

**ANALISIS YURIDIS TERHADAP PERTANGGUNGJAWABAN
PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE
(Studi Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn Dan Putusan Nomor
278/Pid.B/2020/PN.Tsm)**

**Exceline Evata Hasangapon Putri Sitompul¹, Wessy Trisna², Yati
Sharfina Desiandri³**

Universitas Sumatera Utara

Email: excelineevata@students.usu.ac.id¹, wessy_trisna@usu.ac.id², yati.sharfina@usu.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk munculnya praktik perjudian online yang semakin marak dan mudah diakses oleh berbagai kalangan, sehingga menimbulkan berbagai dampak negatif baik dari segi sosial, ekonomi, maupun hukum serta memerlukan adanya pengaturan hukum dan pertanggungjawaban pidana yang jelas terhadap pelakunya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aturan hukum yang mengatur tentang perjudian di Indonesia, bagaimana pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana perjudian online, bagaimana pertimbangan hukum hakim dalam menjatuhkan putusan pada Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn dan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm serta apakah pertimbangan tersebut telah memenuhi asas keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian hukum normatif yang bersifat deskriptif dan analitis dengan pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan kasus (case approach), menggunakan data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Dalam rumusan masalah pertama, pengaturan hukum mengenai perjudian di Indonesia diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, serta Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam rumusan masalah kedua, pelaku tindak pidana perjudian online dalam kedua putusan dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena telah memenuhi unsur kemampuan bertanggung jawab, adanya kesalahan berupa kesengajaan, serta tidak terdapat alasan pembenar maupun pemaaf. Sedangkan dalam rumusan masalah ketiga pertimbangan hakim dalam kedua putusan telah didasarkan pada fakta persidangan dan alat bukti yang sah, namun penerapan pasal dalam kedua putusan belum sepenuhnya mencerminkan asas keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan karena hakim belum mengoptimalkan penerapan ketentuan dalam KUHP dan UU ITE secara bersamaan.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, Perjudian Online, Pertimbangan Hakim, UU ITE.

Abstract

The development of information technology and the internet has brought changes to various aspects of people's lives, including the emergence of online gambling practices that are increasingly widespread and easily accessible to various groups. This has resulted in various negative impacts, both socially, economically, and legally, and necessitates clear legal regulations and criminal liability for perpetrators. The research questions in this study are: what are the legal regulations governing gambling in Indonesia, what is the criminal liability of perpetrators of online gambling crimes, what are the legal considerations of judges in issuing decisions in Decisions Number 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn and Decision Number 278/Pid.B/2020/PN.Tsm, and whether these considerations meet the principles of justice, legal certainty, and benefit. This research uses a descriptive analytical normative legal research method with a statute approach and a case approach, utilizing secondary data obtained through literature review. In the first problem formulation, the legal provisions regarding gambling in Indonesia are regulated by Articles 303 and 303 bis of the Criminal Code, Articles 426 and 427 of Law Number 1 of 2023 concerning the Criminal Code, and Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (3) of Law

Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions. In the second problem formulation, the perpetrators of online gambling crimes in both decisions can be held criminally responsible because they have fulfilled the elements of capacity to be responsible, there was deliberate error, and there was no justification or excuse. Meanwhile, in the third problem formulation, the judges' considerations in both decisions were based on the trial facts and valid evidence. However, the application of the articles in both decisions does not fully reflect the principles of justice, legal certainty, and expediency because the judges have not optimized the simultaneous application of the provisions of the Criminal Code and the Electronic Information and Transactions Law.

Keywords: *Criminal Liability, Online Gambling, Judges' Considerations, Electronic Information And Transactions Law.*

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang berlangsung saat ini, kita menyaksikan pola perilaku sosial yang mengalami perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan zaman yang sarat dengan kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi telah membawa dampak yang kompleks pada cara kita berinteraksi satu sama lain. Namun, sisi lain dari kemajuan ini adalah melemahnya nilai-nilai sosial yang sebelumnya teguh diakui oleh masyarakat, menyebabkan munculnya berbagai masalah sosial. Akibatnya, individu-individu seringkali menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang semakin rumit ini. Tantangan dalam adaptasi ini dapat menghasilkan perasaan kebingungan, kecemasan, dan konflik baik yang terlihat jelas maupun yang tersembunyi, baik dari luar maupun dari dalam diri. Bahkan, ada yang melanggar norma-norma sosial dengan tindakan yang egois, tanpa memperhatikan dampaknya pada orang lain. Salah satu contoh yang menarik untuk diteliti lebih lanjut adalah fenomena perjudian, yang telah menjadi semakin umum dan berkembang pesat di kalangan masyarakat dewasa saat ini¹

Perjudian pada hakikatnya merupakan manifestasi dari kontrak spekulatif (*aleatory contract*), di mana para pihak mempertaruhkan sejumlah dana atau aset demi memperebutkan hasil yang belum pasti. Parameter kemenangan dalam aktivitas ini murni dikendalikan oleh unsur nasib dan keberuntungan, yang menjanjikan imbalan berkali-kali lipat dari stimulan modal awal yang ditempatkan oleh pelaku di awal permainan.²

Pada hakikatnya, berjudi merupakan kegiatan yang melanggar hukum, dilarang oleh agama, merusak nilai kesucilaan dan dapat membahayakan diri penjudi, lingkungan terdekatnya, maupun kehidupan masyarakat dan negara.³

Permainan judi sudah dikenal dan dimainkan sejak lama, yaitu saat Indonesia (nusantara) masih terdiri dari kerajaan-kerajaan sekitar abad kelima Masehi. Pada masa itu permainan judi yang paling populer adalah adu/sabung hewan seperti adu/sabung ayam, jangkrik, domba, kerbau, pacuan kuda, pacuan anjing dan hewan-hewan aduan lainnya. Seiring dengan perkembangan peradaban dan zaman, permainan judi juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan dari segi jenisnya, sehingga muncullah jenis-jenis perjudian yang lebih modern seperti permainan undian, kartu, ketangkasan dengan menggunakan media mesin seperti dingdong, pinball, jackpot, roulette dan lain- lain.⁴

Perjudian merupakan salah satu fenomena yang tidak dapat dipungkiri yang dimana kegiatan tersebut sangat mudah ditemukan di tengah-tengah masyarakat. Transformasi sosial turut memicu evolusi pola pertarungan melalui ragam instrumen permainan yang kian variatif. Dalam konteks masyarakat sub-urban atau kelompok marginal, fenomena ini mengkristal dalam bentuk-bentuk perjudian klasik seperti toto gelap (togel) serta adu ketangkasan domino di ruang-ruang publik informal, yang menegaskan bahwa ketergantungan pada unsur spekulasi telah menembus sekat-sekat kultural paling mendasar.⁵

Permainan judi online di dunia maya tersebut dapat dilakukan dengan mudah dengan membuka situs- situs permainan judi yang kita inginkan seperti misalnya Sbobeth untuk permainan judi bola, QQ 99 untuk permainan judi kartu domino, agen Poker untuk judi

¹Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto, "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," *Journal of Educational Social Studies*, Volume 02, Nomor 05, Maret 2020, hlm.35.

²Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021, hlm.419

³Widhiatanti. Kadek Tina, Tobing. David Hizkia Tobing, "Dampak Judi *Online* pada Remaja Penjudi: *Literature Review*", *DEVIANCE JURNAL KRIMINOLOGI*, Vol. 8 No 1, Juni 2024, hlm.93

⁴Ahmad Nurhadi, *Cyber Crime dan Yurisdiksi Hukum Internasional*, Bandung: Refika Aditama, 2021, hlm.72

⁵Satrio Wahono, *Cyber Crime dan Cyber law*, (Jakarta: Redika Aditama, 2009), hlm.15

kartu joker, jackpot 88 untuk permainan judi adu ketangkasan dan lain-lain.⁶

Pengaruh internet telah memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan masyarakat di Indonesia. Akses yang semakin luas membuat teknologi ini dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, termasuk remaja. Namun, remaja seringkali belum mampu secara bijaksana memilah-milah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka rentan terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan konsekuensi positif atau negatif dari penggunaan internet. Semakin meluasnya penggunaan internet juga membuka peluang bagi orang-orang untuk memanfaatkannya dalam permainan judi online yang merugikan.⁷

Praktek perjudian dari hari kehari justru semakin marak terjadi di kalangan masyarakat, mulai dari kalangan bawah hingga kalangan atas. Prinsip dalam permainan judi ini secara umum yaitu suatu permainan yang bergantung kepada faktor probabilitas dan keuntungan semata (*aleatory/chance*). Dalam ruang lingkup ini, kecakapan ataupun strategi para pihak sepenuhnya, kemahiran para pemain judi tersebut serta pada faktor keberuntungan yang mereka dapatkan. Para pelaku perjudian menggunakan taruhan yang berupa uang atau harta benda berharga dengan tujuan untuk melipat gandakan jumlah taruhan yang dipasang apabila pelaku perjudian tersebut berhasil memenangkan permainan tersebut. Namun sebaliknya apabila pelaku perjudian tersebut gagal memenangkan permainan, maka ia akan menderita kerugian yang cukup besar karena harus kehilangan taruhannya yang telah disetorkan. Karakteristik ini menegaskan bahwa elemen utama dari delik pertaruhan adalah sifat spekulatif yang asimetris, di mana perolehan keuntungan murni didasarkan pada faktor untung-untungan (*aleatory contract*) tanpa adanya produktivitas ekonomi berupa uang atau harta benda berharga tersebut.⁸

Salah satu bentuk maraknya perjudian yang ada di tengah masyarakat adalah tingginya aksesibilitas dan kemudahan operasional pertaruhan berbasis virtual. Karakteristik judi daring yang beroperasi tanpa batasan ruang dan waktu didukung oleh ketersediaan platform yang aktif selama 24 jam penuh. Secara teknis, pembatasan geografis tereliminasi sepanjang subjek hukum memiliki perangkat elektronik dengan konektivitas internet yang stabil. Kemudahan ini kian terakselerasi melalui integrasi sistem pembayaran digital, di mana pengisian saldo modal taruhan (*top-up*) dapat dieksekusi secara instan via transfer layanan perbankan maupun dompet digital. Transformasi teknologi informasi dan komunikasi inilah yang dieksploitasi oleh para pelaku sebagai instrumen kejahatan siber modern.⁹

Ketergantungan patologis terhadap aktivitas perjudian daring kerap kali memicu implikasi multidimensional yang destruktif bagi pelaku. Eksistensi adiksi ini bertindak sebagai faktor kriminogenik (*crimogenic factor*) yang melahirkan delik turunan (*secondary crimes*) seperti jeratan utang piutang, penipuan, hingga pencurian yang berimplikasi langsung pada eskalasi angka kriminalitas makro. Lebih jauh, tekanan psikologis pasca-kekalahan beruntun berpotensi memanifestasikan depresi klinis akut yang dalam titik kulminasinya dapat memicu tindakan fatalistik berupa bunuh diri.¹⁰

⁶ Muhammad Nuh Al-Azhar dkk., *Hukum Acara Pidana dan Pidana Cyber*, Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2024, hlm.24

⁷ Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, Fani Yuli Hasiolan. "Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner", *Jurnal Ilmu Sosial*, Volume 01, Nomor 05, Februari 2023, hlm.56.

⁸ M. Yundha Kurniawan, Taufik Siregar, & Sri Hidayani, "Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)", *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, Vol. 4, No 1, Juni 2022. hlm.29

⁹ Putri Ayu Trisnawati, Abintoro Prakoso, Sapti Prihatmini, Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid.B/2013/PN-TB), *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, I (1), 2015, hlm. 2

¹⁰ Siti Fatimah, Taun, "Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia",

Tidak hanya itu praktik perjudian memiliki daya rusak yang masif terhadap integritas psikologis pelaku serta stabilitas ekonomi domestik. Sifatnya yang adiktif menstimulasi perilaku patologis yang destruktif; ketika mengalami kekalahan, muncul tendensi psikologis obsesif untuk terus bertaruh (*chasing losses*), yang pada gilirannya mengakibatkan deplesi total atas aset finansial dan harta kekayaan keluarga.

Perjudian online juga memiliki dampak psikologis yang serius. Menurut dr. Fong, menyamakan kecanduan judi dengan kecanduan narkoba karena dapat mengubah otak dan perilaku seseorang. Banyak orang yang berharap mendapatkan keuntungan besar tanpa usaha keras, tetapi pada kenyataannya, banyak yang mengalami kerugian finansial dan kecanduan.¹¹

Pada akhirnya para pelaku perjudian tersebut akan berupaya untuk mencari modal untuk dijadikan pertaruhan dalam permainan judi tersebut dengan cara-cara melawan hukum seperti misalnya, mencuri, merampok, menipu, menggelapkan harta benda orang lain dan perbuatan melawan hukum lainnya. Selain itu perekonomian keluarga juga menjadi merosot tajam, sehingga para pelaku perjudian tersebut tidak mampu lagi memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari.¹²

Masyarakat yang terlibat dalam perjudian online dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kondisi ekonomi, lingkungan di sekitarnya, perkembangan teknologi, serta kesulitan mereka dalam memahami dan menerima norma serta nilai-nilai masyarakat.¹³

Secara dogmatis, hukum pidana Indonesia melarang keras segala bentuk perjudian sebagai tindak pidana kejahatan. Ironisnya, kepastian normatif tersebut berbanding terbalik dengan kondisi sosiologis, di mana praktik perjudian justru mengalami perluasan pasar dan intensitas yang masif.

Tindak pidana perjudian sudah masuk ke tahap yang sangat mengkhawatirkan di kalangan masyarakat atau mahasiswa khususnya perjudian online melalui situs-situs yang mudah untuk di akses di internet. Tindak pidana perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia.¹⁴

Pertanggungjawaban pidana didasarkan pada kesalahan baik kesengajaan (*Opzet*) maupun kelalaian (*culpa*). Pertanggungjawaban pidana memiliki definisi sebagai suatu keadaan psikis sehingga diterapkan suatu ketentuan pidana dari sudut pandang umum dan pribadi merupakan cerminan dari penilaian terhadap dualisme aspek kesalahan. Secara umum, hal ini berkaitan dengan standar kelayakan sosial untuk menuntut seseorang, sementara secara pribadi merujuk pada kapasitas batiniah (*mens rea*) si pelaku untuk menyadari sifat melawan hukum dari tindakannya.. Seseorang yang melakukan pelanggaran hukum harus dipertanggungjawabkan secara pidana.¹⁵ Seseorang yang melakukan tindakan melanggar hukum dapat disebut sebagai pelaku tindak pidana atau pelaku

INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3, Nomor 2, Mei 2023, hlm. 3227

¹¹ Ahmad Ghifari Alhasani, Ridwan, Reine Rofiana, "Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelakupembuat Konten Perjudian Online Berbasis *Live Streaming*", *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, Vol. 5, No. 1, 2024, hlm.108

¹²Muhammad Nuh Al-Azhar dkk., *Hukum Acara Pidana dan Pidana Cyber*, Op.Cit, hlm.51

¹³ Alya Arum Fathanah, Rizki Ramdani, Aldi Yusna Jatnika, Intan Agustin, Supriyono, "Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online", *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis)*, vol.02, No.02, 2023, hlm.81

¹⁴ Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari, Hardian Iskandar, "Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia", *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol.4, No. 2, Desember 2022, hlm.592

¹⁵Septu, Haudli Bakhtiar, Azizah Nur Adilah, "Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4, No. 3, Tahun 2024, hlm.1021

perbuatan pidana. Perlu diingat bahwa adanya larangan dan ancaman dalam suatu peraturan memiliki hubungan yang erat dengan tindakan yang dilakukan dan juga pelakunya. Oleh karena itu, tindak pidana harus dipertanggungjawabkan secara pidana.¹⁶

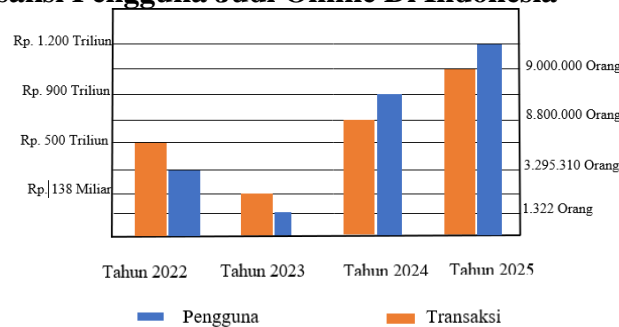
Tabel 1. Data Konten Judi Online Dalam Yang Telah Diblokir Oleh Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) Tahun 2025¹⁷

Nama Konten	Jumlah Konten Yang Telah Diblokir
Platform X	1.429.063 Konten
Platform Milik Meta	735.503 Konten
File Sharing	168.69 Konten

Sumber : Antara News

Maka berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan total konten judi yang telah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) pada Januari 2025 mencapai 5.707.952 yang beredar di berbagai site dan aplikasi internet tersebut. Pemberantasan judi online tersebut dilakukan oleh Kemkomdigi dengan tim khususnya yang bernama Pengendalian Konten.

Grafik 1. Transaksi Pengguna Judi Online Di Indonesia¹⁸



Sumber : Website Kontan, Media Indonesia

Maka berdasarkan grafik 1¹⁹ dapat disimpulkan total transaksi pengguna judi online di Indonesia dari tahun 2022 sampai Tahun 2025 adalah sebesar 2.600.138.000.000.000 rupiah dengan total pengguna 20.296.632 orang.²⁰

Pertanggungjawab pidana lahir dengan diteruskannya celaan (*Verwijibaarheid*) yang objektif terhadap perbuatan yang dinyatakan sebagai tindak pidana berdasarkan hukum pidana yang berlaku, dan secara subjek kepada pembuat yang memenuhi persyaratan untuk dapat dikenai pidana karena perbuatannya.²¹

¹⁶Ernita Kudadiri, Andi Najemi, Erwin, "Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online", *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, Vol. 4, No. 1, 2023, hlm.3

¹⁷ Antara, Kemkomdigi memblokir 5,7 juta konten judol, Diakses Melalui <https://m.antaranews.com/be-rita/4601190/kemkomdigi-blokir-57-juta-konten-judol-hingga-21-januari-2025>, Pada Senin Maret 2025, Pukul 13.21 WIB

¹⁸ Naufal Zuhdi, Transaksi Judi Online, <https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/632452/ppatk-ungkap-total-transaksi-judi-online-dari-2022-2023-lebih-dari-rp500-triliun>, Pada Minggu 2 Maret 2025, Pukul 13.29 WIB

¹⁹ Lailatul Anisah dan Tri, Transaksi Judi Online, Diakses Melalui <https://mediaindonesia.com/politik-danhukum/632452/ppatk-ungkap-total-transaksi-judi-online-dari-2022-2023-lebih-dari-rp500-triliun>, Pada Minggu 2 Maret 2025, Pukul 13.32 WIB

²⁰ Nawir Akbar, Perputaran Uang Transaksi Judi Online 2025, Diakses melalui <https://nasional.kompas.com/read/2025/04/24/18104171/ppatk-perputaran-uang-judi-online-tembus-rp-1200-triliun-pada-2025>, Pada Kamis 24 April 2025 Pukul 21.04 WIB

²¹ Ribka Sepatia, T. Riza Zarzani, Melki Purba, "Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pembuat Website Yang Dipergunakan Untuk Perjudian Online (Analisis Putusan No. 852/Pid. Sus/2020/PN.Mdn)" *JURNAL RECTUM*, Vol. 4, No. 2, Juli 2022, hlm.432

Dalam Penulisan proposal penelitian ini mengambil 2 (dua) kasus, yang pertama pada putusan nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn dan yang kedua pada putusan nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm, dalam putusan nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn terdapat 3 (tiga) terpidana kasus perjudian online yang telah sering bermain judi di warnet Warnet ClickNPlay Jalan Jamin Ginting, Sumatera Utara, dimana ketiga terpidana tersebut bernama Sumardi, Samuel dan Juhairi, para terpidana tersebut secara terang-terangan melakukan aksinya melakukan perjudian. Tindak pidana perjudian telah diatur dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP²², 303 bis KUHP dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,

Tindak pidana perjudian tersebut, dilakukan oleh terpidana dengan mengakses atau membuka situs atau website surga55.com dan reborn88.com dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu komputer yang terdapat di warnet ClickNPlay.

Berdasarkan keterangan saksi-saksi dan ketiga terpidana serta fakta-fakta yang terungkap dipersidangan bahwa telah dilakukan penangkapan terhadap terpidana di Jalan Jamin Ginting, Sumatera Utara Tepatnya di Warnet ClickNPlay Net, sebelum terjadinya penangkapan masyarakat menginfokan bahwasanya di warnet tersebut sering terjadi perjudian. Penangkapan dilakukan pada saat para terpidana sedang melakukan permainan judi online dan kemudian para saksi langsung mengamankan para terpidana beserta operator dan pemilik warnet tersebut dan menyita barang bukti berupa 4 (empat) Unit CPU, 4 (empat) Unit Layar Monitor Komputer, 4 (empat) Unit Keyboard, 1 (satu) Unit Handphone Merek Vivo Y33S warna Biru Green serta uang tunai sebesar Rp539.000 (lima ratus tiga puluh sembilan ribu rupiah) dan selanjutnya ditetapkan agar barang bukti tersebut dirampas untuk negara guna dialokasikan kembali sesuai ketentuan hukum yang berlaku para terpidana berikut barang buktinya diserahkan ke Polrestabes Medan.

Terpidana diajukan dipersidangan dengan dakwaan alternatif dimana dalam hal ini, Jaksa mendasarkan dakwaannya pada beberapa ketentuan hukum yang relevan, Pertama, terdakwa didakwa telah melakukan perbuatan yang melanggar hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang dalam hal ini dikaitkan dengan Pasal 55 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Ketentuan ini menjerat pelaku yang menyebarkan informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Kedua, secara alternatif, Jaksa mendakwa bahwa perbuatan yang dilakukan oleh terdakwa dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 330 ayat (1) ke-1 jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP, yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian, Ketiga, dakwaan berikutnya menjerat terdakwa berdasarkan Pasal 303 KUHP, yang mengatur tentang tindak pidana perjudian. Dalam hal ini, Jaksa menduga bahwa para terdakwa turut serta atau terlibat dalam praktik perjudian yang dilarang oleh hukum di Indonesia, baik sebagai penyelenggara, fasilitator, maupun pihak yang mendapatkan keuntungan dari kegiatan tersebut. Keempat, secara kumulatif, dakwaan terakhir mengacu pada Pasal 303 bis ayat (1) Ke-2 Jo Pasal 55 ayat (1) Ke-1 KUHP, dengan kemungkinan bahwa Jaksa bermaksud menegaskan atau memperluas unsur peran dari para terdakwa yang diduga bersama-sama melakukan perbuatan pidana tersebut.

Dengan digunakannya dakwaan alternatif dalam perkara ini, menunjukkan bahwa Jaksa berupaya menjangkau seluruh aspek dari perbuatan pidana yang dilakukan oleh terdakwa, baik dari sisi jenis tindak pidana, tingkat keterlibatan, maupun akibat hukum yang ditimbulkan. Hal ini bertujuan agar majelis hakim memiliki ruang untuk menilai dan

²² Hartanto, *Memahami Hukum Pidana*, Yogyakarta: Lintang Pustaka Utama, 2024, hlm. 23

memutus berdasarkan fakta-fakta persidangan yang terungkap secara objektif, tanpa terikat pada satu bentuk dakwaan tunggal.

Dalam putusan kedua yang terdapat dalam nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm terdapat seorang terpidana kasus perjudian online yang telah bermain judi di warnet yang bernama Smile Net di Jalan Kp. Badak Paeh Ds. Cipakat Kec. Singaparna Kab. Tasikmalaya dimana terpidana tersebut bernama Jajat Sudrajat Bin Rukanda, terpidana tersebut secara terang-terangan melakukan aksinya melakukan perjudian. Tindak pidana perjudian telah diatur dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP²³, 303 bis KUHP dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,

Tindak pidana perjudian tersebut, dilakukan oleh terpidana dengan mengakses atau membuka situs atau amdbet.com dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu komputer yang terdapat di warnet Smile Net.

Berdasarkan keterangan saksi-saksi dan ketiga terpidana serta fakta-fakta yang terungkap dipersidangan bahwa telah dilakukan penangkapan terhadap terpidana di Jalan Kp. Badak Paeh Ds. Cipakat Kec. Singaparna Kab. Tasikmalaya Tepatnya di Warnet Smile Net, sebelum terjadinya penangkapan masyarakat menginfokan bahwasanya di warnet tersebut sedang terjadi perjudian. Penangkapan dilakukan pada saat terpidana sedang melakukan permainan judi online dan kemudian para saksi langsung mengamankan para terpidana beserta operator dan pemilik warnet tersebut dan menyita barang bukti berupa 1 (satu) PC Komputer CPU, 1 (satu) buah ATM BNI.

Terpidana diajukan dipersidangan dengan dakwaan alternatif dimana dalam hal ini, Jaksa mendasarkan dakwaannya pada beberapa ketentuan hukum yang relevan, Pertama, terdakwa didakwa telah melakukan perbuatan yang melanggar hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 303 ayat (1) Ke-3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang mengatur tentang tindak pidana perjudian. Kedua, Jaksa mendakwa bahwa perbuatan yang dilakukan oleh terdakwa dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 bis ayat (1) Ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), dengan kemungkinan bahwa Jaksa bermaksud menegaskan atau memperluas unsur peran dari terdakwa yang diduga telah melakukan perbuatan pidana perjudian.

Dengan digunakannya dakwaan alternatif dalam perkara ini, menunjukkan bahwa dalam perkara ini Jaksa berupaya menjangkau aspek-aspek yang ada dari perbuatan pidana yang telah dilakukan oleh terdakwa. Hal ini bertujuan agar hakim memiliki ruang untuk menilai serta memutus berdasarkan fakta-fakta persidangan yang terungkap secara objektif, tanpa terikat pada satu bentuk dakwaan tunggal.

Dalam kedua putusan diatas pertanggungjawaban pidana para terpidana dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya tersebut karena telah terbukti bersalah melakukan tindak pidana perjudian online secara terang-terangan di warnet (tempat umum), kemudian para terdakwa juga telah memenuhi syarat-syarat pertanggungjawaban dalam pidana,²⁴ yaitu :

1. Kemampuan bertanggungjawab dari pihak pelaku
2. Perbuatan melawan hukum, yakni terkait dengan kondisi psikologis pelaku yang berhubungan dengan tindak pidana, yaitu *dolus* (sengaja) dan *culpa* (sikap kurang hati-hatian)
3. Tidak adanya alasan yang dapat menghapuskan pertanggungjawaban pidana atau disebut alasan pembenar.

²³ Hartanto, *Memahami Hukum Pidana*, Op.Cit, hlm. 23

²⁴ Marselinus, Puguh, Nyoman, "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Pembunuhan Berencana atas Perintah Atasan Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Di Indonesia", *SELESIK*, Vol.10 No.1, Tahun 2024, hlm.105

Pada kedua putusan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa pada putusan pertama yaitu putusan nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn dalam dakwaan yang diajukan di persidangan terdapat beberapa pasal perjudian yang dipakai untuk menuntut para pelaku yaitu Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 45 ayat (3) UU RI Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Namun Hakim dalam putusannya yang terdapat dalam putusan nomor 2201/Pid.Sus/PN.Mdn, memutuskan untuk memakai Pasal 45 ayat (3) UU RI Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan kedua atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo Pasal 55 ayat (1) KUHPidana terhadap para pelaku tanpa melihat Pasal 303 bis sedangkan para pelaku telah terbukti bersalah melakukan tindak pidana melakukan perjudian ditempat umum (tempat yang dapat dikunjungi umum) hal tersebut telah termuat dalam pasal 303 bis ayat (1) pada point ke-2, seharusnya hakim bisa menghubungkan pasal 303 bis KUHP dengan pasal 45 UU RI Nomor 1 Tahun 2024, untuk memberikan efek jera terhadap para pelaku serta sebagai bentuk ancaman terhadap masyarakat untuk tidak melakukan hal-hal yang berkaitan dengan perjudian.

Bahwa pada putusan kedua yaitu putusan nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm, dalam dakwaan yang diajukan di persidangan terdapat beberapa pasal perjudian yang dipakai untuk menuntut para pelaku yaitu Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP dan Namun Hakim dalam putusannya yang terdapat dalam putusan nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm memutuskan untuk memakai Pasal 303 bis KUHPidana sedangkan para pelaku telah terbukti bersalah melakukan tindak pidana melakukan perjudian menggunakan perangkat elektronik untuk distribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, yang dimana hal tersebut telah termuat dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik seharusnya hakim bisa menghubungkan pasal 303 bis KUHP dengan pasal 27 ayat (2) UU RI Nomor 11 Tahun 2008, untuk memberikan efek jera terhadap para pelaku serta sebagai bentuk ancaman terhadap masyarakat untuk tidak melakukan hal-hal yang berkaitan dengan perjudian.

Sehingga berdasarkan hal-hal dilatar belakang tersebut akan diteliti dalam sebuah penelitian tesis dengan judul: “ANALISIS YURIDIS TERHADAP PERTANGGUNGJAWABAN PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (STUDI PUTUSAN NOMOR 2201/PID.SUS/2024/PN.MDN)”.

METODE PENELITIAN

Penelitian hukum merupakan “suatu proses untuk menemukan aturan-aturan hukum, prinsip-prinsip hukum maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang sedang dihadapi”.²⁵ Metode penelitian hukum merupakan “suatu sistem dan suatu proses yang mutlak harus dilakukan dalam suatu kegiatan penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.”²⁶

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aturan Hukum Yang Mengatur Tentang Perjudian Di Indonesia

A. Aturan Hukum Perjudian Menurut Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 BIS KUHP

Perjudian di Indonesia diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Meskipun KUHP tidak secara eksplisit menyebut perjudian online, pengaturannya dapat dikaitkan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur larangan distribusi dan akses terhadap muatan perjudian melalui sistem elektronik.²⁶

²⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum (Edisi Revisi)*, Op.Cit, hlm.35

²⁶ Qadriani Arifuddin dkk., *Metodologi Penelitian Hukum*, Op.Cit, hlm.43

Berdasarkan analisis terhadap Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn dan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm, para terdakwa terbukti memenuhi unsur barang siapa, tanpa izin, dengan sengaja, dan melakukan aktivitas perjudian untuk memperoleh keuntungan ekonomi.²⁷ Namun demikian, para terdakwa tidak terbukti memenuhi unsur menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi karena kedudukan mereka hanya sebagai pemain, bukan sebagai operator, penyelenggara, atau pihak yang menyediakan sarana perjudian.²⁸

Dengan terpenuhinya unsur barang siapa, ikut serta bermain judi, dan tanpa izin, maka para terdakwa dinyatakan secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 bis KUHP dan dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

B. Aturan Hukum Perjudian Menurut Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang No. 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur tindak pidana perjudian dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Pasal 426 mengatur perbuatan menawarkan, memberi kesempatan, menyelenggarakan, atau turut serta dalam perjudian, sedangkan Pasal 427 mengatur perjudian yang melibatkan anak. Pasal 426 KUHP 2023 membedakan pertanggungjawaban pidana antara penyelenggara dan pemain judi. Penyelenggara perjudian diancam pidana yang lebih berat dibandingkan pemain judi.

Dalam Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn, para terdakwa terbukti melakukan perjudian online dengan mengakses situs perjudian dan melakukan deposit untuk bermain. Namun, para terdakwa tidak berperan sebagai penyelenggara, melainkan hanya sebagai pemain judi sehingga lebih tepat dikualifikasikan berdasarkan Pasal 426 ayat (2) KUHP 2023.²⁹

Demikian pula dalam Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm, terdakwa terbukti melakukan perjudian online melalui sistem elektronik dengan melakukan deposit dan menerima hasil kemenangan. Oleh karena itu, unsur turut serta dalam perjudian telah terpenuhi sehingga terdakwa dapat dimintai pertanggungjawaban pidana.³⁰ Berdasarkan kedua putusan tersebut, Pasal 426 KUHP 2023 merupakan ketentuan yang paling relevan untuk diterapkan karena para terdakwa berperan sebagai pemain perjudian online. Adapun Pasal 427 KUHP 2023 tidak menjadi dasar utama karena tidak ditemukan keterlibatan anak dalam kedua perkara tersebut.

C. Aturan Hukum Perjudian Menurut Pasal 27 ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Ketiga atas UU ITE dan Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008

Pengaturan mengenai perjudian online dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengalami beberapa perubahan dari tahun 2008, 2016, hingga 2024. Ketentuan mengenai perjudian online secara khusus diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Pada dasarnya, rumusan pasal tersebut tetap mempertahankan larangan terhadap penyebaran muatan perjudian melalui media elektronik, namun mengalami perkembangan terutama pada penjelasan unsur dan ancaman pidananya.³¹

D. Aturan Hukum Perjudian Menurut Pasal 45 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 dan Pasal 45 Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Ketiga Atas Undang-Undang ITE

Ketentuan mengenai ancaman pidana terhadap tindak pidana perjudian online dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengalami perkembangan dari tahun 2008, 2016, hingga 2024. Perubahan tersebut terlihat dari sistematika pengaturan pasal, penegasan unsur tindak pidana, serta peningkatan ancaman pidana terhadap pelaku perjudian online.

Pada Undang-Undang No. 11 Tahun 2008, ketentuan pidana perjudian online masih digabungkan dengan beberapa tindak pidana elektronik lainnya dalam satu pasal. Kemudian dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016, ketentuan pidana mulai dipisahkan berdasarkan jenis tindak pidananya sehingga perjudian online memiliki pengaturan yang lebih spesifik. Selanjutnya, dalam Undang-Undang No.1 Tahun 2024, pemerintah memperberat ancaman pidana terhadap perjudian online sebagai bentuk penegasan kebijakan hukum pidana terhadap kejahatan siber.³²

Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online

A. Bentuk-Bentuk Perjudian Online

Dalam kedua putusan tersebut, para terdakwa melakukan perjudian slot online melalui situs judi menggunakan komputer di warnet. Permainan ini bergantung sepenuhnya pada faktor keberuntungan (pure gambling) sehingga termasuk perjudian yang dilarang oleh hukum di Indonesia.³³

B. Modus Operandi Perjudian Online

Perjudian online dilakukan dengan berbagai modus, antara lain melalui aplikasi yang disamarkan sebagai permainan hiburan, penggunaan rekening bank, dompet digital, aset kripto, server luar negeri, media sosial, sistem referral, serta jaringan agen dan sub-agen.³⁴

C. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online

Berdasarkan teori pertanggungjawaban pidana, para terdakwa dalam Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn dan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm telah memenuhi unsur pertanggungjawaban pidana karena secara sengaja melakukan perjudian online, memiliki kemampuan bertanggung jawab, serta tidak terdapat alasan pembeda maupun pemaaf. Oleh karena itu, penjatuhan pidana terhadap para terdakwa telah sesuai dengan ketentuan hukum pidana yang berlaku.³⁵

Pertimbangan Hakim Dalam Menjatuhkan Putusan Pada Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/Pn.Mdn Dan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/Pn.Tsm

A. Pertimbangan Hakim Dalam Menjatuhkan Putusan Pada Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn

Hakim dalam menjatuhkan putusan pidana tidak hanya mempertimbangkan aspek yuridis, tetapi juga aspek filosofis, sosiologis, serta keadaan yang memberatkan dan meringankan terdakwa.³⁶ Berdasarkan Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn terdakwa Sumardi Andesta, Samuel Sembiring dan Juhairi, terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah telah melakukan tindak pidana Perjudian Online sebagaimana telah diatur dalam Pasal 303 KUHP, 303 Bis KUHP, Pasal 27 UU ITE, Pasal 45 UU ITE. Para terdakwa dijatuhkan pidana penjara selama 2 (dua) tahun 6 (enam) bulan dengan perintah agar menetapkan terdakwa tetap berada dalam tahanan.³⁷

B. Pertimbangan Hakim Dalam Menjatuhkan Putusan Pada Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm

Berdasarkan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm, terdakwa Jajat Sudrajat Bin Rukanda terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana perjudian. Terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 7 (tujuh) bulan berdasarkan Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP, dengan tetap berada dalam tahanan. Dalam menjatuhkan putusan, hakim mempertimbangkan fakta persidangan, alat bukti, serta keadaan yang memberatkan, yaitu perbuatan terdakwa meresahkan masyarakat dan tidak mendukung upaya pemerintah dalam pemberantasan perjudian.³⁸

C. Analisis Hukum Terhadap Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn dan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm Berdasarkan Keadilan, Kepastian Hukum dan Kemanfaatan

Berikut Perbandingan pertimbangan hukum dalam kedua putusan, penulis menyajikan tabel perbandingan putusan.

Tabel.2 Perbandingan Putusan

ASPEK	PUTUSAN PN. MEDAN NO. 2201/PID.SUS/2024	PUTUSAN PN TASIKMALAYA NO.278/PID.B/2020
Jenis Perkara	Perjudian Online	Perjudian Online
Peruatan Tedakwa	Bermain Judi Slot Online Di Warnet Menggunakna Situs Judi	Bermain Judi Slot Online Di Warnet Menggunakna Situs Judi
Jumlah Terdakwa	3 (Tiga) Orang	1 (Satu) Orang

Peran Terdakwa	Bermain Bersama-Sama Dengan Menggunakan Perangkat Elektronik	Pemain Judi Menggunakan Perangkat Elektronik
Konstruksi Dakwaan	Dakwaan Alternatif : Kesatu Pasal 45 ayat (3) UU ITE jo Pasal 55 KUHP, Kedua Pasal 303 ayat (1) KUHP	Dakwaan Alternatif : Kesatu Pasal 303 ayat (1) KUHP, Kedua Pasal 303 BIS ayat (1) KUHP
Unsur Dakwaan Primair	Setiap orang dengan sengaja tanpa hak membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian	Menawarkan atau memberi kesempatan berjudi atau turut serta dalam perusahaan judi
Unsur Dakwaan Subsidair/Kedua	Menggunakan kesempatan bermain judi	Menggunakan kesempatan bermain judi
Unsur Yang Terbukti	Unsur akses sistem elektronik dan kesengajaan, dianggap terpenuhi	Unsur menggunakan kesempatan bermain judi, yang terbukti
Alat bukti	1) Keterangan Saksi 2) Keterangan Terdakwa 3) Perangkat Elektronik baik HP maupun Komputer 4) Akses Website Judi 5) Bukti transaksi elektronik	1) Keterangan Saksi 2) Keterangan Terdakwa 3) Perangkat Elektronik baik HP maupun Komputer 4) 1 (satu) ATM BNI
Tuntutan Jaksa	Berdasarkan dakwaan alternatif (menekankan Unsur UU ITE)	Menuntut Berdasarkan dakwaan Kedua (303 BIS KUHP)
Putusan Hakim	Menyatakan terdakwa bersalah berdasarkan konstruksi perjudian elektronik	Menyatakan terdakwa bersalah berdasarkan pasal 303 BIS KUHP dan Menjatuhkan 7 (Tujuh) Bulan Penjara
Karakter Hukum	Pendekatan Cyber Crimr (UU ITE dimasukkan)	Pendekatan perjudian konvensional (Pemain)
Ancaman Pidana	Lebih berat (UU ITE lebih tinggi)	Pasal 303 BIS KUHP (lebih ringan untuk pemain)

Sumber: Hasil Analisis Penulis Terhadap Putusan PN Medan Nomor 2201/Pid.Sus/2024 dan Putusan PN Tasikmalaya Nomor 278/Pid.B/2020

Tabel.3 Pertimbangan Hakim

ASPEK PERTIMBANGAN	PN. MEDAN (2201/PID.SUS/2024)	PN TASIKMALAYA (278/PID.B/2020)
Pendekatan Hakim terhadap delik	Mengkaji delik perjudian dalam konteks sistem elektronik (<i>cyber</i>)	Mengkaji sebagai perjudian biasa (hanya seorang pemain)
Penilaian unsur setiap orang	Diuraikan bahwa terdakwa adalah subjek hukum yang mampu bertanggungjawab	Diuraikan bahwa terdakwa adalah subjek hukum yang cakap dan bertanggungjawab
Penafsiran unsur kesengajaan	Hakim menjelaskan teori kesengajaan (<i>dolus</i>) dan	Kesengajaan dinilai dari fakta terdakwa secara sadar telah bermain judi
	cukup menghendaki perbuatan	
Penilaian Unsur Elektronik	Hakim menilai adanya akses website judi dan sistem elektronik sebagai bagian dari perbuatan Pidana	Tidak menilai unsur elektronik sebagai delik khusus, hanya sebagai sarana bermain
Pertimbangan terhadap dakwaan alternatif	Memeriksa unsur UU ITE dan/atau pasal 303 BIS KUHP lalu memilih yang terbukti	Memeriksa pasal 303 ayat (1) terlebih dahulu lalu menyatakan yang terbukti pasal 303 BIS KUHP
Penilaian Alat bukti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Keterangan Saksi 2) Keterangan Terdakwa 3) Perangkat Elektronik baik HP maupun Komputer 4) Akses Website Judi 5) Bukti transaksi elektronik 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Keterangan Saksi 2) Keterangan Terdakwa 3) Perangkat Elektronik baik HP maupun Komputer 4) 1 (satu) ATM BNI
Penekanan hakim dalam putusan	Menekankan bahwa perbuatan tanpa hak mengakses dan menggunakan sistem perjudian online memenuhi unsur pidana	Menekankan bahwa terdakwa hanya menggunakan kesempatan dalam bermain judi
Pertimbangan Memberatkan	Dilakukan dengan bersama-sama dan menggunakan perangkat Elektronik	Perbuatan meresahkan masyarakat
Pertimbangan meringankan	Bersikap sopan, tidak pernah di hukum dan mengakui perbuatan	Mengakui perbuatan, bersikap sopan dan tidak pernah di hukum
Kualifikasi hukum yang dipilih hakim	Pendekatan Cyber Glamping (memasukkan unsur elektronik)	Pendekatan bermain judi (Pasal 303 BIS KUHP)
Orientasi Penegakan Hukum	Lebih represif terhadap judi online	Lebih klasik/konvensional terhadap pemain judi

Sumber: Hasil Analisis Penulis Terhadap Putusan PN Medan Nomor 2201/Pid.Sus/2024 dan Putusan PN Tasikmalaya Nomor 278/Pid.B/2020

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada setiap rumusan masalah yang ada, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aturan hukum yang mengatur tentang perjudian di Indonesia adalah Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, serta Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh ketentuan tersebut pada prinsipnya menegaskan bahwa segala bentuk perjudian, termasuk perjudian online yang dilakukan melalui media elektronik dan internet, merupakan perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana karena bertentangan dengan norma hukum, norma kesusilaan, serta ketertiban umum dalam masyarakat. Teori yang digunakan dalam menjawab rumusan masalah pertama adalah Teori Tindak Pidana (*Strafbaar Feit*). Teori ini digunakan karena mampu menjelaskan bahwa suatu perbuatan baru dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana apabila seluruh unsur perbuatan dapat dikategorikan sebagai tindak pidana apabila memenuhi unsur-unsur pidana, yaitu adanya perbuatan manusia, sifat melawan hukum, kesalahan, serta kemampuan bertanggung jawab dari pelaku. Dalam konteks perjudian online, teori ini relevan karena aktivitas perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik tetap memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam hukum pidana Indonesia. Perbuatan mengakses, mendistribusikan, mentransmisikan, maupun menyediakan muatan perjudian melalui media elektronik merupakan bentuk perbuatan aktif yang secara nyata melanggar ketentuan hukum yang berlaku. Penggunaan teori tindak pidana dalam pembahasan ini didasarkan pada alasan bahwa perjudian online merupakan perkembangan modern dari tindak pidana perjudian konvensional yang tetap memiliki unsur melawan hukum. Meskipun media yang digunakan berkembang menjadi berbasis teknologi digital, namun substansi perbuatannya tetap sama, yaitu adanya unsur taruhan, keuntungan, dan permainan yang bergantung pada untung-untungan. Oleh karena itu, keberadaan KUHP dan Undang-Undang ITE menjadi dasar hukum yang memberikan kepastian hukum terhadap penanggulangan perjudian online di Indonesia. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pengaturan hukum mengenai perjudian di Indonesia telah mengalami perkembangan dan penyesuaian terhadap kemajuan teknologi, sehingga hukum pidana tetap mampu menjangkau dan menindak segala bentuk perjudian, baik secara konvensional maupun elektronik.
2. Pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana perjudian online yaitu didasarkan pada terpenuhinya unsur-unsur tindak pidana dan kesalahan pelaku, maka dapat disimpulkan bahwa para pelaku tindak pidana dalam kedua putusan tersebut dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena seluruh unsur pertanggungjawaban pidana telah terpenuhi. Para pelaku terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana perjudian online dengan sengaja melalui perangkat elektronik dan media internet untuk mengakses situs perjudian. Selain itu, para terpidana juga diketahui berada dalam keadaan sadar, mampu memahami akibat dari perbuatannya, serta tidak memiliki alasan pembeda maupun alasan pemaaf yang dapat menghapus pertanggungjawaban pidana terhadap diri mereka. Teori yang digunakan dalam menjawab rumusan masalah kedua ini adalah Teori Pertanggungjawaban Pidana (*Criminal Responsibility Theory*). Teori ini digunakan adalah pertanggungjawaban pidana yang dimana dijelaskan bahwa seseorang

hanya dapat dipidana apabila memenuhi unsur-unsur pertanggungjawaban pidana, yaitu adanya perbuatan melawan hukum, adanya kesalahan berupa kesengajaan atau kelalaian, kemampuan bertanggung jawab, dan tidak adanya alasan pemaaf. Dengan demikian, teori ini sangat relevan untuk menganalisis apakah para pelaku perjudian online dalam kedua putusan tersebut layak dijatuhi pidana berdasarkan hukum pidana yang berlaku. Dalam kedua putusan tersebut, unsur kesalahan para pelaku terbukti dalam bentuk kesengajaan (*dolus*), karena para terdakwa secara sadar dan tanpa paksaan melakukan aktivitas perjudian online untuk memperoleh keuntungan. Para pelaku juga Terdakwa dinilai memiliki kemampuan bertanggung jawab secara hukum pidana karena tidak ditemukan adanya indikasi maupun bukti gangguan kejiwaan pada dirinya. maupun keadaan tertentu yang menghilangkan kemampuan mereka untuk memahami perbuatannya. Selain itu, tidak terdapat alasan pembeda ataupun alasan pemaaf yang dapat menghapuskan pidana terhadap para terdakwa. Oleh sebab itu, para pelaku tetap harus mempertanggungjawabkan perbuatannya secara pidana sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Penggunaan teori pertanggungjawaban pidana dalam pembahasan ini didasarkan pada alasan bahwa teori tersebut merupakan dasar utama dalam menentukan dapat atau tidaknya seseorang dijatuhi pidana. Dalam tindak pidana perjudian online, tidak cukup hanya membuktikan adanya perbuatan perjudian, tetapi juga harus dibuktikan adanya unsur kesalahan dan kemampuan bertanggung jawab dari pelaku. Dengan terpenuhinya seluruh unsur tersebut, maka penjatuhannya pidana terhadap para terdakwa dalam kedua putusan tersebut telah sesuai dengan prinsip-prinsip pertanggungjawaban pidana dalam hukum pidana Indonesia

3. Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan pada putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn dan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm adalah hakim dalam kedua perkara telah menjatuhkan putusan berdasarkan fakta-fakta yang terungkap di persidangan, alat bukti yang sah, serta ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam proses pembuktiannya, hakim mempertimbangkan keterangan saksi, keterangan terdakwa, barang bukti, dan fakta hukum lainnya untuk memastikan terpenuhinya unsur-unsur tindak pidana perjudian online. Namun demikian, dalam penerapan pasal pidana masih ditemukan adanya perbedaan penafsiran dan penerapan hukum oleh hakim, khususnya dalam menghubungkan ketentuan KUHP dengan ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/PN.Mdn, hakim lebih menitikberatkan penerapan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang ITE jo Pasal 55 ayat (1) KUHP tanpa mengoptimalkan penerapan Pasal 303 bis KUHP, padahal fakta persidangan menunjukkan bahwa para terdakwa melakukan perjudian secara terang-terangan di tempat umum melalui sarana elektronik. Sementara itu, dalam Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm, hakim hanya menerapkan Pasal 303 bis KUHP tanpa menghubungkannya dengan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE, meskipun tindak pidana dilakukan melalui media elektronik dan internet. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hakim masih cenderung menerapkan salah satu ketentuan hukum secara terpisah, sehingga belum sepenuhnya mencerminkan sinkronisasi antara hukum pidana konvensional dan hukum pidana berbasis teknologi informasi, dan menurut penulis hakim dalam memutus perkara pada Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm telah mengesampingkan asas *lex specialis* yang seharusnya hakim lebih memilih Undang-Undang ITE dikarenakan pelaku benar terbukti dengan sadar melakukan perjudian berbasis elektronik. Teori yang digunakan dalam menjawab rumusan masalah ketiga ini adalah Teori Pembuktian Hukum (*Negatief Wettelijke Bewijstheorie*). Teori ini digunakan karena fokus pembahasan terletak pada bagaimana hakim menilai alat bukti, membentuk keyakinan, serta menjatuhkan putusan berdasarkan

ketentuan hukum yang berlaku. Dalam teori pembuktian menurut undang-undang secara negatif, hakim hanya dapat menjatuhkan pidana apabila terdapat minimal alat bukti yang sah menurut undang-undang dan disertai dengan keyakinan hakim terhadap kesalahan terdakwa. Oleh karena itu, teori ini sangat relevan untuk menganalisis pertimbangan hukum hakim dalam kedua putusan tersebut. Penggunaan teori pembuktian hukum dalam pembahasan ini didasarkan pada alasan bahwa proses penjatuhan putusan pidana Putusan tidak hanya bersandar pada ketersediaan alat bukti, tetapi juga ditentukan oleh keyakinan hakim. diperoleh dari hasil pemeriksaan di persidangan. Dalam kedua perkara perjudian online tersebut, hakim telah menggunakan alat bukti yang sah sebagaimana diatur dalam Pasal 184 KUHP, seperti keterangan saksi, barang bukti elektronik, serta keterangan terdakwa, sehingga unsur-unsur tindak pidana dapat dinyatakan terbukti. Selain itu, pertimbangan hakim dalam kedua putusan pada dasarnya telah memenuhi aspek kepastian hukum karena didasarkan pada ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku, memenuhi aspek keadilan karena pidana dijatuhkan kepada pelaku yang terbukti bersalah, serta memenuhi aspek kemanfaatan sebagai bentuk penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online yang meresahkan masyarakat. Namun demikian, masih diperlukan konsistensi dan harmonisasi dalam penerapan ketentuan KUHP dan Undang-Undang ITE agar putusan hakim dapat memberikan efek jera yang lebih optimal serta menciptakan kepastian hukum yang lebih jelas dalam penanganan tindak pidana perjudian online di Indonesia.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan dan pengembangan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian, khususnya perjudian online, sebagai berikut :

1. Dalam aturan hukum yang mengatur tentang perjudian di Indonesia diperlukan adanya harmonisasi dan sinkronisasi antara ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya dalam pengaturan tindak pidana perjudian online. Pembentuk undang-undang diharapkan dapat memperjelas batasan dan ruang lingkup penerapan masing-masing ketentuan agar tidak terjadi tumpang tindih norma serta perbedaan penafsiran dalam praktik. Selain itu, perlu adanya perumusan regulasi yang lebih spesifik dan komprehensif terkait perjudian online sebagai bentuk kejahatan berbasis teknologi guna memberikan kepastian hukum yang lebih tegas.
2. Dalam pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana perjudian *online*, aparat penegak hukum diharapkan dapat lebih cermat dalam menilai dan membuktikan unsur-unsur pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku perjudian *online*, khususnya terkait unsur kesalahan, kemampuan bertanggung jawab, serta tidak adanya alasan pemaaf atau pemaaf. Selain itu, penegak hukum perlu meningkatkan pemahaman dan kapasitas dalam menghadapi perkembangan modus operandi perjudian online yang semakin kompleks, sehingga proses pembuktian dan penjatuhan pidana dapat dilakukan secara tepat, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.
3. Dalam pertimbangan hakim pada Putusan Nomor 2201/Pid.Sus/2024/ PN.Mdn dan Putusan Nomor 278/Pid.B/2020/PN.Tsm hakim dalam memeriksa dan memutus perkara perjudian online diharapkan dapat lebih konsisten dan komprehensif dalam menerapkan ketentuan hukum, baik yang bersumber dari KUHP maupun UU ITE, dengan mempertimbangkan karakteristik kejahatan berbasis teknologi. Selain itu, diperlukan upaya untuk meminimalisir disparitas putusan melalui penafsiran hukum yang lebih seragam, sehingga putusan yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek keadilan, tetapi

juga memberikan kepastian hukum dan kemanfaatan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia* (Bandung: Refika Aditama), 2023.
- Ahmad M. Ramli, *Cybercrime: Tantangan dan Penegakannya di Indonesia*, Bandung: Refika Aditama, 2020.
- Ahmad Nurhadi, *Cyber Crime dan Yurisdiksi Hukum Internasional*, Bandung: Refika Aditama, 2021.
- Amsori, Meysita Arum Nugroho, dan Ferdy Fachriady Nuruzzaman, *Mengenal Hukum Pidana: Suatu Pengantar*, Penerbit KBM Indonesia, 2025.
- Andi Hamzah, *Delik-Delik Tertentu (Speciale Delicten) di Dalam KUHP*, Jakarta: Sinar Grafika, 2021.
- Andi Hamzah, *Hukum Acara Pidana Indonesia* (Jakarta: Sinar Grafika), 2023.
- Fitri Wahyuni, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, Jakarta: PT Nusantara Utama Persada, 2021.
- H. Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, *Penerapan Teori Hukum pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021.
- Hartanto, *Memahami Hukum Pidana*, Yogyakarta: Lintang Pustaka Utama, 2024.
- Iqbal, R., *Hukum Siber Indonesia: Tanggung Jawab Pidana dalam Dunia Maya*, Bandung: Nusa Media, 2021.
- Ivan Yustiavandana, Ardi Gunardi, dan Adi Nugroho, *Tindak Pidana Pencucian Uang di Era Digital* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), 2023.
- J.E. Sahetapy, *Kejahatan dan Penegakan Hukum di Indonesia (Edisi Revisi)*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2021.
- Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrime, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana* (Jakarta: Tatanusa), 2023
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2021.
- Kurniawan Tri Wibowo dkk., *Asas-Asas Hukum Pidana Nasional*, Jakarta: Gramedia, 2025.
- Lilik Mulyadi, *Seraut Wajah Putusan Hakim dalam Hukum Acara Pidana Indonesia* (Bandung: Citra Aditya Bakti), 2023.
- M. Natsir Asnawi, *Hukum Pembuktian Tindak Pidana Siber di Indonesia* (Jakarta: Kencana), 2024.
- M. Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP: Pemeriksaan Sidang Pengadilan, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali* (Jakarta: Sinar Grafika), 2024.
- Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana), 2023.
- Mia Amalia, Frans Reumi, dan Kiki Kristanto, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tahun 2023*, Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2022.
- Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Penjelasannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Moh. Mujibur Rohman dkk., *Asas-Asas Hukum Pidana*, Get Press Indonesia, 2023.
- Muhammad Nuh Al-Azhar dkk., *Hukum Acara Pidana dan Pidana Cyber*, Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2024.
- Nurohim dkk., *Buku Referensi Hukum Pidana: Asas, Teori dan Praktik*, Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2025.
- Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum (Edisi Revisi)*, Jakarta: Prenada Media, 2021.
- Peter Mahmud Marzuki, *Teori Hukum*, Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Qadriani Arifuddin dkk., *Metodologi Penelitian Hukum*, Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- Rachmadi Usman, *Aspek Hukum Perbankan Indonesia* (Jakarta: Sinar Grafika), 2023
- Rahman, F., *Hukum Siber Indonesia*, Bandung: Nusa Media, 2021.
- Ricson Sinaga dan Yasmirah Mandasari Saragih, *Pembaruan Hukum Pidana Indonesia: Kajian Kritis terhadap KUHP 2023*, Yogyakarta: Tahta Media Group, 2025.
- Rifai Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Suka Press, 2021.
- Sigid Suseno, *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber* (Bandung: Refika Aditama), 2022.

- Sitta Saraya dkk., *Hukum Pidana Indonesia: Literasi dan Wawasan Komprehensif*, Jakarta: PT Star Digital Publishing, 2025.
- Sumiaty Adelina Hutabarat dkk., *Pengantar Hukum Pidana: Teori dan Implementasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*, Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Supriyadi D., *Hukum Pidana Siber di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika, 2021.
- Tadjuddin, Pledoi, Makassar: Tadjuddin Rachman Law Firm, 2020.
- Taufik Firmanto dkk., *Metodologi Penelitian Hukum: Panduan Komprehensif Penulisan Ilmiah Bidang Hukum*, Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana (Depok: Rajawali Pers)*, 2023.
- V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2025.
- Widodo, *Metodologi Penyelidikan Kejahatan Siber (Yogyakarta: Aswaja Pressindo)*, 2022.
- Jurnal/Artikel Ilmiah**
- Adi Nugroho, “Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia,” *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, Vol. 51, No. 3, 2021.
- Adinda Syelomitha Ardhani, Muhammad Farid, Fristia Berdian Tamza, dan Deni Achmad, “Analisis Pertimbangan Hakim dalam Penjatuhan Putusan Perkara Perjudian (Studi Putusan Nomor 471/Pid.B/2024/PN.Tjk),” *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, Vol. 4, No. 1, 2026.
- Afrillia Bella Novita, Alvina Damayanti Riyanto, A. Frada Ali H. Al Ghifari, “Teori Pembuktian dalam Sistem Hukum Nasional”, *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 5, 2023.
- Ahmad Ghifari Alhasani, Ridwan & Reine Rofiana, “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Pembuat Konten Perjudian Online”, *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, Vol. 5, No. 1, 2024.
- Alya Arum Fathanah et al., “Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online”, *Protasis*, Vol.02, No.02, 2023.
- Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, Fani Yuli Hasiolan “Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner”, *Jurnal Ilmu Sosial*, Volume 01, Nomor 05, Februari 2023
- Arthur Simada, Syafruddin Kalo, Mohammad Ekaputra, dan Jelly Leviza, “Penentuan Locus Delicti dalam Tindak Pidana Cyber Crime,” *Locus Journal of Academic Literature Review*, Vol. 3, No. 4, 2024.
- Diah Irawati, Rini Arfianti, “Pola Operasional Kejahatan Siber di Indonesia,” *Jurnal Hukum & Pembangunan*, Vol. 52 No. 1, 2022.
- Dini Kurniawati dan Nur Hidayat, “Analisis Yuridis Penggunaan Dakwaan Tunggal dalam Perkara Pidana (Studi Putusan Nomor 246/Pid.Sus/2023/PN Ktg),” *COURT REVIEW: Jurnal Penelitian Hukum*, Vol. 5, No. 1, 2025.
- Ernita Kudadiri, Andi Najemi & Erwin, “Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online”, *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, Vol. 4, No. 1, 2023.
- Feriansyah & Hidayat A., “Transformasi Perjudian Konvensional ke Perjudian Online Di Indonesia”, *Jurnal Kriminologi Indonesia*, Vol. 17 No. 1, 2023.
- Fikri Ramadhan, “Peredaran Uang Digital Dalam Aktivitas Perjudian Online: Perspektif Hukum Pidana”, *Jurnal RechtsVinding*, Vol. 11, No. 1, 2023.
- Hanif Muhammad Rifa’i, Supanto, Budi Setiyanto, “Kajian Tindak Pidana Perjudian Capjiki Yang Terjadi Di Wilayah Kota Surakarta Dalam Putusan Nomor 2/PID.B/2019/PN.SKT”, *Recidive*, Volume 9 No. 3, 2020.
- Hariyanto, Lalu Parman & Ufan, “Konsep Penyertaan Dalam Tindak Pidana Pencurian Menurut KUHP” *Jurnal Al-Ilm*, Vol.3, No.1, 2021.
- Iisyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari & Hardian Iskandar, “Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online”, *Al-Manhaj*, Vol.4, No. 2, 2022.
- Kadek Tina Widhiatanti & David Hizkia Tobing, “Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi”, *Deviance: Jurnal Kriminologi*, Vol. 8 No 1, 2024.
- Krisna Indrawan dan M. Ruhly Kesuma Dinata, “Analisis Yuridis Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia dalam Putusan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu,” *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, Vol. 5, No. 1, 2025.

- Lasma Ria Siregar dan Hisar Siregar, “Analisis Yuridis Terhadap Tuntutan Jaksa Penuntut Umum Dalam Perkara Tindak Pidana Penggelapan di Kejaksaan Negeri Medan (Studi Putusan Nomor 447/Pid.B/2025/PN.Mdn),” *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 9, No. 10, 2025.
- Lestari, D., “Gift-Based Gambling pada Platform Streaming : Kajian Hukum dan Etika”, *Jurnal Hukum Media dan Teknologi*, Vol. 4 No. 1, 2024.
- Lisa Handayani, “Media Sosial sebagai Sarana Rekrutmen Dalam Jaringan Perjudian Online”, *Jurnal Komunikasi Hukum*, Vol. 9, No. 2, 2022.
- M. Yundha Kurniawan, Taufik Siregar & Sri Hidayani, “Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”, *ARBITER*, Vol. 4, No 1, Juni 2022.
- Marselinus Puguh Nyoman, “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Pembunuhan Berencana atas Perintah Atasan Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Di Indonesia”, *SELESIK*, Vol.10 No.1, 2024.
- Neisa Angrum Adisti, Mada Apriandi Zuhir, dan Febrian, “Pertimbangan Hakim dalam Putusan Judi Online,” *Jurnal Yudisial*, Vol. 17, No. 1, 2024.
- Nisa Amalina Adlina, “Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi,” *Journal of Contemporary Law Studies*, Vol. 2, No. 2, 2025
- Nita Lestari, “Peranan Agen dalam Transaksi Perjudian Online dan Aspek Pertanggungjawaban Hukumnya”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol. 16, No. 4, 2022.
- Nur Rochaeti dan Pujiyono, "Kebijakan Formulasi Tindak Pidana Perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Nasional", *Jurnal RechtsVinding*, Vol. 13, No. 1, 2024
- Omega Putri Yesika Mawei, Herlyanty Y. A. Bawole, dan Victor Demsi Kasenda, “Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik,” *Lex Administratum*, Vol. 13, No. 1, 2025.
- Priyatno, Dwidja. “Pertanggungjawaban Pidana dalam Sistem Pemidanaan Indonesia.” *Jurnal Ius Quia Iustum*, Vol. 31, No. 1, 2024.
- Ramadhan, F., *Perjudian Togel Online: Modus Operandi dan Upaya Penegakan Hukum*, *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 8 No. 1, 2022.
- Ribka Sepatia, T. Riza Zarzani & Melki Purba, “Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pembuat Website Yang Dipergunakan Untuk Perjudian Online (Analisis Putusan No. 852/Pid. Sus/2020/PN.Mdn)” *JURNAL RECTUM*, Vol. 4, No. 2, 2022.
- Rika Ratna Permata dan Rinitami Njatrijani, "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik", *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, Vol. 5, No. 2, 2023
- Rini Kurniasih, “Tantangan Penegakan Hukum terhadap Perjudian Online di Indonesia,” *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan*, Vol. 9, No. 1, 2023.
- Santoso, R., "Sports Betting dalam Perspektif Kriminalitas Dunia Maya", *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan*, Vol. 5 No. 2, 2021.
- Septu, Haudli Bakhtiar & Azizah Nur Adilah, “Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum”, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4, No. 3, 2024.
- Siti Fatimah, “Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia”, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3, Nomor 2*, 2023.
- Supriyadi Widodo Eddyono, “Relevansi Asas Tiada Pidana Tanpa Kesalahan dalam Pengembangan Kebijakan Pidana di Indonesia”, *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 18 No. 3 2021.
- Syarifuddin, “Kebijakan Hukum Pidana Dalam Tindakan, Nilai-Nilai Keadilan, dan Kepastian Hukum”, *JUNCTO:Jurnal Ilmiah Hukum*, Vol.6 No.1, 2024.
- Texas Arnando, "Analisis Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Jenis Toto Gelap Online", *IJLIL: Indonesian Journal of Law and Islamic Law*, Vol. 3, No. 1, 2021.
- Victor Alfarizi Handrio dan Yeni Widowaty, “Pertimbangan Hakim Dalam Menjatuhkan Putusan Tindak Pidana Perjudian Togel Via Online,” *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Vol. 3, No. 3, 2022.

Wahyuni, Fitri. "Konsep Pertanggungjawaban Pidana dalam Perspektif Hukum Pidana Indonesia." *Jurnal RechtsVinding*, Vol. 12, No. 3, 2023.

Yusuf, A., "Dinamika Perjudian Online di Kalangan Masyarakat Urban", *Jurnal Kriminologi dan Sosial*, Vol. 9 No. 3, 2023.

Peraturan Perundang-Undangan

Keputusan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 1/III/2022 tentang Penanggulangan Perjudian Online.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis.

Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penertiban Perjudian.

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Analisis Transaksi Judi Online di Indonesia Tahun 2023, Jakarta: PPATK, 2023.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Website

Antara, Kemkomdigi memblokir 5,7 juta konten judol, Diakses Melalui <https://m.antaranews.com/berita/4601190/kemkomdigi-blokir-57-juta-konten-judol-hingga-21-januari-2025>, Pada Senin Maret 2025, Pukul 13.21 WIB

Lailatul Anisah dan Tri, Transaksi Judi Online, Diakses Melalui <https://mediaindonesia.com/politik-danhukum/632452/ppatk-ungkap-total-transaksi-judi-online-dari-2022-2023-lebih-dari-rp500-triliun>, Pada Minggu 2 Maret 2025, Pukul 13.32 WIB

Naufal Zuhdi, Transaksi Judi Online, <https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/632452/ppatk-ungkap-total-transaksi-judi-online-dari-2022-2023-lebih-dari-rp500-triliun>, Pada Minggu 2 Maret 2025, Pukul 13.29 WIB

Nawir Akbar, Perputaran Uang Transaksi Judi Online 2025, Diakses melalui <https://nasional.kompas.com/read/2025/04/24/18104171/ppatk-perputaran-uang-judi-online-tembus-rp-1200-triliun-pada-2025>, Pada Kamis 24 April 2025 Pukul 21.04 WIB

Sari Mutiara, Pengertian Analisis Yuridis, Diakses Melalui <http://repository.sari-mutiara.ac.id/id/eprint/547/4/Chapter%20II>, Pada Sabtu 19 April 2025, Pukul 13.00 WIB