



Analisis Lemahnya Penegakkan Hukum dari Kausalitas Maraknya Agen Judi Online di Indonesia

Angga Sandhika Raharjo¹, Fabhian Halky Syahir², Aulia Rachmatullah Nadjima³, Rafi Muhammad Irvan⁴, Nurloise Viano⁵, Hafizh Aulia Rahman⁶, Daffa Adam Putra Pammuji⁷, Raisha Tiara Hasnakusumah⁸, Talitha Aqiella Marsanthy⁹, Mulyadi^{10*}

¹⁻⁹Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Email Korespondensi: mulyadi@upnvj.ac.id

Abstract:

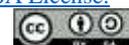
Gambling is a game that uses money or goods as bets, such as playing dice and cards. Meanwhile, online gambling is gambling conducted online via the internet. According to Article 303 paragraph (3), it is explained that "a game called gambling is any game, where in general the possibility of obtaining profit depends solely on luck, as well as because the player is better trained or more skilled. The method used in this research is qualitative research where this method involves collecting relevant information and data from various reliable sources. To obtain credible sources, the author uses online library tools such as journals, scientific articles, e-books, and websites that have been tested for reliability by testing institutions. In Indonesia, the eradication of online gambling agents is needed to overcome the problem of online gambling addiction and reduce the unemployment rate. Data-box noted that in 2023, around 7.9 million or 5.45% of Indonesian people are still unemployed. The phenomenon of online gambling is triggered by several factors, including the development of information technology that facilitates access to online gambling sites. In addition, effective law enforcement and public awareness of the importance of understanding the negative impacts of online gambling are also needed to overcome this phenomenon.

Abstrak:

Perjudian adalah permainan yang menggunakan uang atau barang sebagai taruhan, seperti bermain dadu dan kartu. Sementara itu, judi online adalah perjudian yang dilakukan secara daring melalui internet. Menurut Pasal 303 ayat (3), dijelaskan bahwa "permainan yang disebut perjudian adalah setiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan untuk memperoleh keuntungan tergantung semata-mata pada keberuntungan, juga karena pemain lebih terlatih atau lebih mahir. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dimana metode ini melibatkan pengumpulan informasi dan data relevan dari berbagai sumber yang dapat dipercaya. Untuk memperoleh sumber-sumber yang kredibel, penulis menggunakan alat pustaka online seperti jurnal, artikel ilmiah, e-book, dan situs web yang telah diuji keandalannya oleh lembaga penguji. Di Indonesia, pemberantasan agen judi online diperlukan untuk mengatasi masalah kecanduan judi online dan mengurangi tingkat pengangguran. Data-boks mencatat bahwa pada tahun 2023, sekitar 7,9 juta atau 5,45% dari masyarakat Indonesia masih menganggur. Fenomena judi online dipicu oleh beberapa faktor, termasuk perkembangan teknologi informasi yang memudahkan akses ke situs judi online. Selain itu, penegakan hukum yang efektif dan kesadaran masyarakat akan pentingnya memahami dampak negatif judi online juga diperlukan untuk mengatasi fenomena ini.

 <https://doi.org/10.5281/zenodo.11666290>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



PENDAHULUAN

Berjudi merupakan kebiasaan buruk manusia yang sudah ada sejak dahulu kala. Perjudian kini semakin populer di seluruh belahan dunia, tidak hanya di negara maju, namun juga di negara

¹ Email Penulis: 2210611063@mahasiswa.upnvj.ac.id¹, 2210611069@mahasiswa.upnvj.ac.id², 2210611098@mahasiswa.upnvj.ac.id³, 2210611306@mahasiswa.upnvj.ac.id⁴, 2210611342@mahasiswa.upnvj.ac.id⁵, 2210611376@mahasiswa.upnvj.ac.id⁶, 2210611381@mahasiswa.upnvj.ac.id⁷, 2210611388@mahasiswa.upnvj.ac.id⁸, 2210611393@mahasiswa.upnvj.ac.id⁹

berkembang seperti Indonesia. Perjudian di Indonesia dianggap sebagai pelanggaran norma agama, moral, tata krama, dan hukum serta dapat menimbulkan dampak negatif bagi pihak yang terlibat dan masyarakat. Perjudian dianggap sebagai masalah sosial berbahaya yang dapat merugikan kehidupan masyarakat, khususnya di Indonesia. Bagi sebagian orang, berjudi merupakan salah satu cara menjadi kaya dengan cepat. Di era sekarang ini dan seiring dengan berkembangnya teknologi, perjudian semakin berkembang pesat. Perjudian tidak lagi terbatas pada pria dewasa; anak-anak, remaja, dan wanita kini juga ikut berpartisipasi. Pada umumnya perjudian sudah menjadi rutinitas atau kebiasaan. Banyak orang mengira perjudian ini hanya untuk mengisi waktu luang. Perjudian masih merupakan aktivitas ilegal yang merugikan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Meskipun banyak tindakan telah diambil, termasuk beberapa tindakan yang cukup ketat terhadap penipu perjudian, diperlukan upaya yang lebih serius dan berkelanjutan untuk memberantas praktik ini dan menyadarkan masyarakat akan bahayanya.²

Faktanya, perjudian semakin meningkat pesat dan semakin banyak dilakukan dengan cara yang sederhana atau modern, baik secara sembunyi-sembunyi maupun transparan. Saat ini, pemerintah melarang segala bentuk perjudian berdasarkan Pasal 303 KUHP. Hukum pidana melarang semua aspek perjudian, mulai dari pemain hingga bandar. Dengan demikian, tidak ada lagi celah bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas tersebut. Sanksi yang dijatuhkan pemerintah juga sangat berat, antara lain denda dan pemecatan dari lembaga tertentu. Mengingat banyaknya masalah perjudian, penting bagi pemerintah untuk memahami pola pergerakan masyarakat dalam aktivitas berbahaya guna memberantas perjudian online dari masyarakat. Perjudian merupakan masalah yang sangat sulit diberantas di Indonesia. Judi masih sangat marak terjadi disekitar kita bahkan judi berkembang pesat di masyarakat dengan berbagai jenis. Walaupun pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa banyak hal baik, namun dunia maya malah menjadi sarang berkembangnya praktik judi online karena berkembangnya internet dan zaman. Di masyarakat seringkali terjadi penangkapan bagi pelaku dan bandar perjudian untuk disanksi seberat beratnya, namun belum bisa menyadarkan masyarakat sepenuhnya untuk tidak berjudi. Hal tersebut terjadi karena lemahnya penegakkan hukum terhadap judi online di Indonesia. Maka dari itu sangatlah penting bagi pemerintah untuk mengupayakan pemberantasan judi online dan mensosialisasikan sebab akibat dari judi online di masyarakat.³

Maraknya perjudian khususnya judi online berkaitan erat dengan kemudahan yang dihasilkan dari berkembangnya teknologi informasi. Selain aksesnya yang semakin mudah, judi online juga menawarkan banyak keuntungan seperti halnya mendapatkan *jackpot* ketika bermain slot online. Karena pada dasarnya judi adalah kegiatan yang dapat memberikan pemainnya keuntungan dengan cara yang sangat mudah dan cepat, maka dari itu banyak masyarakat yang tertarik untuk mencobanya. Sekalipun mereka gagal dalam permainan judinya, hal tersebut hanya akan membuat pemainnya menjadi semakin penasaran sehingga muncul rasa kecanduan dan ketergantungan. Fenomena ini apabila tidak ditangani lebih lanjut akan mengakibatkan dampak negatif seperti eskalasi jumlah masyarakat miskin, lonjakan tingkat kriminalitas, maraknya *debt collector*, dan masih banyak lagi⁴. Oleh karena itu, pemerintah mengupayakan pemberantasan judi online tidak hanya dalam ranah Pidana, melainkan dari aspek informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024. Bagi para pelaku judi online baik pemain, bandar, maupun promotor dapat dikenakan sanksi berupa hukuman penjara dan denda sesuai dengan ketentuan Pasal 5 ayat (3) UU No. 1 Tahun 2024.

² Rila Kusumaningsih, Suhardi. *Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat*. ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat. 2023, Vol.4, No.1, hlm.1-10

³ Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riyani, Neli, Cherrysa Ariesty Wulandari. *Analisis maraknya judi online di Masyarakat*. JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia. Vol. 1, No.1, Mei 2023, hlm: 20-27

⁴ Fatimah, S., & Taun. (2023). *Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia* (Vol. III). INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/717/550>

TINJAUAN PUSTAKA

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang Penulis akan dikaitkan oleh Penulis dalam meneliti karya ilmiah ini

1. Penelitian pertama merupakan penelitian yang dilakukan oleh (Rumbay dkk, 2023) berjudul Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online, Universitas Sam Ratulangi <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexprivatum/article/view/49207>. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaturan hukum dan penyebab lemahnya penanganan terhadap tindak pidana judi online. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aturan perundang-undangan yang ada tidak secara langsung mengatur tindak pidana judi online karena hanya mengatur tentang layanan yang digunakan sebagai sarana dalam melakukan judi online, lalu bagi para pelaku judi online juga tidak diatur secara detail atas sanksi tindak pidana judi online yang dilakukan.
2. Penelitian kedua merupakan penelitian yang dilakukan oleh (Lakoro dkk, 2020) berjudul Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online di Kota Gorontalo, Universitas Negeri Gorontalo <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/JL/article/view/7304>. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya kepolisian dalam penanganan tindak pidana serta apa saja faktor penghambat dalam penanggulangan perjudian togel online di Kota Gorontalo. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa upaya Preventif dan Represif dilakukan oleh Kepolisian Gorontalo dalam penanganan tindak pidana perjudian togel online. Faktor-faktor penghambat dalam penanggulangannya antara lain adalah masih minimnya serta tidak meratanya Informasi dan Teknologi yang tersedia sehingga dapat menimbulkan hambatan di lapangan.
3. Penelitian ketiga merupakan penelitian yang dilakukan oleh (Nono dkk, 2021) berjudul Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online, Universitas Warmadewa <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/analogihukum/article/view/3813>. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa selebgram pada platform Instagram bisa dijadikan peluang bagi pelaku usaha untuk mengendorse, mempromosikan situs judi melalui akun Instagram milik selebgram tersebut, serta bagaimana penegakan hukum terhadap selebgram yang mempromosikan situs judi online. Sanksi pidana yang dapat diberikan kepada selebgram yang mengendorse atau mempromosikan situs judi online adalah mengacu pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE jo. Pasal 55 KUHP. Namun, untuk menuntut seseorang secara pidana, semua unsur pertanggungjawaban harus terpenuhi, termasuk unsur kesalahan. Jika penerima endorse tidak mengetahui bahwa situs yang dipromosikan ilegal, maka tidak ada kesalahan yang dapat dijadikan dasar untuk memberikan sanksi pidana. Oleh karena itu, tanpa adanya unsur kesalahan, tidak mungkin ada pidana yang dikenakan kepada selebgram tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam menyusun artikel ini, penulis mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif dengan melakukan pencarian studi kepustakaan. Menurut Mardalis (1999), penelitian kepustakaan adalah metode kualitatif yang melibatkan pengumpulan informasi dan data relevan dari berbagai sumber yang dapat dipercaya. Untuk memperoleh sumber-sumber yang kredibel, penulis menggunakan alat pustaka online seperti jurnal, artikel ilmiah, e-book, dan situs web yang telah diuji keandalannya oleh lembaga penguji.⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di Indonesia ini perlu adanya pemberantasan Agen Judi Online untuk mengurangi para pemain Judi Online yang sudah terlalu kecanduan. Hal ini juga dapat mengurangi angka-angka pengangguran yang ada di negara Indonesia ini. Menurut Data-boks, yang mencatat bahwa tahun 2023 lalu Indonesia mempunyai 7,9 Juta atau 5,45% masyarakat yang masih berstatus pengangguran. Menurut Kepala Biro Humas PPATK, Natsir Kongah yang dilansir dari berbagai sumber berita,

⁵ Katibah, K. (2011). *Penelitian kepustakaan*. Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi, 5(01), 36-39.

jumlah transaksi judi online di Indonesia tahun 2023 sudah lebih dari Rp200 triliun. Jumlah pemain judi online di Indonesia tahun 2023 sekitar 2,7 juta orang. Berdasarkan informasi, 77% pemain bermodal di bawah Rp100 ribu. Judi ini dilakukan oleh berbagai kalangan, termasuk masyarakat berpenghasilan rendah (pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, serta pegawai swasta).

Pemerintah Indonesia sudah melarang keras judi online, dengan hukuman penjara dan denda. Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur perihal perjudian, antara lain: Pasal 303, ancaman hukuman maksimal 10 tahun penjara dan denda maksimal Rp25 juta. Hukum judi online secara spesifik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan perubahannya. Penjara maksimal 6 tahun dan denda maksimal Rp 1 miliar. Peraturan tersebut mengikat pada orang yang mendistribusikan (mengajak judi) dan pemain judi. Tindak pidana judi online dapat merusak kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan, serta melanggar hukum informasi dan transaksi elektronik. Oleh karena itu, pencegahan tindak pidana judi online harus menjadi prioritas bagi pemerintah dan masyarakat, dengan menerapkan peraturan dan kebijakan yang ketat, serta meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang hukum informasi dan transaksi elektronik.

Selain itu, UU ITE juga mengatur tentang kewajiban penyelenggara sistem elektronik untuk mencegah akses dan tindakan ilegal dalam transaksi elektronik, termasuk dalam hal perjudian online. Pasal 18 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa penyelenggara sistem wajib mengambil langkah teknis dan/atau non-teknis untuk mencegah dan menghapus informasi yang dilarang oleh undang-undang. Ancaman pidana bagi pelaku tindak pidana judi online dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 juga bervariasi tergantung dari kasus yang terjadi dan beratnya pelanggaran yang dilakukan. Namun demikian, sanksi pidana yang telah diatur dalam undang-undang ini diharapkan dapat mencegah tindakan ilegal dalam transaksi elektronik, termasuk perjudian online.

Fenomena dari judi online disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain dari perkembangan teknologi Informasi yang sudah sangat berkembang telah memudahkan untuk memberi akses kepada situs judi online. Hal tersebut membuat masyarakat, khususnya para anak-anak dan remaja untuk terlibat dalam praktik judi online ini dengan mudah. Lalu, ada faktor dari kebijakan pemerintah yang belum sepenuhnya tegas dalam pemberantasan judi online ini, dengan kurangnya kebijakan yang membuat para agen judi online jera dalam melakukan praktik perjudian online.

Kurangnya kesadaran dari masyarakat juga menjadi salah satu faktor utama dalam berjalannya praktik judi online ini, masyarakat tidak memperhatikan dampak negatif dari judi online ini akan berimbas fatal. Contohnya, mereka akan menghalalkan segala cara untuk terus bermain judi meskipun uang pribadi mereka telah habis, mereka akan selalu cari cara contohnya dengan menjual barang-barang berharga ataupun melakukan pinjaman online, dengan itu mereka akan terlilit banyak hutang dikarenakan adiksi mereka dalam bermain judi online untuk dijadikan sarana mencari keuntungan.

Hukum perjudian di Indonesia juga bisa dikatakan masih ambigu dan berkembang, yang dapat menyebabkan permasalahan hukum terkait perjudian online. Penegakan undang-undang perjudian yang tidak efektif juga dapat merugikan negara atas citra kekuatan hukum yang dimiliki. Peraturan perundang-undangan sekarang yang mengatur tentang perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303, Pasal 303 bis Undang-Undang No 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 diperlukan adanya revisi agar penegak hukum tidak menimbulkan adanya dualisme hukum dalam pemberian sanksi kepada pelaku tindak pidana perjudian online. Dalam menangani persoalan judi online, ada 2 hal yang bisa dilakukan oleh Pemerintah Republik Indonesia, yaitu:

1. Upaya Preventif

Upaya preventif ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan serta menciptakan suasana yang kondusif dalam masyarakat untuk meminimalisir berkembangnya suatu kejahatan dan menekan angka kriminalitas yang terjadi di tengah masyarakat. Ada beberapa upaya-upaya pencegahan dan pengawasan dalam melakukan penegakan hukum secara preventif.

Pertama, pemerintah harus mengadakan unit khusus, dalam hal ini menggandeng Kepolisian Republik Indonesia, untuk melakukan Cyber patrol. Cyber patrol adalah patroli dunia maya melalui Unit Cyber Crime untuk melakukan pengawasan terhadap kejahatan cyber crime. Cyber patrol ini

merupakan suatu bentuk upaya penegakan hukum yang dilakukan unit Cyber Crime dalam mencegah dan mengawasi suatu tindakan-tindakan yang bermuatan judi di dunia maya. Cyber patrol dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara online serta melacak website-website yang memiliki muatan perjudian.

Kedua, dalam upaya mencegah terjadinya kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan permainan judi secara online, Unit Cyber Crime berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk memblokir website yang terindikasi melakukan kegiatan permainan judi secara online, jika benar terbukti adanya kegiatan permainan judi online dalam suatu website, Unit Cyber Crime ini akan langsung berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait pemblokiran situs website tersebut guna mencegah adanya seseorang yang bermain judi online karena judi cepat atau lambat akan merugikan orang yang bermain di dalamnya.

2. Upaya Represif

Upaya represif adalah suatu bentuk tindakan dan upaya yang dilakukan dengan cara mencari langsung akar permasalahan ke masyarakat guna memberantas suatu kejahatan dengan memberikan tindakan tegas agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera. Upaya represif yang dilakukan Unit Cyber Crime dalam menangani kasus perjudian online ini adalah dengan melakukan tindakan tegas berupa penangkapan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian online baik itu bandar judi online maupun pemain dari judi online tersebut, jika dalam proses penyelidikan dan penyidikan terbukti bahwa seseorang telah secara sah melawan hukum melakukan kegiatan permainan judi secara online maka akan langsung di tindak tegas oleh Unit Cyber Crime dengan dilakukan penangkapan terhadap seseorang yang terbukti melakukan kegiatan perjudian online.

Dasar hukum yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menjerat tersangka kasus perjudian online yaitu Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, selain dari pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kemudian, bisa juga dilapis Pasal 27 ayat (2) ITE tersebut dengan Pasal 303 KUHP jika tersangka adalah seseorang yang menyediakan sarana, tempat, dan alat-alat untuk bermain judi atau biasa disebut sebagai bandar dan Pasal 303 bis KUHP jika tersangka merupakan seseorang yang menggunakan kesempatan untuk bermain judi atau pemain dalam perjudian.

SIMPULAN

Perjudian merupakan praktek yang telah ada sejak zaman kuno dan saat ini semakin populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Meskipun dianggap melanggar norma agama, moral, tata krama, dan hukum, pemerintah telah melarang segala bentuk perjudian, termasuk judi online, dengan hukuman maksimal penjara 6 tahun dan denda Rp 1 miliar sesuai dengan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Langkah-langkah penegakan hukum, seperti Cyber Patrol yang dilakukan oleh Unit Cyber Crime, bertujuan untuk memantau dan menindak kejahatan perjudian online. Dasar hukum untuk menjerat tersangka kasus perjudian online termasuk Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (1) UU ITE dan Pasal 303 KUHP untuk bandar dan pemain judi online. Namun, nyatanya judi online masih marak di dunia internet dan tidak sedikit korban akibat judi online.

REFERENSI

- Rila Kusumaningsih, Suhardi. *Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat*. ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat. 2023, Vol.4, No.1, hlm.1-10
- Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riyani, Neli, Cherrysa Ariesty Wulandari. *Analisis maraknya judi online di Masyarakat*. JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia. Vol. 1, No.1, Mei 2023, hlm: 20-27



-
- Fatimah, S., & Taun. (2023). *Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia* (Vol. III). INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/717/550>
- Katibah, K. (2011). *Penelitian kepustakaan*. Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi, 5(01), 36-39.