

PEMBERANTASAN KONTEN JUDI *ONLINE* DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE)

Novianti

Abstrak

Tindak pidana perjudian online kian marak dalam masyarakat. Tulisan ini mengkaji tindak pidana konten perjudian online dalam perspektif UU ITE. Berdasarkan Pasal 27 ayat 2 UU ITE, setiap orang yang membagikan konten bermuatan judi dapat dipidana. Ancaman pidana tersebut tertuang dalam Pasal 45 ayat (2) Perubahan UU ITE. Upaya pemberantasan konten perjudian online dilakukan di antaranya melalui kerja sama dengan pihak-pihak terkait yakni Kepolisian, Kementerian Kominfo, dan PPTAK. DPR RI perlu mendorong pemerintah untuk melakukan pengawasan dan penegakan hukum secara tegas terhadap kegiatan perjudian online, termasuk konten-konten bermuatan judi. Aturan hukum tentang perjudian secara online masih perlu disempurnakan, mengingat masih adanya kelemahan dalam aturan hukum yang ada.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terdapat dalam media elektronik memberikan dampak positif terhadap aspek-aspek kehidupan dan mempercepat proses pembangunan suatu bangsa. Media elektronik yang merupakan salah satu fitur dalam sistem elektronik sebagai wadah masyarakat dalam berinteraksi antara satu dengan yang lainnya merupakan satu dari banyaknya bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media elektronik pada umumnya

untuk mempermudah interaksi antar individu tanpa memandang jarak dan waktu. Manfaat teknologi informasi selain memberikan dampak positif juga dapat memberikan dampak negatif yakni memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan *cyber crime* seperti perjudian *online* (Suwanto.S, 2009: 40).

Kegiatan perjudian yang dilakukan secara *online* kian marak terjadi dalam masyarakat. Pelaku kerap melakukan pergantian situs atau konten judi *online* baru, bahkan menyatukan hasil judi *online*



tersebut dengan bisnis yang sah. Sejak tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi: tahun 2018 sebanyak 84.484 konten; tahun 2019 sebanyak 78.306 konten; tahun 2020 sebanyak 60.205 konten; tahun 2021 sebanyak 80,305 konten; dan tahun 2022 sampai pada akhir Agustus 2022 sebanyak 118.320 konten (Kontan.co.id, 23 Agustus 2022).

Pemutusan akses perjudian *online* tersebut dilakukan berdasarkan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, dan laporan instansi pemerintah atas temuan konten dengan unsur perjudian. Patroli siber yang dilakukan Kemkominfo didukung oleh *Automatic Identification System* (AIS), yang dioperasikan selama 24 jam oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika. Pemutusan akses bukan satu-satunya solusi pemberantasan judi *online*. Kemkominfo juga mendorong peningkatan literasi digital masyarakat melalui Program Gerakan Nasional Literasi Digital untuk membentengi masyarakat dari berbagai konten negatif di ruang digital, termasuk perjudian *online* (Kominfo.go.id, 28 Agustus 2022). Meskipun berbagai upaya pencegahan telah dilakukan, tetapi kegiatan perjudian *online* kian marak terjadi dimasyarakat. Tulisan ini mengkaji bagaimana tindak pidana konten perjudian *online* dalam perspektif UU ITE.

Tindak Pidana Konten Perjudian *Online* dalam UU ITE

Informasi elektronik berdasarkan UU ITE merupakan satu atau

sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sementara, transaksi elektronik merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/ atau media elektronik lainnya (Pasal 1 Angka 1 dan Angka 2. Perubahan UU ITE).

Prinsip yurisdiksi merupakan prinsip utama dalam Hukum Teknologi Informasi sebagaimana diatur dalam Pasal 2 Perubahan UU ITE, yakni terkait perbuatan hukum yang dilakukan oleh setiap orang yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia dan memiliki akibat hukum yang merugikan kepentingan Indonesia. Prinsip yurisdiksi pidana dalam wilayah suatu negara didasarkan pada hukum atau undang-undang pidana setempat. Hal ini tidak menimbulkan persoalan pada ruang lingkup berlakunya hukum pidana yang berdasarkan atas asas teritorial yang mengakui diterapkannya hukum nasional suatu negara terhadap semua perbuatan yang dilakukan dalam batas wilayah kedaulatan suatu negara baik perbuatan itu dilakukan oleh warga negaranya sendiri maupun warga negara asing (Yassin.T, 2000: 9).

Terkait tindak pidana muatan atau konten perjudian *online*, Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan/ atau mentransmisikan dan/atau

membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Dari Pasal 27 ayat (2) terlihat bahwa ketentuan tersebut lebih menitikberatkan pada muatan atau konten judi, dan bukan terhadap perbuatan melakukan permainan judi itu sendiri. Artinya perbuatan dan konten yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan perjudian termasuk dalam tindak pidana. Karnanya apabila dikaitkan dengan seseorang yang menerima endorsement judi *online* dengan membagikan konten yang bermuatan judi maka berdasarkan Pasal 27 ayat 2 UU ITE dapat dipidana.

Ancaman pidana terkait muatan atau konten judi tertuang dalam Pasal 45 ayat (2) Perubahan UU ITE yang menyatakan:

"Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar".

Unsur perbuatan pidana yang terdapat dalam Pasal 45 ayat (2) yakni "mendistribusikan" dapat diartikan sebagai mengirimkan ataupun menyebarkan informasi melalui elektronik kepada orang lain atau pihak lain. Sedangkan "membuat dapat diakses" diartikan sebagai perbuatan yang menyebabkan suatu informasi atau dokumen dapat

diketahui orang lain atau publik yang memiliki konten perjudian.

Tindak pidana menawarkan atau memberi kesempatan untuk bermain judi juga diatur dalam Pasal 303 dan KUHP yang menyatakan :

"Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: (a) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; (b). dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara; (c). menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian".

Perbuatan pidana mengenai perjudian tersebut mengandung unsur tanpa izin dan pada unsur tanpa izin tersebut melekat sifat melawan hukum dari semua perbuatan.

Terkait perbuatan pidana perjudian sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP, bahwa jika suatu perbuatan masuk dalam suatu aturan pidana yang umum, diatur pula dalam aturan pidana yang khusus, maka hanya yang khusus itulah yang diterapkan. Dengan

demikian berdasarkan Pasal 63 ayat (2) KUHP tersebut diberlakukannya asas *lex specialis derogat legi generalis* yang mana lebih memberlakukan aturan yang khusus dibanding aturan yang umum. Oleh karena itu, penegakan hukum atas tindak pidana perjudian online lebih memberlakukan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, mengingat UU ITE merupakan aturan yang lebih khusus.

Meskipun UU ITE merupakan aturan yang lebih khusus, namun dalam rumusan pasal 27 ayat (2) UU ITE masih terdapat celah hukum yang belum termasuk pada lingkup Pasal 27, seperti pelaku perjudian yang bermain atau menggunakan atau menerima akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan atau konten perjudian. Karenanya aturan hukum pelaku perjudian *online* yang bermain masih mengacu pada aturan Pasal 303 KUHP. Untuk meningkatkan efektivitas upaya pemberantasan perjudian *online* secara umum, Penyidik dapat menggabungkan penggunaan kedua pasal tersebut dalam penegakan hukum terhadap tersangka pelaku perjudian yang menjadi peserta perjudian *online*.

Upaya Pemberantasan Konten Perjudian *Online*

Dalam upaya pemberantasan penyebaran konten perjudian *online*, Kemkominfo menghadapi beberapa kendala, diantaranya: (a) situs judi diproduksi ulang dengan penamaan domain yang mirip atau menggunakan IP Address, (b) penawaran judi melalui pesan personal sehingga tidak dapat diawasi oleh Kemkominfo, (c) penegakan hukum terkait kegiatan perjudian diatur secara berbeda di tiap negara sehingga menimbulkan isu yurisdiksi penindakan hukum penyelenggara judi *online* yang berada di luar Indonesia.

Indonesia telah mengategorikan tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian sebagai perbuatan melanggar hukum dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 UU ITE. Sehingga dalam upaya pemberantasan tindak pidana konten perjudian *online*, tata cara menentukan pelaku yang masuk dalam kategori penyedia layanan yang memuat konten perjudian secara *online* adalah dengan cara mengkonstatir, dan mengkualifisir tindakannya.

Selanjutnya jika ditemui perbuatan yang termasuk dalam kategori penyebaran konten perjudian *online*, dapat dilakukan penyelidikan terhadap penyedia layanan perjudian secara online dengan bantuan teknologi tertentu berupa *tracing* (pelacakan) lokasi berdasarkan *internet protocol address* (IP Address), dan melakukan penyidikan terhadap pemilik layanan perjudian untuk kemudian dikembangkan berdasarkan kualifikasi pelaku tindak pidana.

Meskipun telah ada norma yang mengatur konten perjudian *online*, dalam praktik masih sering ditemui konten yang memuat perjudian *online*. Hal ini menjadi kewenangan Kemkominfo untuk menghilangkan dan memblokir konten-konten perjudian *online*. Selain itu, upaya pemberantasan konten perjudian *online* juga dapat dilakukan dengan melakukan penegakan hukum terhadap siapapun yang mempromosikan konten perjudian untuk menciptakan ketertiban dengan tidak ada ajakan untuk melakukan perjudian, hal tersebut agar dapat menyebarkan efek jera kepada setiap pelaku dan pihak yang berpotensi menjadi pelaku.

Menurut Muhammad (2022: 3285) upaya lainnya yang dilakukan dalam pemberantasan konten perjudian *online*

baik preventif maupun represif yakni: **Pertama**, memberikan himbauan kepada masyarakat mengenai bahaya melakukan perjudian dan memberi pengawasan di dunia maya melalui media internet. **Kedua**, kerja sama Kepolisian dan Kemkominfo dalam pemberantasan terhadap situs dan konten yang mengandung unsur perjudian *online*, khususnya keterlibatan Kemkominfo dalam pengawasan dan penghentian sejumlah Penyelenggaraan Sistem Elektronik terindikasi muatan atau konten perjudian *online*. **Ketiga**, kerja sama yang efektif antara Kepolisian RI dengan PPATK sangat diperlukan dalam memberikan sejumlah informasi intelijen keuangan mengenai aliran dana yang diindikasikan terkait dengan judi *online* dan secara simultan melakukan koordinasi.

Meskipun upaya preventif dan represif telah dilakukan untuk memberantas penyebaran konten perjudian *online*, upaya pemberantasan perjudian *online* perlu ditingkatkan dengan melibatkan seluruh elemen pemangku kepentingan dalam upaya pemberantasan tindak pidana penyebaran konten perjudian *online* baik dari pihak pemerintah, masyarakat, dan pelaku industri (Infopublik.id, 23 Agustus 2022).

Penutup

Tindak pidana penyebaran konten perjudian *online* mengutamakan prinsip yurisdiksi pidana wilayah teritorial suatu negara dan terhadap setiap orang mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian merupakan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal

27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) Perubahan UU ITE.

Beberapa upaya dalam pemberantasan judi *online* di antaranya kerja sama dengan pihak-pihak terkait seperti Kepolisian, Kemkominfo, dan PPATK melalui upaya preventif dan represif, di antaranya melakukan pemberantasan terhadap situs dan konten yang mengandung unsur perjudian *online*. Karenanya upaya pemberantasan perjudian *online* perlu dilakukan oleh seluruh elemen baik pemerintah, masyarakat, maupun pelaku industri.

DPR RI dan Pemerintah perlu memberikan perhatian khusus terhadap pelanggaran dan kejahatan perjudian secara *online*. Hal ini dapat dilakukan dengan cara membuat pengaturan khusus yang lebih komprehensif terkait tindak pidana perjudian *online* sehingga pemberantasan dan penegakan hukum dapat berjalan dengan baik.

Referensi

“Berantas Konten Judi Online, Kominfo Siagakan Patroli Siber 24 Jam”, 23 Agustus 2022, <http://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/660532/berantas-konten-judi-online-kominfo-siagakan-patroli-siber-24-jam?show=>, diakses 10 September 2022.

“Menkominfo, Kami Bekerja 24 Jam 3 Shift Untuk Blokir Judi Online, 26 Agustus 2022, <https://aptika.kominfo.go.id/2022/08/menkominfo-kami-bekerja-24-jam-3-shift-untuk-blokir-judi-online/>, diakses 12 September 2022.

“Penanganan Judi *Online* Oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika”, 23 Agustus 2022, <https://pressrelease.kontan.co.id/>

news/penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika, diakses 15 September 2022.

Sunarso, Siswanto, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus Prita Mulyasari*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Tasyrifl, Yasin, "Pengaturan Perluasan Yurisdiksi Pidana Di Suatu Wilayah Negara", *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, No. 1, Januari - Maret 2000, hal. 7-19.

"Upaya Memerangi Sindikat Judi Online Yang Semakin Licin", 30 Agustus 2022, <https://nasional.kompas.com/read/2022/08/30/05000081/upaya-memerangi-sindikat-judi-online-yang-semakin-licin>, diakses 10 September 2022.

Yulianto, Muhammad & Titiek Guntari, "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik", *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 2, September 2022, hal. 3281-3287.



Novianti
novianti@dpr.go.id

Novianti, S.H., M.H., menyelesaikan pendidikan S1 di Fakultas Hukum Universitas Bung Hatta, Padang, pada tahun 1990, dan pendidikan S2 di Fakultas Hukum Tarumanegara pada tahun 2000. Saat ini menjabat sebagai Analis Legislatif Ahli Madya pada Pusat Penelitian, Badan Keahlian DPR RI. Beberapa karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan melalui jurnal dan buku antara lain: "Konvensi Hak Anak Pelaku Tindak Pidana Dalam Proses Penyidikan" (2015), "Politik Hukum Internasional Dalam Penanggulangan Terorisme" (2016), dan "Pelindungan Paten Melalui *Patent Cooperation Treaty* dan *Regulation Under The PCT*" (2017).

Info Singkat

© 2009, Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI
<http://puslit.dpr.go.id>
ISSN 2088-2351

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.