

**PERBANDINGAN HUKUM
TINDAK PIDANA PERJUDIAN TERMASUK PERJUDIAN ONLINE
ANTARA INDONESIA, MALAYSIA DAN KAMBOJA**

Abstrak

Sejak 4.000 tahun silam, perjudian sudah dikenal di wilayah China. Bahkan di dalam cerita legendaris Mahabharata, perjudian menjadi salah satu peristiwa yang dikisahkan. Peristiwa yang menceritakan judi dadu antara Kurawa dan Pandawa, di mana Pandawa kalah dalam judi tersebut dan konsekuensinya harus mengasingkan diri dalam jangka waktu 13 tahun sudah dimuat dalam Mahabharata tersebut. Perjudian terus mengalami perkembangan baik dari jenis permainan maupun media permainannya. Dalam era digital saat ini perjudian berkembang dan bermetamorfose menjadi perjudian daring atau online. Dengan adanya perjudian online, maka permainan tersebut menjangkau masyarakat yang lebih luas dalam berbagai macam bentuk strata ekonomi. Perjudian tidak mengenal ruang dan waktu lagi sebagaimana perjudian pada jaman dahulu. Segala bentuk permainan perjudian sudah diubah dalam bentuk online.

Pemidanaan perjudian sudah diatur melalui UU KUHP oleh pemerintah. Dalam pasal 303 dan 303 Bis mengatur tentang pemidanaan penyelenggara perjudian dan pemain perjudian. Demikian halnya dalam KUHP baru. Dalam UU nomor 1 tahun 2023, Pasal 426 dan 427 telah diatur pemidanaan bagi pelaku perjudian baik itu operator maupun pemainnya. Dalam UU ITE operator perjudian online dapat dikenakan pidana berdasarkan Pasal 27 UU tersebut. Pemerintah terus melakukan pencegahan dan peberantasan perjuian online. Sepanjang tahun 2024 Kementerian Komunikasi dan Digital telah melakukan pemblokiran situs perjudian online sebanyak 5.512.602 situs perjudian online. Sementara itu Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam tahun 2024 telah menindak 4.926 kasus. Meskipun berbagai cara telah dilakukan oleh pemangku kebijakan, tetapi tetap saja masih banyak situs perjudian online yang masih dapat diakses dan banyak masyarakat yang masih melakukan permainan judi termasuk perjudian secara online. Berdasarkan data PPATK pada tahun 2024 terdapat 9,78 juta pemain perjudian online.

Berdasarkan hukum positif di Indonesia, bermain perjudian termasuk perjudian online adalah suatu Tindak pidana. Sementara itu, negara-negara lain melakukan pengaturan yang berbeda dengan Indoensia. Seperti misalnya Malaysia yang melegalkan perjudian di wilayah tertentu. Demikian pula dengan Kamboja yang juga melegalkan perjudian termasuk perjudian online. Dengan berbagai macam bentuk negara dan pengaturannya tentang perjudian termasuk perjudian online maka dilakukan perbandingan hukum pengaturan perjudian antar Indoensia, Malaysia dan Kamboja.

Kata kunci: perjudian online, perbandingan pengaturan perjudian

BAB I

LATAR BELAKANG

Dalam konteks revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi telah mempercepat proses inovasi dalam sejumlah aspek kehidupan, mulai dari komunikasi, cara bertransaksi, hingga sektor perdagangan. Hal ini tidak hanya mengguncang stabilitas industri yang kurang siap beradaptasi, tetapi juga menciptakan peluang baru di berbagai sektor. Konsep *society 5.0* muncul sebagai tahap berikutnya, yang menurut IGI Global, konsep ini berfokus pada kesejahteraan manusia dan memastikan bahwa setiap masyarakat dapat memenuhi kebutuhannya dengan bantuan teknologi canggih dari industri 4.0

Sayangnya, kemajuan teknologi tersebut sama halnya dengan pedang bermata dua, tidak hanya digunakan untuk aktivitas yang bernilai positif, tetapi juga dimanfaatkan para pelaku tindak pidana dalam merencanakan atau melakukan kejahatan dan melanggar peraturan perundang-undangan. Salah satu pelaku tindak pidana adalah terkait dengan judi *online*. Judi *online* yang di masa lampau dilakukan secara fisik di tempat-tempat perjudian, sekarang perjudian dilakukan di platform-platform digital. Maraknya judi *online* juga tidak lepas dari sifat hakiki manusia untuk mencari kepuasan dan keuntungan secara cepat dan instan.

Perjudian sering dianggap sebagai masalah hukum dan diklasifikasikan sebagai salah satu bentuk penyakit sosial. Hal ini disebabkan karena para pemain judi sering kesulitan untuk melepaskan diri dari kebiasaan tersebut. Secara umum, judi dapat diartikan sebagai perbuatan/tindakan mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai dengan kesadaran penuh akan risiko yang menyertainya, dengan harapan mendapatkan hasil tertentu dari permainan, peristiwa, kompetisi, ataupun kejadian yang hasilnya belum dapat dipastikan.

Penggunaan platform digital untuk melakukan perjudian mengakibatkan dampak yang luar biasa besar baik dari segi penyelenggara maupun dari segi pemain judi itu sendiri. Sifat teknologi yang *borderless*, menyebabkan judi *online* dapat dilakukan dengan mudah oleh seluruh masyarakat, tanpa terbatas waktu dan ruang. Berdasarkan data PPATK, di tahun 2024 nilai perputaran transaksi perjudian *online* mencapai Rp359 triliun dengan total deposit melalui perbankan mencapai Rp51 triliun. Sedangkan jumlah pemain perjudian *online* yang teridentifikasi mencapai

lebih dari 9,7 juta orang pemain. Hal tersebut menunjukkan betapa masifnya kasus perjudian *online* di Indonesia.

Di Indonesia, perjudian termasuk tindakan yang dilarang secara tegas dan diklasifikasikan sebagai tindak pidana. Larangan ini diundangkan pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta Undang-Undang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (UU TPPU). Dalam UU ITE, khususnya Pasal 27 ayat (2), disebutkan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan /atau dokumen elektronik memiliki muatan perjudian”.¹

Sanksi pidana yang diatur dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE merujuk pada ketentuan dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE, yang menyatakan bahwa setiap orang akan dikenakan hukuman penjara paling lama 6 tahun, dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 bilamana memenuhi unsur-unsur pidana tersebut. Namun demikian pemidanaan judi *online* memerlukan usaha yang luar biasa dan terus menerus baik dari segi pencegahan dan pemberantasannya. Lebih lanjut, dalam melakukan deposit para pemain perjudian daring menggunakan rekening yang didapat dari aktivitas jual beli rekening. Dari segi pembeli apabila dapat ditangkap, maka dapat dipidanakan dengan UU ITE. Namun, bagaimanakah dengan rekening penjual, apakah penjual rekening dapat dipidanakan? apakah terdapat terobosan hukum untuk dapat melakukan pemidanaan penjual rekening yang digunakan untuk tindak pidana dan bagaimanakah perampasan harta dalam rekening tersebut apabila terdapat saldo rekening yang berhasil diblokir.

Meningkatnya kasus perjudian *online* berdampak semakin besar pada masyarakat. Beberapa dampaknya antara lain adalah peningkatan perbuatan kriminal yang dapat merugikan banyak pihak. Selain mengganggu ketertiban dan keamanan masyarakat, perjudian *online* juga berpotensi merusak nilai moral, terutama di kalangan generasi muda.

Meskipun perjudian *online* telah diatur di dalam kerangka hukum Indonesia, praktik ini masih marak terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan regulasi

¹ Purnawinata, Dodi Tri. Aspek Hukum Pidana dalam Perjudian secara *Online*. Sousi Vol. 19 No. 2 Mei 2011 pp 252-271

terkait perjudian *online* masih belum optimal. Salah satu indikasi ini dapat dilihat dari fakta bahwa banyak kasus perjudian online yang semakin bertumbuh karena penggunaan teknologi canggih untuk menyembunyikan identitas pelaku dan transaksi yang dilakukan lebih kompleks, sehingga memerlukan upaya lebih untuk dapat dilacak dan dilakukan upaya penegakan hukum.

UNDER PEER REVIEW IN IJAR

BAB II

ANALISIS

2.1. Bentuk Negara dan Pemerintahan

Sejarah berdirinya suatu negara merupakan kristalisasi dari kemunculan kesadaran kolektif untuk membentuk suatu negara. Kesadaran kolektif tersebut beraneka ragam bentuknya. Ada yang diakrenakan perasaan senasib, ada yang dikarenakan keinginan untuk kehidupan yang lebih baik, karena kesamaan budaya, kesamaan bahasa dan warna kulit atau kesamaan wilayah kepulauan. Kristalisasi yang beraneka ragam tersebut menyebabkan berbeda-bedanya bentuk negara dan sistim pemerintahan. Perbedaan negara dan sistim pemerintahan tentu akan mengakibatkan adanya perbedaan cara pandang bangsa dan aturan-aturan yang diundangkannya.

2.1.1 Malaysia

Malaysia didirikan tanggal 31 Agustus 1963 dengan bentuk pemerintahan adalah federasi sedangkan bentuk negara berupa kerajaan. Negara federasi merupakan negara dengan pemerintah pusat beserta negara-negara bagiannya. Kekuasaan legislatif dan eksekutif dilakukan pembagian untuk pemerintah pusat dan untuk pemerintah negara bagian. Sedangkan bentuk negaranya adalah monarki konstitusional. Yaitu Kerajaan yang memiliki konstitusi dan parlemen sebagai ajang demokrasi.

Pemimpin negara adalah adalah yang dipertuan Agung yang memiliki tanggung jawab atas ajaran agama Islam dan pertahanan negara. Yang Dipertuan Agung dijabat secara 5 tahun secara bergantian oleh sembilan Sultan dengan metode pemilihan. Dipertuan Agung memiliki kekuasaan eksekutif yang dibantu dan dijalankan oleh Perdana Menteri. Sedangkan fungsi legislatif dijalankan oleh Parlemen bicameral, di mana parlemen ini terdiri dari Dewan Rakyat (*House of Representatives*) dan Dewan Negara (*Senate*). Sistem ini mencerminkan perpaduan antara tradisi monarki dengan prinsip demokrasi parlementer, di mana pembagian kekuasaan dilakukan antara pemerintah pusat dan negara bagian berdasarkan ketentuan yang diatur dalam konstitusi negara.

2.1.2 Kamboja

Kamboja merupakan sebuah negara yang menganut sistem monarki konstitusional, dengan bentuk pemerintahan berupa kerajaan yang terletak di Asia Tenggara. Monarki Kamboja bersifat elektif, di mana Raja dipilih oleh Dewan Takhta pada tahun 2004 setelah pengunduran diri ayahnya, Norodom Sihanok. Meskipun Raja adalah kepala negara dan simbol persatuan nasional, perannya Sebagian besar seremonial, dengan kekuasaan eksekutif yang sebenarnya dijalankan oleh Perdana Menteri sebagai kepala pemerintahan.

Sistem pemerintahan Kamboja didasarkan pada prinsip demokrasi parlementer, dengan pembagian kekuasaan yang dijamin oleh Konstitusi 1993. Parlemen Kamboja terdiri dari dua kamar, yakni Majelis Nasional (National Assembly) sebagai badan legislatif utama yang dipilih langsung oleh rakyat, dan Senat sebagai badan legislatif tingkat tinggi yang sebagian Sebagian besar anggotanya ditunjuk dan Sebagian lainnya dipilih secara tidak langsung. Perdana Menteri yang umumnya adalah ketua partai mayoritas di Majelis Nasional, memegang kekuasaan eksekutif penuh dalam menjalankan pemerintahan sehari-hari. Meskipun secara resmi menjunjung demokrasi dan hak asasi manusia, Kamboja sering mendapatkan kritik internasional terkait keterbatasan kebebasan politik, konsolidasi kekuasaan, dan kendali ketat partai penguasa terhadap institusi negara.

2.1.3 Indonesia

Indonesia adalah negara berbentuk republik dengan sistem pemerintahan presidensial. Indonesia dinobatkan menjadi negara kepulauan terbesar di dunia karena memiliki lebih dari 17.000 pulau. Sistem pemerintahan Indonesia didasarkan pada konstitusi yang disahkan pada tahun 1945, dikenal sebagai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945). Demokrasi Pancasila adalah sistem yang dianut Indonesia yang berlandaskan lima prinsip dasar: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Presiden Indonesia berfungsi sebagai kepala negara sekaligus kepala pemerintahan, dengan kekuasaan eksekutif yang kuat tetapi dibatasi oleh sistem *checks and balances* dan dibantu kabinet menteri. Kekuasaan legislatif di Indonesia dijalankan oleh Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) dan Dewan Perwakilan Daerah

(DPD), yang secara bersamaan membentuk Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR). Sedangkan kekuasaan yudikatif berada di tangan Mahkamah Agung (MA), Mahkamah Konstitusi (MK), serta Komisi Yudisial (KY), yang bertugas menjaga supremasi hukum dan menegakkan konstitusi. Meskipun memiliki sejarah panjang dalam memperjuangkan demokrasi, Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan seperti korupsi, ketimpangan ekonomi, dinamika politik, hingga perjudian *online* yang kompleks.

Tabel 2.1. Ringkasan Perbandingan Malaysia, Kamboja, dan Indonesia

Negara	Bentuk Negara	Sistem Pemerintahan	Kepala Negara	Kepala Pemerintahan
Malaysia	Federasi, Monarki konstitusional	Monarki parlementer	Yang Dipertuan Agung	Perdana Menteri
Kamboja	Kesatuan, Kerajaan konstitusional	Monarki konstitusional dengan parlemen	Raja (simbolis)	Perdana Menteri
Indonesia	Kesatuan, Republik	Republik presidensial	Presiden	Presiden

2.2. Pengaturan Hukum Perjudian *Online*

Tindak pidana perjudian khususnya perjudian *online* adalah suatu tindak pidana terorganisir dan dilakukan oleh suatu kelompok kejahatan dalam memberikan pelayanan bermain judi secara daring. Teknologi informasi memberikan manfaat bagi masyarakat yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, pencarian data, bertransaksi dan serta dapat digunakan sebagai pengajaran. Tidak dapat dihindari, perubahan sosial, ekonomi serta budaya terjadi secara masif karena perkembangan teknologi dan informasi bersifat tanpa batas (*borderless*). Kemudian kemajuan teknologi dan informasi yang bersifat tanpa batas ini dimanfaatkan oleh beberapa oknum untuk melakukan perbuatan melawan hukum di dunia maya. Tentunya perubahan ini harus diikuti dengan proses penegakkan hukum yang berkembang

dengan mengikuti perkembangan digital juga, agar tindak pidana di dunia maya dapat dimitigasi dan ditangani. Berikut merupakan pengaturan tindak pidana perjudian di negara Malaysia, Kamboja, dan Indonesia.

2.2.1. Malaysia

Di Malaysia sendiri, perjudian *online* mulai ramai pada tahun 2018 dengan mencakup berbagai aktivitas mulai dari taruhan olahraga, permainan kasino seperti blackjack, permainan kartu, hingga perjudian roulette yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik dan internet.² Kemudahan proses penyetoran dan penarikan melalui Ringgit Malaysia juga mempercepat penyebaran perjudian *online* di Malaysia.³ Sebagai negara yang kental akan ajaran Islam, Pasal 18 Akta Kesalahan Jenayah Syariah (Wilayah-wilayah Persekutuan) tahun 1997 [UU/Akta 559] atau UU Pelanggaran Pidana Syariah (Undang-Undang 559) menetapkan bahwa jika seseorang terbukti bersalah melakukan perjudian, orang tersebut dapat dihukum dan dijatuhi denda sebesar RM3.000 atau kurungan selama jangka waktu maksimal dua tahun atau keduanya.⁴

Perjudian *online* di Malaysia dilarang karena hingga saat ini belum ada lisensi yang diberikan kepada operator untuk beroperasi membuka situs web perjudian lokal. Bahkan, pemilik kafe internet/warung internet (warnet) dapat dituntut berdasarkan pasal 4(B)(a) Akta Rumah Perjudian Terbuka 1953 [Akta 289] jika warnet tersebut mengizinkan pelanggan mengakses situs web perjudian *online*.⁵ Pasal 15A UU 289 juga memberikan wewenang kepada Kapolres di Malaysia untuk menutup tempat apabila diketahui tempat tersebut digunakan untuk perjudian. Sebelum diberlakukannya *Remote Gambling Act*, Pasal 4 dari CGHA memiliki kesamaan dengan Pasal 4 UU 289, di mana izin hanya diberikan untuk kegiatan perjudian fisik yang memenuhi kriteria tertentu. Hingga Januari 2024, Malaysia memiliki enam operator *Number Forecast Operator* (NFO) yang beroperasi secara legal, mencakup Semenanjung Malaysia, Sabah, hingga Sarawak. Beberapa di

² Universiti Malaya. (2018). Malaysian Blockchain Regulatory Research Report. QRC.

³ Rathakrishnan, B., George, S. (2020). Gambling in Malaysia: An overview. Cambridge University Press, 1-3.

⁴ Ahmad, N. M., Mohd Salleh, M. M., Halim, A., & Afifi, M. (2019). The right to gamble: An analysis of gambling' industries' in Malaysia from constitutional and legal perspectives. Malaysian Journal of Syariah and Law.

⁵ The Star *Online*. (2010). Vincent Tan's Ascot Sports gaming licence comes with conditions.

antaranya adalah Sandakan 4D, Da Ma Cai, Magnum, Sport Toto, Sabah88, dan Special Cashsweep.

Terdapat enam peraturan utama yang mengatur undang-undang perjudian di Malaysia, yaitu (1) Akta Pertaruhan 1953 (Akta 495), (2) Akta Loteri 1952 (Akta 288), (3) Akta Pertaruhan Pool 1967 (Akta 384), (4) Akta Perlumbaan (Lembaga Totalizator) 1961 (Akta 494), (5) Akta Kelab Lumba Kuda (Langganan Publik) 1965 (Akta 404), dan (6) Akta Rumah Perjudian Terbuka (UU/Akta 289) yang diberlakukan khusus untuk menindak sindikat perjudian ilegal, di mana aparat penegak hukum menggunakan undang-undang ini untuk menangkap para operator perjudian daring di Malaysia. Frasa “Rumah judi terbuka” didefinisikan berdasarkan Pasal 2 UU 289 sebagai:

- a. Setiap tempat yang digunakan untuk perjudian yang dapat diakses oleh masyarakat atau golongan masyarakat tertentu;
- b. Setiap tempat yang disediakan untuk tujuan perjudian, baik yang dapat diakses atau tidak oleh masyarakat umum atau golongan masyarakat tertentu.

Rumah Judi Terbuka didefinisikan sebagai tempat atau bangunan yang dapat dikunjungi atau digunakan oleh masyarakat umum, terutama untuk tujuan perjudian. Jika seseorang terbukti bersalah, maka dapat dihukum denda antara lima ribu ringgit hingga lima puluh ribu ringgit dan kurungan maksimal 3 tahun. Sedangkan Pasal 4B UU 289 menyatakan bahwa setiap orang yang melakukan transaksi yang megimpor atau menjual mesin permainan akan dinyatakan bersalah. Denda untuk ketentuan ini yakni antara sepuluh sampai seratus ribu ringgit untuk setiap mesin permainan yang disita dan dijatuhi penjara maksimal lima tahun.

Selain itu, Akta Pencegahan Jenayah 1959 (UU Pencegahan Kejahatan) atau POCA 1959 juga menjadi penting. Undang-undang ini memiliki peran prosedural untuk menahan pelaku yang diduga memiliki keterlibatan dalam perjudian ilegal tanpa pengadilan meskipun UU ini tidak berisi ketentuan mengenai perjudian *online*.⁶ Ketentuan POCA 1959 yang berkaitan dengan perjudian ilegal adalah Pasal 3, 7 (b), 19 (A) (1) dan Paragraf 5 Bagian 1 Pasal 1, yang dapat didaftarkan adalah

⁶ Dhillon, G., Ling, L. S., Nandan, M., Nathan, J. T. X. (2021). Online gambling in Malaysia: A legal analysis. *Pertanika Journals Social Science & Humanities*,29(1), 207 – 220.

individu yang berperan/terlibat di dalam organisasi dan kegiatan promosi setiap kegiatan judi ilegal.⁷

Studi yang dilakukan oleh Dhillon, dkk (2021) membahas mengenai prevalensi gejala perjudian online di Malaysia dan menganalisis penerapan ketentuan hukum yang ada terkait pengaturan perjudian online. Studi ini merujuk pada beberapa UU mengenai pengaturan UU perjudian online selain UU 289 POCA, Akta Komunikasi dan Multimedia 1998 dan Akta Kontrak 1950. Studi yang dilakukan mencakup inisiatif yang diambil oleh aparat penegak hukum dalam mengatur perjudian online meskipun terdapat celah hukum dalam UU perjudian yang ada. Salah satu contohnya, yakni ambiguitas terminologi berdasarkan Akta 289, PDRM harus merujuk pada ketentuan di bawah POCA untuk melakukan investigasi, meskipun UU ini tidak memuat ketentuan mengenai perjudian daring, tetapi secara prosedural menahan pelaku yang diduga memiliki keterlibatan dalam kegiatan perjudian ilegal tanpa diadili.⁸ Rathakrishnan dan George (2020) menegaskan bahwa masalah celah hukum menjadi salah satu faktor yang membuat aktivitas perjudian online sulit dikekang di Malaysia.⁹

Malaysia memiliki dua lembaga utama yang berkontribusi dalam mengendalikan dan menegakkan hukum mengenai perjudian, yakni Polis Diraja Malaysia (PDRM) dan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) yang telah diatur berdasarkan Pasal 16 (1) Akta SKMM 1998. Salah metode yang digunakan oleh aparat penegak hukum untuk mengatur perjudian online adalah metode pemblokiran situs web perjudian. Peraturan yang memperbolehkan SKMM memblokir situs perjudian adalah Pasal 211 dan 233 Akta SKMM (UU 588). Seseorang yang dinyatakan bersalah dapat dijatuhi hukuman denda maksimal RM 50.000 atau kurungan maksimal satu tahun atau keduanya. Mengenai periklanan dan pemasaran judi online, di Malaysia belum terdapat Undang-Undang yang mengatur tentang pelanggaran promosi dan periklanan perjudian online berdasarkan UU 289. Tetapi mengenai periklanan perjudian dapat mengacu pada Pasal 4 ayat (1) huruf (g)

⁷ Sahanah Kathirvelu & Mohamad Rizal Abd Rahman. (2024). Analisa terhadap undang-undang perjudian dalam talian di Malaysia. *UUM Journal of Legal Studies*, 15(1), 329-360

⁸ Sahanah Kathirvelu & Mohamad Rizal Abd Rahman. (2024). Analisa terhadap undang-undang perjudian dalam talian di Malaysia. *UUM Journal of Legal Studies*, 15(1), 329-360

⁹ Rathakrishnan, B., George, S. (2020). *Gambling in Malaysia: An overview*. Cambridge University Press, 1-3.

mengenai aturan iklan perjudian sebagai suatu pengumuman atau siaran secara lisan atau media cetak, tulisan, formulir dan tanda/symbol yang mengajak masyarakat untuk melakukan perjudian di Rumah Perjudian Terbuka. Hanya saja, saat ini periklanan perjudian online dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti iklan pop-up, *live streaming influencer*, hingga Facebook.

Berkaitan dengan perlindungan anak-anak dan generasi muda yang berisiko lebih tinggi terpapar aktivitas perjudian online, belum ada yang mengatur hal tersebut. Sebab operator seringkali tidak ada proses verifikasi identitas dan usia pemain, menampilkan peringatan risiko perjudian, hingga menampilkan informasi saldo dan waktu yang dihabiskan seseorang untuk berjudi. Sehingga perlu diatur sebagai pelanggaran berdasarkan UU 289. Jika melihat negara tetangga, Singapura melalui *Remote Gambling Act 2014* mengatur larangan bagi setiap individu yang menawarkan pekerjaan di industri perjudian online kepada anak-anak (Pasal 12) dan mengajak anak-anak untuk melakukan perjudian online (Pasal 13). Jika terbukti bersalah, seseorang dapat denda minimal \$20.000 dan maksimal \$300.000 atau dipenjara selama jangka waktu maksimal enam tahun atau keduanya.

2.2.2. Kamboja

Perjudian di Kamboja merupakan sebuah industri yang memiliki posisi unik dalam kerangka hukum negara tersebut. Secara resmi, perjudian legal di negara ini, tetapi terdapat pembatasan ketat: hanya turis asing yang diperbolehkan untuk berpartisipasi dalam aktivitas perjudian. Sementara itu, warga negara Kamboja sendiri dilarang keras untuk ikut serta dalam perjudian baik secara offline maupun online. Kebijakan ini merupakan hasil dari upaya pemerintah Kamboja untuk menjaga kestabilan sosial sekaligus memanfaatkan potensi ekonomi yang dibawa oleh sektor perjudian komersial.

Pengaturan perjudian di Kamboja diatur melalui undang-undang khusus yang mengelola pendirian dan operasional pusat perjudian komersial. Hukum tersebut bertujuan tidak hanya mengatur legalitas dan pelaksanaan perjudian, tetapi juga mengawasi dampak sosial yang mungkin muncul, seperti tindak kejahatan yang kerap terkait dengan aktivitas judi. Pemerintah Kamboja secara aktif menegakkan batasan yang memisahkan antara turis asing dan warga lokal dalam aksesnya ke

fasilitas perjudian, dengan tujuan untuk menghindari efek negatif terhadap masyarakat Kamboja serta hubungan sosial dan ekonomi di dalam negeri.

Law on the Management of Commercial Gambling (LMCG) merupakan Undang-undang yang diperkenalkan pada tahun 2020 dalam mengatur perjudian komersial secara menyeluruh. LMCG ini bertujuan untuk membentuk kerangka hukum yang terstruktur dalam mengawasi, menata, hingga mengoptimalkan sektor perjudian guna meningkatkan ekonomi melalui pariwisata dan investasi asing dengan tetap menjaga keseimbangan aspek sosial dan budaya.¹⁰ Di dalamnya, LMCG membagi zona perjudian menjadi beberapa area, yakni zona terlarang, zona promosi, dan zona favorit. Pertama, lokasi di sekitar situs budaya dan agama seperti Angkor Wat merupakan zona terlarang yang tidak boleh terdapat aktivitas perjudian. Kedua, zona diizinkan yang berada di luar zona terlarang di mana perjudian diizinkan. Ketiga yakni zona favorit dengan memberikan fleksibilitas lebih di wilayah pesisir seperti Sihanoukville dan Koh Kong yang diprioritaskan untuk pengembangan resor terpadu guna menarik wisatawan.

Di Kamboja, setiap jenis perjudian harus mendapatkan lisensi yang diperoleh secara ketat oleh Commercial Gambling Management Commission of Cambodia (CGMC). Lembaga ini memiliki kewenangan penuh untuk mengatur, mengawasi, serta memastikan kepatuhan terhadap Undang-Undang LMCG dan memberlakukan kebijakan anti pencucian uang guna mencegah aktivitas keuangan ilegal. UU ini juga menyediakan struktur regulasi yang cukup rinci dalam mengatur aktivitas perjudian sebagaimana berikut

1. Pembagian Zona

- a. Zona terlarang, aktivitas perjudian dilarang untuk melindungi situs budaya dan agama
- b. Zona diizinkan, area di luar zona terlarang yang masih diizinkan
- c. Zona favorit, memberikan fleksibilitas untuk pengembangan di masa depan dengan tetap memerlukan perizinan tambahan

2. Perizinan

¹⁰ Cambodia Sub – Degree No. 122 on the Commercial Gambling Management Commission of Cambodia (CGMC)

Pada Undang-Undang Manajemen Perjudian Komersial 2020 di Kamboja, lisensi diberikan untuk berbagai jenis kegiatan, termasuk pengelolaan kasino, penyelenggaraan permainan taruhan, dan produksi peralatan perjudian. LMCG menetapkan persyaratan modal minimum untuk kasino yakni USD 100 juta untuk kasino biasa dan USD 200 juta untuk resor terpadu. Adapun lisensi yang dikeluarkan untuk operasi di zona favorit memiliki masa berlaku hingga 20 tahun, sedangkan lisensi di area lain hanya berlaku selama 5 tahun. Pengawasan dan pengelolaan lisensi ini dilakukan oleh Komisi Manajemen Perjudian Komersial Kamboja (CGMC) yang terdiri dari 11 anggota dari berbagai Kementerian dan dipimpin oleh Menteri Ekonomi dan Keuangan, yang bertugas menetapkan persyaratan operasional, melakukan inspeksi dan pengawasan, mengeluarkan lisensi dan mengumpulkan pendapatan, hingga memastikan setiap operator mematuhi peraturan yang berlaku. Adapun beberapa jenis lisensi yang dikeluarkan CGMC yakni:

- a. Lisensi kasino
- b. Lisensi permainan taruhan
- c. Lisensi berbasis keberuntungan
- d. Lisensi promotor perjudian
- e. Lisensi untuk produsen, pemasang, importir, penjual, dan distributor peralatan serta perangkat lunak perjudian

Perjudian di Kamboja dibatasi hanya untuk warga negara asing, dengan kasino Sebagian besar terbesar di wilayah perbatasan dan daerah pesisir seperti Sihanoukville. NagaWorld merupakan satu-satunya kasino di ibu kota Phnom Penh yang dioperasikan oleh NagaCorp. Untuk meningkatkan pengawasan, CGMC mendirikan 13 kantor di dalam kasino berlisensi guna memastikan kepatuhan terhadap hukum. Meskipun ada kerangka hukum yang ketat, perjudian ilegal di kamboja tetap menjadi tantangan. Pemerintah Kamboja juga melarang promosi perjudian ilegal, termasuk melalui media sosial.

LMCG juga mencakup persyaratan mengenai anti pencucian uang yang memungkinkan pemerintah melacak dan memantau transaksi keuangan di industri perjudian guna mengawasi kegiatan keuangan ilegal. Secara keseluruhan, Kamboja sedang berupaya membangun industri perjudian yang teratur dan bertanggung jawab,

dengan fokus pada transparansi, pengawasan ketat, hingga penegakan hukum yang efektif untuk mengatasi perjudian ilegal.

2.2.3. Indonesia

Pemerintah Indonesia melakukan langkah preventif dengan adanya UU ITE dalam mengatasi pelanggaran hukum di dunia maya perihal penyampaian informasi, komunikasi, maupun transaksi elektronik yang dilakukan melalui media elektronik. Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No 11 Tahun 2008 menyatakan bahwa informasi elektronik merupakan satu ataupun sekumpulan data elektronik yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang memiliki kemampuan memahami, di mana data tersebut tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, rancangan, peta, foto, email, telegram, teleks, hingga electronic data interchange (EDI).¹¹

Tindakan terlarang seperti penyebaran konten ilegal, informasi SARA, ujaran kebencian, berita palsu atau lelucon yang menyesatkan, penipuan daring, pornografi, perjudian daring, fitnah, akses tanpa izin ke sistem informasi (seperti serangan siber), dan gangguan terhadap data diatur dalam Bab VII UU ITE. Secara khusus, perjudian terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, 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".

Merumuskan frasa pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai:¹²

a. Unsur subjektif

Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak. Unsur dengan sengaja dan tanpa hak adalah satu kesatuan yang harus dibuktikan oleh aparat penegak hukum.

Unsur dengan sengaja dan tanpa hak mengartikan bahwa pelaku menghendaki dan secara sadar mengetahui bahwa tindakan tersebut dilakukan tanpa hak, di mana tanpa hak adalah unsur melawan yang hukum.

b. Unsur objektif

¹¹ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843).

¹² M. Yundha Kurniawan, dkk, Penegakan Hukum oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara), Medan: Universitas Medan Area, 2022, hlm. 33.

- 1) Mendistribusikan;
- 2) Mentransmisikan;
- 3) Membuat akses untuk informasi dan/atau dokumen berupa elektronik yang bermuatan mengenai perjudian.

Penjelasan Pasal 27 ayat (2), mendistribusikan adalah menggunakan sistem elektronik untuk menyebarkan dan/atau mengirimkan dokumen dan/atau informasi elektronik ke beberapa pihak. Selanjutnya mentransmisikan adalah menggunakan sistem elektronik untuk mengirimkan dokumen elektronik dan/atau informasi elektronik kepada satu pihak tertentu. Kemudian “membuat dapat diakses” yakni semua jenis perbuatan lain yang tidak termasuk kategori mendistribusikan dan/atau mentransmisikan, perbuatan ini dilakukan menggunakan sistem elektronik yang digunakan untuk menyebarkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang terbuka dan dapat dilihat pihak lain atau publik.¹³

Perbuatan yang melanggar peraturan Pasal 27 ayat (2) Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dapat dikenakan sanksi pidana kurungan dan denda pada Pasal 45 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016, yakni siapa pun yang secara sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian, sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2), dapat dikenakan sanksi pidana dengan ancaman penjara maksimal 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).¹⁴

Sedangkan dalam UU KUHP, pada bagian Kedelapan tentang Perjudian UU KUHP Pasal 426 menyatakan bahwa:¹⁵

1. Setiap orang yang tanpa izin dapat dikenakan pidana penjara paling lama 9 tahun atau denda paling banyak kategori VI jika:
 - a. Menawarkan atau menyediakan kesempatan untuk berjudi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau terlibat dalam usaha perjudian;

¹³ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, op.cit, Penjelasan pasal 27 ayat (1).

¹⁴ *Ibid*, Pasal 45 ayat (2).

¹⁵ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6842) Pasal 426 & 427.

- b. Memperkenalkan atau memberikan kesempatan kepada masyarakat umum untuk berjudi, baik dengan atau tanpa persyaratan atau prosedur tertentu yang harus dipenuhi; atau
 - c. Menjadikan partisipasi dalam aktivitas perjudian sebagai sumber penghasilan.
2. Jika tindak pidana sebagaimana disebutkan pada ayat (1) dilakukan dalam rangka menjalankan profesi, maka pelaku dapat dikenakan hukuman tambahan berupa pencabutan hak, sebagaimana diatur dalam Pasal 86 huruf F. Pasal tersebut menjelaskan bahwa hukuman tambahan ini dapat berupa pencabutan hak tertentu, termasuk hak untuk menjalankan profesi.

Kemudian dalam Pasal 427 dijelaskan bahwa penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda kategori III maksimal Rp50.000.000,00 dapat dijatuhkan pada siapapun yang menggunakan kesempatan main judi tanpa izin. UU No 1 Tahun 2023 tentang KUHP baru berlaku pada tahun 2026 sesuai dengan Pasal 624 di mana dikatakan bahwa UU ini mulai berlaku setelah 3 tahun sejak diundangkan.

Terkait TPPU, setiap orang dapat dikenakan sanksi pidana dalam kasus pencucian uang jika:¹⁶

1. Melakukan penempatan, pemindahan, pengalihan, pembelanjaan, pembayaran, pemberian hibah, penitipan, pengiriman ke luar negeri, perubahan bentuk, penukaran dengan mata uang lain atau surat berharga, atau tindakan lain atas aset yang diketahuinya atau seharusnya diduga berasal dari hasil tindak pidana, dengan tujuan untuk menyembunyikan atau menyamarkan asal usul kekayaan tersebut. Pelaku dapat dikenakan pidana penjara maksimal 15 (lima belas) tahun dan denda paling banyak kategori VII;
2. Menyembunyikan atau menyamarkan asal usul, sumber, lokasi, peruntukan, pengalihan hak-hak, atau kepemilikan yang sebenarnya atas Harta Kekayaan yang diketahuinya atau patut diduga merupakan hasil Tindak Pidana, dipidana dengan pidana penjara paling lama 15 (lima belas) tahun dan pidana denda paling banyak kategori VI;
3. Menerima, menguasai, penempatan, pentransferan, pembayaran, hibah, sumbangan, penitipan, penukaran, atau menggunakan Harta Kekayaan yang

¹⁶ *Ibid*, Pasal 607.

diketuainya atau patut diduga merupakan hasil Tindak Pidana, dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan pidana denda paling banyak kategori VI.

Berdasarkan ketentuan-ketentuan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penyelenggara perjudian *online* dapat dipidana melalui pengenaan pasal—pasal pidana dalam UU ITE dan KUHP.
2. Sedangkan pemain perjudian *online* dapat dipidana dengan pengenaan pasal-pasal dalam KUHP.
3. Dengan akan berlakunya KUHP baru, baik itu pemain ataupun penyelenggara perjudian termasuk perjudian online dapat dipidanakan kecuali yang telah mendapatkan ijin dari pemerintah.

2.3. Dekonstruksi atas Pasal-pasal Pemidanaan Perjudian Online di Indonesia

Berdasarkan data di lapangan mengenai jumlah pemain perjudian online yang mencapai 9,7 juta pemain, maka tidak mungkin melakukan penegakan hukum terhadap pemain perjudian online. Tidak dapat dilakukannya penegakan hukum dikarenakan akan menyita sumber daya Penyidik, Penuntut Umum, Lembaga Peradilan dan Lembaga Permasayarakatan. Apabila biaya untuk menangani 1 perkara perjudian mencapai Rp 1.000.000,00 maka total biaya yang diperlukan untuk melakukan Penyidikan mencapai Rp 9,7 triliun rupiah. Disamping dari segi biaya, dari sumber daya manusia juga akan habis tersita hanya untuk menangani satu tindak pidana. Hal ini tidak efisien dan tidak mungkin untuk dilaksanakan.

Beberapa hal perlu dilakukan agar hukum positif tetap dapat dilaksanakan, dan tindak pidana dapat dilakukan upaya penegakan hukum sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam proses pengaturan suatu tindak pidana terdapat dua hal pokok, yaitu delik pidananya dan ancaman hukumannya.

Terkait dengan tindak pidana perjudian *online* terdapat beberapa cara yang dapat diupayakan, yakni:

- a. Pemerintah merevisi KUHP atas pemidanaan pemain perjudian;
- b. Pemerintah memberikan izin perjudian *online*;

- c. Pemerintah melakukan proses pemidanaan pemain perjudian online sebagaimana halnya dengan tindak pidana ringan dalam pelanggaran lalulintas.

UNDER PEER REVIEW IN IJAR

BAB III

SIMPULAN DAN SARAN

3.1 Simpulan

- a. Bentuk pemerintahan tidak mempengaruhi pengaturan perjudian *online* apakah hal tersebut dinyatakan legal ataupun ilegal.
- b. Bahwa legalitas perjudian di Malaysia dan Kamboja lebih kepada faktor ekonomi berupa penerimaan negara dari warga negara asing yang bermain perjudian di negara tersebut. Hal ini terlihat bahwa negara melarang warga negaranya untuk bermain di rumah judi di negara tersebut.
- c. Terkait dengan perjudian online semua negara melarang aktivitas tersebut bagi negaranya. Kamboja membolehkan operasional perjudian online dengan syarat provider telah memiliki rumah judi di kamboja.
- d. Berdasarkan hal tersebut, bahwa semua negara melindungi warga negaranya dari aktivitas perjudian termasuk perjudian online. Legalitas perjudian dan perjudian online hanya untuk warga negara asing dengan tujuan penerimaan atau pendapatan bagi negara tersebut.

3.2 Saran

- a. Perlu kajian yang mendalam legalitas perjudian ataupun perjudian online di Indonesia bagi warga negara asing dari segi sosial, ekonomi, politik dan hukumnya.
- b. Pemidanaan perjudian online bagi pemain sulit dilakukan, sehingga perlu dilakukan terobosan pemidanaan pemain perjudian online melalui metode *naming and shaming*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Raharjo SH., M.Hum.Cybercrime (Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi).PT.Citra Aditya Bakti.Yogyakarta, 2002
- Ahmad, N. M., Mohd Salleh, M. M., Halim, A., & Afifi, M. The right to gamble: An analysis of gambling' industries' in Malaysia from constitutional and legal perspectives. *Malaysian Journal of Syariah and Law*, 2019
- Aki Koivula, Atte Oksanen, Anu Sirola, Lina Savolainen, Markus Kaakinen, Isabela, Zych & Hye Jin Paek, Life Satisfaction and Online-Gambling Communities: A Cross-National Study of Gambling Activities Among Young Finnish, American, South Korean and Spanish People, *Journal of Gambling Studies*, 2021
- Alexis Devera Lamoste dan Yuliana Riana Prasetyawati, The Relationship of Consumer Attitude and Government Regulations Towards Online Gambling Behavior in The Philippines, *Journal of Communication Study*, LSPR Jakarta, 2021.
- Cambodia Sub – Degree No. 122 on the Commercial Gambling Management Commission of Cambodia (CGMC)
- Carmen Messerlin, Andrea M.B., Jffrey L.D., Gambling, Youth and The Internet: Sould we Be Concerned?, *National Library of Medicine Journal*, 2004
- Dhillon, G., Ling, L. S., Nandan, M., Nathan, J. T. X. Online gambling in Malaysia: A legal analysis. *Pertanika Journals Social Science & Humanities*,29(1), 2021: 207 – 220. <https://doi.org/10.47836/pjssh.29.1.12>
- Hamzah, Dr.Andi. S.H.Aspek Aspek Pidana Di Bidang Komputer.Sinar Grafika.Cetakan Ke II.Jakarta, 1987
- Hukum Online, 25v April 2022
- Hyoun S Kim and Michael J Whol, Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling, *Asian Journal of Gambling Issue and Public Health*, 2017
- John B Saunders and Lind B Cotler, The Impact Covid-19, on gambling and gambling disorder: emerging data, *Journal Wolters Kluwer*, 2021
- Makarim, Edmon, S.Kom., S.H., LL.M. Kompilasi Hukum Telematika. PT.Rajagrafindo Persada. 2003. Jakarta
- Makarim, Edmon, S.Kom., S.H., LL.M. Pengantar Hukum Telematika. PT.Rajagrafindo Persada. 2005. Jakarta.
- Mariano Choliz, The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction, *Journal of Gambling Studies*, 2015
- Universiti Malaya. (2018). *Malaysian Blockchain Regulatory Research Report. QRC.*
<https://law.um.edu.my/Research-UMCORS/RegTech/UM%20-%20Malaysian%20Blockchain%20Regulatory%20Research%20Report.pdf>

- Purnawinata, Dodi Tri. Aspek Hukum Pidana dalam Perjudian secara *Online*. Soussi Vol. 19 No. 2 Mei 2011 pp 252-271
- Rathakrishnan, B., George, S. (2020). Gambling in Malaysia: An overview. Cambridge University Press, 2020: 1-3. <https://doi.org/10.1192/bji.2020.55>
- Reducing Internet Gambling Harms Using Behavioral Science: A Stakeholder Framework
- Sahanah Kathirvelu & Mohamad Rizal Abd Rahman. Analisa terhadap undang undang perjudian dalam talian di Malaysia. UUM Journal of Legal Studies, 15(1), 2024: 329-360. <https://doi.org/10.32890/uumjls2024.15.1.14>
- Sally Gaisburrt, A critical review of the impact of Internet gambling, University of Sidney, 2009
- Singadji, W.N., Hehanussa, D.A., & Supusepa, R., Penegakan Hukum Terhadap Judi *Online* Pada Masa Pandemi Covid-19. TATOHI: Jurnal Ilmu Hukum, 2022
- Sunarso Dr.Siswanto, SH,MH,MKn. Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik. PT Rineka Cipta. 2009. Jakarta
- The Star *Online*. Vincent Tan's Ascot Sports gaming licence comes with conditions, 2010 <https://www.thestar.com.my/business/business-news/2010/05/12/vincent-tans-ascot-sports-gaming-licence-comes-with-conditions/>
- Yayi Putri Dwihayuni dan Agus Machfud Fauzi, The motive for the action of *online* gambling as an additional livelihood during social restrictions due to the Covid-19 pandemic, Jurnal Sosiologi