



PERTANGGUNG JAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (STUDI KASUS PUTUSAN NOMOR 204/PID.B/2024/PN GNS)

Dera Meidiansyah¹, Endang Prasetyawati²

^{1,2}Universitas Bandar Lampung, Indonesia

Email : derameidiansyah01@gmail.com

Abstrak

Perjudian merupakan bentuk patologi sosial yang telah menjangkiti berbagai lapisan masyarakat, termasuk masyarakat di Kabupaten Lampung Tengah. Aktivitas ini melibatkan unsur pertarungan dengan spekulasi yang tinggi, di mana hasilnya bergantung pada keberuntungan maupun keterampilan. Meskipun pemerintah telah mengatur dan melarang perjudian melalui berbagai perangkat hukum, praktik ini masih marak terjadi, khususnya dalam bentuk daring (online). Permasalahan adalah Apa Faktor Penyebab Tindak Pidana Perjudian *Online* Studi Putusan Nomor 204/Pid.B/2024/Pn.Gns dan Bagaimana pertanggungjawaban Tindak Pidana bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* (Studi Putusan Nomor 204/Pid.B/2024/Pn Gns). Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian empiris. Penelitian forensik menggunakan data lapangan sebagai sumber utama, seperti wawancara dan observasi. Penelitian empiris digunakan untuk mengkaji aturan-aturan yang dianggap sebagai perilaku orang-orang yang berinteraksi satu sama lain dalam keseharian dan mengeksplorasi hubungan. Hasil penelitian bahwa Faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian di Indonesia berdasarkan perkara nomor 204/Pid.B/2024/Pn Gns terdapat 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal sendiri ditimbulkan oleh beberapa keadaan yakni disebabkan oleh pergaulan dan lingkungan sehingga menyebabkan masing-masing individu menjadi penasaran dan iseng-iseng mencoba melakukan perjudian tersebut. Kemudian faktor eksternal yaitu timbul dari latar belakang ekonomi serta keluarga yang menjadi penyebab sering ditemuinya alasan terjadinya tindakan perjudian dari masing-masing individu karena berharap pada keuntungan yang mudah dan cepat dalam menghasilkan pundi-pundi pendapatan dan lebih parahnya menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian untuk memenuhi kebutuhan. Disarankan kepada masyarakat agar dapat menjauhkan yang namanya aktivitas perjudian dalam kehidupan sehari-hari dengan alasan untuk memenuhi kebutuhan hidup serta sebagai mata pencaharian. Kemudian kepada lembaga terkait dapat memberikan sosialisasi serta pemahaman terkait dampak dari bahayanya yang disebabkan oleh perjudian. Selanjutnya kepada pemerintah agar memberikan fasilitas lapangan pekerjaan sebesar-besarnya dan memberikan pelatihan kerja juga keterampilan bagi setiap masyarakat khususnya kepada keluarga yang mempunyai latar belakang ekonomi yang tidak memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Kata Kunci: *Perjudian daring, Pertanggungjawaban Pidana, KUHP, Peradilan, Strategi Penegakan Hukum.*



Abstarct

Gambling is a form of social pathology that has infected various levels of society, including those in Central Lampung Regency. This activity involves a high level of speculation, with the outcome dependent on luck and skill. Although the government has regulated and prohibited gambling through various legal instruments, the practice remains widespread, particularly in its online form. The problem is What are the Causal Factors of Online Gambling Crimes Study of Decision Number 204/Pid.B/2024/Pn.Gns and How is the Criminal Responsibility for Perpetrators of Online Gambling Crimes (Study of Decision Number 204/Pid.B/2024/Pn Gns). The research method used in this study is empirical. Forensic research uses field data as its primary source, such as interviews and observations. Empirical research is used to examine the rules of behavior perceived as people interacting with each other on a daily basis and to explore relationships. Research results indicate that the causal factors for gambling crimes in Indonesia, based on case number 204/Pid.B/2024/Pn Gns, include two factors: internal and external. Internal factors arise from several circumstances, including social interactions and the environment, which lead individuals to become curious and try gambling for fun. External factors stem from economic and family backgrounds, which are the most common reasons for gambling among individuals, often due to the hope of quick and easy profits in generating income, and, even worse, using gambling as a means of livelihood to meet their needs. The public is advised to avoid gambling in their daily lives, citing its need to meet basic living needs and as a means of livelihood. Furthermore, relevant institutions should provide outreach and awareness regarding the harmful impacts of gambling. Furthermore, the government should provide as many employment opportunities as possible, as well as job training and skills training for all members of the community, especially those from families whose economic backgrounds cannot meet their daily needs.

Keywords: *Online Gambling, Criminal Liability, Criminal Code, Judiciary, Law Enforcement Strategy.*

PENDAHULUAN

Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan negara hukum sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NKRI 1945) yang mengatur segala aspek kehidupan masyarakat Indonesia.¹ Masalah Ini penjelasan dengan cara tertentu jernih di dalam Penjelasan Hukum NRI Tahun 1945 itu “Negara Republik Indonesia berdasar atas dasar hukum (rechtstaat), bukan atas dasar kekuasaan semata (machstaat).²

Hukum di sini memainkan peran penting dalam semua aspek kehidupan, berfungsi sebagai pedoman perilaku manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Kanan, hukum dibangun di jalan utama Untuk bergerak semua aspek kehidupan

¹ Sri Praptini, Sri Kusriyah, Dan Arya Witasari. 2001, *Hukum Dan Konstitusionalisme dari Indonesia, Jurnal Kedaulatan Hukum* : Volume 2 Edisi 1, Maret 2019, url: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/RH/article/view/4149/2897>

² CST Chancellor, *Knowledge Country General And Indonesia, PT Pradnya Paramita, Jakarta* , hlm. 2



bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, hukum juga berfungsi sebagai alat kontrol sosial, yang memastikan agar masyarakat senantiasa berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku umum.³

Dalam perannya ini, hukum tidak hanya mengatur keberadaan dan penerimaan masyarakat, tetapi hukum juga dapat menjalankan fungsi lainnya, yaitu melalui perubahan sosial. Hukum bekerja Untuk serikat Dan siap kepuasan semua orang di komunitas. Jadi, dia berharap minat berbeda mungkin berjalan satu sisi Dan Tidak ada sendiri konflik.⁴

Dalam konteks hukum pidana, admin judi online dapat dikenakan pidana berdasarkan sejumlah ketentuan dalam hukum Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), serta perubahannya dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, admin judi online dapat dijerat dengan pidana karena terlibat dalam pengelolaan atau penyediaan fasilitas perjudian. Penegakan hukum terhadap admin judi online tidak hanya berfokus pada peran mereka sebagai penyelenggara, tetapi juga pada tanggung jawab pidana mereka sesuai dengan peraturan yang berlaku.⁵

Perjudian online merupakan salah satu bentuk tindak pidana yang semakin marak di Indonesia seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kemajuan internet dan aplikasi digital, praktik perjudian kini bisa dilakukan secara daring tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Fenomena ini membawa tantangan besar dalam hal penegakan hukum, khususnya terkait dengan keberadaan admin judi online yang seringkali berperan sebagai pengelola dan pengendali platform perjudian.

Gangguan sosial yang berhubungan dengan perjudian terjadi dengan Perkembangan teknologi, seperti perjudian menggunakan situs internet, disebut kejahatan siber. Abdul Wahid dan Mohammad Labib menjelaskan bahwa kejahatan siber adalah kejahatan yang melibatkan penggunaan informasi yang tersebar luas dan ditandai dengan hubungan yang erat dengan pemanfaatan teknologi. tergantung pada dari keamanan itu tinggi Dan keandalan dari informasi yang dipublikasikan dan diakses oleh pengguna internet.⁶

Di dunia digital, perjudian merupakan salah satu industri terbesar dalam masyarakat. Seringkali, penggunaannya lebih tradisional, melibatkan perjudian atau sekadar mencoba keberuntungan seiring perkembangan perjudian. Bagi para

³ R. Soeroso. 2006. *Perkenalan Pengetahuan Hukum*, Sinar Grafik, Jakarta, Pada, hlm. 1

⁴ Kartini Katono. 2005, *Pathology Good relationship, Packaging me, PT King Grafindo Persada*, Jakarta, hlm. 57

⁵ A. Sembiring, *Analisis Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Prestisius Hukum Brilliance, Vol.6, No.3.

⁶ Abdul Wahid Dan Muhammad Labib. 2005, *Dosa Mayantara (Kejahatan dunia maya)*, Refika Aditya, hlm. 24-25



penggemar judi online, terdapat puluhan ribu situs di internet yang menawarkan perjudian, mulai dari yang tradisional yang hanya menggunakan tombol keyboard hingga mereka yang menginginkan ide dan keberuntungan.⁷

Faktanya, dalam perjudian ilegal, mereka yang mendapatkan keuntungan, baik secara langsung maupun daring, adalah pemimpinnya. Ini jelas. dari Bagaimana berjudi di garis Di mana pamer, Di mana memiliki pengetahuan dari pemain Perjudian, terutama perjudian daring, dapat menimbulkan kecanduan dan menimbulkan kerugian materi serta merugikan bukan saja bagi pemainnya tetapi juga bagi keluarga mereka.

Asas-asas yang menjadi dasar hukum merupakan dasar atau faktor-faktor yang dijadikan acuan dalam pembentukan undang-undang. Dalam ketentuan Pasal 63 ayat 2 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP), terdapat asas *Lex Specialis Derogate Lex Generalis* yang berarti hukum terjemahan hukum Di mana negara itu hukum Di mana Hukum khusus (*lex specialis*) lebih tinggi kedudukannya daripada hukum umum (*lex generalis*).⁸

Dalam hukum Indonesia, perjudian daring merupakan tindak pidana yang berbeda dari perjudian. Perjudian daring diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sementara perjudian secara umum diatur sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 303 KUHP. Contoh perjudian antara lain permainan dadu, selikuran, jemeh, kodok-ulo, rolet, bakarat, kemping keles, kocok, keplek, tambola, slot dll.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor Penyebab Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Slot) Studi Putusan Nomor 204/Pid.B/2024/PN Gns

Pidana merupakan dasar utama untuk mengadili seseorang yang telah melakukan tindak pidana, berdasarkan tanggung jawab orang tersebut atas perbuatannya. Namun, tidak semua tindak pidana dapat dihukum, karena hal ini mengacu pada asas legalitas, yang didefinisikan sebagai tidak terbatas dan dapat dihukum oleh undang-undang kecuali telah ditentukan sebelumnya oleh undang-undang.

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh pada salah satu dari beberapa pilihan, dengan hanya satu pilihan yang benar dan menang. Mereka yang kalah memberikan taruhan mereka kepada pemenang. Aturan dan jumlah taruhan diputuskan sebelum permainan dimulai.

Peristiwa pertama perkara tindak pidana perjudian ini bermula dari perbuatan terdakwa ALFIAN ANDREANTO Bin. SURONO pada hari Senin, 15 April 2024 sekitar

⁷ Maskun. 2013, *Sin Cyber (Cyber Crime) A Introduction*, Jakarta : Golden Prenada Media Group, hlm 48.

⁸ Peter Mahmud Marzuki. 2014, *Learn Law, Golden Prenada Media Team* , Jakarta, hlm. 141



pukul 15.50 WIB atau sekitar bulan April 2024 di rumah Terdakwa di Dusun Moro Seneng, Desa Mataram Udik, Kecamatan Bandar Mataram, Kabupaten Lampung Tengah atau sekurang-kurangnya di tempat lain di lingkungan Pengadilan Tinggi yang masih dalam proses peradilan. Terdakwa melakukan perbuatan tanpa izin dengan sengaja menyediakan atau memberi kesempatan untuk berjudi dan menyuruh melakukan perbuatan tersebut, atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk tujuan tersebut. Terdakwa melakukan perbuatan sebagai berikut:

Bermula pada tanggal 15 April 2024 sekira pukul 15.30 WIB, saksi MARZEN AFFAN Bin HARUN dan saksi KOMANG SUWADIAYA, anak WAYAN SINGLEB, menerima informasi dari masyarakat bahwa ada orang yang sering berjudi online di rumah terdakwa di Dusun Moro Seneng, Kelurahan Mataram, Kecamatan Bandar, Mataram. Berdasarkan informasi tersebut, saksi MARZEN AFFAN dan saksi KOMANG SUWADIAYA menyelidiki kebenaran informasi tersebut. Kemudian, setibanya di rumah Petugas Kepolisian, mereka melihat terdakwa sedang berjudi online dengan menggunakan 1 (satu) buah HP OPPO A5S warna biru milik terdakwa;

Bahwa cara tergugat dalam melakukan permainan judi jenis SLOT melalui telepon genggam adalah tergugat terlebih dahulu melakukan deposit uang ke dalam rekening dengan nomor 085841637086 sebesar Rp50.000,- (lima puluh ribu rupiah) pada tanggal 13 April 2024 di situs Alfamart Pasar melalui nomor telepon genggam 085841637086 kemudian membuka situs 4D dengan akun Erickwd dan Erik Irawan di Google, setelah penggugat selesai melakukan Google kemudian penggugat memasukan user name dan password setelah login ke dalam rekening kemudian penggugat mengklik tombol deposit setelah penggugat memasukan modal sebesar 50.000,- yang digunakan penggugat untuk bermain permainan judi jenis MAHYONG, setelah beberapa menit login ke dalam rekening. Tergugat memilih permainan slot jenis MAHYONG kemudian setelah masuk ke dalam permainan MAHYONG tergugat mulai melakukan permainan dengan taruhan awal sebesar Rp200,- sampai dengan Rp. 400,- Kemudian tergugat mulai memainkan permainan slot MAHYONG dengan cara melakukan klik dan setiap kali meng-klik permainan tersebut jika muncul 3 gambar yang sama pada 5 baris permainan MAHYONG maka ia akan mendapatkan hadiah dan jika mendapatkan gambar berwarna merah dengan tulisan cina (terbagi) maka ia akan mendapatkan koin gratis pada 10 kali putaran jika beruntung maka ia akan mendapatkan hadiah yang lebih besar yaitu sebesar Rp. 200,- maka ia akan mendapatkan hadiah tertinggi sebesar Rp. 250.000,- dan jika menambah taruhan berpasangan maka ia akan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak dan jika dalam permainan mahjong ia tidak beruntung maka uang taruhan tidak akan bertambah dalam akun dan atau uang dalam akun bisa habis (kalah) jika penggugat menang dan tergugat ingin mencairkan uang kemenangannya, tergugat kembali kepada tergugat pertama setelah melakukan klik permainan. tergugat telah memasukkan jumlah uang yang akan dicairkan oleh tergugat.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Selain Undang-Undang ITE, tindak



pidana perjudian juga diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang merupakan dasar hukum pidana utama di Indonesia. Pasal 303 KUHP secara eksplisit mengatur mengenai tindak pidana perjudian, baik yang dilakukan secara fisik maupun yang melibatkan teknologi, seperti perjudian online. Pasal 303 KUHP berbunyi: "Barang siapa yang menjalankan atau memfasilitasi perjudian dapat dijatuhi pidana penjara paling lama 10 tahun."⁹

Pertanggung jawaban Pidana terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Slot) Studi Putusan Nomor 204/Pid.B/2024/Pn Gns.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Brigpol Ellen Irwansa Citro, S.H. BA, Unit 1 Sat Reskrim Polres Lampung Tengah, dijelaskan bahwa pertanggungjawaban pidana adalah tanggung jawab untuk menentukan apakah terdakwa atau tersangka bertanggung jawab atas tindak pidana yang telah terjadi atau tidak. Agar pelaku dapat dihukum, ia harus telah melakukan tindak pidana yang diperbuatnya sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Dari perspektif akibat pelanggaran hukum, seseorang akan bertanggung jawab atas perbuatannya jika keputusan yang diambil bersifat ilegal dan tidak adil atau menghapuskan keabsahan tindak pidana yang dilakukannya. Dari perspektif kapasitas untuk bertindak, hanya orang yang cakap bertindak yang dapat bertanggung jawab atas perbuatannya. Asas pertanggungjawaban pidana merupakan asas ketiadaan rasa bersalah, sehingga dalam hal pemidanaan seseorang yang melakukan tindak pidana di bawah ancaman, hal ini bergantung pada pertanyaan apakah ia bersalah melanggar hukum tersebut.

Tanggung jawab pidana dilaksanakan melalui pemidanaan, yang bertujuan untuk mencegah terjadinya kejahatan dengan menegakkan hukum yang melindungi masyarakat, menyelesaikan konflik melalui tindakan pidana, memulihkan keseimbangan, mendatangkan kedamaian dalam masyarakat, dan memperbaiki hubungan antar narapidana dengan mengajarkan mereka menjadi orang baik dan membebaskan narapidana dari dosa.

PENUTUP

Simpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian di Indonesia berdasarkan perkara nomor 204/Pid.B/2024/Pn Gns terdapat 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal sendiri ditimbulkan oleh beberapa keadaan yakni disebabkan oleh pergaulan dan lingkungan sehingga menyebabkan masing-masing individu menjadi penasaran dan iseng-iseng mencoba melakukan

⁹ B. Anzward, S. E. R. Wulan, dan N. L. Utami, *Penegakan Hukum terhadap Admin Judi Online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UNES Law Review, Vol.6, No.1 (2023), p.131-140.



perjudian tersebut. Kemudian faktor eksternal yaitu timbul dari latar belakang ekonomi serta keluarga yang menjadi penyebab sering ditemuinya alasan terjadinya tindakan perjudian dari masing-masing individu karena berharap pada keuntungan yang mudah dan cepat dalam menghasilkan pundi-pundi pendapatan dan lebih parahnya menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian untuk memenuhi kebutuhan.

2. Pertanggung jawaban pidana dalam kasus perjudian online di kampung Mataram Udik ini berdasarkan Pasal 303 bis ayat 1 KUHP terdakwa diancam 4 tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah.

Namun dalam kasus ini hakim menjatuhkan putusan kepada terdakwa dengan hukuman pidana penjara paling lama 1 tahun 6 bulan setelah dikurangi dengan masa penangkapan dan penahanan selama proses penyidikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada masyarakat agar dapat menjauhkan yang namanya aktivitas perjudian dalam kehidupan sehari-hari dengan alasan untuk memenuhi kebutuhan hidup serta sebagai mata pencaharian. Kemudian kepada lembaga terkait dapat memberikan sosialisasi serta pemahaman terkait dampak dari bahayanya yang disebabkan oleh perjudian.
2. Selanjutnya kepada pemerintah agar memberikan fasilitas lapangan pekerjaan sebesar-besarnya dan memberikan pelatihan kerja juga keterampilan bagi setiap masyarakat khususnya kepada keluarga yang mempunyai latar belakang ekonomi yang tidak memenuhi kebutuhan sehari-hari.
3. Disarankan kepada hakim agar memberikan putusan semaksimal mungkin dengan ancaman yang diberikan dalam aturan supaya memberikan efek jera dan pertimbangan lebih kepada terdakwa dan khususnya masyarakat agar menjauhkan yang namanya aktivitas perjudian *online*.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku - Buku

- CST Chancellor, *Knowledge Country General And Indonesia*, PT Pradnya Paramita, Jakarta
- R. Soeroso. 2006. *Perkenalan Pengetahuan Hukum*, Sinar Grafik, Jakarta,
- Kartini Katono. 2005, *Pathology Good relationship, Packaging me*, PT King Grafindo Persada, Jakarta, halm. 57
- Abdul Wahid Dan Muhammad Labib. 2005, *Dosa Mayantara (Kejahatan dunia maya)*, Refika Aditya
- Maskun. 2013, *Sin Cyber (Cyber Crime) A Introduction*, Jakarta : Golden Prenada Media Group
- Peter Mahmud Marzuki. 2014, *Learn Law*, Golden Prenada Media Team, Jakarta



B. Publikasi

Sri Praptini, Sri Kusriyah, Dan Arya Witasari. 2001, *Hukum Dan Konstitusionalisme dari Indonesia*, Jurnal Kedaulatan Hukum : Volume 2 Edisi 1, Maret 2019, url: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/RH/article/view/4149/2897>.

A. Sembiring, *Analisis Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Prestisius Hukum Brilliance, Vol.6, No. 3.

B. Anzward, S. E. R. Wulan, dan N. L. Utami, *Penegakan Hukum terhadap Admin Judi Online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UNES Law Review, Vol.6, No.1 (2023)

C. Undang- Undang

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 hasil Amandemen Undang- undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi perdagangan dan listrik
Pasal 27 Ayat(2) Undang- undang Nomor. 19 Tahun 2016 Mengatur judi kasino online.

Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 pasal 27 Ayat (2) tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pasal 303 KUHP mengatur tentang tindak pidana perjudian yang dilakukan oleh pelaku

Pasal 303 Bis KUHP tentang tindak pidana perjudian bagi bandar