

PERAN DAN UPAYA PEMERINTAH DALAM PEMBERANTASAN PERJUDIAN ONLINE DI INDONESIA

RINA RAHMA ORNELLA ANGELIA^{1*}, ANDI DESMON², MELSI SYOFIYANI³

^{1, 2, 3} Fakultas Hukum Universitas Ekasakti

*ornellaangelia@gmail.com

Abstract: *Gambling is one of the phenomena that is currently developing in Indonesian society. The government as a law enforcer has a very important role in eradicating gambling, considering the negative impacts caused by gambling. The negative impacts of gambling include addiction, job loss, family breakdown, debt, and legal sanctions. The role and efforts of the government in eradicating online gambling are by making regulations (rules) and licenses for the provisions of regulations related to gambling, conducting international cooperation with other countries related to gambling, and collaborating with the technology industry. The method used in this writing is through a normative legal approach as the main approach to existing laws and regulations. The data used are in the form of primary data and secondary data which are then analyzed qualitatively and presented in descriptive form. The regulations used are in the form of provisions governing Electronic Information and Transactions, Regulations related to the Implementation of Gambling Control and regulations on arts organizations.*

Keywords: *Online gambling, Eradication, Government efforts, Role of Government, Law enforcement.*

Abstrak : Perjudian merupakan salah satu fenomena yang saat ini yang sedang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia. Pemerintah sebagai penegak hukum memiliki peranan yang sangat penting dalam pemberantasan perjudian, mengingat dampak negative yang ditimbulkan dari perjudian tersebut. Dampak negative perjudian diantaranya yaitu, kecanduan, kehilangan pekerjaan, keretakan dalam keluarga, hutang, serta sanksi hukum. Peran dan Upaya pemerintah dalam pemberantasan perjudian online ini dengan membuat regulasi (aturan) dan lisensi akan ketentuan peraturan-peraturan yang terkait perjudian, melakukan kerjasama internasional dengan negara-negara lainnya terkait perjudian ini, serta melakukan kolaborasi dengan industry teknologi. Adapun metode yang dipergunakan dalam penulisan ini melalui pendekatan *juridic normativ* sebagai pendekatan utama terhadap peraturan perundang-undangan serta ketentuan yang telah ada. Data yang dipergunakan berupa data primer dan data sekunder kemudian dianalisis secara *kualitatif* serta disajikan dalam bentuk *deskriptif*. Peraturan-peraturang yang dipergunakan yakni berupa ketentuan yang mengatur terkait Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan terkait Pelaksanaan Penertiban Perjudian dan peraturan tentang organisasi kesenian.

Kata Kunci: Judi *online*, Pemberantasan, Upaya pemerintah, Peran Pemerintah, Penegakan Hukum.

A. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Perkembangan teknologi informasi ini dapat memberikan dampak negative dan dampak positif bagi masyarakat luas. Seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini banyak bermuculan kejahatan-kejahatan baru yang sering terjadi dikalangan masyarakat luas. Salah satu kejahatan yang saat ini marak berkembang dikalangan masyarakat luas yaitu perjudian yang dilakukan secara luring (*offline*) dan perjudian yang dilakukan secara daring (*online*). Perjudian secara online merupakan salah satu kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*). Perjudian secara online ini salah satu dari sekian banyak fenomena masyarakat

yang terjadi di Indonesia yang berdampak negative terhadap kehidupan social dalam kehidupan bermasyarakat.

Perjudian di Indonesia diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2024 tentang Perbuatan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perjudian didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) adalah setiap permainan yang didasarkan pada keuntungan untuk menang, yang pada umumnya kembali lagi pada keberuntungan masing-masing. Perjudian tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain, dengan segala peraturan lainnya (Soesilo, 1986). Perjudian online dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam Pasal 27 ayat (2) berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan / atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Perjudian memiliki efek yang negative dalam masyarakat sehingga mendapat perhatian di semua kalangan masyarakat Indonesia. Keberadaan judi *online* saat ini telah menjangkau berbagai lapisan masyarakat sehingga menyebabkan kesulitan bagi pemerintah dalam melakukan Upaya pemberantasannya. Jumlah pemain judi online di Indonesia saat ini mencapai angka yang cukup fantastis yakni sebesar 3,2 juta orang yang sebagian besar terdiri dari para pelajar, driver ojek online (ojol), ibu rumah tangga, bahkan sampai kepada aparat keamanan. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pihak yang ditunjuk oleh pemerintah untuk mencatat transaksi keuangan yang mencurigakan menemukan perputaran transaksi pada perjudian *online* pada tahun 2021 sebesar 57 (lima puluh tujuh triliun), lalu mengalami peningkatan pada tahun 2022 sebesar 81 triliun (delapan puluh satu triliun), serta mengalami pelonjakan yang cukup signifikan pada tahun 2023 dengan nilai transaksi tembus di angka 327 triliun (tiga ratus dua puluh tujuh triliun) dengan angka yang terus meningkat dari tahun ke tahunnya sehingga banyak kalangan bahwa Indonesia saat ini sudah berada dalam kondisi “darurat judi online”.

Menurut data yang dirilis oleh Kompas.com ada 2 % pemain judi online dengan total 80.000 penduduk usia dibawah sepuluh tahun, 11 % pemain dengan total kurang lebih 440.000 penduduk usia 10-20 tahun, kemudian 13 % pemain dengan total 520.000 penduduk usia 21- 30 tahun, sedangkan persentase tertinggi saat ini diduduki oleh pemain dengan rentang usia 30-50 tahun yaitu sejumlah 40% dengan total 1.640.000 penduduk. Dari data tersebut Menko Polhukam menyimpulkan bahwa sekitar 80% pemain judi *online* tersebut berasal dari golongan penduduk kelas menengah kebawah. Dengan beragam bentuk dan jenis perjudian yang semakin hari semakin meluas dalam lingkungan masyarakat yang dilakukan baik secara sembunyi-sembunyi maupun terang-terangan sehingga sebagian masyarakat memandang bahwasannya perjudian merupakan hal yang lumrah yang tidak perlu dipersoalkan lagi. Perubahan negative dalam masyarakat akibat perjudian dapat berupa perubahan social, ekonomi, dan budaya.

Indonesia merupakan negara hukum, sebagai negara hukum Indonesia memiliki aturan yang melarang segala macam bentuk perjudian termasuk perjudian yang dilakukan secara *online*. Judi termasuk salah satu tindak pidana yang terdapat dalam Pasal 542 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang mengalami perubahan berdasarkan Pasal 2 ayat (4) Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menjadi ketentuan Pidana yang diatur di dalam Pasal 303 bis KUHP (Kudari, 2000). Sampai saat ini perjudian masih menjadi salah satu permasalahan yang sulit diberantas di Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi serta informasi selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negative terutama dalam hal menjadi sarana dan prasarana dalam berkembangnya praktik perjudian secara *online*. Belakangan ini sering beredar kabar

terkait penangkapan bagi para pelaku serta bandar judi mendapatkan sanksi yang berat, namun hal itu belum dapat untuk menyadarkan masyarakat untuk tidak melakukan perjudian. Sehingga sangat pentinglah peran dan Upaya pemerintah mengganggu perjudian baik yang dilakukan secara langsung maupun secara online. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana peran dan Upaya pemerintah dalam pemberantasan perjudian *online* di Indonesia.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode normative yaitu dengan melaksanakan suatu proses untuk menemukan aturan-aturan hukum, prinsip—prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab persoalan yang diteliti. Penelitian ini juga memiliki sifat deskriptif yaitu penelitian yang berupa uraian kalimat secara sistematis dengan menggambarkan serta menjelaskan secara tepat terhadap hasil penelitian. Sumber yang dipergunakan sebagai referensi merupakan sumber yang relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Sehingga pembahasan bersifat actual sesuai dengan literatur yang dipergunakan. Populasi yang dipergunakan dalam penelitian ini merupakan kebijakan yang diambil oleh penegak hukum dalam meanggulangi perjudian di Indonesia. Pengumpulan data dalam penulisan ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer dihasilkan dari studi kasus yang terjadi di Tengah-tengah masyarakat, sedangkan perolehan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan. Alat yang dipergunakan dalam pengumpulan data pada penulisan ini berupa analisis penegakan hukum, peraturan-peraturan baik itu berupa peraturan perundang-undangan maupun pemerintah yang relevan dalam penulisan ini, studi kepustakaan dan studi dokumen.

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam Bahasa Belanda hukum pidana lebih dikenal dengan nam “*Stafbaar Feit*” yang mempunyai arti Tindakan yang dapat dihukum. Suatu perbuatan dapat digolongkan sebagai peristiwa pidana apabila memenuhi beberapa persyaratan tertentu diantaranya (Atmasasmita,2005): 1) Perbuatan yang dilakukan tersebut harus sesuai dengan ketentuan hukum; 2) Yang melakukan perbuatan tersebut (Pelaku) perbuatan tersebut harus bertanggung jawab secara hukum; 3) Harus ada perbuatan yang dilakukan oleh manusia; dan 4) Perbuatan itu melanggar hukumPerbutan tersebut diancam hukuman tertentu oleh Undang-Undang. Perjudian merupakan salah satu dari sekian banyak tindak pidana yang mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah. Judi merupakan suatu pertarungan yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang. Pertarungan tersebut dapat berupa uang yang dipertaruhkan maupun barang berharga. Permainan judi dapat dilakukan oleh siapapun dan dimanapun, baik dilakukan secara luring (*Offline*) maupun menggunakan sarana media internet / daring (*online*).

Pengaturan perjudian online di Indonesia diatur dalam regulasi dan berbagai macam undang-undang dengan tujuan membatasi praktek perjudian yang dilakukan secara *illegal*. Tantangan dalam menegakkan hukum menjadi hal yang kompleks dalam perkembangan teknologi yang semakin cepat. Pengaturan perjudian yang dilakukan secara *online* tidak hanya diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), tetapi banyak peraturan-peraturan lainnya di luar peraturan perundang-undangan diluar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur perjudian *online* tersebut. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berlaku di Indonesia, perjudian diatur dalam Pasal 303 KUHP sampai dengan Pasal 305 KUHP. Dalam Pasal 303 KUHP mengatur hal-hal yang berkaitan dengan

tindak pidana perjudian secara umum, yakni bagi pihak-pihak yang melakukan atau menyelenggarakan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana berupa kurungan penjara. Dalam Pasal 303 bis KUHP juga terdapat aturan terakait tindak pidana perjudian yang dilakukan perorangan maupun berkelompok yang mempergunakan media komunikasi sehingga para pelaku dapat dijerat atau dikenakan sanksi pidana. Selain itu dalam KUHP juga terdapat ketentuan pidana perjudian Dimana perjudian tersebut melibatkan hadiah atau imbalan dalam bentuk uang atau barang sehingga dapat juga diberlakukan sanksi berupa sanksi pidana.

Sedangkan dalam Undang-Undang Nomor 1 tahun 2024 yang mengalami perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 juncto Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dimana undang-undnag ini memiliki kaitan yang cukup jelas dengan tindak pidana perjudian yang dilakukan menggunakan media elektronik. Ketentuan pasal yang berkaitan dengan perjudian *online* dalam Undang-Undang ini diantaranya yakni Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) : Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan / atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan / atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Para pelaku judi online dapat dikenakan pasal tersebut apabila memenuhi beberapa unsur yakni: 1) “Mendistribusikan” dapat dikatakan sebagai perbuatan / Tindakan berupa mengirimkan dan / atau menyebarkan informasi dan / atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui media elektronik; 2) “Mentransmisikan” merupakan suatu Tindakan yang dilakukan berupa mengirimkan informasi dan / atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui system elektronik.; dan 3) “Membuat dapat di akses” merupakan semua Tindakan / perbuatan lain selain mendistribusikan atau mentransmisikan melalui media elektronik yang dapat mmenyebabkan informasi dan / atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau public.

Pengaturan perjudian di Indonesia selain diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Peraturan perundang-undangan (UU ITE), terdapat ketentuan lain yang mengatur perjudian yakni Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Peraturan Pemerintah ini berisikan larangan untuk melakukan pemberian izin terhadap penyelenggaraan segala macam bentuk dan ragam jenis perjudian. Selain Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, terdapat Peraturan Pemerintah lainnya yang mengatur perjudian yakni Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 1996 tentang Organisasi Kesenian Dimana dalam aturan ini disebutkan bahwasannya perjudian merupakan salah satu bentuk permainan kesenian, termasuk permainan judi yang dilakukan secara tradisional.

Perjudian termasuk salah satu kategori masalah sosial dalam masyarakat dari sekian banyak masalah sosial dalam masyarakat sehingga memiliki dampak negatif bagi kepentingan nasional yang menyerang generasi usia produktif. Perjudian pada hakekatnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, serta moral sehingga dapat membahayakan kehidupan dalam bermasyarakat dan bernegara. Pemerintah sebagai penegak hukum memiliki peranan yang sangat penting dalam pemberantasan perjudian mengingat dari dampak negative yang ditimbulkan dari perjudian ini. Perjudian baik yang dilakukan secara langsung ataupun online tidak hanya merugikan orang yang terlibat dalam perjudian itu tetapi juga dapat meningkatkan resiko penipuan dalam masyarakat, merusak stabilitasi nasional, serta dapat menciptakan praktik illegal lainnya dalam masyarakat. Upaya pemberantasan perjudian *online* menjadi keharusan bagi pemerintah serta penegak hukum.

Tantangan yang dihadapi saat ini amatlah besar meskipun pemerintah dan penegak hukum sudah berusaha semaksimal mungkin dalam memberantas praktik perjudian online

ini. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, peraturan yang belum memadai, serta terbatasnya sumber daya manusia dan teknologi menjadi suatu kendala yang saat ini dialami oleh penegak hukum. Pemerintah dan penegak hukum saat ini telah berupaya untuk mengatasi perjudian *online* namun dengan adanya keberagaman regulasi / peraturan yang terdapat dipusat dan didaerah sehingga dapat menciptakan ketidakjelasan hukum yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku illegal. Sehingga dalam menghadapi situasi ini diperlukan Kerjasama yang kompak antara pemerintah pusat, pemerintah daerah, Lembaga penegakan hukum serta masyarakat dalam rangka peningkatan pemberantasan perjudian online.

Ada beberapa faktor pemicu yang dapat menyebabkan seseorang melakukan tindak pidana perjudian secara online diantaranya yaitu:

1. Faktor ekonomi dan social. Sebagian masyarakat terutama yang berasal dari golongan ekonomi lemah beranggapan bahwa melakukan perjudian secara online lebih cepat untuk menghasilkan keuntungan atau kekayaan secara instan tanpa perlu repot-repot bekerja secara keras.
2. Faktor situasional. Seseorang dengan mudah melakukan perjudian online misalnya dipicu dengan keadaan sedang terlilit hutang atau membutuhkan uang.
3. Faktor persepsi terkait menang. Mereka yang melakukan judi online rata-rata yakin bahwasannya mereka akan menang dalam perjudian tersebut. Meski pada kenyataannya peluang untuk menang tersebut amat kecil karena keyakinan mereka hanya ilusi semata.
4. Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri akan permainan tersebut. Pejudi tersebut merasa dirinya sangat terampil dalam memainkan satu atau beberapa jenis permainan judi sehingga dia menganggap kemenangan atau keberhasilannya dalam permainan judi tersebut merupakan keterampilan.

Pemerintah memiliki tanggung jawab untuk melindungi rakyatnya, sehingga pemerintah memiliki peranan yang sangat penting dalam pemberantasan judi online ini. Peranan pemerintah tersebut dapat kita lihat dari: 1) Pemerintah bertanggung jawab untuk melindungi masyarakat dari kerugian-kerugian finansial yang disebabkan oleh perjudian *illegal* ini; 2) Pemerintah mengatur serta mengawasi industri perjudian serta memastikan bahwa praktek illegal dan penyalahgunaan tidak terjadi; dan 3) Pendapatan dari hasil perjudian yang dilakukan secara legal dapat dipergunakan untuk melakukan program-program social serta pembangunan negara serta mendukung kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

Pemerintah juga berupaya untuk melakukan penegakan hukum dalam pemberantasan perjudian online di Indonesia, Upaya yang dilakukan tersebut diantaranya yaitu :

- a. Dalam hal regulasi dan lisensi. Pemerintah memperketat dan menyaring regulasi terkait perjudian online ini. Termasuk memberikan lisensi yang ketat kepada operator yang memiliki persyaratan hukum dan etika hal ini dapat kita lihat dengan diundangkannya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Junto Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Kerjasama Internasional. Kerjasama Internasional / lintas negara merupakan suatu hal yang penting, dengan adanya Kerjasama tersebut Indonesia dapat berkolaborasi dengan negara-negara lainnya dalam mengatasi perjudian online yang dilakukan lintas batas dan untuk pertukaran informasi terkait penegakan hukum.
- c. Kolaborasi dengan Industri teknologi. Kerjasama dengan industri teknologi untuk mengembangkan Solusi teknologi yang dapat membatasi akses ke situs judi illegal serta memblokir segala macam aktivitas perjudian .

- d. Berkesinambungan. Penegakan hukum terhadap perjudian online ini dilakukan pemerintah secara berkesinambungan sehingga dapat melindungi masyarakat dari praktek ilegal lainnya.

D. Penutup

Perjudian online merupakan salah satu dari sekian banyak permasalahan sosial yang saat ini sedang di hadapi di Indonesia. Dengan maraknya praktek perjudian yang dapat dilakukan secara *online* ini melalui internet sehingga menimbulkan kerusakan moral sosial seseorang serta kerugian dalam hal keuangan / finansial. Faktor pemicu seseorang melakukan perjudian online di antaranya factor ekonomi dan sosial, factor situasional, factor persepsi terkait menang, serta factor kemampuan diri akan kemampuan dalam permainan tersebut. Pemerintah dan penegak hukum saat ini memiliki tantangan yang cukup besar dalam praktek penanganan perjudian online ini. Upaya serta peranan yang dilakukan pemerintah dalam pemberantasan judi online ini yaitu dengan melindungi masyarakat kerugian secara finansial yang disebabkan dari praktek perjudian *online (Illegal)*, pemerintah membuat aturan serta mengawasi praktek perjudian yang dilakukan secara *illegal*, pendapatan yang diterima pemerintah dalam praktek perjudian legal dipergunakan untuk program sosial dan kesejahteraan masyarakat. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam melakukan pemberantasan perjudian online diantaranya dengan pemerintah membuat lisensi dan regulasi terkait perjudian online Dimana kita dapat melihat pemerintah mengundangkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 juncto Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Kerjasama Internasional, kolaborasi dengan industry secara berkesinambungan.

Daftar Pustaka

- R. Soesilo, (1986), Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Karya Nusantara Bandung.
- Indonesia.go.id/edukasi dan penegakanhukum: strategi pemerintah berantas judi online.
Indonesia.go.id/kategori/editorial/8335/edukasi-dan-penegakan-hukum-strategi-pemerintah-berantas-judi-online?lang=1 diakses 1 Januari 2025 pukul 16.00 Wib
- Law.uui.ac.id/blog/2024/09/05/optimalisasi-peran-pemerintah-dan-masyarakat-dalam-pemberantasan-kasus-judi-online-di-era-digitalisasi/diakses 1 Januari 2025 pukul 17.24 Wib
- Kudri, Najemi, and Erwin, (2000), Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online, PT Riefika Aditama, Bandung
- Kompasiana.com/dewi haryati 5754/667d782034777c36681cd8c2/pentingnya-peran-pemerintah-dalam-memberantas-judi-online diakses 7 Januari pukul 10.46 Wib
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 juncto Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian
- Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 1996 tentang Organisasi Kesenian
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)