

## Analisis Hukum Mengenai Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pembuat Aplikasi Game Online Yang Memuat Unsur Perjudian

Vania Sulistiano<sup>1\*</sup>, Bambang Arwanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Narotama, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Narotama, Indonesia

Alamat: Jl Arif Rahman Hakim No 51. Desa/Kelurahan, : KEC. SUKOLILO.

Kecamatan/Kota (LN), : KOTA SURABAYA

Korespondensi penulis: [\\*sulistianovania20@gmail.com](mailto:*sulistianovania20@gmail.com)

**Abstract.** *The development of information and communication technology has had a significant impact on various aspects of life, including the emergence of new challenges in the form of online gambling crimes. One of the frequently highlighted applications is Higgs Domino Island, which uses chips as a transaction tool and contains gambling elements. This study aims to analyze criminal liability for the developers of online gaming applications that involve gambling elements based on positive law in Indonesia. The approach used in this research is a normative approach by examining regulations such as Articles 303 and 303 bis of the Criminal Code (KUHP) and Article 27 Paragraph (2) in conjunction with Article 45 Paragraph (2) of the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE), which govern online gambling crimes. Additionally, administrative regulations such as Minister of Communication and Information Regulation No. 19 of 2014 allow the blocking of gambling applications or websites as a preventive measure. The research findings indicate that developers of applications containing gambling elements can be held criminally responsible in accordance with their role as organizers of electronic systems. This responsibility includes proving elements of fault, accountability, and intent to commit the crime. Criminal penalties of up to six years of imprisonment and/or fines up to one billion rupiah can be applied. This study emphasizes the importance of strict regulation and effective law enforcement to prevent the misuse of technology as a means of online gambling while also providing legal certainty for all parties involved.*

**Keywords:** *online gambling, online gaming applications, criminal liability, positive law, information technology*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk timbulnya tantangan baru dalam bentuk tindak pidana perjudian daring. Salah satu aplikasi yang sering disorot adalah Higgs Domino Island, yang menggunakan chip sebagai alat transaksi dan memuat unsur perjudian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertanggungjawaban pidana bagi pembuat aplikasi game online yang memuat unsur perjudian berdasarkan hukum positif di Indonesia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan normatif dengan menelaah peraturan perundang-undangan, seperti Pasal 303 dan 303 bis KUHP serta Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, yang mengatur tindak pidana perjudian daring. Selain itu, regulasi administratif seperti Permenkominfo No. 19 Tahun 2014 memungkinkan pemblokiran aplikasi atau situs perjudian sebagai langkah preventif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuat aplikasi yang memuat unsur perjudian dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sesuai peran mereka sebagai penyelenggara sistem elektronik. Pertanggungjawaban ini meliputi pembuktian

unsur kesalahan, kemampuan bertanggung jawab, serta niat untuk melakukan tindak pidana. Ancaman pidana berupa penjara maksimal enam tahun dan/atau denda hingga satu miliar rupiah dapat diterapkan. Penelitian ini menegaskan pentingnya regulasi yang tegas dan penegakan hukum yang efektif untuk mencegah penyalahgunaan teknologi sebagai sarana perjudian daring, sekaligus memberikan kepastian hukum bagi semua pihak yang terlibat.

**Kata kunci:** perjudian daring, aplikasi game online, pertanggungjawaban pidana, hukum positif, teknologi informasi

## LATAR BELAKANG

Perkembangan manusia di era modern berjalan seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Kemajuan teknologi ini membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu dampak negatif yang muncul adalah pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk melakukan tindak pidana, salah satunya adalah perjudian online.

Pasal 303 Ayat (3) KUHP menjelaskan definisi permainan judi sebagai suatu permainan yang hasil keuntungannya ditentukan oleh keberuntungan semata, meskipun pemainnya memiliki keterampilan atau keahlian tertentu dalam berjudi. Permainan judi juga mencakup semua bentuk taruhan pada perlombaan atau permainan lainnya di mana pelaku taruhan tidak secara langsung ikut serta dalam perlombaan atau permainan tersebut.

Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP menjadi dasar hukum untuk melarang perjudian di Indonesia. Dengan perkembangan zaman, ketentuan dalam kedua pasal ini mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Undang-undang ini memuat sejumlah pertimbangan yang dijelaskan dalam bagian "Menimbang," termasuk perlunya menertibkan perjudian, yang sebelumnya diatur sejak zaman kolonial melalui Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230 dan ketentuan KUHP.

Meski inti Pasal 303 KUHP yang melarang perjudian tetap dipertahankan, ancaman hukumannya diubah oleh Pasal 2 Ayat (1) UU No. 7 Tahun 1974, yaitu dari pidana penjara maksimal dua tahun delapan bulan menjadi sepuluh

tahun. Denda juga mengalami peningkatan dari maksimal sembilan puluh ribu rupiah menjadi dua puluh lima juta rupiah.

Di Indonesia, perjudian, baik konvensional maupun daring, secara tegas dilarang. Tindak pidana ini diatur dalam Buku II Bab XIV Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta diperkuat oleh UU No. 7 Tahun 1974, yang mengategorikan perjudian sebagai kejahatan kesusilaan (Isnaini, 2017). Sebelum berlakunya PP No. 9 Tahun 1981, perjudian masih diizinkan dengan syarat memiliki izin dari pihak berwenang. Namun, setelah PP tersebut diberlakukan, izin penyelenggaraan perjudian dalam bentuk apa pun dilarang.

Pada 2 Januari 2023, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP Nasional disahkan dan akan berlaku mulai tahun 2026. Setelah itu, Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP Kolonial tidak berlaku lagi, digantikan oleh Pasal 426 dan Pasal 427 dalam UU baru ini. Selain itu, perjudian daring diatur dalam UU ITE, khususnya Pasal 27 Ayat (2) dan sanksi pidananya dalam Pasal 45 Ayat (2).

Belakangan ini, perjudian daring melalui situs-situs seperti poker, dominoqq, judi bola, live casino, slot, dan togel semakin marak. Higgs Domino Island, salah satu aplikasi game online, menawarkan permainan seperti domino, poker, ludo, dan slot (Aman Syukur & Ramadhani, 2021). Dalam aplikasi ini, pemain menggunakan chip sebagai alat transaksi yang dapat dibeli dengan uang nyata, baik secara daring maupun luring.

Pengaturan game online di Indonesia masih terbatas, salah satunya diatur dalam Permenkominfo No. 11 Tahun 2016, yang mengklasifikasikan permainan interaktif elektronik berdasarkan konten dan usia pengguna. Klasifikasi berdasarkan kategori konten terdiri dari :

1. Rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya.
2. Kekerasan.

3. Darah, mutilasi dan kanibalisme.
4. Penggunaan Bahasa.
5. Penampilan tokoh.
6. Seksual.
7. Penyimpangan seksual.
8. Simulasi judi.
9. Horor.
10. Interaksi daring.

Klasifikasi berdasarkan kelompok usia pengguna dibagi menjadi 5 kelompok yaitu:

1. kelompok usia 3 tahun atau lebih.
2. kelompok usia 7 tahun atau lebih.
3. kelompok usia 13 tahun atau lebih.
4. kelompok usia 18 tahun atau lebih.
5. kelompok semua usia.

Permainan yang mengandung unsur judi atau pornografi tidak dapat dikategorikan sebagai permainan interaktif (Hasanah, n.d.). Untuk menanggulangi permainan negatif, Kementerian Kominfo dapat melakukan pemblokiran sesuai dengan ketentuan Permenkominfo No. 19 Tahun 2014.

Dengan diberlakukannya UU ITE, pengelolaan dan pemanfaatan informasi serta transaksi elektronik harus terus dikembangkan dengan infrastruktur hukum yang memadai untuk mencegah penyalahgunaan, dengan tetap memperhatikan nilai agama, sosial, dan budaya masyarakat (Suparni, 2009).

Pasal 303 dan 303 bis KUHP merupakan *lex generalis* dari tindak pidana perjudian, sementara Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE menjadi *lex specialis* untuk perjudian daring. Namun, proses hukum acara pidana tetap mengacu pada KUHAP.

Fenomena penggunaan aplikasi Higgs Domino Island untuk mendapatkan keuntungan menimbulkan pertanyaan mengenai apakah pembuat aplikasi tersebut dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Inilah yang mendorong penelitian berjudul "Analisis Hukum Mengenai Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pembuat Aplikasi Game Online Yang Memuat Unsur Perjudian".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian hukum adalah menemukan kebenaran koherensi, yaitu meneliti kesesuaian aturan hukum dengan norma hukum dan kesesuaian norma yang berupa perintah atau larangan itu sesuai dengan prinsip hukum, serta kesesuaian tindakan seseorang dengan norma hukum atau prinsip hukum. Tipe penelitian yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian hukum yang bersifat normatif, yang digunakan untuk mendapatkan suatu konsep hukum yang jelas dan terinci dengan mengkaji dari peraturan perundang-undangan serta buku-buku yang berkaitan dengan isu hukum dalam penelitian ini. Pada penelitian ini pendekatan masalah yang digunakan yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan dengan cara menelaah semua peraturan perundangundangan dan regulasi yang memiliki hubungan dengan isu hukum yang sedang diteliti (Marzuki, 2005). Pendekatan ini khususnya dilakukan terhadap konsep Pertanggungjawaban Pidana Pembuat Aplikasi Game Online Yang Memuat Unsur Perjudian

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peraturan hukum dirancang untuk mengatur tanggungjawab pidana bagi siapa pun yang melakukan tindak pidana, baik berupa pelanggaran maupun kejahatan. Pertanggungjawaban pidana terkait erat dengan konsekuensi hukum yang diterima pelaku atas perbuatannya. Sebelum dikenai pertanggungjawaban pidana, harus dibuktikan bahwa pelaku memenuhi unsur-unsur perbuatan pidana sebagaimana diatur dalam undang-undang, dan bahwa pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban.

Tindak pidana perjudian yang diatur dalam KUHP berbeda dengan yang diatur dalam UU ITE, meskipun keduanya memiliki keterkaitan. Hal ini memungkinkan penerapan aturan hukum yang berbeda dengan konsekuensi pidana yang juga berbeda. Dengan demikian, ketelitian hakim dalam merumuskan fakta berdasarkan keterangan dalam persidangan sangat memengaruhi hasil akhir pertanggungjawaban pelaku.

### **Teori dan Unsur Pertanggung Jawaban Pidana**

Pertanggungjawaban pidana dalam bahasa Belanda disebut *toerekenbaarheid*, dan dalam bahasa Inggris disebut *criminal responsibility* atau *criminal liability* (Simamora & Hertini, 2013). Konsep ini tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum, tetapi juga menyangkut nilai-nilai moral dan kesusilaan yang berlaku dalam masyarakat. Hal ini bertujuan agar pertanggungjawaban pidana sesuai dengan prinsip keadilan (Amrani & Ali, 2015).

Menurut Roeslan Saleh, pertanggungjawaban pidana adalah celaan objektif terhadap perbuatan pidana yang secara subjektif memenuhi syarat untuk dikenai hukuman (Saleh, 1982). Roscoe Pound menekankan bahwa tanggung jawab pidana adalah kewajiban untuk menerima pembalasan atas kerugian yang ditimbulkan pada orang lain. Simons menyatakan bahwa kemampuan bertanggung jawab adalah kondisi psikis di mana pelaku

menyadari bahwa tindakannya melanggar norma hukum (Atmasasmita, 2000). Pompe menambahkan bahwa pertanggungjawaban pidana melibatkan kemampuan pelaku memahami dan mengontrol tindakannya serta menyadari akibat yang timbul (Prasetyo, 2010).

Prinsip dasar dari pertanggungjawaban pidana adalah "Geen Straf Zonder Schuld" atau "Tidak ada pidana tanpa kesalahan" (Purwoleksono, 2014). Artinya, seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika perbuatannya terbukti sebagai tindak pidana. Ada beberapa hal yang berkaitan dengan pertanggungjawaban pidana yaitu:

## **1. Unsur kesalahan**

### **a) Melakukan tindak pidana**

Dalam hal melakukan tindak pidana, seseorang yang melakukan tindak pidana akan menjalani proses di persidangan untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya (Purwoleksono, 2014). Tolok ukur yang digunakan untuk menentukan apakah seseorang telah melakukan tindak pidana adalah dengan menilai apakah tindakan, perbuatan, kegiatan, atau aktivitas yang dilakukan telah diatur dalam peraturan perundang-undangan. Jika perbuatan tersebut diatur oleh hukum, maka dapat dinyatakan sebagai tindak pidana. Namun, jika tidak ada pengaturan hukumnya, maka perbuatan tersebut tidak dianggap sebagai tindak pidana. Prinsip ini dikenal sebagai asas legalitas.

### **b) Diatas umur tertentu dan mampu bertanggungjawab**

Berdasarkan ketentuan Pasal 45 KUHP, apabila seseorang yang belum cukup umur melakukan tindak pidana sebelum usia 16 tahun, hakim memiliki kewenangan untuk memutuskan apakah orang tersebut dikembalikan kepada orang tuanya tanpa dikenai pidana, diserahkan kepada pemerintah tanpa pidana, atau dijatuhi pidana. Ketentuan lebih

lanjut terdapat dalam Pasal 47 KUHP, yang mengatur bahwa ancaman pidana maksimum dikurangi sepertiga; hukuman mati atau penjara seumur hidup diganti dengan pidana penjara paling lama 15 tahun; dan hukuman yang diatur dalam Pasal 10 butir b, angka 1 dan 3 tidak dapat diterapkan (Purwoleksono, 2014).

Sesuai dengan Undang-Undang No. 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak, Pasal 4 menetapkan bahwa sidang anak berlaku untuk usia minimal 8 tahun hingga maksimal 18 tahun. Jika tindak pidana dilakukan saat pelaku berusia 8-18 tahun tetapi persidangan dilakukan setelah pelaku mencapai usia 18 tahun, maka tetap berlaku prosedur sidang anak. Sedangkan jika tindak pidana dilakukan saat usia pelaku di bawah 21 tahun, tetap dilakukan sidang anak, dengan ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 26 undang-undang tersebut (Purwoleksono, 2014).

Berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 1/PUU-VIII/2010 tanggal 24 Februari 2010 mengenai Pengujian Undang-Undang Pengadilan Anak, usia minimal untuk mengajukan seorang anak ke persidangan adalah 12 tahun. Anak di bawah usia 12 tahun hanya dapat diproses di tingkat penyidik (Purwoleksono, 2014). Selanjutnya, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA) dalam Pasal 1 angka 3 menjelaskan bahwa "Anak yang Berkonflik dengan Hukum" adalah anak yang berusia minimal 12 tahun namun belum mencapai usia 18 tahun, yang diduga melakukan tindak pidana (Purwoleksono, 2014).

Terkait dengan kemampuan bertanggung jawab, seseorang dinyatakan mampu bertanggung jawab apabila memenuhi tiga kriteria: (1) memiliki kemampuan untuk menentukan niat, kehendak, dan rencana (voornemen) atas perbuatannya; (2) memahami bahwa perbuatannya



dianggap tidak patut oleh masyarakat; (3) mengetahui dan menyadari makna, hakikat, serta dampak perbuatannya, apakah baik atau buruk.

Namun, menurut Pasal 44 KUHP, seseorang yang tidak mampu bertanggung jawab mencakup individu yang pertumbuhan akalnya tidak sempurna (idiot) atau mengalami gangguan jiwa (Purwoleksono, 2014).

**c) Dengan kesengajaan atau kealpaan**

**1) Kesengajaan (dolus)**

Dalam KUHP, meskipun tidak semua pasal secara eksplisit mencantumkan istilah "sengaja," unsur kesengajaan dapat dikenali melalui frasa seperti "dengan maksud," "dengan mengetahui," "berkehendak," "dengan rencana," "dengan tujuan," "dengan paksa," "dengan kekerasan," "menghasut," serta "memalsukan surat atau membuat surat palsu."

Ahli hukum menyampaikan dua teori utama tentang kesengajaan. *Pertama*, Teori Kehendak (Wills Theorie) teori ini dikemukakan oleh Von Hipel dan Simons, teori ini menyatakan bahwa kesengajaan terjadi ketika seseorang memang berniat melakukan tindak pidana tersebut dan siap menanggung akibatnya. *Kedua*, Teori Pengetahuan (Voorstellings Theorie) yang didukung oleh Frank, teori ini menegaskan bahwa seseorang dianggap sengaja jika mengetahui tindakannya serta konsekuensinya, meskipun mungkin tidak memiliki kehendak untuk menyebabkan akibat tertentu. Namun, jika pelaku tetap melakukannya hingga akibat yang dilarang terjadi, ia dianggap melakukannya dengan sengaja.

Menurut Didik Endro Purwoleksono, teori kehendak dianggap lebih memuaskan karena seseorang yang berkehendak pasti mengetahui tindakannya. Sebaliknya, teori pengetahuan lebih

praktis digunakan dalam proses pembuktian oleh penegak hukum karena cukup membuktikan bahwa pelaku mengetahui tindakannya melanggar hukum.

Dalam hukum pidana, kesengajaan memiliki tiga bentuk. Pertama, Kesengajaan sebagai Maksud atau Tujuan (*Dolus Als Oogmerk*) dimana pelaku memiliki tujuan, maksud, atau kehendak tertentu untuk melakukan tindak pidana dan melaksanakan kehendaknya tersebut. Kedua, Kesengajaan sebagai Kepastian atau Keharusan (*Zekerheids Bewustzijn*) dalam hal ini pelaku sadar bahwa suatu akibat pasti terjadi sebagai konsekuensi perbuatannya, meskipun akibat tersebut bukan yang dikehendaki. Ketiga, Kesengajaan sebagai Kemungkinan (*Dolus Eventualis*) yang mana pelaku mengetahui bahwa tindakannya dapat menimbulkan akibat yang tidak diinginkan, tetapi tetap melanjutkan tindakannya.

## **2) Kealpaan (culpa)**

Kesengajaan (*dolus*) dan kealpaan (*culpa*) memiliki kesamaan dalam unsur tindak pidana, yaitu adanya perbuatan yang melanggar hukum, pelaku berada di atas usia tertentu serta mampu bertanggung jawab, tidak adanya alasan pemaaf, dan keduanya diancam dengan hukuman pidana. Namun, perbedaannya terletak pada aspek psikologis pelaku dalam melakukan perbuatan tersebut. Menurut Hazewinkel Surigana, Simons, dan Van Hamel, kealpaan terbagi menjadi dua unsur, yaitu kurang hati-hati, di mana pelaku tidak melakukan upaya pencegahan yang diperlukan, serta kurang penduga-duga yang terdiri atas kealpaan yang disadari (*bewuste*

culpa) dan kealpaan yang tidak disadari (onbewuste culpa). Kealpaan yang disadari terjadi ketika pelaku menyadari potensi akibat buruk dari perbuatannya tetapi tetap melakukannya, sedangkan kealpaan yang tidak disadari terjadi ketika pelaku sama sekali tidak menyadari akibat buruk yang bisa timbul dari tindakannya, meskipun akibat tersebut tetap terjadi.

**d) Tidak ada alasan pemaaf**

Dalam teori hukum pidana, terdapat beberapa alasan yang dapat menghapus atau mengurangi pertanggungjawaban seseorang. Secara umum, alasan-alasan ini terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu alasan pembenar, alasan pemaaf, dan alasan penghapus penuntutan.

Menurut M.v.T., alasan-alasan yang dapat menghapus pidana terbagi menjadi dua, yaitu alasan yang berasal dari batin terdakwa dan alasan yang berada di luar batin terdakwa. Alasan pembenar adalah alasan yang menghilangkan sifat melawan hukum dari suatu perbuatan pidana, sehingga tindakan yang dilakukan menjadi sah dan dapat dibenarkan secara hukum. Contohnya adalah pembelaan terpaksa (noodweer) sebagaimana diatur dalam Pasal 49 Ayat (1) KUHP, melaksanakan ketentuan undang-undang dalam Pasal 50 KUHP, serta melaksanakan perintah atasan sebagaimana tercantum dalam Pasal 51 Ayat (1) KUHP.

Sementara itu, alasan pemaaf adalah alasan yang menghapus kesalahan pelaku, meskipun perbuatannya tetap dianggap sebagai tindak pidana. Artinya, terdakwa tidak dapat dipidana karena dalam dirinya tidak terdapat unsur kesalahan.

Terakhir, dalam hukum acara pidana dikenal pula alasan penghapus penuntutan, yang berhubungan dengan asas oportunitas. Asas ini memungkinkan jaksa untuk tidak melanjutkan penuntutan berdasarkan pertimbangan tertentu, misalnya demi kepentingan umum.

## **2. Bentuk atau corak kesalahan**

- 1) Dengan kesengajaan (Purwoleksono, 2014).
- 2) Dengan kealpaan.

## **Sanksi Pidana Terhadap Perjudian**

Di Indonesia, perjudian diatur dalam beberapa ketentuan hukum, baik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Secara umum, Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP mengatur tentang perjudian konvensional, sementara perjudian daring (online) secara khusus diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE (Awaeh, 2017).

Pasal 303 KUHP menetapkan bahwa seseorang dapat dikenai hukuman penjara hingga sepuluh tahun atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah jika tanpa izin: (1) dengan sengaja menawarkan atau menyediakan kesempatan untuk berjudi sebagai mata pencaharian; (2) mengadakan perjudian untuk khalayak umum, baik dengan atau tanpa syarat tertentu; atau (3) menjadikan keikutsertaan dalam perjudian sebagai sumber penghasilan (Madaniyyah, Fiqor, & Munawar, 2024). Selanjutnya, Pasal 303 bis KUHP menyatakan bahwa seseorang yang bermain judi dalam bentuk yang melanggar Pasal 303 dapat dikenai hukuman kurungan hingga empat tahun atau denda maksimal sepuluh juta rupiah. Jika pelanggaran terjadi dalam dua tahun setelah putusan sebelumnya yang berkekuatan hukum tetap, hukuman dapat ditingkatkan menjadi enam tahun penjara atau denda maksimal lima belas juta rupiah.

Menurut R. Soesilo, Pasal 303 KUHP berlaku bagi tiga kategori pelaku, yaitu: (1) pihak yang mengadakan perjudian sebagai mata pencaharian, termasuk bandar dan penyelenggara perjudian, baik di tempat umum maupun tertutup tanpa izin resmi; (2) pihak yang menyediakan atau mengadakan perjudian untuk umum, meskipun tanpa unsur mata pencaharian, selama tidak memiliki izin dari otoritas berwenang; dan (3) pihak yang menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian. Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP berlaku bagi mereka yang ikut serta dalam perjudian yang melanggar ketentuan Pasal 303 (Miranda, 2024).

Selain perjudian konvensional, perjudian daring diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE, yang melarang penyebaran, transmisi, atau pembuatan konten perjudian yang dapat diakses secara elektronik. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE menetapkan sanksi pidana bagi pelanggar dengan hukuman penjara hingga enam tahun dan/atau denda maksimal satu miliar rupiah.

Berdasarkan pedoman implementasi yang diatur dalam Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika, Jaksa Agung, dan Kapolri Tahun 2021, fokus utama penerapan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE adalah tindakan menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat konten perjudian dapat diakses secara elektronik. Konten ini dapat berupa aplikasi, akun, iklan, situs, atau sistem pembayaran operator perjudian. Bentuk informasi elektronik yang dilarang meliputi gambar, video, suara, atau tulisan yang berkaitan dengan perjudian, serta penyebarannya melalui berbagai perangkat dan platform digital (Zaman, 2022).

Dengan demikian, berdasarkan ketentuan yang ada, segala bentuk perjudian—baik secara langsung maupun melalui media elektronik—dilarang dan dapat dikenai sanksi pidana sesuai dengan Pasal 303 dan 303 bis KUHP serta Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE.

### **Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pembuat Aplikasi Game Online Yang Memuat Unsur Perjudian**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam media elektronik memberikan dampak positif pada berbagai aspek kehidupan dan mempercepat pembangunan bangsa. Media elektronik, sebagai salah satu fitur dalam sistem elektronik, menjadi sarana interaksi masyarakat yang mencerminkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Secara umum, media elektronik dirancang untuk mempermudah komunikasi antarindividu tanpa terbatas oleh jarak dan waktu (Prasetyo, 2010). Namun, meskipun memiliki manfaat positif, teknologi informasi juga membawa dampak negatif, salah satunya adalah membuka peluang terjadinya kejahatan siber, seperti perjudian online. Salah satu contohnya adalah aplikasi Higgs Domino Island, yang dapat dikategorikan sebagai sistem elektronik sebagaimana didefinisikan dalam Pasal 1 angka 5 UU ITE, yang menyatakan bahwa sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik (Budiarta, 2024) .

Pembuat aplikasi atau programmer disebut dengan penyelenggara sistem elektronik yang didefinisikan dalam Pasal 1 angka 6 UU ITE yang menyatakan bahwa penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.

Data atau Informasi yang terdapat dalam aplikasi disebut dengan informasi elektronik yang didefinisikan dalam Pasal 1 angka 1 UU ITE yang menyatakan bahwa:

Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan,

foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Sedangkan user/pengguna aplikasi dikenal sebagai pengguna sistem elektronik. Definisi pengguna sistem elektronik terdapat dalam Pasal 1 angka 11 yang menyatakan bahwa pengguna Sistem Elektronik adalah setiap Orang, penyelenggara negara, Badan Usaha, dan masyarakat yang memanfaatkan barang, jasa, fasilitas, atau informasi yang disediakan oleh Penyelenggara Sistem Elektronik.

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet (SE Menkominfo No. 3 Tahun 2016) pada poin 5.6 dituliskan bahwa layanan aplikasi dan/atau konten melalui internet (over the top) dilarang memiliki konten yang bermuatan negatif salah satunya judi, berikut aturan lengkapnya:

Penyedia Layanan Over The Top dilarang menyediakan layanan yang memiliki muatan:

1. Bertentangan dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, mengancam keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Menimbulkan konflik atau pertentangan antar kelompok, antar-suku, antar-agama, antar-ras, dan antar-golongan (SARA), menistakan, melecehkan, dan/atau menodai nilai-nilai agama.
3. Mendorong khalayak umum melakukan tindakan melawan hukum, kekerasan, penyalahgunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya, merendahkan harkat dan martabat manusia, melanggar kesusilaan dan

pornografi, perjudian, penghinaan, pemerasan atau ancaman, pencemaran nama baik, ucapan kebencian (hate speech), pelanggaran hak atas kekayaan intelektual; dan/atau

4. Bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pada SE Menkominfo No. 3 Tahun 2016 poin 5.1 memberikan Definisi Penyediaan Layanan Aplikasi Dan/Atau Konten Melalui Internet (Over The Top) yaitu:

1. Layanan Aplikasi Melalui Internet adalah pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet yang memungkinkan terjadinya layanan komunikasi dalam bentuk pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, dan daring percakapan (chatting), transaksi finansial dan komersial, penyimpanan dan pengambilan data, permainan (game), jejaring dan media sosial, serta turunannya.
2. Layanan Konten Melalui Internet adalah penyediaan semua bentuk informasi digital yang terdiri dari tulisan, suara, gambar, animasi, musik, video, film, permainan (game) atau kombinasi dari sebagian dan/atau semuanya, termasuk dalam bentuk yang dialirkan (streaming) atau diunduh (download) dengan memanfaatkan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet.
3. Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet (Over the Top), yang selanjutnya disebut Layanan Over the Top, adalah penyediaan Layanan Aplikasi Melalui Internet dan/atau penyediaan Layanan Konten Melalui Internet.

Berdasarkan SE Menkominfo No. 3 Tahun 2016 dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuat aplikasi melalui internet dilarang untuk menyediakan layanan berkonten negatif yang memuat konten perjudian (Mauludi, 2020).



Game berbasis aplikasi ataupun berbasis web terhubung dengan Internet Protocol (IP) yang diwujudkan dalam bentuk domain. Apabila game tersebut mengandung konten negatif, maka yang akan di blokir adalah domainnya. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif atau Permenkominfo No. 19 Tahun 2014 hanya mengatur sanksi yang bersifat preventif dan administratif. Terhadap ketentuan pidananya, kita dapat merujuk kepada undang-undang terkait dengan jenis tindak pidannya.

Game yang memuat konten perjudian sanksi pidananya bisa merujuk pada KUHP dan UU ITE. Namun, perlu diingat bahwa pemblokiran situs sebagai bentuk sanksi administratif tidak menghilangkan tuntutan pidana terhadap pembuat game berkonten negatif. Pembuat aplikasi yang memuat konten perjudian dapat dikenakan sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE.

Pada Kepber 229, 154, KB/2/VI/2021 disebutkan bahwa titik berat dalam penerapan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE terletak pada perbuatan “mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diaksesnya” secara elektronik konten (muatan) perjudian yang dilarang atau tidak memiliki izin berdasarkan peraturan perundang-undangan. Jenis konten perjudian yang dimaksud dalam hal ini salah satunya dapat berupa aplikasi. Bentuk informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian yang didistribusikan, ditransmisikan dan/atau dapat diakses bisa berupa gambar, video, suara, dan/atau tulisan serta penyebaran konten perjudian dapat berbentuk transmisi dari satu perangkat ke perangkat lain, distribusi atau menyebarkan dari suatu perangkat/pengguna ke banyak perangkat/pengguna.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa segala jenis muatan atau konten website yang mengandung unsur perjudian baik secara langsung maupun tidak langsung merupakan perbuatan yang dilarang

berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempermudah akses masyarakat terhadap berbagai layanan elektronik, tetapi juga membuka peluang terjadinya tindak pidana seperti perjudian daring. Salah satu contohnya adalah aplikasi game online Higgs Domino Island, yang menggunakan mekanisme transaksi dengan chip sebagai alat tukar. Hal ini memunculkan pertanyaan tentang pertanggungjawaban pidana pembuat aplikasi yang memuat unsur perjudian.

Secara hukum, perjudian di Indonesia diatur oleh Pasal 303 dan 303 bis KUHP, serta Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (2) UU ITE yang mengatur secara khusus mengenai perjudian daring. UU ITE menetapkan larangan keras terhadap distribusi, transmisi, atau penyediaan konten perjudian dalam bentuk apa pun, dengan ancaman pidana penjara maksimal enam tahun dan/atau denda hingga satu miliar rupiah. Selain itu, regulasi administratif seperti Permenkominfo No. 19 Tahun 2014 memungkinkan pemerintah untuk memblokir aplikasi atau situs yang mengandung unsur perjudian.

Pembuat aplikasi yang terlibat dalam menyediakan konten perjudian dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sebagai penyelenggara sistem elektronik sesuai dengan definisi dalam UU ITE. Proses hukum terhadap pelaku harus membuktikan adanya unsur kesalahan, kemampuan bertanggung jawab, serta niat untuk melakukan tindak pidana, sesuai dengan asas legalitas dalam hukum pidana.

Dengan demikian, diperlukan regulasi yang lebih rinci dan penegakan hukum yang efektif untuk mencegah penyalahgunaan teknologi sebagai sarana

perjudian, serta memastikan pertanggungjawaban yang jelas bagi pembuat aplikasi yang memuat unsur perjudian.

## **DAFTAR REFERENSI**

Aman Syukur dan Putri Ramadhani, "Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino yang Chip/coin di Perjual Belikan di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif", Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan, Vol. 4, No. 2, 2021

Didik Endro Purwoleksono, Hukum Pidana, Airlangga University Press, Surabaya, 2014

Enik Isnaini, "Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia", Jurnal Independent, Vol. 5, No. 1, 2017

Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, Sistem Pertanggungjawaban Pidana; Perkembangan dan Penerapan, Rajawali Pers, Jakarta, 2015

Niniek Suparni, Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya, Sinar Grafika, Jakarta, 2009

Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum, Kencana Prenada Media Grup, 2005

R. Soesilo, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentarkomentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal, Politeia, Bogor, 1995

Roeslan Saleh, Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggungjawaban Pidana, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1982

Romli Atmasasmita, Perbandingan Hukum Pidana, Mandar Maju, Bandung, 2000

Sampur Dongan Simamora dan Mega Fitri Hertini, Hukum Pidana Dalam Bagan, FH Untan Press, Pontianak, 2013

Teguh Prasetyo, Hukum Pidana, Raja Grafindo Persada, Depok, 2010

- Awaeh, S. H. (2017). Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana. *Lex et Societatis*, 5(5).
- Madaniyyah, F., Fiqor, K. F. A., & Munawar, E. (2024). Sanksi Pidana Perjudian Online dalam Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Kuhp) Pasal 303 Ayat (1), dan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(6), 793-802.
- MIRANDA, B. (2024). PERANAN KEPOLISIAN DALAM UPAYA MENANGGULANGI JUDI ONLINE (Studi Penelitian di Kepolisian Resor Deli Serdang) (Doctoral dissertation, FAKULTAS HUKUM, UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA).
- Zaman, S. (2022). ANALISIS WACANA KRITIS KEPUTUSAN BERSAMA TENTANG PEDOMAN IMPLEMENTASI ATAS PASAL TERTENTU DALAM UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE)(Critical Discourse Analysis of Joint Decisions on Implementation Guidelines on Certain Articles in the Law on Electronic Information and Transaction)(Ite Law). *SAWERIGADING*, 28(2), 143-156.
- Silahuddin, S. (2015). Penerapan e-learning dalam inovasi pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana*, Raja Grafindo Persada, Depok, 2010, h. 86
- BUDIARTA, B. (2024). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI ONLINE BERDASARKAN TEORI KEADILAN BERMARTABAT (Doctoral dissertation, UPT. Perpustakaan Undaris).
- Mauludi, S. (2020). *Socrates Cafe-Bijak, Kritis & Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Elex Media Komputindo.
- Silahuddin, S. (2015). Penerapan e-learning dalam inovasi pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).

BUDIARTA, B. (2024). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI ONLINE BERDASARKAN TEORI KEADILAN BERMARTABAT (Doctoral dissertation, UPT. Perpustakaan Undaris).

Sovia Hasanah, “Jerat Hukum Bagi Pembuat Game Berkonten Negatif”, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-bagi-pembuat-igame-i-berkonten-negatiflt5a4af1f0c8ad2>