



## Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi *Online* Di Media Sosial

**Davin Gerald Parsaoran Silalahi**

Universitas Sebelas Maret

**Ismunarno Ismunarno**

Universitas Sebelas Maret

**Diana Lukitasari**

Universitas Sebelas Maret

Alamat: Jl. Ir. Sutami No. 36, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

Korespondensi penulis: [davingerald@student.uns.ac.id](mailto:davingerald@student.uns.ac.id)

**Abstract.** *This article analyzes the criminal offense of promoting online gambling, which is currently widespread on social media. The purpose of this article is to understand the legal frameworks regarding online gambling promotion on social media. The findings indicate that the regulations are found in Article 303 of the Indonesian Criminal Code (KUHP), Article 303 Bis, Article 426 of the New Indonesian Criminal Code (KUHP Baru), and Article 27 paragraph 2, Article 427 of the New Indonesian Criminal Code (KUHP Baru), and Article 45 paragraph 3 of the Indonesian Information Technology Law (UU ITE). The research method used in this writing is legal normative research with a statutory approach and a case approach. The legal sources in this research are primary and secondary legal sources, based on various regulations and various journals and academic writings. The result of the research is that within the online gambling regulations, there is a loophole, which is referred to as the "license" in the KUHP. The online gambling regulations in the Indonesian Information Technology Law are already in accordance with this.*

**Keywords:** *Online Gambling, Promotion, Regulation*

**Abstrak.** Artikel ini menganalisis terkait tindak pidana promosi judi online yang pada saat ini marak dilakukan di media sosial. Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui pengaturan terkait tindak pidana promosi judi online di media sosial. Temuan yang didapati didalamnya adalah bahwa pengaturannya terdapat didalam Pasal 303 KUHP jo. Pasal 303 Bis, Pasal 426 KUHP Baru jo. Pasal 427 KUHP Baru, dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan (*statutory approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*). Bahan hukum dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer dan sekunder, yakni berdasarkan berbagai peraturan perundang-undangan serta berbagai jurnal dan tulisan ilmiah lainnya. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa didalam pengaturan perjudian online ini didapati suatu keliruan, yaitu diksi "izin" dalam KUHP. Pengaturan perjudian online dalam Undang-Undang Informasi Teknologi dan Elektronik sudah sesuai didalamnya.

**Kata kunci:** *Judi Online, Promosi, Pengaturan*

## **LATAR BELAKANG**

Kemajuan teknologi pada saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Seperti lem dan perengko yang saling berkaitan satu sama lain, bahwasanya teknologi selalu melekat dalam setiap unsur kehidupan masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Teknologi merupakan suatu sarana yang di dalamnya menyediakan kebutuhan guna kelangsungan hidup manusia. Selain itu, dijelaskan pula pengertian lainnya mengenai teknologi yang merupakan seluruh perangkat ide, metode, teknik serta adanya benda-benda material yang digunakan di waktu dan tempat tertentu guna memenuhi kebutuhan manusia (Fitri Mulyani dan Nurhaliza, 2021:3). Dampak positif yang ditimbulkan dari lahirnya teknologi diantaranya seperti dapat mendorong munculnya inovasi baru yang dapat mempermudah hidup manusia. Kemudian, adapula dampak negatif karena kemunculan teknologi dapat diperhatikan yaitu, dimana norma yang berlaku kerap diabaikan serta seringkali terjadi kejahatan teknologi yang tak jarang merugikan masyarakat.

Faktor utama munculnya teknologi yang semakin canggih ini tidak lain karena adanya perkembangan ilmu pengetahuan dalam masyarakat itu sendiri. Teknologi dari waktu ke waktu mengalami perkembangan yang bertahap hingga akhirnya muncullah perkembangan teknologi yang dinamakan internet. Internet sendiri adalah suatu teknologi yang ditemukan pada era informasi saat ini yang dimana kemunculan internet menimbulkan sisi negatif sekaligus sisi positif (Sardjana Orba Manullang, 2021:85). Era globalisasi membawa dampak bagi perkembangan teknologi yang ditandai dengan pemanfaatan internet di seluruh sendi kehidupan manusia termasuk sosial, budaya serta kegiatan ekonomi. Internet saat ini tidak hanya difungsikan sebagai hiburan semata, melainkan juga digunakan sebagai salah satu penggerak perputaran perekonomian di dunia. Interaksi manusia yang semakin kompleks, menjadi dipermudah dengan keberadaan internet sehingga menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Perkembangan teknologi dan ekonomi ini membuat terjadinya pengaruh terhadap munculnya suatu bentuk kejahatan yang baru, seperti tindak pidana perjudian online. Khususnya di Indonesia, tindak pidana perjudian online ini memiliki beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat tertarik untuk bermain, yaitu faktor sosial dan ekonomi, bagi masyarakat yang memiliki ekonomi yang kurang, menjadikan judi sebagai salah satu cara yang mudah untuk meningkatkan taraf hidup, dengan menggunakan uang yang sedikit mereka mempunyai harapan untuk mendapatkan keuntungan yang besar atau menjadi kaya secara instan (Abi Arsyian dan Laras Astuti, 2022:187). Selain itu, faktor lingkungan juga mendukung dalam maraknya tindak pidana perjudian ini, banyaknya orang yang bermain judi

di lingkungannya, membuat orang yang sebelumnya tidak bermain judi menjadi mengikuti dan mencoba peruntungan dalam permainan judi *online* ini (Reza Suharya, 2019:337).

Menurut lembaga Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan atau yang disingkat PPATK (<https://dataindonesia.id/ragam/detail/ppatk-transaksi-judi-online-cetak-rekor-hingga-oktober-2023>, diakses tanggal 27 September 2023 Pukul 14.32 WIB), terdapat perkembangan terkait perputaran uang judi *online* di Indonesia dari 1 Januari - Oktober 2023, yaitu sebesar 159 juta transaksi judi *online* dan 160 triliun rupiah nilai transaksi, naik berkembang dibandingkan tahun 2022 dengan sebesar 104,79 juta transaksi dan 104,42 triliun rupiah nilai transaksi. Data yang dirilis PPATK menunjukkan bahwa minat masyarakat untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya melalui judi *online* semakin meningkat. Sistem perjudian yang dilakukan secara virtual tanpa harus datang secara langsung ke lokasi perjudian, semakin memperluas partisipasi masyarakat untuk terlibat dalam permainan judi *online*. Penyelenggara judi *online* memanfaatkan hal tersebut untuk menciptakan berbagai kondisi agar para pemain ikut melakukan promosi di berbagai media sosial masing-masing. Langkah ini dilakukan untuk memperkenalkan dan menarik minat dari kalangan masyarakat lebih luas lagi dalam permainan judi sebagai salah satu alternatif untuk mendapatkan uang dengan mudah dan cepat.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, pada Pasal 1 ayat (6) menyatakan bahwa kegiatan promosi adalah pemberian informasi kepada masyarakat tentang suatu produk yang diperdagangkan oleh pelaku usaha yang tujuannya untuk menarik minat dari masyarakat untuk membeli produk tersebut. Tujuan mempromosikan produk di media sosial agar produk yang diiklankan dapat dilihat banyak orang dan menarik minat orang. Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan media sosial menjadi fenomena yang merajalela di Indonesia. Platform seperti *Facebook*, *Instagram*, *X*, dan sejumlah aplikasi lainnya telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Penyedia judi *online* melihat media sosial yang tidak terikat jarak dan waktu menjadi sarana efektif untuk mengajak orang bergabung bermain judi, sehingga gencar melakukan kegiatan promosi dengan memanfaatkan berbagai platform yang tersedia. Perbuatan judi yang ditetapkan sebagai perbuatan terlarang dalam hukum pidana, membawa konsekuensi bahwa segala tindakan yang berkaitan dengan hal ini harus dipertanyakan keabsahan hukumnya. Pada saat penyelenggara situs judi memanfaatkan jasa promosi yang disediakan oleh para artis di media sosialnya kemudian masyarakat mulai bermain judi karena promosi tersebut, maka hukum pidana melihat ada keterlibatan artis tersebut dalam munculnya perbuatan terlarang. Kasus salah satu artis “WG” yang dipanggil kepolisian karena mempromosikan judi *online* dengan mengunggah

video berisikan ajakan untuk bermain judi, hanya satu dari sekian banyak jumlah artis film, selebgram, maupun *influencer* yang menerima ajakan promosi judi agar memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya dengan mudah di laman media sosialnya. Hukum pidana merumuskan judi *online* sebagai perbuatan melawan hukum didalam aturannya. Pengaturan terkait perjudian diatur juga dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, serta di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau disingkat UU ITE Nomor 1 Tahun 2024.

## **METODE PENELITIAN**

Penulis dalam melakukan penelitian hukum ini menggunakan metode penelitian normatif dengan pendekatan perundang-undangan (*statutory approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*). Sesuai dengan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan undang-undang karena sesuai dengan tema yang diangkat oleh penulis, promosi judi *online*. Penulis akan mengkaitkan seluruh peraturan undang-undang yang terkait dengan promosi judi *online*. Dalam penelitian ini *case approach* digunakan dalam melihat promosi judi *online* di media sosial yang sedang marak terjadi sekarang ini. Bahan hukum dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer dan sekunder, yakni berdasarkan berbagai peraturan perundang-undangan, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 atau disebut UU ITE serta berbagai jurnal dan tulisan ilmiah lainnya yang berkaitan dengan promosi judi *online*. Teknik pengumpulan bahan hukum adalah dengan studi kepustakaan (*library research*) dan studi dokumen. Penulis mengumpulkan bahan hukum melalui studi kepustakaan, seperti jurnal dan buku yang berkaitan dengan hukum pidana dan tindak pidana judi *online*, perundang-undangan yang berlaku kemudian melakukan analisis untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penulisan hukum ini.

## **PENGATURAN JUDI *ONLINE* DALAM HUKUM POSITIF DI INDONESIA**

Membicarakan mengenai hukum positif bahwasannya hukum positif Indonesia memiliki tujuan hukum yang tidak dapat dipisahkan dari aspirasi dan tujuan perjuangan bangsa yang dicantumkan pada Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dan Sila Pancasila yaitu Sila Keadilan Sosial yang dianggap bagian penting dari adanya sistem nilai Indonesia. Hukum positif Indonesia juga dapat dijelaskan sebagai seperangkat prinsip dan aturan mengatur perilaku manusia untuk menjadi bagian dalam kehidupan bermasyarakat yang berlaku pada saat ini di Republik Indonesia (Setiati, et.all., 2015: 5-6). Umumnya, tantangan dalam menerapkan hukum positif meliputi beberapa hal, seperti kekurangan norma hukum, ketidakjelasan formulasi norma hukum, konflik antara norma hukum, dan ketidaksesuaian norma hukum yang sudah ketinggalan zaman. Secara konseptual, masalah-masalah ini telah

memiliki pendekatan atau strategi penyelesaiannya masing-masing. Namun, dalam pengambilan keputusan, diperlukan kehati-hatian dalam memilih teori tersebut karena teori merupakan pilihan subjektif yang harus memiliki pertimbangan dengan cermat oleh pengambil keputusan (Slamet Suhartono, 2020:205).

Berdasarkan bentuknya, hukum positif dibagi menjadi hukum tidak tertulis dan tertulis. Dalam hukum tidak tertulis, atau yang sering disebut sebagai hukum adat atau hukum kebiasaan, merupakan serangkaian norma hukum yang berlaku dalam suatu kelompok masyarakat tanpa terdapat dalam bentuk undang-undang formal. Norma-norma ini lahir dari kebiasaan dan tradisi yang turun-temurun diwariskan dari generasi ke generasi, mencerminkan nilai-nilai dan norma sosial yang diakui oleh masyarakat tersebut. Hukum tidak tertulis ini juga berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat untuk mengatur berbagai aspek kehidupan bermasyarakat. Meskipun hukum ini tidak tertulis, tetapi mempunyai kekuatan yang kuat untuk menjaga keteraturan sosial didalam suatu komunitas masyarakat. Keberadaan hukum tidak tertulis ini menunjukkan bahwa sistem hukum sebuah masyarakat tidak hanya terbatas oleh adanya peraturan-peraturan yang tertulis dalam undang-undang, tetapi juga melibatkan nilai-nilai budaya dan tradisi yang menjadi bagian internal dari identitas suatu kelompok. Pemahaman terhadap hukum tidak tertulis ini sangat penting untuk memahami dinamika sosial dan kehidupan masyarakat secara menyeluruh (Masruchin Ruba'i, 2021:8). Bentuk dari hukum positif kedua, yaitu hukum tertulis. Hukum tertulis adalah kumpulan aturan hukum yang tertulis dalam undang-undang, baik yang telah dikodifikasikan maupun yang tidak. Aturan hukum ini dibuat oleh para penguasa yang memiliki kewenangan untuk membuatnya, dan tidak termasuk aturan hukum yang berasal dari adat atau kepala suku. Hukum tertulis ini memiliki kekuatan hukum yang sama untuk semua orang yang berada dibawah yurisdiksi negara tersebut, dan harus dipatuhi oleh semua warga negara tanpa adanya pengecualian. Dalam sistem hukum modern, hukum tertulis menjadi dasar utama dalam menyelesaikan sengketa hukum dan menjaga ketertiban masyarakat (Masruchin Ruba'i, 2021:8).

Membahas mengenai salah satu bentuk hukum positif yang bersifat mengikat, yaitu hukum tertulis. Salah satu contoh dari hukum tertulis sendiri terdapat pada undang-undang, begitu juga dengan Undang-Undang Tentang Peraturan Hukum Pidana atau yang lebih dikenal sebagai Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). KUHP adalah peraturan hukum yang mengatur tindakan kriminal dan sanksi yang diberikan kepada pelaku kejahatan. KUHP menjadi landasan utama dalam menegakkan hukum pidana di Indonesia. Dalam KUHP mengatur tentang prosedur hukum pidana, seperti penyidikan, penuntutan, dan pengadilan.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat, KUHP terus mengalami perubahan dan penyempurnaan yang dapat ditemui, yaitu terjadi pembaharuan dari sebelumnya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana dan sekarang dibaharui dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. KUHP mengatur berbagai jenis kejahatan didalamnya, seperti kejahatan terhadap keamanan negara, kejahatan terhadap kemanusiaan, kejahatan terhadap kebebasan, dan kejahatan harta benda. Selain mengatur terkait kejahatan, dalam KUHP juga mengatur tindak pidana terkait perjudian yang akan dibahas didalam penelitian ini. Selain itu, salah satu yang termasuk ke dalam hukum positif yang tertulis adalah Undang-Undang Informasi dan Teknologi Elektronik. Pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) didalamnya berupa regulasi hukum yang mengatur penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. UU ITE ini bertujuan untuk melindungi keamanan dan privasi data, mencegah penyalahgunaan teknologi informasi, serta mengatur tindakan criminal yang terkait dengan penggunaan internet. Namun, UU ITE juga telah menjadi sorotan karena dianggap memiliki potensi untuk menekan kebebasan berekspresi dan berpendapat di dunia maya. Penggunaan UU ITE ini menjadi perhatian penting dalam menjaga keseimbangan antara perlindungan data dan hak asasi manusia dengan kebebasan berpendapat dalam era digital yang semakin terus berkembang. Khususnya didalam UU ITE ini terdapat aturan yang mengatur tentang perjudian yang akan dibahas didalam penelitian ini.

### **Pengaturan Dalam KUHP Lama**

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana atau yang lebih dikenal sebagai KUHP ini merupakan undang-undang yang didalamnya masih mengadopsi atau merupakan turunan KUHP Belanda. KUHP seperti yang sudah diketahui bahwa didalamnya mengatur macam-macam dari perbuatan pidana yang ada di Indonesia. Termasuk didalamnya membahas mengenai tindak pidana perjudian. Perjudian agaknya sudah tidak asing ditelinga masyarakat karena permainan ini sudah sangat kerap dilakukan oleh orang-orang yang ingin mendapatkan keuntungan yang melimpah dengan usaha yang dapat dikatakan tidak terlalu mengeluarkan suatu upaya yang keras untuk dilakukan.

Membicarakan topik pembahasan mengenai perjudian, seperti yang diketahui bahwasanya perjudian adalah aktivitas yang melibatkan pertarungan didalamnya dengan mempertaruhkan sejumlah uang yang bertujuan untuk mendapatkan uang yang sebanyak-banyaknya. Semua perbuatan atau permainan yang mengandung unsur tersebut termasuk ke

dalam judi tanpa adanya pengecualian syarat. Terdapat tiga unsur yang menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan itu termasuk perjudian, yaitu pertama adalah permainan atau perlombaan yang dilakukan hanya untuk mendapatkan kesenangan untuk mengisi waktu kosong, kedua adalah untung-untungan yang dimana dalam permainan atau lomba terdapat kemenangan yang didapatkan secara untung-untungan, dan ketiga adalah adanya taruhan, disini dalam permainan atau perlombaan terdapat taruhan yang berbentuk harta, seperti uang. Dimana setiap taruhan akan terjadi keuntungan atau kerugian yang didapatinya (Gerald Waney, 2016:32-33). Melihat dari realita tersebut didalam lingkungan bahwa semua perbuatan yang berbau judi adalah perbuatan melawan hukum sehingga orang-orang yang melakukan judi akan diproses secara hukum. Namun, faktanya ada dalam kalimat peraturan, khususnya dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP terdapat frasa “tanpa mendapat izin” dan “kecuali ada izin”. Frasa tersebut membuat polemik dalam memberantas perjudian di Indonesia. Dalam frasa tersebut, secara eksplisit menyatakan bahwa praktik perjudian di Indonesia diperbolehkan dengan syarat adanya perizinan dari pemerintah sebagai penguasa negara. Penulis mengacu kepada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian dalam Pasal 1 butir 1 yang menyebutkan bahwa penyelenggaraan segala bentuk bentuk dan jenis perjudian dilarang, termasuk perjudian yang diizinkan di kasino, tempat-tempat umum, atau yang dilakukan atas dasar alasan-alasan tertentu. Memang PP ini bertujuan untuk mencegah praktik perjudian yang merugikan masyarakat dan mengurangi dampak negatifnya terhadap kehidupan sosial dan ekonomi.

Dalam Pasal 2 PPRI Nomor 9 Tahun 1981 juga menyebutkan bahwa izin penyelenggaraan perjudian dalam bentuk perjudian apapun yang sebelumnya diizinkan akan dibatalkan dan tidak berlaku lagi sejak PP ini mulai diterbitkan. Jika pengaturan judi ini dikaitkan dengan Pasal 7 ayat 1 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan, menyatakan bahwa PP tersebut akan batal demi hukum dikarenakan bertentangan dengan peraturan yang ada di atasnya, yaitu KUHP. Menurut penulis seharusnya pemerintah sebagai penguasa agar membuat pengaturan dengan jelas terkait perjudian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menindak pemberantasan perjudian di Indonesia. Tentunya frasa “izin” dalam Pasal 303 dan 303bis KUHP ini menjadikan polemik.

Dalam Pasal 303 KUHP, pertama terdapat dalam ayat 1 butir pertama yang melarang dengan sengaja memberikan atau menawarkan suatu kesempatan berjudi dan menjadikan kesempatan tersebut menjadi sebuah mata pencaharian. Dapat ditelusuri dalam uraian tersebut, bahwa terdapat unsur kejahatan yang terkandung didalamnya, yaitu unsur objektif dan unsur subjektif. Unsur objektif tersebut meliputi perbuatannya adalah “menawarkan dan memberikan

kesempatan”, objeknya adalah “bermain judi tanpa izin”, dan kegiatan judi yang dijadikan sebagai suatu mata pencaharian. Lalu dalam unsur subjektifnya adalah pembuat judi ini tidak melakukan tindak perjudian, tetapi pembuat menawarkan kesempatan berjudi dan memberikan berjudi, tentu saja kejahatan ini tidak termasuk ke dalam larangan untuk bermain judi, tetapi perbuatan pembuat ini dilarang karena mengundang atau mengajak orang-orang untuk bermain judi dengan menyediakan tempat untuk dilakukannya permainan judi.

Selain itu, terdapat kejahatan kedua didalam butir 1 ayat 1, yaitu sengaja turut serta dalam kegiatan usaha perjudian. Terdapat unsur objektif didalamnya, yaitu perbuatannya adalah turut serta dan objeknya adalah dalam kegiatan usaha perjudian. Turut serta yang termasuk ke dalam perbuatan mempunyai arti orang yang terlibat didalam usaha perjudian. Lalu unsur subjektifnya terdapat dalam frasa “dengan sengaja” yang kesengajaan ini lebih mencolok kepada perbuatan turut serta yang terjadi dalam suatu kegiatan usaha perjudian, dengan maksud bahwasanya pembuat judi ini sengaja menghendaki dalam melakukan suatu perbuatan turut serta dan pada dasarnya keturutsertaan ini merupakan kegiatan perjudian. Lalu terdapat juga kejahatan yang ketiga, yaitu terdapat dalam butir ke-2 dalam ayat 1 yang tertulis dengan sengaja memberikan atau menawarkan suatu kesempatan untuk masyarakat umum, terdapat unsur objektif didalamnya, yaitu perbuatannya adalah memberikan atau menawarkan dan objeknya adalah masyarakat umum. Terdapat juga unsur subjektifnya, yaitu frasa “dengan sengaja”. Dalam kejahatan ketiga ini terdapat kemiripan, yaitu perbuatan yang menawarkan atau memberikan, yang menjadi perbedaannya adalah dalam kejahatan ketiga ini tertulis frasa “masyarakat umum” yang dimana kejahatan perjudian ini ditujukan kepada beberapa orang. Lalu dalam kejahatan ketiga ini tidak terdapat unsur sebagai mata pencaharian.

Kemudian terdapat kejahatan yang keempat, yaitu suatu larangan yang didalamnya dengan sengaja turut serta untuk melakukan suatu kegiatan usaha perjudian. Terdapat unsur objektif, yaitu perbuatannya adalah turut serta dan objeknya adalah untuk suatu kegiatan usaha perjudian, serta unsur subjektifnya adalah frasa “dengan sengaja”. Dalam kejahatan keempat ini mempunyai kemiripan dengan kejahatan kedua, yang menjadi pembedanya adalah dalam kejahatan keempat ini tidak dijadikan sebagai mata pencaharian. Lalu terakhir terdapat kejahatan kelima adalah terdapat frasa “turut serta” tetapi bukan kegiatan menawarkan atau memberikan suatu kesempatan, melainkan sebagai yang turut serta didalam permainan perjudian. Lima kejahatan tersebut tertera dalam Pasal 303 ayat 1 KUHP dari butirnya yang pertama hingga butir ketiga. Untuk ayat 2 terdapat isi terkait pemberatan pidana dan ayat 3 terdapat isi terkait definisi perjudian.

Pembahasan diatas merupakan analisis dari isi Pasal 303 KUHP yang didalamnya terkandung lima kejahatan, sedangkan didalam Pasal 303bis KUHP juga terdapat beberapa sisi yang perlu untuk diperhatikan. Pada Pasal 303bis ini merupakan perubahan yang semula berupa dalam Pasal 542 KUHP berdasarkan ketentuan Pasal 2 butir 4 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Vience Ratna dan Esti Royani, 2023:3). Dalam pasal tersebut terdapat isi yang membahas mengenai aturan pidana dari tindak pidana perjudian dan terdapat juga dalam ayat 1 butir 2 frasa “jika ada izin” dan “memberi izin” yang menurut penulis frasa tersebut memberikan polemik yang dibahas diatas oleh penulis dan penting untuk diperhatikan.

Dalam Pasal 303bis ini, bahwasanya pada pasal ini memuat kejahatan perjudian dalam ayat 1 dan dalam ayat 2 terdapat unsur pemberatan pidana. Dalam ayat 1 terdapat kejahatan yang pertama dalam butir 1, yaitu melarang orang yang melakukan permainan perjudian dengan memakai kesempatan yang ada melanggar Pasal 303 KUHP, terdapat unsur objektifnya, yaitu perbuatannya adalah kesempatan bermain judi dan unsur subjektifnya adalah melanggar ketentuan Pasal 303 KUHP, serta kejahatan yang kedua dalam butir 2 adalah melarang orang ikut turut serta dalam permainan judi di jalan umum, pinggir jalan umum, atau tempat yang dikunjungi umum, terdapat juga unsur objektifnya, yaitu perbuatannya bermain judi, objeknya ditempat umum dan unsur subjektifnya terdapat dalam barang siapa turut serta. Selain itu, dalam ayatnya yang ke-2 merupakan unsur pemberatan yang jika terjadi suatu pelanggaran terkait judi belum lewat dua tahun sejak ditetapkannya pidana, maka dapat dikenakan pidana penjara atau pidana denda.

### **Pengaturan Dalam KUHP Baru**

Dalam KUHP Indonesia yang terbaru ini merupakan aturan hukum pidana yang tentunya baru atau terjadi perubahan dari yang sebelumnya merupakan aturan Belanda yang diterbitkan oleh pemerintah. KUHP baru ini dapat mencakup berbagai aspek hukum, seperti pengaturan baru atau perubahan yang telah diterbitkan oleh pemerintah untuk mengatur tindak pidana yang terkait kejahatan pidana, khususnya dalam tindak kejahatan perjudian. Perjudian ini tertulis didalam Pasal 426 dan 427 KUHP Bab ke 15 bagian kedelapan Perjudian. Analisis yang dilakukan oleh penulis, menyatakan bahwa dalam Pasal 426 ini khususnya dalam ayat 1 terdapat perbedaan terkait pidana penjara dan pidana denda. Pidana penjara dalam ayat tersebut terjadi pengurangan yang tadinya paling lama sepuluh tahun menjadi pidana penjara paling lama sembilan tahun. Untuk pidana denda juga terjadi perubahan menjadi lebih besar, yang sebelumnya pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah menjadi pidana denda

paling banyak sesuai kategori VI dalam Pasal 79 KUHP baru, yaitu sebesar dua miliar rupiah. Dalam ayat 1 butir satu hingga dua terdapat perbedaan dengan sebelumnya, yaitu dihilangkannya frasa “dengan sengaja” didalamnya. Penulis mengartikan bahwa dalam KUHP baru ini jika seseorang secara sengaja atau tidak sengaja melakukan kegiatan menawarkan atau memberi kesempatan akan terjerat kedalam kejahatan perjudian dan untuk butir ketiga masih sama dengan sebelumnya. Untuk ayat kedua dalam KUHP baru ini memiliki tujuan yang sama dengan sebelumnya, yaitu pencabutan hak menjalankan profesi. Perbedaannya hanya terkait dengan penggunaan frasa mata pencaharian dan profesi yang sama-sama memiliki arti adalah pekerjaan. Menurut penulis, bahwa dalam Pasal 427 KUHP baru ini terdapat perbedaan dengan aturan KUHP sebelumnya, yaitu dalam pidana penjara dan pidana dendanya. Perbedaan pidana penjara sebelumnya adalah paling lama empat tahun, sedangkan dalam KUHP baru pidana penjara paling lama tiga tahun, disini terjadi penurunan angka pidana penjara maksimalnya dan perbedaan pidana denda yang sebelumnya paling banyak sepuluh juta rupiah, sedangkan dalam KUHP baru menjadi besar, yaitu pidana denda paling banyak kategori III sesuai dalam Pasal 79 KUHP baru, sebesar lima puluh juta rupiah. Penulis meneliti bahwa dalam KUHP baru khususnya dalam Pasal 426 dan Pasal 427 ini terjadi perbedaan yang paling mencolok, yaitu pidana denda dan pidana penjara. Untuk KUHP baru terjadi perubahan yang besar terhadap pidana denda dan terjadi pengurangan terhadap pidana penjara. Perbedaan lain juga terdapat dalam frasa “umum” yang dapat ditemukan didalam KUHP lama, di KUHP baru untuk frasa tersebut tidak ada. Jadi menurut penulis, bahwa perjudian yang dilakukan dimanapun tetap menjadi kejahatan tidak memandang dilakukan ditempat umum atau pinggir jalan bahkan khalayak umum seperti yang tertulis dalam KUHP lama.

Menurut penulis juga bahwa KUHP lama maupun baru belum efektif untuk merespon aktivitas perjudian online yang marak terjadi pada sekarang ini, dikarenakan dalam KUHP tidak spesifik menjelaskan kegiatan perjudian online dan lebih spesifik masuk ke dalam perjudian offline atau secara langsung. Seharusnya dalam KUHP baru ini memasukkan unsur kegiatan kejahatan yang terjadi dalam dunia digital, khususnya dalam perjudian. Walaupun memang dalam KUHP baru ini juga tidak secara langsung membahas terkait perjudian secara online, tetapi seharusnya memasukkan unsur kejahatan digital karena suatu hukum akan selalu mengikuti perkembangan zaman atau dengan maksud lain adalah hukum selalu mengikuti pedoman terhadap perubahan yang terjadi dalam lingkup sosial masyarakat (Tony Yuri, 2019:34).

## **Pengaturan Dalam Undang-Undang Informasi Teknologi dan Elektronik**

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE) yang diundangkan pada tanggal 21 April 2008. UU ITE dapat disebutkan sebagai suatu wujud perkembangan terhadap pengaturan hukum di Indonesia, dikarenakan sebelumnya dalam aturan hukum di Indonesia tidak ada yang mengatur terkait aktivitas kejahatan secara digital. UU ITE ini juga telah mengalami perubahan hingga yang kedua kali, perubahan pertama pada tahun 2016 dan perubahan kedua pada tahun 2024. Perubahan kedua UU ITE menjadi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 ini dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan hukum dalam menjaga ruang digital di Indonesia yang sesuai dengan hukum. Adanya perkembangan media elektronik yang ada di Indonesia diantaranya adalah smarthphone yang memiliki kemampuan yang canggih, media sosial yang semakin hari memiliki fitur-fitur semakin berkembang, seperti Facebook, X, Instagram hingga Tiktok, munculnya media streaming services seperti YouTube, Netflix, Viu, dan lain sebagainya, hingga menjadi perbincangan hangat saat ini berkembangnya kecerdasan AI (Artificial Intelligence) yang tanpa kita sadari justru dengan berkembangnya teknologi ini juga menciptakan tantangan yang lebih besar lagi bagi pemerintah dalam memberantas kejahatan siber khususnya dalam perjudian online (Samuel Marpaung, et.all, 2024:464). Tidak dapat dipungkiri bahwa perjudian online ini juga dapat saja melakukan promosi situs melalui media-media elektronik yang telah disebutkan tadi mulai dari berupa bentuk foto hingga video. Penyalahgunaan media-media ini menjadi urgensi yang seharusnya diperhatikan lebih pemerintah dalam memberantas perjudian online yang semakin hari semakin merajalela jenis dan situsnya.

Dalam Pasal 27 ayat (2) ini mengatur terkait kejahatan digital yang memuat perjudian. Dalam aturan tersebut lebih dikhususkan lagi terkait perjudian dengan online. Sebelumnya aturan perjudian secara umum diatur didalam KUHP. Dengan adanya UU ITE ini membuat permasalahan judi online lebih dikhususkan lagi sesuai dengan asas *lex specialis derogate lex generalis*, yang bahwasanya setiap hukum yang mempunyai sifat khusus akan mengesampingkan setiap hukum yang mempunyai sifat umum (Wahyu Tris, 2019:121). Dalam pasal tersebut terdapat unsur-unsur terkandung didalamnya yang penulis akan analisis secara satu per satu, yaitu terdapat frasa “setiap orang” yang mempunyai arti bahwa setiap orang yang melakukan perjudian akan termasuk ke dalam tindak pidana kejahatan perjudian. Lalu terdapat juga frasa “dengan sengaja” yang mengartikan bahwa orang-orang yang melakukan perbuatan perjudian dengan adanya kesengajaan atau dengan kesadaran yang penuh atas perbuatan yang dilakukan. Selanjutnya ada diksi “mendistribusikan” yang mempunyai arti sebagai suatu tindakan yang melakukan pengiriman atau menyebarkan terkait kegiatan elektronik

didalamnya ke berbagai banyak orang atau pihak menggunakan sistem elektronik. Kemudian terdapat diksi “mentransmisikan” yang didalamnya mempunyai arti mengirimkan terkait informasi dokumen elektronik tertuju kepada orang atau pihak lain dengan menggunakan sistem elektronik. Selanjutnya terdapat frasa “membuat dapat diaksesnya” mempunyai arti adalah setiap kegiatan dalam bidang elektronik yang membuat orang atau pihak lain dapat menelusuri atau mengakses seluruh informasi yang terekspos. Lalu yang terakhir terdapat frasa “muatan perjudian” dimana setiap kegiatan yang terdapat didalamnya pertaruhan baik uang atau harta agar mendapatkan lebih banyak lagi uang atau harta dari yang semula dipertaruhkan.

Oleh karena itu, jika unsur-unsur diatas digabungkan mempunyai arti bahwa setiap orang yang melakukan kegiatan yang memuat perjudian secara dengan kesadaran yang penuh atau sengaja menyebarkan terkait informasi kepada banyak orang atau pihak atau yang menyebabkan suatu informasi dapat diketahui banyak orang melalui sistem elektronik. Menurut penulis bahwa dalam aturan UU ITE ini sudah mendeskripsikan terkait pelarangan aktivitas apapun yang bermuatan dengan perjudian, tetapi penulis menyayangkan terkait frasa “dengan sengaja” ini yang tercantum dalam aturan diatas. Frasa tersebut menjelaskan bahwa orang yang melakukan aktivitas bermuatan dengan perjudian secara sadar tahu apa yang dilakukannya dan tahu apa akibatnya kedepan dari apa yang dilakukannya. Sebab itu, penulis mempunyai pertimbangan bahwa seharusnya frasa tersebut dihapuskan agar orang yang melakukan aktivitas judi baik secara sengaja maupun tidak sengaja dapat disebut sebagai tindak kejahatan.

Dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE, bahwa pasal tersebut membahas terkait unsur pemberatan pidana. Jika penulis mengkaitkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 dengan undang-undang ITE sebelumnya, terjadi peningkatan dalam unsur pembedaan penjara maupun pidana denda. Sebelumnya dalam aturan UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 maupun Nomor 19 Tahun 2016 menyebutkan bahwa dipidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak sebesar satu miliar rupiah sedangkan dalam UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 itu menyebutkan bahwa pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak sepuluh miliar. Terlihat perbedaan sangat mencolok yang menurut penulis sudah layak ditambahkannya terkait pemberatan pidana supaya dapat memberi efek jera kepada orang-orang yang melakukan aktivitas perjudian secara online ini.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam pengaturan judi *online* di Indonesia dalam Pasal 303 dan 303bis KUHP, Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menurut penulis terdapat diksi yang membuat kejanggalan, yaitu diksi "izin". Diksi tersebut memang tidak sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 dalam Pasal 2 yang tidak memberikan izin terhadap penyelenggaraan perjudian bentuk apapun. Memang jika dilihat secara hirarki Peraturan Pemerintah ini dibawah Undang-Undang dan secara otomatis batal demi hukum. Kejanggalan tersebut membuat penulis berpikir, bahwa jika Peraturan Pemerintah itu dibuat oleh Pemerintah, tetapi kenapa didalam KUHP memperbolehkan perjudian jika ada izin dari penguasa. Disini penguasa adalah Pemerintah. Kejanggalan tersebut yang seharusnya lebih diperhatikan oleh pemerintah atau badan legislatif yang bersama-sama membuat aturan. Seharusnya lebih diperjelas lagi maksud dan tujuan dari diksi "izin" tersebut. Walaupun di Indonesia, pemerintah tidak pernah ada kasus memperizinkan perjudian, tetapi kita tidak tahu kedepannya apakah akan ada kasus pemerintah memberikan izin kepada permainan perjudian. Memang pemerintah sedang berupaya untuk memberantas seluruh aktivitas perjudian secara *offline* maupun yang sedang marak saat ini adalah perjudian *online*, tetapi menurut penulis jika pemerintah ingin memberantas perjudian, hal pertama yang harus dilakukan adalah meneliti terlebih dahulu peraturan terkait perjudian yang ada. Pemerintah sama saja tidak melakukan pemberantasan perjudian apabila nanti terdapat kasus perjudian yang diizinkan. Kemudian dalam peraturan judi di Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) sudah jelas dalam pengaturannya dan sanksi pidana denda maupun sanksi pidana penjaranya.

## **DAFTAR REFERENSI**

### **Artikel Jurnal**

- Arsyan, Abi dan Laras Astuti. 2022. Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesia Journal of Criminal Law and Criminology* Vol. 3 No. 3
- Manullang, Sardjana Orba. 2021. PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN DI ERA TEKNOLOGI. *Jurnal kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*. Vol 4 No. 1
- Mulyani, Fitri dan Nur Haliza. 2021. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING* Vol 3 No 1
- Samuel Marpaung, et.all. 2024. Tantangan Masyarakat Dalam Memahami dan Menggunakan Media Elektronik yang Bijak Sesuai Dengan UU ITE, *Jurnal Kolaboratif Sains* Vol. 7 No. 1

Suhartono, Slamet. 2020. Hukum Positif Problematik Penerapan dan Solusi Teoritiknya. *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 15 No. 2

Suharya, Reza. 2019. Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Jurnal Sosiatri-Sosiologi* Vol. 7 No.3

Tris Haryadi, Wahyu. 2019. Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Jurnal Ekonomi dan Hukum Islam* Vol. 13 No. 2

Waney, Gerald. 2016. Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis KUHP), *Lex Crimen* Vol. 5 No. 3

Yuri Rahmanto, Tony. 2019. Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik, *Jurnal Penelitian Hukum* Vol. 19 No.1

### **Buku Teks**

Marzuki, Peter Mahmud. 2021. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana

Ruba'i, Masruchin. 2021. *Buku Ajar Hukum Pidana*. Malang: MNC Publishing

Widihastuti, Setiati. 2015. *Sistem Hukum Indonesia*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

### **Sumber dari internet dengan nama penulis**

Rizaty, Monavia Ayu. 2023 .<https://dataindonesia.id/ragam/detail/ppatk-transaksi-judi-online-cetak-rekor-hingga-oktober-2023>, diakses tanggal 27 September 2023 Pukul 14.32 WIB