

Perbuatan Melawan Hukum Oleh Penyelenggara Sistem Elektronik: Studi Pertanggungjawaban Perdata Google Play Store Terhadap Aplikasi Perjudian Terselubung

Nada Ulya Qinvi¹, Adhitya Rizky Prabowo²

¹Institut Bakti Nusantara 1, Email : nadaqinvi88@gmail.com

²Universitas Malahayati 2, Email: rizkyprabowo02@gmail.com

Naskah Diterima : 02 Maret 2026; Naskah Review : 15 Maret 2026 Diterima Publikasi : 30 April 2026

Abstract

Based on Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions, which was last amended by Law Number 1 of 2024, the Google Play Store is classified as a Private Electronic System Provider. As a global application distribution platform operating in Indonesian jurisdiction, Google is strictly bound by the positive laws applicable in the country. The purpose of this study is to examine the civil liability of Google Play Store as an Electronic System Provider for losses arising from the circulation of disguised gambling applications on its platform. Using a normative juridical approach with conceptual and statutory analysis methods, this study examines the gap between the regulatory obligations imposed by Indonesian cyber law and the reality on the ground that thousands of gambling applications disguised as online games have managed to escape the Google Play Store's content moderation system. The results of the study indicate that the five elements of Unlawful Acts as regulated in Article 1365 of the Indonesian Civil Code have been fulfilled, namely (1) unlawful acts in the form of negligence in moderation, (2) errors in the form of culpa, (3) actual losses suffered by users, (4) a proven causal relationship and (5) violation of legal obligations as an Electronic System Organizer based on the ITE Law and PP No. 71 of 2019. This study offers a comprehensive legal argument that Google Play Store can be held civilly liable as an Electronic System Organizer in Indonesia.

Keywords: Unlawful Acts, Electronic System Organizer, Google Play Store, Covert Gambling, Civil Liability.

Abstrak

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diubah terakhir melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, Google Play Store termasuk dalam klasifikasi Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Sebagai platform distribusi aplikasi global yang beroperasi di yurisdiksi Indonesia, Google terikat secara mutlak pada aturan hukum positif yang berlaku di tanah air. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pertanggungjawaban perdata Google Play Store sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik atas kerugian yang timbul dari beredarnya aplikasi perjudian terselubung di platformnya. Menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan metode analisis konseptual dan perundang-undangan, penelitian ini menelaah kesenjangan antara kewajiban regulatif yang dibebankan hukum siber Indonesia dan kenyataan di lapangan bahwa ribuan aplikasi perjudian berkedok permainan daring berhasil lolos dari sistem moderasi konten Google Play Store. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lima elemen Perbuatan Melawan Hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUHPer telah terpenuhi yaitu (1) perbuatan melawan hukum berupa kelalaian moderasi, (2) kesalahan dalam bentuk culpa, (3) kerugian nyata yang diderita pengguna, (4) hubungan kausalitas yang dapat dibuktikan dan (5) pelanggaran kewajiban hukum sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik berdasarkan UU ITE dan PP No. 71 Tahun 2019. Penelitian ini menawarkan argumentasi yuridis yang komprehensif bahwa Google Play Store dapat bertanggung jawab secara perdata sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik di Indonesia.

Kata Kunci: Perbuatan Melawan Hukum, Penyelenggara Sistem Elektronik, Google Play Store, Perjudian Terselubung, Pertanggungjawaban Perdata.

*) Nada Ulya Qinvi: nadaqinvi88@gmail.com

PENDAHULUAN

Kehadiran internet sebagai infrastruktur digital global tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi dan bertransaksi, tetapi juga melahirkan ekosistem bisnis baru yang beroperasi sepenuhnya dalam ruang siber. Salah satu manifestasi paling signifikan dari transformasi ini adalah munculnya platform distribusi aplikasi digital sebuah fenomena yang secara struktural telah menggeser model distribusi perangkat lunak konvensional menuju sistem yang terpusat, terstandarisasi, dan berskala masif.¹

Google Play Store sebagai platform distribusi aplikasi terbesar di dunia berbasis sistem operasi Android merupakan contoh paradigmatik dari fenomena tersebut. Didirikan pada tahun 2008² dan saat ini menampung lebih dari tiga juta aplikasi aktif. Google Play Store telah menjadi gerbang tunggal (*single gateway*) bagi ratusan juta pengguna Android di seluruh dunia termasuk Indonesia untuk mengakses berbagai layanan digital. Dalam norma hukum Indonesia, Google Play Store dikategorikan sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya meletakkan kewajiban-kewajiban hukum tertentu terhadap entitas tersebut. Secara normatif Pasal 15 UU ITE mengamanatkan bahwa setiap Penyelenggaraan Sistem Elektronik wajib menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik tersebut sebagaimana mestinya. Penegasan ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik serta Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 yang mewajibkan Penyelenggaraan Sistem Elektronik Privat untuk melakukan pengawasan, moderasi, dan pemutusan akses (*take down*) terhadap informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan terlarang, termasuk perjudian. Di dalam ranah hukum keperdataan, perjudian merupakan aktivitas yang melanggar syarat objektif sah nya perjanjian karena memiliki kausa yang tidak halal dalam Pasal 1320 *jo.* Pasal 1334 KUHPerdata. Oleh karena itu, Google memiliki kewajiban hukum untuk menyaring dan memastikan tidak ada aplikasi di ekosistemnya yang memfasilitasi transaksi ilegal tersebut.

¹ Harunur Rosyid, R. Achmad DJazuli, Imanullah Ali Ubed, *Teknopreneur*, (Gresik: UMG Press Cetakan Pertama Desember 2025), hlm. 225 link <http://eprints.umg.ac.id/15957/2/TEKNOPRENEUR.pdf>

² Business of Appas, Google Play Store Statistics (2026), link <https://www.businessofapps.com/data/google-play-statistics/>

Namun demikian antara norma ideal yang seharusnya berlaku dengan realitas yang sesungguhnya terjadi terdapat jurang yang dalam dan memprihatinkan. Faktual empiris di lapangan menunjukkan bahwa ratusan bahkan ribuan aplikasi perjudian berhasil menembus sistem moderasi konten Google Play Store dengan menyamarkan dirinya sebagai aplikasi permainan daring biasa yang tampak tidak berbahaya.

Fenomena perjudian terselubung ini mendapatkan konfirmasi resmi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Dalam periode 20 Oktober 2024 hingga 16 Mei 2026 Komdigi telah melakukan pemutusan akses sebanyak 3.452.000 situs yang berkaitan dengan judi online³. Pada saat itu Budi Arie Setiadi yang masih menjabat sebagai Menteri Komunikasi dan Informatika yang saat ini menjadi Kementerian Komunikasi dan Digital menyatakan bahwa rata-rata setiap harinya Komdigi melakukan pemutusan akses terhadap 1.500 hingga 2.000 situs dan puluhan aplikasi termasuk aplikasi gim terkait perjudian online⁴. Pada Agustus 2023, kasus yang paling menonjol adalah pemblokiran aplikasi Higgs Domino Island⁵ yang tercatat telah diunduh lebih dari 50 juta kali di Google Play Store sebelum akhirnya diidentifikasi sebagai aplikasi perjudian terselubung.

Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komdigi, Hokky Situngkir, secara terbuka mengakui dalam acara Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) di Bali pada Oktober 2024 bahwa banyak judi online yang menyamar menjadi game, dan masyarakat perlu berhati-hati. Hingga periode tersebut, Kemkominfo telah memblokir lebih dari tiga juta aplikasi yang diduga merupakan judi online berkedok gim. Beberapa aplikasi yang berhasil diidentifikasi dan diblokir seperti Domino, QiuQiu 99, Boyaa QQ Kiu, Pop Gapple⁶ yang telah diunduh lebih dari satu juta kali, Topfun yang telah diunduh lebih dari lima juta kali, MVP Domino QiuQiu⁷, serta puluhan aplikasi serupa yang semuanya pernah tersedia di Google Play Store.

³ Okezone, 3,4 Juta Situs Judi Online Di Blokir Hingga Mei 2026, <https://news.okezone.com/read/2026/05/18/337/3219094/3-4-juta-situs-judi-online-diblokir-hingga-mei-2026>

⁴ Emiten News.com, Picu Keresahan Kominfo Putus Akses Ke Aplikasi Judi Online Di Play Store dan App Store, <https://emitennews.com/news/picu-keresahan-kominfo-putus-akses-ke-aplikasi-judi-online-di-play-store-dan-app-store>

⁵ Jurnalarta, Akhirnya Kominfo Blokir Aplikasi Higgs Domino Island dan Situs Judi Online Lainnya, link <https://jurnalarta.com/news/2023/08/09/akhirnya-kominfo-blokir-aplikasi-higgs-domino-island-dan-situs-judi-online-lainnya/>

⁶ CNBC Indonesia. Awas! 15 Game Ini Ternyata Judi Online Penguras Rekening. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240729140353-37-558465>

⁷ Tirto.id, 10 Aplikasi yang ternyata game judi online dan harus diwaspadai, link <https://tirto.id/aplikasi-yang-ternyata-game-judi-online-dan-harus-diwaspadai-g2pz>

Yang semakin memprihatinkan, beberapa aplikasi yang sebelumnya telah diblokir oleh Kominfo ternyata kembali muncul di Google Play Store⁸. Investigasi media menemukan bahwa aplikasi-aplikasi tersebut masih dapat diakses meskipun pemerintah mengklaim telah melakukan pemblokiran. Google menyatakan bahwa pihaknya memiliki kebijakan yang jelas untuk permintaan penghapusan dari pemerintah di seluruh dunia⁹, namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa koordinasi antara Kominfo dan Google berjalan tidak efektif dan lamban. Kondisi ini mencerminkan kegagalan sistemik dalam mekanisme pengawasan konten yang seharusnya menjadi tanggung jawab Google selaku Penyelenggaraan Sistem Elektronik.

Namun realitas di lapangan menunjukkan adanya kegagalan sistemik dalam fungsi pengawasan yang dilakukan oleh Google Play Store. Praktik perjudian daring tidak lagi beroperasi secara terang-terangan melalui situs web, melainkan telah bermutasi menjadi perjudian terselubung (*disguised gambling*). Modus operandi yang marak terjadi adalah penyusupan fitur perjudian seperti mekanisme simulasi kasino, slot virtual, dan penukaran koin menjadi uang riil atau saldo digital di dalam aplikasi menawarkan transaksi *in app purchase* yang sekilas terlihat ramah anak dan umum.

Aplikasi-aplikasi tersebut berhasil lolos dari sistem kurasi Google Play Store dan didistribusikan secara masif kepada konsumen di Indonesia. Ironisnya, transaksi keuangan di dalam aplikasi perjudian terselubung ini difasilitasi langsung oleh sistem pembayaran resmi terintegrasi milik Google seperti *In-App Purchase* serta *Billing System*. Melalui sistem pembayaran ini, seluruh transaksi *in app purchase* diproses melalui *Google Play Billing* dan Google memperoleh komisi antara 15 hingga 30 persen¹⁰ dari setiap transaksi tersebut. Hal ini yang menjadi fakta untuk menempatkan Google bukan hanya sebagai penyedia infrastruktur distribusi aplikasi, tetapi juga sebagai pemroses transaksi yang memperoleh manfaat ekonomi langsung dari setiap transaksi perjudian yang terjadi dalam ekosistemnya.

⁸ Kompas Tekno. Diklaim Sudah Diblokir Kominfo, Aplikasi Game Judi Online Masih Muncul di PlayStore. <https://tekno.kompas.com/read/2022/08/05/11450037/>

⁹ Nada Ulya Qinvi dan Brian Amy Prastyo. Penindakan Terhadap Aplikasi Pinjaman Online Ilegal di Google Play Store. *Technology and Electronic Law Journal*, Vol. 1, No. 2. Universitas Indonesia. <https://scholarhub.ui.ac.id/tejlj/vol1/iss2/5/>

¹⁰ Bantuan Play Console, *Monetisasi dan Iklan*, <https://support.google.com/googleplay/android-developer/topic/9857752>

Selama ini jika terjadi kerugian finansial akibat judi online, penegakan hukum di Indonesia cenderung fokus pada pertanggungjawaban pidana yang menysasar pengembang aplikasi (*developer*) atau pemainnya saja.¹¹ Sementara itu, Google selaku fasilitator utama kerap berlindung di balik doktrin *Safe Harbor Policy* dengan dalih bahwa mereka hanyalah penyedia platform pihak ketiga dan tidak mengetahui adanya aktivitas ilegal di dalamnya. Alibi hukum ini tidak lagi dapat diterima secara keperdataan. Pembiaran yang dilakukan oleh Google Play Store ditambah dengan adanya keuntungan finansial yang mereka terima dari transaksi tersebut telah memenuhi akumulasi unsur Perbuatan Melawan Hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUHPperdata. Kelalaian Google dalam melakukan moderasi sistemik (*duty of care*) bukan lagi sekadar pelanggaran administratif melainkan telah melanggar hak subjektif orang lain yang bertentangan dengan kewajiban hukumnya sendiri, serta melanggar nilai kepatutan dan kehati-hatian dalam masyarakat.

Asimetri informasi antara Google selaku raksasa teknologi dengan pengguna sebagai konsumen yang dirugikan memerlukan kajian yuridis yang mendalam terkait bagaimana pertanggungjawaban civil (*civil liability*) ini dapat dieksekusi di pengadilan Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan guna membedah batasan, parameter, dan mekanisme Gugatan PMH terhadap Google Play Store atas kerugian yang ditimbulkan oleh aplikasi perjudian terselubung di platformnya.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif yaitu pendekatan yang secara kritis dan mendalami hukum sebagai aturan yang dianggap sesuai dengan penelitian hukum positif yang dilakukan dengan cara melihat, mengkaji, mendalami hukum dengan menggunakan tinjauan pustaka dan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berkaitan dengan permasalahan dalam pembahasan penelitian ini. Pendekatan ini dipilih karena hakikat permasalahan yang dikaji bersifat normatif-konseptual yakni menyangkut penafsiran dan penerapan norma hukum terhadap suatu fakta hukum tertentu.

¹¹ Hukumonline. Tanggung Jawab Platform Media Sosial Atas Konten Berbahaya. Link <https://www.hukumonline.com/klinik/a/tanggung-jawab-platform-media-sosial-atas-konten-berbahaya-lt5c6bc749d2150/>

Sumber bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer yaitu terdiri dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, UU ITE beserta perubahannya, PP No. 71 Tahun 2019, Permenkominfo No. 5 Tahun 2020, Surat Edaran Menkominfo No. 3 Tahun 2016, UU Perlindungan Konsumen, serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan menggunakan bahan hukum sekunder berupa doktrin hukum, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, dan komentar ahli serta menggunakan bahan hukum tersier yang berupa kamus hukum, ensiklopedia, dan laporan lembaga resmi. Analisis dilakukan secara kualitatif dengan metode preskriptif-analitis untuk merumuskan argumentasi hukum yang koheren dan dapat dioperasionalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Doktrin Perbuatan Melawan Hukum yang diakomodasi dalam Pasal 1365 KUHPer menyatakan bahwa tiap perbuatan melanggar hukum yang membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut. Dalam perkembangannya, Arrest Lindenbaum-Cohen (HR 31 Januari 1919) memperluas pengertian Perbuatan Melawan Hukum tidak hanya sebatas pelanggaran undang-undang tertulis, tetapi mencakup juga pelanggaran hak subjektif orang lain, bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku, bertentangan dengan kesusilaan, dan bertentangan dengan kepatutan dalam masyarakat¹². Munir Fuady dalam karyanya Perbuatan Melawan¹³ Hukum juga menggarisbawahi bahwa perkembangan Perbuatan Melawan Hukum kontemporer semakin menitikberatkan pada konsep *duty of care* dalam konteks hubungan antara pelaku usaha berskala besar dengan konsumennya.

Bila kita lihat dalam Pasal 1 angka 6 Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik google telah memenuhi kualifikasi sebagai penyelenggara sistem elektronik lingkup private melalui layanan Google Play Store dan Google Play Billingnya sehingga Google perlu tunduk pada kewajiban-kewajiban yang diatur dalam Pasal 15 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu setiap penyelenggara sistem elektronik wajib untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara andal, aman, serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem

¹² L Sautunnida. Tinjauan Yuridis Perbuatan Melanggar Hukum (PMH) Penyalahgunaan Data Pribadi Aplikasi di Google Play Store. Jurnal Yustika: Media Hukum dan Keadilan, Universitas Surabaya. DOI: <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/yustika/article/view/4591>

¹³ Fuady, Munir. *Perbuatan Melawan Hukum: Pendekatan Kontemporer*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2017), hlm 56

elektronik sebagaimana mestinya. Meskipun sebagian besar aplikasi yang ada di Google Play Store merupakan buatan developer sebagai pihak ketiga, bukan berasal dari Google sehingga developer yang perlu diminta bertanggung jawab untuk mendukung aplikasinya dan memastikan aplikasi tersebut bekerja dengan baik serta Google hanya bertindak sebagai distributor, sementara tanggung jawab hukum operasional dan fungsional aplikasi sepenuhnya berada di tangan developer masing-masing.¹⁴ Akan tetapi, pertanggungjawaban Google sebagai penyedia toko aplikasi yaitu google dapat menggunakan Google Play Protect untuk memindai aplikasi secara otomatis demi mencegah malware,¹⁵ google berhak menghapus atau menengguhkan aplikasi dari play store yang melanggar pedoman pusat kebijakan pengembangan google play¹⁶ dan memfasilitasi pembelian aplikasi dan pengembalian dana untuk aplikasi berbayar.¹⁷

Meskipun adanya doktrin safe harbor dalam Pasal 10 PP Penyelenggara Sistem Transaksi Elektronik yang memuat pengecualian tanggung jawab Penyelenggara Sistem Elektronik dalam kondisi tertentu, namun pengecualian ini mensyaratkan bahwa Penyelenggara Sistem Elektronik telah bertindak dengan kehati-hatian yang wajar. Apabila dapat dibuktikan bahwa Google tidak melakukan verifikasi yang memadai, membiarkan aplikasi perjudian berkedok aplikasi yang menawarkan transaksi *in app purchase* beredar dalam jangka waktu yang tidak wajar setelah adanya notifikasi, dan memproses transaksi perjudian dengan memungut komisi, maka syarat kehati-hatian ini tidak terpenuhi dan pengecualian tanggung jawab tidak dapat diterapkan.

Berdasarkan kerangka normatif dan fakta empiris yang telah dipaparkan, penelitian ini menganalisis seluruh unsur-unsur Perbuatan Melawan Hukum sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 1365 KUHPdata terhadap Google Play Store yaitu:

a. Unsur Adanya Perbuatan Melawan Hukum (*Onrechtmatige Daad*)

¹⁴ Ketentuan Umum Terkait Akses Untuk Google Play di EEA (Wilaya Ekonomi Eropa), link <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/14659200?hl=id>

¹⁵ Blog Google, Bersaing Untuk Membangun Ketahanan Siber Secara Komprehensif dan Ruang Digital Indonesia Yang Lebih Aman, <https://blog.google/intl/id-id/products/platforms/bersinergi-untuk-membangun-ketahanan-siber-secara-komprehensif-dan-ruang-digital-indonesia-yang-lebih-aman/>

¹⁶ Developer Policy Center, https://play.google/developer-content-policy/#!?modal_active=none

¹⁷ Cyberhub.id, Tiga Strategi Canggih Google Hadapi Ancaman Malware dan Phising, link <https://cyberhub.id/berita/strategi-google-hadapi-malware>

Secara doktrinal sejak putusan *Arrest Lindenbaum v. Cohen (1919)* perluasan makna PMH tidak lagi sebatas pelanggaran undang-undang tertulis (*onwetmatig*), melainkan mencakup pelanggaran terhadap hak subjektif orang lain, kewajiban hukum si pelaku, kesusilaan, dan asas kepatutan dalam masyarakat.¹⁸

Google Play Store selaku Penyelenggara Sistem Elektronik Privat telah memenuhi unsur Perbuatan Melawan Hukum ini melalui dua spectrum yaitu *Pertama*, Pelanggaran Kewajiban Hukum Tertulis dimana Google melanggar Pasal 15 UU ITE dan Pasal 2 PP Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggara Sistem Transaksi Elektronik yang mewajibkan Penyelenggara Sistem Elektronik mengoperasikan sistem secara andal, aman, dan bertanggung jawab. Google juga melanggar kewajiban penapisan mengenai konten terlarang yang diamanatkan dalam Permenkominfo Nomor 5 Tahun 2020. *Kedua*, Pelanggaran Asas Kepatutan dan Kehati-hatian (*Violation of Duty of Care*) dimana Google meloloskan aplikasi perjudian berselubung gim dan menyediakan fasilitas transaksi *In-App Purchase* yaitu pembelian dalam aplikasi untuk perjudian tersebut merupakan pelanggaran nyata terhadap kepatutan berbisnis. Terlebih lagi, Google menarik keuntungan finansial potongan komisi transaksi ilegal tersebut. Secara hukum perdata, tin dakan memetik keuntungan dari kausa yang tidak halal yaitu perjudian bertentangan secara diametral dengan asas iktikad baik dan kepatutan sosial.

2. Unsur Adanya Unsur Kesalahan (*Schuld*)

Asas Kepatutan *Arrest Lindenbaum v. Cohen* Tahun 1919, Pasal 1366 KUHPperdata tentang pertanggungjawaban akibat kelalaian/kealpaan, dan Pasal 4 Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 merupakan dasar hukum dalam unsur kesalahan. Unsur kesalahan dalam perdata dapat berupa kesengajaan (*dolus*) atau kealpaan/kelalaian (*culpa/negligence*). Dalam konteks gugatan terhadap Google, jenis kesalahan yang paling tepat diaplikasikan adalah Kelalaian Berat (*Gross Negligence*). Google tidak bisa lagi menggunakan pembelaan doktrin *Safe Harbor Policy* hanya sebagai wadah pasif karena Google bertindak aktif sebagai kurator tunggal yang menentukan hidup-mati sebuah aplikasi di ekosistem Android melalui proses *review* sebelum aplikasi dipublikasikan, Google memiliki instrumen teknologi algoritma canggih dan modal finansial yang sangat besar sehingga mereka secara rasional mampu mendeteksi adanya manipulasi fitur judi berkedok pembelian koin atau *loot boxes* dan kegagalan

¹⁸ Wirjono Prodjodikoro. *Perbuatan Melanggar Hukum Dipandang dari Sudut Hukum Perdata*. Bandung: CV Mandar Maju, 2018, hlm 117.

atau pembiaran sistem kurasi Google yang berulang hingga meloloskan aplikasi judi ke publik menunjukkan hilangnya standar kehati-hatian yang seharusnya dimiliki oleh perusahaan teknologi sekelas Google. Dalam hukum, ketidakpedulian terhadap risiko yang sudah dapat diprediksi dikualifikasikan sebagai kesalahan hukum.

3. Unsur Adanya Kerugian (*Schade*)

Kerugian dalam hukum perdata dibagi menjadi dua yaitu kerugian materiel secara nyata dan dapat dihitung serta kerugian imateriel secara moral atau psikologis yang diatur dalam Pasal 1243 dan Pasal 1246 KUHPperdata. Adapun unsur kerugian materiel ini terbukti secara nyata dari berkurangnya harta kekayaan para pengguna platform dan korban akibat uang mereka tersedot ke dalam transaksi pembayaran digital *In-App Purchase* untuk membeli koin, tiket, atau cip judi terselubung di dalam aplikasi tersebut. Setiap mutasi rekening bank, tagihan kartu kredit, atau potongan saldo *e-wallet* yang mengalir ke Google atas aplikasi tersebut menjadi bukti dokumen elektronik kerugian nyata.

Adapun kerugian imateriel ini ialah kerugian psikologis berupa candu judi yang merusak masa depan pengguna, keretakan rumah tangga korban, hingga penurunan produktivitas hidup akibat manipulasi sistemik psikologi gim judi yang dibiarkan bebas beroperasi di Play Store.

4. Unsur Adanya Hubungan Kausalitas (*Causal Verband*)

Untuk membuktikan unsur ini, hukum perdata Indonesia menganut Teori Kausalitas *Adequat* serta Pasal 1367 ayat 1 KUHPperdata mengenai tanggung jawab atas kerugian yang disebabkan oleh barang atau sistem di bawah pengawasan seseorang. Dalam Teori Kausalitas *Adequat* menjelaskan adanya sebuah perbuatan dianggap menjadi penyebab jika menurut pengalaman hidup normal, perbuatan tersebut secara logis dan wajar dapat menimbulkan kerugian tersebut. Hubungan kausalitas antara kelalaian Google dengan kerugian korban bersifat langsung dan kausatif yaitu, *Pertama* Jika Google Play Store menerapkan sistem penyaringan yang ketat sesuai regulasi dan tidak meloloskan aplikasi perjudian terselubung tersebut ke dalam store-nya, masyarakat tidak akan pernah memiliki akses untuk mengunduh aplikasi itu. *Kedua*, lebih jauh lagi jika Google tidak mengintegrasikan sistem gerbang pembayaran digitalnya melalui *Google Play Billing* pada aplikasi tersebut, transaksi perjudian terselubung itu tidak akan pernah bisa mengeksekusi uang riil dari rekening korban.

*) Nada Ulya Qinvi: nadaqinvi88@gmail.com

Oleh karena itu, tindakan kelalaian Google memvalidasi aplikasi dan menyediakan infrastruktur pembayaran merupakan *conditio sine qua non* atau syarat mutlak yang melahirkan kerugian finansial pada korban. Kerugian itu tidak akan terjadi tanpa adanya rantai fasilitasi dari sistem elektronik Google.

Maka dalam hal ini gugatan perbuatan melawan hukum terhadap Google Play Store dapat ditempuh melalui Pengadilan Negeri Jakarta Pusat berdasarkan domisili hukum perwakilan Google di Indonesia atau secara alternatif melalui mekanisme arbitrase dan penyelesaian sengketa alternatif sebagaimana diatur dalam UU Nomor 30 Tahun 1999. Pembuktian kelalaian Google Play Store dapat didukung berdasarkan (1) bukti permintaan penghapusan yang diajukan pemerintah Indonesia namun tidak direspons tepat waktu, (2) bukti bahwa aplikasi yang sama telah diblokir di yurisdiksi lain, (3) laporan transparansi Google yang memperlihatkan kelambanan penghapusan, dan (4) bukti bahwa penggugat telah mengunduh dan menggunakan aplikasi yang bersangkutan melalui Google Play Store.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa Google Play Store dalam kapasitasnya sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik yang beroperasi di Indonesia dapat dikenakan gugatan Perbuatan Melawan Hukum berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdara atas kerugian yang ditimbulkan oleh aplikasi perjudian terselubung yang beredar di platformnya. Kelima unsur Perbuatan Melawan Hukum seperti unsur perbuatan seperti omisi berupa kelalaian moderasi, unsur sifat melawan hukum seperti adanya pelanggaran UU ITE dan peraturan turunannya, unsur kesalahan seperti adanya kerugian baik secara material dan imaterial, serta unsur hubungan kausalitas yang secara seluruhnya dapat dibuktikan. Kesenjangan antara kewajiban regulatif ideal dengan realitas pembiaran konten ilegal telah menciptakan ruang pertanggungjawaban perdata yang konkret dan dapat dioperasionalkan melalui instrumen hukum yang telah tersedia dalam sistem hukum perdata Indonesia.

Penelitian ini merekomendasikan juga untuk melakukan penyempurnaan ketentuan tanggung jawab Penyelenggara Sistem Elektronik dalam revisi UU ITE mendatang agar lebih eksplisit mengatur kewajiban platform distribusi aplikasi, melakukan penguatan mekanisme *notice and takedown* dengan batas waktu yang tegas disertai konsekuensi hukum perdata, dan melakukan pemberian *legal standing* kepada lembaga perlindungan konsumen untuk mengajukan gugatan Perbuatan Melawan Hukum yang bersifat class action terhadap platform yang lalai.

*) Nada Ulya Qinvi: nadaqinvi88@gmail.com

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata khususnya Pasal 1365-1380.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Permainan (Game) Online.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik.

Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Game Nasional.

Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 42.

Buku dan Monografi

Fuady, Munir. (2017). *Perbuatan Melawan Hukum: Pendekatan Kontemporer*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Prodjodikoro, Wirjono. (2018). *Perbuatan Melanggar Hukum Dipandang dari Sudut Hukum Perdata*. Bandung: CV Mandar Maju.

Rosyid, Harunur, R. Achmad DJazuli, Imanullah Ali Ubed. (2025). *Teknopreneur*, Gresik: UMG Press
Cetakan Pertama Desember 2025.
<http://eprints.umg.ac.id/15957/2/TEKNOPRENEUR.pdf>

Jurnal dan Artikel Ilmiah

*) Nada Ulya Qinvi: nadaqinvi88@gmail.com

Ahmad, et al. (2025). 'Perlindungan Hukum Terhadap Privasi Data Pribadi di Era Digital.' Jurnal Ilmu Hukum THE JURIS, Vol. IX, No. 1, Juni 2025. STIH Awang Long.

Qinvi, Nada Ulya, dan Brian Amy Prastyo. 'Penindakan Terhadap Aplikasi Pinjaman Online Ilegal di Google Play Store.' Technology and Electronic Law Journal, Vol. 1, No. 2. Universitas Indonesia. <https://scholarhub.ui.ac.id/telj/vol1/iss2/5/>

Rahmawati, et al. (2021). 'Tanggung Jawab Hukum Marketplace terhadap Kebocoran Data Pribadi.' Jurnal Riset Ilmu Hukum (RIGGS), Vol. 2, No. 1. <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS/>

Sautunnida, L., et al. 'Tinjauan Yuridis Perbuatan Melanggar Hukum (PMH) Penyalahgunaan Data Pribadi Aplikasi di Google Play Store.' Jurnal Yustika: Media Hukum dan Keadilan, Universitas Surabaya. DOI: <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/yustika/article/view/4591>

Internet

Bantuan Play Console, *Monetisasi dan Iklan*, <https://support.google.com/googleplay/android-developer/topic/9857752>

Blog Google, Bersaing Untuk Membangun Ketahanan Siber Secara Komprehensif dan Ruang Digital Indonesia Yang Lebih Aman, <https://blog.google/intl/id-id/products/platforms/bersinergi-untuk-membangun-ketahanan-siber-secara-komprehensif-dan-ruang-digital-indonesia-yang-lebih-aman/>

Business of Appas, Google Play Store Statistics (2026), link <https://www.businessofapps.com/data/google-play-statistics/>

CNBC Indonesia. Awas! 15 Game Ini Ternyata Judi Online Penguras Rekening. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240729140353-37-558465>

Cyberhub.id, Tiga Strategi Canggih Google Hadapi Ancaman Malware dan Phising, link <https://cyberhub.id/berita/strategi-google-hadapi-malware>

Developer Policy Center, https://play.google/developer-content-policy/#!?modal_active=none

Emiten News.com, Picu Keresahan Kominfo Putus Akses Ke Aplikasi Judi Online Di Play Store dan App Store, <https://emitennews.com/news/picu-keresahan-kominfo-putus-akses-ke-aplikasi-judi-online-di-play-store-dan-app-store>

*) Nada Ulya Qinvi: nadaqinvi88@gmail.com

Hukumonline. Tanggung Jawab Platform Media Sosial Atas Konten Berbahaya. Link <https://www.hukumonline.com/klinik/a/tanggung-jawab-platform-media-sosial-atas-konten-berbahaya-lt5c6bc749d2150/>

Journalarta, Akhirnya Kominfo Blokir Aplikasi Higgs Domino Island dan Situs Judi Online Lainnya, link <https://journalarta.com/news/2023/08/09/akhirnya-kominfo-blokir-aplikasi-higgs-domino-island-dan-situs-judi-online-lainnya/>

Ketentuan Umum Terkait Akses Untuk Google Play di EEA (Wilaya Ekonomi Eropa), link <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/14659200?hl=id>

Kompas Tekno. Diklaim Sudah Diblokir Kominfo, Aplikasi Game Judi Online Masih Muncul di PlayStore. <https://tekno.kompas.com/read/2022/08/05/11450037/>

Okezone, 3,4 Juta Situs Judi Online Di Blokir Hingga Mei 2026, <https://news.okezone.com/read/2026/05/18/337/3219094/3-4-juta-situs-judi-online-diblokir-hingga-mei-2026>

Tirto.id, 10 Aplikasi yang ternyata game judi online dan harus diwaspadai, link <https://tirto.id/aplikasi-yang-ternyata-game-judi-online-dan-harus-diwaspadai-g2pz>