

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perjudian merupakan fenomena sosial yang sejak dahulu telah menjadi sorotan masyarakat dan pemerintah Indonesia. Judi merupakan permainan di mana uang atau barang berharga dipertaruhkan dengan menebak angka akhir dari undian resmi.<sup>1</sup> Perjudian tidak hanya dipandang sebagai pelanggaran hukum, tetapi juga sebagai bentuk penyimpangan moral serta ancaman terhadap ketertiban umum. Sejak zaman kolonial, perjudian telah dikenal sebagai salah satu perbuatan yang dilarang, sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi, bentuk perjudian mengalami transformasi signifikan dari model konvensional menjadi format digital yang memanfaatkan jaringan internet. Perjudian ini dikenal sebagai perjudian daring / online, yang kemudian dikategorikan sebagai salah satu bentuk kejahatan digital atau *cyber crime*. Perjudian online digolongkan sebagai *cyber crime* karena dalam melakukan kejahatannya menggunakan komputer, tablet, dan ponsel pintar yang dapat diakses melalui internet sebagai sarana untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut.<sup>2</sup>

Perjudian daring dinilai memiliki tingkat bahaya yang lebih tinggi dibandingkan perjudian konvensional, karena sifatnya yang masif, tersembunyi, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa batas wilayah. Aktivitas ini tidak hanya melanggar norma sosial dan moral, tetapi juga menimbulkan persoalan

---

<sup>1</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, KBBI;

<sup>2</sup> Fitria Damayanti, Abshoril Fithry. Analisis Tindak Pidana Kejahatan Judi Online Berdasarkan Hukum Positif, 2023;

hukum yang kompleks karena sifatnya yang lintas batas dan sulit dilacak.<sup>3</sup> Modus operandi yang digunakan kerap berupa pemberian bonus pada saat melakukan

---

pengisian saldo dengan menggunakan pembayaran digital, kemudahan kemenangan pada tahap awal permainan, penawaran kemudahan

---

bermain di mana pun dan kapan pun, serta memberikan kemudahan penyamaran identitas pengguna untuk mengakses situs atau aplikasi perjudian daring.

Dalam hukum positif Indonesia, larangan perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Pasal 303 KUHP mengatur mengenai larangan praktik perjudian beserta sanksi bagi setiap orang yang menyelenggarakan, memfasilitasi, atau terlibat dalam kegiatan perjudian. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak Rp.25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah). Adapun Pasal 303 bis KUHP merupakan ketentuan tambahan yang memperluas cakupan pengaturan dalam Pasal 303, yang secara khusus melarang setiap orang untuk ikut serta atau terlibat dalam perjudian, termasuk tidak secara langsung mengelola atau menyelenggarakannya dan/atau menjadi peserta atau penikmat kegiatan perjudian.

Larangan perjudian diperkuat dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 UU

---

<sup>3</sup> Bakhtiar, Adilah A.N. Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum, 2024;

ITE jo. UU Nomor 19 Tahun 2016. Pelanggaran terhadap ketentuan ini diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Selanjutnya, melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan

Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sanksi terhadap pelanggaran Pasal 27 ayat (2) diperberat dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek yuridis sanksi pidana terhadap pelaku perjudian daring, serta menilai efektivitas implementasi regulasi yang digunakan dalam penegakannya. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi kendala yang dihadapi aparat penegak hukum, seperti keterbatasan yuridiksi lintas negara, kesulitan pembuktian digital, dan minimnya sumber daya teknologi pendukung. Pada akhirnya, penelitian ini menyusun rekomendasi pembaruan hukum yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi informasi, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan hukum pidana Indonesia dalam merespons tantangan kejahatan digital, khususnya tindak pidana perjudian daring.