

**ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE  
PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG  
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

**Arjuna Sembiring<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Al-azhar Indonesia

[thesultanjunsy@gmail.com](mailto:thesultanjunsy@gmail.com)

**Abstrak**

*Cybercrime* merupakan kejahatan yang sulit diatasi karena berbeda dengan kejahatan biasa Di Indonesia, berbagai jenis kejahatan dunia maya telah menjadi hal yang umum, termasuk pornografi, penodaan situs web, peretasan, game online, judi online dan banyak lagi. Judi online adalah permainan untung-untungan yang dapat diakses melalui koneksi Internet, ponsel atau computer Perjudian merupakan bagian dari suatu kejahatan dunia maya, upaya pencegahan dalam hal ini ditegakkan oleh pihak kepolisian karena kejahatan ini berkaitan dengan masalah keamanan serta bentuk ketertiban terhadap suatu negara. Jenis penelitian yang dalam hal ini digunakan merupakan penelitian normatif, hasil penelitian yang diperoleh adalah penerapan hukum dalam hal perjudian dilakukan dengan cara preventif dan penerapan hukum represif. judi online diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP dan UU No. 19 Tahun 2016 Tentang ITE. Dalam hal ini Tindakan yang dilakukan oleh pelaku judi online melalui game Megawin777 telah memenuhi segala unsur kejahatan perjudian online, oleh sebab itu pelaku seharusnya mendapatkan hukuman maksimal seperti yang telah tertuang dalam peraturan yang berlaku bagi kejahatan judi online tersebut.

**Kata Kunci:** Judi Online, Penegakan Hukum, *Cybercrime*.

**Abstract**

*Cybercrime is a crime that is difficult to overcome because it is different from ordinary crime. In Indonesia, various types of cybercrime have become commonplace, including pornography, desecration of websites, hacking, online gaming, online gambling and many more. Online gambling is a game of chance that can be accessed via an Internet connection, cell phone or computer. Gambling is part of a cyber crime, prevention efforts in this case are enforced by the police because this crime is related to security issues and forms of order in a country. The type of research used in this case is normative research, the results of the research obtained are that the application of law in terms of gambling is carried out in a preventive manner and the application of repressive law. online gambling is regulated in Articles 303 and 303 bis of the Criminal Code and Law no. 19 of 2016 concerning ITE. In this case, the actions taken by online gambling perpetrators through the Megawin777 game have fulfilled all the elements of online gambling crimes, therefore the perpetrators should receive the maximum punishment as stated in the regulations that apply to online gambling crimes.*

**Keywords:** Online Gambling, Law Enforcement, *Cybercrime*.

## **I. PENDAHULUAN**

Dampak negatif dari perkembangan teknologi saat ini sangat beragam, bahkan bisa bertambah sebuah kejahatan yang perlu ditangani dengan serius. Kejahatan ini jika tidak ditangani secara tegas maka akan berdampak buruk dan berdampak pada kehidupan masyarakat. Kejahatan internet merupakan akibat dari penyalahgunaan teknologi informasi dan kejahatan ini mengancam banyak negara karena pelakunya juga berasal dari berbagai negara. *Cybercrime* merupakan kejahatan yang sulit diatasi karena berbeda dengan kejahatan biasa. Di Indonesia, berbagai jenis kejahatan dunia maya telah menjadi hal yang umum, termasuk pornografi, penodaan situs web, peretasan, game online, judi online dan banyak lagi. (Yulianto, 2022).

Judi online adalah permainan untung-untungan yang dapat diakses melalui koneksi Internet, ponsel atau komputer. Terlebih lagi, segala sesuatu yang bersifat digital memudahkan menjangkau setiap sudut tanpa batasan jarak sehingga masyarakat dapat mencoba peruntungan dan juga kehilangan keutuhan keluarga karena dapat berujung pada perceraian. Meski belum ada kepastian mengenai manfaatnya, namun banyak orang yang kehilangan kekayaan karena kecanduan judi online. Bentuk perjudian online antara lain taruhan olahraga, lotere online, poker, game online yang mengandung unsur judi dan lain-lain. (Haryadi, 2019)

Bahwa dalam bentuk judi online, dirumuskan dalam UU ITE yang aturannya berlaku pada tahun 2008 namun mengalami suatu perubahan terhadap beberapa pasal yang sudah tidak relevan ditahun 2016. Perjudian online Oleh karena itu, jalurnya ditentukan secara khusus dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dalam hal ini lebih spesifik dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE yang menjelaskan bahwa:

Jika terdapat seseorang yang kedapatan melakukan Tindakan yang dalam hal ini mengandur unsur judi, memberikan peluang seseorang untuk melakukan tindak pidana judi online, dan menjadikan kegiatan tersebut sebagai mata pencaharian bagi dirinya maka orang tersebut akan disanksi sesuai aturan yang berlaku yakni UU ITE dan KUHP, sanksi tersebut berupa pemidanaan serta sanksi terhadap pembayaran denda yang besarnya ditentukan oleh pengadilan setempat yang menangani perkara tersebut, bahwa polisi Bersama aparat lainnya juga melakukan Upaya pencegahan terhadap penyebaran tindak pidana tersebut. Salah satu

contoh kasus tindak pidana perjudian Online terdapat dalam Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst

“Bahwa dalam putusan tersebut Terdakwa Andry Siswanto, secara sadar memberikan peluang dan mendistribusikan Tindakan yang menjurus pada unsur pidana, secara disengaja dan tanpa izin menyebarkan ataupun mentransmisikan dan/atau membuat konten dengan muatan judi dengan dikemas konten game yang dapat dilakukan oleh orang lain menggunakan beberapa cara: Pelaku mendistribusikan dokumen elektronik yang bermuatan perjudian dan atau perjudian ditemukan adanya suatu Ruko yang membidangi pengoperasian sistem game dengan nama aplikasi Megawin777, dengan nama Ruko Thamrin Residence Blok B No.12 yang beralamat di Jl. Kebon Kacang, Jakarta Pusat. Pada Aplikasi Megawin777 terdapat sekitar 7 permainan yang dapat dimainkan yaitu SLOT, QIU QIU, DOMINO, DADU, DRAGON TIGER, dan TEMBAK IKAN. Untuk bermain di aplikasi Megawin777, player/pemain diharuskan membuat akun terlebih dahulu kemudian setelah membuat akun player/pemain otomatis mendapatkan ± 10.000.000.- (kurang lebih sepuluh juta) coin sebagai modal awal untuk bermain di aplikasi Megawin777. Coin modal tersebut sudah dapat digunakan player/pemain untuk mulai bermain di aplikasi Megawin777. Kemudian apabila player/pemain menang didalam permainan mendapatkan coin tambahan (bonus) dan diduga coin yang dimenangkan didalam aplikasi Megawin777 tersebut dapat ditukarkan dengan nilai rupiah. Cara player/pemain menjual koin dan menukar dengan uang rupiah yaitu apabila player/pemain sudah mencapai level VIP II yang sudah bisa mendapat ataupun membroadcast pesan ke sesama player/pemain yang saat itu sedang online. Player/pemain yang sedang online akan menerima pesan tersebut dan dapat melihat pesan tersebut dalam kotak pesan didalam permainan. Umumnya player/pemain ada yang menulis pesan beserta kontak nomor sehingga pemain yang ingin menjual koin ataupun membeli, dapat menghubungi nomor tersebut dan terjadi kesepakatan sesama pemain dan transaksi diluar aplikasi Megawin777. Untuk bisa bermain di aplikasi Megawin777 yang merupakan tindak pidana mendistribusikan dokumen elektronik yang bermuatan perjudian dan atau perjudian tersebut yaitu player/pemain membuat akun kemudian setelah membuat akun player/pemain otomatis mendapatkan ± 10.000.000.- (kurang lebih sepuluh juta) coin sebagai modal awal untuk bermain di aplikasi Megawin777. Coin modal tersebut sudah dapat digunakan player/pemain untuk mulai bermain di aplikasi

Megawin777. Kemudian apabila player/pemain menang didalam permainan akan mendapatkan coin tambahan (bonus). Terdakwa melakukan perbuatan mendistribusikan dokumen elektronik yang bermuatan perjudian dan atau perjudian tersebut tanpa ijin dari instansi yang berwenang dan terdakwa dibawa ke Polda Metro Jaya untuk diselesaikan melalui hukum yang berlaku. Tindakan yang telah dilakukan terdakwa sebagaimana tertuang dalam pasal 27 ayat (2) Jo pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,”

Setelah mencermati permasalahan diatas, penulis Menyusun sebuah judul penelitian yakni “Analisis Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Pusat Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst”

## **II. METODE PENELITIAN**

Penulis dalam menentukan pembahasan atau dalam menggali suatu hukum dalam penelitian ini digunakan metode hukum normatif dan metode tersebut nantinya menimbulkan argumentasi baru. Menemukan argumentasi baru memerlukan sumber hukum (dokumen hukum), dokumen hukum seperti peraturan dan keputusan undang-undang. Dalam penelitian ini seperti biasa dibedakan antara data yang diperoleh langsung di lapangan dengan data dari dokumen perpustakaan yang diperoleh langsung di lapangan yang merupakan dokumen hukum primer, sedangkan Bahan yang diperoleh dari bahan pustaka dapat disebut dengan dokumen hukum sekunder. (Soekanto & Mamuji, 2004).

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

KUHP dalam hal ini menjadi dasar tentang tindak pidana perjudian, khususnya pasal 303 KUHP (KUHP) dan pasal 303 bis. KUHP berdasarkan rumusan Pasal 303 KUHP menghukum siapa saja yang menciptakan peluang kesenangan umum, kesenangan sebagai sarana mencari nafkah. Pasal 303 bis KUHP berlaku bagi peserta permainan elektronik yang dikenakan pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 bis KUHP. Jika dikaji ulang terhadap susunan kata

dalam ketentuan hukum pidana, jelas bahwa permainan untung-untungan dilarang menurut aturan hukum hal ini disebabkan terpenuhinya kata yang dimaksud, oleh karena itu mengapa dapat diterapkan sanksi pidana, pelaksanaan permainan ini. ditangani menurut ketentuan hukum pidana. prosedur. hukum.

Faktanya, perjudian semakin berkembang dan sangat sulit untuk diatasi dan dihilangkan, misalnya saja tindakan kejahatan yang terjadi di dosial media dalam hal ini adalah perjudian online tidak lagi diperbolehkan oleh Pemerintah memaksa pemerintah untuk mematuhi. untuk mengembangkan produk hukum. Sanksi dapat diterapkan terhadap suatu Tindakan pelanggaran hukum yang dilakukan secara daring (cybercrime) hal tersebut juga berlaku pada perjudian melalui Internet.

Merujuk pada Pasal 1 Ayat 1 KUHP disebutkan: “Suatu perbuatan hanya dapat menjadi suatu tindak pidana apabila didasarkan pada berlakunya peraturan pidana yang berlaku. Terkenal dengan asas “Nulum deliictum nullaa poena sine praevia lege poenali”. Oleh karena itu, permainan tradisional tidak dapat memasukkan unsur-unsur yang ada pada permainan online, dalam aturan hukumnya, segala bentuk kejahatan yang medianya dilakukan secara online merupakan bagian dari pada Cybercrime, tentunya perturan terhadap hal tersebut harus secara khusus disusun dan diberlakukan. (D Pardede, 2019).

Bahwa mengenai aturan terhadap pelanggaran perjudian online tidak terlepas dari suatu pengaturan terhadap pelanggaran perjudian (biasa) yang telah diketahui masyarakat, oleh karena itu peranan peraturan sangat diperlukan seperti peraturan tindak pidana yang secara khusus diatur dalam pasal 303 dan 303 bis KUHP, untuk menekan masih berlangsungnya atau tidak suatu perbuatan terhadap judi yang menggunakan media elektronik maka Pemerintah Indonesia menerbitkan suatu aturan yang tertuang dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE termasuk dalam Pasal tersebut. Aturan tersebut menjadi suatu dasar terhadap pemidaan mengenai perbuatan kejahatan dalam lingkup dunia maya UU ITE menjadi acuan pemerintah dalam menerapkan sanksi dan pengkatagorian terhadap kejahatan dunia maya, termasuk dalam hal ini adalah judi online meskipun tidak diatur secara khusus, namun tetap termuat dalam UU No. 19 Tahun 2016. Pasal 27 ayat (2) menunjukkan bahwa (Yulianto, 2022):

Jika terdapat seseorang yang kedapatan melakukan Tindakan yang dalam hal ini mengandung unsur judi, memberikan peluang seseorang untuk melakukan tindak pidan judi

online, dan menjadikan kegiatan tersebut sebagai mata pencaharian bagi dirinya maka orang tersebut akan disanksi sesuai aturan yang berlaku yakni UU ITE dan KUHP, sanksi tersebut berupa pemidanaan serta sanksi terhadap pembayaran denda yang besarnya ditentukan oleh pengadilan setempat yang menangani perkara tersebut.

Namun dijika melihat ketentuan KUHP Pasal 303 ayat (1) diatur: Diancam menggunakan pidana berupa penjara selama 10 tahun atau denda paling banyak Rp 1.000.000. Hukuman bagi pelaku perjudian selalu dianggap ringan sehingga tindakannya tidak menimbulkan efek jera. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan terhadap UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tentang pengenaan sanksi bagi pelanggar perjudian online.

1. Upaya Preventif

Tata cara yang dilakukan dalam Upaya ini adalah melakukan Upaya dalam mencegah penyebaran Tingkat kejahatan terhadap judi online, pemerintah diharuskan melakukan suatu Tindakan pencegahan terhadap maraknya judi online yang semakin tersebar luas dan dapat dilakukan oleh seluruh kalangan Masyarakat tanpa melihat gender dan Batasan usia terhadap kebolehan melakukan judi online, Upaya pencegahan ini merupakan Langkah awal terhadap Upaya penurunan angka kejahatan terhadap Cybercrime.

2. Upaya Represif

Upaya kedua yang akan dilakukan jika Upaya preventif tidak dapat terlaksana dengan baik adalah Upaya represif, bentuk dari Upaya ini adalah menggali hingga keakar apa yang menjadi titik permasalahan penyebaran kejahatan tersebut, setelah ditemukan, pemerintah akan memberikan suatu sanksi terhadap tindak pidana tersebut. Sanksi dalam hal ini bukan merupakan suatu Upaya balas dendam keapda pelaku kejahatan melainkan suatu Upaya agar menimbulkan fek jera bagi pelaku kejahatan dan menjadi pengingat trehadap seseorang yang akan melakukan hal serupa bahwa akan mendapat hukuman yang serupa atau bahkan lebih berat dari terdakwa sebelumnya (Manalu, 2019)

Mengenai teori penegakan hukum dapat dimengerti bahwa suatu penegakan hukum adalah pencegahan dan penegakan serta risiko terhadap penggunaan instrumen secara administratif, pidana atau perdata untuk mencapai peraturan perundang-undangan yang mempunyai struktur penerapan umum dan individual. Remediasi meliputi fase penegakan

hukum yang merupakan penerapan hukum yang represif, dan fase kepatuhan yang merupakan tindakan preventif. (Muhammad, 2004)

Banyak faktor yang menghalangi pengimplementasian penegakan hukum dalam lingkup judi online antara lain:

a. Faktor Hukumannya Sendiri

Peraturan hukum saat ini yang mengatur permainan untung-untungan dalam KUHP dan UU ITE tidak dapat menanggulangi kejahatan tersebut. Tentunya diharapkan terdapat pembaharuan hukum mengenai hal tersebut, judi online haruslah diatur dalam UU tersendiri karena penyebarannya yang semakin meningkat, tumpang tindih peraturan hanya akan menimbulkan kebingungan dalam penerapan aturan tersebut. Ketentuan lain yang harus diperhatikan adalah dalam KUHAP yang menyatakan bahwa:

- 1) izin dari pada suatu pengadilan yang menangani perkara pidana tersebut namun dapat disesuaikan dengan keadaan setempat dan KUHAP
- 2) Penangkapan terhadap terdakwa dilakukan dengan melihat situasi dan ketentuan KUHAP, yang awalnya harus mendapat izin dari pengadilan dan diberi waktu 1x24 jam, saat ini dapat dilakukan merut ketentuan diatas, hal ini diperbaharui karena aparat pengeak hukum sangat kesulitan dalam menangkap pelaku kejahatan jika harus meminta izin kepada pengadilan dengan waktu yang terbilang lama yakni 1x24 jam

b. Faktor Sumber Daya Manusia

Faktor penting lainnya yakni SDM yang kurang mumpuni, bahwa dalam lingkup judi online tentunya memiliki keamanan yang mumpuni terhadap aplikasinya, hal ini tentunya dilakukan oleh bandar agar tidak dilakukan peretasan oleh pemerintah, sehingga pemain dapat melakukan permainan dengan naman, pemerintah harus menyiapkan SDM yang lebih baik dari orang-orang dibalik judi online agar dapat mendeteksi Ketika melancarkan kejahatannya.

c. Faktor Sarana dan Fasilitas

prasarana dalam bekerja merupakan suatu indicator penting yang menopang kemampuan bekerja; Kapasitas yang baik tidak akan maksimal apabila tidak dibarengi dengan fasilitas yang baik. Dalam lingkup judi online ini, beberapa kesulitan yang paling sering

ditemui adalah mencari bukti, karena dalam lingkup kejahatan ini tidak terjadi di kehidupan nyata namun hanya terdapat di dunia maya, sehingga penelusuran menjadi sulit bagi pelaku kejahatan dan pemain.

d. Faktor Masyarakat

Game online telah menjadi perbincangan dan/atau perbincangan masyarakat sehingga menyebabkan masyarakat hanya berbicara tentang makna keadilan tanpa mempertimbangkan dampak hukum dari tindakan negatif dan mendekati masyarakat pada perilaku kriminal. Masyarakat perlu didekatkan pada hukum pemberantasan kemiskinan yang nyata dan pendidikan negara untuk mencegah bahkan menghilangkan tindak pidana perjudian karena rendahnya pendidikan bahkan lemahnya perekonomian yang menjadi kekurangan masyarakat itu sendiri. (Rahayu, 2022).

Penegakan hukum dapat diartikan sebagai Upaya dalam mencari keadilan bagi seseorang yang kedapatan melakukan pelanggaran terhadap hukum tersebut, dalam teori keadilan, seseorang haruslah mendapat suatu balasan yang setimpal atas apa yang telah diperbuatnya, dalam melakukan suatu penegakan hukum haruslah berlandaskan pada suatu nilai keadilan didalamnya, namun penegakan hukum juga dapat diartikan sebagai hukum formil dan materil saja, hal ini tergantung pada sudut pandang seseorang terhadap suatu penegakan hukum, namun demikian antara keadilan dan penegakan hukum memiliki perbedaan, keadilan merumuskan setiap orang haruslah mendapat perlakuan adil dalam setiap kegiatannya sedangkan penegakan hukum merupakan penerapan terhadap keadilan dalam arti hukum materil. (Raharjo, 2005)

Dapat ditarik Kesimpulan bahwa dalam hal ini pemerintah telah membentuk suatu aturan mengenai judi online yakni tertuang dalam UU ITE, yang mana hal ini dilakukan sebagai Upaya preventif bagi pemerintah dalam memberantas judi online, pemerintah juga memberikan sanksi pidana dan denda bagi orang yang kedapatan melanggar pasal diatas, hal ini dapat dikatakan sebagai langkah represif dalam penanggulangan kejahatan judi online. Meskipun dalam praktiknya, sanksi yang dirumuskan masih terbilang ringan jika mengingat perbuatan yang sangat merugikan negara tersebut.

---

**ANALISIS KASUS PUTUSAN PENGADILAN NEGERI JAKARTA PUSAT NOMOR 94/PID.SUS/2022/PN JKT PST BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Jika melihat pandangan Onno W. Purbo, judi online merupakan bentuk permainan berupa mempertaruhkan harta bendanya, permainan tersebut bisa dengan kegiatan berupa olahraga serta kasino, dalam pelaksanaan judi online, biasanya mereka melakukan pengumpulan uang taruhan pada aplikasi tersebut, jika memenangkan permainan maka keseluruhan uang yang telah dipertaruhkan akan ditransfer kepada rekening bank yang telah didaftarkan sebelumnya pada permainan tersebut. (Rumbay, 2023)

Bahwa alat yang digunakan dalam permainan judi online tersebut berupa coin yang untuk mendapatkan suatu coin tersebut haruslah membayar dimuka atau deposit terlebih dahulu, seseorang diharuskan membayar sejumlah uang kepada admin dalam permainan tersebut yang kemudian akan mendapatkan sejumlah coin yang dapat digunakan dalam permainan tersebut. (Rumbay, 2023)

Megawin777 merupakan bentuk aplikasi game online dengan beberapa jenis perjudian didalamnya, jenis tersebut antara lain Qiu-Qiu, slot dan togel, cara kerja Megawin777 ini dengan melakukan pembelian koin terlebih dahulu kepada admin, jika sudah melakukan pembelian barulah orang tersebut dapat memilih jenis game online yang dapat mereka mainkan dan mempertaruhkan koin yang mereka miliki didalamnya.

Dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tanggal 20 Juni 2016 tentang Klasifikasi Video Game Interaktif, Pasal 1 mengatur bahwa Video Game Interaktif adalah kegiatan yang memungkinkan tindakan dalam game tersebut memberikan umpan balik dan sekurang-kurangnya berbentuk elektronik. Tujuan dan aturan berbasis perangkat lunak. Dari peraturan Kementerian tersebut di atas, penulis menemukan bahwa Megawin777 tidak lagi tergolong permainan interaktif karena berisi konten permainan seperti permainan poker dan permainan slot. Faktanya, permainan slot dunia nyata sama seperti permainan Jackpot. Konten game dalam game Megawin777, selain genre game yang menerapkan genre game offline yang sering digunakan untuk berjudi, proses jual beli koin juga menjadi dasar dasar dari permainan tersebut, penulis mengklasifikasikannya sebagai permainan untung-untungan.

Dalam Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst hakim menilai bahwa pelaku telah termasuk dalam katagori pelaku judi online, hal ini terlihat dengan beberapa fakta hukum yang ada yakni:

- a. Setelah di periksa bahwa benar pelaku melakukan tindak pidana judi online
- b. Pelaku secara sengaja membuat game dengan muatan judi didalamnya
- c. Pelaku juga menggunakan Megawin777 sebagai bentuk mata pencaharian setiap harinya.

Dengan melihat fakta hukum yang telah digali dalam persidangan, maka dapat penulis analisis bahwa judi yang dalam hal ini dioerbuat oleh Terdakwa Andry Siswanto, dapat dikatakan sebagai perbuatan perjudian yang dilarang menurut undang-undang yang berlaku, dikarenakan terdakwa dalam hal ini melakukan perbuatan tersebut secara illegal dan tidak memiliki izin dari aparat penegak hukum, permainan yang dilakukan oleh Andry Siswanto juga mengandung unsur tindak perjudian didalamnya, serta memberikan akses yang besar kepada orang lain untuk turut serta dalam melakukan permainan judi tersebut, bahwa aplikasi megawin777 tersebut telah dapat dikatakan permainan judi online.

Beberapa bentuk kegiatan atau suatu perbuatan dapat dikatakan mengandung muatan pidana apabila dalam perbuatannya membuat orang lain celaka dan membuat orang lain menanggung sejumlah kerugian yang disebabkan oleh perbuatannya tersebut, dijelaskan dalam KUHP bahwa bentuk perbuatan yang mengandung muatan pidana adalah segala perbuatan yang diatur dalam KHUP dan asas legalitas yang kemudian seseorang melanggar aturan tersebut dan menimbulkan beberapa dampak buruk didalamnya. (Chazawi, 2005)

Jika kita melihat putusan Hakim Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst dengan berlandaskan pada UU ITE yang aturannya berlaku pada tahun 2008 namun mengalami suatu perubahan terhadap beberapa pasal yang sudah tidak relevan ditahun 2016. Perjudian online Oleh karena itu, jalurnya ditentukan secara khusus dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dalam hal ini lebih spesifik dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE yang menjelaskan bahwa:

“seseorang yang secara disengaja serta tanpa izin menyebarkan, mentransmisikan serta memberi peluang diaksesnya suatu informasi elektronik atau suatu dokumen yang mencakup atau berkaitan dengan perjudian, jika orang tersebut kedapatan melanggar aturan dalam pasal

tersebut maka akan disanksi pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (2) “dapat dipenjara paling lama 6 tahun serta denda paling banyak satu miliar”.

Dalam menentukan sanksi yang tepat bagi para pelaku judi, seorang hakim dituntut untuk menggali lebih dalam faktor dan fakta hukum mengenai kasus tersebut, faktor merupakan bagian penting dalam menentukan sanksi pemidananan yang sesuai dengan perbuatannya. Faktor yang mendasari hal tersebut antara lain jika pelaku telah cakap hukum untuk mempertanggungjawabkan Tindakan yang telah dilakukan sebelumnya, apakah tuduhan terhadap terdakwa terbukti benar, dan apakah terdakwa sudah mengetahui apakah Tindakan yang dilakukannya telah masuk ranah pidana atau tidak. (Kudari, 2023)

Berdasarkan ketentuan UU ITE yang telah dijabarkan diatas, penulis merumuskan unsur-unsur yang terkandung di dalamnya dengan melihat putusan hakim Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst sebagai berikut:

- a. Unsur Barang siapa: Berdasarkan tuntutan yang sebelumnya dikemukakan oleh JPU dengan dihadapkannya terdakwa bernama Andry Siswanto
- b. Unsur Dengan sengaja: dalam hal ini bahwa sebelumnya terdakwa yang mengetahui permainan yang diciptakannya terindikasi sebagai perjudian, bahwa terdakwa kedapatan membuka akses seseorang untuk dapat turut serta melakukan tindak perjudian, terdakwa memberikan peluang besar secara sengaja dan menjadikan Megawin77 sebagai mata pencahariannya. Dan mengambil banyak keuntungan didalamnya
- c. Tanpa hak: yaitu terdakwa Andry Siswanto yang tidak memiliki kewenangan untuk melakukan perbuatan tersebut dan tidak mengantongi izil legal dari penegak hukum yang memiliki kewenangan.
- d. Unsur Mendistribusikan: Dalam hal mendistribusikan termasuk kepada pengiriman ataupun penyaluran, kepada beberapa orang, maka Terdakwa Andry Siswanto telah melakukan transaksi elektronik dengan cara pemasangan judi online memberikan sejumlah coin untuk melakukan pemasangan taruhannya melalui sarana informasi elektronik.
- e. Unsur Mentransmisikan: yaitu meneruskan pesan kepada orang lain, setelah terdakwa mengetahui informasi yang didapatkan maka informasi tersebut disalurkan kepada orang lain dalam melakukan perbuatan judi online.

- f. Unsur dapat diaksesnya: Kata akses disini berarti jalan masuk untuk mengakses muatan perjudian. Terdakwa melakukan perbuatan judi online dengan menggunakan perangkat elektronik

Bahwa berdasarkan fakta-fakta yang dijelaskan dalam persidangan, dapat dibuktikan bahwa pelaku memainkan permainan judi online dengan memasang taruhan uang dan dalam memainkan permainan tersebut ia tidak yakin siapa yang akan menjadi pemenangnya, karena besarnya kemenangan sebenarnya tergantung pada angka. Dirilis oleh pengadilan bahwa game tersebut masuk dalam kategori Judi. Perjudian juga menjadi masalah sosial karena membawa pengaruh yang sangat negatif terhadap kepentingan nasional khususnya bagi generasi muda, karena mendorong generasi muda untuk bermalas-malasan dalam bekerja dan jumlah uang yang beredar dalam permainan tersebut cukup besar sehingga modal awal dapat digunakan untuk pengembangan daripada perjudian. Perjudian dalam hal ini melanggar aturan dalam agama, moralitas, serta dalam norma kesusilaan. Pelaku tindak kejahatan perjudian online adalah pelaku yang melanggar hukum dengan berjudi online melalui Internet (Bagong Suyanto,2010:51).

Penulis berpandangan bahwa, dalam memutus perkara dalam putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst menggunakan UU ITE dan KUHP Pasal 303 sudah dapat direalisasikan, dengan memperhatikan beberapa unsur yang telah dijelaskan di atas, Jika kita melihat asas hukum yang dianut dalam sistem pemerintahan Indonesia terdapat salah satu asas yaitu "*lex specialis derogat legi generali*"). Dengan melihat ketentuan tersebut tentunya dapat pula dikatakan bahwa perbuatan pidana yang dilakukan oleh terdakwa bernama Andry Siswanto dapat dimasukkan kedalam perbuatan pidana yang bersifat khusus. Jika perbuatan tersebut dijatuhkan dengan menggunakan pasal 27 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 jo pasal 45 ayat (2) Undang-undang No 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Maka terdakwa bernama Andry Siswanto dapat dipidana dengan pidana maksimum yang terdapat UU yakni penjara selama 6 tahun dan denda 1 miliar rupiah".

Namun penerapan teori penegakan hukum dalam hal ini akan sulit untuk ditegakan, hal ini dikarenakan pola pikir Masyarakat yang semakin terbelakang, Masyarakat semakin sibuk mencari cara untuk mendapatkan uang secara instan tanpa harus bekerja, Masyarakat mempercayai judi online dapat memberikan keuntungan besar didalamnya, pola pikir diatas

hanya akan menambah angka keterpurukan dalam bidang perekonomian dan akibat dari ekonomi yang semakin rendah akan mengakibatkan munculnya kejahatan baru dalam lingkup masyarakat.

Beberapa aturan mengenai perbuatan judi online saat ini dapat ditemukan dalam KUHP, Pasal 303, Pasal 303 bis, UU No. 19 Tahun 2016 Tentang ITE, perubahan tersebut diperlukan agar aparat penegakan hukum tidak melahirkan dualism hukum terhadap beberapa penerapan sanksi bagi pelaku yang kedapatan melanggar pasal diatas dalam hal bermain game online yang mengandung unsur judi. Menyinkronkan beberapa aturan yang tertuang pada Pasal 43 ayat (5) dan ayat (6) dengan KUHAP, sebagai berikut:

- a. Penggeledahan tidak memerlukan izin dari pada suatu pengadilan yang menangani perkara pidana tersebut namun dapat disesuaikan dengan keadaan setempat dan KUHAP
- b. Penangkapan terhadap terdakwa dilakukan dengan melihat situasi dan ketentuan KUHAP, yang awalnya harus mendapat izin dari pengadilan dan diberi waktu 1x24 jam, saat ini dapat dilakukan merut ketentuan diatas, hal ini diperbaharui karena aparat pengeak hukum sangat kesulitan dalam menangkap pelaku kejahatan jika harus meminta izin kepada pengadilan dengan waktu yang terbilang lama yakni 1x24 jam.

Jika Upaya penangkapan tersebut masih harus berdasarkan ijin dair pengadilan dan dilakukan jika waktunya telah lewat dari 1x24 jam tentunya akan semakin menyulitkan aparat, penangkapan dan penggeledahan harus dilakukan sesegera mungkin agar pelaku kejahatan dalam hal ini tidak memiliki banyak waktu untuk menyembunyikan kejahatannya dan semakin cepat menangkap pelaku lain yang berafiliasi didalamnya. (Golose, 2008)

Dalam memecahkan suatu kasus mengenai tindak pidana kejahatan, diperlukan beberapa alat bukti guna mendukung dakwaan yang diberikan kepada pelaku, bukti merupakan unsur penting dalam memutus apakah orang tersebut bersalah atau tidak, bukti merupakan alat yang dapat menjadi bahan pertimbangan hakim di pengadilan nanti, unsur terhadap barang bukti tersebut keseluruhannya dijelaskan dalam KUHAP (Christianata, C. (2014).

Penjatuhan pidana dalam kasus judi online ini diputus oleh Pengadilan Negeri dengan Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst. Jaksa dalam hal ini mengajukan tuntutan berdasarkan KUHP atau Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Tentang ITE. Di antara ketentuan tersebut, hakim menilai pelaku tersebut telah memenuhi seluruh kriteria

yang tertuang dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE Menurut penulis, dalam hal ini undang-undang tersebut menetapkan hukuman yang lebih berat jika dibandingkan dengan KUHP, bahwa sanksi seharusnya dapat menciptakan rasa takut dalam diri pelaku kejahatan, dalam UU ITE ini telah terbilang cukup berat bagi pelaku judi online jika sanksinya dijatuhkan secara maksimal.

Namun dalam putusannya, majlis hakim memutuskan jauh dibawah ketentuan sanksi yang ada yakni penjara selama 6 bulan 15 hari, menurut penulis, penjatuhan sanksi ini dirasa belum sesuai dengan aturan yang dalam hal ini menjadi acuan hukum dalam menjatuhkan putusan yakni pasal 27 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 jo pasal 45 ayat (2), dengan pidana kurungan maksimal 6 tahun penjara serta pembayaran denda maksimal sejumlah Rp1.000.000.000,00). Terdakwa seharusnya dapat dikenakan sanksi maksimal karena telah memenuhi setiap unsur yang terdapat dalam UU No 19 Tahun 2016 jo pasal 45 ayat (2) Undang-undang No 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan KUHP Pasal 303 tersebut, pelaku diharapkan dapat mendapatkan efek jera karena melakukan perbuatan yang dilarang tersebut.

Penjatuhan sanksi jauh dibawah ketentuan aturan perundangan yang berlaku dikhawatirkan tidak menciptakan efek jera bagi pelaku kejahatan perjudian online, karena ringannya hukuman dan ringannya denda yang dijatuhkan, sanksi pidana dan denda sejatinya digunakan sebagai Upaya represif dalam memberantas tindak pidana perjudian dalam bentuk apapun. Jika sanksi tersebut tidak diterapkan secara maksimal maka para pelaku akan menganggap remeh undang-undang tersebut.

Analisis tindak pidana perjudian online dari perspektif teori penegakan hukum menunjukkan bahwa upaya pencegahan dan penanggulangan harus komprehensif. Ini mencakup pembentukan dan penerapan hukum yang tegas, pengawasan yang ketat, penindakan yang efektif, edukasi dan penyuluhan kepada masyarakat, serta upaya untuk mengurangi tekanan ekonomi dan sosial yang dapat mendorong individu ke dalam kegiatan perjudian. Pendekatan *multidimensional* ini diharapkan dapat mengurangi prevalensi tindak pidana perjudian online secara signifikan.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berbagai cara dapat dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam penegakkan hukum

terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia, antara lain yaitu penegakan hukum secara preventif dan represif, aturan hukum yang melandasi judi online tertuang dalam KHUP dan UU ITE, bahwa judi online dalam hal ini telah semakin berkembang dan selalu melakukan inovasi baru guna menarik minat Masyarakat agar dapat melakukan judi online tersebut, peraturan perundangundangan haruslah diperbaharui mengikuti perkembangan dalam ranah judi online ini.

Terdakwa yang telah memenuhi unsur dalam pasal pasal 27 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 jo pasal 45 ayat (2) Undang-undang No 19 Tahun 2016 Tentang ITE tentunya telah dapat dikenakan pidana maksimal 6 tahun dan denda maksimal 1 miliar, namun dalam putusannya, majlis hakim menjatuhkan pidana penjara 6 bulan 15 hari. penjatuhan sanksi ini dirasa belum sesuai dengan aturan-aturan yang menjadi acuan hukum dalam menjatuhkan putusan yakni pasal 27 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 jo pasal 45 ayat (2) Undang-undang No 19 Tahun 2016 Tentang ITE ini

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Christianata, C. (2014). Perjudian Online Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 8(2), 63-77.
- Daniel E P Pardede, 2019, Efisiensi Penerapan UU ITE Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Putusan Nomor 277/Pid.B./2018/Pn.Sbr.), *Lex Jurnalika*, 16 (3)
- Fahrul, F. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(6), 298-308.
- Guntari, M. Y. T. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375-380.
- Handrio, V. A., & Widowaty, Y. (2022). Pertimbangan Hakim Dalam Menjatuhkan Putusan

- Tindak Pidana Perjudian Togel Via Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 153-166.
- Kudadiri, E., Najemi, A., & Erwin, E. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, 4(1), 1-15.
- Kuasa, D. A., & Jaya, F. (2022). Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat. *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 5(2).
- Manalu, H. S. (2019). Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), 428-539.
- Petrus Reinhard Golose, 2008, *Seputar Kejahatan Hacking, Teori dan Studi Kasus*, Jakarta: Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian.
- Selviana Teras Widy Rahayu, (2022), Penegakan Hukum Perjudian Online Menurut Undang-undang ITE, *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol 5. No. 2, 2622-6235
- Rumbay, I. S., Tangkudung, F. X., & Antow, D. T. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online. *Lex Privatum*, 11(5).
- Satjipto Raharjo, 2005, *Masalah Penegakan Hukum*, Bandung: Sinar Baru
- Setiawan, K., Landrawan, I. W., & Sudiarmaka, K. (2023). Upaya Kepolisian Dalam Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Di Polres Buleleng). *Jurnal Ilmu Hukum Sui Generis*, 3(4), 194-203.
- Suyanto, Bagong. 2010. *Kejahatan Cyber dalam Pandangan Sosial*. Jakarta: Media Prenada Grup.
- Sitompul, W. H., Siregar, G. T., & Taufiqurrahman, M. (2022). Penerapan Tindak Pidana Informasi Transaksi Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian (Analisis Putusan NO. 96/PID. SUS/2019/PT. MDN). *Jurnal Retentum*, 4(1), 128-146.
- Triwiratno, B. (2019). Kajian Yuridis Penegakan Hukum Perjudian Online (Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Sumber Nomor 277/Pid. B./2018/PN. Sbr). *Dinamika Hukum*, 10(3).