

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan masyarakat modern, khususnya dalam penggunaan internet sebagai sarana komunikasi, hiburan, transaksi ekonomi, dan aktivitas sosial lainnya. Kemajuan teknologi digital memberikan berbagai kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari secara lebih cepat dan efisien. Namun, di balik perkembangan tersebut, muncul berbagai bentuk kejahatan berbasis teknologi atau *cybercrime* yang semakin kompleks dan sulit dikendalikan. Salah satu bentuk kejahatan siber yang saat ini menjadi perhatian serius di Indonesia adalah tindak pidana judi online. Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dan jaringan internet sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Keberadaan judi online menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga membuka peluang munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi (Widodo, 2020).

Fenomena judi online di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kemudahan akses internet, penggunaan telepon pintar, serta berkembangnya sistem pembayaran digital menyebabkan praktik perjudian online semakin mudah dijangkau oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Berbeda dengan perjudian konvensional yang dilakukan secara langsung di tempat tertentu, judi online dapat dilakukan secara tersembunyi melalui aplikasi, situs web, maupun media sosial. Bahkan, promosi judi online saat ini dilakukan secara terbuka melalui platform digital dengan memanfaatkan influencer, iklan terselubung, dan konten media sosial yang menarik perhatian masyarakat. Kondisi tersebut menyebabkan

penyebaran praktik perjudian online semakin sulit dikendalikan karena dilakukan secara masif dan terorganisasi melalui jaringan digital lintas negara.

Peningkatan praktik judi online di Indonesia dapat dilihat dari tingginya transaksi keuangan yang berkaitan dengan aktivitas perjudian digital. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), perputaran dana judi online di Indonesia pada tahun 2025 diperkirakan mencapai lebih dari Rp327 triliun. Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Digital juga mencatat bahwa jutaan konten dan situs judi online telah diblokir oleh pemerintah, namun praktik perjudian tetap terus bermunculan melalui domain dan platform baru. Data tersebut menunjukkan bahwa pemberantasan judi online masih menghadapi berbagai tantangan serius dalam praktik penegakan hukum di Indonesia. Tingginya angka transaksi dan jumlah situs yang diblokir menunjukkan bahwa judi online telah berkembang secara sistematis dan melibatkan jaringan yang luas sehingga memerlukan penanganan hukum yang lebih efektif dan terintegrasi.

Judi online tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi bagi masyarakat, tetapi juga membawa dampak sosial yang sangat besar. Banyak masyarakat mengalami kerugian finansial akibat kecanduan judi online hingga menyebabkan meningkatnya angka utang, keretakan rumah tangga, bahkan tindakan kriminal. Dalam beberapa kasus, pelaku tindak pidana pencurian, penipuan, dan penggelapan diketahui melakukan perbuatannya karena terjerat judi online. Selain itu, praktik perjudian online juga mulai menyasar kalangan remaja dan pelajar melalui game digital dan aplikasi tertentu yang mengandung unsur taruhan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa judi online tidak hanya menjadi persoalan hukum pidana semata, tetapi juga menjadi ancaman terhadap ketahanan sosial dan moral masyarakat. Menurut Budi Suhariyanto (2019), perkembangan kejahatan siber seperti judi online memiliki karakteristik yang berbeda dengan kejahatan

konvensional karena dilakukan secara anonim, lintas wilayah, dan menggunakan teknologi yang terus berkembang sehingga menyulitkan aparat penegak hukum dalam melakukan penindakan.

Secara normatif, perjudian di Indonesia merupakan perbuatan yang dilarang dan diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Ketentuan mengenai perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang mengatur larangan memberikan kesempatan berjudi maupun turut serta dalam aktivitas perjudian. Namun demikian, ketentuan dalam KUHP pada dasarnya lebih berorientasi pada bentuk perjudian konvensional yang dilakukan secara langsung sebelum berkembangnya teknologi internet. Seiring berkembangnya teknologi digital, bentuk perjudian mengalami transformasi menjadi perjudian berbasis elektronik yang tidak lagi dapat dijangkau secara optimal melalui pengaturan konvensional dalam KUHP. Oleh karena itu, pemerintah kemudian membentuk regulasi tambahan melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.

Dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE ditegaskan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa negara berupaya memperluas instrumen hukum untuk menjangkau tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui media elektronik. Selain itu, keberadaan UU ITE juga memberikan dasar hukum bagi aparat penegak hukum untuk melakukan pemblokiran situs perjudian online dan menindak pihak-pihak yang terlibat dalam penyebaran konten perjudian digital. Akan tetapi, dalam praktiknya penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online masih menghadapi berbagai kendala yang cukup kompleks. Salah satu kendala utama adalah sifat kejahatan judi online yang bersifat lintas negara (*transnational crime*).

Banyak server situs perjudian online berada di luar negeri sehingga aparat penegak hukum Indonesia mengalami kesulitan dalam melakukan penindakan terhadap pelaku utama.

Selain itu, penggunaan rekening anonim, dompet digital, mata uang kripto, dan teknologi enkripsi semakin mempersulit proses pelacakan transaksi perjudian online. Dalam praktik penegakan hukum, aparat kepolisian sering kali hanya mampu menangkap pelaku tingkat bawah seperti admin, pemain, atau promotor judi online, sedangkan pengelola utama dan pemilik jaringan sulit dijangkau karena berada di luar yurisdiksi Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online masih belum optimal. Menurut Adami Chazawi dan Ardi Ferdian (2021), penegakan hukum terhadap kejahatan siber membutuhkan kemampuan teknologi, koordinasi lintas lembaga, serta harmonisasi regulasi agar proses pembuktian dan penindakan dapat berjalan secara efektif.

Permasalahan lain yang muncul adalah adanya potensi tumpang tindih penerapan antara KUHP dan UU ITE dalam penanganan kasus judi online. Dalam praktiknya, aparat penegak hukum sering menggunakan UU ITE karena berkaitan dengan penggunaan media elektronik, sementara unsur perjudian tetap merujuk pada ketentuan dalam KUHP. Perbedaan penggunaan dasar hukum tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat harmonisasi yang optimal antara pengaturan perjudian dalam KUHP dan UU ITE. Selain itu, perkembangan teknologi digital yang sangat cepat sering kali tidak sebanding dengan perkembangan regulasi hukum yang ada. Akibatnya, penegakan hukum terhadap judi online cenderung bersifat reaktif dan belum mampu memberikan efek jera yang maksimal terhadap pelaku perjudian online.

Penelitian mengenai judi online sebenarnya telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian oleh Rahayu (2022) berjudul “Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan UU ITE” menyimpulkan bahwa penegakan hukum terhadap perjudian

online masih terkendala pada aspek pembuktian digital dan keterbatasan teknologi aparat penegak hukum. Selanjutnya, penelitian oleh Prasetyo (2023) mengenai “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Indonesia” lebih berfokus pada aspek pertanggungjawaban pidana pelaku tanpa mengkaji efektivitas harmonisasi regulasi antara KUHP dan UU ITE. Penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayat dan Nuraini (2024) tentang “Analisis Kebijakan Pemerintah dalam Pemberantasan Judi Online di Indonesia” menunjukkan bahwa kebijakan pemblokiran situs belum efektif karena situs judi online dapat dengan mudah berganti domain dan platform baru.