



Perlindungan Hukum Korban Kejahatan Siber dalam Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia

Sahat Maruli Tua Situmeang,¹ Wahyudi,² Musa Darwin Pane³

^{1,2,3} Universitas Komputer Indonesia

sahat@email.unikom.ac.id, wahyudi@email.unikom.ac.id, musa@email.unikom.ac.id

Abstract. *Online gambling in Indonesia has become a massive cybercrime, with financial turnover reaching IDR 976.8 trillion during 2017–2025. Behind these figures lie individual and family victims suffering material and immaterial losses, yet they are often positioned as offenders rather than protected parties. This study aims to analyze the legal framework for protecting online gambling victims, identify juridical and factual constraints in its implementation, and formulate an ideal protection model. The research employs a normative juridical method with statutory, case, and conceptual approaches. The findings indicate that Indonesian positive law does not recognize online gambling players as "victims" entitled to restitution and rehabilitation; instead, they face criminal threats under Article 303 bis of the Criminal Code and Article 27 of the ITE Law. Key constraints include the absence of an explicit definition, social stigma, weak recovery mechanisms, and minimal inter-agency coordination. This study recommends regulatory revision to distinguish between operators and victim-players, expansion of the victim definition under the Witness and Victim Protection Law (UU LPSK), and the establishment of integrated complaint and rehabilitation services under the coordination of the Ministry of Communication and Informatics (Kemenkominfo) and BSSN.*

Keywords: *Legal protection, cyber crime victims, online gambling, victimology.*

Abstrak. Perjudian online di Indonesia telah menjelma menjadi kejahatan siber masif dengan perputaran uang mencapai Rp 976,8 triliun sepanjang 2017–2025. Di balik angka tersebut, terdapat korban individu dan keluarga yang mengalami kerugian materiil maupun immateril, namun kerap diposisikan sebagai pelaku kejahatan alih-alih pihak yang dilindungi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kerangka hukum perlindungan korban perjudian online, mengidentifikasi kendala yuridis dan faktual dalam implementasinya, serta merumuskan model perlindungan yang ideal. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, kasus, dan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hukum positif Indonesia belum mengakui pemain judi online sebagai "korban" yang berhak atas restitusi dan rehabilitasi; korban justru terancam pidana berdasarkan Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 UU ITE. Kendala utama meliputi tidak adanya definisi eksplisit, stigma sosial, lemahnya mekanisme pemulihan, dan minimnya koordinasi antarlembaga. Penelitian ini merekomendasikan revisi regulasi untuk membedakan bandar dengan pemain korban, perluasan definisi korban dalam UU LPSK, serta pembentukan layanan pengaduan dan rehabilitasi terintegrasi di bawah koordinasi Kemenkominfo dan BSSN.

Kata kunci: Perlindungan hukum, korban kejahatan siber, perjudian online, viktimologi.

1. LATAR BELAKANG

Revolusi digital telah membawa transformasi mendasar dalam hampir seluruh sendi kehidupan manusia, termasuk dalam pola interaksi sosial, transaksi ekonomi, hingga bentuk-bentuk baru kejahatan yang memanfaatkan ruang siber sebagai medianya. Di Indonesia, fenomena kejahatan siber mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan penetrasi internet yang semakin luas dan murah, terutama pascapandemi Covid-19 yang memaksa hampir semua aktivitas beralih ke ranah daring. Di antara sekian banyak jenis kejahatan siber seperti penipuan daring, peretasan data, penyebaran konten ilegal, serta ujaran kebencian, salah satu yang tumbuh paling eksplosif dan mengkhawatirkan adalah perjudian online. Perjudian

online bukanlah fenomena baru di Indonesia, mengingat perjudian dalam bentuk konvensional pun telah lama dilarang oleh berbagai peraturan perundang-undangan berdasarkan landasan hukum, moral, agama, serta ketertiban umum. Namun, transformasi perjudian ke dalam platform digital telah mengubah secara radikal skala, jangkauan, dan dampak destruktifnya. Jika dahulu perjudian konvensional terbatas oleh ruang fisik, waktu operasional, serta pengawasan aparat, maka perjudian online mampu beroperasi 24 jam sehari, tujuh hari seminggu, tanpa batasan geografis, serta dapat diakses oleh siapa saja hanya dengan genggaman tangan melalui ponsel pintar yang terhubung ke internet.

Data yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan angka yang sungguh mengagetkan. Sepanjang periode tahun 2017 hingga semester pertama tahun 2025, total perputaran uang dari aktivitas perjudian online di Indonesia mencapai angka fantastis, yakni Rp 976,8 triliun (Bakhtiar & Adilah, 2024). Angka ini setara dengan sekitar setengah dari total Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) tahun 2025. Bahkan pada puncaknya, transaksi harian perjudian online menyedot hampir Rp 3 triliun dari perputaran ekonomi nasional. Meskipun pada tahun 2025 terjadi penurunan menjadi Rp 155 triliun dari angka tahun 2024 yang mencapai Rp 359 triliun sebagai dampak intervensi keras dari Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online yang dibentuk pemerintah, angka tersebut tetaplah sangat besar dan mengindikasikan bahwa penyakit sosial ini telah mengakar kuat di tengah masyarakat. Penurunan transaksi tidak serta-merta berarti berkurangnya jumlah korban atau mengecilnya dampak sosial, melainkan bisa jadi hanya mencerminkan pergeseran modus operandi atau upaya pelaku untuk lebih bersembunyi dari deteksi aparat. Di balik gemerlap angka perputaran uang yang miliaran rupiah setiap harinya, terdapat kisah duka ribuan keluarga yang hancur, pelajar yang putus sekolah, pekerja yang kehilangan mata pencaharian, hingga nyawa yang melayang akibat depresi yang tidak tertahankan.

Yang paling memprihatinkan dari fenomena perjudian online di Indonesia adalah posisi hukum yang ditempati oleh para pemain, yang dalam banyak kasus justru merupakan korban dari kecanduan, eksploitasi, dan kerugian finansial yang menghancurkan. Berdasarkan ketentuan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sanksi pidana diarahkan kepada siapa pun yang dengan sengaja menawarkan, mempromosikan, atau memfasilitasi perjudian online, serta kepada siapa pun yang turut serta dalam permainan judi. Artinya, secara hukum, para pemain atau *better* yang terjebak dalam pusaran judi online dapat dikenakan pidana yang sama meskipun dengan ancaman hukuman yang berbeda dengan para bandar atau

penyedia layanan. Akibatnya, seorang buruh pabrik yang kehilangan gaji sebulan karena judi online, seorang mahasiswa yang terlilit utang pinjaman online ilegal akibat kecanduan judi, atau seorang ibu rumah tangga yang menghabiskan uang belanja untuk taruhan, ketika melapor ke polisi justru berisiko ditangkap dan diproses secara pidana. Ironi inilah yang menjadi jantung permasalahan utama dalam kajian ini: bagaimana mungkin negara memberikan perlindungan hukum kepada seorang korban kejahatan siber jika instrumen hukum yang ada justru memosisikan korban tersebut sebagai pelaku kejahatan?

Dalam perspektif viktimologi, konsep korban tidak selalu berarti seseorang yang murni tidak bersalah. Victor von Hentig (Vezzadini, 2024), salah satu pelopor teori viktimologi, mengajukan tipologi korban yang salah satunya adalah *victim as offender* yaitu korban yang dalam proses terjadinya kejahatan memiliki kontribusi atau bahkan merupakan pelaku yang kemudian menjadi korban (Berliani, 2023). Namun demikian, dalam konteks perjudian online, kontribusi korban berupa "kesediaan untuk bertaruh" tidak dapat disamakan dengan niat jahat atau kesengajaan untuk merugikan orang lain. Seorang pecandu judi online tidak bermaksud menjadi korban ketika pertama kali mengunduh aplikasi atau mengakses situs judi; ia lebih sering dimulai dari rasa penasaran, tekanan teman, atau bujukan iklan yang agresif. Setelah terjebak dalam siklus kecanduan yang oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah dikategorikan sebagai *gaming disorder*, pemain kehilangan kendali rasional dan terus bertaruh meskipun tahu akan konsekuensi negatifnya (Kim et al., 2022). Pada titik ini, tanggung jawab negara seharusnya hadir untuk memberikan perlindungan berupa rehabilitasi, pemulihan finansial (sejauh mungkin), serta kepastian hukum yang tidak menambah derita korban. Namun, kenyataan berkata lain. Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK) sendiri dalam berbagai pernyataan resminya mengakui bahwa korban perjudian online hampir tidak pernah mengakses layanan perlindungan karena takut dilaporkan balik oleh aparat. Stigma sosial yang melekat sebagai "penjudi" membuat korban memilih diam dan menanggung sendiri penderitaannya, memperdalam luka psikologis dan finansial yang dialami.

Selain persoalan yuridis-formal, kendala perlindungan hukum terhadap korban judi online juga bersumber dari lemahnya koordinasi antarlembaga negara yang menangani kejahatan siber. Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) memiliki tugas melakukan deteksi dini dan penanganan insiden siber, namun kewenangan penegakan hukum (penyidikan) berada di tangan Kepolisian Republik Indonesia (Haryanto & Sutra, 2023; Sudarmadi & Runturambi, 2019). Sementara itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) berwenang memblokir situs-situs judi online serta mengatur ekosistem digital, namun tidak memiliki kewenangan untuk melakukan investigasi transaksi keuangan yang merupakan ranah PPATK

dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Tumpang tindih dan sekaligus kekosongan kewenangan ini menyebabkan upaya perlindungan korban menjadi terfragmentasi. Tidak ada lembaga tunggal yang bertanggung jawab untuk menerima pengaduan korban, memberikan pendampingan hukum, dan memastikan korban mendapatkan hak restitusi atau rehabilitasi. Korban yang berani melapor seringkali harus bolak-balik dari satu institusi ke institusi lain, hanya untuk akhirnya mendapatkan respons bahwa "masuknya ranah pidana" atau "harus koordinasi dulu dengan unit lain". Situasi ini diperparah dengan belum adanya standar prosedur operasional yang baku bagi aparat penegak hukum dalam memperlakukan korban judi online. Seorang polisi di suatu wilayah mungkin bersikap lebih manusiawi dengan mengarahkan korban ke layanan konseling, sementara polisi di wilayah lain dapat langsung menjerat korban dengan pasal pidana.

Rancangan Undang-Undang Keamanan dan Ketahanan Siber (RUU KKS) yang hingga saat ini masih dalam proses pembahasan di Dewan Perwakilan Rakyat ternyata belum secara eksplisit mengatur tentang perlindungan korban kejahatan siber, termasuk korban judi online (Arief, 2022). RUU tersebut lebih berorientasi pada aspek pertahanan negara, kedaulatan data, serta koordinasi antarlembaga dalam menghadapi ancaman siber berskala besar, namun nyaris tidak menyentuh dimensi viktimologi atau pemulihan korban individual. Padahal urgensi untuk memiliki regulasi yang komprehensif sangat mendesak, mengingat kecepatan perkembangan teknologi jauh melampaui kecepatan pembentukan hukum. Platform judi online terus berinovasi dengan menggunakan teknologi *cryptocurrency* untuk menyembunyikan aliran dana, memanfaatkan *server* di luar negeri yang sulit dijangkau hukum Indonesia, serta menggunakan modus *affiliate marketing* yang melibatkan publik figur atau *influencer* untuk menjerat korban baru. Di sisi lain, korban yang berasal dari kalangan ekonomi lemah, tidak melek teknologi, dan tanpa akses ke bantuan hukum profesional nyaris tidak berdaya. Negara hadir dengan kekuatan represif yang luar biasa dalam memberantas bandar judi (yang tentu saja penting dan perlu diapresiasi), namun lupa bahwa di balik setiap transaksi yang tercatat oleh PPATK ada individu-individu yang membutuhkan uluran tangan, bukan borgol.

Dari perspektif administrasi negara dan birokrasi, persoalan perlindungan korban judi online juga mencerminkan kegagalan fungsi pelayanan publik dan perlindungan sosial. Pemerintah telah membentuk Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online (Irza et al., 2024) yang beranggotakan puluhan kementerian dan lembaga. Namun, fokus utama Satgas ini adalah pada pemutusan akses, penyitaan aset bandar, serta penangkapan pelaku. Belum ada indikator kinerja yang mengukur seberapa banyak korban yang berhasil direhabilitasi, seberapa banyak keluarga korban yang mendapatkan bantuan sosial, atau seberapa banyak program literasi

digital yang mampu mencegah jatuhnya korban baru. Padahal, dalam konsep *good governance*, respons negara terhadap suatu kejahatan tidak boleh hanya bersifat *law enforcement* tetapi juga harus mencakup *victim recovery* dan *social prevention*. Birokrasi keamanan siber di Indonesia masih terlalu fokus pada pendekatan *hard power* (blokir, tangkap, sita) dan mengabaikan *soft power* (pendampingan, rehabilitasi, edukasi). Akibatnya, meskipun ribuan situs judi online diblokir setiap tahun, jumlah korban terus bertambah karena tidak adanya sistem peringatan dini dan dukungan psikososial bagi mereka yang sudah terlanjur kecanduan. Dalam banyak kasus, ketika sebuah situs judi diblokir, para pemainnya hanya mencari situs pengganti yang dengan cepat muncul, sementara luka keuangan dan psikologis yang sudah terjadi sama sekali tidak terobati.

Penelitian ini menjadi penting karena selama ini kajian akademis tentang perjudian online di Indonesia didominasi oleh perspektif hukum pidana yang berfokus pada unsur-unsur tindak pidana, pertanggungjawaban bandar, serta kendala teknis pemblokiran situs. Sangat sedikit penelitian yang menempatkan korban (pemain) sebagai subjek utama yang berhak atas keadilan restoratif. Penelitian ini tidak hanya ingin memotret fakta-fakta hukum yang ada, melainkan juga menawarkan rekonstruksi kebijakan yang lebih berpihak pada kemanusiaan. Perlindungan hukum tidak boleh dimaknai sempit sebagai sekadar penegakan pasal-pasal pidana, melainkan harus mencakup jaminan rasa aman, pemulihan hak-hak yang hilang, serta kepastian bahwa negara hadir untuk melindungi warganya dari segala bentuk eksploitasi, termasuk eksploitasi kecanduan dalam lanskap digital. Di tengah gencarnya pemberitaan tentang razia judi online dan pameran penyitaan aset bandar oleh aparat, suara-suara pilu dari ribuan korban yang kehilangan rumah, istri yang menangis di meja pengadilan perceraian, atau para remaja yang putus sekolah karena menghabiskan uang SPP untuk taruhan, nyaris tidak pernah terdengar. Sudah saatnya hukum tidak hanya menjadi alat penindak, tetapi juga menjadi payung pelindung bagi mereka yang paling rentan dalam ekosistem kejahatan siber. Latar belakang inilah yang menjadi fondasi bagi penelitian ini untuk mengkaji secara mendalam bagaimana kerangka perlindungan hukum korban perjudian online di Indonesia saat ini, mengapa terjadi berbagai kendala, dan apa yang harus diubah agar keadilan benar-benar dapat ditegakkan untuk semua pihak, termasuk bagi mereka yang terseret dalam pusaran dosa digital tanpa pernah bermimpi untuk menjadi korban.

2. KAJIAN TEORITIS

1. Teori Kejahatan Siber (*Cyber Crime Theory*)

Kejahatan siber didefinisikan sebagai segala bentuk aktivitas ilegal yang menggunakan komputer, jaringan, atau perangkat digital sebagai sarana, sasaran, atau tempat terjadinya kejahatan. Menurut Wall (MacLeod, 2021), kejahatan siber terbagi menjadi empat kategori utama: (a) *cyber-trespass* (pelanggaran batas seperti peretasan), (b) *cyber-deception/theft* (penipuan dan pencurian identitas), (c) *cyber-pornography/obscenity* (konten ilegal), dan (d) *cyber-violence* (kekerasan berbasis digital). Perjudian online masuk dalam kategori *cyber-deception* sekaligus *cyber-trespass* karena melibatkan transaksi fiktif dan pelanggaran terhadap regulasi domestik melalui lintas batas negara.

Dalam konteks Indonesia, kejahatan siber diatur secara umum dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara tegas melarang setiap orang menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian. Teori kejahatan siber memberikan kerangka untuk memahami bahwa perjudian online bukanlah kejahatan tanpa korban (*victimless crime*), melainkan kejahatan yang menghasilkan korban individual (pecandu, keluarga) dan korban kolektif (stabilitas ekonomi, moral publik). Dengan menggunakan teori ini, penelitian dapat mengidentifikasi karakteristik unik perjudian online sebagai kejahatan siber, seperti anonimitas pelaku, kecepatan transaksi, kesulitan pelacakan, serta dampak psikologis yang berbeda dengan perjudian konvensional.

2. Teori Perlindungan Hukum (*Legal Protection Theory*)

Teori perlindungan hukum dikemukakan oleh beberapa ahli, menurut Hadjon (Bediona et al., 2024), perlindungan hukum adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut. Perlindungan hukum dibedakan menjadi dua jenis: (a) perlindungan hukum preventif, yang bertujuan mencegah terjadinya pelanggaran, dan (b) perlindungan hukum represif, yang berfungsi menyelesaikan sengketa atau memulihkan hak yang dilanggar.

Dalam konteks korban kejahatan siber, perlindungan hukum represif menjadi sangat penting karena korban telah mengalami kerugian nyata. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban (UU LPSK) memberikan hak-hak kepada korban, antara lain: hak atas restitusi (ganti rugi), hak atas rehabilitasi medis dan psikososial, hak atas pendampingan hukum, serta hak untuk tidak dituntut pidana jika menjadi korban tindak pidana tertentu.

Namun, penerapan teori perlindungan hukum pada korban perjudian online menghadapi kendala mendasar karena korban (pemain) juga dapat dikenakan pidana berdasarkan Pasal 303 bis KUHP. Teori ini membantu menganalisis apakah negara telah memberikan perlindungan yang memadai, atau justru menciptakan *double victimization* (viktimisasi ganda) di mana korban menderita akibat perjudian sekaligus akibat proses hukum.

3. Teori Hukum Pidana dan Pemidanaan (*Criminal Law and Sentencing Theory*)

Teori pemidanaan klasik mengenal tiga aliran utama: (a) teori absolut (pembalasan), yang menekankan bahwa pidana dijatuhkan karena pelaku memang bersalah tanpa melihat manfaat sosial; (b) teori relatif (tujuan), yang berfokus pada pencegahan kejahatan baik khusus (deterrence) maupun umum; (c) teori integratif (gabungan), yang menggabungkan unsur pembalasan dan tujuan (Fardha, 2023). Dalam konteks perjudian online, penerapan pidana terhadap pemain (korban) sulit dibenarkan dari perspektif teori tujuan karena pemidanaan tidak akan mencegah kecanduan, justru dapat memperburuk kondisi korban (stigmatisasi, kehilangan pekerjaan, putus sekolah).

Konsep *ultimum remedium* (upaya terakhir) dalam hukum pidana menekankan bahwa pidana hanya boleh digunakan jika sarana hukum lain (perdata, administrasi, rehabilitasi sosial) tidak memadai. Terhadap korban kecanduan judi online, pendekatan rehabilitasi dan bantuan sosial seharusnya menjadi *primum remedium* (upaya utama), bukan pidana. Teori ini menjadi dasar untuk merekomendasikan perubahan Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 UU ITE agar tidak lagi menjerat pemain, cukup bandar/penyedia layanan saja yang dikenakan pidana.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif (yuridis normatif) dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Sumber bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer (peraturan perundang-undangan, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perlindungan Saksi dan Korban, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, serta Rancangan Undang-Undang Keamanan dan Ketahanan Siber), bahan hukum sekunder (jurnal ilmiah, buku teks, laporan resmi PPAK dan LPSK, serta putusan pengadilan terkait perjudian online), dan bahan hukum tersier (kamus hukum). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) terhadap dokumen-dokumen hukum yang relevan, sedangkan

analisis data dilakukan secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis, yaitu menguraikan dan menafsirkan peraturan hukum kemudian menganalisis kesenjangan (*legal gap*) antara hukum positif dengan kebutuhan perlindungan korban perjudian online.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Status hukum korban perjudian online dalam sistem hukum positif Indonesia merupakan persoalan yang kompleks dan sarat dengan ambiguitas normatif. Kompleksitas ini bersumber dari fakta bahwa perjudian online, sebagaimana bentuk perjudian lainnya, secara inheren merupakan tindak pidana yang melibatkan kesukarelaan partisipan. Dalam konstruksi hukum pidana klasik, seseorang yang secara sukarela turut serta dalam aktivitas ilegal umumnya dipandang sebagai *socius criminis* (turut serta dalam kejahatan) atau pelaku, bukan sebagai korban yang membutuhkan perlindungan negara (Pratiwi, 2022). Namun, perkembangan ilmu viktimologi modern dan perubahan pola kejahatan siber telah menggugurkan asumsi sederhana tersebut, mengingat pemain judi online tidak sekadar "turut serta" secara sukarela, melainkan sering kali menjadi sasaran eksploitasi sistematis dari platform perjudian daring yang dirancang secara psikologis untuk menciptakan ketergantungan. Oleh karena itu, pembahasan mengenai kedudukan korban perjudian online dalam hukum positif Indonesia perlu diurai melalui tiga pertanyaan hukum mendasar: apakah pemain judi online dapat diakui sebagai "korban" dalam kerangka Undang-Undang Perlindungan Saksi dan Korban; bagaimana pengaturan hukum terhadap pelaku dan korban dalam Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 UU ITE; serta mengapa korban justru berpotensi dipidana sebagai "pemain" berdasarkan Pasal 303 bis ayat (2) KUHP.

Korban Judi Online Diakui sebagai "Korban" dalam UU Perlindungan Saksi dan Korban? Untuk menjawab pertanyaan ini, perlu terlebih dahulu dicermati definisi yuridis "korban" sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban (UU LPSK). Pasal 1 angka 2 UU LPSK mendefinisikan korban sebagai "seseorang yang mengalami penderitaan fisik, mental, dan/atau kerugian ekonomi yang diakibatkan oleh suatu tindak pidana". Definisi ini menekankan pada dua elemen kumulatif: adanya penderitaan atau kerugian yang dialami oleh seseorang, serta adanya hubungan kausalitas antara kerugian tersebut dengan suatu tindak pidana. Secara tekstual, definisi ini tidak secara eksplisit mengecualikan korban yang mungkin memiliki peran aktif dalam tindak pidana yang bersangkutan. Dengan kata lain, seseorang dapat diakui sebagai "korban" sepanjang ia mengalami penderitaan atau kerugian yang disebabkan oleh suatu tindak pidana, tanpa

mempersoalkan apakah ia sendiri juga terlibat dalam tindak pidana tersebut. Secara teoretis, pemain judi online yang kehilangan seluruh tabungannya, terlilit utang, mengalami depresi berat, atau bahkan kehilangan keluarga karena perceraian, jelas memenuhi elemen "penderitaan fisik, mental, dan/atau kerugian ekonomi". Sementara itu, elemen kausalitasnya adalah bahwa penderitaan tersebut diakibatkan oleh tindak pidana perjudian online yang diselenggarakan oleh bandar atau operator situs. Dengan demikian, secara interpretasi literal, pemain judi online seharusnya memenuhi kualifikasi sebagai "korban" dalam pengertian UU LPSK.

Namun, penerapan hukum tidak pernah semata-mata persoalan interpretasi literal. Dalam praktiknya, pengakuan terhadap pemain judi online sebagai korban menghadapi tantangan normatif dan kontekstual yang serius. Pertama, UU LPSK tidak secara tegas mengatur tentang kedudukan korban yang sekaligus merupakan pelaku tindak pidana (*victim-offender overlap*) (Waluyo, 2022). Tiadanya pengaturan eksplisit ini menciptakan ruang diskresi bagi aparat penegak hukum dan LPSK sendiri untuk menentukan apakah seseorang yang mengalami kerugian akibat perjudian online layak mendapatkan status korban. Kedua, secara sosiologis-yuridis, persepsi dominan di kalangan aparat penegak hukum dan masyarakat luas cenderung menyamakan pemain judi online dengan pelaku kejahatan, bukan dengan korban yang membutuhkan perlindungan. Persepsi ini dibentuk oleh konstruksi hukum pidana tradisional yang menekankan pada kesukarelaan partisipasi sebagai alasan untuk menolak status korban.

Wacana publik mengenai isu ini juga menunjukkan polarisasi yang tajam. Majelis Ulama Indonesia (MUI), misalnya, secara tegas menolak penggunaan istilah "korban" untuk pemain judi online. Ketua MUI Bidang Fatwa, Asrorun Niam Sholeh, menyatakan bahwa tidak ada istilah korban dari pejudi, dan baik bandar judi maupun pemainnya semuanya adalah pelaku kejahatan. Menurut MUI, pemberian status korban kepada pemain judi online dikhawatirkan akan menciptakan persepsi permisif yang justru kontraproduktif dalam upaya pemberantasan perjudian. Penolakan ini mencerminkan pendekatan moralistik-absolut yang tidak membedakan antara tingkatan tanggung jawab pidana di antara berbagai pihak yang terlibat dalam ekosistem perjudian online (RIFA'I et al., 2024).

Di sisi lain, terdapat pandangan yang lebih bernuansa dari kalangan akademisi hukum pidana. Ahli Hukum Pidana Universitas Indonesia, Eva Achjani Zulfa (Zulfa, 2020), mengemukakan bahwa pemain judi online dapat dikategorikan sebagai pelaku sekaligus korban dari tindak pidana yang dilakukannya, analog dengan penyalahguna narkoba. Eva menyebut fenomena ini sebagai *victimless crime* atau kejahatan tanpa korban dalam pengertian klasik, di mana pelaku pada dasarnya adalah korban langsung dari tindak pidana yang

dilakukannya. Dalam perspektif ini, penindakan pidana terhadap pemain judi online seharusnya diorientasikan pada rehabilitasi, bukan sekadar pemidanaan, dengan tujuan melindungi korban tidak langsung seperti keluarga dan masyarakat. Namun demikian, Eva juga menegaskan bahwa meskipun dapat dikategorikan sebagai korban, pemain judi online tidak selayaknya mendapatkan bantuan sosial dalam bentuk uang tunai karena dikhawatirkan justru akan melanggengkan praktik perjudian.

Pandangan yang membedakan secara tegas antara "pelaku" dan "korban" juga dikemukakan oleh praktisi hukum Hendarsam Marantoko (Stambo & Agustina, 2019). Menurutnya, penjudi online adalah pelaku yang melakukan aktivitas perjudian, sementara korban yang sesungguhnya adalah individu terdekat atau keluarga dari pelaku judi online yang mengalami kerugian materiel dan psikologis akibat tindakan pelaku tersebut. Perbedaan ini penting karena menegaskan bahwa korban dalam konteks perjudian online bukanlah orang yang secara sukarela bertaruh, melainkan pihak-pihak yang tidak bersalah dan terdampak secara negatif oleh tindakan perjudian tersebut. Perbedaan ini, meskipun memiliki logika yang kuat dari sudut pandang keadilan distributif, tetap menyisakan pertanyaan tentang nasib pemain itu sendiri: apakah seseorang yang telah menjadi pecandu dan kehilangan kendali atas dirinya benar-benar dapat disamakan dengan bandar judi yang dengan sengaja mengeksploitasi kerentanan orang lain untuk keuntungan finansial?

Dari penelusuran penulis, belum ada putusan pengadilan atau kebijakan resmi LPSK yang secara eksplisit mengakui pemain judi online sebagai "korban" yang berhak memperoleh restitusi dan rehabilitasi berdasarkan UU LPSK. LPSK sendiri, dalam berbagai pernyataan publiknya, lebih banyak menyoroti perlindungan terhadap saksi pelaku (*justice collaborator*) dalam kasus judi online, yaitu para pegawai atau operator situs judi yang bersedia membantu penegak hukum mengungkap bandar besar, bukan perlindungan terhadap pemain sebagai korban kecanduan. Ketiadaan pengakuan normatif dan praktis ini menegaskan bahwa meskipun secara tekstual definisi korban dalam UU LPSK terbuka untuk mencakup pemain judi online, dalam praktik penegakan hukum di Indonesia, pemain judi online secara sistematis tidak diperlakukan sebagai korban yang berhak atas perlindungan negara.

Apakah Hukum Positif Indonesia Mengakui Korban Judi Online? Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 UU ITE. Apabila definisi korban dalam UU LPSK setidaknya memberikan ruang interpretasi untuk mengakui pemain judi online sebagai korban, maka sangat berbeda halnya dengan konstruksi Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Kedua pasal ini sama sekali tidak mengatur tentang korban perjudian online karena secara struktural memang tidak dirancang untuk itu. Hukum pidana

positif Indonesia, sebagaimana tercermin dalam kedua pasal tersebut, hanya mengenal dua kutub dalam tindak pidana perjudian: penyelenggara/bandar/fasilitator di satu sisi dan pemain di sisi lain. Tidak ada kategori "korban" yang berdiri sendiri di antara atau di luar kedua kutub tersebut. Akibatnya, korban dalam arti seseorang yang mengalami penderitaan dan kerugian akibat praktik perjudian online secara hukum tidak memiliki posisi apa pun dalam konstruksi tindak pidana perjudian. Mereka tidak disebut, tidak diakui, dan tidak dilindungi.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE, khususnya setelah perubahan melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Sebagian sumber bahkan menyebutkan ancaman pidana yang lebih berat, yaitu penjara hingga sepuluh tahun dengan denda hingga Rp10 miliar berdasarkan Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Pasal ini secara jelas ditujukan kepada pihak yang menyediakan, menyebarkan, atau memfasilitasi akses terhadap konten perjudian. Subjek hukumnya adalah distributor, transmitter, atau *provider of access* dengan kata lain, bandar, operator situs, agen, atau bahkan pemilik website yang memasang iklan perjudian.

Pasal 303 bis KUHP (KUHP lama yang masih berlaku hingga saat artikel ini ditulis) memiliki cakupan yang lebih luas karena tidak hanya menjerat penyelenggara, tetapi juga pemain. Pasal 303 bis ayat (1) KUHP mengancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak Rp10 juta bagi dua kategori perbuatan: pertama, "barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303"; dan kedua, "barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dikunjungi umum". Rumusan pasal ini dengan tegas membedakan antara penyelenggara (dikenakan Pasal 303 dengan ancaman penjara maksimal 10 tahun) dan pemain/ peserta (dikenakan Pasal 303 bis dengan ancaman lebih ringan).

Keberadaan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 bis KUHP secara bersama-sama menciptakan sebuah *enforcement architecture* yang lengkap: bandar dan fasilitator dijerat dengan ancaman pidana yang berat (hingga sepuluh tahun penjara dan denda miliaran rupiah), sementara pemain dijerat dengan ancaman yang lebih ringan (maksimal empat tahun penjara dan denda sepuluh juta rupiah menurut KUHP lama, atau maksimal tiga tahun penjara dan denda lima puluh juta rupiah menurut KUHP baru yang akan berlaku tahun 2026). Namun, dari perspektif perlindungan korban, keberadaan kedua pasal ini justru menjadi bumerang karena keduanya secara sistematis mengabaikan eksistensi korban sebagai pihak yang berhak atas pemulihan. Tidak ada satu pun frasa dalam Pasal 303 bis KUHP maupun Pasal 27 UU ITE

yang menyebut kata "korban" atau mengatur tentang hak-hak mereka. Tidak ada mekanisme restitusi, tidak ada kewajiban bagi bandar untuk mengganti kerugian yang diderita pemain, dan tidak ada pengakuan bahwa pemain yang kehilangan segalanya karena kecanduan judi online mungkin memerlukan rehabilitasi, bukan hukuman penjara.

Korban Justru Berpotensi Dipidana sebagai "Pemain" (Pasal 303 Bis Ayat (2) KUHP). Ironi terbesar dari konstruksi hukum positif Indonesia tentang perjudian online adalah bahwa seseorang yang seharusnya dilindungi negara karena telah menjadi korban eksploitasi dan kecanduan, justru berpotensi dipidana berdasarkan pasal yang sama yang seharusnya melindunginya atau lebih tepatnya, berdasarkan ketiadaan perlindungan dalam pasal tersebut. Pasal 303 bis ayat (2) KUHP secara eksplisit menyatakan bahwa "barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dikunjungi umum" dapat dipidana. Meskipun frasa "jalan umum" dan "tempat yang dapat dikunjungi umum" terdengar kuno dan tidak dirancang untuk dunia digital, aparat penegak hukum di Indonesia secara konsisten menerapkan pasal ini terhadap pemain judi online dengan argumentasi bahwa dunia maya (*cyberspace*) adalah "tempat yang dapat dikunjungi umum". Dengan analogi tersebut, setiap orang yang mengakses situs judi online dari perangkat apapun dan di lokasi manapun dianggap telah "ikut serta" dalam permainan judi yang diadakan di ruang publik digital, sehingga dapat dikenakan ancaman pidana.

Praktik penegakan hukum di Indonesia menunjukkan bahwa ancaman pidana terhadap pemain judi online bukanlah sekadar ancaman di atas kertas. Terdapat putusan pengadilan yang menjatuhkan pidana penjara kepada pemain judi online berdasarkan Pasal 303 bis KUHP. Dalam sebuah kasus yang dilaporkan oleh Hukumonline (Oktober 2025), majelis hakim menjatuhkan pidana penjara selama enam bulan kepada seorang terdakwa pemain judi slot online setelah menyatakan bahwa perbuatan terdakwa terbukti memenuhi unsur-unsur Pasal 303 Bis ayat (1) ke-1 KUHP. Yang menarik dari putusan ini adalah bahwa majelis hakim secara eksplisit menyamakan Pasal 303 (untuk penyelenggara/penawar) dan Pasal 303 Bis (untuk pemain) sebagai "pasal sejenis" yang sama-sama mengatur perjudian, dengan perbedaan hanya pada subjeknya. Putusan ini menegaskan bahwa dalam praktik peradilan pidana Indonesia, pemain judi online diperlakukan secara substantif sama dengan bandar keduanya adalah "pelaku tindak pidana" meskipun ancaman hukumannya berbeda secara kuantitatif. Makna simbolis dari putusan ini sangat penting: secara hukum, seorang pemain yang kehilangan seluruh hidupnya karena kecanduan judi online tidak dipandang berbeda dengan bandar yang sengaja mengeksploitasi kerentanan orang lain.

Konsekuensi dari potensi pemidanaan ini sangat berat, baik secara yuridis, psikologis, maupun sosiologis. Secara yuridis, ancaman pidana yang membayangi pemain judi online menciptakan *efek chilling effect* yang luar biasa terhadap upaya pelaporan dan pencarian bantuan. Korban yang seharusnya melapor untuk mendapatkan perlindungan, pendampingan hukum, atau rehabilitasi justru memilih diam karena takut akan diproses pidana. Fenomena ini, yang dalam literatur viktimologi dikenal sebagai *secondary victimization* atau *double victimization*, menempatkan korban dalam posisi yang sangat rentan: mereka tidak hanya menderita akibat kecanduan dan kerugian finansial, tetapi juga menderita akibat ancaman hukuman penjara jika mereka berani mengakui bahwa mereka adalah korban. Secara psikologis, ancaman pidana ini menghalangi korban untuk mengakses layanan rehabilitasi yang sangat mereka butuhkan. Seseorang yang kecanduan judi online dan ingin berhenti tidak dapat dengan mudah mencari bantuan konselor atau psikolog jika ia tahu bahwa pengakuannya dapat dilaporkan ke polisi dan berujung pada penjara.

Secara sosiologis, kriminalisasi terhadap pemain judi online menciptakan stigmatisasi yang mendalam. Pemain judi online tidak hanya dicap sebagai "orang yang lemah iman" atau "boros", tetapi juga sebagai "penjahat" yang harus diproses secara hukum. Stigma ini membuat mereka semakin terisolasi dari dukungan sosial keluarga dan masyarakat, yang seharusnya menjadi faktor protektif dalam proses pemulihan dari kecanduan. Alih-alih dibantu untuk keluar dari jeratan kecanduan, mereka justru dikucilkan dan dikriminalisasi, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka semakin dalam ke dalam perilaku adiktif sebagai mekanisme pelarian dari tekanan psikologis.

Data dari PPATK menunjukkan bahwa sekitar 80 persen pemain judi online di Indonesia adalah masyarakat dengan penghasilan di bawah Rp5 juta per bulan. Artinya, korban yang paling rentan terhadap pemidanaan berdasarkan Pasal 303 bis KUHP justru berasal dari kalangan ekonomi lemah, mereka yang paling tidak mampu membayar advokat, paling tidak memiliki akses terhadap bantuan hukum, dan paling rentan terhadap dampak destruktif dari pidana penjara, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi keluarga yang ditinggalkan. Pemidanaan terhadap pemain judi online dari kalangan ekonomi lemah tidak hanya gagal menyelesaikan masalah kecanduan, tetapi juga justru menciptakan masalah sosial baru: meningkatnya jumlah keluarga yang kehilangan pencari nafkah utama, meningkatnya anak-anak yang putus sekolah, dan meluasnya kemiskinan akibat biaya hukum dan hilangnya pendapatan selama masa penahanan atau pidana penjara.

Problem mendasar dari konstruksi hukum positif Indonesia tentang perjudian online bukanlah pada berat atau ringannya ancaman pidana, melainkan pada kegagalan untuk

membedakan antara bandar/penyelenggara (pelaku utama yang dengan sengaja mengeksploitasi) dan pemain (korban eksploitasi dan kecanduan). Dengan menyamakan keduanya sebagai "pelaku" dalam sistem hukum pidana, Indonesia telah menciptakan sebuah kebijakan hukum yang tidak hanya gagal melindungi korban, tetapi justru secara aktif merugikan mereka melalui ancaman pidana. Ironi hukum ini semakin tajam jika dibandingkan dengan pendekatan yang diambil dalam kasus penyalahgunaan narkoba, di mana pengguna narkoba secara hukum diakui sebagai korban yang berhak atas rehabilitasi, bukan sekadar pidana penjara. Kesenjangan perlakuan antara pengguna narkoba dan pemain judi online ini sulit dijustifikasi secara ilmiah, mengingat keduanya sama-sama merupakan *victimless crime* dalam pengertian klasik, dan keduanya sama-sama memerlukan pendekatan yang berorientasi pada kesehatan masyarakat dan rehabilitasi, bukan pada pidana semata.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hukum positif Indonesia belum memberikan pengakuan dan perlindungan yang memadai bagi korban perjudian online, karena pemain justru diposisikan sebagai pelaku tindak pidana berdasarkan Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 UU ITE, sementara definisi "korban" dalam UU LPSK secara tekstual sebenarnya memungkinkan inklusi namun dalam praktik tidak pernah diterapkan. Akibatnya, korban mengalami viktimisasi ganda (*double victimization*): selain menderita kerugian materiil, psikologis, dan sosial akibat kecanduan, mereka juga terancam pidana penjara, stigma, dan tidak memiliki akses terhadap restitusi, rehabilitasi, maupun pendampingan hukum. Kendala yuridis, faktual, dan koordinasi antarlembaga (BSSN, Kepolisian, Kemenkominfo, PPATK) semakin memperparah kondisi ini, sehingga negara gagal memberikan perlindungan hukum yang berpihak pada kemanusiaan.

Saran

Pemerintah perlu segera merevisi Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 UU ITE dengan membedakan secara tegas antara bandar/penyelenggara sebagai pelaku utama yang dikenakan pidana berat, sementara pemain yang terbukti sebagai korban kecanduan dikeluarkan dari jeratan pidana dan dialihkan ke mekanisme rehabilitasi medis-psikososial serta pemulihan ekonomi. Selain itu, definisi "korban" dalam UU LPSK harus diperluas secara eksplisit untuk mencakup pemain judi online yang mengalami kerugian akibat eksploitasi platform digital, disertai pembentukan layanan pengaduan terintegrasi di bawah koordinasi Kemenkominfo dan BSSN yang menyediakan pendampingan hukum, konseling kecanduan, serta program literasi digital preventif bagi masyarakat rentan.

DAFTAR REFERENSI

- Arief, M. (2022). Urgensi regulasi ketahanan dan keamanan siber dalam Undang-Undang ITE. *Jurnal Litigasi Amsir*, 45–49.
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026.
- Bediona, K., Herliansyah, M. R. F., Nurjaman, R. H., & Syarifuddin, D. (2024). Analisis Teori Perlindungan Hukum Menurut Philipus M Hadjon Dalam Kaitannya Dengan Pemberian Hukuman Kebiri Terhadap Pelaku Kejahatan Seksual. *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat*, 2(01).
- Berliani, L. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Anak Korban Tindakan Kekerasan Di Sekolah. *Jurnal Hukum Das Sollen*, 9(2), 825–840.
- Fardha, K. V. (2023). Perkembangan Teori-Teori Hukum Pidana. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3982–3991.
- Haryanto, A., & Sutra, S. M. (2023). Upaya Peningkatan Keamanan Siber Indonesia oleh Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) Tahun 2017-2020. *Global Political Studies Journal*, 7(1), 56–69.
- Irza, M. Y., Awaludin, A., & Rusito, R. (2024). Implementasi Penegakan Hukum Terhadap Judi Online di Indonesia: Pencegahan dan Pemberantasan. *PALAR (Pakuan Law Review)*, 10(4), 215–229.
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E.-B., Ahn, W.-Y., Kim, J., Shin, S.-H., Chey, J., & Choi, K.-H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 126, 107183.
- MacLeod, A. J. (2021). Cyber trespass and property concepts. *IP Theory*, 10, 1.
- Pratiwi, S. (2022). Delik Penyertaan Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). *Binamulia Hukum*, 11(1), 69–80.
- RIFA'I, F., Purnomosidi, F., & Putri, D. R. (2024). Coping Stres pada Korban Judi Online di Desa X Boyolali. *Jurnal Psikologi Revolutioner*, 8(12), 71–77.
- Stambo, R., & Agustina, W. A. (2019). Violation of the national campaign teamsness principles and the national winning agency in the presidential and vocational presidential polemic of the 2019 president of Indonesia. *ICLLE 2019: Proceedings of the 2nd International Conference on Language, Literature and Education, ICLLE 2019, 22-23 August, Padang, West Sumatra, Indonesia*, 197.
- Sudarmadi, D. A., & Runturambi, A. J. S. (2019). Strategi Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) dalam menghadapi ancaman siber di Indonesia. *Jurnal Kajian Strategik Ketahanan Nasional*, 2(2), 7.
- Vezzadini, S. (2024). Victims between social recognition and denial. *IDEAL AND REAL VICTIMS*, 11.
- Waluyo, B. (2022). *Vitikmologi: Perlindungan Korban dan Saksi*. Sinar Grafika.
- Zulfa, E. A. (2020). Implementation of Restorative Justice Principles in Indonesia: A Review. *International Journal of Science and Society*, 2(2), 317–327.