

**ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Stara (S-1) Ilmu Hukum
Program Kekhususan Hukum Pidana



Diajukan oleh :

ROPIK HARIYANTO

NIM: 30302200244

PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2026

HALAMAN PERSETUJUAN
ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
INDONESIA



Diajukan oleh :

ROPIK HARIYANTO

NIM: 30302200244

Pada tanggal, 27 Februari 2026

Telah disetujui oleh:

Dosen/Pembimbing:

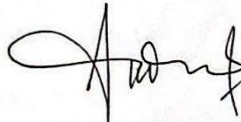
Dr. Hj. Ira Alia Muerani, S.H., M.H
NIDN : 0602057803

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI
INDONESIA

Dipersiapkan dan disusun oleh
ROPIK HARIYANTO
NIM: 30302200244

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal, 27 Februari 2026
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan lulus

Tim Penguji
Ketua,



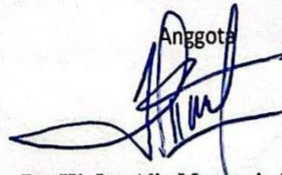
Dr. Andri Winjaya Laksana, S.H., M.H, M.Kn
NIDN : 0620058302

Anggota



Prof. Dr. Arpangi, S.H., M.H
NIDN : 0611066805

Anggota



Dr. Hj. Ira Alia Maerani, S.H., M.H
NIDN : 0602057803

Mengetahui
Dekan Fakultas Hukum Unissula

Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H, M.H
NIDN. 0620046701

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ROPIK HARIYANTO

NIM : 30302200244

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyerahkan Karya Ilmiah berupa skripsi yang berjudul:

ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA

Memberikan hak non-eksklusif dan bebas royalti untuk menyimpan, mentransfer, mengelola dalam basis data, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk tujuan akademik, dengan syarat nama penulis diakui sebagai pemilik hak cipta. Setuju untuk menjadi milik Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang.

Saya mengatakan ini dengan sungguh-sungguh. Jika karya ilmiah ini nantinya terbukti mengandung plagiarisme atau pelanggaran hak cipta, saya akan bertanggung jawab secara pribadi atas segala masalah hukum yang timbul tanpa berkonsultasi dengan Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, Februari 2026

Yang menyatakan



ROPIK HARIYANTO
NIM: 30302200244

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto :

- “sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) maka kerjakanlah dengan sungguh – sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah hendaknya kamu berharap”. (Q.S Al – Insyirah 6-7)
- Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, dan bersabar dalam menghadapi cobaan.
- Saya percaya bahwa proses dan usaha, bukan hasilnya, yang menentukan kesuksesan. Itulah esensi dari kesuksesan. Jika Anda takut untuk berjalan, perhatikan bagaimana bayi mencoba berjalan. Anda pasti akan menyadari bahwa manusia ditakdirkan untuk gagal. Hanya orang-orang yang bisa bangkit kembali setelah jatuhlah yang terbaik.

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk :

- Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa
- Rasulullah SAW
- Kedua Orang Tua ku
- Bapak Suratman
- Ibu Jumini
- Keluarga
- Semua Saudara dari Bapak dan Ibu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Saya mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan berkah-Nya, yang telah memudahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul

“ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA.”

Penulis menyampaikan ucapan selamat dan doa kepada Nabi Muhammad SAW menjelang Hari Akhir. ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum dan merupakan proyek akhir penulis untuk menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik atas bantuan dari banyak pihak, dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan secara moriil maupun materiil baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung.

Haturan terima kasih ini saya sampaikan untuk :

1. Prof. Dr. Gunarto, S.H., S.E.Akt., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Prof. Dr. Hj. Widayati, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Denny Suwondo, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

5. Dr. Muhammad Ngazis, S.H., M.H. selaku Ketua Program Studi S-1 Ilmu Hukum Fakultas Hukum dan Dosen Wali di Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
6. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
7. Dr. H. Ira Alia Maerani, S.H.,M.H. Selaku dosen pembimbing yang banyak memberikan arahan dan nasehat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Dini Amalia Fitri, S.H, M.H., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Fakultas Hukum yang sabar dalam menyampaikan ilmu dan membantu penulis selama berkuliah disini.
10. Pimpinan dan Staff Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan Skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran guna memperbaiki skripsi ini agar menjadi lebih baik, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dimasa yang akan datang.

Semarang, 27 Februari 2026

Yang menyatakan

ROPIK HARIYANTO

NIM: 30302200244

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk munculnya berbagai bentuk kejahatan berbasis teknologi atau cyber crime, salah satunya adalah tindak pidana perjudian online. Perjudian online merupakan bentuk transformasi dari perjudian konvensional yang memanfaatkan media elektronik dan jaringan internet sebagai sarana pelaksanaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebijakan hukum pidana positif yang saat ini mengatur tindak pidana perjudian online di Indonesia, mengkaji kebijakan hukum pidana yang akan datang, serta menganalisis faktor penyebab lemahnya penanganan tindak pidana perjudian online.

Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Sumber bahan hukum terdiri dari bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan, khususnya Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Bahan hukum sekunder diperoleh dari literatur, jurnal, dan dokumen pendukung lainnya. Analisis dilakukan secara kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan tindak pidana perjudian online di Indonesia saat ini masih bersifat parsial dan tersebar dalam beberapa peraturan perundang-undangan, terutama dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE. Meskipun telah terdapat dasar hukum yang jelas, penegakan hukum terhadap perjudian online masih menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan pembuktian digital, keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum, serta sifat kejahatan yang lintas yurisdiksi. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan hukum pidana yang lebih komprehensif, harmonisasi peraturan perundang-undangan, serta penguatan sistem penegakan hukum berbasis teknologi guna mewujudkan efektivitas pemberantasan tindak pidana perjudian online di Indonesia.

Kata Kunci: Tindak Pidana, Perjudian Online, Kebijakan Hukum Pidana, UU ITE, Penegakan Hukum.

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology has significantly transformed various aspects of society, including the emergence of technology-based crimes or cybercrime, one of which is online gambling. Online gambling represents a transformation of conventional gambling activities conducted through electronic media and internet networks. This study aims to analyze the current positive criminal law policies regulating online gambling offenses in Indonesia, examine future criminal law policy reforms, and identify the factors contributing to the weak enforcement of laws against online gambling crimes.

This research employs a normative juridical method using statutory and conceptual approaches. The primary legal materials consist of statutory regulations, particularly the Indonesian Criminal Code (KUHP), Law Number 7 of 1974 concerning Gambling Control, and Law Number 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions as amended by Law Number 1 of 2024. Secondary legal materials are obtained from legal literature, journals, and other relevant documents. The data are analyzed descriptively and qualitatively.

The results of this study indicate that the regulation of online gambling offenses in Indonesia remains partial and dispersed across several statutory provisions, particularly Article 303 of the Criminal Code and Article 27 paragraph (2) of the Electronic Information and Transactions Law. Although a legal basis exists, law enforcement efforts still face significant challenges, including difficulties in digital evidence collection, limited capacity of law enforcement officers, and the transnational nature of online gambling crimes. Therefore, comprehensive criminal law reform, harmonization of statutory regulations, and the strengthening of technology-based law enforcement mechanisms are necessary to ensure the effective eradication of online gambling offenses in Indonesia.

Keywords: *Criminal Offense, Online Gambling, Criminal Law Policy, Electronic Information and Transactions Law, Law Enforcement.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	0
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO & PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian.....	10
E. Terminologi.....	11
F. Metode Penelitian.....	15
G. Sistematis Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Tinjauan Umum Tindak Pidana	20
1. Pengertian Tindak Pidana	20
2. Unsur-Unsur Tindak Pidana.....	22
B. Tinjauan Umum Perjudian Online	24
1. Pengertian Perjudian Online	24
2. Bentuk-Bentuk Perjudian Online	26
C. Tinjauan Pelaku Judi Online	27
1. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Judi Online	33
2. Peraturan Mengenai Judi Online.....	35
D. Tindak Pidana Perjudian Dalam Perspektif Islam	38

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Kebijakan Hukum Pidana positif saat ini mengatur tentang tindak Pidana Perjudian Online.....	41
1. Kebijakan Pemerintah dalam menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	41
B. Dasar Hukum Perjudian Online di tinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	44
C. System pemidanaan pelaku Tindak Pidana Perjudian Online menurut Undang - undang nomor 1 tahun 2024.....	45
D. Unsur - unsur dalam Pasal 27 Undang - undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	48
E. Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku judi online Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn	49
1. Pertimbangan Yuridis (Pembuktian Unsur Tindak Pidana).....	49
2. Pertimbangan Alat Bukti.....	52
3. Pertimbangan terhadap Pembelaan (Pledoi)	55
4. Pertimbangan Pertanggungjawaban Pidana.....	57
5. Pertimbangan Tujuan dan Penjatuhan Pidana.....	58
F. Permasalahan hukum putusan hakim Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn dan solusi normatifnya.....	61
1. Problematika Penafsiran Unsur.....	61
2. Harmonisasi Penerapan UU ITE dan KUHP	63
3. Pendalaman Unsur Kesalahan dalam Pertimbangan Hakim.....	65
4. Penguatan Standar Pembuktian Alat Bukti Digital.....	66
5. Pendekatan Pemidanaan yang Lebih Humanis dan Proporsional.....	68
BAB IV PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu alasan utama mengapa teknologi informasi begitu sukses saat ini adalah internet. Semua lapisan masyarakat muda dan tua, kaya dan miskin, bahkan mereka yang tidak memiliki pendidikan formal sekarang menganggapnya sebagai kebutuhan dasar.

Kemajuan dalam teknologi informasi telah bertepatan dengan perubahan gaya hidup masyarakat. Alih-alih berinteraksi dengan orang lain atau berolahraga, banyak orang telah menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar komputer, televisi, atau ponsel pintar dalam beberapa tahun terakhir.

Pilihan gaya hidup saat ini dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi, serta masalah kesehatan fisik seperti obesitas dan gangguan tidur. Kinerja dan produktivitas seseorang di tempat kerja juga dapat terpengaruh oleh penggunaan teknologi informasi yang berlebihan.

Informasi kini mudah diakses dan diperoleh berkat internet. Saat ini, orang dapat dengan mudah mencari informasi apa pun yang mereka butuhkan, termasuk berita terkini, kesehatan, pendidikan, dan hiburan.

Manusia telah memasuki era globalisasi, di mana orang dapat berkomunikasi dengan siapa pun di mana pun di dunia berkat kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi serta laju perkembangan yang

cepat.¹ Karena teknologi memudahkan orang dalam menjalani kehidupan sehari-hari, informasi dan teknologi telah menjadi komponen esensial dalam kehidupan manusia. Sebelum perkembangan teknologi, manusia sebagian besar terlibat dalam aktivitas fisik dan komunikasi tatap muka. Batasan waktu, geografis, dan jarak yang dulu membatasi manusia telah menghilang dengan kemunculan internet. Setiap orang yang menggunakan internet menikmati kemudahan yang ditawarkannya.

Sebagaimana yang telah tercantum pada Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 28 F berbunyi:

“setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia”.²

Judi dianggap sebagai kejahatan dan salah satu bentuk penyakit sosial. Penyebaran judi yang luas berpotensi merusak struktur sosial masyarakat. Judi dan taruhan dianggap sebagai kejahatan atau perilaku terlarang dalam agama-agama yang melarangnya. Di Indonesia, judi dianggap sebagai kejahatan yang sangat sulit untuk diberantas. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh perkembangan pesat teknologi komunikasi dan kemajuan pemahaman ilmiah dalam masyarakat, sehingga judi masih sangat umum terjadi hingga saat ini. Judi online merujuk pada aktivitas perjudian yang mengakses dokumen dan

¹ H. S Manalu, “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 870/Pid.B/2018/PN.Mdn),” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 2, no. 2 (2019): 428–32.

² “Undang-Undang Dasar 1945,” 1945.

informasi elektronik melalui penggunaan teknologi komputer. Perjudian merupakan salah satu komunitas komersial terbesar di dunia maya. Teknik perjudian klasik umumnya digunakan, seperti bertaruh atau sekadar menguji keberuntungan sesuai dengan pedoman model perjudian yang telah ditetapkan. Seiring dengan kemajuan teknologi, perjudian telah berpindah ke lingkungan yang lebih eksklusif. Berkat kemajuan teknologi, perjudian tidak lagi terbatas pada lokasi-lokasi rahasia. Para penjudi kini dapat bersantai sambil bermain di depan komputer atau smartphone yang terhubung ke internet. Perjudian online dimungkinkan oleh sistem komputerisasi yang menggabungkan berbagai aspek kehidupan, termasuk aliran informasi, sistem transfer uang, dan ketersediaan infrastruktur yang tersebar merata di seluruh dunia.

Dalam hal pendapatan pajak dan pengawasan perjudian, pelanggaran perjudian online juga dapat merugikan negara. Perusahaan perjudian online seringkali tidak membayar pajak atau kontribusi yang seharusnya dibayarkan kepada pemerintah daerah karena mereka sering beroperasi di luar batas negara. Selain itu, negara juga dapat mengalami kerugian akibat perjudian online. Hal ini terjadi karena perjudian online sulit untuk diawasi karena tidak memerlukan infrastruktur fisik seperti kasino dan ruang perjudian tradisional. Ketika dana yang digunakan untuk perjudian online seringkali berasal dari pendapatan yang seharusnya digunakan untuk mendukung kebutuhan hidup keluarga dan kebutuhan lainnya, negara mengalami kerugian lagi. Perjudian online tidak secara eksplisit disebut sebagai tindak pidana dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah disahkan di Indonesia.

Ketentuan undang-undang tersebut terutama berfokus pada pengaturan informasi elektronik, transaksi elektronik, dan tindak pidana yang melibatkan media elektronik yang mengandung unsur perjudian. Efektivitas penanganan tindak pidana semacam itu telah berkurang karena tidak adanya peraturan khusus yang mengatur perjudian online.

Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur upaya pemerintah untuk memberantas operator perjudian daring. Bunyi pasal tersebut adalah:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”

Sedangkan ancaman pidana bagi pelanggarnya diatur didalam pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi: Hukuman penjara paling lama enam tahun dan/atau denda sebesar Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) akan dijatuhkan kepada siapa pun yang dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mengirimkan, dan/atau membuat tersedia informasi elektronik dan/atau dokumen yang mengandung konten yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1).

Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur tentang perjudian ilegal. Berdasarkan pasal ini, siapa pun yang menyelenggarakan perjudian atau memasang taruhan dengan niat memperoleh keuntungan ilegal

dapat dijatuhi hukuman penjara maksimal 10 (sepuluh) tahun atau denda maksimal Rp 25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah).

Pasal 426 :

(1). Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izirl.

menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam penrsahaan perjudian;

menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan pejudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau

menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.

(2). Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Pasal 427 :

Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III,

Dalam konteks judi online, tindak pidana yang diatur oleh Pasal 303 KUHP dapat terjadi ketika seseorang melakukan perjudian melalui internet dengan menggunakan situs atau aplikasi yang menyediakan layanan judi

online. Jika seseorang melakukan perjudian online dengan harapan memperoleh keuntungan yang tidak sah, maka perbuatan tersebut dapat dianggap sebagai tindak pidana perjudian.

Meskipun demikian, hak tersebut harus dibatasi agar dapat menghormati hak dan kebebasan orang lainnya. Maka akses untuk mendapatkan informasi masyarakat menggunakan internet sebagai penghubung. Internet menjadi sumber utama informasi dan komunikasi yang digunakan manusia. Penggunaan internet selaras dengan kemajuan informasi dan teknologi di Indonesia, tidak dapat dipungkiri kemajuan teknologi sering kali dimanfaatkan untuk melakukan kejahatan di dunia digital atau cyber crime. Cyber crime merupakan jenis kejahatan dengan memanfaatkan teknologi yang dapat dilakukan tanpa saling berhubungan langsung antara pelaku dengan korban kejahatan.³ Saat ini tindak pidana cyber crime semakin berkembang, artinya kejahatan melalui internet semakin banyak jumlahnya, semakin canggih modusnya, semakin bervariasi karakteristik pelakunya dan semakin serius akibatnya. Salah satunya perjudian, kebiasaan manusia yang gemar mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi sepanjang sejarah peradaban manusia.⁴

Meskipun pada UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 yang telah disahkan dan diundangkan sampai saat ini belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai teknis pelaksanaannya. Perlunya segera dilaksanakan

³ Nur Khabibatus Sa'diyah, Ifahdah Pratama Hapsari, and Hardian Iskandar, "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia," *Gorontalo Law Review* 5, no. 1 (2022): 160–66, <https://doi.org/https://doi.org/10.32662/golrev.v5i1.2085>.

⁴ Dista Amalia Arifah, "Kasus Cybercrime Di Indonesia," *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi* 18, no. 2 (2011).

pembaharuan terhadap Kitab UndangUndang Hukum Pidana (KUHP) karena telah jauh terlambat dan tidak berpatutan dengan perkembangan zaman, eksklusif yang berkaitan dengan cyber crime.⁵

Pemerintah Indonesia saat ini berusaha sekuat tenaga melakukan berbagai upaya dalam memberantas judi online. Dilansir dari CNN Indonesia, Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Budi Arie Setiadi mengatakan bahwa pemberantasan judi online membutuhkan kerja sama dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) untuk melakukan pemblokiran rekening, dan pelaporan pada pihak berwenang. Presiden Joko Widodo juga memerintahkan untuk membentuk Satuan Tugas (Satgas) untuk memberantas kasus judi online, yang kemudian di tindaklanjuti melalui Keputusan Presiden Nomor 21 tahun 2024. Selama periode 17 Juli 2023 hingga 23 Juli 2024, Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika telah melakukan pemutusan akses terhadap 2.645.081 konten perjudian online. Kementerian Kominfo juga telah mengajukan pemblokiran atas 573 akun E-Wallet dan 6.199 rekening bank yang berkaitan dengan judi online kepada Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan. Mengenai penyusupan konten judi online di situs pemerintah dan lembaga pendidikan, Kementerian Kominfo telah menangani 23.616 sisipan halaman judi di situs pemerintah dan 22.205 di situs lembaga pendidikan. Kementerian Kominfo juga telah mengidentifikasi dan menyerahkan 20.595 kata kunci terkait Judi Online kepada Google dan 3.961 kata kunci kepada Meta untuk ditangani. Upaya ini menunjukkan komitmen

⁵ Arifah.

pemerintah dalam memberantas judi online dan melindungi masyarakat dari dampak negatif aktivitas ilegal. Pemerintah saat ini mengklaim bahwa upaya-upaya yang telah dilakukan di atas mampu menurunkan akses masyarakat ke situs judi online sebesar 50%.

Perjudian merupakan salah satu masalah dalam masyarakat yang sulit dihilangkan, perilaku seperti ini terjadi diseluruh lapisan dan strata dari yang kaya hingga yang miskin. Dari semua kelompok mulai orang tua, remaja, bahkan anak-anak. Dari risiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang lebih besar nilainya. Perjudian yang dilarang oleh Agama, juga secara tegas dilarang oleh hukum positif (KUHP). Hal ini dapat diketahui dari ketentuan Pasal 303 ayat (3) KUHP dan juga diatur dalam KUHP buku kedua Pasal 303 bis yang disebut judi konvensional.⁶ "selain itu, perjudian juga diatur dalam ketentuan pasal 426 dan 427 dalam UU No. 1 tahun 2023 (kuhp baru), Pada umumnya masyarakat yang melakukan perjudian harus pergi ke tempat bandar judi serta pembayarannya menggunakan uang tunai. Tindak pidana perjudian ini sudah menjalani perkembangan yaitu dalam bentuk judi online (internet gambling). Sehingga judi tidak hanya kejahatan konvensional saja. Permainan judi online (internet gambling) memanfaatkan teknologi internet dan mempermudah seseorang dapat berjudi tanpa harus bertemu lawan mainnya tanpa tatap muka. Kejahatan melalui komputer sebagai media operasinya perjudian melalui online ini kesulitan dalam masalah pembuktiannya. Membutuhkan keahlian dari penyidik dan penyidik Polri untuk dapat

⁶ Arifah.

membawa kemudian menangkap pelaku judi online untuk dilakukan persidangan dipengadilan.⁷ Pada ketentuan Pasal 63 ayat (2) KUHP terdapat Asas *Lex Specialis Derogat Legi Generali* yang mengatakan bahwa hukum yang sifatnya khusus mengesampingkan hukum yang sifatnya umum.⁸ Pasal 303 KUHP hanya menjelaskan tentang perjudian yang sifatnya umum, sedangkan pada Undang-Undang No.1 Tahun 2024 menjelaskan perubahan atas Undang-Undang No.19 Tahun 2016 ITE lebih menjelaskan perjudian bersifat khusus.

Penelitian ini memilih kasus perjudian online yang diputus oleh Pengadilan Negeri Medan sebagai objek penelitian. Mengingat kenyataan ini, maka hukum pidana hendaknya memberikan sanksi yang setimpal kepada para pelaku tindak pidana tersebut, agar hukum benar-benar dapat ditegakkan dan ketertiban masyarakat dapat terwujud. Disamping itu, sanksi tersebut diharapkan memberikan efek jera bagi pelaku perjudian online sehingga tidak akan mengulangi perbuatannya dimasa mendatang serta mencegah orang lain agar tidak melakukan kejahatan tersebut karena suatu ancaman sanksi yang cukup berat.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka penulis tertarik untuk membahas skripsi dengan Judul **“ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA”**.

⁷ Ronny Hanindyono, *Cyber Crime Dan Penanggulangannya* (Jakarta: Pradnya Paramitha, 2009), hlm 78.

⁸ Amir Ilyas, *Asas-Asas Hukum Pidana* (Yogyakarta: Rangkang Education Yogyakarta & Pukap Indonesia, 2012).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebijakan hukum pidana positif saat ini mengatur tentang tindak pidana perjudian online?
2. Bagaimana analisis hukum terhadap lemahnya penanganan tindak pidana judi online di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

1. Bagaimana kebijakan hukum pidana positif saat ini mengatur tentang tindak pidana perjudian online?
2. Bagaimana analisis hukum terhadap lemahnya penanganan tindak pidana judi online di Indonesia?

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan hukum pidana, khususnya tentang Judi Online yang berada di Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, pencerahan, pengetahuan, acuan atau informasi kepada masyarakat, tentang penyelesaian perkara pidana terhadap lemahnya penanganan terhadap tindak pidana Judi Online.

- b. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi literature atau sumber bacaan bagi mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan

tentang kekerasan seksual terhadap anak dibawah umur serta dapat dijadikan sebagai acuan bagi mahasiswa dalam melaksanakan penelitian serupa dengan kajian-kajian berikutnya yang lebih mendalam.

E. Terminologi

1. Tindak Pidana

Tiga masalah sentral atau pokok dalam hukum pidana berpusat kepada apa yang disebut dengan tindak pidana (*Criminal Act*, *Strafbaarfeit*, *delik*, *perbuatan pidana*), pertanggung jawababan pidana (*Criminal Responsibility*) dan masalah pidana dan pemidanaan. Istilah tindak pidana merupakan masalah yang berhubungan erat dengan masalah kriminalisasi (*Criminal Policy*) yang diartikan sebagai proses penetapan perbuatan orang yang semula bukan merupakan tindak pidana menjadi tindak pidana, proses penetapan ini merupakan masalah perumusan perbuatan-perbuatan yang berada diluar diri seseorang.⁹

Istilah tindak pidana dipakai sebagai terjemah dari istilah **strafbaar feit** atau **delict**. **Strafbaar feit** terdiri dari tiga kata, yakni *straf*, *baar*, dan *feit*, secara literlijk, kata “*straf*” artinya pidana, “*baar*” artinya dapat atau boleh dan “*feit*” adalah perbuatan. Dalam kaitannya dengan istilah *strafbaar feit* secara utuh, ternyata *straf* diterjemahkan juga dengan kata hukum. Dan sudah lazim hukum itu adalah terjemahan dari kata *recht*, seolah-olah arti *straf* sama dengan *recht*. Untuk kata “*baar*”, ada

⁹ Rasyid Ariman and Fahmi Raghil, *Hukum Pidana* (Malang: Setara Press, 2016), hlm 57.

dua istilah yang digunakan yakni boleh dan dapat. Sedangkan kata “*feit*” digunakan empat istilah yakni, tindak, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan.¹⁰

2. Perjudian

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi meteril dan imateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.¹¹

Kerugian akibat perjudian konvensional pada tahun 1994 menurut pengamat mencapai sekitar 3 milyar dolar pertahun sedangkan perjudian melalui sarana teknologi informasi dalam 1 tahun mencapai 10 milyar dolar diawal kelahirannya.¹²

3. Perjudian Online

¹⁰ Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm 69.

¹¹ Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana* (Jakarta: PT. Tatanusa, 2012).

¹² Sutan Remi Syahdeni, *Kejahatan Dan Tindak Pidana Komputer* (Jakarta: Pustaka Utama Graffiti, 2009), hlm 230.

Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.¹³ Sedangkan Judi Menurut KUHP baru adalah permainan atau kegiatan yang mengandung unsur taruhan, di mana hasilnya bergantung pada peruntungan (untung-untungan), atau Kemungkinan keterampilan yang tetap didominasi unsur untung-untungan, dan terdapat taruhan berupa uang atau barang bernilai.

Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-lainnya.

Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

4. Pelaku

¹³ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedu (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm 419.

Pelaku adalah orang yang melakukan tindak pidana yang bersangkutan, dalam arti orang yang dengan suatu kesengajaan atau suatu tidak sengaja seperti yang diisyaratkan oleh Undang-Undang telah menimbulkan suatu akibat yang tidak dikehendaki oleh Undang-Undang, baik itu merupakan unsur-unsur subjektif maupun unsur-unsur obyektif, tanpa memandang apakah keputusan untuk melakukan tindak pidana tersebut timbul dari dirinya sendiri atau tidak karena gerakkan oleh pihak ketiga.¹⁴

5. Korban

Menurut Muladi, korban (victim) adalah orang-orang yang baik secara individu maupun kolektif telah menderita kerugian, termasuk kerugian fisik atau mental, emosional, ekonomi, atau gangguan substansial terhadap hak-haknya yang fundamental melalui perbuatan atau komisi yang melanggar hukum pidana di masing-masing Negara, termasuk penyalahgunaan kekuasaan.¹⁵

Kejahatan adalah salah satu bentuk masalah sosial yang dapat merugikan anggota masyarakat lainnya. Kejahatan merupakan pelanggaran terhadap norma (hukum pidana). Pelaku kejahatan adalah mereka yang melanggar peraturan atau undang-undang pidana dan dinyatakan bersalah oleh pengadilan serta dijatuhi hukuman. Misalnya, pembunuhan, pencurian, dan penganiayaan.

a) Pengertian Korban Kejahatan

¹⁴ Barda Nawawi Arif, *Sari Kuliah Hukum Pidana II* (Fakultas Hukum Undip, 1984), hlm 37.

¹⁵ Arif.

Korban kejahatan yang pada dasarnya merupakan pihak yang paling menderita dalam suatu tindak pidana, justru tidak memperoleh perlindungan sebanyak yang diberikan oleh undang-undang kepada pelaku kejahatan. Akibatnya, pada saat pelaku kejahatan telah dijatuhi sanksi pidana oleh pengadilan, kondisi korban kejahatan seperti tidak dipedulikan sama sekali. Padahal masalah keadilan dan penghormatan Hak Asasi Manusia tidak hanya berlaku terhadap pelaku kejahatan saja, tetapi juga korban kejahatan. Menurut Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945, yang menyatakan bahwa “Segala warganegara bersamaan kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya.”¹⁶

F. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Penulis menggunakan penelitian Yuridis Normatif yaitu penelitian hukum yang menggunakan bahan pustaka.¹⁷ Jenis penelitian ini tidak mengenal penelitian lapangan (*field research*) karena yang diteliti adalah bahan hukum yang berhubungan dengan keputusan sehingga dianggap sebagai penelitian library based.

2. Spesifikasi Penelitian

¹⁶ Lihat Penjelasan “Pasal 27 Ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia,” 1945, diakses pada 10 Oktober 2025.

¹⁷ Soerjono Soekanto and Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singka* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm 13-14.

Analisis deskriptif adalah metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa penelitian, tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau memuat prediksi.

3. Jenis dan Sumber Bahan Penelitian

Sumber penelitian hukum, terutama Yuridis Normatif diperoleh dari kepustakaan. Bahan hukum terbagi bahan hukum primer dan sekunder yaitu:

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang bersifat autoritatif yang berarti mereka memiliki otoritas. Bahan hukum primer terdiri dari:
 - 1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Hukum Pidana (KUHP)
 - 2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2025 Tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP)
 - 3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian
 - 4) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

- 5) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Hukum Pidana (KUHP)
- 6) Undang – undang no 1 tahun 2023 tentang KUHP baru
- 7) Undang – undang no 20 tahun 2025 tentang KUHAP baru
- 8) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang menjelaskan bahan hukum primer.¹⁸ Bahan hukum sekunder dapat berupa literatur, buku, karya ilmiah, dan berbagai perundang-undangan yang relevan.

4. Metode Pengumpulan Bahan

Bahan hukum dikumpulkan melalui studi pustaka atau telaah arsip, seperti buku, karya ilmiah, dan artikel. Sumber bacaan lainnya terkait dengan masalah yang diteliti berdasarkan bahan hukum sekunder yang diperoleh.

5. Metode Analisis Bahan

Analisis bahan adalah bagian penting dari metode ilmiah karena dengan analisis data dapat diberi arti dan makna yang berguna untuk menyelesaikan masalah penelitian. Menurut Bogdan dan Biklen yang

¹⁸ Amiruddin and Zainal Azikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2004).

menyatakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam pola, kategori, dan satuan uraian data.¹⁹

Semua bahan yang diperoleh dari penelitian baik bahan primer maupun bahan sekunder dianalisis secara kualitatif, yaitu dilakukan dengan memulai dari dasar-dasar pengetahuan yang umum kemudian mempelajari aspek khusus. Setelah itu, sebuah kesimpulan dibuat. Selanjutnya disajikan secara deskriptif, yaitu dengan memberikan penjelasan dan gambaran sesuai topik skripsi.

G. Sistematis Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dan gambaran secara umum skripsi ini, maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan yang akan diuraikan dalam bab per bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum yang memuat kajian pustaka, latar belakang masalah, perumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini diuraikan mengenai gambaran umum, dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang pembahasan umum terkait masalah yang sedang diangkat.

Dalam bab ini juga dibagi menjadi beberapa sub

¹⁹ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 248 dapat dilihat juga Robert C Bogdan dan Sari Knopp Biklen, *Qualitative Research and Education: An Intorduction to Theory and Methods*.

pembahasan yang akan digunakan penulis dalam menganalisis data.

BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang data penelitian, dalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang putusan perkara yang berhubungan dengan penelitian yaitu tentang pengaturan tindak pidana judi online serta pertanggungjawaban hukum untuk mengatasi lemahnya tindak pidana judi online.

Dalam bab ini juga berisi tentang analisis data, penulis akan menjelaskan tentang pendapatnya dalam menganalisis data-data yang ada di dalam penelitian dengan menggunakan teori-teori dan pendapat para ahli dalam menanggapi permasalahan yang sedang diteliti oleh penulis.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penulisan hukum, yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis berdasarkan pembahasan terhadap penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisi mengenai ringkasan atau hasil dan analisis dari bab sebelumnya. Kemudian saran berisi

mengenai rekomendasi dari penulis terhadap tindak pidana judi online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tindak Pidana

1. Pengertian Tindak Pidana

Istilah tindak pidana dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa belanda yaitu “strafbaar feit”. Pembentuk undang-undang menggunakan kata “strafbaar feit” untuk menyebut apa yang dikenal sebagai “tindak pidana” tetapi dalam undang-undang hukum pidana tidak memberikan suatu penjelasan mengenai apa sebenarnya yang dimaksud dengan perkataan “strafbaar feit”. Perkataan “feit” itu sendiri dalam bahas belanda berarti “sebagian dari suatu kenyataan”, sedang “strafbaar” berarti “dapat dihukum”, hingga secara harafiah perkataan “strafbaar feit” itu dapat diterjemahkan sebagai “sebagian dari suatu kenyataan yang dapat dihukum”, yang sudah barang tentu tidak dapat, oleh karena kelak akan kita ketahui bahwa yang dapat dihukum itu sebenarnya adalah edit manusia sebagai pribadi dan bukan kenyataan, perbuatan hukum maupun tindakan.²⁰

²⁰ Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakri, 1997), hlm 181.

Dalam ilmu hukum, istilah "tindak pidana" memiliki pengertian dasar sebagai istilah yang memberikan karakteristik tertentu pada peristiwa tertentu dalam bidang hukum pidana. Oleh karena itu, tindak pidana harus didefinisikan secara ilmiah dan jelas untuk membedakannya dari istilah "tindak pidana" yang digunakan secara umum.²¹

Banyak definisi tindak pidana, menurut beberapa pakar hukum Eropa dan domestik, antara lain:

- a. Menurut Simons, *strafbaar feit* ialah suatu pelanggaran hukum yang telah dilakukan dengan sengaja oleh seseorang yang dapat dipertanggung jawabkan atas tindakannya dan oleh undang-undang dinyatakan sebagai perbuatan yang dapat dihukum.
- b. Menurut Pompe, *strafbaar feit* ialah suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja atau tidak sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, dan di mana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya hukum.
- c. Menurut Hasewinkel Suringa, *strafbaar feit* adalah suatu perilaku manusia yang pada suatu saat tertentu telah ditolak dalam suatu pergaulan hidup tertentu dan dianggap sebagai perilaku yang harus ditiadakan oleh hukum pidana dengan menggunakan sarana-sarana yang bersifat memaksa undang-undang.

²¹ Ilyas, *Asas-Asas Hukum Pidana*.

- d. Menurut Moeljatno, *strafbaar feit* adalah perbuatan yang dilarang oleh undang-undang dan disertai dengan ancaman atau sanksi berupa pidana tertentu bagi siapa saja yang melanggar larangan tersebut.
- e. Menurut Roeslah Saleh, pelanggaran pidana adalah pelanggaran yang dianggap masyarakat sebagai hal yang tidak boleh atau tidak dapat dilakukan.
- f. Menurut Wirjono Prodjodikoro, "*strafbaar feit*" berarti tindakan yang pelakunya dikenakan hukuman.²²

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa tindak pidana adalah perbuatan melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang mengandung unsur kesalahan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana. Tujuan penjatuhan pidana terhadap pelaku adalah untuk menjaga ketertiban hukum dan menjaga kepentingan umum.

2. Unsur-Unsur Tindak Pidana

Setelah mengetahui definisi yang lebih mendalam dari tindak pidana, suatu tindakan atau peristiwa atau kejadian dapat dianggap sebagai tindak pidana jika memenuhi unsur-unsur subjektif dan objektif.

Unsur subjektif adalah hal-hal yang ada pada si pelaku atau yang berhubungan dengannya, seperti apa yang ada di hatinya. Unsur subjektif dalam tindak pidana termasuk hal-hal berikut:

- a) Kesengajaan (*dolus*) atau ketidaksengajaan (*culpa*).

²² Ilyas.

- b) Tujuan atau *voornemen* dari suatu percobaan atau poging seperti yang disebutkan dalam pasal 53 ayat (1) KUHP.
- c) Berbagai macam maksud atau *oogmerk*, seperti yang terjadi dalam kejahatan, pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain-lain.
- d) Perencanaan terlebih dahulu atau *voorbedachte raad*, seperti yang terjadi dalam kejahatan pembunuhan berencana dalam pasal 340 KHUP.
- e) Perasaan takut atau *vrees*, seperti yang digambarkan dalam rumusan tindak pidana yang diatur dalam pasal 308 KUHP.

Unsur-unsur objektif adalah unsur-unsur yang berkaitan dengan situasi dimana tindakan pelaku itu harus dilakukan. Adapun unsur objektif dari sesuatu tindak pidana itu adalah :

- a) Sifat melanggar hukum atau *Wederrechtelijkheid*.
- b) Kualitas si pelaku, seperti “keadaan sebagai seorang pegawai negeri” dalam kejahatan jabatan atau “keadaan sebagai pengurus atau komisaris dari suatu Perseroan Terbatas (PT)” dalam kejahatan menurut pasal 398 KHUP.
- c) Kausalitas, yaitu hubungan antara suatu tindakan sebagai penyebab dengan sesuatu kenyataan sebagai akibat.

Adapun unsur-unsur tindak pidana menurut S.R. Sianturi secara ringkas yaitu :

- a) Ada subjek.
- b) Ada unsur kesalahan.

- c) Perbuatan bertentangan dengan hukum.
- d) Tindakan yang melanggar hukum dan diancam pidana terhadap yang melanggarnya.
- e) Dalam suatu waktu, tempat, dan kondisi tertentu.

B. Tinjauan Umum Perjudian Online

1. Pengertian Perjudian Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “judi” atau “perjudian” adalah Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.²³ Sedangkan Judi Menurut Pasal 303 ayat 3 KUHP di Indonesia adalah tiap-tiap permainan yang berdasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada keberuntungan saja dan juga pengharapan. Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-lainnya.

Pengertian judi menurut KUHP baru adalah permainan atau kegiatan yang mengandung unsur taruhan, di mana hasilnya bergantung pada peruntungan (untung-untungan), atau Kemungkinan keterampilan yang tetap didominasi unsur untung-untungan, dan terdapat taruhan berupa uang atau barang bernilai.

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan

²³ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Sementara yang disebut Judi online adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.²⁴

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulangnya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

²⁴ Romli Atmasasmita, *Teori Dan Kapita Selekt Kriminologi* (Bandung: Refika Aditama, 2007).

2. Bentuk-Bentuk Perjudian Online

Berdasarkan Undang-Undang No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang mengatakan bahwa perjudian dalam bentuk apapun adalah kejahatan.²⁵ Dalam Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, perjudian dikategorikan dalam tiga macam, yaitu:²⁶

- a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari: Roulette; Black Jack; Baccarat; Creps; Keno; Tombola; Super Ping-Pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot Machine; Ji SI Kie; Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar; Pachinko; Poker; Twenty One; HwaHwe; Kiu-Kiu; dan lain sebagainya.
- b. Perjudian di keramaian, yaitu: adu ayam, lempar gelang, lempar uang, kim, pancingan, pacuan kuda, mayong dan erek-erek.
- c. Perjudian dengan kebiasaan. Termasuk ke dalam perjudian di tempat yang jauh dari keramaian, yang membuatnya berbeda adalah untuk yang ketiga ini di dasari oleh faktor kebiasaan.

Judi online ialah permainan judi yang dilakukan dengan media internet, jenis-jenis judi online yang tersebar di media yakni, judi nomor togel, judi bola online, dan poker.⁶⁶ Judi online dipasang bukan

²⁵ “Pasal 1 Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian” (n.d.).

²⁶ “Penjelasan Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian,” 1981.

berbentuk benda, melainkan uang yang mana Ketika berinteraksi dilakukan pengiriman ke rekening pemilik judi online tersebut.

Pada dasarnya judi adalah permainan memilih satu pilihan dari beberapa pilihan. Jika pilihannya benar, maka pemilih menang dan memperoleh taruhan yang dipasang oleh pemain yang kalah. Jumlah taruhan dan peraturan permainan ditentukan sebelum taruhan dimulai.

Togel walaupun bersifat sembunyi-sembunyi, namun pengelolaannya dilakukan secara modern dengan agen yang tersebar di seluruh negeri. Teori probabilitas atau peluang yang merupakan bagian dari matematika adalah suatu teori yang terinspirasi oleh masalah perjudian, dalam teori peluang terdapat istilah nilai harapan atau ekspektasi yang dapat digunakan untuk mengukur nilai harapan besar hadiah yang akan diterima dan variansi untuk mengukur risiko bermain togel.

C. Tinjauan Pelaku Judi Online

Pelaku tindak pidana menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-unsur tersebut dirumuskan di dalam undang-undang menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Seperti yang terdapat dalam pasal 55 ayat 1 KUHP yang dipidana sebagai pelaku tindak pidana berbunyi:

- a. Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan.

- b. Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.

Sebagaimana diatur dalam Pasal 55 KUHP (1) di atas, bahwa pelaku tindak pidana itu dapat dibagi dalam 4 (empat) golongan:

1) *Orang yang melakukan sendiri tindak pidana (Pleger)*

Dari berbagai pendapat para ahli dan dengan pendekatan praktik dapat diketahui bahwa untuk menentukan seseorang sebagai yang melakukan (*Pleger*) / pembuat pelaksan, tindak pidana secara penyertaan adalah dengan 2 (dua) kriteria:

- a) perbuatannya adalah perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana.
- b) Perbuatannya tersebut memenuhi seluruh unsur tindak pidana.

2) *Orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana (Doen Pleger)*

Undang-Undang tidak menjelaskan tentang siapa yang dimaksud dengan yang menyuruh melakukan itu. Untuk mencari pengertian dan syarat untuk dapat ditentukan sebagai orang yang melakukan (*Doen Pleger*), pada umumnya para ahli hukum merujuk pada keterangan yang ada dalam MvT MvS Belanda yang berbunyi: “Yang menyuruh

melakukan adalah dia juga yang melakukan tindak pidana, tapi tidak secara pribadi melainkan dengan perantara oranglain sebagai alat di dalam tangannya apabila orang lain itu melakukan perbuatan tanpa kesengajaan, kealpaan atau tanpa tanggungjawab, karena sesuatu hal yang tidak diketahui, disesatkan atau tunduk pada kekerasan.”

a) Orang lain sebagai alat di dalam tangannya

Yang dimaksud dengan orang lain sebagai alat di dalam tangannya adalah apabila orang pelaku tersebut memeralat orang laun untuk melakukan tindak pidana. Karena orang lain itu sebagai alat, maka secara praktis pembuat penyuruh tidak melakukan perbuatan aktif. Dalam doktrin hukum pidana orang yang diperalat disebut *manus ministra* sedangkan orang yang memeralat disebut sebagai *manus domina* juga disebut *middelijke dader* (pembuat tidak langsung).

b) Tanpa kesengajaan atau tanpa kealpaan

Yang dimaksud dengan tanpa kesengajaan atau tanpa kealpaan adalah perbuatan yang dilakukan oleh orang yang disuruh (*manus ministra*) tidak dilandasi oleh kesengajaan untuk mewujudkan tindak pidana juga terjadinya tindak pidana, juga terjadinya tindak pidana bukan karena adanya kealpaan, karena sesungguhnya inisiatif perbuatan datang dari pembuat penyuruh, demikian juga niat untuk mewujudkan tindak pidana itu hanya berada pada pembuat penyuruh (doen pleger).

c) Karena Tersesatkan

Yang dimaksud dengan tersesatkan disini adalah kekeliruan atau kesalah pahaman akan suatu unsur tindak pidana yang disebabkan oleh pengaruh dari orang lain dengan cara yang isinya tidak benar, yang atas kesalahpahaman itu maka memutuskan kehendak untuk berbuat. Keadaan yang menyebabkan orang lain timbul kesalahpahaman itu adalah oleh sebab kesengajaan pembuat penyuruh sendiri.

d) Karena kekerasan

Yang dimaksud dengan kekerasan (*geweld*) di sini adalah perbuatan yang dengan menggunakan kekerasan fisik yang benar, yang ini case ditujukan pada orang, mengakibatkan orang ini tidak berdaya.

3) Orang yang turut melakukan tindak pidana (*mede pleger*)

KUHP tidak memberikan rumusan secara tegas siapa saja yang dikatakan turut melakukan tindak pidana, sehingga dalam hal ini menurut doktrin untuk dapat dikatakan turut melakukan tindak pidana harus memenuhi 2 (dua) syarat:

- a) Harus adanya kerjasama secara fisik.
- b) Harus ada kesadaran bahwa mereka satu sama lain bekerja sama untuk melakukan tindak pidana.

Yang dimaksud dengan turut serta melakukan (*mede pleger*), oleh MvT dijelaskan bahwa yang turut serta melakukan ialah setiap orang yang

sengaja berbuat (*meedoet*) dalam melakukan suatu tindak pidana. Penjelasan MvT ini, merupakan penjelasan yang singkat yang masih membutuhkan penjabaran lebih lanjut.

Dari berbagai pandangan para ahli tentang bagaimana kategori untuk menentukan pembuat peserta (*mede pleger*), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk menentukan seseorang sebagai pembuat peserta yaitu apabila perbuatan orang tersebut memang mengarah dalam mewujudkan tindak pidana dan memang telah terbentuk niat yang sama dengan pembuat pelaksana (*pleger*) untuk mewujudkan tindak pidana tersebut.

Perbuatan pembuat peserta tidak perlu memenuhi seluruh unsur tindak pidana, asalkan tindak tersebut memiliki andil terhadap terwujudnya tindak pidana tersebut, serta di dalam diri pembuat peserta telah terbentuk niat yang sama dengan pembuat pelaksana untuk mewujudkan tindak pidana.

4) Orang yang dengan sengaja membujuk atau menggerakkan orang lain untuk melakukan tindak pidana (*uit lokken*)

Syarat-syarat *uit lokken*:

- a) Harus adanya seseorang yang mempunyai kemauan untuk melakukan tindak pidana.
- b) Harus ada orang lain yang digerakkan untuk melakukan tindak pidana.

- c) Cara menggerakkan harus menggunakan salah satu daya upaya yang tersebut di dalam Pasal 55 ayat (1) sub 2e (pemberian, perjanjian, ancaman, dan lain sebagainya).
- d) Orang yang digerakan harus benar-benar melakukan tindak pidana sesuai dengan keinginan orang yang menggerakkan.

(1) KUHP tersebut di atas kesemua mereka adalah sebagai penanggung jawab penuh, yang artinya mereka semua diancam dengan hukuman maksimum pidana pokok dari tindak pidana yang dilakukan.²⁷

Dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dijelaskan bahwa:

"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."

Pelaku judi *online* yang didominasi oleh kalangan menengah ke bawah, di mana mereka beranggapan bahwa ingin cepat kaya tetapi tidak mau berusaha dan bermalas-malasan dalam bekerja. Perjudian yang sebelumnya telah menjadi kebiasaan masyarakat Indonesia dan telah bertransformasi ke dalam bentuk perjudian online lebih mempermudah para pelaku dalam menjalankannya, tidak perlu lagi melakukan pertemuan dengan rekan judinya atau secara diam-diam melaksanakan perjudian di suatu tempat yang sudah ditentukan, hanya dengan duduk santai di depan komputer atau *smartphone* yang terkoneksi ke internet serta melakukan

²⁷ Lisa, "Pelaku Tindak Pidana," n.d., <https://makalah-hukum-pidana.blogspot/>.

CUNG deposit dengan cara mentranter melalui mesin ATM (Anjungan Tunai Mandiri) ataupun internet banking.

1. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Judi Online

Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Banyak anggapan dan pendapat perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memnuhi keinginan, yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.

b. Faktor Situasional

Adanya kondisi di dalam masyarakat yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan dengan cara yang mudah yang ditunjang dengan pemasaran yang selalu membuat berita-berita atau mengekspos berita perjudian yang berhasil, sehingga banyak yang tertarik.

c. Faktor Belajar

Pada awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan berkeyakinan bahwa bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil,

sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali, Belajar membuat peluang dengan tindakannya.

d. Faktor Persepsi Tentang Probabilitas Kemenangan

Di sini, persepsi yang dimaksudkan adalah persepsi pelaku dalam menilai peluang menang yang akan dia miliki jika dia bermain judi. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meskipun kemungkinan itu sangat kecil karena keyakinan itu hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak pasti dan sangat subyektif.

Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: “kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya”

e. Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri di bidang ITE

Penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena keterampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena keterampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi

dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

2. Peraturan Mengenai Judi Online

Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.

Dengan dikeluarkan dan diberlakukannya pengaturan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik maka pengelolaan, penggunaan, dan pemanfaatan informasi dan transaksi elektronik harus terus dikembangkan melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama, sosial, dan budaya masyarakat Indonesia, serta untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat

persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan peraturan perundang-undangan demi kepentingan nasional.²⁸

Pengaturan terkait dengan tindak pidana judi online diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Peraturan mengenai judi online terdapat pada :

- a. Pasal 27 ayat (2) setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.
- b. Pasal 45 ayat (1): setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara selama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- c. Pasal 52 ayat (4): dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga.

Ketentuan mengenai ancaman pidana terhadap tindak pidana perjudian dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427 KUHP Baru secara sistematis membedakan pertanggungjawaban pidana antara pelaku yang berperan sebagai penyelenggara perjudian dan pelaku yang hanya turut serta sebagai

²⁸ Niniek Suparni, *Cyberspace Problematika Dan Antisipasi Pengaturannya* (Jakarta: Sinar Grafika, 2012), hlm 112.

pemain. Terhadap penyelenggara, yakni pihak yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk berjudi, menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian, turut serta dalam suatu perusahaan perjudian, atau menyediakan tempat maupun sarana perjudian, dikenakan ancaman pidana penjara yang lebih berat disertai pidana denda dengan kategori tinggi. Perbedaan tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa penyelenggara memiliki peran sentral dan aktif dalam mengorganisasi kegiatan perjudian serta memperoleh keuntungan ekonomi, sehingga dampak sosial yang ditimbulkan dinilai lebih luas dan signifikan. Adapun terhadap individu yang hanya berperan sebagai pemain, khususnya yang melakukan perjudian di tempat umum atau yang dapat diakses oleh masyarakat luas, ancaman pidana yang dikenakan relatif lebih ringan. Hal ini mencerminkan adanya diferensiasi tingkat kesalahan (schuld) dan peran dalam struktur tindak pidana. Selain itu, KUHP Baru mengadopsi sistem kategori denda sebagaimana diatur dalam Buku I, sehingga besaran nominal denda tidak lagi dirumuskan secara langsung dalam pasal terkait perjudian. Sistem kategori tersebut bertujuan untuk mewujudkan konsistensi dan fleksibilitas dalam pemidanaan, sekaligus menyesuaikan dengan perkembangan nilai ekonomi dan asas proporsionalitas, kebijakan pemidanaan terhadap tindak pidana perjudian dalam KUHP Baru menunjukkan pendekatan yang lebih terstruktur, proporsional, dan modern dibandingkan dengan pengaturan sebelumnya. Diferensiasi antara penyelenggara dan pemain mencerminkan penerapan asas keadilan dan

pertanggungjawaban pidana yang berjenjang, sekaligus menegaskan bahwa perjudian tetap dipandang sebagai perbuatan yang bertentangan dengan ketertiban umum dan kepentingan sosial.

D. Tindak Pidana Perjudian Dalam Perspektif Islam

Dalam Islam perjudian dilarang karena dianggap sebagai tindakan yang merugikan serta bertentangan dengan nilai-nilai moral dan etika agama. Pandangan Islam tentang perjudian mencakup pemahaman tentang efek negative perjudian terhadap ekonomi. Islam menekankan pentingnya mencapai keseimbangan dan kesejahteraan dalam kehidupan. Tindakan perjudian ini dianggap sebagai konflik yang mengancam pada keseimbangan dan ketidakstabilan ekonomi yang berpotensi merugikan masyarakat keseluruhan.

Di dalam Hukum Islam, larangan tentang perjudian dirangkaikan dengan perbuatan khamar. Khamar adalah minuman memabukkan, cukup beralasan jika perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang salah satu konsekuensinya atau sanksi hukumnya disejajarkan dengan tindak pidana khamar.²⁹

Dasar Hukum tercatat dalam surat Al-Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan

²⁹ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2017), hlm 92.

anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

Di dalam kandungan surat Al Maidah ayat 90 dijelaskan bahwa ada beberapa perbuatan yang dilarang oleh agama islam seperti khamar, berjudi, menyembah berhala, dan mengundi nasib dengan panah. Keterangan tersebut dapat diartikan sebagai seseorang yang mengamalkan ajaran-ajaran agamanya dengan baik, pasti mempunyai mempunyai norma atau aturan yang dapat dipatuhinya. Oleh karena itu, manusia yang mempunyai pandangan terhadap agama Islam harus menghargai, mentaati norma yang berlaku, sebab dalam hidup bennnasyarakat manusia ditentukan oleh berbagai norma yang bersifat memaksa diantaranya.

Dengan ikutnya seseorang bermain judi maka ia juga ikut berperan aktif dalam meramaikan perjudian tersebut. Dan ada beberapa hal yang meramaikaa perjudian tersebut. dapat dikatakan sebagai schuch unsur-unsur judi menurut agama adalah sebagai berikut:

- a. Adanya harta yang dipertaruhkan.
- b. Adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan pihak yang kalah.
- c. Pihak yang menang akan mengambil harta (yang menjadi taruhan) dari pihak yang kalah (kehilangan hartanya).

Maka jauhilah perbuatan dosa tersebut, mudah-mudahan kalian akan meraih keberuntungan dengan memperoleh surga. Seperti ayat dalam surat Al Maidah ayat 91 :

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya : Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

Adapun menurut Hadist Rasulullah :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "مَنْ حَلَفَ فَقَالَ فِي حَلْفِهِ: وَاللَّاتِ وَالْعُزَّى، فَلْيَقُلْ: لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ، وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ: تَعَالَ أَقَامِرُكَ، فَلْيَتَّصِدَّقْ"

Artinya : *Dari Abu Hurairah Radhiyallahu anhu , dia berkata: Rasûlullâh Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: Barangsiapa bersumpah dengan mengatakan ‘Demi Latta dan ‘Uzza, hendaklah dia berkata, ‘Lâ ilâha illa Allâh’. Dan barangsiapa berkata kepada kawannya, ‘Mari aku ajak kamu berjudi’, hendaklah dia bershadaqah!’. [HR. Al-Bukhâri, no. 4860; Muslim, no. 1647].*

Sesungguhnya setan hanyalah menghendaki melalai memperindah perbuatan-perbuatan dosa bagi kalian itu untuk melontarkan di tengah kalian perkara-perkara yang menyebabkan permusuhan dan kebencian, disebabkan meminum khamar dan bermain judi, dan ia hendak memalingkan kalian dari mengingat Allah dan shalat dengan hilangnya akal sehat saat meminum khamar dan sibuk dalam kesia-siaan dalam bermain judi. Maka berhentilah kalian darinya.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kebijakan Hukum Pidana positif saat ini mengatur tentang tindak Pidana Perjudian Online

1. Kebijakan Pemerintah dalam menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Perjudian online adalah permainan yang dilakukan dengan menggulung uang sebagai alat taruhannya, dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online, untuk memajukan judi online ini menggunakan media elektronik yang dihubungkan dengan jaringan internet. Judi online dikatakan sebagai kejahatan cyber karena dalam memainkan judi online ini memerlukan perangkat elektronik yang dihubungkan dengan jaringan internet. Dalam perjudian online ini seseorang akan lebih mudah untuk mengakses dan memainkannya, sebab cara memainkan judi online berbeda dengan judi biasanya. Judi online dapat dimainkan oleh pemainnya tanpa hadir langsung ke tempat perjudian. Sedangkan perjudian biasa, dilakukan secara langsung dan harus ada ditempat perjudian.

Dengan berkembangnya teknologi juga dapat menyebabkan kejahatan jadi lebih sulit untuk diusut, dan diatasi, karena sifatnya yang lebih tertutup maka kejahatan tersebut dapat dilakukan oleh semua pihak tanpa terlihat oleh orang lain dan dapat dilakukan dimana saja. Kejahatan

yang sering dilakukan di internet adalah perjudian (internet gambling). Perjudian online merupakan tindak pidana yang dilakukan secara visual, yang mana kata visual di sini merujuk kepada suatu alat ataupun media penggambaran yang dapat terbaca oleh indra penglihatan.³⁰ Perjudian juga online bisa dilakukan dengan adanya jaringan internet yang dihubungkan ke alat komunikasi baik itu hp maupun laptop serta alat komunikasi lainnya perjudian berbasis online dapat menjangkau lokasi manapun yang ingin dituju tanpa adanya batas teritorial. Etika dihadapkan dengan persoalan judi online, terdapat masalah baru dimana terkait barang bukti dari kejahatan ini, biasanya barang bukti perjudian biasa hanya menggunakan dadu dan barang taruhan berupa yang digunakan, sudah cukup dijadikan barang bukti. Namun berbeda dengan internet gambling ini, yang menggunakan media komunikasi sebagai alatnya, dan taruhannya dibayar bukan dari tangan ke tangan melainkan ditransfer ke rekening lainnya yang juga menggunakan internet. Hal inilah yang dapat memudahkan orang dalam melakukan perjudian, selain caranya yang mudah, namun sifatnya juga tertutup.

Dengan adanya kasus kesenjangan Masyarakat yaitu perkara perjudian online pemerintah guna menanggulangi kesenjangan tersebut yaitu mengeluarkan beberapa undang-undang yang mengatur tentang perjudian sebagai upaya penanggulangan kasus tersebut.

³⁰ Hetty Hassanah, "Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 2011.

Upaya penanggulangan Ündak pidana dikenal dengan istilah kebijakan adalah suatu usaha untuk menanggulangi kejahatan melalui penegakan hukum pidana, yang rasional yaitu memenuhi rasa keadilan dan daya guna. Dalam rangka menanggulangi kejahatan terhadap berbagai sarana sebagai reaksi yang dapat diberikan kepada pelaku kejahatan yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, yang dapat diintegrasikan satu dengan yang lainnya. Apabila sarana pidana dipanggil untuk menanggulangi kejahatan, berarti akan dilaksanakan politik hukum pidana, yakni mengadakan pemiluhan untuk mencapai hasil perundang-undangan pidana yang sesuai dengan keadaan dan situasi pada suatu waktu dan untuk masa-masa yang akan datang.³¹

Berkaitan dengan kasus perjudian online, telah dibuat ketentuan yang mengatur dalam kebijakan yang berupa undang-undang ITE yang merupakan bagian integral dari kebijakan atau politik sosial. Tindak pidana perjudian online dimana prasarana dalam melakukan tindak pidana tersebut sudah begitu, modern dan sulit dilacak oleh kepolisian, sebab menggunakan peralatan-peralatan elektronik yang fleksibel dan canggih. Penegakan hukumnya pun dapat dikaitkan dengan Undang-Undang ITE. Secara umum, dalam UU No. 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pengaturan mengenai perjudian dalam dunia siber diatur dalam Pasal 27 yang berbunyi:

³¹ Sudarto, *Kapita Selektta Hukum Pidana* (Bandung: Alumni, 1986).

"Setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian."³²

B. Dasar Hukum Perjudian Online di tinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Seiring dengan berjalannya waktu tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat. Terutama dibidang teknologi yang makin berkembang disetiap harinya. Sebenarnya perkembangan dibidang tekhnologi ini bagus, dan dapat mempermudah segala urusan yang ada dalam hal tekhnologi tersebut.

Namun, siapa sangka perkembangan ini justru menjadi serangan balik terhadap masyarakat, Pada saat ini kejahatan tidak hanya dilakukan di dunia nyata, tetapi juga melalui internet, atau sering disebut sebagai kejahatan dunia maya. Seperti halnya Tindak Pidana Perjudian Online yang sebagaimana di atur dalam Pasal 27 Undang - undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang UU ITE yang berbunyi :

- 1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

³² "Undang-Undang Nomor Informasi Transaksi Elektronik, Pasal 27 Ayat 2 JO, Pasal 45 Ayat 2," n.d.

- 2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
- 3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
- 4) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau inembuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

C. System pemidanaan pelaku Tindak Pidana Perjudian Online menurut Undang - undang nomor 1 tahun 2024

Didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Perjudian terdapat dalam buku kedua mengenai kejahatan. Perjudian dianggap kejahatan dikarenakan bukan hanya melanggar peraturan perundang-undangan yang ada tetapi juga melanggar norma agama. Dalam Pasal 303 ayat (1) poin 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) disebutkan bahwa "Diancam dengan penjar 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 pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu."

Pasal 303 KUHP Ayat 1

1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

- a) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk
- b) 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 suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara;

Peraturan UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) UU ITE tersebut lebih menitikberatkan pada muatan atau konten judi, sehingga bukan perbuatan melakukan permainan judi itu sendiri. Artinya perbuatan dan konten yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan perjudian termasuk dalam tindak pidana jika dikaitkan seseorang yang menerima endorsement judi online dengan membagikan konten yang bermuatan judi maka berdasarkan Pasal 27 ayat 2 UU ITE yang berbunyi "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan,

dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian."

UU ITE pertama kali disahkan melalui UU No. 1 Tahun 2008 sebelum akhirnya direvisi dengan UU No. 19 Tahun 2016. UU No. 1 Tahun 2008 perubahan atas UU No. 19 Tahun 2016. Berdasarkan UU ITE, informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Sementara, transaksi elektronik merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Aturan ini berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur UU ITE, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Adapun system pidana pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu :

2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

a) Pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

D. Unsur - unsur dalam Pasal 27 Undang - undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Tindak pidana perjudian online dimana prasarana dalam melakukan tindak pidana tersebut sudah begitu modern dan sulit dilacak oleh kepolisian, sebab menggunakan peralatan-peralatan elektronik yang fleksibel dan canggih. Penegakan hukumnya pun dapat dikaitkan dengan UndangUndang ITE. Secara umum, dalam UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pengaturan mengenai perjudian dalam dunia siber diatur dalam Pasal 27 yang berbunyi:

1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

Adapun unsur dalam pasal 27 ayat (1) Undang - undang nomor 11 tahun 2008 yaitu:

a. Setiap orang

Setiap orang adalah siapa saja yang menjadi subyek hukum dan perbuatannya dapat dipertanggungjawabkan.

- b. Dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

Bahwa berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dibuat oleh Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, kata sengaja diartikan sebagai "dimaksudkan" atau "memang diniatkan begitu" atau "tidak secara kebetulan"

- c. Unsur tanpa ijin

Melakukan suatu hal tanpa sepengetahuan dan ijin dari seseorang yang bersangkutan.

E. Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku judi online Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn

Dalam menjatuhkan putusan terhadap terdakwa Fransen, Majelis Hakim mendasarkan pertimbangannya pada aspek yuridis dan tujuan pemidanaan, sebagaimana terungkap dalam proses persidangan. Pertimbangan tersebut meliputi pembuktian unsur tindak pidana, penilaian alat bukti, sikap terhadap pembelaan terdakwa, pertanggungjawaban pidana, serta tujuan penjatuhan pidana.

1. Pertimbangan Yuridis (Pembuktian Unsur Tindak Pidana)

Majelis Hakim dalam memeriksa dan mengadili perkara Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn terlebih dahulu melakukan penilaian yuridis terhadap terpenuhinya unsur-unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam **Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016** tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penilaian tersebut didasarkan pada fakta-fakta yang terungkap di persidangan dan alat-alat bukti yang diajukan oleh Penuntut Umum.

Berdasarkan hasil pemeriksaan persidangan, Majelis Hakim menyatakan bahwa unsur-unsur tindak pidana telah terbukti secara sah dan meyakinkan, dengan pertimbangan sebagai berikut:

a. Unsur “Setiap Orang”

Unsur “setiap orang” dimaknai sebagai siapa saja yang dapat menjadi subjek hukum dan mampu mempertanggungjawabkan perbuatannya secara pidana. Dalam perkara ini, Majelis Hakim menilai bahwa terdakwa Fransen merupakan seorang individu yang sehat jasmani dan rohani selama proses persidangan berlangsung serta tidak termasuk dalam kategori orang yang tidak mampu mempertanggungjawabkan perbuatannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 44 KUHP. Dengan demikian, terdakwa merupakan subjek hukum yang sah dan memenuhi unsur “setiap orang”.

b. Unsur “Dengan Sengaja dan Tanpa Hak”

Majelis Hakim menilai unsur kesengajaan (*dolus*) dari adanya kehendak dan pengetahuan terdakwa dalam melakukan perbuatan perjudian online. Kesengajaan tersebut terbukti dari fakta bahwa terdakwa secara sadar:

- Mengakses situs judi online melalui perangkat elektronik miliknya;
- Membuat dan menggunakan akun judi online dengan username tertentu;
- Melakukan deposit sejumlah uang melalui rekening bank pribadinya untuk keperluan perjudian.

Selain itu, perbuatan tersebut dilakukan tanpa hak, karena tidak ada satu pun ketentuan hukum yang memberikan izin kepada terdakwa untuk melakukan aktivitas perjudian, baik secara konvensional maupun melalui media elektronik. Dengan demikian, Majelis Hakim berpendapat bahwa unsur “dengan sengaja dan tanpa hak” telah terpenuhi.

c. Unsur “Mendistribusikan dan/atau Mentransmisikan dan/atau Membuat Dapat Diaksesnya Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian”

Majelis Hakim menafsirkan unsur ini secara luas sesuai dengan karakteristik kejahatan siber. Dalam perkara a quo, terdakwa tidak hanya bersifat pasif, tetapi secara aktif membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian, yaitu dengan cara:

- Mengakses dan menggunakan situs judi online *m.maxparlay.com*;

- Mengoperasikan akun judi pada agen *Galaxy88* dan *Bet77*;
- Melakukan transaksi elektronik berupa deposit uang yang terhubung langsung dengan sistem perjudian online.

Keterangan ahli di persidangan menyatakan bahwa situs-situs tersebut merupakan situs perjudian online, sehingga segala aktivitas terdakwa di dalamnya secara hukum termasuk perbuatan membuat dapat diaksesnya konten bermuatan perjudian. Oleh karena itu, Majelis Hakim menyimpulkan bahwa unsur ini telah terpenuhi.

d. Keterpenuhan Seluruh Unsur Pasal

Berdasarkan pemenuhan unsur “setiap orang”, unsur “dengan sengaja dan tanpa hak”, serta unsur “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian”, Majelis Hakim berpendapat bahwa seluruh unsur Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) UU ITE telah terpenuhi secara kumulatif. Alat-alat bukti yang diajukan di persidangan saling bersesuaian dan memperkuat keyakinan hakim bahwa terdakwa benar telah melakukan tindak pidana sebagaimana didakwakan.

2. Pertimbangan Alat Bukti

Dalam menjatuhkan putusan, Majelis Hakim mendasarkan keyakinannya pada alat-alat bukti yang sah sebagaimana diatur dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP, yaitu keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk, dan keterangan terdakwa. Alat-alat bukti tersebut dinilai saling

berkaitan dan saling menguatkan satu sama lain, sehingga membentuk keyakinan hakim mengenai kesalahan terdakwa.

a. Keterangan Saksi

Majelis Hakim mempertimbangkan keterangan para saksi yang dihadirkan oleh Penuntut Umum, baik saksi dari anggota kepolisian Subdit Cyber Crime Polda Sumatera Utara maupun saksi dari pihak PT Musim Mas.

Para saksi kepolisian menerangkan proses penyelidikan, penangkapan, serta pemeriksaan terhadap terdakwa, termasuk ditemukannya handphone yang berisi akses ke situs judi online. Sementara itu, saksi dari PT Musim Mas menjelaskan adanya kecurigaan terhadap aktivitas terdakwa yang kemudian diperkuat dengan temuan transaksi keuangan mencurigakan dalam rekening terdakwa. Majelis Hakim menilai keterangan saksi-saksi tersebut konsisten satu sama lain dan relevan dengan perbuatan yang didakwakan.

b. Keterangan Ahli

Majelis Hakim juga mempertimbangkan keterangan ahli di bidang teknologi informasi dan hukum pidana siber. Ahli menerangkan bahwa situs m.maxparlay.com beserta agen Galaxy88 dan Bet77 merupakan situs perjudian online, karena menyediakan permainan dengan mekanisme taruhan dan peluang untung-rugi yang bergantung pada peruntungan.

Keterangan ahli ini sangat penting untuk menegaskan bahwa konten elektronik yang diakses terdakwa memang bermuatan perjudian, sehingga memperkuat pembuktian unsur delik dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

c. Alat Bukti Surat

Alat bukti surat yang dipertimbangkan oleh Majelis Hakim antara lain:

- Surat pernyataan terdakwa, yang berisi pengakuan bahwa terdakwa pernah melakukan perjudian online;
- Rekening koran bank atas nama terdakwa yang menunjukkan adanya transaksi keluar masuk dana yang berkaitan dengan aktivitas judi online.

Majelis Hakim menilai bahwa bukti surat tersebut dibuat dan diperoleh secara sah serta memiliki relevansi langsung dengan perbuatan terdakwa.

d. Barang Bukti

Barang bukti yang diajukan dalam persidangan dan dipertimbangkan oleh Majelis Hakim meliputi:

- 1 (satu) unit handphone Android milik terdakwa;
- Aplikasi dan riwayat akses situs judi online;
- Akun email yang digunakan terdakwa;

- Data digital yang menunjukkan aktivitas perjudian.

Barang bukti tersebut telah disita secara sah menurut hukum dan setelah diperlihatkan di persidangan, baik saksi maupun terdakwa membenarkan keberadaannya. Barang bukti ini menjadi alat pendukung yang kuat dalam membuktikan keterlibatan terdakwa dalam perjudian online.

e. Keterangan Terdakwa

Selain alat bukti lainnya, Majelis Hakim juga mempertimbangkan keterangan terdakwa sendiri yang pada pokoknya mengakui pernah mengakses dan bermain judi online. Meskipun pengakuan terdakwa bukan satu-satunya dasar pembuktian, namun keterangan tersebut dinilai bersesuaian dengan alat bukti lain, sehingga menambah keyakinan

Berdasarkan keseluruhan alat bukti tersebut, Majelis Hakim berpendapat bahwa alat-alat bukti yang diajukan telah memenuhi ketentuan Pasal 184 KUHAP dan saling bersesuaian satu sama lain. Oleh karena itu, Majelis Hakim memperoleh keyakinan bahwa terdakwa benar telah melakukan tindak pidana perjudian online sebagaimana didakwakan oleh Penuntut Umum.

3. Pertimbangan terhadap Pembelaan (Pledoi)

Majelis Hakim menyatakan bahwa Nota Pembelaan (Pledoi) yang diajukan oleh Penasihat Hukum terdakwa Fransen telah dipertimbangkan secara seksama sebelum menjatuhkan putusan. Pembelaan tersebut pada

pokoknya memohon agar terdakwa dibebaskan dari segala dakwaan dengan alasan bahwa perbuatan terdakwa tidak terbukti secara sah atau terdapat keadaan yang meringankan yang seharusnya membebaskan terdakwa dari pertanggungjawaban pidana.

Namun demikian, Majelis Hakim berpendapat bahwa alasan-alasan yang dikemukakan dalam pledoi tidak memiliki dasar hukum yang kuat dan tidak didukung oleh pembuktian yang sah di persidangan. Setelah menilai keseluruhan fakta hukum, Majelis Hakim tidak menemukan adanya alasan pemaaf maupun alasan pembenar yang dapat menghapuskan kesalahan atau sifat melawan hukum dari perbuatan terdakwa. Terdakwa dinilai tetap memiliki kesadaran dan kemampuan bertanggung jawab atas perbuatannya.

Majelis Hakim juga menegaskan bahwa keberatan atau eksepsi yang sebelumnya diajukan oleh Penasihat Hukum terdakwa telah ditolak melalui putusan sela, sehingga dalil-dalil tersebut tidak dapat diajukan kembali sebagai dasar untuk membebaskan terdakwa. Dengan ditolaknya eksepsi tersebut, proses pemeriksaan perkara dilanjutkan hingga tahap pembuktian dan putusan akhir.

Oleh karena itu, Majelis Hakim menyimpulkan bahwa pembelaan (pledoi) terdakwa tidak dapat menghapuskan sifat melawan hukum dari perbuatan yang dilakukan, serta tidak meniadakan pertanggungjawaban pidana terdakwa. Pembelaan tersebut hanya dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari hak terdakwa dalam proses peradilan, namun tidak

mempengaruhi kesimpulan hakim mengenai terbuktinya tindak pidana yang didakwakan.

4. Pertimbangan Pertanggungjawaban Pidana

Majelis Hakim setelah menilai terpenuhinya seluruh unsur tindak pidana serta kebenaran alat bukti yang diajukan, selanjutnya mempertimbangkan apakah terdakwa dapat dimintai pertanggungjawaban pidana atas perbuatan yang dilakukannya. Pertimbangan ini penting karena tidak setiap orang yang melakukan perbuatan pidana secara otomatis dapat dipidana, melainkan harus terlebih dahulu dipastikan adanya kemampuan bertanggung jawab pada diri pelaku.

Dalam perkara ini, Majelis Hakim menilai bahwa terdakwa mampu bertanggung jawab, karena selama proses persidangan terdakwa berada dalam keadaan sehat jasmani dan rohani, mampu menjawab pertanyaan dengan jelas, serta memahami konsekuensi dari perbuatannya. Tidak ditemukan adanya kondisi kejiwaan atau gangguan mental yang dapat menghilangkan kemampuan bertanggung jawab sebagaimana dimaksud dalam Pasal 44 KUHP.

Selain itu, Majelis Hakim juga berpendapat bahwa perbuatan terdakwa dilakukan dengan kesadaran penuh dan kehendak sendiri. Terdakwa secara sengaja mengakses situs judi online, menggunakan akun pribadi, serta melakukan transaksi keuangan untuk kepentingan perjudian. Fakta tersebut menunjukkan bahwa perbuatan terdakwa bukan dilakukan

karena paksaan, kekhilafan, atau keadaan terpaksa, melainkan merupakan hasil dari pilihan dan kemauan terdakwa sendiri.

Majelis Hakim selanjutnya mempertimbangkan apakah terdapat alasan pembeda atau alasan pemaaf yang dapat menghapuskan sifat melawan hukum atau kesalahan terdakwa. Berdasarkan hasil pemeriksaan di persidangan, Majelis Hakim menyatakan bahwa tidak terdapat alasan apa pun yang dapat membebaskan atau melepaskan terdakwa dari tuntutan pidana. Oleh karena itu, kesalahan terdakwa tetap melekat dan perbuatannya dapat dipertanggungjawabkan secara pidana.

Dengan demikian, karena terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan telah melakukan tindak pidana dan memiliki kemampuan untuk bertanggung jawab atas perbuatannya, maka sesuai dengan Pasal 193 ayat (1) KUHP, Majelis Hakim berpendapat bahwa terdakwa harus dijatuhi pidana sebagaimana tuntutan yang didakwakan oleh Penuntut Umum.

5. Pertimbangan Tujuan dan Penjatuhan Pidana

Dalam menentukan jenis dan berat pidana yang akan dijatuhkan kepada terdakwa, Majelis Hakim tidak hanya berpedoman pada ketentuan peraturan perundang-undangan, tetapi juga memperhatikan tujuan pemidanaan itu sendiri. Majelis Hakim menegaskan bahwa pemidanaan bukan semata-mata dimaksudkan untuk menderitakan terdakwa, melainkan sebagai sarana pembinaan agar terdakwa menyadari

kesalahannya dan tidak mengulangi perbuatan yang sama di kemudian hari.

Majelis Hakim berpendapat bahwa pidana yang dijatuhkan harus memiliki sifat edukatif, yaitu memberikan pelajaran kepada terdakwa agar memperbaiki perilaku dan menaati hukum. Selain itu, pidana juga harus bersifat preventif, baik secara khusus terhadap terdakwa agar tidak mengulangi tindak pidana perjudian online, maupun secara umum terhadap masyarakat agar tidak melakukan perbuatan serupa. Dengan demikian, pidana diharapkan dapat berfungsi sebagai upaya pencegahan terhadap maraknya tindak pidana perjudian berbasis teknologi informasi.

Selain mempertimbangkan kepentingan terdakwa, Majelis Hakim juga memperhatikan kepentingan masyarakat dan ketertiban umum. Perjudian online dipandang sebagai perbuatan yang meresahkan masyarakat dan berpotensi menimbulkan dampak sosial negatif. Oleh karena itu, putusan yang dijatuhkan harus mencerminkan rasa keadilan yang hidup dalam masyarakat serta mendukung terciptanya ketertiban dan kepastian hukum.

Majelis Hakim menegaskan bahwa dalam menjatuhkan putusan, hakim tidak hanya bertindak sebagai penerap undang-undang, tetapi juga sebagai penegak nilai-nilai keadilan. Oleh karena itu, putusan dijatuhkan demi penegakan hukum yang berkeadilan, sebagaimana tercermin dalam irah-irah putusan “Demi Keadilan Berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa”. Prinsip tersebut menegaskan bahwa putusan hakim harus

didasarkan pada keadilan substantif, nilai moral, dan tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa, bukan semata-mata pada pertimbangan formalistik hukum.

Berdasarkan seluruh pertimbangan yuridis yang telah diuraikan, Majelis Hakim dalam perkara Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn menyimpulkan bahwa terdakwa Fransen terbukti secara sah dan meyakinkan telah melakukan tindak pidana perjudian online sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Majelis Hakim menilai bahwa seluruh unsur tindak pidana dalam pasal tersebut telah terpenuhi, baik unsur subjek hukum, unsur kesengajaan dan tanpa hak, maupun unsur perbuatan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian. Pembuktian terhadap unsur-unsur tersebut didukung oleh alat-alat bukti yang sah menurut hukum acara pidana, yang meliputi keterangan saksi, keterangan ahli, alat bukti surat, barang bukti, serta keterangan terdakwa sendiri. Seluruh alat bukti tersebut dinilai saling bersesuaian dan saling menguatkan, sehingga menumbuhkan keyakinan Majelis Hakim sebagaimana disyaratkan dalam Pasal 183 KUHP.

Selain itu, Majelis Hakim juga menyatakan bahwa tidak terdapat alasan pemaaf maupun alasan pembenar yang dapat menghapuskan kesalahan atau sifat melawan hukum dari perbuatan terdakwa. Terdakwa

dinilai mampu bertanggung jawab dan melakukan perbuatan tersebut dengan kesadaran penuh, sehingga pertanggungjawaban pidana tetap melekat pada diri terdakwa.

Atas dasar tersebut, Majelis Hakim berpendapat bahwa pemidanaan terhadap terdakwa merupakan hal yang diperlukan, tidak hanya untuk memberikan keadilan bagi masyarakat, tetapi juga sebagai sarana pembinaan bagi terdakwa agar tidak mengulangi perbuatannya di kemudian hari serta sebagai upaya menjaga ketertiban umum. Dengan demikian, putusan bersalah yang dijatuhkan kepada terdakwa Franses merupakan perwujudan penegakan hukum yang berkeadilan, sejalan dengan prinsip “Demi Keadilan Berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa.”

F. Permasalahan hukum putusan hakim Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn dan solusi normatifnya

1. Problematika Penafsiran Unsur

“Mendistribusikan dan/atau Mentransmisikan dan/atau Membuat Dapat Diaksesnya”

Salah satu problematika utama dalam Putusan Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn terletak pada penafsiran Majelis Hakim terhadap unsur perbuatan sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam putusan tersebut, Majelis Hakim berpendapat bahwa tindakan terdakwa sebagai

pemain judi online (user) telah memenuhi unsur “*membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian*”.

Penafsiran tersebut menimbulkan persoalan konseptual dalam hukum pidana, karena secara normatif dan fungsional pemain judi online hanya berkedudukan sebagai konsumen atau pengguna dari sistem perjudian online. Pemain tidak memiliki kewenangan, kendali, maupun peran dalam penyediaan, pengelolaan, atau penyebaran konten perjudian. Pemain hanya memanfaatkan layanan yang telah tersedia dan dapat diakses akibat perbuatan pihak lain, yaitu penyelenggara situs atau bandar judi online.

Sebaliknya, pihak yang secara aktif “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, atau “membuat dapat diaksesnya” informasi elektronik bermuatan perjudian adalah penyelenggara situs judi, agen, atau bandar, karena merekalah yang:

- Membuat dan mengelola situs atau aplikasi perjudian;
- Menyediakan konten permainan dan sistem taruhan;
- Menjaga agar situs tetap aktif dan dapat diakses oleh publik.

Dengan demikian, menyamakan kedudukan hukum antara penyedia konten (pelaku aktif) dan pengguna konten (pelaku pasif) berpotensi mengaburkan batas pertanggungjawaban pidana. Penafsiran yang terlalu luas terhadap unsur “membuat dapat diaksesnya” ini berisiko menempatkan setiap pengguna internet yang mengakses konten ilegal

sebagai pelaku tindak pidana penyebaran, meskipun secara faktual mereka tidak memiliki peran dalam penyediaan konten tersebut.

Lebih jauh, penafsiran tersebut berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum (legal uncertainty). Ketika norma pidana ditafsirkan secara ekstensif tanpa batas yang jelas, maka masyarakat tidak dapat memprediksi secara pasti perbuatan apa yang dilarang dan perbuatan apa yang masih berada dalam wilayah hukum yang dibolehkan. Hal ini bertentangan dengan asas *lex certa* dalam hukum pidana, yang menghendaki rumusan delik yang jelas, tegas, dan tidak multitafsir.

Oleh karena itu, secara normatif dapat dikatakan bahwa penafsiran Majelis Hakim dalam putusan ini cenderung melampaui maksud pembentuk undang-undang, yang pada dasarnya menargetkan pelaku penyebaran konten perjudian online, bukan semata-mata pengguna atau pemain. Problematika ini menunjukkan perlunya penafsiran yang lebih restriktif dan proporsional agar penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE tetap sejalan dengan prinsip kepastian hukum dan keadilan.

2. Harmonisasi Penerapan UU ITE dan KUHP

Salah satu solusi normatif terhadap problematika penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dalam perkara judi online adalah dengan melakukan harmonisasi penerapan antara Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Harmonisasi ini diperlukan agar penegakan hukum tidak menimbulkan

tumpang tindih norma serta tetap menjunjung tinggi asas keadilan dan proporsionalitas.

Secara normatif, pemain judi online lebih tepat dijerat dengan Pasal 303 atau Pasal 303 bis KUHP, karena kedua pasal tersebut secara khusus mengatur perbuatan ikut serta dalam permainan judi. Pasal 303 dan 303 bis KUHP menitikberatkan pada perbuatan berjudi itu sendiri, tanpa mensyaratkan adanya tindakan menyebarkan atau menyediakan konten perjudian. Dengan demikian, unsur delik dalam KUHP lebih sesuai dengan karakter perbuatan pemain judi online yang berposisi sebagai peserta atau konsumen.

Sebaliknya, Undang-Undang ITE seharusnya difokuskan untuk menjerat bandar, agen, dan pengelola situs judi online, karena merekalah yang secara aktif menggunakan sistem elektronik untuk:

- Menyediakan dan mengelola konten perjudian;
- Mendistribusikan dan mentransmisikan informasi elektronik bermuatan perjudian;
- Membuat sistem perjudian dapat diakses oleh masyarakat luas.

Pemisahan peran ini penting agar penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE tidak meluas secara tidak proporsional dan tidak menysasar subjek hukum yang sebenarnya bukan target utama pembentuk undang-undang. Dengan demikian, asas *lex specialis derogat legi generali* tetap terjaga, di mana UU ITE diperlakukan sebagai aturan khusus untuk kejahatan siber,

sedangkan KUHP tetap digunakan untuk menjerat perbuatan perjudian dalam konteks partisipasi langsung sebagai pemain.

Selain itu, harmonisasi ini juga menjaga asas proporsionalitas dalam pemidanaan, karena ancaman pidana dalam UU ITE relatif lebih berat dibandingkan dengan KUHP. Penerapan pasal yang tepat sesuai peran pelaku akan menghasilkan putusan yang lebih adil dan seimbang, serta mencegah terjadinya kriminalisasi berlebihan (*overcriminalization*) terhadap pemain judi online.

Dengan demikian, harmonisasi penerapan UU ITE dan KUHP merupakan solusi normatif yang penting untuk menciptakan kepastian hukum, keadilan substantif, dan konsistensi dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online.

3. Pendalaman Unsur Kesalahan dalam Pertimbangan Hakim

Solusi normatif terhadap problematika penafsiran Pasal 27 ayat (2) UU ITE dalam perkara judi online adalah dengan melakukan pendalaman unsur kesalahan (*mens rea*) dalam pertimbangan hakim. Dalam hukum pidana, pemidanaan tidak hanya didasarkan pada terpenuhinya unsur perbuatan (*actus reus*), tetapi juga harus disertai dengan adanya kesalahan pada diri pelaku.

Hakim perlu menguraikan secara jelas bentuk kesengajaan yang melekat pada diri terdakwa. Dalam doktrin hukum pidana, kesengajaan tidak bersifat tunggal, melainkan memiliki beberapa bentuk, antara lain *opzet als oogmerk* (kesengajaan sebagai tujuan) dan *opzet bij*

zekerheidsbewustzijn (kesengajaan dengan kesadaran pasti akan akibat).

Oleh karena itu, hakim seharusnya menjelaskan apakah terdakwa:

- Memiliki tujuan langsung untuk menyebarkan atau membuat konten perjudian dapat diakses oleh pihak lain, atau
- Sekadar menyadari dan menerima akibat dari perbuatannya tanpa adanya tujuan untuk menyebarkan konten tersebut.

Pendalaman ini penting karena dalam konteks perjudian online, bermain judi tidak secara otomatis identik dengan niat menyebarkan konten perjudian. Pemain judi online pada umumnya hanya bertujuan untuk mengikuti permainan dan memperoleh keuntungan, bukan untuk mendistribusikan atau mentransmisikan informasi elektronik bermuatan perjudian kepada publik. Tanpa adanya pembuktian mengenai niat tersebut, unsur kesengajaan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjadi tidak terpenuhi secara utuh.

Dengan demikian, hakim perlu secara tegas menilai apakah terdapat niat menyebarkan konten perjudian atau hanya sekadar niat untuk bermain. Penilaian ini akan menentukan tepat atau tidaknya penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE terhadap pemain judi online. Apabila niat menyebarkan tidak terbukti, maka pemidanaan berdasarkan UU ITE menjadi tidak selaras dengan prinsip pertanggungjawaban pidana.

Pendekatan ini sejalan dengan asas fundamental dalam hukum pidana, yaitu tiada pidana tanpa kesalahan (*geen straf zonder schuld*), yang menghendaki bahwa seseorang hanya dapat dipidana apabila

perbuatannya dilakukan dengan kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan pendalaman unsur kesalahan tersebut, putusan hakim diharapkan menjadi lebih adil, proporsional, dan mencerminkan kepastian hukum.

4. Penguatan Standar Pembuktian Alat Bukti Digital

Dalam perkara tindak pidana berbasis teknologi informasi, termasuk judi online, alat bukti digital memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, solusi normatif yang perlu ditegaskan adalah penguatan standar pembuktian alat bukti digital agar proses peradilan tetap menjamin asas keadilan dan perlindungan hak terdakwa.

Pengadilan perlu memastikan bahwa alat bukti digital diperoleh, disimpan, dan diperiksa sesuai dengan prinsip digital forensik yang sah. Prinsip ini mencakup antara lain keaslian (*authenticity*), keutuhan (*integrity*), dan keterandalan (*reliability*) data elektronik. Setiap data digital yang diajukan sebagai alat bukti harus dapat dipastikan tidak mengalami perubahan sejak pertama kali disita hingga diperiksa di persidangan. Tanpa jaminan tersebut, alat bukti digital berpotensi diragukan keabsahannya dan dapat merugikan hak terdakwa.

Selain itu, rantai penguasaan barang bukti (*chain of custody*) harus dijelaskan secara rinci dalam pertimbangan hukum hakim. Hakim seharusnya menguraikan siapa yang pertama kali menguasai barang bukti digital, bagaimana proses penyitaan dilakukan, di mana barang bukti disimpan, serta kapan dan oleh siapa pemeriksaan digital forensik

dilakukan. Rincian mengenai waktu pemeriksaan dan prosedur yang digunakan penting untuk memastikan bahwa data digital tidak dimanipulasi atau diakses oleh pihak yang tidak berwenang.

Dalam konteks Putusan Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn, kurangnya uraian mendalam mengenai proses pengamanan dan pemeriksaan alat bukti digital dapat menimbulkan keraguan terhadap keabsahan pembuktian. Oleh karena itu, penguatan standar pembuktian ini menjadi solusi normatif agar hakim tidak hanya berfokus pada hasil pemeriksaan, tetapi juga pada proses perolehan dan pengujian alat bukti.

Penguatan standar pembuktian alat bukti digital tersebut sangat penting untuk menjamin prinsip fair trial, khususnya dalam perkara *cybercrime*, di mana pembuktian sangat bergantung pada teknologi dan keahlian khusus. Dengan menerapkan standar yang ketat dan transparan, pengadilan dapat memastikan bahwa pemidanaan dilakukan berdasarkan alat bukti yang sah, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.

5. Pendekatan Pemidanaan yang Lebih Humanis dan Proporsional

Solusi normatif terakhir terhadap problematika pemidanaan dalam perkara judi online adalah dengan menerapkan pendekatan pemidanaan yang lebih humanis dan proporsional. Pendekatan ini menekankan bahwa pemidanaan tidak semata-mata bertujuan untuk menghukum, melainkan juga untuk memperbaiki perilaku pelaku dan melindungi masyarakat secara berkelanjutan.

Dalam konteks pemain judi online, pemidanaan seharusnya mengedepankan alternatif selain pidana penjara, seperti pidana denda, pidana bersyarat, atau rehabilitasi. Pemain judi online pada umumnya tidak memiliki peran sentral dalam penyelenggaraan perjudian dan tidak memperoleh keuntungan struktural sebagaimana bandar atau pengelola situs. Oleh karena itu, penerapan pidana penjara yang berat berpotensi tidak sebanding dengan tingkat kesalahan dan dampak sosial yang ditimbulkan oleh perbuatannya.

Pidana penjara seharusnya ditempatkan sebagai ultimum remedium, yaitu upaya terakhir apabila sanksi lain tidak lagi efektif. Prinsip ini penting untuk mencegah kriminalisasi berlebihan serta menghindari dampak negatif pemidanaan penjara, seperti stigmatisasi, residivisme, dan beban sosial bagi keluarga terdakwa. Pendekatan ultimum remedium juga mendorong sistem peradilan pidana yang lebih efisien dan berorientasi pada pemulihan.

Selain itu, pendekatan pemidanaan yang humanis sejalan dengan tujuan pemidanaan modern, yang tidak hanya menitikberatkan pada pembalasan (*retribution*), tetapi juga pada perlindungan masyarakat (*social defense*) dan perbaikan pelaku (*rehabilitation*). Melalui pidana yang bersifat edukatif dan korektif, diharapkan pelaku menyadari kesalahannya dan tidak mengulangi perbuatan serupa di masa mendatang.

Dengan demikian, penerapan pemidanaan yang proporsional dan humanis akan menghasilkan putusan yang lebih adil, mencerminkan nilai

kemanusiaan, serta mendukung terciptanya ketertiban dan keadilan dalam masyarakat. Pendekatan ini juga memperkuat legitimasi putusan hakim di mata publik, karena hukum tidak hanya ditegakkan secara tegas, tetapi juga secara bijaksana.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku judi online dalam Putusan Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pertimbangan yuridis Majelis Hakim dalam perkara ini didasarkan pada pembuktian unsur Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hakim menyatakan bahwa unsur “setiap orang”, unsur “dengan sengaja dan tanpa hak”, serta unsur “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian” telah terpenuhi berdasarkan fakta persidangan dan alat bukti yang diajukan Penuntut Umum.
2. Pembuktian perkara didasarkan pada alat bukti yang sah sebagaimana Pasal 184 KUHAP, yaitu keterangan saksi, keterangan ahli, alat bukti surat, barang bukti elektronik, serta keterangan terdakwa. Majelis Hakim menilai bahwa seluruh alat bukti tersebut saling bersesuaian dan saling menguatkan sehingga menimbulkan keyakinan hakim sebagaimana disyaratkan dalam Pasal 183 KUHAP.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Putusan Nomor 2382/Pid.Sus/2018/PN Mdn secara yuridis telah memenuhi unsur tindak pidana dan pembuktian, namun secara normatif masih memerlukan penyempurnaan dalam hal penafsiran unsur delik, harmonisasi peraturan perundang-undangan, pembuktian digital, dan pendekatan pemidanaan agar penegakan hukum terhadap judi online benar-benar mencerminkan kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Pertama, bagi aparat penegak hukum, khususnya hakim, diharapkan dalam menangani perkara judi online agar lebih cermat dan restriktif dalam menafsirkan unsur “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya” dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Penafsiran hendaknya disesuaikan dengan peran dan kedudukan pelaku, sehingga terdapat perbedaan yang jelas antara pemain judi online sebagai pengguna dan penyelenggara atau bandar sebagai penyedia konten perjudian.

Kedua, diperlukan harmonisasi penerapan UU ITE dan KUHP dalam perkara perjudian online. Pemain judi online sebaiknya dijerat dengan ketentuan KUHP, sedangkan UU ITE digunakan untuk menindak pelaku yang secara aktif menyelenggarakan dan menyebarkan konten perjudian melalui sistem elektronik. Harmonisasi ini penting untuk menjaga asas kepastian hukum dan proporsionalitas pemidanaan.

Ketiga, dalam perkara yang melibatkan alat bukti digital, pengadilan perlu memperkuat standar pembuktian dengan memastikan bahwa proses perolehan, penyitaan, dan pemeriksaan alat bukti elektronik dilakukan sesuai prinsip digital forensik yang sah. Rincian mengenai penguasaan barang bukti dan waktu pemeriksaan sebaiknya diuraikan secara jelas dalam pertimbangan hukum guna menjamin prinsip *fair trial*.

Keempat, pendekatan pemidanaan terhadap pemain judi online sebaiknya lebih mengedepankan pidana yang bersifat edukatif dan rehabilitatif, seperti pidana denda atau pidana bersyarat, dengan menjadikan pidana penjara sebagai upaya terakhir (*ultimum remedium*). Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pemidanaan modern yang tidak hanya berorientasi pada pembalasan, tetapi juga pada perbaikan pelaku dan perlindungan masyarakat.

Kelima, bagi pembentuk undang-undang, disarankan untuk memberikan perumusan norma yang lebih tegas mengenai batasan subjek hukum dan perbuatan yang dapat dipidana dalam tindak pidana perjudian online, guna menghindari multitafsir dan memastikan konsistensi penegakan hukum di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

A. Al-Quran

surat Al Maidah ayat 90

surat Al Maidah ayat 91

B. Jurnal

Ali, Zainuddin. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Sinar Grafika, 2017.

Amiruddin, and Zainal Azikin. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2004.

Arif, Barda Nawawi. *Sari Kuliah Hukum Pidana II*. Fakultas Hukum Undip, 1984.

Arifah, Dista Amalia. "Kasus Cybercrime Di Indonesia." *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi* 18, no. 2 (2011).

Ariman, Rasyid, and Fahmi Raghib. *Hukum Pidana*. Malang: Setara Press, 2016.

Atmasasmita, Romli. *Teori Dan Kapita Selekta Kriminologi*. Bandung: Refika Aditama, 2007.

Chazawi, Adami. *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

Hanindyono, Ronny. *Cyber Crime Dan Penanggulangannya*. Jakarta: Pradnya Paramitha, 2009.

Hassanah, Hetty. "Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi." *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 2011.

Ilyas, Amir. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Yogyakarta: Rangkang Education Yogyakarta & Pukap Indonesia, 2012.

Lamintang. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakri, 1997.

Lisa. "Pelaku Tindak Pidana," n.d. <https://makalah-hukum-pidana.blogspot/>.

Manalu, H. S. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 870/Pid.B/2018/PN.Mdn)." *Journal of Education, Humaniora and Social*

Sciences (JEHSS) 2, no. 2 (2019): 428–32.

Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.

Pasal 1 Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (n.d.).

“Penjelasan Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian,” 1981.

“Penjelasan Pasal 27 Ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia,” 1945.

Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Kedu. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.

Sa'diyah, Nur Khabibatus, Ifahdah Pratama Hapsari, and Hardian Iskandar. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia.” *Gorontalo Law Review* 5, no. 1 (2022): 160–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.32662/golrev.v5i1.2085>.

Sitompul, Josua. *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Tatanusa, 2012.

Soekanto, Soerjono, and Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singka*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004.

Sudarto. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Bandung: Alumni, 1986.

Suparni, Niniek. *Cyberspace Problematika Dan Antisipasi Pengaturannya*. Jakarta: Sinar Grafika, 2012.

Syahdeni, Sutan Remi. *Kejahatan Dan Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: Pustaka Utama Graffiti, 2009.

“Undang-Undang Dasar 1945,” 1945.

“Undang-Undang Nomor Informasi Transaksi Elektronik, Pasal 27 Ayat 2 JO, Pasal 45 Ayat 2,” n.d.

C. Website

<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/imeldamrumbay.pdf>

<https://journal.pubmedia.id/index.php/lawstudies/article/view/3353/3466>

<http://eprints.umg.ac.id/8546/6/BAB%20II.pdf>

