

Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Muatan Perjudian Terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Ary Hendri Saputra ^{1*}, Ernu Widodo ², Vallencia Nadya Paramita ³

Fakultas Hukum, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Semolowaru No.84, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60118

Korespondensi email: ia7878479@gmail.com

ABSTRACT: *A good human being always uses the time given to him by the creator to be used to create useful works. One of the acts that is useless and has been in the habit in the past until now is gambling. Legal issues of this normative legal research: How does gambling crime occur in society? What is meant by the phrase gambling content as referred to in Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions? Gambling crimes in society are a complex and growing problem. The crime of gambling is regulated in Articles 303 and 303 bis of the Criminal Code, which states that gambling is any game that contains elements of betting in the hope of getting a profit based on luck or skill. Gambling encompasses a wide range of forms, from traditional games such as cockfighting and lotteries to online gambling. This activity not only involves people from the lower layers, but also reaches the middle and upper classes. Article 27 paragraph (2) of Law No. 11 of 2008 Electronic Information and Transactions The phrase gambling content includes the following elements: 1. Intentional, An act is carried out with the intention to distribute or transmit gambling content. 2. Without Rights, the Perpetrator does not have permission or the right to perform such acts. 3. Gambling Content, Content distributed or transmitted contains elements of gambling, either directly or indirectly.*

Keywords: *Gambling, Content, Legal, Electronics*

ABSTRAK: Manusia yang baik senantiasa memanfaatkan waktu yang diberikan dari pencipta kepadanya digunakan untuk membuat karya yang bermanfaat. Salah satu perbuatan yang sia-sia dan telah ada dalam kebiasaan pada masa lalu hingga sekarang adalah perjudian. Isu hukum penelitian hukum normatif ini: Bagaimana tindak pidana perjudian terjadi di masyarakat? Bagaimana yang dimaksud dengan frase muatan perjudian sebagaimana dimaksud Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik? Tindak pidana perjudian di masyarakat merupakan masalah yang kompleks dan terus berkembang. Tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, yang menyatakan bahwa perjudian adalah setiap permainan yang mengandung unsur taruhan dengan harapan mendapatkan keuntungan berdasarkan keberuntungan atau keterampilan. Perjudian mencakup berbagai bentuk, mulai dari permainan tradisional seperti sabung ayam dan togel hingga judi online. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan masyarakat dari lapisan bawah, tetapi juga menjangkau kalangan menengah dan atas. Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 Informasi dan Transaksi Elektronik frase muatan perjudian mencakup unsur: 1. Sengaja, Tindakan dilakukan dengan niat untuk mendistribusikan atau mentransmisikan konten perjudian. 2. Tanpa Hak, Pelaku tidak memiliki izin atau hak untuk melakukan tindakan tersebut. 3. Muatan Perjudian, Konten yang didistribusikan atau ditransmisikan mengandung unsur perjudian, baik langsung maupun tidak langsung.

Kata kunci: Perjudian, Konten, Hukum, Elektronik

1. PENDAHULUAN

Manusia yang baik senantiasa memanfaatkan waktu yang diberikan dari pencipta kepadanya digunakan untuk membuat karya yang bermanfaat. Dan tidak mau waktu akan terbuang sia-sia pada hal yang tidak bermanfaat dan dapat memberikan dampak negatif pada diri sendiri dan keluarga serta masyarakat. Salah satu perbuatan yang sia-sia dan telah ada dalam kebiasaan pada masa lalu hingga sekarang adalah perjudian. judi merupakan perbuatan yang berdampak pada keburukan dan tidak patut dilakukan, manusia yang selalu berjudi telah termasuk dalam lingkaran setan yang menyesatkan.

Tuhan umat manusia beragama Islam, Allah berfirman tertulis pada Surat kelima Surat Al-Maidah ayat 90. Menurut keyakinan kaum muslimin dalam Kitab suci Al Qur'an tertulis berbahasa arab diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia: "Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan."

Judi merupakan salah satu bentuk kejahatan yang terjadi di dalam kehidupan sosial masyarakat. Negara Indonesia mempunyai sejarah dan latar belakang yang cukup panjang dalam perjudian. Dalam perkembangan zaman, perjudian berkembang cepat. Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan dunia global dengan mengembangkan ruang kehidupan baru bagi masyarakat, disebut kehidupan masyarakat maya. Perkembangan teknologi dan informasi mempunyai dampak negatif dengan tidak diimbangi pola pikir akan mengakibatkan kerugian, dampak negatif yaitu judi. Judi dapat beralih ke dunia maya yang lebih praktis dan aman. Perjudian di internet semakin banyak terjadi di dalam komunitas masyarakat. Judi di dunia maya telah mempengaruhi lapisan masyarakat untuk bertindak melakukan perjudian. Judi di dunia maya dilakukan kalangan anak muda, bahkan orang tua. Perjudian membawa dampak besar dalam kehidupan masyarakat baik secara ekonomi dan sosial.

Perkembangan teknologi semakin bertambah mengalami kemajuan, hal ini telah dimanfaatkan oleh para bandar sebagai pelaku penyedia layanan perjudian dengan melakukan modifikasi permainan judi supaya dapat menarik. Sebelum ada teknologi dalam jaringan, judi hanya dimainkan secara konvensional di pinggir jalan, kerumunan yang membuang waktu atau lapak judi. Dalam masa kini semakin berkembang mengikuti kemajuan zaman, judi semakin merubah bentuknya dan beralih dalam genggam tangan yang dapat diakses dalam fitur telepon pintar dan diakses di manapun berada.

Judi dalam jaringan merupakan fenomena yang meresahkan di era perkembangan teknologi saat ini. Waktu dan uang akan terbuang sia-sia dalam aktivitas yang dapat berdampak keburukan dalam kehidupan manusia. Berjudi tidak mengenal waktu sampai dengan melupakan dan meninggalkan kewajiban tanggung jawab diri sendiri dan keluarga. Pemuda adalah generasi penerus bangsa, bangsa ini ke depan akan dibawa oleh generasi penerus, dalam masa muda membuang waktu dan menghabiskan waktu dengan melakukan judi yang tidak bermanfaat dan menjadi faktor yang penghambat dalam produktivitas.

Perjudian dapat dipastikan tidak akan mendatangkan manfaat dalam kehidupan masyarakat, melainkan mendatangkan kerugian diri sendiri, keluarga dan orang lain.

Judi dalam jaringan menyebabkan pelaku kecanduan untuk terus mencoba. Apabila menang pelakunya akan terus dalam memainkan dengan keinginan mendapatkan untung yang lebih besar. Apabila kalah pelakunya menjadi penasaran dan akan terus selalu mencoba untuk meraih kemenangan. Apabila mendapatkan kemenangan yang diperoleh hanya trik dan strategi kotor para bandar sebagai stimulus untuk menarik minat pelaku perjudian. Ambisi dari perjudian hanyalah ingin mendapatkan keuntungan sesaat tanpa bekerja keras adalah semu. Begitulah kelicikan para bandar dalam memperdaya pelaku dengan strategi menjerat yang menjerumuskan dengan tipu daya untuk terus menerus tidak berhenti melakukan perjudian.

Bahwa Allah berfirman tertulis pada Surat kelima Surat Al-Maidah ayat 91, diterjemahkan: “Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu).” Praktik perjudian dalam bentuk konvensional maupun dalam jaringan dalam sudut pandang agama apapun adalah dilarang untuk dijauhkan tidak dilakukan. Dampak perjudian memberikan dampak negatif bagi peradaban kehidupan manusia, bisa menjauhkan pelakunya melakukan perbuatan yang lebih bermanfaat dalam menjalani kehidupan manusia dan menghilangkan stigma dengan usaha mudah dan cepat tanpa berusaha keras akan mendatangkan kekayaan atau keuntungan.

Imbas permainan perjudian antara lain menghancurkan perekonomian kehidupan masyarakat. Perjudian memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan tingkat kriminalitas, yang mencakup tindakan penipuan dan pencurian yang dilakukan untuk mendapatkan uang. Tindakan ini merupakan upaya yang melanggar hukum untuk memperoleh modal taruhan, yang pada akhirnya dapat mengganggu kehidupan sosial dalam masyarakat. Moral anak bangsa dapat menjadi rusak apabila perjudian terus berkembang dalam jaringan dan terus merajalela. Kita harus selalu menjaga diri sendiri agar tidak akan terjerumus dalam perjudian dalam jaringan di tengah perkembangan teknologi yang selalu kita hadapi dan lakukan. Dalam kehidupan bermasyarakat, indikator kesempurnaan seseorang adalah dengan meninggalkan hal yang tidak mendatangkan manfaat bagi diri sendiri dan melakukan kebaikan guna menjalankan kehidupan.

Konsep judi dalam jaringan (online) adalah konsep yang baru. Pada hukum pidana, judi dalam jaringan dapat dikategorikan dalam sebuah tindak pidana khusus, tergolong dalam tindak pidana (ITE). Judi togel dapat disebutkan suatu perbuatan dengan melakukan pertarungan menggunakan alat uang. Dalam mesin kupon togel dapat menentukan angka

yang untuk dipertaruhkan dengan alat uang. Togel adalah suatu bentuk permainan mempertaruhkan uang dengan menebak nomor tidak diketahui dan akan keluar. Judi togel dalam jaringan proses permainannya dengan melakukan ikut serta atau pendaftaran atau registrasi pada agen judi togel dalam jaringan. Dalam melakukan proses ikut serta atau pendaftaran, semua persyaratan harus dipenuhi sebelum akun diterima dalam pendaftaran dan dimasukan atau mentransfer dana atau modal melalui bank untuk melakukan permainan judi dalam jaringan.

Tindakan perjudian merupakan pelanggaran hukum yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pada Pasal 303 dan 303bis, serta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 mengenai Perjudian. Ketentuan pada Pasal 303 dan 303bis KUHP menjadi landasan bagi proses investigasi, penuntutan, dan tinjauan kembali atas pelanggaran perjudian di Indonesia. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 303 ayat 1 KUHP, yang menyatakan bahwa: “Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan di jadikannya sebagai mata pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu akan diancam dengan pidana penjara selamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.”

Tindak pidana perjudian dalam jaringan diatur dalam Pasal 27 ayat (1) dan ayat (2) Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE) sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tindak Pidana Perjudian Terjadi di Masyarakat

Tindak pidana perjudian di masyarakat terjadi melalui berbagai bentuk aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga pada hasil permainan atau peristiwa yang umumnya bergantung pada keberuntungan. Dalam konteks hukum Indonesia, perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP serta Undang-Undang No. 7 Th. 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Unsur-unsur tindak pidana perjudian di Indonesia, sebagaimana diatur dalam KUHP Pasal 303, terdiri dari beberapa elemen penting yang harus dipenuhi agar suatu tindakan dapat dikategorikan sebagai perjudian, meliputi: 1. Perbuatan, melakukan permainan yang bersifat untung-untungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. 2. Untung-untungan, Kemenangan atau keuntungan bergantung pada peruntungan belaka atau keterampilan pemain. 3. Taruhan, Melibatkan uang atau barang sebagai taruhan. Dan 4.

Melawan hukum, Dilakukan tanpa izin dari otoritas yang berwenang.

Unsur-unsur tindak pidana perjudian, perbuatan, unsur pertama adalah adanya perbuatan yang dilakukan oleh individu. Perbuatan ini mencakup semua aktivitas yang terkait dengan permainan judi, baik yang dilakukan secara langsung (misalnya bermain dadu atau domino) maupun yang melibatkan taruhan pada hasil perlombaan atau permainan lain. Dalam konteks ini, perbuatan harus bersifat aktif dan disengaja, menunjukkan bahwa pelaku sadar akan tindakannya. Unsur kedua tindak pidana perjudian, untung-untungan, Unsur kedua adalah untung-untungan, yang berarti bahwa hasil dari permainan tergantung pada keberuntungan atau nasib. Dalam perjudian, kemenangan tidak hanya bergantung pada keterampilan pemain tetapi juga pada faktor kebetulan. Hal ini menciptakan ketidakpastian dan risiko, yang menjadi ciri khas dari perjudian. Unsur ketiga adalah adanya taruhan, di mana peserta mempertaruhkan uang atau barang berharga dalam suatu permainan. Taruhan ini merupakan elemen kunci dalam perjudian, karena tanpa taruhan, aktivitas tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai judi. Taruhan dapat berupa uang tunai atau bentuk barang lainnya, dan sering kali melibatkan pertaruhan yang signifikan. Melawan Hukum, Unsur terakhir adalah bahwa tindakan tersebut melawan hukum. Ini berarti bahwa perjudian dilakukan tanpa izin dari pihak berwenang, sehingga dianggap sebagai pelanggaran hukum. Menurut KUHP, tindakan perjudian tanpa izin dapat dikenakan sanksi pidana, termasuk hukuman penjara atau denda.

Secara keseluruhan, untuk mengklasifikasikan suatu tindakan sebagai tindak pidana perjudian, harus ada perbuatan yang disengaja, mengandung unsur untung-untungan, melibatkan taruhan, dan dilakukan secara melawan hukum. Keempat unsur ini saling berkaitan dan membentuk dasar hukum untuk penegakan hukum terhadap perjudian di Indonesia.

Sanksi hukum untuk tindak pidana perjudian di Indonesia diatur dalam beberapa pasal dalam KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku perjudian yang tanpa izin menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi dapat dijatuhi hukuman penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak Rp25 juta untuk pengelola perjudian (Pasal 303 KUHP). Jika pelaku terlibat dalam perjudian yang dilakukan secara melanggar hukum, mereka dapat dikenakan sanksi lebih berat, termasuk pencabutan hak untuk menjalankan usaha terkait perjudian. dan Pelaku yang menggunakan kesempatan bermain judi yang diadakan tanpa izin dapat dipidana dengan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak Rp10 juta bagi peserta perjudian di tempat umum (Pasal 303 bis KUHP). Jika pelanggaran dilakukan dalam waktu dua

tahun setelah pemidanaan sebelumnya, sanksi dapat meningkat menjadi penjara maksimal 6 tahun atau denda hingga Rp15 juta.

Berbeda dengan tindak pidana dalam Judi Online berdasarkan UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE Pasal 27 Ayat (2): Pelaku judi online dapat dikenakan hukuman penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar. Sanksi ini lebih berat dibandingkan dengan ketentuan sebelumnya yang mengatur ancaman pidana maksimal 6 tahun penjara dan denda Rp1 miliar. Sanksi hukum terhadap tindak pidana perjudian di Indonesia cukup berat, dengan ancaman hukuman penjara dan denda yang bervariasi tergantung pada jenis dan cara perjudian yang dilakukan. Pemerintah terus berupaya memperketat regulasi untuk menanggulangi praktik perjudian, baik konvensional maupun online.

Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana pemain bertaruh uang atau barang berharga dengan harapan mendapatkan keuntungan. Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan secara daring menggunakan perangkat elektronik dengan akses internet. Dalam konteks ini, pemain dapat berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan yang melibatkan taruhan, dengan ketentuan permainan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian. Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, perjudian adalah permainan di mana kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan atau keterampilan pemain.

Dalam Beberapa jenis permainan yang umum dalam judi online meliputi: poker online, permainan kartu yang dimainkan melawan pemain lain, mesin slot, permainan berbasis mesin dengan berbagai tema dan hadiah, taruhan olahraga, memungkinkan pemain untuk bertaruh pada hasil pertandingan olahraga, baccarat dan blackjack, permainan kartu populer lainnya, lotere dan bingo online, permainan yang bergantung pada keberuntungan.

Poker online adalah salah satu bentuk perjudian yang paling populer di dunia maya. Berikut adalah penjelasan mengenai poker online, termasuk cara bermain, variasi permainan, dan dampaknya. Poker online adalah permainan kartu yang dimainkan melalui internet, di mana pemain bertaruh uang atau chip virtual berdasarkan kombinasi kartu yang mereka miliki. Permainan ini menggabungkan unsur keberuntungan dan keterampilan, dan dapat dimainkan di berbagai platform, baik di situs web khusus maupun aplikasi mobile.

Adapun cara bermain poker online dengan melakukan pendaftaran: Pemain harus mendaftar di situs poker online dengan membuat akun. Selanjutnya memilih meja: Setelah mendaftar, pemain dapat memilih meja permainan sesuai dengan batas taruhan yang

diinginkan. Kemudian, pembagian kartu: Setiap pemain menerima kartu sesuai dengan jenis permainan yang dipilih. Dalam banyak varian poker, seperti Texas Hold'em, setiap pemain mendapatkan dua kartu tertutup dan lima kartu komunitas.

Permainan tersebut dapat berupa ronde taruhan: setelah kartu dibagikan, beberapa ronde taruhan dimulai. Pemain dapat memilih untuk bertaruh, melipat, atau menaikkan taruhan. Atau dapat dalam istilah showdown: jika lebih dari satu pemain tersisa setelah ronde taruhan terakhir, mereka akan menunjukkan kartu mereka. Pemain dengan kombinasi kartu terbaik menang. Banyak dari permainan tersebut dengan variasi poker online, ada beberapa varian poker yang populer di kalangan pemain online: Texas Hold'em: Setiap pemain mendapatkan dua kartu pribadi dan menggunakan lima kartu komunitas untuk membentuk tangan terbaik. Variasi Omaha: Mirip dengan Texas Hold'em, tetapi setiap pemain mendapatkan empat kartu pribadi dan harus menggunakan dua dari kartu tersebut bersama tiga dari lima kartu komunitas. Atau variasi seven card stud: Tidak ada kartu komunitas; setiap pemain menerima tujuh kartu (tiga tertutup dan empat terbuka) dan harus membentuk tangan terbaik dari lima kartu.

Berbagai dampak poker online, ada dampak positif dan negatif. Dampak positif: meningkatkan keterampilan strategi dan analisis pemain dan menyediakan hiburan yang mudah diakses dari rumah. Dampak negatif yaitu beresiko kecanduan judi yang dapat mengganggu kehidupan sosial dan finansial dan potensi kerugian finansial yang signifikan jika tidak dikelola dengan baik.

Di Indonesia, poker online dianggap sebagai tindak pidana perjudian berdasarkan KUHP. Pelaku judi online dapat dikenakan sanksi pidana penjara hingga 10 tahun dan denda yang signifikan. Meskipun demikian, popularitas poker online terus meningkat di kalangan masyarakat. Poker online adalah permainan yang menarik dan menantang, tetapi juga membawa risiko tertentu. Pemain disarankan untuk bermain dengan bijak dan memahami aturan serta konsekuensi dari perjudian daring ini.

Judi online mesin slot adalah salah satu bentuk perjudian yang paling populer di internet. Pengertian judi mesin slot online, adalah permainan kasino yang menggunakan generator angka acak (RNG) untuk menentukan hasil dari setiap putaran. Pemain memasang taruhan dan memutar gulungan, dengan tujuan untuk mendapatkan kombinasi simbol yang menguntungkan. Permainan ini dikenal karena kesederhanaannya dan potensi hadiah besar.

Dalam cara kerja mesin slot online, 1. Generator Angka Acak (RNG), mesin slot online menggunakan RNG untuk memastikan bahwa setiap putaran bersifat acak dan tidak

dapat diprediksi. Ini berarti hasil dari setiap putaran tidak terpengaruh oleh putaran sebelumnya. 2. Return to Player (RTP), Setiap mesin slot memiliki persentase RTP yang menunjukkan seberapa banyak uang yang akan dikembalikan kepada pemain dalam jangka panjang. Misalnya, mesin dengan RTP 95% akan mengembalikan Rp95 dari setiap Rp100 yang dipertaruhkan dalam jangka panjang. 3. kekalahan yang disamarkan sebagai Kemenangan, banyak mesin slot dirancang untuk memberikan umpan balik visual dan suara ketika pemain "menang," meskipun sering kali kemenangan tersebut hanya menutupi sebagian dari taruhan yang hilang. Fenomena ini dikenal sebagai "kekalahan yang disamarkan sebagai kemenangan," yang dapat membuat pemain merasa lebih baik meskipun mereka sebenarnya kalah. Dan 4. taktik "nyaris menang", mesin slot juga sering kali memanfaatkan efek "nyaris menang," di mana simbol hampir sejajar tetapi tidak benar-benar menang. Ini menciptakan harapan palsu dan mendorong pemain untuk terus bermain, meskipun peluang mereka untuk menang sebenarnya sangat kecil.

Ada dampak judi mesin slot online yaitu: kecanduan, karena desain yang menarik dan mekanisme psikologis yang digunakan, banyak pemain mengalami kecanduan judi, menghabiskan waktu dan uang secara berlebihan pada permainan ini. kerugian finansial, meskipun ada potensi untuk menang besar, sebagian besar pemain berakhir dengan kerugian. Peluang menang di mesin slot sering kali hanya sekitar 20%, membuatnya menjadi bentuk perjudian yang berisiko tinggi. Dan dampak sosial, kecanduan judi dapat mempengaruhi hubungan sosial dan kesehatan mental individu, menyebabkan stres dan masalah keuangan.

Judi mesin slot online menawarkan pengalaman bermain yang menarik tetapi juga penuh risiko. Pemain harus menyadari mekanisme di balik permainan ini dan dampaknya terhadap keuangan serta kesejahteraan mental mereka. Mengelola waktu dan uang dengan bijak sangat penting untuk menghindari masalah terkait perjudian.

Taruhan olahraga online adalah bentuk perjudian di mana individu dapat memasang taruhan pada hasil berbagai acara olahraga melalui internet. Taruhan olahraga online melibatkan penempatan taruhan pada hasil pertandingan olahraga, seperti sepak bola, basket, tenis, dan lainnya. Pemain dapat memilih berbagai jenis taruhan berdasarkan preferensi dan analisis mereka terhadap pertandingan yang akan berlangsung. cara kerja taruhan olahraga online yaitu diawali dengan pendaftaran, pemain harus mendaftar di situs taruhan olahraga yang tepercaya untuk membuat akun. Deposit, setelah mendaftar, pemain perlu melakukan deposit untuk memasang taruhan. Memilih Pertandingan, pemain dapat memilih pertandingan yang ingin dipertaruhkan dari berbagai olahraga yang tersedia.

Selanjutnya memasang taruhan, pemain dapat memasang taruhan dengan memilih jenis taruhan (misalnya, taruhan langsung, parlay, atau handicap) dan menentukan jumlah uang yang ingin dipertaruhkan. Dalam mengikuti pertandingan, pemain dapat mengikuti perkembangan pertandingan secara langsung melalui platform yang menyediakan pembaruan skor dan statistik.

Dalam taruhan olahraga online terdapat jenis-jenis taruhan, taruhan Langsung, memasang taruhan pada hasil pertandingan sebelum atau selama pertandingan berlangsung. Jenis Parlay, menggabungkan beberapa taruhan dalam satu slip taruhan; semua pilihan harus benar untuk memenangkan taruhan. Atau jenis handicap, memberikan keuntungan atau kerugian kepada tim tertentu untuk menyeimbangkan peluang. Atau jenis lain yaitu taruhan prop, taruhan pada peristiwa tertentu dalam pertandingan yang tidak terkait langsung dengan hasil akhir (misalnya, siapa yang mencetak gol pertama).

Bahwa terdapat tips untuk berjudi dalam taruhan olahraga antara lain: pahami Statistik dan Analisis, memahami performa tim, pemain kunci, dan statistik terkini sangat penting untuk membuat keputusan yang tepat, pilih tim besar atau liga kecil, Untuk pemula, bertaruh pada tim besar sering kali lebih aman, sedangkan liga kecil bisa menawarkan peluang lebih baik. Hindari Bertaruh pada tim kesayangan, emosi dapat mempengaruhi keputusan; oleh karena itu, lebih baik bertaruh secara objektif. Manfaatkan Promosi dan Bonus, banyak situs menawarkan bonus pendaftaran dan promosi lainnya yang dapat meningkatkan potensi kemenangan. Dan kelola uang dengan bijak, tentukan anggaran untuk berjudi dan patuhi batas tersebut untuk menghindari kerugian besar.

Taruhan olahraga online menawarkan pengalaman yang menarik bagi penggemar olahraga, tetapi juga membawa risiko tertentu. Pemain disarankan untuk memahami cara kerja taruhan, melakukan analisis yang mendalam, dan bermain dengan bijak untuk meminimalkan risiko kerugian.

Baccarat dan blackjack adalah dua permainan kartu yang sangat populer dalam perjudian online. Baccarat adalah permainan kartu yang melibatkan dua pihak: Player (pemain) dan Banker (bankir). Tujuan dari permainan ini adalah untuk menebak pihak mana yang akan memiliki total nilai kartu tertinggi, atau jika hasilnya akan berakhir dengan seri (tie).

Cara Bermain yaitu, 1. pembagian kartu, setiap pemain dan banker menerima dua kartu. Nilai kartu dihitung dengan cara tertentu: Kartu 2-9 memiliki nilai sesuai angka,

Kartu 10, J, Q, K bernilai 0 dan As bernilai 1. Aturan Penarikan Kartu Ketiga, Jika total nilai kartu Player antara 0-5, kartu ketiga akan dibagikan. Dan Jika total nilai Banker

juga rendah, ada aturan tambahan untuk menentukan apakah banker akan menarik kartu ketiga atau tidak. Selanjutnya menentukan pemenang, setelah semua kartu dibagikan, pihak dengan total nilai terdekat ke 9 dinyatakan sebagai pemenang. Jika hasilnya sama, maka dianggap sebagai tie. Terdapat strategi untuk menang antara lain mengelola anggaran, tetapkan batas taruhan dan patuhi anggaran tersebut, bermain dengan sabar, fokus pada permainan dan hindari keputusan emosional. Dan memahami peluang, taruhan pada Banker memiliki peluang menang lebih tinggi dibandingkan Player.

Judi blackjack online adalah permainan kartu di mana pemain bersaing melawan dealer dengan tujuan untuk mendapatkan total nilai kartu sedekat mungkin dengan 21 tanpa melebihi angka tersebut. Dengan cara bermain: Pembagian kartu, pemain dan dealer masing-masing menerima dua kartu. Salah satu kartu dealer biasanya ditampilkan (kartu terbuka). Terdapat nilai kartu: Kartu 2-10 memiliki nilai sesuai angka, Kartu J, Q, K bernilai 10, dan As dapat bernilai 1 atau 11, tergantung pada mana yang lebih menguntungkan bagi pemain. Tindakan pemain, setelah melihat kartu, pemain dapat memilih untuk: Hit, mengambil kartu tambahan, Stand, tidak mengambil kartu lagi, Double Down, menggandakan taruhan setelah menerima satu kartu tambahan dan Split, memisahkan dua kartu dengan nilai yang sama menjadi dua tangan terpisah. Dalam menentukan pemenang, jika total nilai pemain lebih tinggi dari dealer tanpa melebihi 21, pemain menang. Jika dealer memiliki total lebih tinggi atau jika pemain melebihi 21, pemain kalah.

Terdapat dalam permainan ini dengan strategi untuk menang, menggunakan strategi dasar, pelajari tabel strategi dasar untuk menentukan kapan harus hit atau stand berdasarkan kombinasi kartu. Mengelola taruhan, tentukan jumlah taruhan berdasarkan kondisi permainan dan jangan bertaruh lebih dari yang mampu Anda rugikan. Menghindari taruhan asuransi, taruhan ini sering kali tidak menguntungkan dalam jangka panjang.

Baik baccarat maupun blackjack menawarkan pengalaman bermain yang menarik dalam perjudian online. Masing-masing permainan memiliki aturan dan strategi tersendiri yang dapat membantu pemain meningkatkan peluang menang. Penting untuk memahami mekanisme permainan dan mengelola anggaran dengan bijak untuk menikmati pengalaman bermain secara bertanggung jawab.

Judi online lotere dan bingo adalah dua bentuk perjudian yang populer di kalangan pemain daring. Lotere online adalah permainan di mana pemain membeli tiket untuk berpartisipasi dalam pengundian nomor. Pemain berharap nomor yang mereka pilih cocok dengan nomor yang ditarik dalam undian untuk memenangkan hadiah, yang bisa mencapai

jumlah yang sangat besar.

Cara bermain judi online lotere, diawali memilih lotere, pemain dapat memilih dari berbagai jenis lotere internasional, seperti Mega Millions, Powerball, EuroMillions, dan lainnya. Selanjutnya memilih nomor, pemain dapat memilih nomor secara manual atau menggunakan fitur "Quick Pick" untuk mendapatkan nomor acak. Dan membeli tiket, setelah memilih nomor, pemain harus mendaftar atau masuk ke akun mereka untuk membeli tiket secara online. Pembayaran dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk kartu kredit dan e-wallet. Dan menunggu pengundian, setelah tiket dibeli, pemain menunggu pengundian untuk melihat apakah nomor mereka cocok dengan nomor pemenang. Karakteristik dalam judi online lotere adalah kemudahan akses, pemain dapat membeli tiket dari mana saja tanpa perlu antri di toko fisik. Hadiah besar, lotere sering menawarkan jackpot yang sangat besar, menarik banyak pemain. Pengundian acak, hasilnya sepenuhnya bergantung pada keberuntungan, tanpa ada strategi yang dapat menjamin kemenangan.

Judi yang lain adalah bingo online adalah permainan di mana pemain mencocokkan angka yang ditarik dengan angka pada kartu bingo mereka. Pemain yang pertama kali mencocokkan pola tertentu (seperti garis horizontal, vertikal, atau diagonal) akan menjadi pemenang. Cara bermain judi bingo online, diawali membeli kartu bingo, pemain membeli satu atau beberapa kartu bingo sebelum permainan dimulai. Selanjutnya menunggu pengundian angka, host atau perangkat lunak akan menarik angka secara acak dan mengumumkannya kepada semua pemain. Dan menandai angka, pemain menandai angka pada kartu mereka sesuai dengan angka yang ditarik. Selanjutnya mencocokkan pola, pemain yang pertama kali mencocokkan pola yang ditentukan (misalnya, satu baris penuh) akan berteriak "bingo!" dan menjadi pemenang.

Dalam judi bingo online mempunyai karakteristik yaitu sosialisasi, bingo sering dimainkan dalam suasana sosial, baik di ruang bingo virtual maupun dalam acara komunitas, karakter selanjutnya pola beragam, selain pola dasar, banyak variasi bingo menawarkan pola kemenangan yang berbeda-beda. Dan keberuntungan dan kecepatan, meskipun ada elemen keberuntungan, kecepatan dalam menandai angka juga berperan penting dalam memenangkan permainan.

Baik lotere maupun bingo online menawarkan pengalaman bermain yang menarik dengan mekanisme berbasis keberuntungan. Keduanya memiliki karakteristik unik dan cara bermain yang sederhana, membuatnya mudah diakses oleh berbagai kalangan pemain. Namun, penting bagi pemain untuk bermain secara bertanggung jawab dan menyadari

risiko terkait perjudian.

Kesemuanya perjudian sangat merugikan yang melakukan dan berdampak pada lingkungannya, dampak judi online dapat memiliki dampak yang signifikan bagi individu dan masyarakat. Beberapa risiko yang terkait dengan judi online meliputi: kecanduan, banyak pemain mengalami kecanduan, yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari mereka dan menyebabkan masalah keuangan. Kerugian finansial, pemain sering kali mengalami kerugian besar, yang dapat memicu tindakan kriminal untuk menutupi utang. Dan dampak sosial, kecanduan judi dapat mempengaruhi hubungan sosial dan kesehatan mental individu.

Di Indonesia, judi online termasuk dalam kategori tindak pidana yang diatur oleh KUHP dan UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE. Pelaku judi online dapat dikenakan sanksi pidana penjara hingga 10 tahun dan denda hingga Rp25 juta untuk penyelenggara judi. Sementara itu, pemain judi online dapat dikenakan hukuman penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda hingga Rp10 juta.

Judi online adalah fenomena yang berkembang pesat dengan berbagai jenis permainan yang tersedia. Meskipun menawarkan hiburan, risiko kecanduan dan dampak negatif lainnya perlu diwaspadai. Regulasi yang ketat diperlukan untuk melindungi masyarakat dari bahaya perjudian daring ini.

Secara umum bentuk perjudian dapat berupa permainan tradisional seperti dadu dan domino, taruhan olahraga, hingga judi online yang semakin marak dengan perkembangan teknologi. Judi online juga diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE, yang mengkriminalisasi penyebaran konten perjudian melalui media elektronik.

Dampak Perjudian secara umum bahwa perjudian memiliki dampak negatif seperti kerugian finansial, konflik sosial, dan peningkatan kriminalitas. Selain itu, kemudahan akses judi online memperparah masalah ini di masyarakat. Bahwa diperlukan upaya penanggulangan melibatkan penegakan hukum yang tegas, edukasi masyarakat, dan pengawasan terhadap aktivitas perjudian ilegal.

Tindak pidana perjudian merupakan masalah sosial yang kompleks dan meresahkan masyarakat, dengan dampak negatif yang luas baik bagi individu maupun lingkungansosial. Berikut adalah beberapa aspek penting mengenai bagaimana tindak pidana perjudian terjadi di masyarakat.

Perjudian didefinisikan sebagai aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga pada hasil dari suatu permainan atau peristiwa yang tidak pasti. Di Indonesia, perjudian diatur dalam KUHP, khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang menetapkan

sanksi pidana bagi pelaku perjudian dengan ancaman hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal Rp 25 juta.

Diketahui bahwa terdapat faktor penyebab perjudian, beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian di masyarakat antara lain: kecanduan, banyak individu terjebak dalam siklus perjudian karena kecanduan, yang membuat mereka terus berusaha untuk menang meskipun sering kali berujung pada kerugian finansial. Lingkungan sosial, faktor lingkungan, termasuk tekanan dari teman sebaya dan norma sosial yang mengizinkan atau bahkan mendukung perjudian, turut berkontribusi. Aksesibilitas, dengan kemajuan teknologi, perjudian online menjadi semakin mudah diakses, sehingga menarik lebih banyak orang untuk terlibat dalam aktivitas ini.

Perjudian tidak hanya berdampak pada individu pelaku tetapi juga pada masyarakat secara keseluruhan. beberapa dampak negatif termasuk: ketidakstabilan keuangan, pelaku perjudian sering kali menghabiskan uang untuk berjudi, yang dapat menyebabkan masalah keuangan serius dan bahkan kebangkrutan. Kekerasan dan konflik, perjudian dapat memicu kekerasan, baik antar pemain maupun dalam konteks keluarga, terutama ketika ada pertikaian terkait utang judi. Perilaku kriminal, kecenderungan untuk mencari uang cepat dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan kriminal lainnya, seperti pencurian atau penipuan.

Diperlukan upaya penanggulangan tindak pidana perjudian memerlukan pendekatan multi-aspek: penegakan hukum, kepolisian melakukan upaya represif dengan menangkap pelaku dan bandar judi, namun sering kali hasilnya tidak memuaskan karena adanya backing dari oknum tertentu dan kurangnya laporan dari masyarakat. Edukasi dan kesadaran masyarakat, meningkatkan kesadaran akan bahaya perjudian melalui program edukasi di sekolah dan komunitas dapat membantu mengurangi angka partisipasi dalam aktivitas ini. Pendekatan sosial, mengatasi akar masalah sosial yang mendorong perjudian, seperti kemiskinan dan kurangnya kesempatan kerja, sangat penting untuk mencegah perjudian di masyarakat. Bahwa tindak pidana perjudian adalah fenomena yang kompleks dengan banyak faktor penyebab dan dampak sosial yang signifikan. upaya penanggulangan harus melibatkan penegakan hukum yang lebih tegas serta pendekatan sosial yang komprehensif untuk mengurangi prevalensi perjudian di masyarakat.

Muatan Perjudian

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "judi" diartikan sebagai permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan, seperti dalam permainan dadu atau kartu. Secara lebih spesifik, judi juga diartikan sebagai

mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan untuk mendapatkan uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah yang dipertaruhkan.

Unsur-unsur dalam Judi antara lain: 1. Taruhan, Judi melibatkan taruhan yang dapat berupa uang atau barang berharga. 2. Berdasarkan Kebetulan, Hasil dari permainan judi umumnya bergantung pada keberuntungan, meskipun ada elemen keterampilan dalam beberapa jenis permainan. 3. Tujuan Keuntungan, Pemain berharap untuk mendapatkan keuntungan dari taruhan yang dilakukan.

Dalam konteks hukum, perjudian diatur dalam KUHP dan juga dalam UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE. Pasal 303 ayat (3) KUHP mendefinisikan perjudian sebagai setiap permainan di mana kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan, termasuk semua bentuk taruhan yang tidak dilakukan oleh peserta yang terlibat langsung dalam perlombaan atau permainan tersebut.

Pasal 27 Ayat (2) dari UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE mengatur mengenai tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui sarana elektronik. Ketentuan dalam Pasal 27 Ayat

(2) Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa: "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."

Unsur-unsur perjudian dalam Pasal 27 Ayat (2): 1. Sengaja, Tindakan harus dilakukan dengan niat atau kesadaran untuk mendistribusikan atau mentransmisikan informasi yang mengandung perjudian. 2. Tanpa Hak, Tindakan tersebut dilakukan tanpa izin atau hak yang sah, menunjukkan bahwa pelaku tidak memiliki otoritas untuk melakukan aktivitas tersebut. 3. Mendistribusikan/Mentransmisikan/Membuat Akses, Ini mencakup berbagai cara penyebaran informasi, baik melalui situs web, aplikasi, maupun platform digital lainnya. 4. Muatan Perjudian, Informasi atau dokumen yang dimaksud harus berisi konten yang terkait dengan perjudian, termasuk permainan seperti poker, mesin slot, taruhan olahraga, dan lainnya.

Menurut Pasal 45 Ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE, pelanggaran terhadap Pasal 27 Ayat (2) dapat dikenakan sanksi pidana berupa: Hukuman Penjara, Maksimal enam tahun. Denda, Paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah).

UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE membedakan antara perjudian online dan aktivitas lainnya melalui beberapa ketentuan hukum yang spesifik. Bahwa Perjudian Online didefinisikan sebagai aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau harta melalui platform

elektronik, seperti situs web atau aplikasi, di mana pemain dapat memasang taruhan pada berbagai permainan, seperti poker, blackjack, atau taruhan olahraga. Kegiatan ini dianggap ilegal di Indonesia berdasarkan UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE dan juga Undang-Undang No. 7 Th. 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Ketentuan Hukum diatur Pasal 27 Ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE, Menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja mendistribusikan atau mentransmisikan informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana. Ini mencakup penyebaran konten perjudian melalui internet. Pasal 303 KUHP, Mengatur tentang perjudian secara umum, baik yang dilakukan secara konvensional maupun online. Pasal ini menegaskan bahwa semua bentuk perjudian adalah ilegal dan dapat dikenakan sanksi pidana.

Sanksi Pidana untuk perjudian online, Pelanggaran terhadap ketentuan dalam UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE dapat mengakibatkan hukuman penjara maksimal enam tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Untuk Perjudian Umum, Sanksi juga berlaku untuk aktivitas perjudian lainnya sesuai dengan ketentuan dalam KUHP, dengan ancaman hukuman yang bervariasi tergantung pada jenis pelanggaran.

Adanya perbedaan dengan aktivitas lain, perjudian online secara khusus ditujukan pada penggunaan media elektronik untuk melakukan taruhan, sedangkan aktivitas lain seperti permainan daring (gim online) tidak melibatkan unsur taruhan uang nyata. Gim online biasanya tidak melibatkan risiko finansial yang sama dan tidak dianggap sebagai perjudian jika tidak ada taruhan yang dipasang.

Dengan demikian, UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE memberikan kerangka hukum yang jelas untuk membedakan perjudian online dari aktivitas lainnya dengan menekankan pada sifat ilegal dari perjudian melalui media elektronik serta menetapkan sanksi bagi pelanggar. Hal ini bertujuan untuk melindungi masyarakat dari risiko yang terkait dengan perjudian online yang tidak teratur dan berpotensi merugikan.

Perbedaan antara perjudian online dan perjudian offline dalam hukum di Indonesia dapat dilihat dari beberapa aspek, termasuk regulasi, sanksi, dan cara pelaksanaan. Dalam regulasi hukum perjudian offline, Diatur dalam KUHP, khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis, serta Undang-Undang No. 7 Th. 1974 tentang Penertiban Perjudian. Peraturan ini lebih fokus pada perjudian yang dilakukan di tempat fisik, seperti kasino atau arena taruhan.

Perjudian Online diatur dalam UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE, terutama pada Pasal 27 ayat (2) yang melarang penyebaran informasi elektronik yang mengandung unsur

perjudian. Hal ini mencakup segala bentuk perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet.

Sanksi hukum, perjudian offline, sanksi untuk perjudian offline biasanya lebih ringan dibandingkan dengan perjudian online. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan hukuman penjara dan denda, tetapi tidak seberat yang diatur untuk perjudian online. Perjudian Online, Sanksi untuk perjudian online lebih berat, dengan ancaman pidana penjara hingga 10 tahun dan denda hingga Rp10 miliar, sesuai dengan peraturan terbaru. Ini mencerminkan perhatian pemerintah terhadap peningkatan praktik perjudian daring yang semakin marak.

Bahwa cara pelaksanaan perjudian offline, Dilakukan secara langsung di lokasi tertentu, seperti kasino atau tempat taruhan fisik lainnya. Pemain harus hadir secara fisik untuk berpartisipasi dalam permainan. Perjudian Online, Dilakukan melalui platform digital, memungkinkan pemain untuk bertaruh dari mana saja selama mereka memiliki akses internet. Ini memberikan kemudahan dan aksesibilitas yang lebih besar bagi pemain.

Menentukan kesengajaan dalam kasus perjudian online melibatkan beberapa langkah dan bukti yang harus diperoleh oleh Aparat Penegak Hukum (APH). Bahwa berikut cara- cara yang dapat digunakan untuk menilai kesengajaan pelaku: 1. Pengumpulan Bukti Akses, Frekuensi Akses, APH dapat memeriksa seberapa sering pelaku mengakses website perjudian. Misalnya, jika hasil forensik digital menunjukkan bahwa pelaku telah mengakses situs judi sebanyak 56 kali, ini dapat menjadi indikasi kesengajaan. Penyitaan Perangkat, Penyidik dapat menyita perangkat seperti laptop atau komputer yang digunakan oleh pelaku untuk melakukan perjudian. Melalui prosedur imaging atau kloning data, penyidik dapat menemukan rekaman aktivitas (log) yang menunjukkan keterlibatan pelaku.

2. Bukti Transaksi Keuangan, transfer uang, bukti transfer uang ke rekening yang digunakan untuk perjudian juga merupakan indikator penting. Jika penyidik menemukan bukti bahwa pelaku telah mentransfer uang berkali-kali, ini menunjukkan niat untuk terlibat dalam perjudian. Konversi Uang, Jika ada bukti bahwa uang yang ditransfer telah dikonversi menjadi koin judi, ini semakin memperkuat dugaan kesengajaan. 3. unduhan aplikasi, aplikasi perjudian, Jika penyidik menemukan bahwa pelaku telah mengunduh dan menginstal aplikasi perjudian di perangkatnya, ini juga bisa menjadi bukti kesengajaan. Hal ini menunjukkan bahwa pelaku secara aktif mencari cara untuk terlibat dalam kegiatan perjudian. 4. Saksi dan Bukti Lainnya, Kesaksian Saksi, Keterangan dari saksi yang melihat pelaku mengakses website perjudian atau bermain judi di tempat umum

(seperti warnet) dapat dijadikan alat bukti tambahan untuk menunjukkan kesengajaan. Imaging Server Pengelola Judi, Penyidik juga dapat menyita server dari pengelola judi untuk mencari informasi lebih lanjut yang membuktikan keterlibatan pelaku dalam perjudian online. 5. Analisis Keseluruhan, Kesengajaan dalam konteks hukum pidana berarti bahwa pelaku tahu dan menghendaki perbuatan yang dilarang oleh undang-undang. Oleh karena itu, pengumpulan dan analisis semua bukti ini harus dilakukan secara menyeluruh untuk membuktikan bahwa unsur kesengajaan telah terpenuhi dalam kasus perjudian online.

Dengan pendekatan ini, APH dapat menyimpulkan apakah pelaku telah bertindak dengan sengaja dan tanpa hak dalam konteks perjudian online sesuai dengan ketentuan UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE.

Penegakan hukum terhadap perjudian offline lebih mudah dilakukan karena aktivitas tersebut terjadi di lokasi fisik yang dapat diawasi oleh pihak berwenang. Perjudian Online, Penegakan hukum menjadi lebih kompleks karena perjudian online seringkali dilakukan secara anonim dan melibatkan berbagai situs web internasional, membuatnya sulit untuk ditindaklanjuti oleh otoritas lokal. Secara keseluruhan, meskipun baik perjudian online maupun offline dianggap ilegal di Indonesia, terdapat perbedaan signifikan dalam regulasi, sanksi, cara pelaksanaan, dan penegakan hukum antara keduanya. Pemerintah terus berupaya memperketat regulasi terhadap perjudian online untuk mengatasi masalah yang ditimbulkan oleh praktik ini.

Implikasi Hukum, pasal ini memberikan landasan hukum untuk menindak praktik perjudian online di Indonesia. Dengan adanya ketentuan ini, pemerintah dapat melakukan penegakan hukum terhadap individu atau entitas yang terlibat dalam penyebaran konten perjudian secara daring. Ini juga menunjukkan bahwa perjudian online dianggap sebagai tindak pidana serius yang perlu diatur secara khusus untuk melindungi masyarakat dari dampak negatifnya. Pasal 27 Ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE secara khusus mengatur tentang tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui media elektronik, mencakup tindakan mendistribusikan atau membuat akses terhadap informasi yang mengandung muatan perjudian. Sanksi yang berat diharapkan dapat mengurangi praktik perjudian online di Indonesia dan memberikan perlindungan hukum bagi masyarakat. Secara keseluruhan, "muatan perjudian" merujuk pada aktivitas yang melibatkan taruhan dengan harapan mendapatkan keuntungan, dan hal ini diatur secara ketat dalam hukum Indonesia untuk mencegah praktik perjudian yang merugikan masyarakat. Frase "muatan perjudian" dalam konteks UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE merujuk pada konten yang

berkaitan dengan aktivitas perjudian yang didistribusikan, ditransmisikan, atau dibuat dapat diakses melalui informasi elektronik.

Definisi dan Unsur "Muatan Perjudian": 1. Mendistribusikan dan Mentransmisikan, Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana. Ini mencakup semua bentuk penyebaran informasi yang terkait dengan perjudian, baik itu situs web, aplikasi, maupun konten digital lainnya. 2. Unsur Subjektif dan Objektif, Dalam konteks ini, terdapat dua unsur penting: Unsur Subjektif, Tindakan dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak, menunjukkan niat pelaku untuk melakukan kegiatan ilegal. Unsur Objektif, Tindakan tersebut melibatkan distribusi atau transmisi informasi yang jelas mengandung unsur perjudian, yang didefinisikan sebagai aktivitas yang bergantung pada keberuntungan untuk mendapatkan keuntungan. 3. Perjudian dalam Konteks Elektronik, Muatan perjudian mencakup semua jenis permainan atau taruhan yang dilakukan secara daring, di mana hasilnya bergantung pada keberuntungan. Ini termasuk permainan seperti poker online, mesin slot, taruhan olahraga, dan lainnya yang dapat diakses melalui platform elektronik.

Setiap individu atau entitas yang melanggar ketentuan ini dapat dikenakan sanksi pidana sesuai Pasal 45 ayat (1) UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE, yaitu hukuman penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Ini menunjukkan komitmen pemerintah untuk menanggulangi praktik perjudian online yang semakin marak. Frase "muatan perjudian" dalam UU No. 11 Th. 2008 tentang ITE merujuk pada konten terkait perjudian yang disebarkan melalui media elektronik. Dengan adanya regulasi ini, pemerintah berusaha untuk mengendalikan dan menindak praktik perjudian online yang melanggar hukum di Indonesia.

Pemerintah Indonesia menerapkan berbagai langkah untuk mengawasi dan mengendalikan perjudian online, terutama melalui Kementerian Komunikasi dan Digital serta kolaborasi dengan lembaga lain. Beberapa strategi utama yang diambil: langkah-langkah pengawasan dan pengendalian, 1. Pemutusan Akses Konten Judi Online, Kementerian Komunikasi dan Digital aktif dalam memutus akses ke situs judi online.

Sejak Juli 2023, lebih dari 2,6 juta konten perjudian telah berhasil diputus aksesnya. Ini termasuk pemblokiran situs yang beroperasi dari luar negeri, seperti yang teridentifikasi berasal dari Kamboja dan Filipina. 2. Kolaborasi dengan Penyedia Layanan Digital, Pemerintah melibatkan penyelenggara platform digital dan Internet Service

Provider (ISP) untuk memastikan pemutusan akses terhadap konten perjudian. Ini termasuk pengawasan terhadap sistem basis data untuk mendeteksi situs yang mengandung muatan perjudian. 3. Penegakan Hukum, Pembentukan Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Judi Online untuk melakukan tindakan tegas terhadap pelaku judi online, termasuk memblokir rekening yang terlibat dalam aktivitas perjudian. Kerja sama dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga dilakukan untuk memantau transaksi keuangan yang mencurigakan. 4. Kampanye Kesadaran Masyarakat, Kementerian Komunikasi dan Digital merancang kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya perjudian online. Hal ini bertujuan untuk mendorong masyarakat agar tidak terlibat dalam aktivitas ilegal tersebut. 5. Pelarangan dan Pembatasan Transfer Pulsa, Kebijakan pembatasan transfer pulsa maksimal Rp1 juta per hari diterapkan untuk mencegah penggunaan pulsa dalam aktivitas judi online. Ini diharapkan dapat mengurangi aksesibilitas terhadap permainan judi. 6. Audit Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE), Pemerintah melakukan audit terhadap PSE yang berpotensi digunakan untuk aktivitas judi online dan akan mencabut izin bagi yang tidak mematuhi peraturan.

Meskipun langkah-langkah ini menunjukkan komitmen pemerintah, tantangan tetap ada karena banyak pelaku judi online menggunakan teknologi canggih untuk menghindari deteksi, seperti memindahkan alamat IP dan menggunakan Virtual Private Network (VPN). Oleh karena itu, pemerintah terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengawasan.

Dengan mengambil tindakan ini, pemerintah berharap dapat mengurangi prevalensi perjudian internet di Indonesia dan melindungi masyarakat dari efek buruknya. Kementerian Komunikasi dan Digital telah mengambil tindakan tegas untuk menghentikan akses ke konten judi online. 1. Melibatkan Penyelenggara Platform Digital dalam Pencarian dan Pemutusan Akses ke Konten Judi Online: Kementerian Komunikasi dan Digital mengizinkan penyedia platform digital untuk melakukan pencarian dan pemutusan akses ke konten judi online. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa situs web yang memiliki konten perjudian dapat ditemukan dan diblokir. 2. Persyaratan untuk sinkronisasi sistem database, ketercapaian sinkronisasi, dan operator seluler: ISP dan operator seluler diminta untuk memastikan sinkronisasi sistem yang tepat pada database situs yang berisi konten perjudian. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan untuk menemukan dan memblokir situs judi online. 3. Memblokir Rekening dan Berkolaborasi dengan APH pemblokiran rekening adalah langkah ketiga untuk membatasi gerak pelaku judi. 4. Instruksi Pemerintah untuk Penyedia Layanan Telekomunikasi, Surat Keputusan,

Kementerian Komunikasi dan Digital telah mengeluarkan surat keputusan yang memerintahkan penyelenggara jasa telekomunikasi untuk memutus akses internet yang digunakan untuk judi online, khususnya dari Kamboja dan Davao, Filipina. Pemutusan ini harus dilakukan dalam waktu paling lambat 3x24 jam. 5. Evaluasi dan Pemulihan Akses, monitoring continues, Jangka waktu pemutusan akses akan terus dievaluasi. Akses akan dipulihkan segera setelah situasi dianggap kondusif. Penyelenggara layanan wajib melaporkan langkah-langkah yang diambil dalam pemutusan akses dan hasil pelaksanaannya untuk evaluasi dan tindak lanjut lebih lanjut. 6. Auditing PSE, Audit Terhadap PSE, Kementerian Komunikasi dan Digital juga melakukan audit terhadap Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) yang berpotensi digunakan untuk aktivitas judi online. Jika sistem elektronik tidak menindaklanjuti perintah ini, maka Kominfo akan melakukan pencabutan tanda daftar PSE yang dimiliki. 7. Kampanye Penyadaran Masyarakat, Kampanye Penyadaran, Untuk mencegah judi online meluas, Kementerian Komunikasi dan Digital juga merancang kampanye untuk penyadaran masyarakat tentang bahaya perjudian online. Hal ini dilakukan untuk mendorong masyarakat agar tidak terlibat dalam aktivitas ilegal tersebut.

Dengan langkah-langkah ini, Kementerian Komunikasi dan Digital berusaha efektif dalam memutus akses konten judi online dan melindungi masyarakat dari dampak negatifnya. Kementerian Komunikasi dan Digital menghadapi beberapa tantangan signifikan dalam upayanya untuk memutus akses konten judi online. 1. Perpindahan Alamat IP dan Situs, Pelaku judi online seringkali memindahkan alamat situs dan menggunakan berbagai alamat IP untuk menghindari pemblokiran. Hal ini menyulitkan Kementerian Komunikasi dan Digital dalam melacak dan memutus akses secara efektif, karena situs yang sama bisa muncul kembali dengan alamat yang berbeda dalam waktu singkat. 2. Operasi dari Luar Negeri, Banyak situs judi online beroperasi dari luar negeri, seperti Kamboja dan Filipina. Ini membuat penegakan hukum menjadi lebih kompleks, karena pemerintah Indonesia tidak memiliki yurisdiksi langsung atas situs-situs tersebut. Pelaku judi online dapat dengan mudah mengubah lokasi server mereka untuk menghindari deteksi. 3. Teknologi Canggih yang Digunakan Pelaku, Pelaku judi online menggunakan teknologi canggih, termasuk VPN dan metode enkripsi, untuk menyembunyikan aktivitas mereka. Hal ini membuat deteksi dan pemblokiran menjadi lebih sulit bagi pihak berwenang. 4. Volume Konten yang Sangat Besar, Dengan jutaan konten judi online yang harus dipantau dan diputus aksesnya, volume pekerjaan yang harus dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Digital sangat besar. Meskipun mereka telah berhasil

memblokir jutaan konten, jumlah konten baru yang muncul terus meningkat, sehingga upaya pemberantasan harus dilakukan secara berkelanjutan. 5. Koordinasi dengan Pihak Ketiga, Kementerian Komunikasi dan Digital harus bekerja sama dengan berbagai penyedia layanan internet (ISP) dan platform digital untuk memutus akses konten judi online. Koordinasi ini terkadang mengalami kendala, terutama jika ada ketidakpatuhan atau lambatnya respon dari pihak-pihak tersebut. 6. Kesadaran Masyarakat yang Rendah, Masyarakat mungkin belum sepenuhnya menyadari bahaya perjudian online, sehingga mereka tidak melaporkan konten atau aktivitas yang mencurigakan. Meningkatkan kesadaran publik tentang risiko perjudian online menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah.

Dengan tantangan-tantangan ini, Kementerian Komunikasi dan Digital terus berupaya mengadaptasi strategi dan menggunakan teknologi baru untuk meningkatkan efektivitas dalam memerangi perjudian online di Indonesia.

REFERENSI

- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar sistem informasi*. Penerbit Andi. Retrieved from [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar Sistem Informasi/8VNLDwAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Sistem_Informasi/8VNLDwAAQBAJ)
- Asshiddiqie, J. (2005). *Hukum tata negara dan pilar-pilar demokrasi: Serpihan pemikiran hukum, media, dan HAM*. Perpustakaan Nasional RI.
- Asshiddiqie, J. (2006). *Pengantar ilmu hukum tata negara* (Vol. 1). Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI.
- Asshiddiqie, J. (2006). *Pengantar ilmu hukum tata negara* (Vol. 2). Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI.
- Barda Nawawi Arif. (1984). *Sari kuliah hukum pidana II*. Fakultas Hukum Undip.
- Bruggink. (2015). *Refleksi tentang hukum: Pengertian-pengertian dasar dalam teori hukum*. Citra Aditya Bakti.
- Efendi, J. (2022). *Metode penelitian hukum normatif dan empiris* (2nd ed.). Prenada Media. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=j1W6EAAAQBAJ>
- Endeshaw, A. (2007). *Hukum e-commerce dan internet dengan fokus di Asia Pasifik*. Pustaka Pelajar.
- Farida Indrati, M. (2007). *Ilmu perundang-undangan 1: Jenis, fungsi, dan materi muatan*. Kanisius.
- Garner, A. B. (2004). *Black's law dictionary* (8th ed.). West Group.

- Ilyas, A. (2012). *Asas-asas hukum pidana* (1st ed.). Rangkang Education Yogyakarta dan Pukap Indonesia.
- Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1959 Nomor 75. Sekretariat Negara.
- Indonesia. (2008). *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843. Sekretariat Negara.
- Indonesia. (2016). *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952. Sekretariat Negara.
- Indonesia. (2024). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6905. Sekretariat Negara.
- Kartono, K. (2005). *Patologi sosial* (Vol. 1). Raja Grafindo Persada.
- Marzuki, P. M. (2017). *Penelitian hukum* (Revised ed.). Kencana.
- Marzuki, P. M. (2017). *Pengantar ilmu hukum* (Revised ed.). Kencana.
- Moeljatno. (1993). *Perbuatan pidana dan pertanggung jawabannya dalam hukum pidana*. Rinneke Cipta.
- Muhammad, R. (2007). *Hukum acara pidana kontemporer*. Citra Aditya Bakti.
- Nasution, B. J. (2008). *Metode penelitian ilmu hukum*. Mandar Maju.
- Poerwadarminta, W. J. S. (2012). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Prasetyo, T. (2016). *Filsafat, teori & ilmu hukum*. Rajawali Pers.
- Soemantri, S. H. R. T. (2015). *Hukum tata negara Indonesia: Pemikiran dan pandangan*. Remaja Rosdakarya.
- Surayin. (2005). *Analisis kamus umum bahasa Indonesia*. Yrama Widya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.