



Hukum Pidana Dalam Menanggulangi Tindak Pidana *Internet Gambling* Di Indonesia

Khoilul Ahmad Jidan
Universitas Sebelas Maret

Riska Andi Fitriono
Universitas Sebelas Maret

Address: Kentingan Jl. Ir. No.36, Jebres Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

Corresponding author: khoiluljidan@student.uns.ac.id

Abstract: *Internet gambling crimes in Indonesia are increasing from year to year. This phenomenon is a bad thing for the Indonesian people. Therefore, the author conducted research which aims to find out how criminal law tackles internet gambling in Indonesia. By using normative research methods. In this legal research, the author uses primary legal materials and secondary legal materials obtained through literature studies that are appropriate to the topic of discussion that the author has taken. Based on the research results, it can be concluded that internet gambling regulations in Indonesia are regulated in Article 27 Paragraph (2) and the threats are regulated in Article 45 Paragraph (3) of the ITE Law. However, the regulations in this article do not clearly regulate witnesses for internet gaming players. This law only contains services used to carry out internet gambling. Law No. 1 of 2023 concerning the Criminal Code can be a solution to overcome the weak response to internet gambling crimes in Indonesia because acts committed digitally have been accommodated in this law.*

Keywords: *Internet gambling, Legal responsibility, Crime,*

Abstrak: Tindak pidana *internet gambling* di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat jumlahnya. Fenomena tersebut menjadi hal yang buruk bagi bangsa Indonesia. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana hukum pidana dalam menanggulangi *internet gambling* di Indonesia. Dengan menggunakan metode penelitian normatif. Dalam penelitian hukum ini penulis menggunakan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan yang sesuai dengan topik pembahasan yang penulis ambil. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pengaturan *internet gambling* di Indonesia diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) dan ancamannya diatur dalam Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang ITE Meskipun demikian pengaturan dalam pasal tersebut belum mengatur secara jelas mengenai saksi untuk pemain *internet gambling*. Undang-undang tersebut hanya memuat mengenai layanan yang digunakan untuk melakukan *internet gambling*. Undang-Undang No 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dapat menjadi solusi untuk mengatasi lemahnya penanggulangan tindak pidana *internet gambling* di Indonesia karena perbuatan yang dilakukan secara digital sudah terakomodir dalam undang-undang tersebut.

Kata kunci : Internet gambling, Pertanggung jawaban hukum, Tindak Pidana,

LATAR BELAKANG

Globalisasi ditandai oleh perkembangan teknologi elektronik yang sangat pesat, yang telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat (Riska Andi, 2011:2). Era globalisasi juga ditandai dengan hadirnya internet yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses internet justru membuat internet dan dunia maya tidak hanya memberikan kemanfaatan saja, melainkan dengan hadirnya internet juga dapat menimbulkan bentuk kriminalitas baru yaitu kejahatan berbasis teknologi informasi atau yang sering disebut dengan istilah cybercrime.

Jumlah kejahatan di dunia maya atau sering disebut *cybercrime* makin banyak dan semakin canggih modusnya. Selain itu variasinya dan karakteristik pelakunya semakin beragam (Widodo, 2013:2). Secara singkat yang dimaksud dengan *cyber crime* merujuk pada jenis kejahatan yang terjadi secara daring melalui jaringan internet. dan kejahatan ini tidak menggunakan kekerasan secara fisik, kejahatan ini dilakukan pada dunia maya. Salah satu kejahatan di ranah digital yang sedang meningkat adalah bentuk kejahatan perjudian *online (internet gambling)*. Perjudian *online* sendiri berbeda dengan perjudian secara konvensional. Apabila pada perjudian konvensional harus memerlukan arena untuk melakukan perjudian dan setiap pelaku akan bertemu secara langsung, berbeda dengan perjudian *online (internet gambling)* yang tidak memerlukan arena untuk berjudi dan setiap pelaku tidak bertemu secara langsung. Pada perjudian *online* para pemain cukup mengakses situs *internet gambling* yang mudah ditemukan di internet dan siapa saja dapat mengaksesnya (Josua Sitompul, 2012:1).

Tindak pidana *internet gambling* sudah secara jelas dan tegas dilarang di Indonesia. Pengaturan *internet gambling* di Indonesia diatur pada pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang 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”. Bagi pelaku *internet gambling* yang melanggar terhadap Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 akan diancam dengan pidana yang diatur dalam pasal 45 ayat (3) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 yaitu pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Meskipun *internet gambling* di Indonesia sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *internet gambling* di Indonesia belum bisa diberantas dan ditegakan dengan mudah oleh pemerintah dan perangkat hukum lainnya. Faktanya seperti yang disampaikan oleh pihak Pusat Pelapor dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Ivan Yustiaivandana kepada Liputan6.com pada 25 September 2023, bahwa sebanyak 2.761.828 masyarakat atau sekitar 2,7 juta orang dapat diidentifikasi telah mengikuti permainan judi online (*internet gambling*). Mayoritas atau sebanyak 2.190 masyarakat atau sekitar 2,1 juta orang diantaranya melakukan deposit dengan nominal kecil dibawah 100 ribu rupiah merupakan golongan masyarakat yang berpenghasilan menengah ke bawah dengan profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, pegawai swasta. sedangkan

untuk per tahun 2023 uang perputaran *internet gambling* di Indonesia mencapai Rp160 Triliun sampai Rp350 Triliun (Maulandy Rizky Bayu Kencana dalam Liputan6.com) .

Berdasarkan uraian mengenai permasalahan yang telah penulis paparkan diatas mengenai fenomena *internet gambling* khususnya di Indonesia, bahwa Penulis melakukan penelitian yaing berkatani dengan *internet gambling* dengan judul penelitian “*Hukum Pidana Dalam Menanggulangi Internet Gambling Di Indonesia*”.

KAJIAN TEORITIS

1. Tinjauan Umum Tentang Hukum Pidana

Hukum pidana mencakup semua aturan yang menetapkan larangan dan perintah, di mana pelanggarannya dapat mengakibatkan sanksi pidana dari negara atau masyarakat hukum publik lainnya. Ini mencakup semua regulasi yang menetapkan syarat-syarat untuk konsekuensi hukum tersebut dan prosedur untuk memberlakukan serta menjalankannya. (Frans Maramis, 2016:6). Menurut Van Hamel, hukum pidana adalah keseluruhan asas dan aturan yang diakui oleh negara (atau masyarakat hukum umum lainnya) yang bertugas memelihara ketertiban umum. Hukum ini melarang perbuatan-perbuatan yang bersifat melanggar hukum dan mengaitkan pelanggaran terhadap aturan-aturan tersebut dengan sanksi khusus berupa pidana. (Eddy O.S Hiariej, 2016:15). Namun dalam pengertian yang diberikan Van Hamel tersebut lebih mengarah pada pengertian hukum pidana dalam arti substantif atau materil saja.

Moeljatno menjelaskan hukum pidana dalam pengertian yang lebih luas sebagai bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara, yang menetapkan dasar-dasar dan mengatur ketentuan tentang perbuatan-perbuatan yang dilarang dan tidak boleh dilakukan. Hukum pidana ini mencakup ancaman pidana bagi siapa saja yang melanggar larangan tersebut, menetapkan kapan dan dalam hal apa pelanggaran dapat dikenakan sanksi pidana, serta cara pelaksanaan hukuman tersebut. (Eddy O.S Hiariej, 2016: 16). Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa hukum pidana adalah seperangkat aturan yang dibuat oleh negara yang berisi tentang segala perbuatan yang dilarang yang bila dilanggar akan dikenakan sanksi berupa pidana.

Hukum pidana dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut :

- a) Hukum pidana materil adalah kumpulan peraturan tertulis yang menjelaskan tindakan-tindakan yang dilarang dan yang diizinkan.

b) Hukum pidana formil adalah peraturan yang bertujuan untuk menegakkan hukum pidana materil dan para pelaksananya.

2. Tinjauan Umum Tentang Judi *Online* (*internet gambling*)

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, "judi" atau "perjudian" merujuk pada "permainan di mana uang dipertaruhkan sebagai taruhan." Perjudian dijelaskan sebagai tindakan berjudi, yang pada dasarnya adalah bertaruh dengan uang atau harta dalam permainan yang bergantung pada kebetulan, dengan tujuan untuk memperoleh lebih banyak uang atau harta dari pada yang dipertaruhkan semula. (Imelda, 2023:5).

Perjudian diartikan sebagai tindakan dengan bertaruh. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah harta untuk mencari keberuntungan yang disebut kemenangan dalam permainan. Selain itu perjudian adalah pertaruhan antar pelaku untuk memilih dari beberapa pilihan yang tersedia dan hanya terdapat satu pilihan saja yang benar dan akan menjadi pemenang dalam perjudian. Pemain yang menang taruhan akan mendapat taruhan dari semua pemain yang bertaruh, pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum permainan dimulai.

Perjudian adalah tindakan sengaja mempertaruhkan uang atau barang yang dianggap berharga dengan menyadari risiko dan harapan tertentu terhadap hasil dari peristiwa-peristiwa seperti permainan, perlombaan, atau kejadian lain yang tidak pasti. Menurut G.W. Bawengan, perjudian adalah bertaruh uang atau barang berharga dengan harapan mendapatkan keuntungan berdasarkan spekulasi semata. Harapan akan keuntungan atau kemenangan merupakan faktor yang menarik dalam setiap perjudian. (G.W. Bawengan, 1977:81).

Judi *Online* (*internet gambling*) adalah game judi yang dilakukan secara daring dan membutuhkan jaringan internet untuk melakukannya. *Internet gambling* adalah permainan yang mempertaruhkan sejumlah uang sebagai taruhannya dan terdapat peraturan dalam permainan tersebut seperti jumlah taruhannya atau ketentuan yang lain. Permainan tersebut dilakukan dengan menggunakan media elektronik yang memerlukan jaringan internet.

Perjudian daring bisa menjadi kecanduan, awalnya mungkin hanya sebagai percobaan atau mencari kemenangan. Namun, setelah merasakan kemenangan, dorongan atau keinginan untuk melanjutkan dengan taruhan yang lebih besar mungkin muncul, dengan harapan mendapatkan kemenangan yang lebih besar juga. *Internet gambling* itu sendiri dapat dilakukan dengan mudah dimana saja dan kapan saja asalkan pelaku *internet gambling* tersebut memiliki akses ke komputer atau ponsel pintar yang tersambung

dengan jaringan internet dan tentunya si pelaku mempunyai sejumlah uang yang digunakan sebagai modal taruhan.

Internet gambling atau secara daring sering terjadi karena taruhan pada kegiatan olah raga terutamanya sepak bola dan peletakan pertaruhan pada jenis kasino yang dilakukan melalui internet. *Internet gambling* melibatkan berbagai tahapan yang dilakukan melalui jaringan internet, mulai dari taruhan, bermain game, hingga penarikan dana. Sebelum dapat memulai *internet gambling* para pemain harus melakukan deposit terlebih dahulu.

Setiap pemain harus mentransfer sejumlah uang terlebih dahulu kepada admin *website internet gambling* sebagai deposit awal pemain, setelah pemain melakukan pembayaran awal yang disebut deposit maka pemain akan mendapatkan sejumlah saldo untuk permainan *internet gambling*. Apabila pemain berhasil memenangkan pertaruhan, uang kemenangan akan dikirimkan oleh admin situs perjudian daring melalui transfer bank, sedangkan jika kalah jumlah saldo dalam permainan akan berkurang. Untuk bisa berpartisipasi dalam *internet gambling* para pemain perlu mendaftar terlebih dahulu supaya setiap pemain mempunyai akun untuk bermain, Setelah pendaftaran selesai, administrator situs judi akan menyediakan kepada pengguna ID dan kata sandi pribadi melalui email, nomor ponsel, atau bahkan memungkinkan pengguna untuk membuat ID dan kata sandi sesuai keinginan mereka. Selanjutnya, administrator akan memberikan petunjuk tentang cara bermain dan berkomunikasi mengenai prosedur permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul Hukum Pidana Dalam Menanggulangi *Internet Gambling* ini penulis menggunakan jenis penelitian normatif yaitu penelitian yang terdiri dari bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder yang diteliti dengan tujuan mendapatkan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip, hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi (Peter Mahmud Marzuki, 2014: 55- 56). Penelitian ini bersifat prespektif dan terapan dan menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaturan *Internet Gambling* Ditinjau Dari Prespektif Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik

Fenomena tindak pidana *internet gambling* menjadi masalah *urgent* di masa serba digital saat ini. Perjudian daring memiliki dampak negatif yang signifikan baik secara individu maupun sosial, serta berdampak negatif pada tingkat nasional. Menurut hukum tentang informasi dan transaksi elektronik, *internet gambling* dianggap sebagai tindakan ilegal yang dapat dikenai sanksi pidana.

Sebagai sebuah bentuk kejahatan di dunia maya (*cyber crime*), *internet gambling* dalam praktiknya melakukan transaksi yang tidak sesuai peraturan yang ada secara elektronik, dengan demikian, *internet gambling* merupakan sebuah tindakan yang melanggar hukum di Indonesia. Terlebih lagi, *internet gambling* menghadirkan ancaman terhadap keamanan dan kerahasiaan informasi pribadi karena melibatkan transaksi keuangan yang tidak diverifikasi dan tidak terlindungi secara memadai. Dengan demikian, penting untuk menerapkan kebijakan dan peraturan yang ketat guna memastikan perlindungan dan keamanan transaksi elektronik masyarakat sesuai dengan prinsip-prinsip hukum.

Pengaturan mengenai perbuatan-perbuatan yang termasuk tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik sudah termuat pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang tersebut telah mengatur perbuatan-perbuatan yang dinyatakan melanggar hukum. Pelanggaran dalam bidang informasi dan transaksi elektronik diatur dalam 9 pasal, mulai dari Pasal 27 hingga Pasal 35 dari undang-undang tersebut. Di dalam 9 pasal tersebut, terdapat 20 jenis pelanggaran di dunia maya (*cyber crime*). Sementara itu, ancaman hukuman untuk pelanggaran tersebut diatur dalam Pasal 45 hingga Pasal 52 dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Salah satu bentuk pelanggaran yang dilarang oleh undang-undang tersebut adalah perjudian daring yang dijelaskan dalam Pasal 27 Ayat (2), dengan ancaman hukuman yang ditetapkan dalam Pasal 45 Ayat (3).

Undang-Undang Nomor. 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memiliki beberapa pengaturan hukum terkait tindak pidana *internet gambling*, yaitu:

1. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menegaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya mengenai *internet gambling* dapat dijatuhi hukuman pidana.
2. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menegaskan bahwa seseorang yang melanggar ketentuan dalam UU ITE dapat dihukum dengan kurungan dan/atau denda. Sanksi ini dapat diterapkan kepada pelaku perjudian daring yang melanggar peraturan UU ITE.

Apabila rumusan pasal di atas diperinci, maka terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut :

1. Unsur subjektif:
 - Kesalahan: dengan sengaja;
2. Unsur objektif:
 - a. Melawan Hukum: tanpa hak
 - b. Perbuatan:
 - 1) mendistribusikan; dan/atau
 - 2) mentransmisikan; dan/atau
 - 3) membuat dapat diaksesnya;
 - c. Objek:
 - 1) Informasi Elektronik; dan/atau
 - 2) Elektronik yang memiliki muatan perjudian

Unsur formal dari unsur tindak pidana yang diatur dalam pasal tersebut mencakup tindakan sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses informasi elektronik yang berkaitan dengan perjudian. Tindak pidana yang dimaksud dalam pasal tersebut intinya merupakan tindakan perjudian secara online. Sedangkan sarana yang digunakan yaitu jaringan internet yang dilakukan di dunia maya. Tindakan tersebut merupakan tindak pidana *internet gambling*. Tindak pidana Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dalam Pasal 27 Ayat (2) no 45 Ayat (3) ini merupakan *lexspecialis* dari tindak pidana perjudian Pasal 303 dan 303 KUHP. Hukuman yang dihadapi oleh pelaku perjudian daring dapat bervariasi tergantung pada situasi kasus dan jenis pelanggaran yang dilakukan. Namun, sanksi yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Triansaksi Elektronik masih belum cukup efektif dalam menangani perjudian daring dan tidak mampu memberikan efek jera kepada pelaku perjudian daring.

2. KUHP Baru Dalam Menanggulangi Tindak Pidana *Internat Gambling* Di Indonesia

Setelah bertahun-tahun dan melewati berbagai macam proses dan perdebatan akhirnya pada awal tahun 2023 Presiden dan DPR RI telah mengesahkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Undang-undang tersebut menggantikan *Wetboek van Strafrecht* atau Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang sebelumnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana yang telah beberapa kali diubah. Dengan disahkannya KUHP baru ini merupakan respon yang positif dalam perkembangan zaman dengan tujuan meningkatkan efektivitas penegakan hukum dan menjamin keadilan dalam penanganan kasus-kasus pidana. Salah satu aspek penting dari KUHP baru adalah adanya perubahan dan penambahan ketentuan-ketentuan yang mencerminkan perkembangan zaman serta tantangan keamanan yang ada. Penambahan jenis tindak pidana baru dimaksudkan untuk mengakomodasi perkembangan sosial dan teknologi yang telah memunculkan kejahatan-kejahatan baru, seperti kejahatan siber (*cybercrime*).

Pengaturan perjudian dalam KUHP baru diatur pada Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang No 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pada Pasal 426 ayat (1) menyatakan Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin.

- a. Menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
- b. Menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syariat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut atau;
- c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.

Pada Ayat (2) menyatakan jika tindak pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagai mana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f. Perjudian juga diatur dalam Pasal 427 yang berbunyi “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”

Jika melihat kedua pasal diatas tentunya tidak terlalu berbeda dengan pasal 303 dan 303 yang mengatur perjudian pada KUHP yang lama. Perbedaan yang terlihat dari pasal perjudian KUHP baru dengan KUHP lama secara jelas berbeda pada penjatuhan sanksi

pidananya. Sanksi pidana pada KUHP yang baru lebih ringan 1 tahun jika dibandingkan dengan pasal perjudian pada KUHP yang lama.

Disahkannya Undang-Undang No 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dapat menjadi solusi untuk menanggulangi *cyber gambling* di Indonesia. Ketika KUHP yang lama tidak dapat dikenakan untuk tindak pidana *cyber gambling* karena beberapa ketentuan belum diatur dan belum bisa mencakup tindak pidana di bidang teknologi informasi. KUHP yang baru dapat mencakup dan menjerat tindak pidana di bidang teknologi informasi salah satunya *cyber gambling*. Pada Pasal 4 Huruf C Undang-Undang No 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang yang menyatakan Ketentuan pidana dalam Undang-Undang berlaku bagi Setiap orang yang melakukan tindak pidana di bidang teknologi informasi atau Tindak Pidana lainnya yang akibatnya dialami atau terjadi di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia atau di Kapal Indonesia dan di Pesawat Udara Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai hukum pidana dalam menanggulangi *internet gambling* di Indonesia yang telah dijelaskan diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengaturan mengenai hukum Informasi dan Transaksi Elektronik, tertuang pada Pasal 27 Ayat (2) dan ancamannya pada Pasal 45 (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-undang tersebut merupakan hukum yang bersifat khusus *lexspecialis* dari *lexgeneralis* pada Pasal 303 dan 303 KUHP yang mengatur mengenai perjudian. Meskipun dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Hanya memuat tentang layanan yang digunakan untuk *internet gambling* dan belum diatur mengenai penegakan sanksi terhadap pemain *internet gambling*. Meskipun demikian, secara umum, pasal ini telah mencakup tindak pidana *internet gambling* dan dapat diterapkan pada siapa pun yang melanggar ketentuan pasal tersebut.
2. Disahkannya Undang-Undang No 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dapat menjadi solusi untuk menanggulangi *cyber gambling* di Indonesia. Ketika KUHP yang lama tidak dapat dikenakan untuk tindak pidana *cyber gambling* karena beberapa ketentuan belum diatur dan belum bisa mencakup tindak pidana di bidang

teknologi informasi. KUHP yang baru dapat mencakup dan menjerat tindak pidana dibidang teknologi informasi salah satunya *cyber gambling*. Pada Pasal 4 Huruf C Undang-Undang No 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang yang menyatakan Ketentuan pidana dalam Undang-Undang berlaku bagi Setiap Orang yang melakukan tindak pidana di bidang teknologi informasi atau Tindak Pidana lainnya yang akibatnya dialami atau terjadi di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia atau di Kapal Indonesia dan di Pesawat Udara Indonesia.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan kajian diatas mengenai hukum pidana dalam menanggulangi *cyber gambling* di Indonesia, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk merespon meningkatnya tindak pidana *internet gambling* pemerintah perlu membentuk satuan tugas yang khusus untuk menangani tindak pidana *internet gambling* di Indonesia. Satuan tugas khusus tersebut dapat melakukan penerapan dan penegakan hukum sesuai dengan Undang-undang yang sudah ada secara maksimal. Dengan adanya satuan tugas tersebut memungkinkan untuk tidak mudah membebaskan para pelaku tindak pidana *cyber gambling*. Seharusnya pemerintah mensosialisasikan tentang Undang-Undang No 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang No 1 Tahun 2024 Tentang perubahan kedua atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik supaya masyarakat paham akan apa saja yg dilarang dalam Undang-Undang tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Biro Humas Kementrian Kominfo. "Judi Online Merajalela, Kominfo Serius Gencarkan Pemberantasan". (https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serius-gencarkan-pemberantasan/0/siaran_pers) di akses tanggal 5 Februari 2024 pukul 08.03 WIB.
- Eddy. O.S Hiariej. (2016). *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka.
- Frans Maramis. (2012). *Hukum Pidana Umum dan Tertulis di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- G.W. Bawengan. (1977). *Masalah Kejahatan Dengan Sebab dan Akibatnya*. Jakarta: Pradnya Paramitha.
- Imelda Sonia Rumbay. (2023). *Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online*. Jurnal Lex Privatum. Vol 11, No. 5.

Indah Sari. (2020) *“Perbuatan Melawan Hukum (PMH) dalam Hukum Pidana dan Hukum Perdata”*. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*. Vol 11, No. 1, Jakarta: UNSURYA Press

Josua Sitompul. (2012) *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: Tatanusa.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Maulandy Rizky Bayu Kencana dalam Liputan6.com. *“2,7 Juta Orang Indonesia Main Judi Online, Mayoritas Pelajar dan Ibu Rumah Tangga”*. (<https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406813/27-juta-orang-indonesia-main-judi-online-mayoritas-pelajar-dan-ibu-rumah-tangga>) di akses tanggal 5 Februari 2024 pukul 01.21 WIB.

Moeljatno. (2015). *Asas-Asas Hukum Pidana Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Riska Andi Fitriono. (2011). *Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Dalam Melindungi Transaksi E-commerce di Indonesia*. *Jurnal Law Reform*, Vol .6, No 1 April

Sianturi dan Kanter. (1982). *Asas-asa Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Teguh Prasetyo. (2010). *Hukum Pidana Edisi Revisi*. Depok: Rajawali pers

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Widodo. (2013) *Memerangi Cybercrime: karakteristik, motivasi, dan strategi penanganannya dalam perspektif kriminologi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo,