

Sanksi Tindak Pidana Judi *Online* (Slot) Dalam Kuhp Pasal 303 Perspektif Hukum Pidana Islam

Hasbi Shiddiq El-Islamy, Yusup Azazy, Yayan Muhammad Royani

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Email: hasbi123shiddiq@gmail.com, yusupazazyfsh@gmail.com,

yayanmroyani@uinsgd.ac.id

Abstract

The rapid growth of internet technology has given rise to a new mode of gambling in Indonesia known as online slot gambling, which is easily accessible and has ensnared various segments of society, from students to housewives and civil servants. This study aims to trace the chronology of online slot gambling cases in Indonesia, examine the elements of the criminal act as regulated in Article 303 of the Criminal Code (KUHP) when viewed from the standpoint of Islamic criminal law, and analyze the effectiveness of the sanctions imposed on such acts from both legal perspectives. This research employs a normative juridical method with a statutory, conceptual, and case approach, drawing on secondary data obtained through library research and analyzed descriptively-qualitatively. The findings show that recent law-enforcement operations against online slot syndicates reveal a recurring pattern of aggregator-based operation and cross-border money flows; that the technical mechanism of the Random Number Generator (RNG) constitutes decisive evidence that the outcome of every spin depends entirely on chance rather than skill, thereby reinforcing the fulfilment of the element of "mere chance" under Article 303 KUHP and the element of gharar in Islamic criminal law; and that the enforcement of Article 303 KUHP, while numerically significant in suppressing the turnover of online gambling funds, remains only partially effective due to jurisdictional, technological, and algorithmic-opacity barriers. From the perspective of Islamic criminal law, online slot gambling falls under the category of *jarimah ta'zir*, whose flexible and preventive character offers valuable insight for strengthening national policy. The study recommends integrating repressive law enforcement with preventive, education-based, and algorithm-transparency approaches.

Keywords: *Online Gambling, Slot, Article 303 of the Criminal Code, Islamic Criminal Law, Ta'zir*

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi internet melahirkan modus perjudian baru di Indonesia yang dikenal dengan judi online slot, yang mudah diakses dan telah menjerat berbagai kalangan masyarakat, mulai dari pelajar hingga ibu rumah tangga dan aparaturnegara. Penelitian ini bertujuan menelusuri kronologi kasus judi online slot di Indonesia, mengkaji unsur-unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) ditinjau dari sudut pandang hukum pidana Islam, serta menganalisis efektivitas sanksi yang dijatuhkan terhadap perbuatan tersebut dari kedua perspektif hukum. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus, bersumber pada data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan dan dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa operasi penegakan hukum terbaru terhadap sindikat judi online slot memperlihatkan pola berulang berupa operasi berbasis aggregator dan aliran dana lintas negara; bahwa mekanisme

teknis *Random Number Generator* (RNG) menjadi bukti penentu bahwa hasil setiap putaran sepenuhnya bergantung pada peruntungan, bukan keterampilan, sehingga memperkuat terpenuhinya unsur "peruntungan belaka" dalam Pasal 303 KUHP sekaligus unsur gharar dalam hukum pidana Islam; serta bahwa penegakan Pasal 303 KUHP, meskipun signifikan secara kuantitas dalam menekan perputaran dana judi online, masih belum sepenuhnya efektif akibat kendala yurisdiksi, teknologi, dan opasitas algoritma. Dalam perspektif hukum pidana Islam, judi online slot digolongkan sebagai *jarimah ta'zir* yang sifatnya fleksibel dan preventif sehingga memberikan wawasan berharga bagi penguatan kebijakan nasional. Penelitian ini merekomendasikan pengintegrasian penegakan hukum represif dengan pendekatan preventif berbasis edukasi dan transparansi algoritma.

Kata Kunci: Judi Online, Slot, Pasal 303 KUHP, Hukum Pidana Islam, Ta'zir

Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi turut mengubah wajah perjudian di Indonesia. Praktik yang dahulu berlangsung secara konvensional dan tatap muka kini bertransformasi menjadi kegiatan lintas ruang dan waktu yang dapat diakses hanya melalui gawai yang tersambung jaringan internet. Di antara berbagai varian judi daring, permainan slot menjadi salah satu yang paling digemari karena kemudahan akses, tampilan visual yang atraktif, serta janji kemenangan instan, sehingga menjerat lintas kalangan mulai dari pelajar, mahasiswa, ibu rumah tangga, hingga aparaturnegara. Secara psikologis, mekanisme permainan slot berbasis *Random Number Generator* (RNG) terbukti memicu pola kecanduan perilaku (*behavioural addictive pattern*) karena pemain terus-menerus dijanjikan sensasi hampir menang (*near-miss effect*) (Griffiths, 2003:104; Griffiths, 1994:351).

Skala persoalan ini tergambar jelas dari data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang mencatat perputaran dana judi online nasional mencapai Rp359,81 triliun sepanjang 2024, dan meski berhasil ditekan sekitar 20 persen menjadi Rp286,84 triliun pada 2025 dengan 422,1 juta kali transaksi berkat penguatan kolaborasi lintas lembaga, angka tersebut tetap menunjukkan skala kejahatan yang sangat masif (PPATK, 2026). Sebagai ilustrasi konkret, Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri pada 27 Agustus 2025 berhasil mengungkap sindikat yang mengoperasikan tiga situs slot dan taruhan, yaitu Slot Bola 88, Raja Spin 88, dan Inibet 77, dengan menyita uang tunai senilai Rp16,4 miliar dari 36 rekening serta memblokir 76 rekening lain bernilai transaksi Rp 63,7 miliar (PPATK, 2025). Data Kepolisian Daerah Jawa Barat sebelumnya juga mencatat provinsi ini sebagai wilayah dengan jumlah pelaku judi online terbanyak, yakni 535.644 orang dengan nilai transaksi sekitar Rp3,8 triliun (Detikcom, 2024).

Dari sisi regulasi, tindak pidana perjudian di Indonesia bersumber pada Pasal 303, yang ancaman pidananya telah diperberat melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan diperkuat oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) untuk menjangkau modus perjudian elektronik. Sejak 2 Januari 2026, Indonesia bahkan telah memberlakukan KUHP baru berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 yang memindahkan pengaturan tindak pidana perjudian ke dalam Pasal 426 dan Pasal 427 dengan sistem denda berbasis kategori yang memberi ruang diskresi lebih luas kepada hakim. Namun, karena KUHP Pasal 303 lahir dalam konteks sosial sebelum hadirnya teknologi digital, penerapannya terhadap judi online kerap tidak optimal dan menyisakan kesenjangan antara norma hukum (*das sollen*) dan praktik penegakan hukum (*das sein*) (Hiariej, 2020:213).

Persoalan perjudian bukan sekadar isu hukum positif, melainkan juga persoalan moral-keagamaan yang telah lama menjadi perhatian syariat Islam. Al-Qur'an secara tegas menyebut perjudian (*maisir*) sebagai perbuatan keji yang menimbulkan permusuhan dan menjauhkan manusia dari mengingat Allah (QS. al-Ma'idah [5]: 90-91), serta menegaskan bahwa dosanya jauh lebih besar dibanding manfaatnya (QS. al-Baqarah [2]: 219). Dalam hukum pidana Islam (*fiqh jinayah*), perjudian digolongkan sebagai *jarimah ta'zir*, yaitu tindak pidana yang bentuk dan kadar sanksinya tidak ditentukan pasti oleh *nash*, melainkan diserahkan kepada kebijaksanaan penguasa (*ulil amri*) demi kemaslahatan umum (Audah, 2005:421).

Penelitian ini berupaya mengisi celah kajian (*research gap*) yang selama ini cenderung membahas judi online secara umum (Nurdin, 2022; Rachman dkk., 2023) atau hanya menyoroti aspek pertanggungjawaban pidana dan harmonisasi regulasi (Fadillah, 2023), tanpa secara khusus mengurai bagaimana mekanisme teknis RNG pada permainan slot berkelindan dengan unsur “peruntungan belaka” dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dan unsur *gharar* dalam hukum pidana Islam. Dengan pernyataan dapat dibuat pertanyaan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana kronologi kasus judi *online* (slot); (2) bagaimana unsur-unsur tindak pidana judi *online* (slot) dalam KUHP Pasal 303 ditinjau menurut hukum pidana Islam; dan (3) bagaimana efektivitas sanksi KUHP Pasal 303 terhadap judi *online* (slot) dalam perspektif hukum pidana Islam. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kronologi kasus judi *online* (slot) yang mutakhir, menganalisis kesesuaian unsur pidana antara KUHP dan *fiqh jinayah*, serta mengevaluasi efektivitas sanksi dari kedua perspektif hukum tersebut,

sehingga diharapkan dapat memperkaya kajian hukum pidana Islam kontemporer sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi penegak hukum dalam merumuskan kebijakan pemberantasan judi online yang lebih tegas.

Konsep Sanksi dalam Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam

Sanksi merupakan akibat hukum yang dijatuhkan kepada pihak yang melanggar norma hukum yang berlaku, dan berfungsi sebagai instrumen pemaksa agar norma tersebut benar-benar ditaati. Dalam konteks hukum pidana, sanksi disebut pula pidana (straf), yakni nestapa yang dengan sengaja dijatuhkan negara kepada pelaku yang terbukti bersalah melalui proses peradilan (Saleh, 1983:9). Sudarto (1990:23) menegaskan bahwa pidana adalah penderitaan yang sengaja dibebankan kepada seseorang yang memenuhi syarat tertentu, sedangkan Herbert L. Packer dalam *The Limits of the Criminal Sanction* (1968) mengingatkan agar sanksi pidana digunakan secara bijaksana sebagai upaya terakhir (*ultimum remedium*).

Suatu sanksi pidana pada dasarnya memuat empat unsur pokok: adanya perbuatan yang dilarang undang-undang, adanya ancaman hukuman bagi pelanggarnya, adanya lembaga berwenang yang menjatuhkan sanksi melalui hukum acara pidana, serta adanya unsur kesalahan (*mens rea*) sebagai dasar pertanggungjawaban. Berdasarkan KUHP Pasal 10, sanksi pidana dibedakan menjadi pidana pokok (pidana mati, penjara, kurungan, dan denda) serta pidana tambahan (pencabutan hak tertentu, perampasan barang, dan pengumuman putusan hakim). Penjatuhan sanksi bertujuan memberikan efek jera (*deterrence*), melindungi masyarakat, memulihkan keseimbangan hukum, sekaligus membina pelaku agar kembali menjadi anggota masyarakat yang taat hukum, sehingga fungsinya tidak semata retributif tetapi juga preventif dan edukatif.

Dalam hukum Islam, sanksi dikenal dengan istilah *uqubah*, yaitu pembalasan atas pelanggaran perintah *syara'* yang ditetapkan demi kemaslahatan masyarakat (Audah, 1992:609). Wahbah az-Zuhaili (1989:197) menambahkan bahwa *uqubah* bersifat preventif sekaligus represif, mencakup dimensi *al-rad'u wa al-zajru* (pencegahan), *al-ishlah wa al-tahdzib* (perbaikan dan pendidikan), *hifdz al-mujtama'* (perlindungan masyarakat), dan *iqamat al-'adl* (menegakkan keadilan). Kerangka tujuan pemidanaan Islam dengan demikian lebih komprehensif karena mengintegrasikan dimensi spiritual, sosial, dan preventif secara bersamaan.

Tindak Pidana dan Klasifikasi *Jarimah*

Istilah tindak pidana merupakan terjemahan dari *strafbaar feit* (delik). Moeljatno (2008:59) mendefinisikan perbuatan pidana sebagai perbuatan yang dilarang oleh aturan hukum disertai ancaman sanksi bagi pelanggarnya, di mana perbuatan tersebut juga dirasakan masyarakat sebagai hambatan dalam tata pergaulan yang dicita-citakan. Secara teoretis, tindak pidana terdiri atas unsur objektif (perbuatan, akibat, dan keadaan yang menyertai serta bersifat melawan hukum) dan unsur subjektif (kemampuan bertanggung jawab serta bentuk kesalahan berupa kesengajaan/dolus maupun kealpaan/culpa). Berdasarkan Buku I KUHP, tindak pidana dibedakan menjadi kejahatan (*misdriften*) dan pelanggaran (*overtredingen*), dengan tindak pidana perjudian dalam KUHP Pasal 303 tergolong sebagai kejahatan yang menempatkannya pada tingkat keseriusan lebih tinggi dibanding pelanggaran biasa.

Dalam *fiqh jinayah*, tindak pidana disebut *jarimah*, yaitu perbuatan yang dilarang *syara'* dan diancam hukuman *had* atau *ta'zir*, yang dilakukan oleh mukallaf yang dapat dimintai pertanggungjawaban (Muslich, 2005:1). Unsur *jarimah* meliputi rukun *syar'i* (adanya nash yang melarang), rukun *maddi* (adanya perbuatan nyata), dan rukun *adabi* (pelaku adalah mukallaf). *Jarimah* diklasifikasikan menjadi tiga: (1) *jarimah hudud*, hukuman yang telah ditentukan kadarnya secara pasti oleh *nash*; (2) *jarimah qishash-diyat*, berkaitan dengan pembalasan atas kejahatan terhadap jiwa dan tubuh; dan (3) *jarimah ta'zir*, hukuman yang jenis dan kadarnya diserahkan kepada kebijaksanaan hakim atau penguasa karena tidak diatur rinci oleh *nash* (Djazuli, 2000:12). *Ta'zir* secara bahasa bermakna pencegahan, dan secara istilah dipahami sebagai hukuman yang bersifat mendidik atas perbuatan maksiat yang tidak diancam *had* maupun *kifarat*, dengan bentuk yang sangat beragam, mulai dari teguran, denda, kerja sosial, penyitaan harta, hingga pidana penjara, disesuaikan dengan tingkat bahaya perbuatan (az-Zuhaili, 2007:511-512).

Perjudian (Maisir) dalam Al-Qur'an dan Fiqh Jinayah

Judi dalam bahasa Arab disebut *al-maisir*, berasal dari kata *yasara* yang bermakna mudah, karena perjudian merupakan cara memperoleh harta secara instan tanpa usaha produktif (Ibnu Manzhur, t.t.:193).

Al-Qur'an secara eksplisit dan bertahap melarang perjudian. Allah Swt. berfirman dalam QS. al-Baqarah [2]: 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنفِقُونَ قُلْ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, ‘Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia, (akan tetapi) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.’” (QS. al-Baqarah [2]: 219).

Larangan tersebut kemudian ditegaskan secara mutlak melalui QS. al-Ma'idah [5]: 90-91:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجَسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi, serta menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat. Maka tidakkah kamu mau berhenti?” (QS. al-Ma'idah [5]: 90-91).

Imam Al-Qurthubi menjelaskan bahwa *illat* diharamkannya *maisir* adalah karena ia menghancurkan harta, memutus tali persaudaraan, menimbulkan permusuhan, dan memalingkan manusia dari mengingat Allah (Al-Qurthubi, 1964:287-289). Ditinjau dari *maqashid al-syariah*, larangan perjudian dimaksudkan melindungi lima prinsip pokok kehidupan manusia, yaitu menjaga agama (*hifdz al-din*), menjaga jiwa (*hifdz al-nafs*), menjaga akal (*hifdz al-'aql*), menjaga keturunan (*hifdz al-nasl*), dan menjaga harta (*hifdz al-mal*), karena perjudian memiliki potensi untuk memberikan dampak negatif terhadap seluruh aspek tersebut secara bersamaan (az-Zuhaili, 2020, VII:45). Judi *online* (slot) mengandung tiga unsur yang dilarang syariat sekaligus: *gharar* (ketidakpastian yang merugikan) memakan harta orang lain dengan cara batil. Oleh karena tidak terdapat *nash* yang menentukan kadar hukuman pasti bagi pelaku *maisir*, mayoritas ulama menggolongkan sanksinya sebagai *jarimah ta'zir* yang bentuknya dapat berupa penjara, denda, teguran (*ta'nib*), penyitaan harta hasil kejahatan, hingga pengasingan, bergantung pada kebijaksanaan hakim (*qadhi*) dengan mempertimbangkan tingkat bahaya perbuatan.

Dasar Hukum dan Unsur Tindak Pidana Perjudian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi diartikan sebagai permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan. Kartini Kartono (2006:58) mendefinisikan perjudian sebagai pertarungan yang disengaja atas suatu nilai dengan menyadari risiko pada peristiwa yang hasilnya belum pasti. KUHP Pasal 303 ayat (3) sendiri mendefinisikan permainan judi sebagai setiap permainan yang kemungkinan menang bergantung pada peruntungan belaka atau karena pemain lebih terlatih/mahir, termasuk segala pertarungan lain yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain.

KUHP Pasal 303 ayat (1) merumuskan tiga bentuk perbuatan yang dapat dipidana: menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian; menawarkan atau memberikan kesempatan berjudi kepada khalayak umum; serta turut serta dalam usaha perjudian sebagai mata pencaharian, dengan ancaman pidana penjara maksimal sepuluh tahun atau denda maksimal Rp 25.000.000,00. Pasal 303 bis KUHP mengatur sanksi bagi pemain judi dengan ancaman pidana penjara maksimal empat tahun atau denda Rp 10.000.000,00. Ancaman pidana ini diperberat melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, dan diperkuat oleh Pasal 27 ayat (2) UU ITE juncto Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dengan ancaman pidana penjara maksimal enam tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar bagi pendistribusian konten elektronik bermuatan perjudian.

Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji persoalan judi online dari berbagai sudut pandang. Nurdin (2022) mengkaji penegakan hukum judi online dari perspektif hukum Islam secara umum tanpa menyinggung secara khusus perbandingan dengan KUHP Pasal 303 maupun kronologi kasus terbaru. Rachman dkk. (2023) membahas pertanggungjawaban pidana pelaku judi online dengan menitikberatkan pada aspek pertanggungjawaban subjek hukum, bukan pada evaluasi efektivitas sanksi. Fadillah (2023) berfokus pada harmonisasi *fiqh jinayah* dengan hukum positif dalam konteks kejahatan siber secara luas, tanpa menyentuh spesifikasi permainan slot. Penelitian ini melengkapi kajian-kajian tersebut dengan menghadirkan kronologi kasus, analisis kesesuaian unsur pidana yang lebih terperinci, serta kajian mekanisme teknis *Random Number Generator* (RNG) sebagai bukti ilmiah atas unsur peruntungan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif (yuridis normatif) yang menitikberatkan pada kajian terhadap norma, asas, dan doktrin hukum yang berlaku, baik dalam hukum positif Indonesia maupun hukum pidana Islam. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) untuk menelaah Pasal 303 KUHP beserta regulasi pendukungnya, pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk mengkaji konsep jarimah dan ta'zir dalam fiqh jinayah, serta pendekatan kasus (*case approach*) untuk menelusuri kronologi penanganan perkara judi *online* (slot) yang telah diungkap aparat penegak hukum.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (library research) dengan lokasi penelitian bersifat virtual melalui penelusuran perpustakaan digital. Data yang digunakan adalah data sekunder yang terdiri atas: (a) bahan hukum primer, meliputi KUHP, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, UU ITE, Al-Qur'an, Hadis, dan kitab-kitab fikih hukum pidana Islam; (b) bahan hukum sekunder, meliputi buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan; dan (c) bahan hukum tersier, meliputi kamus hukum, ensiklopedia, serta data resmi lembaga negara seperti PPATK dan pemberitaan resmi kepolisian mengenai penanganan kasus judi online.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menelusuri, mengumpulkan, dan menelaah literatur cetak maupun elektronik dari basis data seperti Google Scholar dan hukumonline.com, serta dokumen resmi PPATK dan Polri. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif-kualitatif dengan teknik analisis komparatif, yaitu membandingkan pengaturan unsur dan sanksi tindak pidana judi *online* (slot) dalam Pasal 303 KUHP dengan konsep jarimah ta'zir dalam hukum pidana Islam, meliputi tahapan pengumpulan dan klasifikasi data, reduksi data, penyajian data, interpretasi data secara komparatif, hingga penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Kronologi Kasus Judi Online (Slot) di Indonesia

Perkembangan perjudian daring di Indonesia sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan meningkatnya penetrasi internet di masyarakat. Pemberlakuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya memberikan landasan hukum dalam penanganan kejahatan berbasis elektronik, Kondisi tersebut mendorong pemerintah membentuk Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring

melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 sebagai upaya memperkuat pencegahan dan penegakan hukum terhadap perjudian daring.

Skala permasalahan perjudian daring di Indonesia tercermin dari data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang menunjukkan bahwa nilai perputaran dana perjudian daring meningkat sebesar 213% dari tahun 2022 ke 2023 hingga mencapai Rp327 triliun, kemudian kembali meningkat menjadi Rp359,81 triliun pada tahun 2024. Pada tahun 2025, nilai tersebut menurun menjadi Rp286,84 triliun atau sekitar 20% sebagai hasil dari penguatan upaya pemberantasan melalui Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring serta Komite Tindak Pidana Pencucian Uang (TPPU) yang dibentuk berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 88 Tahun 2025 (PPATK, 2026). Sekalipun perputaran dana menurun, jumlah situs dan konten bermuatan perjudian yang diblokir Kementerian Komunikasi dan Digital tetap tinggi, mengindikasikan penyelenggara terus bermutasi mencari celah baru untuk beroperasi.

Sebagai contoh mekanisme operasional, Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri pada 27 Agustus 2025 mengungkap sindikat yang mengoperasikan tiga situs judi berbasis slot dan taruhan, yaitu Slot Bola 88, Raja Spin 88, dan Inibet 77. Penyidik menangkap tiga tersangka, menyita uang tunai senilai Rp16,4 miliar dari 36 rekening, serta memblokir 76 rekening lain dengan nilai transaksi mencapai Rp63,7 miliar, sebagai hasil kolaborasi Polri, PPATK, Kementerian Koordinator Bidang Politik dan Keamanan, serta Kementerian Komunikasi dan Digital (PPATK, 2025). Secara umum, pola penanganan kasus judi online slot mengikuti tahapan yang relatif serupa: pemantauan transaksi keuangan mencurigakan oleh PPATK; koordinasi lintas lembaga; penelusuran aliran dana deposit dan penarikan melalui perusahaan aggregator; identifikasi dan penangkapan pelaku, baik admin, operator, maupun penyelenggara; penyitaan barang bukti; hingga proses hukum dengan menjerat pelaku menggunakan Pasal 303 dan/atau Pasal 303 bis KUHP juncto UU ITE. Data lain menunjukkan bahwa sepanjang Mei-Agustus 2025, Polri menangani 235 kasus judi online dengan 259 tersangka, 200 di antaranya berperan sebagai pemain sementara sisanya berperan sebagai penyelenggara, admin, operator, hingga endorser (PPATK, 2026).

Mekanisme *Random Number Generator* (RNG)

Secara teknis, permainan slot online digerakkan oleh algoritma *Random Number Generator* (RNG), yaitu program komputer yang terus-menerus menghasilkan deretan angka acak, bahkan ketika tidak ada pemain yang menekan tombol putar. Mayoritas platform menggunakan varian *pseudo-random number generator* (PRNG) yang menghasilkan bilangan acak semu berdasarkan nilai awal yang lazimnya diambil dari waktu sistem dalam satuan mikrodetik; ketika pemain menekan tombol putar, sistem hanya mengambil satu kombinasi angka pada milidetik tersebut yang kemudian dipetakan ke posisi simbol pada gulungan (*reel*) untuk menentukan kombinasi menang atau kalah (Nugroho, 2025:992-994). Karena setiap putaran bersifat independen dan tidak dipengaruhi hasil putaran sebelumnya, anggapan populer tentang “mesin sedang panas” atau “pola gacor” secara teknis tidak berdasar, sebab RNG dirancang agar hasilnya tidak dapat diprediksi maupun dimanipulasi pemain (Informatika UII, 2025).

RNG bekerja berdampingan dengan dua parameter matematis lain, yakni *Return to Player* (RTP) dan *House Edge*. RTP menggambarkan persentase teoretis dari total taruhan yang secara rata-rata dikembalikan kepada pemain dalam jangka panjang, sedangkan *House Edge* adalah kebalikannya, yaitu keuntungan yang secara matematis selalu berpihak pada penyedia permainan. Kombinasi RNG dan *House Edge* inilah yang menciptakan lingkungan permainan yang secara sistematis merugikan pemain dalam jangka panjang, sekalipun dalam jangka pendek pemain dapat mengalami kemenangan-kemenangan kecil yang menimbulkan ilusi peluang menang (*near-miss effect*) sehingga mendorong pemain untuk terus bermain (Yogonet International, 2025). Studi Nugroho (2025:990) terhadap algoritma RNG pada permainan slot “Starlight Princess” menemukan bahwa pengaturan parameter dan distribusi peluang tetap dapat memengaruhi pola kemenangan pemain, sehingga menimbulkan persoalan transparansi. Sifat RNG yang berupa kode sumber yang algoritma nya tertutup dan ditempatkan pada server penyelenggara yang kerap berlokasi di luar negeri menjadikan mekanisme ini sulit diverifikasi secara independen, baik oleh pemain maupun aparat penegak hukum.

Dari sisi psikologis-medis Menurut American Psychiatric Association dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima (DSM-5) mengakui gambling disorder sebagai gangguan kecanduan nonzat yang memerlukan penanganan medis (APA,

2013:585-589), yang turut diakui *World Health Organization* dalam *International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11)*, Gambling Disorder diklasifikasikan sebagai gangguan akibat perilaku adiktif dengan kode diagnosis **6C50**. (WHO, 2019). Pengakuan dua lembaga internasional ini menegaskan bahwa dampak judi online bukan semata persoalan moral, melainkan juga persoalan medis serius yang memerlukan rehabilitasi.

Unsur-Unsur Pidana Judi Online (Slot) dalam KUHP Menurut Hukum Pidana Islam

Dalam praktik penegakan hukum, unsur “kesempatan bermain judi” pada KUHP Pasal 303 diperluas maknanya mencakup sarana elektronik dengan bersandar pada UU ITE, sehingga judi online slot dapat dijerat secara kumulatif dengan KUHP Pasal 303 juncto ketentuan UU ITE. Apabila unsur-unsur tersebut dibandingkan dengan unsur *jarimah maisir* dalam hukum pidana Islam, tampak kesesuaian yang erat sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Unsur Pidana Judi dalam KUHP dan Fiqh Jinayah

Unsur dalam KUHP Pasal 303	Unsur dalam <i>Fiqh Jinayah</i>	Keterangan
Menawarkan/memberikan kesempatan berjudi	Mengadakan sarana pertaruhan (i'dad wasilah al-qimar)	Kesesuaian pada aspek penyediaan sarana
Menjadikan judi sebagai mata pencaharian (bandar)	Konsep al-muqamir (bandar/penyelenggara)	Kesesuaian pada aspek profesi yang diharamkan
Turut bermain judi (Pasal 303 bis)	Konsep al-la'ib yang mempertaruhkan harta dengan gharar	Kesesuaian pada aspek spekulasi
Unsur “peruntungan belaka” (Pasal 303 ayat 3)	Unsur gharar (ketidakpastian yang merugikan)	Dibuktikan secara teknis melalui mekanisme RNG

Sumber: diolah oleh penulis dari Pasal 303/303 bis KUHP dan literatur fiqh jinayah, 2026.

Perbedaan mendasar terletak pada cara pandang terhadap objek yang dilindungi: KUHP menitikberatkan pada ketertiban umum dan penertiban ekonomi masyarakat, sedangkan hukum pidana Islam menitikberatkan pada perlindungan terhadap lima prinsip pokok *maqashid al-syariah*, sehingga cakupan larangannya bersifat lebih pasti tanpa mengenal pengecualian izin sebagaimana dimungkinkan dalam KUHP Pasal 303. Dari sisi pembuktian, mekanisme RNG yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menjadi bukti ilmiah yang menguatkan bahwa keluaran permainan slot ditentukan sepenuhnya oleh algoritma acak dan tidak dipengaruhi keterampilan pemain, sehingga tidak ada ruang argumentasi bagi

penyelenggara untuk berdalih hasil permainan ditentukan oleh mekanisme acak, bukan oleh keterampilan pemain. yang dapat dikecualikan dari kategori perjudian. Temuan ini sekaligus memenuhi unsur “peruntungan belaka” dalam KUHP Pasal 303 ayat (3) dan unsur *gharar/maisir* dalam hukum pidana Islam secara bersamaan. Namun demikian, karakter RNG yang tidak transparansi dan dioperasikan pada server lintas negara menjadikannya sulit diaudit oleh aparat penegak hukum, sehingga pembuktian materiil dalam praktiknya lebih banyak bertumpu pada penelusuran aliran dana oleh PPATK ketimbang audit teknis atas algoritma itu sendiri.

Karena tidak terdapat *nash* yang menentukan kadar hukuman pasti bagi pelaku *maisir*, mayoritas ulama menggolongkan sanksi bagi pelaku judi *online* slot sebagai *jarimah ta'zir*, yang bentuknya dapat berupa hukuman penjara, denda, teguran, penyitaan harta hasil kejahatan, hingga pengasingan, bergantung pada kebijaksanaan hakim dengan mempertimbangkan tingkat bahaya perbuatan bagi individu dan masyarakat, sebagaimana dipraktikkan dalam ketentuan tentang *maisir* pada Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat.

Efektivitas Sanksi KUHP Pasal 303 terhadap Judi *Online* (Slot)

Secara kuantitatif, penegakan KUHP Pasal 303 bersama UU ITE telah berkontribusi terhadap penurunan perputaran dana judi online dari Rp359,81 triliun pada 2024 menjadi Rp286,84 triliun pada 2025, dengan jumlah deposit pemain yang juga menurun dari Rp51,3 triliun menjadi Rp36,01 triliun (PPATK, 2026). Data ini menunjukkan bahwa penerapan sanksi pidana, ketika dikombinasikan dengan pemblokiran situs dan penelusuran aliran dana, mampu menekan skala perputaran judi online secara signifikan.

Meskipun demikian, efektivitas Pasal 303 KUHP terhadap judi online slot masih menghadapi sejumlah keterbatasan struktural. Pertama, karakteristik perjudian daring jenis slot yang bersifat lintas batas menyulitkan penegakan yurisdiksi hukum Indonesia terhadap penyelenggara yang beroperasi dari luar negeri. Kondisi tersebut semakin diperumit oleh penggunaan server yang berlokasi di luar wilayah Indonesia serta praktik pembuatan situs baru secara berulang setelah situs sebelumnya diblokir oleh pemerintah. Kedua, ancaman pidana yang bersifat maksimal dan alternatif (penjara atau denda) memberi ruang bagi hakim menjatuhkan sanksi relatif ringan, sehingga belum sepenuhnya memberikan efek jera bagi bandar besar yang meraup keuntungan hingga ratusan miliar rupiah (Nawawi Arief, 2010:43-

47). Ketiga, pendekatan yang digunakan cenderung represif-reaktif, yakni menindak setelah kejahatan terjadi, bukan preventif mencegah masyarakat terjerumus sejak awal. Keempat, sebagaimana diuraikan pada bagian hasil, sifat RNG yang tertutup dan lintas negara menjadi kendala tersendiri bagi pembuktian materiil atas manipulasi algoritma, sehingga penegakan hukum lebih banyak bertumpu pada bukti tidak langsung berupa aliran dana.

Pendekatan *Ta'zir* terhadap Tindak Pidana Judi Online (Slot)

Dalam konteks inilah, konsep *ta'zir* dalam hukum pidana Islam menawarkan perspektif yang relevan untuk melengkapi kelemahan tersebut. Fleksibilitas *ta'zir* memungkinkan hakim menjatuhkan sanksi yang proporsional dengan tingkat bahaya perbuatan dan kondisi sosial yang berkembang, termasuk memperberat hukuman bagi bandar besar, tanpa terikat batas maksimal yang kaku sebagaimana dalam KUHP. Karakter *ta'zir* yang berorientasi pada pendidikan (*ta'dib*) dan pencegahan (*al-man'u*), bukan semata pembalasan, sejalan dengan kebutuhan pendekatan preventif berupa edukasi keagamaan dan literasi digital yang menyasar akar masalah, yaitu rendahnya kesadaran moral dan pemahaman risiko perjudian daring di masyarakat.

Lebih jauh, karena kadar dan bentuk sanksi *ta'zir* diserahkan kepada kebijaksanaan *ulil amri* demi kemaslahatan umum, prinsip ini secara filosofis dapat diperluas menjadi kewajiban tambahan berupa transparansi algoritma atau sertifikasi independen atas mekanisme RNG sebagai syarat legalitas suatu platform permainan, sebagaimana *ta'zir* juga mengenal sanksi berupa penyitaan sarana kejahatan dan penghentian aktivitas yang menjadi wasilah (perantara) kemudatan. Pendekatan ini sejalan dengan kaidah fikih *sadd al-dzari'ah*, yaitu menutup segala jalan yang berpotensi mengantarkan pada kemudatan, termasuk mencegah beredarnya aplikasi yang secara struktural dirancang untuk mengeksploitasi psikologi pemain melalui mekanisme algoritmik seperti RNG dan *near-miss effect*. Dengan demikian, penguatan regulasi terhadap penyedia layanan pembayaran, aggregator, dan infrastruktur digital yang memfasilitasi distribusi permainan berbasis RNG dapat menjadi perpanjangan yang relevan dari filosofi *ta'zir* dalam konteks pemberantasan judi online (slot) di era digital.

Sistem kategori denda yang diadopsi dalam KUHP Pasal 426 dan Pasal 427 baru (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023), yang memberikan ruang diskresi lebih luas kepada hakim dalam menjatuhkan hukuman finansial, pada dasarnya memiliki semangat yang sejalan

dengan prinsip fleksibilitas *ta'zir* tersebut, sehingga dapat dipandang sebagai langkah pembaruan hukum pidana nasional ke arah yang lebih adaptif. Teori pemidanaan dalam hukum positif Indonesia yang menggunakan teori gabungan (retributif-preventif) dengan demikian dapat diperkaya oleh dimensi spiritual dan preventif-edukatif dari konsep *uqubah* dalam hukum pidana Islam.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mengenai sanksi tindak pidana judi *online* (slot) dalam KUHP Pasal 303 perspektif hukum pidana Islam, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

Pertama, perkembangan judi *online* (slot) di Indonesia terus meningkat seiring pesatnya penetrasi teknologi informasi, sebagaimana tergambar dari data PPATK yang mencatat lonjakan perputaran dana dari Rp327 triliun (2023) menjadi Rp359,81 triliun (2024), sebelum akhirnya berhasil ditekan menjadi Rp286,84 triliun pada 2025 berkat penguatan Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring dan Komite TPPU. Pengungkapan sindikat Slot Bola 88, Raja Spin 88, dan Inibet 77 oleh Bareskrim Polri pada Agustus 2025 turut memperlihatkan pola operasi yang terorganisasi, memanfaatkan perusahaan aggregator dan jaringan rekening lintas bank untuk menyamarkan aliran dana.

Kedua, unsur-unsur tindak pidana judi *online* (slot) dalam KUHP Pasal 303 memiliki kesesuaian yang erat dengan unsur *jarimah maisir* dalam hukum pidana Islam, khususnya pada unsur "peruntungan belaka" yang secara substansial identik dengan unsur *gharar*. Mekanisme *Random Number Generator* (RNG) menjadi bukti ilmiah yang menegaskan bahwa hasil setiap putaran permainan slot sepenuhnya ditentukan oleh algoritma acak, bukan oleh keterampilan pemain, sehingga memperkuat terpenuhinya kedua unsur tersebut secara bersamaan dan menutup ruang argumentasi penyelenggara untuk beralih bahwa slot merupakan permainan berbasis keterampilan. Meski demikian, karakter RNG yang tertutup dan dioperasikan pada server lintas negara menjadikan pembuktian materiil melalui audit algoritma sulit dilakukan, sehingga penegakan hukum dalam praktiknya lebih banyak bertumpu pada penelusuran aliran dana oleh PPATK.

Ketiga, penerapan sanksi KUHP Pasal 303 telah berkontribusi nyata menekan perputaran dana judi *online* secara kuantitatif, namun efektivitasnya masih dibatasi oleh persoalan yurisdiksi lintas negara, ancaman pidana yang bersifat alternatif sehingga membuka ruang sanksi ringan, pendekatan yang cenderung represif-reaktif, serta opasitas algoritma RNG yang menyulitkan pembuktian. Konsep *ta'zir* dalam hukum pidana Islam,

yang bersifat fleksibel, berorientasi pendidikan dan pencegahan, serta terbuka terhadap perluasan bentuk sanksi seperti kewajiban transparansi algoritma dan penyitaan sarana kejahatan, menawarkan perspektif yang relevan untuk melengkapi kelemahan tersebut.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar penegak hukum memperkuat pendekatan preventif berbasis literasi digital dan edukasi keagamaan, tidak hanya mengandalkan sanksi represif. Regulator disarankan mendorong kewajiban transparansi dan sertifikasi independen atas algoritma RNG bagi penyedia layanan permainan digital yang beroperasi maupun diakses dari Indonesia. Pemerintah disarankan terus memperkuat sinergi lintas lembaga dan kerja sama lintas negara guna menjangkau penyelenggara judi online di luar yurisdiksi Indonesia. Adapun bagi penelitian selanjutnya, disarankan mengkaji lebih mendalam implementasi KUHP baru Pasal 426 dan Pasal 427 terhadap kasus-kasus judi *online* (slot) pasca 2026, termasuk mengevaluasi kelayakan audit algoritma RNG sebagai instrumen hukum baru dalam pemberantasan judi online.

Daftar Pustaka

- Al-Qurthubi, Imam. 1964. *Al-Jami' li Ahkam al-Qur'an*, Jilid VI. Kairo: Dar al-Kutub al-Mishriyyah.
- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fifth Edition (DSM-5). Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Audah, Abdul Qadir. 1992. *At-Tasyri' al-Jina'i al-Islami Muqaranan bil Qanun al-Wadh'i*, Jilid I. Beirut: Muassasah ar-Risalah.
- Audah, Abdul Qadir. 2005. *At-Tasyri' al-Jinai al-Islami*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 1989. *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Jilid VI. Damaskus: Dar al-Fikr.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2007. *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2020. *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid VII, diterjemahkan oleh Tim Pustaka Litera AntarNusa. Jakarta: Gema Insani.
- Detikcom. 2024. "Jabar Provinsi dengan Pelaku Judi Online Terbanyak." 25 Juni 2024.
- Djazuli, A. 2000. *Fiqh Jinayah: Upaya Menanggulangi Kejahatan dalam Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fadillah, R. A. 2023. "Harmonisasi Fiqh Jinayah dan Hukum Positif dalam Penanganan Kejahatan Siber". *Al-Mashlahah: Jurnal Hukum Islam dan Peradaban*, Vol. 7, No. 1: 70-85.
- Griffiths, Mark. 1994. "The Role of Cognitive Bias and Skill in Fruit Machine Gambling." *British Journal of Psychology*, Vol. 85, No. 3: 351-369.

- Griffiths, Mark. 2003. "Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations." *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 6, No. 6: 557-568.
- Hiariej, E. O. S. 2020. *Hukum Pidana*. Yogyakarta: UGM Press.
- Ibnu Manzbur. t.t. *Lisan al-Arab*, Jilid V. Beirut: Dar Shadir.
- Informatika UII. 2025. "Algoritma Judi Online Menggunakan Random Number Generator". Yogyakarta: Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Kartini. 2006. *Patologi Sosial*, Jilid I. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Moeljatno. 2008. *Asas-Asas Hukum Pidana*, Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, Ahmad Wardi. 2005. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Nawawi Arief, Barda. 2010. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Nugroho. 2025. "Analisis Algoritma Random Number Generator pada Mekanisme Permainan Judi Online Starlight Princess". *Jurnal Ilmiah*, Vol. 3, No. 4: 990-998.
- Nurdin, Rizqi Kurniadi. 2022. "Penegakan Hukum Judi Online dalam Perspektif Hukum Islam". *Jarimah: Islamic Criminal Law Journal*, Vol. 4, No. 1: 78-90.
- Packer, Herbert L. 1968. *The Limits of the Criminal Sanction*. Stanford: Stanford University Press.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). 2025. *Polri Ungkap Sindikat Judi Online Jaringan Internasional, Sita Rp16,4 Miliar dan Bekukan 76 Rekening*. *Siaran Pers*, 27 Agustus 2025. Jakarta: PPATK.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). 2026. *Catatan Capaian Strategis PPATK Tahun 2025: Menjaga Kedaulatan dan Integritas Ekonomi Bangsa*. *Siaran Pers*, 28 Januari 2026. Jakarta: PPATK.
- Acep Akmal Saeful, dkk. 2023. "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Judi Online dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif". *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, Vol. 11, No. 1: 55-68.
- Saleh, Roeslan. 1983. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*. Jakarta: Aksara Baru.
- Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online. 2023. *Laporan Kinerja Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online*. Jakarta: Kemenko Polhukam RI.
- Sudarto. 1990. *Hukum Pidana I*. Semarang: Yayasan UNDIP.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.

World Health Organization. 2019. International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). Geneva: WHO.

Yogonet International. 2025. "Bagaimana Algoritma dan RNG Membentuk Slot Online: Melihat Lebih Dekat". Artikel Daring, 24 September 2025.