

# **Legal Analysis of Online Gambling Regulations in Indonesia: Examining Article 303 of the Criminal Code and the ITE Law**

## **Analisis Hukum Terhadap Regulasi Judi Online di Indonesia: Telaah Pasal 303 KUHP dan UU ITE**

**Dani Ramadhan**

### ***Abstract***

*The modern era has brought significant advances in technology and the internet, greatly benefiting society by facilitating access to various information and services electronically. However, these advancements also come with negative aspects, including the proliferation of illegal sites that can be misused, creating new social problems such as online gambling. This study analyzes the legal framework of online gambling in Indonesia, focusing on Article 303 of the Criminal Code (KUHP) and the Information and Electronic Transactions Act (UU ITE). The research utilizes a qualitative approach to assess the normative legal structure, emphasizing the importance of legal literacy and employing both primary and secondary data sources. The findings highlight the challenges in enforcing laws against online gambling, which not only violates religious, moral, and Pancasila norms but also threatens the fabric of society. Despite the existing regulations outlined in the KUHP and further specified by UU ITE, enforcement faces technological and jurisdictional hurdles, demonstrating the need for a more dynamic legal approach to effectively combat online gambling activities.*

**Keywords:** *Online Gambling, Indonesian Criminal Code (KUHP), Information and Electronic Transactions Act (UU ITE), Legal Enforcement, Cybercrime*

### ***Abstrak***

Era modern telah membawa kemajuan signifikan dalam teknologi dan internet, memberikan manfaat besar bagi masyarakat dengan memudahkan akses ke berbagai informasi dan layanan secara elektronik. Namun, kemajuan ini juga membawa aspek negatif, termasuk maraknya situs ilegal yang dapat disalahgunakan, menciptakan masalah sosial baru seperti judi online. Studi ini menganalisis kerangka hukum perjudian online di Indonesia, berfokus pada Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif untuk menilai struktur hukum normatif, menekankan pentingnya literasi hukum dan menggunakan data primer dan sekunder. Temuan menyoroti tantangan dalam penegakan hukum terhadap judi online, yang tidak hanya melanggar norma agama, moral, dan Pancasila tetapi juga mengancam struktur masyarakat. Meskipun regulasi yang ada diuraikan dalam KUHP dan lebih spesifik dalam UU ITE, penegakan menghadapi hambatan teknologi dan yurisdiksi, menunjukkan kebutuhan akan pendekatan hukum yang lebih dinamis untuk secara efektif memerangi aktivitas judi online.

**Kata Kunci:** Judi Online, Kode Hukum Pidana Indonesia (KUHP), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Penegakan Hukum, Kejahatan Siber.

## A. PENDAHULUAN

Era modern telah membawa kemajuan signifikan di bidang teknologi dan internet, yang memberikan manfaat besar bagi masyarakat dengan memudahkan akses ke berbagai informasi dan layanan melalui media elektronik. Namun, kemajuan ini juga memiliki sisi negatif, termasuk maraknya situs ilegal yang berpotensi disalahgunakan, menciptakan masalah sosial baru yang bertentangan dengan nilai dan norma yang ada, seperti kasus perjudian online (Fatimah & Taun, 2023)

Perjudian online, yang tergolong sebagai kejahatan siber, menggunakan komputer dan internet untuk melakukan aktivitas perjudian yang tidak hanya melanggar norma agama, moral, dan Pancasila, tapi juga mengancam keberlangsungan masyarakat, bangsa, dan negara. Praktik perjudian ini dianggap sebagai pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia dan telah berkembang mengikuti kemajuan teknologi menjadi perjudian berbasis online, menuntut perlunya pendidikan hukum yang berkelanjutan sejak dini (Rodhiyah et al., 2022)

Perjudian telah menjadi tindak pidana yang sering terjadi, melibatkan berbagai lapisan masyarakat dan semua usia, sering dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan, terutama dengan mudahnya akses ke situs perjudian online yang seringkali dimulai dari taruhan dalam pertandingan olahraga. Perjudian online telah menjadi penghambat pembangunan nasional dan mendorong perilaku mencari nafkah yang tidak lazim serta membentuk watak malas (Rodhiyah et al., 2022)

Di Indonesia, perjudian dianggap sebagai tindak pidana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan setiap pelaku judi online dikenakan sanksi. Judi online biasanya melibatkan pembuatan situs khusus dan transaksi finansial melalui ATM. Dalam setiap kegiatan perjudian, baik konvensional maupun online, pengelola situs cenderung memperoleh keuntungan terbesar, dengan permainan yang ditandai oleh harapan dan ketegangan karena ketidakpastian hasil. Dampak judi online juga mencakup ketergantungan dan kerugian materil maupun immateril bagi pemain dan keluarganya (Ismail, 2019; Rodhiyah et al., 2022)

Tindak pidana perjudian, termasuk judi online, menurut definisi dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana adalah setiap permainan yang peluang menangnya tergantung pada keberuntungan, yang bisa meningkat dengan keahlian pemain. Ini juga mencakup taruhan pada hasil lomba atau permainan yang tidak diadakan oleh peserta atau taruhan lain (Handoko & Marlina, 2023)

Peraturan pidana mengenai perjudian di Indonesia diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. P.A.F. Lamintang dan Theo Lamintang telah menerjemahkan Pasal 303 dari bahasa Belanda, dengan isi sebagai berikut:

Siapa pun yang tanpa hak melakukan usaha perjudian, menawarkan, atau memberi kesempatan untuk berjudi, atau terlibat dalam usaha tersebut dapat dihukum penjara maksimal sepuluh tahun atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah. Kegiatan ini meliputi: a. melakukan perjudian sebagai usaha; b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk berjudi; c. terlibat dalam permainan judi sebagai usaha.

Pelaku yang melakukan kejahatan ini dalam pekerjaannya bisa dilarang melanjutkan pekerjaan tersebut.

Permainan judi diartikan sebagai setiap permainan yang peluang untungnya umumnya bergantung pada kebetulan, termasuk jika peluang itu bisa meningkat dengan keterampilan atau keahlian pemain. Pengertian ini juga meliputi setiap perjanjian yang berunsur spekulatif mengenai hasil dari pertandingan atau permainan yang tidak diikuti oleh para pemain tersebut (Handoko & Marlina, 2023).

Individu yang terlibat dalam perjudian online menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat, dengan manfaat yang lebih besar daripada judi konvensional karena memanfaatkan jaringan komputer yang luas. Ini membuat perjudian online sangat sulit diberantas, terutama perjudian seperti togel yang dapat dilakukan di mana saja, baik dalam pengiriman nomor maupun pembayaran (Kudadiri, 2023)

Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP mengatur tentang perjudian konvensional, sementara perjudian online secara spesifik diatur oleh Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal tersebut berbunyi, "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau yang memiliki muatan perjudian." Menurut Pasal 45 ayat (2), pelanggaran ini dapat dihukum dengan penjara maksimal enam tahun dan/atau denda maksimal satu miliar rupiah. UU ini memperjelas bahwa, dalam hal perjudian online, harus diprioritaskan atas hukum umum sesuai dengan prinsip *Lex Specialis Derogate Lex Generalis*, meskipun dalam praktiknya, penerapan prinsip ini sering kali mengabaikan Pasal 27 ayat (2) UU Informasi dan Transaksi Elektronik (Kudadiri, 2023)

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menilai struktur hukum normatif yang telah ditetapkan dengan fokus pada pengujian penerapan prinsip-prinsip hukum, regulasi yang terkait, dan eksekusi mereka dalam situasi praktis (Hamzah, 2022; Putranto & Harvelin, 2023). Selama periode review literatur, studi ini menggarisbawahi pentingnya literasi hukum, menggunakan berbagai sumber termasuk buku, artikel jurnal, dan materi lainnya untuk membentuk pemahaman komprehensif tentang norma-norma hukum yang relevan dengan topik penelitian (Lewansorna et al., 2022)

Dalam konteks pengumpulan data, penelitian ini membagi sumber data ke dalam dua kategori: primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan dari dokumen-dokumen resmi yang dikeluarkan oleh entitas pemerintah dan sumber-sumber otoritatif lainnya yang keasliannya terjamin (Irawan, 2020). Meskipun data sekunder mungkin tidak seotentik data primer dalam konteks hukum, kedua tipe data ini dianggap sama vital dan saling mendukung dalam proses pengumpulan informasi. Studi ini mengutamakan review literatur dan menerapkan metode analisis kualitatif untuk memperoleh kesimpulan dari hasil yang diperoleh (Lewansorna et al., 2022)

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pembahasan 1**

Hukum Pidana mencakup beragam regulasi yang termasuk di dalamnya adalah kejahatan dan pelanggaran. Di Indonesia, hukum pidana telah dikodifikasi dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), warisan dari masa kolonial Belanda yang dikenal dengan nama "Wetboek van Strafrecht". KUHP menjadi dasar hukum pidana di negara ini, sehingga setiap tindakan yang bertentangan dengan aturan di dalamnya dianggap sebagai pelanggaran atau kejahatan (Adhan, 2022)

Tindakan dianggap sebagai kejahatan menurut hukum pidana jika tindakan tersebut menyebabkan kerugian pada orang lain, diatur dalam KUHP, dan dilakukan dengan niat. Ini berdasarkan Asas Legalitas, yang menyatakan bahwa tidak ada tindakan yang dapat dihukum kecuali telah jelas diatur sebagai tindak pidana dalam perundang-undangan yang ada sebelum tindakan tersebut dilakukan (Adhan, 2022)

Perjudian didefinisikan sebagai aktivitas mempertaruhkan uang atau harta dalam permainan yang berbasis kebetulan untuk memenangkan lebih banyak dari yang dipertaruhkan. Pertaruhan merupakan uang atau harta yang digunakan dalam perjudian. Sosiologisnya, banyak aktivitas yang berkaitan dengan perjudian dan pertaruhan seperti judi kupon putih dan judi ayam. Perjudian dan pertaruhan tergolong dalam perikatan yang tidak dapat dituntut di pengadilan jika terjadi wanprestasi, karena bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, dan ketertiban umum. Perjudian pada dasarnya adalah bentuk permainan (Handoko & Marlina, 2023)

Prinsip umum permainan judi adalah bertujuan memperoleh keuntungan jika menang. Semakin besar nilai yang dipertaruhkan, semakin besar pula potensi keuntungan yang bisa didapatkan. Ini mendorong banyak orang untuk berjudi sebagai cara memenuhi kebutuhan hidup atau bahkan sebagai mata pencaharian utama, termasuk membuka permainan judi untuk orang lain. Judi online adalah permainan judi yang dilakukan melalui media elektronik dengan internet sebagai perantara (Rodhiyah et al., 2022)

Perjudian online telah meningkat dalam masyarakat karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK), dipicu oleh beberapa faktor:

1. Faktor ekonomi, yang menjadi alasan utama banyak orang melakukan judi online untuk meraih keuntungan besar dengan biaya rendah.
2. Kejenuhan, dimana situs perjudian online sering dirancang mirip game untuk menarik perhatian dan menghilangkan kebosanan, sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja.
3. Pengeluaran rendah, karena tidak memerlukan banyak biaya namun berpotensi menghasilkan keuntungan besar, membuat perjudian online menarik bagi banyak orang.

Munculnya situs perjudian online yang terus bertambah. Meskipun di Indonesia perjudian dianggap melanggar kesusilaan dan merugikan masyarakat, sehingga Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir akses ke situs perjudian ilegal, pemblokiran ini belum sepenuhnya efektif dan banyak situs judi ilegal yang masih dapat diakses (Fatimah & Taun, 2023)

## **2. Pembahasan 2**

Hukum pada dasarnya bertujuan untuk membawa keadilan, kebaikan, dan mendukung kepentingan umum. Di Indonesia, peraturan tentang perjudian termaktub dalam beberapa perundang-undangan, termasuk di dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Hukum perjudian online khususnya diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan amendemennya. Menurut Pasal 303 ayat (1) KUHP, perjudian di Indonesia dianggap sebagai tindak pidana dengan ancaman hukuman maksimal sepuluh tahun penjara atau denda hingga dua puluh lima juta rupiah. Pasal ini juga menjelaskan tentang aktivitas yang bisa dikategorikan sebagai perjudian, termasuk menawarkan, memberi kesempatan berjudi, menjadikan judi sebagai mata pencaharian, dan terlibat dalam manajemen perusahaan perjudian (Fatimah & Taun, 2023; Rodhiyah et al., 2022)

Pasal 303 bis ayat (1) KUHP menyatakan hukuman maksimal empat tahun penjara atau denda sepuluh juta rupiah bagi yang menggunakan kesempatan berjudi yang melanggar aturan di Pasal 303, serta bagi yang terlibat dalam judi yang diselenggarakan di tempat umum tanpa izin dari pihak berwenang (Fatimah & Taun, 2023; Rodhiyah et al., 2022)

Lebih lanjut, Pasal 303 ayat (3) KUHP mendefinisikan perjudian sebagai kegiatan yang umumnya mengandalkan keberuntungan untuk memperoleh keuntungan, termasuk permainan yang keuntungannya meningkat karena kemahiran atau pengalaman pemain. Termasuk juga pertaruhan pada hasil perlombaan atau permainan yang tidak diikuti oleh partisipan, serta pertaruhan lainnya, menggarisbawahi larangan atas semua bentuk perjudian yang merugikan masyarakat dan bertentangan dengan nilai-nilai sosial serta norma agama (Fatimah & Taun, 2023; Rodhiyah et al., 2022)

Secara spesifik, UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur perjudian online. Pasal 27 ayat (2) UU tersebut menyatakan bahwa setiap orang yang sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang berisi muatan perjudian. Hukuman untuk pelanggaran ini ditetapkan dalam Pasal 45 ayat (2) UU yang sama, dengan ancaman penjara maksimal enam tahun dan/atau denda hingga satu miliar rupiah. Ini menunjukkan bahwa sebelum UU ITE, perjudian sudah diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, yang fokus pada pemberian kesempatan berjudi dan penggunaan kesempatan tersebut sesuai dengan yang dijelaskan dalam pasal tersebut. Kedua pasal ini meminta penegak hukum untuk membuktikan keterlibatan pelaku, dengan tanggung jawab hukum jatuh kepada penyelenggara atau pihak yang terlibat dalam judi online tersebut (Nurdin, 2022)

## **D. PENUTUP**

### **1. Kesimpulan**

Pada era digital saat ini, perjudian online telah berkembang pesat di Indonesia, memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Namun, hal ini membawa dampak signifikan terhadap struktur sosial dan kepatuhan hukum di negara ini. Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis telah memberikan kerangka hukum yang tegas terhadap perbuatan perjudian, membedakan antara penyelenggaraan perjudian secara umum dan penggunaan media elektronik untuk kegiatan tersebut. Di sisi lain, UU ITE, melalui pasal 27 ayat (2) dan pasal 45 ayat (2), secara khusus menargetkan perjudian online, menetapkan hukuman berat bagi pelanggaran terkait distribusi dan akses ke konten perjudian di internet.

Analisis ini menunjukkan bahwa meskipun hukum yang ada sudah cukup komprehensif, penerapannya sering kali terhambat oleh kecepatan evolusi teknologi yang tidak seimbang dengan respons legislatif. Kejahatan perjudian online telah merugikan banyak pihak, tidak hanya secara ekonomi tetapi juga secara moral dan sosial. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pembaruan dan penyesuaian hukum yang lebih cepat agar bisa mengikuti perkembangan zaman.

Penting juga untuk mencatat bahwa perjudian online sering kali dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan melibatkan berbagai lapisan masyarakat, menunjukkan kebutuhan akan pendekatan yang lebih strategis dalam penegakan hukum dan edukasi masyarakat. Perluasan literasi digital dan hukum, serta peningkatan infrastruktur penegakan hukum digital, adalah langkah kritical yang harus diambil untuk memperkuat kerangka regulasi dan pencegahan perjudian online di Indonesia.

### **2. Saran**

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dijabarkan, ada beberapa saran yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan efektivitas hukum dan mengurangi dampak negatif perjudian online. Pertama, diperlukan pembaruan terus-menerus pada UU ITE dan KUHP untuk memastikan bahwa kedua undang-undang ini dapat secara efektif menangani kejahatan siber baru, terutama perjudian online. Legislasi harus lebih dinamis dan adaptif terhadap perubahan teknologi.

Kedua, peningkatan kerjasama antar lembaga penegak hukum dan penyedia layanan internet sangat krusial. Hal ini mencakup kerjasama yang lebih baik dalam memantau, mendeteksi, dan menindak situs-situs perjudian ilegal. Serta penerapan teknologi kecerdasan buatan untuk mengidentifikasi dan memblokir akses ke konten perjudian online secara lebih efektif.

Ketiga, pemerintah dan lembaga pendidikan harus mengintensifkan program edukasi tentang bahaya perjudian online. Edukasi ini tidak hanya ditujukan bagi anak-anak dan remaja tetapi juga untuk orang dewasa, untuk meningkatkan kesadaran tentang konsekuensi hukum dan sosial dari perjudian online. Program-program ini bisa berupa kampanye informasi umum, modul pendidikan di sekolah, dan workshop di komunitas lokal.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

Adhan, M. Thamrin (2022) Analisis Pemidanaan Terhadap Pelaku Judi Online Ditinjau Dari Hukum Pidana Indonesia. Diploma Thesis, Universitas Islam Kalimantan Mab.

Dwi Putranto, R., & Harvelian, A. (2023). Group Counseling as an Effort to Improve Effectiveness Implementation of Correction Client Personality Guidance (Case Study at West Jakarta Class 1 Penitentiary). *POSTULAT*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.37010/postulat.v1i1.1137>

Fatimah, Siti & Taun (2023) Innovative Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 2*.

Handoko, Duwi & Marlina, Tat (2023) Perjudian Berdasarkan Hukum Pidana Positif Indonesia Dan Hukum Pidana Islam. *El-Dusturie: Jurnal Hukum dan Perundang-undangan Vol.2, No.1*.

Irawan, V. (2020) Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online. *In Journal of Intellectual Property (Vol. 3, Issue 2)*. [www.journal.uui.ac.id/JIPRO](http://www.journal.uui.ac.id/JIPRO)

Kudadiri, Ernita (2023) *Penerapan Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Dalam Aspek Asas Lex Specialis Derogat Lex Generalis (Analisis Putusan Nomor 148/Pid.Sus/2022/Pn.Jamb Dan 149/Pid.Sus/2022/Pn.Jmb)*. S1 Thesis, Jambi : Universitas Jambi.

Lewansorna, D., Rina, E., Toule, M., & Sopacua, M. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Aparat Kepolisian Yang Melakukan Kekerasan Terhadap Demontran. *TATOHI*, 2(1), 79–90.

Nurdin, Rizqi Kurniadi (2022) *Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor 483/Pid.B2016pn.Lbp) Di Pengadilan Negeri Lubuk Pakam*. Published thesis, Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Robbani, H. (2021). Development of the ASEAN Qualification Recognition Framework (AQRf) on Halal Management Standardization as a Success Strategy for ASEAN Free Trade Area (AFTA). *LITERATUS*, 3(2), 180–190. <https://doi.org/10.37010/lit.v3i2.404>

Rodhiyah, I., Hapsari, Ifahda Pratama & Iskandar, Hardian (2022) Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia. *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam* Vol. 4, No. 2..