

Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online Di Indonesia

Sri Setiawati, Sumartini Dewi

Fakultas Hukum Universitas Tujuh Belas Agustus 1945 Semarang, Indonesia
Email: srisetiawati2101@gmail.com, sumartini.dewi@gmail.com,
agnesmariajw@gmail.com, srihartati.untag@gmail.com

ABSTRAK

Meskipun berbagai peraturan-perundangan telah diberlakukan, permainan judi di Indonesia terus berkembang dan semakin marak muncul di kalangan masyarakat, meskipun termasuk kedalam perbuatan melawan hukum. Berbagai modus permainan perjudian semakin berkembang dan kembali melahirkan permasalahan sosial hingga tumbuh menjadi penyakit masyarakat. Di era disrupsi digital, judi kembali hadir dalam wadah-wadah virtual melalui website di internet. Situs-situs website permainan judi secara online mulai berkembang sejak awal perkembangan website masuk di dunia pada tahun 1990 dan mulai menjadi “internet sensation” pada awal tahun 2000-an. Tulisan ini difokuskan pada permasalahan pertama, bagaimanakah Pengaturan Judi Online dalam Hukum Positif di Indonesia, dan kedua bagaimanakah Urgensi Penanggulangan Judi Online sebagai Penyakit Masyarakat Baru. Dengan metode penelitian yuridis normatif dan pendekatan deskriptif analitis, penelitian ini bertumpu pada data sekunder berupa bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peraturan perundangan di Indonesia yang masih konvensional, tidak mampu menanggulangi judi online. Mengingat judi online bersifat adiktif dan berkaitan erat serta menumbuh-suburkan berbagai kejahatan, yakni jual-beli nomor rekening bank, penipuan, pencurian data, pencucian uang, dan dengan mengingat karakteristik internet sangat mudah dilakukan oleh siapapun, maka penanggulangan secara menyeluruh dan sistemik terhadap judi online ini menjadi urgen.

Kata Kunci: Judi Online, Urgensi Pengaturan

ABSTRACT

Even though various laws and regulations have been enacted, gambling games in Indonesia continue to grow and are increasingly appearing among the public, even though they are included in illegal acts. Various modes of gambling games are growing and giving rise to social problems again which grow to become a social disease. In the era of digital disruption, gambling is back in virtual containers via websites on the internet. Websites for online gambling games began to develop since the early development of websites entered the world in the 1990s and began to become an "internet sensation" in the early 2000s. This paper focuses on the first problem, how is Online Gambling Regulated in Positive Law in Indonesia, and secondly, how is the Urgency of Overcoming Online Gambling as a New Society's Disease. Using normative juridical research methods and analytical descriptive approaches, this research relies on secondary data in the form of primary legal materials and secondary legal materials. The results of the study show that conventional laws and regulations in Indonesia are unable to cope with online gambling. Considering that online gambling is addictive and is closely related to and promotes various crimes, namely buying and selling of bank account numbers, fraud, data theft, money laundering, and bearing in mind the characteristics of the internet that it is very easy for anyone to do, a comprehensive and systemic response to gambling online is becoming urgent.

Keywords: Online Gambling, the urgency of regulation

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan permasalahan sosial yang sama tuanya dengan peradaban

manusia itu sendiri. Masalah perjudian sudah ada sejak 3500 tahun yang lalu sebelum masehi, dimana pada peradaban

kuno Mesir, Yunani dan Romawi dikenal sebagai sebuah permainan dengan melibatkan sesuatu untuk dipertaruhkan (Ma'u, 2016). Peradaban masyarakat kuno Asia Tenggara, Jepang, India hingga China juga mengenal permainan serupa. Peradaban Arab kuno mengenal permainan judi dengan pertaruhan Istri-istri mereka. Dari latar belakang sejarah tersebut dapat diketahui bahwa permainan judi membawa dampak buruk dalam kehidupan sosial masyarakat. Sejarah budaya Indonesia juga mengenal permainan judi sebagai hiburan rakyat sejak jaman kerajaan majapahit dengan melibatkan uang, ternak hingga hasil bumi sebagai bahan taruhannya.

Perjalanan sejarah Perjudian di Indonesia ditandai pada zaman kolonial Belanda, tahun 1911, yakni perjudian dianggap sebagai pelanggaran apabila dilakukan dengan tanpa izin dari pihak berwenang saat itu (Lumaksono, 2014). Perjudian pada zaman kolonial Belanda di Indonesia mulai dianggap sebagai perbuatan melawan hukum karena pada perkembangannya merusak mentalitas dan moralitas masyarakat. Hingga pada Tahun 1974 permainan judi dianggap sebagai kejahatan negara karena mulai menjadi permasalahan sosial yang lingkupnya lebih luas (Awaeh, 2017). Dampak yang diakibatkan karena perjudian antara lain adalah meningkatkan angka kriminalitas pada saat itu. Pemerintah Indonesia pada tahun 1974 mengeluarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 yang mengatur mengenai Penertiban Perjudian. Akan tetapi Undang-undang tersebut dianggap batal demi hukum karena terdapat klausul yang mensyaratkan izin dalam penyelenggaraan perjudian, dimana hal tersebut bertentangan dengan konstitusi dan falsafah negara, Pancasila (Samosir, 2016).

Namun demikian, perjudian pernah eksis di Indonesia, khususnya saat Gubernur DKI yang pada kurun waktu tahun 1966-1977 dipimpin oleh Ali Sadikin. Ali Sadikin berpendapat bahwa pajak dari permainan judi dapat menyokong pembangunan daerah kala itu. Hal tersebut dibuktikan oleh Ali Sadikin dalam pengelolaan pendapatan daerah propinsi DKI yang pada awalnya hanya berjumlah 66 juta rupiah naik menjadi 89 miliar rupiah. Hasil "sumbangsih" perjudian yang dilegalkan tersebut dialihkan untuk pengembangan pembangunan infrastruktur sekolah, kesehatan masyarakat hingga pasar. Pada akhir 1974 perjudian dianggap sebuah kejahatan dikarenakan merupakan hal buruk yang merusak moral dan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

Akan tetapi pada tahun 1976 Departemen Sosial Indonesia kala itu melakukan studi banding mengenai pelegalan perjudian di negara Inggris. Hasil dari studi banding tersebut adalah diterbitkannya Kupon Berhadiah Porkas Sepak Bola 7 tahun kemudian (Lumaksono, 2014). Legalitas dari kegiatan tersebut didasarkan pada Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian. Program undian tersebut meluas hingga pelosok desa. Meskipun begitu terdapat aturan pelarangan bagi anak dibawah 17 tahun untuk turut menjual, mendistribusikan maupun membelinya. Pada tahun 1987 program kupon berhadiah tersebut dihentikan (yang kemudian diganti nama menjadi Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah, KSOB) karena mengakibatkan maraknya korupsi dikalangan pemerintahan desa yang menggunakan dana desa dalam penyelenggaraannya (Majid, 2017). Alih-alih KSOB dihentikan, muncul program kupon berhadiah dengan istilah baru, Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah

(SDSB). Pada tahun 1993 penyelenggaraan SDSB dicabut pemerintah pusat Indonesia.

Dari sejarah perjudian di Indonesia dapat diketahui bahwa Perjudian dapat dikemas dalam berbagai macam hal dengan memanfaatkan aturan perundang-undangan yang memiliki celah hukum. Berbagai macam nama dari bentuk permainan perjudian di Indonesia, baik yang legal maupun illegal, membawa dampak negatif yang masif dikalangan masyarakat. Meningkatnya angka kriminalitas akibat dari kalah dalam permainan judi hingga meningkatnya kasus-kasus penyimpangan lainnya, seperti bunuh diri karena kalah judi, perceraian karena imbas dari turunnya kualitas hidup, dan lain sebagainya. Hal itulah yang menyebabkan perjudian di Indonesia kembali mendapatkan kecaman karena bertentangan dengan moralitas bangsa dan melawan norma-norma agama. Meskipun begitu, eksistensi permainan judi tidak begitu saja lenyap. Permainan judi di Indonesia berkembang dan semakin marak muncul di kalangan masyarakat, meskipun termasuk kedalam perbuatan melawan hukum. Mulai dari Togel, Karambol, hingga Sabung Ayam, modus permainan perjudian semakin berkembang dan kembali melahirkan permasalahan sosial hingga tumbuh menjadi penyakit masyarakat.

Di era disrupsi digital, judi kembali hadir dalam wadah-wadah virtual melalui website di internet. Situs-situs website permainan judi secara online mulai berkembang sejak awal perkembangan website masuk di dunia pada tahun 1990 dan mulai menjadi "internet sensation" pada awal tahun 2000-an (Wood & Williams, 2007). Pada awal mulanya, website-website Judi Online tersebut tidak mudah diakses oleh masyarakat luas. Hanya bagi mereka yang paham

bagaimana seluk beluk internet dan mampu mengakses internet melalui perangkat komputer yang mampu terlibat dalam perbuatan melawan hukum tersebut.

Perkembangan teknologi informasi yang seiring dengan perkembangan IPTEK yang menyebabkan internet bersifat *multi platform*, membuat internet lebih dekat dan mudah diakses oleh masyarakat melalui gawai pribadi seperti smartphone. Kemudahan dalam mengakses internet melalui gawai smartphone turut menjadi "jalan mudah" bagi situs website Judi Online untuk diakses oleh masyarakat dalam berbagai lapisan masyarakat, termasuk anak-anak.

Pandemi Covid 19 yang terjadi sejak awal tahun 2020 memaksa Pemerintah mengeluarkan kebijakan-kebijakan mengenai pembatasan kegiatan masyarakat demi mencegah meluasnya serta penanganan virus Covid 19 (Pujaningsih, 2020). Sosialisasi new normal dimana kegiatan produktivitas masyarakat berubah secara virtual, berpengaruh pula terhadap kondisi ekonomi masyarakat, dikarenakan banyak orang kehilangan mata pencaharian. Hal ini menjadikan website-website judi online makin marak bermunculan.

Kegiatan perjudian secara online pun semakin susah untuk dibendung. Saat ini belum terdapat informasi yang jelas mengenai jumlah situs judi online yang dapat di blokir oleh Kementerian Kominfo. Hal tersebut yang menyebabkan kontrol pemerintah terhadap penyakit masyarakat perjudian semakin kompleks. Selain makin maraknya situs-situs perjudian online baru yang bermunculan, pemerintah Indonesia sendiri ternyata belum memiliki pengaturan hukum yang spesifik mengenai pelarangan perjudian secara online.

Dari latar belakang tersebut penulis merasa perlu untuk meneliti lebih dalam mengenai pengaturan perjudian online di

Indonesia, baik dari segi pengaturan hukum positifnya maupun dampak sosialnya dalam sebuah tulisan ilmiah yang berjudul “ **Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online di Indonesia** “.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan kajian yuridis normatif, dimana penulis melakukan kajian terhadap norma-norma dalam hukum positif (Soemitro, 1985). Penelitian ini menggunakan konsepsi legis positivis. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitis penulis menggunakan bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum primer yang digunakan oleh penulis adalah Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Kitab undang-Undang Hukum Pidana Indonesia (KUHP Indonesia), dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan perubahannya, Undang-Undang No 19 Tahun 2016. Sedangkan bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil-hasil penelitian terdahulu, buku referensi, artikel ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan masalah dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaturan Judi Online dalam Hukum Positif di Indonesia.

1. Tindak Pidana Judi dalam Hukum Positif di Indonesia.

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Dalam kitab KUHP perjudian masuk dalam klasifikasi Kejahatan Terhadap Kesopanan yang diatur dalam Bab XIV, Pasal 303. Pasal 303 KUHP menetapkan pelarangan judi sebagai berikut (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 303):

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

- a) sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.*
- b) 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;*
- c) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.”*

Dalam Pasal 303 tersebut Judi didefinisikan sebagai:

“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 permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”

Perlu dicermati bahwasanya dalam pasal tersebut terdapat unsur tanpa izin, hal tersebut memiliki makna bahwa jika permainan judi mendapatkan izin dari pemerintah (pejabat atau instansi) maka semua perbuatan dalam rumusan pasal tersebut dapat menghapus sifat melawan hukum dari permainan judi tersebut.

- b. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Dalam Undang-undang ini dinyatakan bahwa semua bentuk perbuatan judi merupakan sebuah kejahatan. Aturan hukum dalam perundang-undangan ini

memiliki tujuan untuk menertibkan permainan judi hingga pada masanya permainan judi lenyap dari seluruh daerah di Indonesia. Lahirnya undang-undang ini untuk mengakomodir perubahan pada Pasal-Pasal dalam KIHP yang sudah tidak relevan diberlakukan karena hukuman yang diberikan dalam KUHP terkait permainan judi tidak dapat memberikan efek jera.

c. Peraturan Pemerintah No. 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang –undang no. 7 tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.

Pasal 1 ayat (1) dan (2) Undang undang ini mengatur (Siahaan, 2013.):

“(1) Pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat-tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.

(2) Izin penyelenggaraan perjudian yang sudah diberikan, dinyatakan dicabut dan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Maret 1981.”

Dari penjelasan pasal dalam undang-undang tersebut diharapkan perjudian dapat hilang sepenuhnya dari budaya masyarakat Indonesia. Berlakunya undang-undang tersebut mengakibatkan seluruh peraturan pemerintah yang bertentangan dengan muatan aturan dalam pasal tersebut menjadi tidak berlaku lagi. Harapannya, aturan dalam pasal tersebut dapat menekan jumlah angka perjudian sampai kepada penghapusan keseluruhan dari kegiatan perjudian di Indonesia.

2. Pengaturan Tindak Pidana Judi Online dalam hukum positif di Indonesia.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Muatan larangan perjudian online diatur secara spesifik dalam Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi sebagai berikut:

“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.”

Sedangkan aturan pidana terhadap tindak pidana perjudian secara online diatur dalam pasal 45 ayat (1) yang berbunyi:

“Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Perumusan unsur-unsur tindak pidana dalam pasal 27 ayat (2) ini pada dasarnya merupakan formulasi ulang dari pasal-pasal yang mengatur mengenai perjudian dalam KUHP. Sebagai permainan yang pada umumnya bertujuan untuk mencari keuntungan dengan melibatkan suatu hal untuk dipertaruhkan, karakteristik judi online-pun mengikuti karakteristik dari sebuah permainan judi konvensional. Dalam permainan judi online terdapat taruhan (sesuatu yang digunakan sebagai hadiah bagi pemenang judi. Dalam memenangkan sebuah permainan judi secara online hanya mengandalakan keberuntungan dan keahlian pemain dalam menghitung peluang.

Meskipun demikian unsur-unsur tindak pidana judi online tidak tercantum dalam undang-undang ITE dan mengikuti aturan dalam KUHP Pasal 303. Hal

tersebut membuat muatan tindak pidana judi online pada UU ITE sangat bergantung pada undang-undang lain yang telah mengatur mengenai tindak pidana judi konvensional, dengan kata lain UU ITE belum dapat menjadi peraturan yang mandiri dalam penegakan tindak pidana judi online.

B. Urgensi Penanggulangan Judi Online sebagai Penyakit Masyarakat Baru

Tindak Pidana Judi Online merupakan kejahatan siber (*cyber-assisted crime*) yang relatif baru dalam sistem penegakan hukum di Indonesia. Permainan Judi Online merupakan bagian integral dari sebuah kejahatan transnasional yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media dalam pelaksanaan kejahatannya. Sebagai *exacerbated crime* dari judi konvensional, permainan judi online memiliki karakter tambahan mengikuti karakter dari Internet itu sendiri (McMullan & Rege, 2010). Karakter internet yang antara lain adalah (Kamal, 2005) *Borderless, Anonym, Non Confrontational, Impersonal dan Easy to use* membawa Permainan Judi Online menjadi kejahatan yang sulit untuk diberantas. Selama kurang lebih selama 20 tahun sejak awal mula popularitasnya, Permainan Judi Online sebenarnya sudah menjadi masalah global, bukan hanya di Indonesia. Kemudahan untuk mengakses 24 jam penuh dari mana saja, menjadikan permainan judi online semakin populer di berbagai kalangan bahkan generasi muda.

Permainan judi online membawa permasalahan yang lebih kompleks daripada Judi Konvensional. Permainan judi online turut membawa isu baru seperti sifat adiktif bagi para pemainnya hingga keamanan data pribadi penggunaannya, bahkan dapat melahirkan modus kejahatan baru yaitu jual beli rekening pribadi bank

yang merupakan perbuatan illegal di Indonesia.

Selain itu permainan judi online merupakan bentuk lain dari skema permainan curang yang memang bertujuan untuk mengambil keuntungan yang sebanyak-banyaknya dengan cara yang merugikan penggunaannya. Adapun permasalahan-permasalahan baru yang turut hadir bersama dampak negatif dari permainan judi online itu sendiri, penulis rangkum dalam beberapa masalah dibawah ini:

(1) Adiksi terhadap Permainan Judi Online pada generasi muda Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asriadi, dalam artikel ilmiahnya yang berjudul “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS MANDAI MAROS Kabupate Maros) menunjukkan bahwa adiksi terhadap permainan judi online sudah merusak mentalitas generasi muda, khususnya siswa sekolah (Asriadi, 2021). Dalam penelitiannya tersebut didapatkan dari hasil observasi bahwa faktor ego dan emosional yang masih dalam perkembangannya mengakibatkan remaja lebih rentan terhadap adiksi permainan judi online. Kemudahan untuk mengakses internet melalui gawai pribadi, Luasnya informasi mengenai situs website penyedia jasa permainan judi online, rendahnya pengawasan orang tua dan sekolah dalam kontrol penggunaan gawai pribadi turut menjadi faktor pencetus adiksi terhadap permainan judi online. Selain itu rasa penasaran serta keinginan untuk mengulangi perasaan sensasi/euphoria dari kemenangan permainan judi turut mempengaruhi adiksi anak remaja terhadap permainan judi online (Asriadi, 2021). Akibatnya para generasi muda mulai abai dengan dampak negatif dari permainan judi. Hal ini cenderung akan membawa perubahan

terhadap mentalitas generasi muda di masa mendatang. Hal tersebut sudah seharusnya menjadi perhatian pemerintah Indonesia dalam perlindungan hak anak dalam tumbuh kembang mereka. Jika permainan judi online tidak segera diberantas, maka hadirnya generasi yang mengalami degradasi moral dan norma merupakan sebuah keniscayaan.

(2) Jual-Beli rekening Bank milik perorangan.

Wawancara yang dilakukan melalui aplikasi whatsapp oleh penulis kepada Rio Krisnajati, pegawai Legal Officer bank BRI didapatkan fakta menarik mengenai modus kejahatan baru yaitu jual beli rekening bank milik perorangan. Modus yang dilakukan dalam kejahatan yang relatif baru ini memanfaatkan kondisi ekonomi dari para korbannya. Para penjual rekening bank pribadi ini mengiming-imingi target korbannya sejumlah uang untuk membeli buku rekening dan atm dari para korbannya kemudian menjual kembali nomor rekening berikut dengan kartu ATM (berserta kode PIN-nya) secara online dengan harga yang jauh lebih tinggi dari nominal yang ditawarkan kepada korbannya. Dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap sistem deposito pada situs permainan judi online, penulis menemukan bahwa satu situs website permainan judi online menawarkan sistem transfer dana melalui beberapa rekening bank. Yang menarik perhatian penulis adalah bahwa satu jenis bank yang ditawarkan sebagai pilihan transaksi, contoh saja pilihan Bank Central Asia, terdapat lebih dari 10 rekening penerima yang ditawarkan secara acak. Dengan melihat unsur anonimitas dalam sebuah kejahatan cyber, maka dapat dipastikan rekening-rekening tersebut bukan merupakan rekening-rekening pemilik atau pengelola situs website permainan judi online. Modus kejahatan

baru penjualan rekening pribadi dapat menjadi salah satu cara untuk menjaga anonimitas dari pengelola website permainan judi online.

(3) Penipuan (Fraud)

Pada beberapa negara yang melegalkan perjudian, model permainan judi online mendatangkan masalah baru dalam hal permainan yang jujur dan adil. Akan tetapi pada dasarnya, permainan judi online merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Sebagai industri besar maka para pemilik, pengembang maupun pengelola situs website permainan judi online harus dapat mempertahankan omset pendapatan yang tinggi. Di Indonesia regulasi mengenai perjudian online sangatlah terbatas hanya terdapat pada satu pasal dalam satu perundang-undangan. Artinya akan terdapat masalah mengenai multi-yurisdiksi dalam mengontrol situs website permainan judi online. Hal ini menyebabkan banyak peluang yang akan menguntungkan para “provider” situs permainan judi online untuk terlibat dalam kegiatan penipuan. Maka tidak mengherankan jika terdapat banyak kasus dimana situs website permainan judi online tidak membayarkan hasil kemenangan para pemainnya, mencurangi sistem permainan hingga terus menerus membuat para pemainnya kalah (mengatur algoritma yang dapat memahami psikologi para pemain agar terperdaya untuk terus melakukan deposito secara berulang meskipun selalu kalah) (Tedim, 2019). Bahkan Sportbookreview, sebuah organisasi pemantau independen, mencatat terdapat lebih dari 500 situs perjudian online yang melakukan perbuatan penipuan baik mencurangi sistem permainan, penipuan bonus kemenangan, hingga “mencuri” dana simpanan pemain pada akun mereka (Banks, 2012). Sederhananya, banyak situs website judi online yang tidak membayarkan

kemenangan apapun kepada pemainnya. Situs website judi online tersebut menawarkan kemudahan deposito hingga menjanjikan bonus kemenangan dengan nilai yang fantastis untuk menarik pelanggannya, dan tak jarang banyak situs yang kemudian “melenyapkan” dana deposito permainan pada akun pemainnya.

(4) Pencurian Data Pribadi (*Identity Theft*)

Internet dengan karakteristiknya, menawarkan banyak peluang kejahatan baru bagi para pelaku kejahatan. Salah satu modus pencurian data pribadi yang paling sering digunakan adalah membuat *clone website* dari sebuah situs website judi online (Levi, 2009). Pada saat para pelanggan tersebut login ke akun mereka, maka para penjahat dapat mengumpulkan ID pelanggan, kata sandi hingga informasi data rekening bank milik para pelanggan situs judi online tersebut. Para penjahat siber ini memanfaatkan kelemahan DNS yang nantinya akan menasar pada pertahanan *firewall* situs judi online (yang kebanyakan memiliki *firewall* yang lemah) sehingga para “*cracker*” tersebut dengan mudah “keluar masuk” situs mereka untuk mencuri data pribadi pelanggannya untuk keuntungan pribadinya.

(5) Pencucian Uang (*Money Laundering*)

Banyak ahli hukum yang menyatakan bahwa terdapat potensi besar pencucian uang hasil kejahatan melalui situs judi online. Biasanya yang terlibat dalam money laundering ini adalah organisasi kriminal besar seperti bandar narkoba, para pelaku human trafficking hingga pengelolaan dana terorisme (Levi, 2009). Akan tetapi akibat dari sifat borderless dan anonimitas yang turut menjadi karakter dari perjudian online, membuat transaksi dan kegiatan money laundering pada situs judi online sulit untuk diungkap. Selain itu banyak situs judi online yang menggunakan sistem enkripsi dalam aktifitas finansial mereka

sehingga memberikan peluang besar untuk dilakukannya kegiatan pencucian uang. Terdapat tiga cara utama dalam mekanisme pencucian uang melalui situs judi online. Pertama, dana hasil kejahatan tersebut ditransfer kepada beberapa pengelola perjudian online hingga dana merak sulit terlacak. Kedua, dana hasil kejahatan tersebut ditransfer kepada akun anonim yang seolah-olah menjadi pelanggan situs judi online tersebut, kemudian akun tersebut melakukan permainan judi dalam website judi online tersebut secara autonomus. Ketiga, para pelaku money laundering menggunakan akun palsu atau identitas palsu untuk kemudian bermain dalam situs judi online tersebut kemudian menarik sisa uang atau mentransfernya ke rekening luar negeri.

(6) Modus Operandi Judi Online memudahkan siapapun terlibat.

Judi online merupakan serangkaian perbuatan melawan hukum yang seluruhnya bisa dilakukan secara online, sehingga sesuai dengan karakter internet yang borderless, anonym, non confrontional, serta ease for use sebagaimana dikemukakan terdahulu, judi online sangat mudah dilakukan, diajarkan, dan ditiru oleh siapapun. Bandingkan dengan penyakit masyarakat online lainnya, misalnya prostitusi online. Prostitusi online, secara teknis bisa dikatakan bahwa hanya promosi dan transaksinya yang online, sedangkan jasa layanan seksualnyanya tetap offline, sehingga kegiatan offline ini bisa membatasi atau mencegah seseorang untuk melakukannya, misalnya karena dia harus keluar rumah, takut kepergok seseorang, dan sebagainya. Sedangkan judi online bisa dilakukan siapapun sembari mengerjakan aktifitas lain, tanpa khawatir diketahui orang lain.

Dari uraian penulis mengenai peluang-peluang kejahatan yang turut

muncul selain dari efek adiksi dari permainan judi online, menunjukkan fakta bahwa permainan judi online merupakan sebuah penyakit masyarakat baru di era digital saat ini yang sangat urgen diberantas. Sebagai salah satu kejahatan siber, pemberantasan judi online tidak bisa lagi menggunakan sistem hukum konvensional. Penanggulangan masalah perjudian online sebagai bentuk dari kejahatan siber, maka dibutuhkan upaya yang lebih komprehensif dalam penanggulangannya. Pencegahan dan penanggulangan kejahatan siber harus dilakukan dengan pendekatan yang lebih integral dalam kebijakan penal maupun non penal saat ini.

KESIMPULAN

Pengaturan Judi Online dalam Hukum Positif di Indonesia

Pengaturan Tindak Pidana Judi Diatur dalam KUHP Pasal 303 dengan sanksi pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun; dan 303 bis dengan sanksi pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah untuk ayat (1) dan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah untuk ayat (2); Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang menaikkan ancaman pidana yang terdapat pada Pasal 303 KUHP dan Pasal 542 KUHP; Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Pengaturan Tindak Pidana Judi Online Diatur dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) tentang perbuatannya dan Pasal 45 ayat (1) tentang sanksi pidananya dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun

dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Urgensi Penanggulangan Judi Online sebagai Penyakit Masyarakat Baru

Permainan judi online membawa permasalahan yang lebih kompleks daripada Judi Konvensional. Sejumlah permasalahan yang timbul adalah :Menimbulkan adiksi atau ketagihan berjudi di kalangan generasi muda, memicu terjadinya jual-beli rekening bank milik perorangan, Memicu penipuan/*fraud*, Menimbulkan Pencurian Data Pribadi (*Identity Theft*), Menumbuh-suburkan Pencucian Uang (*money laundering*) serta modus operandinya sedemikian rupa sehingga memudahkan siapapun melakukannya

DAFTAR PUSTAKA

- asriadi, Asriadi. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Universitas Negeri Makassar.
- Awaeh, Stevin Hard. (2017). Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana. *Lex et Societatis*, 5(5).
- Banks, James. (2012). Online gambling and crime: a sure bet? *The ETHICOMP Journal*.
- Kamal, Ahmad. (2005). *The Law of Cyber-Space an Invitation to the Table of Negotiations*.
- Levi, Michael. (2009). Money laundering risks and e-gaming: A European overview and assessment. *Final Report*.
- Lumaksono, Wahyu. (2014). Legaslisasi Porkas Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Pada Tahun 1985-1987. *Avatara*, 2(3).
- Ma'u, Dahlia Halia. (2016). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*,

- 5(2).
- Majid, Muhammad Dziky Dzuqarnain. (2017). *Porkas Sampai Sdsb Di Indonesia Tahun 1985-1993*. Universitas Airlangga.
- McMullan, John L., & Rege, Aunshul. (2010). Online crime and internet gambling. *Journal of Gambling Issues*, (24), 54–85.
- Pujaningsih, Ni Nyoman. (2020). Penerapan Kebijakan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PKM) dalam Penanggulangan Wabah Covid-19 di Kota Denpasar. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 6(3), 458–470.
- Samosir, Daniel. (2016). Faktor-Faktor yang Menyebabkan Materi Muatan Undang-Undang Bertentangan Dengan UUD 1945. *Jurnal Konstitusi*, 12(4), 773–794.
- Siahaan, Rizky Parulian. (2013). Penegakan Hukum Terhadap Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Pemerintah No 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian Juncto Pasal 3 Ayat 1 Undang-Undang No 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian Di Kecamatan Batang Tarang Kabupaten Sanggau. *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Untan (Jurnal Mahasiswa SI Fakultas Hukum) Universitas Tanjungpura*, 2(1).
- Soemitro, Ronny Hanitijo. (1985). Metode Penelitian Hukum. *Ghalia Indonesia, Jakarta*.
- Tedim, Margarida de Sousa. (2019). *Predicting fraud behaviour in online betting*.
- Wood, Robert T., & Williams, Robert J. (2007). *Internet gambling: Past, present and future*. Elsevier.