

Implementasi Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana terhadap Pembaruan Regulasi Perjudian *Online* di Indonesia (Studi Putusan Nomor 111/Pid.B/2022/PN. Bkt)

Nurreka Sekar Arum^{1*}, Benny Sumardiana²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*email: nurrekasekar@students.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37729/amnesti.v7i1.6166>

Submitted: Desember 2024

Revision: Januari 2025

Accepted: Februari 2025

ABSTRAK

Kata Kunci:
*KUHP,
Pembaruan,
Perjudian
Online*

Perjudian *online* kini semakin marak dan mengalami pertumbuhan yang cepat di Indonesia, membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek sosial dan hukum. Meski Pasal 303 KUHP dan UU ITE menjadi landasan hukum dalam menangani aktivitas ini, regulasi yang ada dianggap belum memadai untuk menanggulangi kejahatan berbasis teknologi ini secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Pasal 303 KUHP dalam menanggulangi perjudian *online* di Indonesia serta mengidentifikasi urgensi terhadap kebutuhan pembaruan regulasi pada UU ITE. Melalui pendekatan normatif, penelitian ini menemukan bahwa regulasi saat ini memiliki kelemahan mendasar, seperti tidak adanya definisi khusus mengenai pemain perjudian *online*, kekosongan hukum yang mencakup aktivitas lintas batas, dan sanksi yang tidak memberikan efek jera. Kendala dalam penegakan hukum mencakup keterbatasan yurisdiksi internasional, keterbatasan teknologi aparat penegak hukum, dan minimnya kesadaran masyarakat mengenai bahaya perjudian *online*. Maka dari itu, diperlukan pembaruan regulasi yang lebih komprehensif dan penegakan hukum yang didukung oleh teknologi seperti AI dan Big Data Analytics untuk mendeteksi transaksi judi online, firewall dengan deep packet inspection untuk memblokir situs ilegal, forensik digital untuk melacak aliran dana, serta kerja sama internasional dalam intelijen siber guna menutup platform judi berbasis luar negeri.

ABSTRACT

Keywords:
Penal Code,
Update,
Online
Gambling

Online gambling has become increasingly prevalent and is experiencing rapid growth in Indonesia, bringing significant impacts on various social and legal aspects. Although Article 303 of the Criminal Code and the ITE Law provide the legal basis for dealing with this activity, the existing regulations are considered inadequate to effectively tackle this technology-based crime. This research aims to analyze the application of Article 303 of the Criminal Code in tackling online gambling in Indonesia and identify the urgency of the need to update the regulation of ITE Law. Through a normative approach, this research finds that the current regulation has fundamental weaknesses, such as the absence of a specific definition of online gambling players, a legal vacuum covering cross-border activities, and sanctions that do not provide a deterrent effect. Constraints in law enforcement include limited international jurisdiction, limited technology of law enforcement officers, and lack of public awareness of the dangers of online gambling. Therefore, there is a need for more comprehensive regulatory updates and law enforcement supported by technologies such as AI and Big Data Analytics to detect online gambling transactions, firewalls with deep packet inspection to block illegal sites, digital forensics to track the flow of funds, and international cooperation in cyber intelligence to shut down foreign-based gambling platforms.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi informasi dan elektronik menjadi aspek yang melekat dalam kehidupan masyarakat di era modern. Indonesia, sebagai negara yang secara giat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) telah melalui perubahan besar dalam beragam sektor kehidupan (Faraby, 2024). ITE kini berperan penting sebagai fondasi ekonomi digital, mendukung berbagai kegiatan seperti perdagangan, komunikasi, hingga aktivitas finansial secara daring. Perkembangan teknologi ini tentunya menghadirkan banyak pengaruh positif bagi masyarakat Indonesia. Namun disamping itu juga menimbulkan beberapa dampak negatif akibat penyalahgunaan teknologi yang berkembang pesat saat ini. Dampak negatif dari perkembangan inovasi teknologi dalam era globalisasi ini antara lain adalah memberikan peluang untuk terciptanya *cyber crime*. Pengertian *cyber crime* didefinisikan sebagai aktivitas ilegal yang dilakukan dengan menggunakan komputer melalui jaringan elektronik (Sari, 2023). Kemudahan akses internet dan perangkat digital telah menciptakan ruang baru bagi pelaku kejahatan untuk melakukan aksinya. Salah satu bentuk kejahatan yang marak terjadi akibat perkembangan teknologi ini adalah perjudian *online*.

Perjudian telah lama dianggap sebagai aktivitas ilegal yang merugikan masyarakat karena dampak negatifnya terhadap moralitas, ekonomi, dan ketertiban umum. Dalam era digital, perjudian mengalami transformasi dengan hadirnya platform daring yang memungkinkan masyarakat mengakses berbagai bentuk perjudian secara mudah dan anonim. Seluruh fungsi tersedia dan dapat diakses dalam lingkungan yang disebut sebagai dunia digital. Ruang ini dapat dimanfaatkan untuk bisnis *online*, hiburan, penyebaran informasi, serta komunikasi yang memungkinkan pengguna internet di seluruh dunia tetap terhubung tanpa terhalang oleh jarak (Sumardiana, 2018b). Perjudian *online* kini menjadi salah satu kejahatan siber yang paling meresahkan, tidak hanya karena melibatkan teknologi canggih, tetapi juga karena sulit dilacak dan diatur secara efektif. Sikap masyarakat yang acuh tak acuh terhadap perjudian membuat tindak pidana ini semakin marak dilakukan. Namun, jika masyarakat lebih responsif dengan menolak atau melaporkan, maka ruang gerak penyebarannya akan semakin terbatas (Sumardiana, 2017). Fenomena ini bukan hanya mengancam individu secara personal tetapi juga memberikan dampak luas terhadap stabilitas sosial dan keuangan negara.

Berbagai keuntungan yang ditawarkan oleh situs perjudian *online* dapat menarik minat orang dewasa maupun remaja untuk terlibat dalam aktivitas perjudian demi memperoleh keuntungan sebesar-besarnya. Namun, tanpa disadari, perjudian *online* dapat menimbulkan rasa penasaran yang mendorong pemain untuk terus mencoba, hingga akhirnya menyebabkan ketergantungan. Meningkatnya kemiskinan dan maraknya praktik pinjaman hutang bisa memicu lonjakan tingkat kejahatan yang dilakukan oleh pemain judi *online*, yang pada akhirnya menimbulkan pengaruh yang negatif, baik secara eksplisit maupun implisit (Fatimah, 2023). Saat ini, kondisi perjudian *online* semakin memprihatinkan. Berdasarkan data dan laporan dari pihak berwenang, kasus perjudian *online* terus meningkat setiap tahunnya. Berbagai platform perjudian, baik yang terselubung maupun terang-terangan, menawarkan akses yang semakin mudah dan menarik bagi masyarakat, termasuk remaja dan kelompok rentan lainnya. Kemudahan akses, kemasan permainan yang menarik, serta potensi keuntungan finansial yang diiming-imingi oleh platform perjudian *online* menyebabkan fenomena ini semakin sulit dikendalikan.

Menurut data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), terdapat aktivitas judi *online* oleh masyarakat Indonesia yang menyentuh angka Rp327 Triliun pada tahun 2023. Jumlah tersebut juga

peningkatan yang sangat besar dari jumlah yang terdapat pada tahun 2023 dengan peningkatan sebesar 213% yang bernominal Rp104,41 Triliun. Dalam kurun waktu 5 (lima) tahun terakhir, angka tersebut terus mengalami lonjakan drastis jika dibandingkan dengan tahun 2018 ketika nilainya masih Rp3,97 Triliun yang meningkat sebesar 8.136,77%. PPATK menyatakan bahwa terdapat 2,76 juta pemain sehingga transaksi yang dihasilkan dari judi *online* mencapai ratusan triliun rupiah. Pemain judi *online* menyasar seluruh kalangan, dari 2,76 juta pemain, 2,19 juta diantaranya merupakan kalangan yang berpenghasilan termasuk pelajar, mahasiswa, pegawai swasta, petani, buruh, dan ibu rumah tangga (Aprilia, 2024).

Menurut data SimilarWeb yang dilansir CNBC, lima aplikasi judi online paling populer di Indonesia adalah Copper Boom dengan pengembang yang bernama "Trend Point" yang berhasil diunduh lebih dari lima juta kali, menjadikannya aplikasi tersebut banyak diminati. Capsa Susun (QiuQiu 99 SicBo), dengan satu juta pengunduh, dikembangkan oleh Funplay World dengan sistem yang dirancang agar pengguna terus kalah. Double Win Slots - Vegas Casino juga memiliki lima juta unduhan dan menawarkan pengalaman bermain seperti di kasino Las Vegas. Sementara itu, Fortune Scratch Life: Earn Cash, yang juga diunduh satu juta kali, mengusung konsep permainan menggaruk layar untuk mendapatkan hadiah, meskipun hadiahnya tidak nyata (Detikinet, 2024).

Kasus di Indonesia yang melibatkan pemain togel (toto gelap) dan judi *roulette* tercantum pernah diputus dalam Putusan Nomor 111/Pid.B/2022/PNBkt. Kronologi singkatnya adalah Anton Pima yang merupakan terdakwa, berperan sebagai bandar dan menggunakan situs www.Asentogel.com untuk berjudi bersama empat saksi. Ia mentransfer deposit Rp240.000, menerima taruhan dari saksi, dan memperoleh keuntungan Rp6.000 per kemenangan. Meskipun kasus ini jelas terkait judi online, jaksa mendakwanya dengan Pasal 303 ayat (1) KUHP, yang umumnya dipergunakan untuk perjudian konvensional. Hakim akhirnya memvonis terdakwa lima bulan penjara, lebih ringan dari tuntutan sembilan bulan.

Di Indonesia, perjudian tergolong sebagai tindak pidana yang diformulasikan dalam Pasal 303 KUHP dan diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik (UU ITE) yang selanjutnya disebut dengan UU ITE. Namun, regulasi ini sering kali dianggap kurang memadai dalam menangani kompleksitas judi *online*. Pasal 303 KUHP

yang dirancang untuk perjudian konvensional tidak mengantisipasi bentuk perjudian berbasis teknologi, sehingga banyak celah hukum yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku. Sementara itu, UU ITE lebih fokus pada penindakan terhadap penyedia layanan atau operator perjudian, sedangkan pemain judi *online* sering kali tidak tersentuh oleh peraturan hukum yang jelas (Juhara et al., 2025).

Kelemahan regulasi ini memunculkan berbagai permasalahan dalam upaya penegakan keadilan. Salah satu rintangan utama adalah kemampuan teknologi pelaku yang lebih maju dibandingkan dengan perangkat penegak hukum, seperti server yang ditempatkan di luar negeri untuk menghindari yurisdiksi hukum Indonesia. Selain itu, belum adanya definisi hukum yang jelas tentang perjudian *online* membuat aparat hukum sering kali kesulitan membedakan antara pelaku, penyelenggara, dan pengguna layanan perjudian *online*. Hal ini menyebabkan inkonsistensi dalam penerapan sanksi pidana, sehingga efektivitas penegakan hukum diragukan.

Dari sisi dampak, perjudian *online* tidak hanya merugikan individu dalam bentuk kerugian finansial, tetapi juga mengurangi kepercayaan masyarakat terhadap sistem hukum. Di tingkat negara, aktivitas ini dapat mengakibatkan potensi kerugian pajak yang signifikan karena transaksi keuangan dalam perjudian *online* sering kali berlangsung secara ilegal tanpa melalui pengawasan otoritas fiskal (Rustanto et al., 2024). Kondisi ini semakin menegaskan pentingnya pembaruan regulasi pada UU ITE yang dapat mengakomodasi perkembangan teknologi sekaligus memberikan efek jera kepada pelaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan Pasal 303 KUHP dan UU ITE dalam menangani perjudian *online* di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi urgensi terhadap kebutuhan pembaruan regulasi dalam UU ITE mengenai perjudian *online* di Indonesia. Menggunakan pendekatan normatif, kajian ini diharapkan dapat menyampaikan kontribusi terhadap pembentukan regulasi yang lebih relevan dan adaptif dalam memberantas perjudian *online*, sekaligus memberikan perlindungan yang lebih baik bagi masyarakat dan negara.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah pendekatan normatif, karena berfokus pada analisis aturan hukum yang berlaku dan bertujuan untuk menganalisis ketentuan hukum positif di Indonesia terkait

pengaturan pidana terhadap perilaku judi *online*. Penelitian ini mengutamakan kajian terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan, terutama KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta doktrin-doktrin hukum yang mengatur perjudian daring. Data primer diperoleh dari teks peraturan yang berlaku, sementara data sekunder berupa literatur hukum yang berkaitan dengan topik ini akan digunakan untuk memperkaya analisis. Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan cara studi literatur dan analisis dokumen, sedangkan analisis data dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif dan komparatif, untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam pengaturan dan penerapan hukum pidana terhadap judi *online*. Penelitian ini juga membatasi ruang lingkup pada hukum positif Indonesia, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai penerapan hukum pidana bagi pelaku judi *online* dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan pengaturan atas peristiwa yang dianalisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penerapan Pasal 303 KUHP dan UU ITE dalam Menanggulangi Perjudian *Online* di Indonesia

Perjudian pada dasarnya adalah bentuk permainan. 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 (Firmansyah, 2024). Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP mengatur tentang perjudian konvensional, sementara perjudian *online* secara spesifik ditetapkan oleh Pasal 45 ayat (3) jo. Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Pasal tersebut menerangkan bahwa setiap individu yang secara sengaja serta tidak disertai izin menyebarluaskan dan/atau memungkinkan akses terhadap informasi elektronik yang memuat unsur aktivitas perjudian. Menurut Pasal 45 ayat (3), pelanggaran ini dapat dikenakan pidana dengan ancaman sepuluh tahun dan/atau denda maksimal sepuluh miliar rupiah. UU ini memperjelas bahwa, dalam hal perjudian *online*, harus memprioritaskan hukum khusus sesuai dengan prinsip *lex specialis derogate lex generalis*, meskipun dalam praktiknya prinsip ini sering kali mengabaikan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Banyak kasus menyatakan jaksa dan penyidik cenderung menggunakan Pasal 303 KUHP sebagai dasar hukum untuk memproses perkara tersebut (Simanjuntak, 2020).

Perdebatan mengenai pengaturan pidana terhadap perjudian *online* di Indonesia melibatkan dua perangkat hukum utama, yakni KUHP dan UU ITE, keduanya memiliki koneksitas terhadap masalah ini meskipun cakupan dan penerapannya berbeda. Dalam KUHP, Pasal 303 dan Pasal 303 bis memberikan ancaman pidana terhadap siapa saja yang terlibat dalam perjudian. Namun, ketentuan ini belum secara khusus mencakup perjudian secara daring atau melalui platform digital, sehingga menimbulkan kesenjangan dalam penerapan hukum terhadap judi *online* yang berkembang pesat. Sementara itu, UU ITE memberikan dasar hukum untuk menangani perjudian daring melalui Pasal 27 ayat (1), yang membatasi penyebaran materi digital yang berkaitan dengan perjudian.

Di sisi regulasi, walaupun UU ITE telah mengatur berbagai bidang penggunaan teknologi dan transaksi elektronik, namun masih terdapat kekosongan hukum yang signifikan terkait pertanggungjawaban pidana bagi pemain judi *online*. UU ITE lebih fokus pada penindakan terhadap penyedia layanan atau operator perjudian, sedangkan pemain judi *online* sering kali tidak tersentuh oleh peraturan hukum yang jelas. Kekosongan hukum ini menciptakan ketimpangan dalam penegakan hukum dan memberikan peluang bagi pelaku untuk menghindari sanksi pidana UU ITE yang mengatur materi mengenai permainan judi yang dilakukan secara daring atau melalui komputer. Sementara itu, KUHP hanya mengatur tindak pidana perjudian secara konvensional, sehingga tidak mencakup aktivitas judi *online*. Namun, dalam penerapannya, penggunaan pasal tersebut masih belum jelas di pengadilan.

Kasus yang melibatkan aktivitas judi *online* salah satunya adalah permainan togel (toto gelap) dan judi *roulette*, sebagaimana dalam Putusan Nomor 111/Pid.B/2022/PNBkt. Secara singkat, kasus ini bermula ketika terdakwa Anton Pima berjumpa dengan empat saksi di sebuah kedai dan setuju agar bermain judi *roulette*, dengan terdakwa berperan sebagai bandar. Ia membuka profil judi daring di www.Asentogel.com, mentransfer deposit Rp240.000 ke rekening atas nama Syahputra, lalu memulai permainan. Para saksi memasang taruhan dengan memberikan uang kepada terdakwa. Jika menang, saldo kemenangan masuk ke akun terdakwa, dengan terdakwa mendapat Rp6.000 per kemenangan. Perbuatan terdakwa menggunakan HP Samsung SM-A805F Rose Gold. Ia didakwa dengan Pasal 303 ayat (1) KUHP dengan ancaman hukuman sembilan bulan penjara, namun hakim memutuskan lima bulan penjara.

Menurut alur kasus, Anton Pima selaku terdakwa terbukti secara sah dimata hukum bahwa telah terlibat dalam aktivitas judi *online* berupa togel (toto gelap) dan judi *roulette*. Menariknya, penggunaan Pasal 303 ayat (1) KUHP digunakan dalam dakwaan penuntut umum, meskipun perbuatan terdakwa jelas merupakan perjudian *online*. Dalam amar putusannya, Majelis Hakim menyatakan bahwa Anton Pima terbukti bersalah menyalahi aturan Pasal 303 ayat (1) KUHP dan menjatuhkan hukuman pidana penjara selama lima bulan.

Tindak pidana judi *online* masih diatur dalam regulasi hukum yang termaktub dalam Pasal 303 KUHP, walaupun kini sudah tersedia regulasi khusus pengaturan perjudian *online*, yakni dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Pasal tersebut menerangkan bahwa setiap individu secara sengaja serta tidak disertai izin menyebarluaskan dan/atau memungkinkan akses terhadap informasi elektronik yang memuat unsur aktivitas perjudian. Oleh sebab itu, peraturan yang ada dapat saling menyempurnakan dalam menentukan regulasi yang tepat untuk diterapkan pada kasus judi *online*. Penerapan Pasal 303 KUHP terhadap perjudian *online* menghadapi tantangan dalam pembuktian, karena KUHP tidak mencakup elemen-elemen yang berhubungan dengan teknologi informasi (Mahendra & Srilaksmi, 2023). Padahal, perjudian *online* dilakukan melalui jaringan internet, yang tidak termasuk dalam ketentuan KUHP. Seyogianya, penyidik menerapkan Pasal 45 ayat (3) UU ITE bagi pelaku tindak pidana perjudian *online*, tanpa perlu lagi menggunakan Pasal 303 KUHP. Menurut Pasal 45 ayat (3) UU ITE, pelanggaran yang termasuk dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat dihukum dengan ancaman pidana maksimal penjara sepuluh tahun dan/atau denda maksimal sepuluh miliar rupiah. Hal ini dikarenakan sanksi pidana dalam UU ITE lebih berat dibanding dengan Pasal 303 KUHP, hal tersebut diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang bisa membuat para pelaku jera. Oleh karena itu, hakim sebaiknya terus mendalami berbagai aspek yang berkaitan dengan kewajibannya guna menciptakan putusan yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga penerapan hukum dapat berjalan dengan adil bagi masyarakat (Sumardiana, 2018a).

3.2 Urgensi Terhadap Kebutuhan Pembaruan Regulasi Perjudian *Online* di Indonesia

UU ITE, khususnya Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3), sebenarnya juga memiliki ketentuan mengenai perjudian *online*. Namun, UU ITE ini lebih terfokus pada tindakan yang melibatkan penyebaran atau distribusi informasi perjudian *online* daripada pelibatan langsung para pemainnya. Oleh karena itu, UU ITE lebih banyak digunakan untuk menjerat pihak yang menjadi bandar atau penyelenggara perjudian *online*, yang dinilai bertanggung jawab atas tersebarnya praktik perjudian tersebut di dunia maya (Nasution, 2021). Ketiadaan pengaturan eksplisit dalam UU ITE tentang pemidanaan bagi pemain judi *online* ini menciptakan celah hukum yang cukup signifikan. Ketika penegak hukum hendak menjerat pemain judi *online*, UU ITE tidak memberikan dasar hukum yang memadai untuk memproses mereka secara pidana. Hal ini disebabkan oleh fokus UU ITE yang lebih kepada penindakan penyalahgunaan teknologi informasi yang berpotensi merugikan masyarakat secara luas, sehingga hanya merujuk kepada pemidanaan bagi pihak yang mendistribusikan layanan perjudian, bukan kepada individu yang mengakses atau menggunakan layanan tersebut (Situmorang, 2022).

Ketiadaan ketentuan yang tegas tentang pemidanaan bagi pemain judi *online* dalam UU ITE menyebabkan para penegak hukum cenderung lebih memilih Pasal 303 dan Pasal 303bis KUHP. Berdasarkan Pasal 303 KUHP setiap orang yang menjadi bandar atau memberikan kesempatan kepada orang lain untuk bermain judi dapat dipidana dengan ancaman penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Sedangkan dalam Pasal 303bis KUHP pemain yang menggunakan kesempatan dan ikut serta dalam permainan judi dipidana dengan ancaman penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Pasal tersebut lebih fleksibel dalam menjerat seluruh pihak yang terlibat dalam tindak pidana perjudian, termasuk untuk menjerat pemain dan bandar. Dengan demikian, Pasal 303 KUHP dianggap lebih efektif dalam menjawab kebutuhan penindakan hukum terhadap semua pelaku perjudian *online*, meskipun pasal ini pada dasarnya tidak dirancang untuk kejahatan yang melibatkan teknologi informasi modern seperti perjudian *online* (Ramadani, 2023). Namun, seharusnya para penyidik tetap menggunakan UU ITE untuk menjerat pemain dan bandar judi dikarenakan sanksi pidananya lebih berat sehingga diharapkan dapat memberikan efek jera kepada para pemain judi *online*.

Beberapa faktor yang menyebabkan ketidakefektifan penggunaan Pasal 303 KUHP dalam menangani perjudian *online* antara lain sebagai berikut. Pertama,

keterbatasan lingkup pengaturan yang mana Pasal 303 KUHP tidak dirancang untuk mengatasi kejahatan yang memanfaatkan teknologi informasi, sehingga tidak mencakup modus operandi perjudian *online*. Kedua, kesulitan pembuktian aspek-aspek perbuatan pidana dalam Pasal 303 KUHP pada kasus perjudian *online* lebih kompleks dibandingkan dengan menggunakan UU ITE yang sudah mengantisipasi kejahatan berbasis elektronik. Ketiga, ancaman pidana dalam Pasal 303 KUHP berbeda dengan yang diatur dalam UU ITE, sehingga menimbulkan inkonsistensi dalam penegakan hukum (Adlina, 2025).

Padahal penanganan kasus judi *online* membutuhkan pembuktian berbasis data elektronik, seperti riwayat transfer atau log aktivitas di platform judi. Pasal 303 KUHP tidak secara eksplisit mendukung penggunaan bukti elektronik, sehingga aparat hukum sering mengalami kendala pembuktian. Sebagai contoh, dalam upaya pemberantasan tindak pidana permainan judi togel *online* di Kota Gorontalo, kontribusi aparat kepolisian dalam menanggulangi perkara ini masih kurang optimal akibat berbagai rintangan yang dihadapi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan dalam bidang teknologi informasi (IT), sehingga pelaku perjudian *online* hanya dijatuhi Pasal 303 KUHP tentang perjudian. Padahal, Pasal 303 KUHP lebih dimaksudkan untuk perbuatan pidana aktivitas judi secara umum atau perjudian yang dilaksanakan secara langsung/tatap muka (*offline*) (Nadira et al., 2023). Penggunaan Pasal 303 KUHP dalam menangani tindak pidana judi *online* sering dianggap kurang efektif. Pasal ini awalnya dirancang untuk mengatur perjudian konvensional dan tidak secara spesifik mencakup aktivitas perjudian yang menggunakan teknologi informasi. Dengan demikian, penerapannya terhadap kasus perjudian *online* menjadi kurang tepat sasaran.

Urgensi pembaruan regulasi hukum yang lebih tegas mengenai pertanggungjawaban pidana bagi pemain judi *online* dalam Undang-Undang ITE menjadi semakin mendesak. Saat ini, regulasi yang ada dalam UU ITE lebih berfokus pada penindakan pihak yang mendistribusikan layanan perjudian *online* atau bertindak sebagai penyelenggara. Ketidaktegasan ini menciptakan celah hukum yang menyulitkan upaya penindakan terhadap pemain judi *online*, yang semakin marak akibat kemajuan teknologi digital (Setiawan, 2022). Tanpa adanya ketentuan yang jelas dan eksplisit, upaya pemberantasan perjudian *online* di Indonesia akan terus terhambat, terutama dalam menindak mereka yang terlibat sebagai pengguna jasa perjudian tersebut. Ketiadaan ketentuan khusus untuk pemain judi *online* ini juga mengurangi efek jera yang seharusnya

dihadirkan dalam penegakan hukum. Efek jera merupakan salah satu tujuan utama dalam hukum pidana, di mana sanksi diberikan untuk mencegah pelaku dan masyarakat secara umum agar tidak melakukan tindakan serupa di masa mendatang. Ketika hanya penyelenggara yang mendapatkan sanksi, sedangkan para pemain tidak tersentuh hukum, maka pesan yang disampaikan kepada publik tidak akan efektif. Tanpa pengaturan yang jelas, para pemain judi *online* merasa aman karena merasa tidak akan dijerat hukum, sehingga minat untuk terlibat dalam perjudian *online* tetap tinggi (Hidayat, 2021).

Lebih lanjut, adanya pengaturan yang lebih jelas terkait pertanggungjawaban pidana bagi pemain judi *online* akan memperkuat upaya pemberantasan perjudian dalam masyarakat. Seiring dengan meningkatnya pengguna internet, perjudian *online* menjadi semakin mudah diakses oleh masyarakat luas, termasuk oleh kalangan remaja. Aksesibilitas tinggi terhadap perjudian *online* memperluas potensi dampak negatif, seperti kecanduan judi, kerugian finansial, dan rusaknya moral masyarakat. Pengaturan pidana yang tegas bagi pemain judi *online* dapat menekan angka partisipasi, sekaligus melindungi masyarakat dari dampak buruk yang lebih luas (Putra, 2023).

Dengan demikian, diperlukan formulasi hukum yang efektif dalam UU ITE untuk memberikan dasar yang lebih kuat bagi penegak hukum dalam mengatasi permasalahan perjudian *online* secara lebih komprehensif. Formulasi yang mencakup seluruh pihak yang terlibat, baik penyelenggara maupun pemain, dapat menciptakan sistem hukum yang adil dan efektif. Hal ini diharapkan dapat mengurangi praktik perjudian *online* di masyarakat dan mendorong kesadaran akan pentingnya menjaga keamanan dan integritas dalam pemanfaatan teknologi informasi (Halim, 2024). Formulasi hukum yang menyeluruh akan memberikan pedoman yang jelas bagi penegak hukum, sehingga penanganan tindak pidana perjudian *online* bisa berjalan optimal dan sesuai dengan prinsip keadilan.

4. KESIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan efek besar dalam berbagai komponen kehidupan di Indonesia, termasuk munculnya kejahatan siber seperti perjudian *online*. Dari sisi hukum, perjudian *online* ditetapkan dalam Pasal 303 KUHP dan Undang-undang ITE. Namun, regulasi yang ada masih memiliki banyak celah hukum, terutama dalam menangani kasus perjudian berbasis teknologi. KUHP yang awalnya dirancang untuk perjudian konvensional tidak

secara spesifik mencakup perjudian *online*, sementara UU ITE lebih fokus pada penyelenggara perjudian dibandingkan pemain. Hal ini menyebabkan ketidakefektifan dalam penegakan hukum, mengingat banyak kasus masih ditangani menggunakan Pasal 303 KUHP yang kurang relevan dengan tindak pidana berbasis digital. Selain itu, kurangnya kejelasan dalam regulasi mengakibatkan kesulitan dalam pembuktian, terutama terkait dengan penggunaan data elektronik sebagai barang bukti. Tantangan lain adalah keterbatasan teknologi aparat hukum dalam melacak dan menangani perjudian *online*, yang sering kali beroperasi melalui server di luar negeri untuk menghindari yurisdiksi hukum Indonesia. Dengan meningkatnya perjudian *online* dan dampak buruknya terhadap masyarakat serta perekonomian negara, diperlukan pembaruan regulasi yang lebih spesifik dan tegas. Pembaruan ini harus mencakup aspek hukum yang lebih komprehensif, termasuk pemidanaan bagi pemain judi *online*, peningkatan efektivitas dalam penegakan hukum, serta pemanfaatan teknologi dalam mendeteksi dan memberantas praktik perjudian digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlina, N. A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia : Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi. *Jurnal of Contemporary Law Studies*, November 2024, 197–208.
- Aprilia, Z. (2024). 5 Tahun Terakhir Transaksi Judi Online Warga RI Melonjak 8.136,77%! CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20240506193944-17-536198/5-tahun-terakhir-transaksi-judi-online-warga-ri-melonjak-813677>
- Detikinet. (2024). Aplikasi Judi Online Paling Banyak Dipakai Orang Indonesia. Detikinet. <https://inet.detik.com/mobile-apps/d-7465852/aplikasi-judi-online-paling-banyak-dipakai-orang-indonesia>
- Faraby, A. H. Al. (2024). Perkembangan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronika (ITE) di Indonesia (Suatu Kajian dari Peran Penyidik Kepolisian dalam Menangani Penyalahgunaan Informasi dan Transaksi Elektronika (ITE). *Meraja Journal*, 7(1), 48–61.
- Fatimah, S. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3224–3231. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/717>
- Firmansyah. (2024). Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia. *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial*, 3(4).

-
- Halim, S. (2024). Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Judi Online: Urgensi Pembaruan UU ITE. *Jurnal Hukum Dan Kebijakan*, 18(4), 33–49.
- Hidayat, M. (2021). Pengaruh Kekosongan Hukum pada Pemain Judi Online dalam UU ITE. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 8(2), 99–114.
- Juhara, N. F., Amalia, M., & Mulyana, A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia : Analisis Yuridis dan Sosiologis. *Jurnal of Contemporary*, 153–164.
- Mahendra, K. B & Srilaksmi, N. K. T (2023). Efektifitas Pasal 303 KUHP Dan Pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Tindak Pidana Perjudian Wilayah Hukum Kabupaten Buleleng. *STAHN MPU KUNTURAN*.
- Nadira, N., Kuarniati, Y., & Sari, W. J. (2023). Tindak Pidana Perjudian Togel (Toto Gelap) Online Berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik. *Jurnal Kebaruan Universitas Langlang Buana*, 1(1), 113–125.
- Nasution, A. (2021). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Aplikasinya dalam Hukum Pidana Indonesia. In *Cahaya Hukum Press*. Cahaya Hukum Press.
- Putra, I. (2023). Dampak Perjudian Online terhadap Masyarakat: Kajian Sosial dan Hukum. *Jurnal Sosial Teknologi*, 12(1), 77–89.
- Ramadani, Z. (2023). Tinjauan Hukum terhadap Perjudian Online: Pasal 303 KUHP dan UU ITE. *Institut Studi Hukum Pidana*.
- Rustanto, B., Fadhillah, M. R., Pramudita, F. R., Ariqoh, A., & Sosial, P. K. (2024). Realitas Ekonomi Penjudi Online : Implikasi bagi Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, November, 7899–7907.
- Sari, I. (2023). Perbedaan Bentuk Kejahatan Yang Dikategorikan Sebagai Cyber Crime Dan Cyber Warfare. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(1). <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i1.1002>
- Setiawan, R. (2022). Tinjauan Kebutuhan Regulasi untuk Pemain Judi Online dalam UU ITE di Indonesia. *Jurnal Hukum Pidana*, 15(3), 47–61.
- Simanjuntak, H. (2020). *Tinjauan Yuridis Pasal 303 KUHP dalam Penanganan Kasus Perjudian Online*.
- Situmorang, L. (2022). Perjudian dalam Perspektif Hukum Siber di Indonesia. *Media Legalitas*.

-
- Sumardiana, B. (2017). Efektivitas Penanggulangan Ancaman Penyebaran Paham Ekstrim Kanan yang Memicu Terorisme oleh POLRI dan BNPT RI. *Law Research Review Quarterly*, 3(1), 109–128.
- Sumardiana, B. (2018a). Analisis Yuridis Atas Hilangnya Hak Membela Diri Pada Persidangan Perkara Cepat Pelanggaran Lalu Lintas Studi Kasus Pengadilan Negeri Semarang. *Humani*, 8(1), 1–7.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s4159>
- Sumardiana, B. (2018b). Penggunaan internet cerdas sebagai upaya Penanggulangan tindak pidana Hate speech Pada Remaja (didasarkan Surat Edaran Kapolri No. Se/6/X/2015 tentang Penanganan ujaran kebencian. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia*, 1(1), 41–52.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
