



Analisis Yuridis Sanksi Pidana terhadap Pelaku Perjudian Daring Berdasarkan KUHP dan UU ITE

Rivaldo Sinuhaji¹, Anton Diary Steward Surbakti²

¹Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia, rivaldosinuhaji3@gmail.com

²Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia, antondiarystewardsurbakti@unprimdn.ac.id

Corresponding Author: rivaldosinuhaji3@gmail.com¹

Abstract: *The development of information and communication technology has transformed societal behavior patterns, including in gambling activities. Online gambling constitutes one form of digital crime that has grown significantly alongside advancements in devices and information technology. In addition to being driven by weak legal certainty and sanctions perceived as too lenient, online gambling practices have adopted increasingly complex, structured, and hard-to- detect modus operandi, creating serious obstacles to both prevention and enforcement efforts. The Indonesian Penal Code (KUHP) regulates gambling in general, while the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE) specifically prohibits gambling-related content in electronic media. This study aims to analyze the criminal sanctions applicable to online gambling offenders under both regulations and to examine judicial practice in their enforcement. The research employs a normative juridical method with a statutory approach, focusing on the analysis of applicable positive legal norms. The findings indicate that although both legal instruments can serve as a basis for prosecuting online gambling offenders, their implementation has yet to reach optimal effectiveness due to evidentiary challenges, limited cross-border jurisdictional coordination, insufficient technological resources, and the absence of a comprehensive regulation specifically governing online gambling. This study recommends enhancing public legal awareness as a preventive measure to curb online gambling.*

Keywords: *Online gambling, Digital crime, Indonesian Penal Code, Electronic Information and Transactions Law, Criminal sanctions.*

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola perilaku masyarakat, termasuk dalam aktivitas perjudian. Perjudian daring merupakan salah satu bentuk kejahatan digital yang mengalami perkembangan signifikan seiring kemajuan perangkat dan teknologi informasi. Selain dipicu oleh lemahnya kepastian hukum serta sanksi yang dinilai terlalu ringan, praktik perjudian daring juga memiliki modus operandi yang semakin rumit, terstruktur, dan sulit diidentifikasi, sehingga menimbulkan hambatan serius dalam upaya pencegahan maupun penindakannya. KUHP mengatur perjudian secara umum, sedangkan UU ITE secara spesifik mengatur larangan muatan perjudian di media elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sanksi pidana terhadap pelaku perjudian daring berdasarkan kedua regulasi tersebut serta melihat praktik

peradilan dalam menegakkannya. Penelitian menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan yang berfokus pada analisis norma hukum positif yang berlaku. Hasil penelitian menunjukkan, meskipun kedua instrumen hukum tersebut dapat dijadikan dasar pemidanaan terhadap pelaku perjudian daring, namun implementasinya masih belum mencapai efektivitas optimal, karena masih terdapat kendala pada tantangan pembuktian, keterbatasan koordinasi yuridiksi lintas batas, keterbatasan sumber daya teknologi penunjang, serta belum adanya regulasi khusus yang secara menyeluruh mengatur perjudian daring. Penelitian ini merekomendasikan upaya peningkatan kesadaran hukum masyarakat sebagai langkah pencegahan untuk menekan praktik perjudian daring dan reformasi hukum pidana yang lebih adaptif dan responsive.

Kata Kunci: *Perjudian daring, Kejahatan digital, KUHP, UU ITE, Sanksi pidana*

PENDAHULUAN

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. 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.

Perjudian daring dinilai memiliki tingkat bahaya yang lebih tinggi dibandingkan perjudian konvensional, karena sifatnya yang masif, tersembunyi, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa batas wilayah. Aktivitas ini tidak hanya melanggar norma sosial dan moral, tetapi juga menimbulkan persoalan hukum yang kompleks karena sifatnya yang lintas batas dan sulit dilacak. 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 Rp25.000.000,00 (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 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.

METODE

Penelitian hukum konvensional adalah studi dengan mempelajari peralatan perpustakaan, data utama dan data sekunder.⁴ Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif (yuridis normatif) yang menginventaris hukum positif serta sumber hukum yang relevan dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan. Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan cara menelaah semua peraturan perundangundangan dan regulasi yang memiliki hubungan dengan isu hukum yang sedang diteliti.⁵ Bahan hukum terdiri dari bahan hukum primer yaitu peraturan perundangundangan terkait perjudian daring, dan bahan hukum sekunder yang berkaitan dengan penegakan hukum tindak pidana perjudian. Pengumpulan bahan hukum dilakukan menggunakan studi kepustakaan yang kemudian dianalisis menggunakan metode deduktif dengan mengidentifikasi hal yang bersifat umum kemudian dihubungkan dengan hal yang bersifat khusus. Analisis difokuskan pada ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta peraturan perundangundangan lainnya yang berkaitan dengan praktik perjudian daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan Hukum Tentang Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Perjudian daring (online)

1. Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) merupakan kodifikasi hukum pidana nasional yang disusun pada masa kolonial Belanda dan masih berlaku hingga kini dengan berbagai penyesuaian.

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian dalam KUHP diatur dalam Pasal 303, yang menyatakan:

(1) *Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:*

1. *Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pen- carian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;*

2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencariannya;
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainanlain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Sementara itu, larangan bagi setiap orang yang ikut serta dalam permainan judi diatur dalam Pasal 303 bis KUHP, yang menyatakan:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
 2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Orang yang mengadakan main judi dihukum menurut Pasal 303 KUHP, sementara orang-orang yang ikut pada permainan itu dikenakan hukuman menurut Pasal 303 bis KUHP. Berdasarkan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, unsur-unsur pokok tindak pidana perjudian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perbuatan yang dilarang: menawarkan, memberi kesempatan, atau turut serta dalam permainan judi tanpa izin;
2. Kesengajaan: pelaku melakukan perbuatan dengan kesadaran dan kehendak;
3. Tanpa izin: tidak memiliki persetujuan resmi dari pihak yang berwenang;
4. Tujuan mendapatkan keuntungan: baik bagi penyelenggara maupun peserta.

Selain diatur dalam KUHP, larangan perjudian juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Ketentuan pidana dalam KUHP dinilai sudah tidak lagi sejalan dengan perkembangan zaman sehingga diperlukan UU Nomor 7 Tahun 1974 yang berfungsi sebagai instrumen pelaksanaan ketentuan sanksi pidana perjudian. Keberadaan UU Nomor 7 Tahun 1974 pada hakikatnya merupakan bentuk penegasan sekaligus pemberatan ancaman sanksi pidana terhadap tindak pidana perjudian.

Berdasarkan Pasal 1 UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, menyatakan bahwa *tindak pidana perjudian sebagai kejahatan*. Sedangkan Pasal 2 UU Nomor 7 Tahun 1974, merubah ketentuan sanksi pidana yang terdapat dalam KUHP khususnya mengenai tindak pidana perjudian, adapun perubahannya adalah sebagai berikut:

1. Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun penjara atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah;
2. Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) KUHP, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah;

3. *Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) KUHP, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah;*
4. *Merubah sebutan Pasal 542 KUHP menjadi Pasal 303 bis.*

Disamping diatur dalam KUHP dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, ketentuan larangan perjudian juga telah dimuat dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP baru), yang memuat pengaturan yang lebih komprehensif, dengan menyesuaikan perkembangan bentuk dan modus operandi perjudian, termasuk perjudian daring, serta menetapkan ancaman pidana yang proporsional dengan kondisi sosial dan teknologi masa kini.

Berdasarkan Pasal 426 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang menyatakan:

- (1) *Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, (yaitu Rp2 miliar) setiap Orang yang tanpa izin:*
 - a) *Menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;*
 - b) *Menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau*
 - c) *Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.*
- (2) *Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.*

Berdasarkan Pasal 427 UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang menyatakan: *Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III (Rp50 juta).*

Ketentuan dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, serta Pasal 426 dan 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 secara konsisten memiliki tujuan utama untuk menekan dan memberantas praktik perjudian dalam bentuk apapun dengan melarang baik pelaku, penyelenggara, maupun pihak yang turut memfasilitasi, mencakup perbuatan seperti menyelenggarakan perjudian secara langsung, menjadi peserta atau pemain, menyediakan sarana atau kesempatan berjudi, hingga memberikan keuntungan finansial dari hasil perjudian, serta memuat ancaman pidana penjara dan/atau denda dengan pemberatan bagi yang menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian atau dilakukan secara terorganisir; di mana keseluruhannya bersifat *lex generalis* yang berlaku untuk semua bentuk perjudian, memperkuat kedudukan larangan ini sebagai bagian dari upaya penanggulangan “penyakit masyarakat”, dan dapat menjadi dasar hukum umum untuk menindak perjudian konvensional maupun daring sepanjang unsur-unsurnya terpenuhi.

2. Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Perjudian daring / online saat ini telah menjadi fenomena yang sangat umum di masyarakat, karena dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja melalui perangkat telepon genggam. Pengaturan sanksi pidana terkait perjudian di Indonesia telah memiliki legitimasi yang jelas, baik dalam KUHP maupun dalam UU ITE. KUHP mengatur perjudian secara umum pada Pasal 303 dan 303 bis, dengan ancaman pidana yang cukup berat, meskipun belum secara spesifik mengatur judi online / daring.¹² Berdasarkan asas *lex specialis derogat legi generali*, KUHP menjadi dasar pengaturan

mengenai tindak pidana perjudian konvensional sedangkan perjudian daring / online diatur secara tegas dalam UU ITE.

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring / online dalam UU ITE secara khusus diatur dalam Pasal 27 ayat (2), yang menyatakan:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Ketentuan sanksi pidana terhadap pelanggaran Pasal 27 ayat (2) tersebut diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 1 Tahun 2024, yang menyatakan:

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)”.

Berdasarkan penjelasan Pasal 27 UU ITE, unsur-unsur yang terkandung didalamnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Unsur Subjektif
 - a. Setiap orang, artinya subjek hukum yang melanggar aturan ini.
 - b. Dengan Sengaja dan Tanpa Hak, artinya mengetahui suatu perbuatan dan/atau mengetahui suatu akibat yang dilarang dalam aturan ini.
2. Unsur Objektif
 - a. Mendistribusikan, artinya menyalurkan dan/atau membagikan sesuatu yang dilarang dalam aturan ini.
 - b. Mentransmisikan, artinya mengirimkan dan/atau mengantarkan sesuatu yang dilarang dalam aturan ini.
 - c. Membuat Dapat Diakses, artinya memberikan suatu kode, password, link atau tautan sehingga informasi elektronik atau dokumen elektronik dapat diakses.
 - d. Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, artinya sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, gambar, foto, rancangan, peta, suara, surat elektronik (*electronic mail*), *electronic data interchange* (EDI), telegram, telecopy, teleks atau sejenisnya, huruf, angka, tanda, symbol, kode akses atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti dan/atau dapat dipahami.
 - e. Muatan Perjudian, artinya situs atau website yang memuat permainan yang memiliki taruhan didalamnya.

Selain dalam UU ITE, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik juga secara implisit mengatur mengenai aktivitas digital terhadap platform yang memfasilitasi perjudian daring / online. Pasal 5 ayat (1) PP Nomor 71 Tahun 2009 mengisyaratkan melarang kepada penyelenggara sistem elektronik untuk memuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang dilarang ketentuan peraturan perundang-undangan. Sedangkan dalam Pasal 100 PP Nomor 71 Tahun 2019 menyatakan pelanggaran terhadap ketentuan ini diancam sanksi administratif dengan hukuman mulai dari teguran tertulis hingga berupa pencabutan izin.

Ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, serta Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, bertujuan untuk mengatur, mengawasi, dan menegakkan hukum terhadap pemanfaatan teknologi informasi serta transaksi elektronik secara aman, tertib, dan bertanggung jawab, termasuk melarang dan menindak setiap bentuk penyalahgunaan media elektronik untuk perbuatan melawan hukum seperti perjudian daring.

Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Perjudian Daring Menurut KUHP Dan UU ITE

KUHP mengatur larangan perjudian dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis, dengan rumusan yang bersifat umum sehingga mencakup seluruh bentuk perjudian, baik yang dilakukan secara konvensional maupun daring, selama memenuhi unsur permainan untung-untungan dan mempertaruhkan uang atau barang berharga. Ancaman pidana dalam KUHP lebih menitikberatkan pada pidana penjara yang relatif lebih lama, yaitu hingga maksimal 10 (sepuluh) tahun, dibandingkan dengan pidana denda yang diatur. Dalam praktiknya, penerapan KUHP terhadap kasus perjudian daring masih dimungkinkan, terutama apabila penuntut umum memilih menggunakan dasar hukum umum atau ketika pembuktian unsur elektronik sebagaimana dipersyaratkan dalam ketentuan khusus tidak dapat terpenuhi.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2), mengatur larangan bagi setiap orang untuk dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. UU ITE memiliki karakter sebagai *lex specialis* dalam ranah kejahatan berbasis elektronik, sehingga secara normatif lebih tepat diterapkan terhadap perkara perjudian daring. Ancaman pidana yang diatur mencakup pidana denda dalam jumlah sangat besar, yakni hingga maksimal Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah), yang dapat disertai dengan pidana penjara maksimal 6 (enam) tahun. Keunggulan penerapan UU ITE terletak pada fleksibilitas penggunaan alat bukti elektronik (*digital evidence*), yang sangat relevan untuk mengungkap kejahatan berbasis internet, termasuk yang melibatkan pelaku lintas yurisdiksi.

Tabel 1. Perbandingan KUHP dan UU ITE

Aspek	KUHP	UU ITE
Sifat Pengaturan	Umum (mencakup semua jenis perjudian)	Khusus (perjudian daring/online)
Ancaman Penjara	Lebih lama (hingga 10 tahun)	Lebih singkat (hingga 6 tahun)
Ancaman Denda	Relatif kecil	Sangat besar (hingga Rp10 miliar)
Fokus Pembuktian	Saksi, barang bukti fisik, dan dokumen konvensional	Bukti elektronik dan transaksi digital
Frekuensi Penerapan	Kurang dominan pada kasus daring	Lebih dominan pada kasus daring

Praktik peradilan menunjukkan kecenderungan menjadikan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai dasar utama penjatuhan pidana terhadap pelaku perjudian daring, mengingat sifatnya yang khusus (*lex specialis*) dan kesesuaiannya dengan modus operandi kejahatan berbasis internet. Pemilihan instrumen hukum, baik UU ITE maupun Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), memiliki implikasi langsung terhadap strategi pembuktian dan jenis sanksi yang dapat dijatuhkan. Penerapan UU ITE umumnya memberikan efek jera dari sisi finansial melalui ancaman denda yang tinggi, sedangkan penggunaan KUHP lebih menonjolkan efek jera dari sisi kebebasan dengan ancaman pidana penjara yang lebih berat. Meski demikian, KUHP tetap berfungsi sebagai *lex generalis* yang dapat digunakan sebagai alternatif atau pelengkap apabila unsur-unsur yang diatur dalam UU ITE tidak terpenuhi. Pendekatan kombinasi antara KUHP dan UU ITE tidak hanya memperluas ruang lingkup penjeratan hukum, tetapi juga memperkuat konstruksi penuntutan, khususnya pada perkara yang melibatkan jaringan lintas negara dan pembuktian multi-unsur yang kompleks. Keunggulan UU ITE terletak pada pengakuan serta fleksibilitas penggunaan alat bukti elektronik, sementara KUHP menyediakan landasan umum untuk menjerat perbuatan yang tidak diatur secara spesifik dalam UU ITE. Harmonisasi penerapan kedua instrumen hukum ini diharapkan

mampu mewujudkan kepastian hukum, kemanfaatan, dan keadilan, sehingga tujuan pemidanaan dapat dicapai secara optimal.

KESIMPULAN

Sanksi pidana terhadap pelaku perjudian di Indonesia memiliki dasar hukum yang kuat dan berlapis, mulai dari Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, hingga KUHP baru (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023) yang akan berlaku efektif pada 2026. Walaupun awalnya ditujukan untuk perjudian konvensional, sifat ketentuan yang umum memungkinkan penerapannya pada perjudian daring / online, dengan dukungan pembuktian menggunakan bukti elektronik sebagaimana diatur dalam UU ITE. KUHP baru memperluas cakupan tindak pidana perjudian, menyesuaikan ancaman pidana, dan mengakomodasi modus modern yang bersifat lintas batas.

Sanksi pidana dalam KUHP memiliki ancaman pidana penjara yang lebih lama, sedangkan UU ITE menerapkan denda yang jauh lebih besar. Meskipun keduanya dapat digunakan, praktik peradilan cenderung lebih sering menerapkan UU ITE karena sifatnya yang khusus dan relevan dengan pembuktian elektronik. Dengan demikian, KUHP tetap menjadi dasar hukum umum, sementara UU ITE berfungsi sebagai instrumen khusus yang memperkuat penegakan hukum terhadap perjudian daring, terutama pada aspek pembuktian dan penanganan perkara lintas yurisdiksi.

Sanksi pidana yang dimuat dalam UU ITE sudah sangat memadai untuk memberikan efek jera bagi para pelaku perjudian daring / online, namun penegakan hukumnya masih menghadapi tantangan yang besar. Regulasi yang ada belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik kejahatan digital yang dinamis dan lintas yurisdiksi. Pembuktian sangat bergantung pada forensik digital, termasuk pengamanan dan analisis bukti elektronik yang rentan dimanipulasi atau dihapus. Pelaku sering menggunakan teknologi seperti VPN, enkripsi, dan server luar negeri untuk menyamarkan identitas, sehingga menghambat proses penyelidikan, keterbatasan sumber daya manusia di bidang forensik digital, lemahnya koordinasi antar lembaga, dan rendahnya literasi hukum Masyarakat memperburuk efektivitas penindakan. Perjudian daring juga menimbulkan dampak sosial-ekonomi negatif seperti kecanduan, kerugian finansial, dan potensi kejahatan lanjutan seperti pencucian uang.

Upaya penanggulangan harus meliputi pemblokiran situs, penegakan hukum yang tegas, peningkatan kapasitas teknis aparat, kerja sama lintas sektor dan internasional, serta edukasi publik. Mengingat sifatnya sebagai kejahatan digital, judi online memerlukan pendekatan hukum yang adaptif, regulasi yang lebih kuat, penguasaan teknologi forensik digital, dan kolaborasi global agar penegakan hukum dapat berjalan efektif sekaligus memberikan perlindungan hukum optimal bagi masyarakat di era digital.

REFERENSI

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Bakhtiar, A. A. N. (2024). *Fenomena judi online: Faktor, dampak, pertanggungjawaban hukum*.
- Damayanti, F., & Fithry, A. (2023). *Analisis tindak pidana kejahatan judi online berdasarkan hukum positif*.
- Hamzah, A. (2008). *Asas-asas hukum pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, C. (2011). *Delik-delik tertentu di dalam KUHP*. Jakarta: Kencana.
- Jadidah, T., Lestari, M., Fatiha, A. A., Riyani, & Wulandari, A. (2023). *Analisis maraknya judi online di masyarakat*. [Tempat terbit tidak disebutkan].
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*.

- Marzuki, P. M. (2005). *Penelitian hukum*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2004). *Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Soesilo, R. (1991). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta komentar-komentarnya lengkap pasal demi pasal*. Jakarta: Politeia.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru).
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.