



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 9747-9754

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Praktik Judi Online sebagai Kejahatan Siber: Analisis Normatif Hukum Positif dan Hukum Islam

Nurul Fadhilah, A Nuzul, Hamzah, Jumriani Nawawi

Program Pascasarjana Hukum Tata Negara, Institut Agama Islam Negeri Bone

nurulfadhilah226@gmail.com, nuzulandi88@gmail.com, hamzahlatif122@gmail.com, jumrianicrt@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi praktik perjudian dari bentuk konvensional menjadi perjudian berbasis daring yang semakin mudah diakses oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik judi online sebagai bentuk kejahatan siber serta mengkaji pengaturannya dalam hukum positif Indonesia dan perspektif hukum Islam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Data penelitian diperoleh melalui studi kepustakaan yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku, jurnal ilmiah, dan literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan mengenai perjudian dalam hukum positif Indonesia diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang secara khusus mengatur perjudian online sebagai kejahatan berbasis teknologi informasi. Praktik judi online menimbulkan berbagai dampak negatif, antara lain kerugian ekonomi, gangguan psikologis, konflik sosial, serta meningkatnya potensi kejahatan siber. Dalam perspektif hukum Islam, perjudian termasuk dalam kategori maisir atau qimar yang secara tegas dilarang dalam Al-Qur'an dan hadis karena mengandung unsur spekulasi, taruhan, serta perolehan harta tanpa usaha yang sah. Oleh karena itu, diperlukan penguatan regulasi, penegakan hukum yang konsisten, serta peningkatan kesadaran masyarakat guna menanggulangi praktik judi online di era digital.

Kata kunci: Judi Online, Kejahatan Siber, Hukum Positif, Hukum Islam, Perjudian

1. Latar Belakang

Masyarakat hidup di tengah perubahan sosial yang berlangsung sangat cepat. Perubahan tersebut terjadi pada berbagai aspek kehidupan, mulai dari kehidupan sosial, keluarga, teknologi, politik hingga ekonomi. Hukum pada dasarnya merupakan cerminan dari masyarakat, sehingga perubahan sosial yang cepat juga akan diikuti oleh perubahan hukum yang cepat [1].

Hubungan antara perubahan hukum dan dinamika masyarakat dapat dipahami melalui aspek utama bahwa perkembangan sosial yang terjadi dalam masyarakat menuntut adanya penyesuaian dari sistem hukum. Dalam konteks ini, hukum berfungsi mengikuti perubahan sosial yang terjadi dan telah berlangsung, sehingga menunjukkan karakter hukum yang bersifat responsif atau pasif [2].

Hukum tidak hanya berperan sebagai akibat dari perubahan sosial, tetapi juga dapat digunakan sebagai instrumen untuk mendorong terjadinya perubahan yang direncanakan. Pada posisi ini, hukum menjalankan fungsi aktif sebagai sarana untuk mengarahkan dan membentuk perilaku masyarakat, yang dikenal dengan konsep hukum sebagai tool of social engineering atau alat rekayasa sosial [2]. Melalui fungsi tersebut, hukum diharapkan mampu menjaga ketertiban sosial, memberikan kepastian hukum, serta melindungi kepentingan masyarakat dari berbagai bentuk perilaku yang merugikan.

Perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta perubahan pola interaksi sosial masyarakat, turut membawa implikasi terhadap transformasi bentuk-bentuk kejahatan. Kejahatan yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dengan keterbatasan ruang dan waktu kini mengalami pergeseran ke arah pemanfaatan teknologi digital. Fenomena ini juga terjadi pada praktik perjudian, yang pada awalnya diselenggarakan secara tatap muka dan bersifat lokal, kemudian berkembang menjadi perjudian berbasis daring (online) yang dapat diakses secara luas, lintas wilayah, dan berlangsung tanpa batasan waktu. Pergeseran tersebut

tidak hanya memperluas jangkauan dan intensitas perjudian, tetapi juga menimbulkan tantangan baru bagi negara dalam aspek pengaturan hukum dan penegakan hukumnya.

Perjudian pada dasarnya merupakan salah satu bentuk penyakit sosial yang telah lama dikenal dalam kehidupan masyarakat. Aktivitas ini sering kali menimbulkan berbagai dampak negatif, baik dari sisi ekonomi, sosial, maupun moral. Dalam praktiknya, perjudian dapat menyebabkan kerugian finansial yang besar, meningkatnya utang, konflik dalam keluarga, serta menurunnya produktivitas individu dalam kehidupan sosial. Selain itu, perjudian juga dapat mendorong terbentuknya pola pikir spekulatif yang mengandalkan keberuntungan semata, sehingga berpotensi melemahkan nilai-nilai kerja keras dan tanggung jawab dalam masyarakat [3].

Di Indonesia, negara secara tegas menempatkan perjudian sebagai perbuatan yang dilarang oleh hukum. Hal tersebut tercermin dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian, mulai dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, hingga berbagai regulasi lain yang berkaitan dengan penanggulangan kejahatan berbasis teknologi informasi. Namun demikian, perkembangan teknologi digital telah menghadirkan tantangan baru dalam upaya pemberantasan perjudian, khususnya melalui munculnya praktik judi online yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utama penyelenggaraannya.

Praktik judi online memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan perjudian konvensional. Aktivitas ini dapat dilakukan secara anonim, lintas wilayah bahkan lintas negara, serta dapat diakses kapan saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Kondisi tersebut menyebabkan penyebaran judi online menjadi jauh lebih cepat dan sulit dikendalikan. Selain itu, keterlibatan berbagai platform digital dan sistem transaksi elektronik juga menambah kompleksitas dalam proses pengawasan serta penegakan hukum terhadap praktik perjudian berbasis daring.

Dari perspektif sosial, maraknya judi online juga menimbulkan kekhawatiran yang cukup besar, terutama karena aktivitas ini semakin mudah diakses oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk generasi muda. Kemudahan akses, promosi yang masif melalui media digital, serta sistem permainan yang dirancang menarik sering kali membuat individu terjerumus dalam perilaku perjudian tanpa menyadari dampak negatif yang ditimbulkannya. Kondisi ini tidak hanya berpotensi menimbulkan kerugian ekonomi, tetapi juga dapat memicu berbagai permasalahan sosial lain seperti kecanduan, gangguan psikologis, hingga munculnya tindakan kriminal sebagai akibat dari tekanan ekonomi yang dialami oleh pelaku perjudian.

Di sisi lain, dalam perspektif hukum Islam, perjudian termasuk dalam kategori maisir atau qimar yang secara tegas dilarang. Larangan tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa perjudian mengandung unsur taruhan, spekulasi, serta perolehan harta tanpa usaha yang sah. Selain itu, praktik perjudian juga dipandang berpotensi menimbulkan permusuhan, kebencian, serta mengganggu stabilitas kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, larangan terhadap perjudian tidak hanya dimaksudkan sebagai ketentuan hukum semata, tetapi juga sebagai upaya untuk menjaga kemaslahatan manusia dan mencegah berbagai bentuk kerusakan sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik judi online sebagai bentuk kejahatan siber serta mengkaji pengaturannya dalam perspektif hukum positif Indonesia dan hukum Islam. Dengan memahami aspek regulasi serta dampak sosial dari praktik perjudian online, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian hukum mengenai penanggulangan perjudian di era digital.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif atau penelitian hukum doktrinal yang berfokus pada kajian terhadap norma-norma hukum yang berlaku dalam sistem peraturan perundang-undangan. Penelitian hukum normatif dilakukan dengan menelaah berbagai ketentuan hukum yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, khususnya mengenai pengaturan tindak pidana perjudian dan praktik judi online dalam perspektif hukum positif Indonesia serta hukum Islam. Pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana hukum mengatur, membatasi, serta memberikan sanksi terhadap praktik perjudian yang berkembang di tengah masyarakat.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan mengkaji berbagai regulasi yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian di Indonesia, seperti Kitab Undang-Undang

Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur mengenai aktivitas perjudian berbasis teknologi informasi. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami struktur norma hukum, ruang lingkup pengaturan, serta bentuk sanksi yang diberikan terhadap pelaku tindak pidana perjudian, termasuk perjudian yang dilakukan secara daring.

Sementara itu, pendekatan konseptual digunakan untuk memahami konsep-konsep hukum yang berkaitan dengan perjudian, kejahatan siber, serta pandangan hukum Islam terhadap praktik perjudian. Pendekatan ini dilakukan dengan mengkaji berbagai pandangan para ahli hukum, teori hukum, serta konsep-konsep yang berkembang dalam literatur ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Dengan demikian, pendekatan konseptual membantu memberikan landasan teoritis dalam memahami fenomena perjudian, khususnya dalam konteks perkembangan teknologi digital.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan perjudian, seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bahan hukum sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti buku-buku hukum, jurnal ilmiah, artikel akademik, serta hasil penelitian yang berkaitan dengan perjudian, kejahatan siber, dan hukum Islam. Adapun bahan hukum tersier berupa kamus hukum, ensiklopedia, serta sumber referensi lain yang digunakan untuk memperjelas istilah dan konsep yang digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan menelaah berbagai sumber hukum dan literatur yang relevan dengan permasalahan penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi, mengklasifikasikan, serta mengkaji berbagai dokumen hukum dan referensi ilmiah yang berkaitan dengan pengaturan perjudian serta praktik judi online di Indonesia.

Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui proses interpretasi dan penafsiran hukum terhadap berbagai ketentuan peraturan perundang-undangan serta konsep-konsep hukum yang relevan. Analisis dilakukan secara sistematis dengan menghubungkan antara norma hukum yang berlaku, teori hukum yang berkembang, serta fenomena perjudian online yang terjadi dalam masyarakat. Melalui proses analisis tersebut, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengaturan hukum, dampak sosial, serta perspektif hukum Islam terhadap praktik perjudian online di Indonesia.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Peraturan Hukum dan Dampak Perjudian di Indonesia

Sebelum diberlakukannya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), pengaturan mengenai tindak pidana perjudian masih berlandaskan pada ketentuan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berasal dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 [3].

Pasal 303 KUHP menyatakan:

Pasal 303

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
 1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 2. 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;
 3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.

- (3) Yang disebut 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 pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Selain itu, ketentuan mengenai pemain perjudian diatur dalam Pasal 303 bis KUHP, yang menyatakan:

Pasal 303 bis

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
 2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali jika ada izin dari penguasa yang berwenang.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pemidanaan yang telah berkekuatan hukum tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, maka dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Seiring dengan perkembangan kebijakan hukum pidana nasional, pengaturan mengenai perjudian kemudian diperkuat melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Dalam penjelasan umum undang-undang tersebut ditegaskan bahwa negara menempatkan perjudian sebagai perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai agama, norma kesusilaan, serta moral Pancasila, dan dipandang sebagai salah satu bentuk penyakit sosial yang sulit diberantas secara menyeluruh [4].

Ketentuan dalam undang-undang tersebut menyatakan:

Pasal 1

Semua tindak pidana perjudian dinyatakan sebagai kejahatan.

Pasal 2 ayat (1)

Mengubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah [4].

Selain itu, pemerintah juga menetapkan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian yang menegaskan bahwa pemberian izin terhadap segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik yang diselenggarakan di kasino, tempat keramaian, maupun dalam bentuk lainnya [5].

Dalam perkembangan terbaru, pengaturan mengenai tindak pidana perjudian dimuat dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) melalui Pasal 426 dan Pasal 427 [6].

Pasal 426

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, setiap orang yang tanpa izin:
1. Menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
 2. Menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau
 3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.

- (2) Jika tindak pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Selanjutnya, ketentuan mengenai pelaku yang menggunakan kesempatan perjudian diatur dalam Pasal 427 KUHP, yang menyatakan:

“Setiap orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III.” [7]

Lebih lanjut, Pasal 622 KUHP baru menyatakan bahwa Kitab Undang-Undang Hukum Pidana lama beserta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dicabut dan dinyatakan tidak berlaku lagi [6].

Dari sisi dampaknya, praktik perjudian konvensional umumnya menimbulkan kerugian ekonomi yang cukup signifikan bagi pelaku maupun keluarganya. Aktivitas perjudian sering kali menyebabkan menurunnya kondisi ekonomi rumah tangga, meningkatnya utang, serta melemahnya kemampuan dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari [8].

Selain dampak ekonomi, perjudian juga dapat memicu berbagai persoalan sosial seperti konflik keluarga, menurunnya keharmonisan rumah tangga, serta munculnya stigma sosial terhadap individu maupun kelompok tertentu di masyarakat [9].

Dari sudut pandang moral dan psikologis, perjudian cenderung mendorong terbentuknya pola pikir spekulatif yang mengandalkan keberuntungan semata. Kondisi ini dapat melemahkan etos kerja dan nilai-nilai produktivitas dalam kehidupan sosial [10].

3.2. Perspektif Hukum Islam terhadap Perjudian

Dalam perspektif hukum Islam, praktik perjudian identik dengan maisir atau qimar, yang secara tegas diharamkan dalam Al-Qur'an karena mengandung unsur taruhan, spekulasi, serta perolehan harta tanpa usaha yang sah. Hal ini ditegaskan dalam QS. Al-Maidah ayat 90–91 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ٩٠

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ٩١

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, berkorban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji yang termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan perjudian serta menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?” [11]

Ayat tersebut menunjukkan bahwa larangan perjudian tidak hanya dipahami sebagai ketentuan hukum semata, tetapi juga sebagai upaya preventif untuk melindungi akal, moral, stabilitas sosial, serta ketenteraman kehidupan manusia [12].

Selain Al-Qur'an, larangan perjudian juga ditegaskan dalam hadis Nabi Muhammad saw. yang diriwayatkan dalam kitab Al-Adab Al-Mufrad sebagai berikut:

حَدَّثَنَا الْحَسَنُ بْنُ غَمْرٍ، قَالَ: حَدَّثَنَا يَزِيدُ بْنُ زُرَيْعٍ، عَنْ حَبِيبٍ، عَنْ عُمَرَ بْنِ شُعَيْبٍ، عَنْ أَبِيهِ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ بْنِ الْعَاصِ قَالَ:

اللَّاعِبُ بِالْفُصَيْنِ قِمَارًا كَأَكْلِ لَحْمِ الْخَنْزِيرِ، وَاللَّاعِبُ بِهِمَا غَيْرُ قِمَارٍ كَالْعَامِسِ يَدُهُ فِي دَمِ خَنْزِيرٍ

Artinya:

“Abdullah bin ‘Amr bin Al-‘Ash berkata: Orang yang bermain dadu dengan taruhan sama seperti orang yang memakan daging babi. Sedangkan orang yang bermain tanpa taruhan seperti orang yang mencelupkan tangannya ke dalam darah babi.” (H.R. Bukhari) [13].

Hadis tersebut menunjukkan larangan keras terhadap permainan yang mengandung unsur taruhan karena dapat menjerumuskan manusia pada praktik perjudian yang merugikan dan melalaikan dari kewajiban kepada Allah [13].

Para ulama tafsir seperti Fakhruddin ar-Razi menjelaskan bahwa perjudian dapat menyebabkan seseorang jatuh pada kefakiran karena harta yang dimiliki habis tanpa manfaat. Senada dengan itu, Abu Hayyan al-Andalusi menjelaskan bahwa perjudian dapat melahirkan berbagai perilaku tercela yang tidak hanya merusak individu, tetapi juga berdampak negatif terhadap kehidupan keluarga dan masyarakat [14].

3.3. Peraturan Hukum dan Dampak Perjudian Online di Indonesia

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tidak secara eksplisit merumuskan tindak pidana perjudian dalam bentuk daring atau online. Pengaturan mengenai perjudian dalam KUHP baru tetap diposisikan sebagai delik umum yang berlaku terhadap berbagai bentuk praktik perjudian tanpa membedakan media yang digunakan. Namun demikian, pengaturan yang lebih spesifik mengenai aktivitas perjudian berbasis teknologi informasi diatur dalam peraturan perundang-undangan lain yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital.

Dalam konteks ini, pengaturan mengenai perjudian yang dilakukan melalui media elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang-undang tersebut berfungsi sebagai *lex specialis* yang secara khusus mengatur berbagai bentuk kejahatan yang dilakukan melalui sistem elektronik, termasuk praktik perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet [15].

Ketentuan mengenai larangan distribusi konten perjudian melalui media elektronik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, maupun membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian [16]. Ketentuan ini menunjukkan bahwa negara tidak hanya menindak pelaku utama yang menyelenggarakan perjudian, tetapi juga pihak-pihak yang berperan dalam penyebaran, penyediaan akses, maupun fasilitasi terhadap aktivitas perjudian secara daring.

Selanjutnya, sanksi pidana terhadap pelanggaran ketentuan tersebut diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah) [17]. Ketentuan ini menunjukkan bahwa negara memberikan sanksi yang cukup berat terhadap pihak yang terlibat dalam praktik perjudian online, mengingat dampak yang ditimbulkan oleh aktivitas tersebut dapat meluas dengan cepat melalui jaringan internet.

Perkembangan teknologi digital telah menyebabkan praktik perjudian mengalami transformasi yang sangat signifikan. Jika pada masa lalu perjudian umumnya dilakukan secara langsung di tempat-tempat tertentu seperti arena permainan, kasino, atau lokasi tertentu yang bersifat tertutup, maka saat ini praktik perjudian dapat dilakukan secara daring melalui berbagai platform digital. Dengan memanfaatkan jaringan internet, para pelaku perjudian dapat mengakses berbagai jenis permainan taruhan seperti taruhan olahraga, permainan kartu, hingga permainan berbasis aplikasi tanpa harus bertemu secara langsung dengan pihak penyelenggara.

Karakteristik perjudian online yang bersifat anonim, lintas wilayah, serta dapat diakses kapan saja menjadikan aktivitas ini semakin sulit dikendalikan. Selain itu, sistem pembayaran yang menggunakan transaksi elektronik juga mempermudah proses perputaran dana dalam aktivitas perjudian. Hal ini menyebabkan praktik perjudian online berkembang sangat pesat dan menjangkau berbagai kelompok masyarakat, termasuk generasi muda yang memiliki akses luas terhadap teknologi digital.

Dari sisi sosial, maraknya praktik judi online menimbulkan berbagai dampak negatif yang cukup serius. Salah satu dampak yang paling nyata adalah meningkatnya kecanduan perjudian yang dapat memengaruhi kondisi psikologis individu. Kecanduan judi online sering kali menyebabkan seseorang mengalami gangguan mental seperti stres, kecemasan, depresi, serta menurunnya kemampuan dalam mengendalikan perilaku. Kondisi tersebut dapat memicu berbagai permasalahan lain, seperti konflik dalam keluarga, menurunnya produktivitas kerja, hingga tindakan kriminal yang dilakukan untuk menutupi kerugian akibat perjudian [18].

Selain itu, praktik judi online juga dapat menimbulkan kerugian ekonomi yang signifikan bagi masyarakat. Banyak individu yang terjebak dalam siklus perjudian yang menyebabkan mereka terus mengeluarkan uang dengan harapan memperoleh keuntungan secara cepat. Namun dalam kenyataannya, aktivitas tersebut sering kali justru menimbulkan kerugian finansial yang besar dan berujung pada meningkatnya utang serta kesulitan ekonomi bagi pelaku maupun keluarganya.

Dari perspektif ekonomi makro, peredaran dana dalam praktik perjudian online juga berpotensi mengganggu stabilitas ekonomi nasional. Dana yang beredar dalam aktivitas tersebut tidak memberikan kontribusi terhadap kegiatan ekonomi produktif, melainkan hanya berpindah dari satu pihak ke pihak lain tanpa menghasilkan nilai tambah bagi perekonomian. Selain itu, banyak aktivitas perjudian online yang beroperasi di luar yurisdiksi hukum Indonesia sehingga menyebabkan aliran dana keluar negeri tanpa melalui mekanisme pengawasan yang memadai [19].

Fenomena perjudian online juga berkaitan erat dengan munculnya berbagai bentuk kejahatan siber lainnya. Aktivitas ini sering kali terhubung dengan praktik pencucian uang, penipuan digital, serta penyalahgunaan data pribadi pengguna. Oleh karena itu, penanggulangan perjudian online tidak hanya memerlukan pendekatan hukum pidana semata, tetapi juga membutuhkan kerja sama lintas sektor yang melibatkan aparat penegak hukum, lembaga pengawas keuangan, serta penyedia layanan teknologi informasi [20].

Dengan mempertimbangkan berbagai dampak negatif tersebut, upaya penanggulangan perjudian online perlu dilakukan secara komprehensif melalui penguatan regulasi, peningkatan pengawasan terhadap aktivitas digital, serta penegakan hukum yang tegas terhadap pelaku perjudian. Selain itu, peningkatan kesadaran masyarakat mengenai bahaya perjudian online juga menjadi langkah penting dalam mencegah meluasnya praktik tersebut di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat [21].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengaturan mengenai tindak pidana perjudian di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Pada awalnya, pengaturan perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang kemudian diperkuat melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Dalam perkembangan terbaru, pengaturan tersebut diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang mengatur tindak pidana perjudian dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Selain itu, praktik perjudian berbasis teknologi digital atau judi online juga diatur secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya melalui Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) yang memberikan sanksi pidana terhadap pihak yang mendistribusikan atau memfasilitasi konten perjudian melalui media elektronik. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi praktik perjudian dari bentuk konvensional menjadi perjudian berbasis daring yang memiliki jangkauan lebih luas, bersifat anonim, dan dapat dilakukan tanpa batasan ruang dan waktu. Kondisi tersebut menjadikan dampak perjudian online jauh lebih kompleks dibandingkan dengan perjudian konvensional, baik dari aspek sosial, ekonomi, maupun psikologis. Judi online tidak hanya menimbulkan kerugian finansial bagi pelaku dan keluarganya, tetapi juga berpotensi menimbulkan kecanduan, tekanan mental, serta meningkatkan risiko munculnya berbagai tindak kejahatan lain seperti pencucian uang dan kejahatan siber. Dalam perspektif hukum Islam, praktik perjudian termasuk dalam kategori maisir atau qimar yang secara tegas dilarang dalam Al-Qur'an dan hadis. Larangan tersebut tidak hanya dimaksudkan sebagai ketentuan hukum semata, tetapi juga sebagai upaya untuk menjaga kemaslahatan manusia dengan melindungi akal, harta, moral, serta stabilitas kehidupan sosial. Dengan demikian, baik dalam perspektif hukum positif maupun hukum Islam, praktik perjudian dipandang sebagai perbuatan yang merugikan individu maupun masyarakat sehingga perlu dilakukan pengaturan yang tegas serta penegakan hukum yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara regulasi yang komprehensif, penegakan hukum yang konsisten, serta peningkatan kesadaran masyarakat untuk mencegah dan menanggulangi praktik perjudian, khususnya perjudian online yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Upaya tersebut penting dilakukan

guna melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian serta menjaga stabilitas sosial, ekonomi, dan moral dalam kehidupan bermasyarakat.

Referensi

1. Friedman, L. M. (2001). *American law: An introduction* (2nd ed.). Jakarta: PT Tatanusa.
2. Salam, S. (2015). Hukum dan perubahan sosial (Kajian sosiologi hukum). *Tahkim Journal*, 11(1), 168.
3. Indonesia. (1915). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*. https://pkbh.uad.ac.id/wpcontent/Kitab-Undang-undang-Hukum-Pidana_KUHP.pdf
4. Agusmen, J. (n.d.). Pergeseran paradigma penanganan perjudian: Diberantas atau dikelola? *MARINews Mahkamah Agung Republik Indonesia*. <https://marinews.mahkamahagung.go.id/artikel/pergeseran-penanganan-perjudian>
5. Indonesia. (1974). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/47415/uu-no-7-tahun-1974>
6. Indonesia. (2023). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*.
7. Patenku.id. (n.d.). Aturan pidana denda dalam KUHP terbaru. <https://patenku.id/aturan-pidana-denda-dalam-kuhp-terbaru>
8. Halodoc. (2025, April 29). Dampak buruk judi: Awas! Ini bahayanya! <https://www.halodoc.com/artikel/dampak-buruk-judi-awas-ini-bahayanya>
9. Shafiq. (2024, June 26). 9 hikmah larangan judi: Pahami bahaya dan dampaknya. <https://shafiq.id/berita/389/9-hikmah-larangan-judi-pahami-bahaya-dan-dampaknya>
10. Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
11. Rahmah, N., Tarigan, A. A., & Nasution, Y. S. J. (2024). Larangan jual beli dalam perspektif Qur'an Surah Al-Maidah ayat 90-91. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 9960.
12. Sunnah.com. (n.d.). *Al-Adab Al-Mufrad, Hadith 1277 (Betting and similar pastimes)*. <https://sunnah.com/adab:1277>
13. NU Online. (2024, June 27). Kajian hadits: Ajakan judi dan risikonya. <https://islam.nu.or.id/kajian-hadits-judi-dan-risikonya>
14. Susanto, A. (2025, September 15). Ayat Al-Qur'an dan hadits tentang larangan berjudi serta dampak buruknya. *Kompas.com*. <https://kompas.com/ayat-al-quran-dan-hadits-tentang-larangan-berjudi-serta-dampak-buruknya>
15. Auli, R. C. (2025, June 9). Hukum judi online, ini aturan terbarunya! *Hukumonline.com*. <https://www.hukumonline.com/jerat-hukum-judi-online>
16. Indonesia. (2024). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. <https://peraturan.bpk.go.id/details/274494/uu-no-1-tahun-2024>
17. Indonesia. (2024). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. <https://peraturan.bpk.go.id/details/274494/uu-no-1-tahun-2024>
18. Ma'ruf, I. (2024, November 15). Miris! 80.000 anak di bawah usia 10 tahun terpapar judi online. *SindoNews.com*. <https://sindonews.com/miris-80000-anak-di-bawah-usia-10-tahun-terpapar-judi-online-1731643862>
19. Sukma, A. M., & Hakim, L. N. (2024, November 22). 'Hampir gila' hingga bunuh diri karena kecanduan judi online. *Bisnis.com*. <https://www.bisnis.com/hampirgila-hingga-bunuhdiri-kecanduan-judi-online>
20. Sofia, H. (n.d.). Judi online dan kedaruratan sosial ekonomi bangsa.
21. Handayani, A., Nurlaleah, Hidayat, S., & Saputra, D. N. (2025). Penegakan hukum terhadap praktik judi online di era digital: Studi kasus cyber crime di Indonesia. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 210.