

SANKSI HUKUM TERHADAP BANDAR MAUPUN PEMAIN KEJAHATAN SIBER PERJUDIAN ONLINE

Bayu Tri Maryono ¹⁾, Fajar Saputra ²⁾, Asmak Ul Hosnah ³⁾.

Fakultas Hukum Universitas Pakuan, Jalan Pakuan No. 1 Bogor 16143, Indonesia ¹²³

Correspondence

Email: bayutrimaryono@gmail.com ¹⁾,
jarputra07@gmail.com ²⁾,
asmak.hosnah@unpak.ac.id ³⁾

No. Telp:

Submitted 3 januari 2024

Accepted 9 januari 2024

Published 10 januari 2024

ABSTRACT

In the current era of globalization, there are many levels of crime - crimes that are generally included in newly discovered crimes. With the rapid development of technology to date, the emergence of types of crimes through technology that utilize technological advances and harm victims personally or in groups. The losses caused by these crimes are no less impactful than conventional crimes. Because, this crime can make victims experience large losses such as data leakage, data embezzlement, data dissemination and others that can have a direct impact on victims such as financial losses, personal data known by others and defamation, which can make emotional problems increase and the problem of psychological disruption of the victim. Because of this rapid technological advancement, there are also many crimes in the cyber world, such as gambling. Gambling in this case is carried out online using technology and supported by applications or other systems that are inserted into game games which are currently a big problem because online gambling is very widespread, both among the elderly and among the youth, many people have been ensnared in online gambling. In reducing the crime rate of online gambling, it is necessary to know what factors can make them enter into this gambling and what the punishment is if they are proven to play or become a dealer even in online gambling and how to overcome it. This research aims to find out the detailed legal sanctions for online gambling crimes and also find out what are the factors that influence people to play online gambling. The research method uses normative methods and data collection is carried out using field research and library research. The results of the research in legal sanctions against dealers and players of online gambling cybercrime are charged with multiple articles, namely the Law on gambling and also the ITE Law, which initially supervised and regulated the use of technological sophistication by the Ministry of Communication and Information and the State Cyber and Sandi Agency, and the police became the authorized party in sanctioning punishment because as a law enforcement officer in Indonesia.

Keywords: Online Gambling Cybercrime, Legal Sanctions in Online Gambling

ABSTRAK

Dalam era globalisasi saat ini, banyaknya tingkat kejahatan – kejahatan yang pada umumnya kejahatan tersebut termasuk kedalam kejahatan yang baru ditemukan. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat hingga saat ini, munculnya jenis kejahatan melalui teknologi yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan merugikan korban secara pribadi maupun kelompok. Kerugian yang disebabkan karena kejahatan ini, tidak kalah berdampak sangat besar dari pada kejahatan secara konvensional. Karena, kejahatan ini bisa membuat para korban mengalami kerugian yang besar seperti kebocoran data, penggelapan data, tersebarnya data dan lain – lain yang bisa mengakibatkan berdampak langsung bagi korban seperti kerugian secara finansial, data pribadi diketahui oleh orang lain dan pencemaran nama baik, yang bisa membuat masalah emosional meningkat dan masalah terganggunya psikolog korban tersebut. Karena kemajuan teknologi yang sangat pesat inilah yang membuat besar pula kejahatan di dalam dunia siber, seperti pada perjudian. Perjudian dalam hal ini dilakukan secara online menggunakan teknologi dan didukung oleh aplikasi atau sistem yang lainnya yang disisipkan ke dalam game permainan yang pada saat ini menjadi masalah besar karena sangat marak sekali perjudian online ini baik dari kalangan tua maupun kalangan dari pemuda sudah banyak masyarakat terjerat perjudian online. Dalam mengurangi tingkat kriminalitas perjudian online ini perlu diketahuinya faktor apa saja yang bisa membuat mereka masuk kedalam perjudian tersebut dan bagaimana sanksi hukumannya bila mereka terbukti bermain ataupun

menjadi bandar sekalipun dalam judi online dan bagaimana cara penanggulangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sanksi hukum secara rinci dari tindak pidana perjudian online dan juga mengetahui apa saja faktor – faktor yang mempengaruhi masyarakat bermain judi online. Metode penelitian menggunakan metode normatif dan pengumpulan data dilakukan menggunakan penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Hasil penelitian dalam sanksi hukum terhadap bandar maupun pemain kejahatan siber perjudian online dijerat pasal yang berlapis yaitu UU tentang perjudian dan juga UU ITE yang pada awalnya sudah diawasi dan diatur penggunaan kecanggihan teknologi oleh Kemenkominfo dan Badan Siber dan Sandi Negara, dan pihak kepolisian menjadi pihak yang berwenang dalam memberi sanksi hukuman karena sebagai aparat penegak hukum di Indonesia.

Kata kunci : Kejahatan Siber Perjudian Online, Sanksi Hukum dalam Perjudian Online

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Teknologi dalam era globalisasi ini sangat begitu pesat dalam berkembang, terutama pada sektor teknologi informasi yang membuat masyarakat dapat lebih cepat dalam menerima informasi, mengirim informasi dan menyebarkan informasi. Secara tidak langsung, perkembangan teknologi dalam era saat ini akan menyebabkan berubahnya pola hidup masyarakat, dan Informasi tersebut biasanya didapat atau disampaikan melalui media sosial. Media sosial merupakan sebuah alat digital untuk bersosialisasi namun, tidak bisa disentuh secara fisik ataupun bisa disebut media untuk bersosialisasi satu sama lain yang dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.¹

Munculnya teknologi komunikasi yang lebih modern pada era saat ini, komunikasi jarak jauh bisa lebih mudah dan efisien. Munculnya media sosial tentu merubah pola hidup masyarakat yang awalnya masyarakat tersebut bisa disebut sebagai masyarakat tradisional dan berubah menjadi masyarakat modern. Tentunya dalam perkembangan teknologi ini banyak tatanan kehidupan yang sekaligus ikut berubah karena ini, maka dari itu perkembangan teknologi mempunyai sisi positif dan negatif bagi kehidupan manusia, terutama dikalangan remaja yang pada awalnya sejak kecil sudah merasakan kemajuan teknologi yang canggih tersebut.

Tidak ada batasan ruang dan waktu menjadikan perkembangan teknologi saat ini di salah gunakan oleh banyak orang. Banyaknya peluang orang – orang dalam dunia maya atau internet ini bisa melakukan kejahatan siber kapanpun dan dimanapun serta bagaimana cara melakukannya. Berbagai jenis kejahatan siber yang bisa dilakukan oleh orang – orang yang menyalahgunakan perkembangan teknologi ini diantaranya seperti pencurian data, ancaman, pencemaran nama baik, pemerasan, pornografi, penipuan dan juga perjudian dan lain lain. Semua kejahatan tersebut bisa dilakukan dalam dunia internet karena tidak mempunyai batasan – batasan kebebasan berekspresi dan batasan untuk membuat sesuatu yang baru dalam dunia internet, apalagi didukung dengan teknologi yang lebih canggih. Hal ini bisa kita lihat, banyaknya keluar masuk hasil karya buatan manusia yang di dukung oleh kecanggihan teknologi seperti aplikasi komunikasi, aplikasi belanja berbasis online, aplikasi bisnis seperti bermain saham dan juga game yang berbasis online.

Dalam berkembangnya teknologi terus menerus setiap harinya, selain dalam aplikasi berbelanja berbasis online dan aplikasi bisnis dimana orang bisa mendapatkan pundi – pundi uang, dalam game online pun saat ini bisa menghasilkan pundi – pundi penghasilan, bahkan

¹ “Media Sosial” <https://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/> diakses pada 1 November 2023 pukul 16.00

hasilnya bisa melebihi orang – orang yang bekerja setiap harinya. Yang pada awalnya, game tersebut hanya untuk menjadi sarana orang – orang menghibur dirinya karena tidak ada kesibukan tetapi pada saat ini orang – orang bisa mendapatkan uang dengan game online tersebut, yang biasa kita kenal dan sedang trend pada akhir akhir ini yaitu Judi Online.

Salah satu sisi negatif dari sekian banyaknya sisi negatif yang lain, adalah munculnya perjudian yang dimasuki melalui game akibat dari perkembangan teknologi, yang biasanya perjudian itu langsung bertemu dengan orang – orang yang bersangkutan ataupun bermain dengan mesin sekalipun, namun kali ini dikemas dalam bentuk berbeda. Perjudian online termasuk kedalam kejahatan siber, karena dalam melakukan kejahatannya melalui teknologi seperti computer internet dan menggunakan suatu system yang sudah dibuat sebelumnya.

Perjudian online sudah tentu masuk kedalam kejahatan siber (*cyber crime*) karena, pengertian *cyber crime* menurut Andi Hamzah 1989 dalam buku “ aspek – aspek pidana di bidang komputer “ bahwa *cyber crime* sebagai kejahatan di bidang komputer secara umumnya dapat diartikan sebagai penggunaan/ pemakaian komputer secara ilegal. Kejahatan siber pada umumnya pasti menggunakan komputer sebagai alat utama kejahatannya dan memanfaatkan kemajuan teknologi komputer khususnya internet.²

Diperlukan penegakan hukum yang khusus dan lebih serius dalam menangani tindak kejahatan siber perjudian online. jika tidak ditangani secara khusus dan serius, tindak pidana perjudian online ini akan merusak generasi bangsa, karena pada umumnya pemain – pemain perjudian berbasis online ini rata – rata adalah kalangan dari pemuda dan pemudi. Pada umumnya perjudian itu baik offline ataupun online itu semua bertentangan dengan norma – norma yang ada dalam masyarakat dan juga Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Negara Ini.³

Selain itu, lebih parahnya lagi saat ini mulai banyak orang – orang seperti *influencer* atau *public figure* yang secara terang menerang mempromosikan perjudian online tersebut dalam postingan di media – media sosial pribadinya sendiri, seakan – akan hal tersebut itu menjadi hal yang wajar dalam hukum di negara ini, Padahal sudah diatur dengan jelas adanya pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berisi tentang larangan perbuatan yang bermuatan perjudian.

Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah upaya pemberian sanksi di Indonesia saat ini terhadap pelaku tindak pidana perjudian online baik sebagai bandar maupun pemain?
2. faktor apa sajakah yang membuat orang masuk kedalam tindak pidana perjudian online?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui jeratan pasal dan sanksi hukuman yang diberikan kepada bandar maupun pemain pelaku tindak pidana kejahatan siber perjudian online
2. Mengetahui faktor – faktor apa saja yang membuat orang bermain judi

² Andi Hamzah “ 1989, “ Aspek – aspek pidana di bidang komputer “

³ Lanka Amar, 2017, Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak, CV. Mandar Maju, Bandung, hal 1.

3. Memberi peringatan agar tidak tertjerumus kedalam perjudian baik offline maupun online karena bisa membahayakan keberlangsungan hidup dari segi apapun

Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini kami sebagai penulis menggunakan metode normatif, yaitu dilakukan dengan menganalisis peraturan perundang – undangan yang berlaku dalam perjudian berikut juga dengan sanksi hukumannya. Bahan – bahan dalam penelitian ini terdapat 2 sumber bahan hukum yaitu primer dan sekunder. Sumber bahan hukum primer yaitu kajian analisis dari peraturan perundang – undangan tersebut dan sumber bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang menambah ataupun menunjang dalam memberikan informasi dalam memecahkan persoalan yang kami teliti ini, seperti seseorang yang kami wawancarai sebagai subjek dan sekaligus sumber bahan hukum sekunder.

Tujuan pembuatan karya ini bertujuan untuk mengetahui tentang sanksi seseorang dalam bermain ataupun sekaligus menjadi bandar judi online dan faktor yang mempengaruhi seseorang bermain judi secara online.

Hasil dan Pembahasan

Kejahatan Siber

Seiring berkembangnya zaman dan pula teknologi pada setiap perkembangannya menjadi lebih canggih, Begitu pula tingkat resiko dalam kejahatannya dan acaman penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi tersebut juga semakin tinggi. Kejahatan siber lebih mudah terjadi dan telah menjadi isu prioritas seluruh negara di dunia saat ini karena dalam kejahatannya orang tersebut tidak bertemu atau tatap muka dengan para korbannya.

tindakan kriminal yang menggunakan perangkat *elektronik* dan koneksi internet yang mampu melampaui batas-batas dari suatu negara dalam periode waktu yang singkat disebut dengan kejahatan siber, dan tindakan kriminal ini hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi dan terjadi di dunia siber.⁴ Dan adapula definisi lain dari Judhariksawan (2005) dalam buku “ Pengantar Hukum Telekomunikasi“ yaitu *Cyber Crime* adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh suatu system telekomunikasi yang baik yakni dial up system, menggunakan jalur telepon atau wireless system, yang menggunakan antena khusus seperti nirkabel.⁵

kejahatan siber atau mempunyai karakteristik, yaitu :

1. Bersifat global dalam cakupan luasnya dan sering kali dilakukan secara transnasional atau melintasi batas negara
2. Tidak menimbulkan kekacauan yang mudah terlihat oleh orang banyak, namun dampaknya lebih besar bagi para korban dari pada kejahatan biasa atau konvensional.

⁴ Kejahatan Siber : pengertian, karakteristik dan factor penyebabnya.

<https://nasional.kompas.com/read/2022/09/16/02400071/kejahatan-siber--pengertian-karakteristik-dan-faktor-penyebabnya> di akses pada tanggal 01 November 2023 pukul 19.00

⁵ Judhariksawan, 2005, Pengantar Hukum Telekomunikasi, Rajawali Press, Jakarta, h.12-13.

3. Pelaku dan juga korban kejahatan siber tidak mengenal usia dan bersifat universal, baik tua maupun muda bisa menjadi korban ataupun pelaku bila seseorang tersebut mengerti teknologi.
4. Semua orang tidak bisa menjadi pelaku dalam kejahatan ini, apabila seseorang dalam Menggunakan teknologi informasi dalam hal ini gagap teknologi
5. Adanya dampak yang lebih besar dari kejahatan biasa konvensional.

Selain mempunyai karakteristik, kejahatan siber juga mempunyai faktor – faktor yang menyebabkan terjadinya kejahatan siber di Indonesia yang mudah dilakukan oleh siapa saja, yaitu :

1. Human Error
2. Kurangnya atensi professional pada keamanan siber
3. Ada titik rentan di system TI anda⁶

Perjudian

Judi adalah sebuah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhannya seperti main dadu, kartu, toto gelap, slot, taruhan bola dan lain – lain. . Sedangkan judi online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Jadi dapat di simpulkan bahwa judi online adalah seperangkat permainan elektronik dengan menggunakan akses internet yang pada awalnya hanya permainan saja namun disisipkan taruhan memakai uang, yang biasanya menggunakan *e- money* dalam bentuk apapun.

Banyak sekali jenis – jenis perjudian secara online, mengalahkan judi – judi secara tatap muka atau konvensional karena diselipkannya pada permainan – permainan yang seharusnya tidak ada unsur judi didalam permainan tersebut. Bentuk perjudian online diantara lain ialah poker online, togel online, casino online, slot online, dan permainan judi bola online. Selain itu menurut kami sebagai penulis, suatu kegiatan disebut perjudian apabila Ada permainan atau perbuatan manusia, bersifat untung – untungan, adanya taruhan baik menggunakan uang ataupun barang yang lainnya sebagai taruhannya dan adanya pihak yang dirugikan.

Begitu banyak dampak akibat perjudian baik secara offline ataupun online, salah satunya adalah kecanduan yang tidak bisa ditahan, kesehatan mental yang terganggu dan yang intinya akan merusak segala aspek dalam kehidupan. Karena, jika kita bicara tentang perjudian secara online yang mereka lawan itu bukan manusia lagi namun yang mereka lawan adalah mesin atau sebuah system yang sudah diatur oleh pembuat agar mereka tidak mengalami kekalahan pada ujungnya. Belum lagi akan ada hukuman pidana yang akan menanti menjerat pelaku tindak pidana perjudian online, karena orang yang bermain judi baik secara offline maupun online berpotensi mendapat hukuman pidana.

Di Indonesia, regulasi perjudian diatur oleh beberapa pasal yang tercantum dalam perangkat hukum yang berlaku. Pasal-pasal tersebut mencakup Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (UU 7/1974), dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang telah mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU 19/2016).

⁶ Penyebab Cyber Crime yang paling Umum terjadi di Indonesia

<https://mycarrier.telkom.co.id/id/article/penyebab-cyber-crime-yang-paling-umum-terjadi-di-indonesia>
diakses pada tanggal 01 november 2023 pukul 19.45

Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP menetapkan hukuman bagi mereka yang terlibat dalam perjudian, baik sebagai pemain, bandar, atau pihak yang memberikan tempat untuk berjudi. Hukuman yang dapat dikenakan mencakup pidana penjara dan denda, menandakan seriusnya pemerintah dalam menindak kegiatan perjudian konvensional.

UU 7/1974, yang berfokus pada penertiban perjudian, memberikan dasar hukum untuk pemberantasan praktik perjudian ilegal di berbagai sektor, termasuk dalam lingkup perjudian tradisional. Undang-undang ini memberikan wewenang kepada aparat penegak hukum untuk mengambil tindakan tegas terhadap kegiatan perjudian yang melanggar ketentuan yang telah ditetapkan. Sementara itu, dalam konteks perjudian online, UU ITE menjadi payung hukum yang merinci aturan dan sanksi yang berlaku di ranah digital. Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang telah direvisi oleh UU 19/2016, khusus mengatur perjudian online. Pemerintah berupaya menyesuaikan regulasi dengan perkembangan teknologi, mengakui bahwa perjudian kini dapat terjadi secara daring.

UU 19/2016 mencerminkan respons pemerintah terhadap perubahan landscape perjudian yang semakin terdigitalisasi. Revisi tersebut mencakup penambahan ketentuan-ketentuan yang lebih spesifik terkait perjudian online. Pembaharuan ini mencerminkan upaya pemerintah untuk memberikan landasan hukum yang lebih kuat dalam mengatasi perjudian online yang semakin merajalela. Meskipun peraturan-peraturan tersebut telah diatur dengan cukup jelas, implementasinya sering kali menimbulkan tantangan tersendiri. Pengawasan perjudian online menjadi lebih kompleks karena sifatnya yang dapat dilakukan di berbagai platform dan tanpa batasan geografis. Oleh karena itu, aparat penegak hukum harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan berkoordinasi secara efektif untuk menanggulangi praktik perjudian online.

Penting untuk dicatat bahwa penerapan hukuman dan penegakan regulasi perjudian tidak hanya tanggung jawab pemerintah, tetapi juga melibatkan partisipasi masyarakat dalam memberikan informasi dan mendukung upaya pemberantasan perjudian ilegal. Kesadaran masyarakat tentang risiko dan konsekuensi dari perjudian ilegal menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang bebas dari praktik perjudian yang merugikan. Dengan adanya kerangka hukum yang komprehensif, diharapkan bahwa pencegahan dan penindakan terhadap perjudian, baik konvensional maupun online, dapat dilakukan secara lebih efektif. Pemerintah terus berupaya untuk menjaga keseimbangan antara memberikan ruang bagi industri hiburan yang legal dan memastikan perlindungan masyarakat dari dampak negatif perjudian ilegal.

Sanksi Hukum di Indonesia Terhadap Pelaku Baik Bandar maupun Pemain Tindak Pidana Perjudian Online yang Termasuk kedalam Kejahatan Siber

Penegakan hukum di Indonesia dalam menangani para pelaku tindak pidana perjudian berbasis online sebenarnya sudah dilakukan, bahkan tidak hanya satu lembaga yaitu kepolisian sebagai penegak hukum yang berwenang dalam kejahatan ini. Namun ada beberapa lembaga lain yang berwenang seperti Kemenkominfo, BSSN (Badan Siber dan Badan Sandi Negara) dan Direktorat Cyber Crime Polri.

Dalam tindak pidana perjudian berbasis online, banyak lembaga yang berwenang memberikan aturan dan sanksi karena perjudian online melibatkan unsur perjudian yang sudah jelas dilarang, ditambah lagi dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi. Oleh karena itu, Kemenkominfo serta BSSN turut campur tangan dalam penanganan kasus ini.

Kemenkominfo memiliki peran penting dalam mengatasi perjudian online dan memastikan keamanan serta ketertiban di ruang digital. Kementerian ini bertugas memantau dan menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika. Tugas tersebut melibatkan pengawasan terhadap telekomunikasi, pos, penyiaran, teknologi informasi, dan komunikasi. Kemenkominfo bukan hanya menjalankan fungsi teknis tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara di sektor tersebut.

Pada dasarnya, Kemenkominfo berfokus pada tiga aspek utama, yaitu regulasi, pengawasan, dan pemberdayaan. Dalam konteks perjudian online, regulasi diperlukan untuk membentuk kerangka kerja yang jelas tentang legalitas dan batasan dalam ruang digital. Pengawasan menjadi kunci untuk memantau aktivitas perjudian online dan mencegah pelanggaran hukum. Sementara itu, pemberdayaan berarti memberikan sumber daya dan dukungan untuk meningkatkan keamanan siber dan memberantas praktik perjudian ilegal.

BSSN, sebagai lembaga yang bertanggung jawab dalam pengamanan siber nasional, juga memiliki peran signifikan dalam menanggulangi perjudian online. Keberadaan BSSN menjadi penting karena perjudian online sering kali melibatkan transaksi digital dan data sensitif. Perlindungan terhadap data dan sistem keamanan siber menjadi fokus utama BSSN.

Menanggapi perjudian online, Kemenkominfo dan BSSN dapat mengambil beberapa langkah strategis. Pertama, mereka dapat bekerja sama dengan penyedia layanan internet dan platform perjudian online untuk mengidentifikasi dan memblokir situs-situs yang menyediakan layanan perjudian ilegal. Penerapan teknologi canggih seperti deep packet inspection (DPI) dapat digunakan untuk mendeteksi dan memfilter lalu lintas internet yang terkait dengan perjudian online. Selanjutnya, langkah preventif juga harus dilibatkan. Kemenkominfo dan BSSN dapat meningkatkan kampanye penyuluhan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko perjudian online dan konsekuensi hukumnya. Pendidikan mengenai literasi digital juga menjadi kunci untuk memberdayakan masyarakat agar dapat mengenali dan menghindari perjudian ilegal.

Dalam menanggapi perjudian online, koordinasi antara Kemenkominfo, BSSN, dan lembaga terkait lainnya menjadi esensial. Kerjasama lintas sektor diperlukan untuk menciptakan pendekatan holistik dalam menangani permasalahan ini. Komunikasi dan pertukaran informasi antarlembaga akan memungkinkan respons yang cepat dan efektif terhadap perkembangan baru dalam dunia perjudian online.

Selain itu, kerja sama internasional juga penting, mengingat perjudian online sering melibatkan transaksi lintas negara dan melibatkan situs-situs yang dihosting di berbagai yurisdiksi. Pertukaran intelijen dan koordinasi dalam menindak pelaku kejahatan siber dapat menjadi kunci dalam menekan aktivitas perjudian online di tingkat global.

Tidak hanya memberikan sanksi kepada pelaku perjudian ilegal, tetapi Kemenkominfo dan BSSN juga dapat berperan dalam menyusun kebijakan yang mendukung perkembangan industri hiburan yang sah dan legal di dunia maya. Dengan menciptakan lingkungan digital yang aman dan teratur, masyarakat dapat menikmati hiburan secara online tanpa khawatir akan praktik perjudian ilegal.

Selain itu, pemahaman mendalam tentang teknologi yang digunakan dalam perjudian online juga perlu ditingkatkan. Dengan memahami cara kerja platform perjudian online, Kemenkominfo dan BSSN dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk melawan kegiatan ilegal tersebut.

Walaupun dalam menangani tindak pidana perjudian online dipegang oleh tiga lembaga yang berbeda, tetapi ketiga lembaga ini tidak akan pernah tumpang tindih wewenang. Karena satu dengan yang lainnya mempunyai peran yang beda dan satu yang lainnya bukan lah tumpang tindih wewenang, melainkan lembaga yang satu dengan yang lainnya itu saling melengkapi.

dalam hal ini sebagai *bandar judi* telah diatur sanksi nya dalam pasal 303 KUHP dan sebagai *pemain* juga terdapat pasal yang sama namun dibedakan ketegoriya sebagai bandar judi dan pemain judi. Karena walaupun dalam kegiatan nya sama yaitu judi namun, perbedaan posisi yang membedakan sanksi hukumannya.

Namun bisa kita ingat kembali ke beberapa waktu terakhir adanya Rancangan Undang – Undang KUHP yang baru, dan RUU KUHP itu sudah disahkan pada tanggal 6 Desember 2022, maka dari itu adanya beberapa perubahan walaupun perubahan itu tidak merubah secara utuh namun ada beberapa point yang sedikit mengalami perubahan, walaupun berlaku 3 tahun setelah disahkan Undang – Undang tersebut.

Selain itu, tindak pidana perjudian dalam hal ini sebagai bandar juga melanggar UU ITE pasal 27 ayat (2) yang berisi larangan perbuatan yang bermuatan perjudian. Sanksi hukuman bagi seseorang yang melanggar pasal ini dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Jadi, jika seseorang terbukti menjadi bandar perjudian maka secara tidak langsung seseorang tersebut sudah melanggar UU ITE pasal 27 ayat (2) dan melanggar pasal 303 KUHP atau yang akan ditetapkan dalam RUU KUHP melanggar pasal 433 KUHP.

Jika terdapat bandar judi pasti akan ada pemain atau orang – orang yang bermain judi yang dibuat atau dirancang oleh bandar judi tersebut secara online melalui kemajuan teknologi, walaupun sebenarnya perjudian online itu sudah dibuat dan di atur sedemikian rupa agar pemain tersebut mengalami kekalahan pada akhirnya.

Jeratan hukuman bagi para pemain judi baik secara offline maupun online sudah diatur dalam pasal yang sama yaitu pasal 303 KUHP atau bila sudah berlaku padam pasal 433 RUU KUHP, namun bedanya jika seseorang hanya sebagai pemain bukan sebagai bandar maka ancaman yang dapat diterima yaitu maksimal 4 tahun penjara. Dalam pasal 303 KUHP ada sedikit perbedaan dengan pasal 433 RUU KUHP yang akan berlaku 2 tahun lagi mengenai sanksi bagi para pemain judi, yaitu yang awalnya pada pasal 303 KUHP maksimal 4 tahun penjara, namun pada pasal 433 RUU KUHP maksimal menjadi 3 tahun penjara.⁷

Faktor yang Membuat Orang Masuk Dalam Tindak Pidana Perjudian Online

Menurut kami sebagai penulis, ada beberapa faktor orang – orang bermain judi baik offline maupun online :

1. Faktor ekonomi

Faktor ekonomi ini sangatlah mendorong bagi orang untuk bermain judi, karena orang – orang tersebut mempunyai anggapan bahwa bermain judi bisa membuat ekonomi lebih baik lagi kedepannya. Nyatanya, bermain judi itu membuat ekonomi tidaklah membuat

⁷ Tsarina maharani “ Di RUU KUHP, Hukuman Bandar Judi Lebih Ringan Dibandingkan KUHP Saat Ini “<https://news.detik.com/berita/d-4685257/di-ruu-kuhp-hukuman-bandar-judi-lebih-ringan-dibandingkan-kuhp-saat-ini/2> diakses pada tanggal 6 November 2023 pukul 13.00

perekonomian seseorang lebih membaik, melainkan perekonomian seseorang bisa bertambah buruk.

2. Faktor Pengangguran

Faktor ini juga berpartisipasi dalam mendorong orang untuk bermain judi. Karena, tidak adanya pekerjaan yang bisa mereka kerjakan berate tidak ada juga penghasilan yang mereka dapat, sehingga mereka mencari jalan alternatif untuk mendapatkan penghasilan yaitu bermain judi.

3. Faktor pendidikan

Faktor pendidikan juga tidak kalah penting dari faktor yang lainnya, karena sumber daya manusia yang baik itu lebih condong terhadap pendidikan. Kurangnya pendidikan dalam hal ini sangat berpengaruh kepada factor seseorang bermain judi, karena orang-orang yang kurang berpendidikan itu tidak memperdulikan sebenarnya perjudian online itu telah diatur oleh system yang di atur sedemikian rupa agar mereka tidak pernah mengalami kemenangan, dan orang-orang tersebut tidak peduli bagaimana hidup untuk kedepannya dan pasti adanya korban-korban secara tidak langsung yang terkena juga akibat perjudian yang dirinya lakukan seperti keluarga.

4. Faktor lingkungan

Faktor ini melengkapi faktor yang lainnya, karena faktor ini sangat lah berpengaruh dalam perjudian, karena bilamana lingkungan sekitar itu sebagian besarnya bermain judi baik secara iseng-iseng ataupun memang sebagai mata pencaharian nya, maka secara tidak langsung atau dengan waktu yang berangsur-angsur seseorang dalam lingkungan tersebut pasti mengetahui apa itu perjudian dan tergoda untuk mencoba nya.

5. Faktor Agama

Dalam agama apapun di Indonesia perjudian itu sangat dilarang, seseorang yang bermain judi baik offline ataupun online berarti seseorang tersebut tidak memiliki pendirian keagamaan yang kuat atau bisa disebut lemah iman nya. Karena, larangan perjudian itu sudah jelas dilarangan oleh Tuhan dalam agama apapun di Indonesia ini dan sudah jelas pula pasti sudah ditulis dalam kitab-kitab suci agama nya masing-masing.

Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan diatas berdasarkan kajian dan uraian dari penulis, maka dapat disimpulkan bahwa penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online baik selaku menjadi bandar, pemain ataupun yang berkaitan dengan berlangsungnya perjudian dapat dikenakan dan dijerat pasal 303 KUHP atau RUU KUHP yang akan segera diberlakukan dan juga terjerat pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dalam hal ini upaya pemerintah menurut kami sebagai penulis sudah cukup baik dan juga terdapat tiga lembaga yang mengawasi langsung indikasi perjudian online yang pada intinya ketiga lembaga tersebut tidak saling tumpang tindih dalam mempunyai wewenang, namun saling melengkapi untuk mengamati, memantau dan sampai menemukan kasus perjudian online di Indonesia.

Adanya sedikit perbedaan isi dari pasal 303 KUHP dengan pasal 433 RUU KUHP yang akan segera diberlakukan, seperti berkurangnya sanksi hukuman bagi para pemain judi, dari yang awalnya 4 tahun dalam pasal 303 KUHP menjadi 3 tahun dalam pasal 433 RUU

KUH. Dan adanya beberapa faktor juga yang bisa membuat orang masuk dalam dunia perjudian, faktor tersebut sebenarnya bisa kita kendalikan agar tidak condong untuk masuk dalam dunia perjudian.

Saran

Saran dari kami sebagai penulis, sebaiknya pihak kepolisian dan pemerintah dalam hal ini berarti ketiga lembaga yang harus bersinergi dalam memberantas perjudian secara online dan harus lebih tegas dan serius dalam menyikapi perjudian online ini. Karena, beberapa tahun terakhir menurut sepengetahuan kami sebagai penulis semakin banyaknya situs – situs atau web yang dibuat oleh bandar di Indonesia dan sangat mudah untuk mengakses situs atau web tersebut. Ditambah adanya kegiatan mempromosikan kegiatan perjudian online melalui influencer atau public figure yang terang – terangan dalam media sosial pribadinya mempromosikan dan mengajak masyarakat Indonesia untuk bermain judi online di situs yang mereka punya. Menurut kami sebagai penulis, pihak kepolisian harus segera menangkap para bandar judi agar tidak ada situs atau web yang tersedia untuk bermain judi online. Karena jika masih ada pasti masih banyak orang yang bermain judi online.

Pihak pemerintah pusat harus bekerja sama dengan pemerintah daerah sampai ruang lingkup pemerintahan yang paling kecil untuk mengedukasi seluruh masyarakat agar mengetahui tentang bahaya perjudian baik konvensional maupun online, karena dapat membuat rusak segala aspek kehidupan.

Referensi

UNDANG- UNDANG

*PASAL 303 KUHP (KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA) INDONESIA
MENGATUR TENTANG TINDAK PIDANA PERJUDIAN.*

Pasal 27 ayat (2) RUU ITE tentang Konten Perjudian

SUMBER LAIN

CyberHub. (n.d.). Badan siber dan sandi negara. Retrieved January 8, 2024, from <https://cyberhub.id>

KOMINFO, P. (n.d.). Kementerian komunikasi dan informatika. Retrieved January 8, 2024, from

Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI website: <https://kominfo.go.id/>

Margiyanti, R. (n.d.). Isi bunyi pasal 303 kuhp tentang perjudian dan unsur-unsurnya. Retrieved

January 8, 2024, from Tirto.id website: <https://tirto.id/isi-bunyi-pasal-303-kuhp-tentang-perjudian-dan-unsur-unsurnya-gvz2>

Tentang BSSN | www.bssn.go.id. (n.d.). Retrieved January 8, 2024, from <https://www.bssn.go.id/tentang-bssn/>

