JURNAL HUKUM PELITA, Vol. 6 No. 2 (November 2025) : Hal 561-575
ISSN 2809-2082 (online)
Available online at: https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/JH

Analisa Yuridis Terhadap Upaya Pemerintah Memblokir *Game Roblox* Yang Mengandung Muatan Permainan Judi *Online*

Nino Gilang Darmawan [1*], MS Tumanggor [2], Lukman Hakim [3]
[123] Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
*Korespondensi : Avata2506@gmail.com

Info Artikel

Diterima : 27-9-2025	Direvisi : 13-10-2025	Disetujui : 30-10-2025	Diterbitkan : 4-11-2025

DOI : 10.37366/jhp.v6i2.6325

Keywords : *Online Gambling, Apps, and Roblox*

Abstract : *In the modern era, with technological advancements such as smartphones, everything has become easily accessible. From social media to online banking, business information, and business applications, as well as online games for children. However, technological advancements have also led to an increase in crime and violations, including online transactions for narcotics, terrorist communication networks, and crimes such as gambling. This research uses a normative juridical research method, examining primary, secondary, and tertiary legal materials. The results show that the government can take several steps to prevent online gambling, including stricter law enforcement through site blocking and account suspension, digital platform monitoring, public awareness and education, and inter-agency and industry collaboration. The government has a strong legal basis to block online games like Roblox if they are proven to contain gambling elements. However, the effectiveness of such actions still faces several challenges. Ultimately, the government's legal certainty allows for decisive action against online games that facilitate gambling. Nevertheless, the success of online gambling eradication depends on a combination of strong regulation, careful law enforcement, and prevention strategies that focus on education and public awareness.*

Kata kunci : Perjudian Online, Aplikasi, dan Roblox

Abstrak : Dimasa modern saat ini, dengan kemajuan teknologi seperti smartphone, apapun menjadi mudah untuk di akses. Mulai dari media sosial (yang sebelumnya membutuhkan komputer yang memiliki koneksi internet), menabung melalui M-Banking, informasi bisnis, dan aplikasi bisnis (yang sebelumnya harus dilakukan melalui komputer yang memiliki koneksi internet maupun cara hanya dapat diakses dengan cara-cara konvensional seperti membaca koran/majalah, serta mendatangi secara langsung bursa saham serta Bank), serta akses terhadap game online permainan bagi anak-anak (yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan membeli mainan konvensional, atau alat permainan elektronik seperti Gamebot, Gameboy, playstation, nintendo, maupun komputer). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yuridis normatif. Hasil penelitian menunjukkan pada pemerintah dapat menempuh beberapa upaya untuk mencegah pelaku usaha aplikasi dan penyelenggara game online termasuk Roblox untuk dapat mematuhi larangan perjudian, termasuk penegakan hukum yang lebih tegas melalui pemblokiran situs dan akun, pengawasan aplikasi dan platform digital. Pada akhirnya, kepastian hukum yang dimiliki pemerintah memungkinkan tindakan tegas terhadap game online yang memfasilitasi perjudian. Namun, keberhasilan pemberantasan perjudian online secara keseluruhan bergantung pada kombinasi antara regulasi yang kuat, penegakan hukum yang cermat, dan strategi pencegahan yang berfokus pada edukasi dan kesadaran publik.

I. PENDAHULUAN

Sebagai Negara Hukum, Indonesia mengimplementasikan berbagai macam konsep, norma, prinsip, dan asas hukum dalam beragam aturan yang terdapat di Indonesia. Negara Hukum Liberal kemudian dikembangkan oleh Friederich Julius Stahl menjadi Negara Hukum Formal dengan pembatasan kekuasaan yang lebih ketat. Stahl mengemukakan 4 (empat) instrumen pembatasan kekuasaan dalam Negara Hukum Formal yaitu (1) pengakuan dan perlindungan terhadap HAM, (2) negara didasarkan atas *Trias Politica,* (3) pemerintahan diselenggarakan berdasarkan undang-undang (*wetmatig bestuur*) dan (4) peradilan administrasi negara yang bertugas menangani pelanggaran hukum oleh pemerintah.[1] Konsep negara hukum sendiri disebutkan dalam Pasal 1 Ayat 3 amandemen Undang-Undang Dasar Tahun 1945, dimana Konsep negara hukum pada dasarnya bertujuan untuk mengadakan pembatasan kekuasaan penguasa demi perlindungan hak-hak warga negara atau rakyat. [2]

Salah satu perlindungan hak-hak warga negara atau rakyat yang dilindungi dalam konsep negara hukum Indonesia adalah hak kesejahteraan rakyat, yang secara jelas tertuang dalam ketentuan Pasal 28 Huruf C dan Pasal 31 Ayat 5 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang diketahui Pasal 28 Huruf C menyatakan "Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia."[3] Kemudian Pasal 31 Ayat 5 menyatakan "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia."[4]

Dalam praktiknya sendiri, diketahui bahwa upaya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pembangunan dan perkembangan serta penggunaan teknologi sesuai nilai-nilai dan kaidah yang diatur dalam Pasal 28 Huruf C dan Pasal 31 Ayat 5 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tersebut, melalui diterbitkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diperbaharui dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.[5]

---

[1] Hotma P. Sibuea, *Ilmu Negara,* Jakarta : Erlangga, 2014. hlm. 161
[2] Hotma P. Sibuea, *Kapita Selekta Hukum Tata Negara,* Jakarta : Universitas 17 Agustus, 2007. hlm. 60
[3] Djarot Saiful Hidayat, et. all., *Kajian Terhadap UUD RI dan Pelaksanaannya,* Badan Pengkajian DPR RI : Jakarta, 2020. hlm. 62
[4] Tim Peneliti Kelompok Kerja Forum Rektor Indonesia, *Penyempurnaan Amandemen Undang-Undang Dasar 1945,*Gajah Mada University Press : Yogyakarta, 2007. hlm. 131
[5] Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik,* Nusamedia : Bandung, 2017. hlm. 2

Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diperbaharui dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengatur banyak hal, mulai dari penggunaan dokumen elektronik dan hasil cetaknya sebagai alat bukti, penggunaan informasi dan transaksi elektronik, tanda tangan elektronik, penyelenggaraan sistem elektronik, perlindungan data pribadi, serta larangan terhadap berbagai tindak pidana di ruang digital, termasuk penyebaran berita bohong, konten asusila, ujaran kebencian (SARA), pencemaran nama baik, dan ancaman kekerasan, termasuk salah satunya larangan judi online melalui media informasi dan teknologi.[6]

Dimasa modern saat ini, dengan kemajuan teknologi seperti smartphone, apapun menjadi mudah untuk di akses. Mulai dari media sosial (yang sebelumnya membutuhkan komputer yang memiliki koneksi internet), menabung melalui M-Banking, informasi bisnis, dan aplikasi bisnis (yang sebelumnya harus dilakukan melalui komputer yang memiliki koneksi internet maupun cara hanya dapat diakses dengan cara-cara konvensional seperti membaca koran/majalah, serta mendatangi secara langsung bursa saham serta Bank), serta akses terhadap game *online* permainan bagi anak-anak (yang sebelumnya hanya bisa dilakukan dengan membeli mainan konvensional, atau alat permainan elektronik seperti Gamebot, Gameboy, playstation, nintendo, maupun komputer). Namun kemajuan teknologi juga membawa kemajuan perkembangan kejahatan, dimana saat ini diketahui marak terjadi pelanggaran maupun kejahatan dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk melakukan pelanggaran maupun kejahatan, mulai dari transaksi jual beli narkotika, dan komunikasi jaringan terorisme, hingga pelanggaran seperti perjudian, yang saat ini dikenal dengan istilah JUDOL (judi *online*).

Judi Online sendiri dalam pengaturan hukum di Indonesia, memiliki pengaturan yang secara spesifik di atur pada Pasal 303 KUHP lama (yang telah diperbaharui dengan ketentuan Pasal 426 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP) maupun ketentuan Pasal 27 ayat 1 jo Pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 303 KUHP diketahui menyatakan, " (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: 1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pen- carian, atau dengan

[6] Muhammad Agus Fajar Syaefudin, Fajar Ari Sudewo, dan Kuz Rizkianto, *Hukum Siber Perbandingan Indonesia dan Malaysia,* Pekalongan : Penerbit NEM, 2024. hlm. 15

sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; 2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara; 3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam mejalakan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu. (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainanlain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya."[7]

Kemudian Pasal 303 bis KUHP menyatakan, "(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah: 1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303; 2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu. (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah."[8]

Kemudian Pasal 426 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, diketahui menyatakan, "(1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin. a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam penrsahaan perjudian; b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan pe{udian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian. Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1)

[7] Joko Sriwidodo, *Kajian Hukum Pidana Indonesia : Teori dan Praktek,* Yogyakarta : Kepel Press, 2019. hlm. 340-341

[8] Edi Ribut Harwanto, *Pembaharuan Sistem Hukum Pidana Melalui Rekodifikasi Demokratis Konsolidasi Adaptasi Di Dalam KUHP Nasional,* Lampung : Laduny Alifatama, 2023. hlm. 229

dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan bempa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f."[9]

Kemudian perjudian pada media online diatur pada ketentuan Pasal 27 ayat 1 jo Pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."[10]

Dalam perkembangannya sendiri, diketahui bahwa judi online berkembang cukup pesat secara tersembunyi di Indonesia, menyusup melalui media sosial, seperti youtube, tiktok, instagram, twitter (sekarang berubah menjadi aplikasi X), hingga facebook, dimana perjudian menyusup melalui iklan-iklan atau add-ons dalam setiap media sosial, bahkan merambah hingga aplikasi berbasis investasi terselubung yang menggunakan sistem perjudian online bahkan sempat dianggap memberikan kerugian negara seperti aplikasi Binomo. Pola yang sama juga terjadi pada game online untuk anak-anak, dimana setiap game online yang menyediakan platform add-ons seringkali disusupi oleh game online, mulai dari game X-World, bahkan hingga ke platform game online besar seperti Mobile Legend menjadi sasaran dari pelaku usaha judi online, meskipun tidak secara langsung, namun melalui para pemain *streamer* yang menyiarkan game seperti Mobile Legend seringkali diketahui mempromosikan perjudian online.

Di Amerika Serikat, aplikase game Roblox sudah menghadapi dua gugatan dari dua orang tua anak-anak yang merasa orang tua dan anak dibawah umur, tepatnya pada Pengadilan Federal California. Gugatan itu sendiri diajukan oleh Rachelle Colvin dan Danielle Sass, yang dalam gugatannya menyalahkan Roblox atas memfasilitasi akses ke "kasino virtual di luar ekosistem Roblox" dan mengambil keuntungan dari hal tersebut. Mereka menuduh bahwa pengguna Roblox, terutama anak-anak, membeli mata uang digital yang disebut "Robux" melalui platform Roblox, yang kemudian digunakan untuk berjudi di situs-situs seperti Satozuki, Studs, dan RBLXWild. Mereka juga menekankan

[9] *Ibid.,* hlm. 229-230
[10] Wenggedes Frensh, *Kebihakan Kriminal Penanggulangan Kejahatan,* Purbalingga : Media Aksara, 2025. hlm. 38

bahwa Roblox memiliki pengetahuan tentang setiap transaksi yang terjadi dalam ekosistemnya.[11]

Gugatan tersebut diajukan bukan tanpa alasan, karena baik pihak orang tua yaitu Rachelle Colvin dan Danielle Sass, sebagai orang tua merasa dirugikan akibat Roblox memfasilitasi judi online dalam bentuk casino virtual pada aplikasinya, dimana kerugian yang di alami Rachelle Colvin dan Danielle Sass mencapai 150.000 Poundsterling atau sekitar tiga milyar rupiah.[12]

Di Indonesia masalah perjudian online yang terdapat pada aplikasi game Roblox juga sudah mulai marak terjadi, diketahui berdasarkan Keterangan dari Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) yaitu Abdul Mu'ti, yang menjelaskan bahaya game Roblox yang terindikasi memiliki unsur memicu kekerasan, dan penyusupan konten judi *online*.[13] Bahkan terindikasi dari Menko polhukam Hadi Tjahjanto mengungkapkan ada 80 ribu pengguna aplikasi Roblox yang terindikasi memainkan menu perjudian casino pada aplikasi game Roblox.[14]

Dalam menghadapi situasi tersebut, tentunya pemerintah berupaya melakukan berbagai macam cara agar aplikasi Roblox dapat menghilangkan menu perjudian casino yang terdapat di dalam aplikasi, dimana melalui Menteri Komunikasi dan Digital (Menkomdigi), Meutya Hafid, telah menggelar pertemuan dengan perwakilan pengembang Roblox pada 14 Agustus 2025 agar pihak Roblox menyesuaikan platform dan konten pada game agar sesuai dengan aturan perlindungan anak di Indonesia[15], namun hingga jurnal penelitian ini di buat dari pihak Roblox seakan tidak mengindahkan permintaan dari Menteri Komunikasi dan Digital (Menkomdigi), Meutya Hafid, bahkan menu perjudian casino masih terdapat pada aplikasi Roblox hingga saat ini.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Jenis Hukum Yuridis Normatif yaitu penelitian hukum yang menekankan pada data sekunder dalam peneltian dan mengkaji asas-asas, hukum positif yang berasal dari data kepustakaan.[16]

---

[11] https://www.kotakgame.com/berita/detail/102242/Roblox-Dituntut-Karena-Judi-Ilegal-yang-Mengincar-Anak-Anak-dan-Hakim-Setujui-Tuntutan-Tersebut di akses pada 29 Agustus 2025

[12] https://www.cnbcindonesia.com/tech/20241219131811-37-597306/bocah-14-tahun-kecanduan-judi-online-rugi-sampai-rp-3-miliar di akses pada 29 Agustus 2025

[13] https://www.msn.com/id-id/berita/nasional/ini-permintaan-indonesia-kepada-pengembang-gim-roblox/ar-AA1Ky41m di akses pada 30 Agustus 2025

[14] https://www.instagram.com/p/C8b-4QuSDCD/ di akses pada 29 Agustus 2025

[15] https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9559

[16] Mukti Fajar ND, *Dualisme Penelitian Hukum,* Pustaka Pelajar : Yogyakarta, 2013. hlm. 23

Adapun pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

a. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) yaitu pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang terkait dengan isu hukum yang dibahas.
b. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*) adalah pendekatan dalam penelitian hukum yang memberikan sudut pandang analisa penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam penormaan sebuah peraturan kaitannya dengan konsep-konsep yang digunakan.
c. Pendekatan Analitis (*Analytical Approach*) adalah analisis terhadap bahan hukum untuk mengetahui makna yang dikandung oleh istilah-istilah yang digunakan dalam peraturan perundang-undangan secara konsepsional, sekaligus mengetahui penerapannya dalam praktik-praktik dan keputusan-keputusan hukum.

III. PEMBAHASAN

A. Upaya Yang Perlu Dilakukan Pemerintah Dalam Membuat Pelaku Usaha Aplikasi dan Penyelenggara Game Online Roblox Agar Mematuhi Kebijakan Larangan Perjudian Di Indonesia

Guna memberdayakan masyarakat dalam melawan praktik perjudian ilegal di dunia maya, Kementerian Komdigi (dahulu kominfo) melakukan Kampanye "Bersama Stop Judi Online". Kampanye ini menggunakan beragam pendekatan, mulai dari penanayangan iklan di media luar ruang yang ada di kantor kementerian dan lembaga serta pemerintah daerah dan beragam media yang mudah diakses masyarakat hingga pemasangan iklan di media massa.[17]

Kementerian Komunikasi dan Informatika juga terus melakukan upaya pencegahan agar judi online tidak meluas. MenKomdigi (dahulu kominfo) Budi Arie Setiadi menyatakan mengambil enam langkah tegas untuk membatasi praktik perjudian ilegal yang meresahkan masyarakat. Selain itu, Kementerian Komdigi (dahulu kominfo) tengah merancang kampanye untuk penyadaran masyarakat. "Komdigi (dahulu kominfo) tengah memproses Instruksi Presiden tentang Pelarangan dan Pemberantasan Kegiatan Perjudian dalam Jaringan, Pemblokiran Virtual Private Network (VPN) gratis, Penguatan kebijakan pemutusan Network Access Provider (NAP), pemberian

[17]https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240726195243-37-558050/duh-ri-darurat-judi-online-dan-anak-jadi-sasaran-begini-modusnya diakses pada 5 September 2025

peringatan dan perintah kepada platform digital, dan pembatasan transfer pulsa maksimal Rp1 Juta per hari dengan pengecualian agen pulsa, serta audit terhadap Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE)," jelasnya dalam Indonesia *Public Relations Summit* 2024: "*Consolidation for Reputation*".[18]

Menteri Budi Arie menyatakan keberadaan Inpres akan menjadi dasar penanganan aplikasi atau situs judi online. Menurutnya, perjudian digital bukan sekadar pelanggaran hukum, tetapi juga ancaman serius terhadap kesejahteraan finansial, kesehatan mental, dan harmoni sosial masyarakat. "Satgas juga sedang merancang tindakan preventif dengan menyembunyikan notifikasi ketika ada masyarakat yang terpantau mengakses situs judi online," ungkapnya.[19]

MenKomdigi (dahulu kominfo) berupaya melakukan serangkaian tindakan pencegahan untuk memblokir situs yang terbukti digunakan mengakses judi online. Kementerian Komdigi (dahulu kominfo) menerapkan penguatan kebijakan pemutusan NAP dari Kamboja dan Filipina. Selanjutnya, memberikan peringatan dan perintah kepada platform digital untuk pengendalian Domain Name System (DNS) publik yang menjadi celah aktivitas judi online.[20]

Disatu sisi untuk memastikan penyelenggara *game online* seperti Roblox mematuhi kebijakan larangan perjudian, pemerintah perlu mengambil pendekatan yang komprehensif, melibatkan kerja sama, regulasi, dan penegakan hukum yang tegas. Beberapa langkah yang dapat dilakukan pemerintah meliputi Pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), perlu terus mengadakan dialog intensif dengan pihak Roblox untuk memastikan kepatuhan mereka terhadap hukum yang berlaku di Indonesia. Meskipun Roblox sudah menyatakan komitmennya, implementasi harus terus diawasi secara ketat.

Pemerintah juga dapat bekerja sama dengan Roblox untuk meninjau klasifikasi *game* yang ada di platform tersebut, termasuk dengan menerapkan sistem *Indonesia Game Rating System* (IGRS). Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten berunsur perjudian tidak terakses oleh anak-anak dan remaja. Jika Roblox terbukti melanggar ketentuan hukum, pemerintah dapat menggunakan kewenangan untuk memblokir akses ke platform tersebut secara permanen. Ancaman ini berfungsi sebagai insentif kuat bagi Roblox untuk bertindak proaktif dalam memberantas perjudian di platformnya.

---

[18] *Ibid.*

[19] https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240726181503-192-1126001/kominfo-bongkar-cara-ribuan-anak-bisa-main-judi-online di akses pada 3 September 2025

[20] *Ibid.*

Pemerintah juga dapat mempertimbangkan penerapan sanksi finansial, seperti denda, jika ditemukan pelanggaran yang berulang. Hal ini serupa dengan kebijakan yang diterapkan kepada platform digital lain, seperti Telegram, yang terancam denda jika tidak kooperatif dalam memberantas konten judi.

Selain itu dalam menghadapi adanya problematika terkait penggunaan aplikasi game roblox untuk perjudian, Satgas Pemberantasan Perjudian Daring yang telah dibentuk perlu melakukan investigasi secara khusus di platform *game online*, termasuk Roblox. Investigasi ini penting untuk mengidentifikasi akun-akun, *game*, atau bahkan pengembang yang memfasilitasi aktivitas perjudian. Pemerintah juga dapat mendorong kerja sama antara Roblox dengan pengembang *game* lokal. Dengan demikian, pemerintah dapat memastikan bahwa ekosistem *game* di platform tersebut juga aman dan sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia. Pemerintah lebih lanjut juga dapat bekerja sama dengan Roblox dan penyedia teknologi lain, seperti Google, untuk menggunakan AI dalam mendeteksi dan menghapus konten serta aktivitas perjudian secara otomatis.[21]

Pemerintah dapat menerapkan kombinasi tindakan penegakan hukum dan pencegahan untuk membuat pelaku usaha aplikasi dan penyedia game online, seperti Roblox, mematuhi larangan perjudian di Indonesia. Upaya ini meliputi pembentukan satgas lintas kementerian untuk memberantas judi daring, penindakan terhadap transaksi dan rekening terkait, pemblokiran konten dan aplikasi melanggar hukum, serta edukasi dan sosialisasi bahaya judi daring kepada masyarakat luas, termasuk melalui kerja sama dengan lembaga terkait dan masyarakat. Pemerintah telah membentuk satgas ini untuk memberantas judi online secara lintas kementerian dan lembaga, sebagaimana tertuang dalam Keppres Nomor 21 Tahun 2024. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan perbankan akan terus memblokir rekening yang terindikasi digunakan untuk transaksi judi online untuk menghentikan aliran dana ilegal.[22] Komdigi (dahulu kominfo) akan terus memblokir konten dan aplikasi yang mengandung judi online, termasuk game yang terbukti mengandung unsur negatif dan melanggar hukum. Pemerintah juga dapat melakukan kerja sama dengan negara lain melalui organisasi seperti INTERPOL untuk mencegah masuknya bandar judi baru dan memperkuat penegakan hukum terhadap pelaku. Semua hal tersebut dapat dilakukan pemerintah sementara ini dengan menggunakan dasar hukum seperti Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang

[21] Kurniawan Tri Wibowo, et. al., *Hukum Digital Dan Privasi Data,* Lombok : Al-Haramain, 2025. hlm.124
[22] Erry Fitrya Primadhany, et. al., *Pengantar Hukum Siber Indonesia,* Banten : Sada Kurnia Pustaka, 2025. hlm. 76

Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang mengatur larangan distribusi informasi elektronik yang mengandung perjudian (Pasal 27 ayat (2)), dan KUHP.[23]

Mengintensifkan sosialisasi mengenai bahaya judi online melalui berbagai kanal dan program edukasi kepada masyarakat. Melakukan evaluasi terhadap aplikasi dan game online yang berpotensi mengandung unsur negatif, seperti kekerasan, atau memicu perilaku judi, untuk mencegah penyalahgunaan. Mendorong peran aktif masyarakat dalam melaporkan tindak pidana judi online dan menumbuhkan kesadaran hukum serta sosial untuk menghindari kegiatan ilegal ini. Kepolisian, Komdigi (dahulu kominfo), dan lembaga terkait lainnya perlu bekerjasama untuk memantau dan mengawasi aktivitas digital dan transaksi yang terkait dengan judi online.

Selain itu Pemerintah dapat menempuh beberapa upaya untuk mencegah pelaku usaha aplikasi dan penyelenggara game online mematuhi larangan perjudian, termasuk penegakan hukum yang lebih tegas melalui pemblokiran situs dan akun, pengawasan aplikasi dan platform digital, peningkatan kesadaran publik dan edukasi, serta kolaborasi antarlembaga dan industri untuk mengorkestrasi upaya pemberantasan judi online.

B. Landasan Kepastian Hukum Pemerintah Dalam Memblokir Game Online Roblox Yang Memiliki Muatan Perjudian *Online*

Judi online semakin merajalela. Dampak dari permainan judi daring ini sudah menjangkiti jutaan orang mulai dari pelajar, driver ojol, ibu rumah tangga, hingga aparat keamanan. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat nilai transaksi keuangan mencurigakan, terutama terkait dengan judi online, telah mencapai lebih dari Rp600 triliun pada kuartal I-2024. Angka ini setara 20 persen dari APBN. Jumlah pemain judi online tercatat mencapai 3,2 juta orang. Pihak PPATK sejak dua tahun terakhir telah mendeteksi 5.000 rekening bank terkait judi online yang sudah diblokir. Adapun transaksi pemain judi online di Indonesia rata-rata sekitar Rp100 ribu. Sebanyak 80 persen dari 3,2 juta masyarakat yang bermain judi online melakukan transaksi rata-rata Rp100 ribu, dengan pelakunya banyak berasal dari golongan masyarakat menengah ke bawah.

Perputaran akumulasi transaksi judi online ini, menurut PPATK, jumlahnya terus meningkat. Pada 2021, PPATK melacak ada Rp57 triliun perputaran uang judi online. Kemudian, pada 2022 meningkat jadi Rp81 triliun. Angka ini melonjak pada 2023 dengan nilai transaksi tembus Rp327 triliun. Tak mengherankan, banyak kalangan menilai Indonesia sudah "darurat judi online.

[23] Abdul Kadir, *Hukum Tindak Pidana Khusus Dalam KUHP Nasional,* Tanggerang : Minhaj Pustaka, 2024. hlm. 110

Menurut Barkatullah, pemerintah Indonesia sejatinya memiliki landasan dalam penanganan dan pemblokiran game online yang memiliki muatan perjudian online, baik secara yuridis dan teoritis. *Pertama*, *The theory of the uploader and the downloader*. Berdasarkan teori ini, suatu negara dapat melarang dalam wilayahnya, kegiatan *uploading* dan *downloading* yang diperkirakan dapat bertentangan dengan kepentingannya. Misalnya, suatu negara dapat melarang setiap orang untuk *uploading* kegiatan perjudian atau kegiatan perusakan lainnya dalam wilayah negara, dan melarang setiap orang dalam setiap wilayahnya untuk *downloading* kegiatan perjudian tersebut. Minnesota adalah salah satu negara bagian pertama yang menggunakan jurisdiksi ini. *Kedua*, teori *The Law of the server*. Pendekatan ini memperlakukan *server* dimana webpages secara fisik berlokasi, yaitu dimana mereka dicatat sebagai data elektronik. Menurut teori ini sebuah *webpages* yang berlokasi di *server* pada *Stanford University* tunduk pada hukum California. Namun teori ini akan sulit digunakan apabila *uploader* berada dalam jurisdiksi asing. *Ketiga*, *The Theory of International Spaces*. Ruang *cyber* dianggap sebagai *the fourth spaces*. Yang menjadi analogi adalah tidak terletak pada keamanan fisik, melainkan pada sifat internasional, yakni *sovereignless quality*.[24]

Kemudian Alfons Tanujaya, Pakar Keamanan Siber mengakui bahwa memberantas judi *online* secara teknis sulit dilakukan, ia menilai pemblokiran adalah langkah yang jauh lebih baik daripada tidak ada tindakan sama sekali. Alfons menekankan perlunya tindak lanjut yang lebih komprehensif, termasuk melacak rekening bank dan alamat *server* yang digunakan untuk aktivitas ilegal.[25] Hal senada juga disampaikan oleh Hikmahanto Juwana, Guru Besar Hukum Internasional UI menyoroti tantangan besar dalam menindak penyelenggara judi yang berada di luar negeri. Perbedaan regulasi antarnegara menjadi kendala utama, sehingga diperlukan kerja sama internasional untuk penegakan hukum yang lebih efektif. Namun, ia juga menyatakan bahwa pelarangan perjudian oleh pemerintah Indonesia selaras dengan konstitusi, demi kepentingan moral, agama, dan ketertiban umum.[26] Mualimin Abdi, Mantan Kasubdit Penyiapan Sidang MK Kemenkumham juga menyatakan bahwa pembatasan hak warga negara untuk berjudi melalui KUHP dan UU Perjudian sudah dibenarkan oleh UUD 1945. Larangan tersebut diberlakukan untuk melindungi kepentingan banyak orang, dan bagi yang merasa dirugikan karena larangan tersebut bisa berjudi di negara yang melegalkan.[27]

---

[24] Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik, Op. Cit.,* hlm. 20
[25] Juan Rico Sumarezs Titalehu, et. al., *Hukum Cyber,* Bandung : Widina Media Utama, 2020. hlm. 33
[26] Hinsa Siburian, *Lanskap Keamanan Siber Indonesia Tahun 2023,* Jakarta : Badan Siber dan Sandi Negara Republik Indonesia, 2024. hlm. 60
[27] Maidinia Rahmawati, *Menelisik Pasal Bermasalah Dalam UU ITE,* Jakarta : ICJR Press, 2024. hlm. 81

Pemblokiran *game online* seperti Roblox yang memfasilitasi perjudian memiliki landasan hukum yang kuat di Indonesia, yang didasarkan pada peraturan perundang-undangan, kebijakan pemerintah, dan pandangan para ahli hukum. Tindakan ini merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk melindungi masyarakat, terutama anak-anak dan remaja, dari dampak negatif perjudian daring.

Sebagai sebuah kejahatan luar biasa, memberantas judi online tidak cukup dengan langkah biasa-biasa saja. Pemerintah tidak tinggal diam. Untuk itu, Presiden Joko Widodo membentuk Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Perjudian Daring yang terdiri atas lintas kementerian/lembaga. Pembentukan Satgas tersebut tertuang dalam Keputusan Presiden (Keppres) nomor 21 tahun 2024 tentang Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Daring yang terbit di Jakarta, 14 Juni 2024. Tim khusus ini dipimpin oleh Menteri Koordinator bidang Politik Hukum dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto, dengan anggota dari berbagai instansi termasuk Kemenko PMK, Kementerian Komdigi (dahulu kominfo), Kementerian Hukum dan HAM, Kejaksaan Agung, TNI, BSSN, BIN, PPATK, Bank Indonesia (BI), dan OJK.[28]

Berdasarkan Keppres Nomor 21 Tahun 2024, Satgas Judi Online dibentuk untuk mengoptimalkan pencegahan dan penegakan hukum perjudian daring secara efektif dan efisien. Jurus pemberantasan judi online lintas instansi bahkan lintas negara diatur dan diregulasikan dalam Keppres Nomor 21 Tahun 2024.

Selain itu berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU ITE, Pasal ini melarang setiap orang untuk "dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Ketentuan ini menjadi dasar utama bagi pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), untuk memblokir konten atau platform yang memuat perjudian, termasuk di dalam *game online*. Kemudian Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 1 Tahun 2024 Pasal ini mengatur sanksi pidana berat bagi pihak yang mendistribusikan konten perjudian, termasuk kemungkinan pemblokiran akses.[29]

Kemudian dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Transaksi Elektronik (PP PSTE) dan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat (PM PSE Privat): Regulasi ini memberi kewenangan kepada Komdigi untuk memblokir konten yang melanggar hukum, seperti perjudian dan pornografi. Sesuai PM

[28] Ibrahim Fikma Edrisy, *Pengantar Hukum Siber,* Lampung : Sai Wawai Publishing, 2025. hlm. 39
[29] *Ibid.,* hlm. 39

PSE, Komdigi memiliki kewenangan untuk memutus akses secara langsung terhadap konten judi yang ditemukan di sistem elektronik.[30]

Meskipun landasan hukumnya kuat, pemblokiran Roblox atau platform lain yang memuat perjudian tetap menghadapi tantangan seperti masih adanya definisi yang kabur terkait kejelasan dalam membedakan antara *item* dalam *game* yang diperdagangkan secara normal dan *item* yang digunakan sebagai alat untuk berjudi. Selain itu lokasi *server* di luar negeri juga menjadi tantangan tersendiri dimana Banyak platform yang beroperasi dari negara yang melegalkan perjudian, sehingga penegakan hukum di Indonesia menjadi sulit. Selain itu pengelola platform judi *online* selalu mencari cara untuk menghindari pemblokiran, misalnya dengan menggunakan VPN atau metode lain.

Secara keseluruhan, tindakan pemerintah memblokir *game online* seperti Roblox yang memuat perjudian memiliki landasan hukum yang kuat dan didukung oleh para ahli. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kemampuan pemerintah untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menjalin kerja sama dengan pihak lain untuk menindak pelanggar secara komprehensif.

IV. PENUTUP

Pemerintah dapat menempuh beberapa upaya untuk mencegah pelaku usaha aplikasi dan penyelenggara game online termasuk Roblox untuk dapat mematuhi larangan perjudian, termasuk penegakan hukum yang lebih tegas melalui pemblokiran situs dan akun, pengawasan aplikasi dan platform digital, peningkatan kesadaran publik dan edukasi, serta kolaborasi antarlembaga dan industri untuk mengorkestrasi upaya pemberantasan judi *online*.

Pemerintah memiliki dasar kepastian hukum yang kuat untuk memblokir *game online* seperti Roblox jika terbukti mengandung unsur perjudian. Namun, efektivitas tindakan tersebut masih dihadapkan pada beberapa tantangan. Pada akhirnya, kepastian hukum yang dimiliki pemerintah memungkinkan tindakan tegas terhadap *game online* yang memfasilitasi perjudian. Namun, keberhasilan pemberantasan perjudian *online* secara keseluruhan bergantung pada kombinasi antara regulasi yang kuat, penegakan hukum yang cermat, dan strategi pencegahan yang berfokus pada edukasi dan kesadaran publik.

V. SARAN

[30] Josep Teguh Santoso, *Teknologi Keamanan Siber (Cyber Security),* Semarang : Yayasan Prima Agus Teknik, 2024. hlm. 59

Disarankan kedepannya pemerintah perlu melakukan pendekatan bertahap dan berfokus pada mitigasi dengan tahapan pemberian peringatan dan ultimatum, evaluasi berkala, serta bila terbukti terjadi pelanggaran pemerintah juga perlu memberikan sanksi proporsional. Selain itu pemerintah juga perlu mewajibkan pembukaan kantor perwakilan di Indonesia bagi para aplikator asing, karena dengan adanya kantor perwakilan di Indonesia, pemerintah akan lebih mudah untuk berkoordinasi, meminta data, dan menyampaikan kebijakan terkait, serta penegakan hukum yang lebih efektif. Selain itu pemerintah juga perlu memperkuat regulasi konten dan moderasi.

Disarankan pemerintah perlu memperkuat landasan hukum perlindungan anak secara spesifik. Kemudian, memberikan definisi perjudian dalam konteks digital secara lebih jelas, mengoptimalkan kerja sama internasional, memperkuat penegakan hukum yang ada, serta memberikan tindakan penal dan non-penal secara tegas kepada pelanggar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik,* Nusamedia : Bandung, 2017.

Abdul Kadir, *Hukum Tindak Pidana Khusus Dalam KUHP Nasional,* Tanggerang : Minhaj Pustaka, 2024.

Djarot Saiful Hidayat, et. all., *Kajian Terhadap UUD RI dan Pelaksanaannya,* Badan Pengkajian DPR RI : Jakarta, 2020.

Edi Ribut Harwanto, *Pembaharuan Sistem Hukum Pidana Melalui Rekodifikasi Demokratis Konsolidasi Adaptasi Di Dalam KUHP Nasional,* Lampung : Laduny Alifatama, 2023.

Erry Fitrya Primadhany, et. al., *Pengantar Hukum Siber Indonesia,* Banten : Sada Kurnia Pustaka, 2025.

Hinsa Siburian, *Lanskap Keamanan Siber Indonesia Tahun 2023,* Jakarta : Badan Siber dan Sandi Negara Republik Indonesia, 2024.

Hotma P. Sibuea, *Kapita Selekta Hukum Tata Negara,* Jakarta : Universitas 17 Agustus, 2007.

Hotma P. Sibuea, *Ilmu Negara,* Jakarta : Erlangga, 2014.

Ibrahim Fikma Edrisy, *Pengantar Hukum Siber,* Lampung : Sai Wawai Publishing, 2025.

Joko Sriwidodo, *Kajian Hukum Pidana Indonesia : Teori dan Praktek,* Yogyakarta : Kepel Press, 2019.

Josep Teguh Santoso, *Teknologi Keamanan Siber (Cyber Security),* Semarang : Yayasan Prima Agus Teknik, 2024.

Juan Rico Sumarezs Titalehu, et. al., *Hukum Cyber,* Bandung : Widina Media Utama, 2020.

Kurniawan Tri Wibowo, et. al., *Hukum Digital Dan Privasi Data,* Lombok : Al-Haramain, 2025.

Maidinia Rahmawati, *Menelisik Pasal Bermasalah Dalam UU ITE,* Jakarta : ICJR Press, 2024.

Muhammad Agus Fajar Syaefudin, Fajar Ari Sudewo, dan Kuz Rizkianto, *Hukum Siber Perbandingan Indonesia dan Malaysia,* Pekalongan : Penerbit NEM, 2024.

Mukti Fajar ND, *Dualisme Penelitian Hukum,* Pustaka Pelajar : Yogyakarta, 2013.

Tim Peneliti Kelompok Kerja Forum Rektor Indonesia, *Penyempurnaan Amandemen Undang-Undang Dasar 1945,*Gajah Mada University Press : Yogyakarta, 2007.

Wenggedes Frensh, *Kebihakan Kriminal Penanggulangan Kejahatan,* Purbalingga : Media Aksara, 2025.

https://www.cnbcindonesia.com/tech/20241219131811-37-597306/bocah-14-tahun-kecanduan-judi-online-rugi-sampai-rp-3-miliar di akses pada 29 Agustus 2025

https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240726195243-37-558050/duh-ri-darurat-judi-online-dan-anak-jadi-sasaran-begini-modusnya diakses pada 5 September 2025

https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240726181503-192-1126001/kominfo-bongkar-cara-ribuan-anak-bisa-main-judi-online di akses pada 3 September 2025

https://www.instagram.com/p/C8b-4QuSDCD/ di akses pada 29 Agustus 2025

https://www.kotakgame.com/berita/detail/102242/Roblox-Dituntut-Karena-Judi-Ilegal-yang-Mengincar-Anak-Anak-dan-Hakim-Setujui-Tuntutan-Tersebut di akses pada 29 Agustus 2025

https://www.msn.com/id-id/berita/nasional/ini-permintaan-indonesia-kepada-pengembang-gim-roblox/ar-AA1Ky41m di akses pada 30 Agustus 2025

https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9559 di akses pada 29 Agustus 2025