

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga memfasilitasi munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru. Saat ini, tindak kriminal tidak hanya dilakukan di dunia nyata, tetapi juga dilakukan secara *Online*, atau yang biasa disebut dengan kejahatan dunia maya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mempengaruhi cara berpikir, bersikap, dan bertindak. Perubahan cara pandang dan penilaian masyarakat mempengaruhi kesadaran hukum dalam menilai suatu perilaku, apakah perbuatan tersebut dianggap wajar atau justru menjadi ancaman bagi ketertiban umum

Fenomena perjudian *Online* yang marak di kalangan anak remaja hingga orang dewasa di Indonesia merupakan salah satu bentuk kejahatan teknologi modern yang memunculkan berbagai dampak serius, baik dari sisi hukum, moral, sosial, ekonomi, maupun psikologis. Perkembangan teknologi digital yang kian pesat menjadikan judi *Online* mudah diakses oleh siapa pun tanpa batasan usia. Situs judi daring yang tersebar luas di internet, dengan promosi yang menggoda dan peluang keuntungan cepat, telah menarik perhatian kelompok usia muda yang masih labil secara emosional dan belum memiliki kontrol diri yang matang.¹

¹ Wayan Suhardana, "*Judi Online Makin Marak di Kalangan Anak Muda, Pakar UGM Sarankan Perlunya Edukasi Literasi Keuangan*", 2024

Pada awalnya, sebagian besar mengenal judi *Online* melalui permainan daring dengan sistem taruhan chip yang tampak tidak berbahaya. Namun, ketika mereka mulai menang dan merasakan euforia keberhasilan, muncul dorongan kuat untuk terus bermain dengan harapan mendapatkan keuntungan lebih besar. Dalam banyak kasus, rasa ingin mencoba berubah menjadi kecanduan yang mengakar dan menyerupai adiksi terhadap narkoba atau alkohol². Studi di Indonesia menunjukkan bahwa yang terjerumus judi *Online* sulit keluar dari lingkaran kecanduan, bahkan setelah mengalami kerugian finansial berat. Aktivitas mereka didominasi oleh perjudian, hingga mengorbankan waktu belajar, interaksi sosial, dan tanggung jawab keluarga³.

Secara psikologis, perjudian *Online* menimbulkan gangguan mental serius. Remaja yang kecanduan cenderung mengalami depresi, stres berat, perasaan gagal, dan rendahnya harga diri akibat kekalahan berulang. Penelitian RSJ Raden Wahidin pada tahun 2025 menunjukkan bahwa pelaku judi *Online* muda mengalami perubahan perilaku ekstrem: dari sifat agresif, mudah marah, hingga muncul perilaku destruktif terhadap diri sendiri ketika kalah bermain⁴. Secara neurologis, pecandu judi *Online* mengalami gangguan pada bagian prefrontal otak, yang berfungsi dalam pengambilan keputusan dan pengendalian diri. Hal ini mengakibatkan penurunan

² Zia Ijtihadi El-Hakim, "*Faktor Psikologis Penyebab Perilaku Judi Online*", Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025

³ Dika Sahputra, "*Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kota Tebing Tinggi)*", JBK Journal, 2022.

⁴ Resky Supratama, "*Judi Online: Apakah Berbahaya untuk Mental?*", RSJ Raden Wahidin, 2025.

kemampuan berpikir rasional dan penilaian moral, yang berdampak pada meningkatnya perilaku impulsif dan berisiko tinggi⁵.

Selain gangguan mental, efek sosial yang muncul juga sangat meresahkan. Remaja penjudi *Online* menjadi antisosial, kehilangan minat untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman, serta mulai berbohong demi menutupi kebiasaan buruknya. Mereka juga mengalami penurunan prestasi akademik karena waktu belajar tergantikan oleh aktivitas berjudi. Studi⁶ mengungkapkan bahwa pelaku judi *Online* di kalangan pelajar SMA di Tebing Tinggi sering mengalami gangguan tidur akut akibat bermain hingga larut malam, sehingga berimbas pada penurunan konsentrasi dan prestasi sekolah. Di sisi lain, rasa frustrasi atas kekalahan sering mendorong tindakan penyimpangan seperti mencuri uang keluarga, meminjam tapi tidak mengembalikan, hingga melakukan tindak kriminal kecil demi mendapatkan modal berjudi.

Dampak negatif perjudian *Online* meluas ke sektor ekonomi keluarga dan tatanan sosial masyarakat. Banyak keluarga menjadi tidak harmonis karena anggota rumah tangga mengalami kebangkrutan akibat pengeluaran untuk judi. Dalam beberapa kasus, pertengkaran dan kekerasan rumah tangga meningkat karena tekanan finansial. Penelitian sosial menunjukkan bahwa perjudian *Online* mendorong individu untuk hidup konsumtif, mengejar keuntungan instan, dan mengabaikan nilai

⁵ Irma, "Psikolog Jelaskan Dampak Kecanduan Judi Online buat Anak Remaja", 2025.

⁶ Dika Sahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga, "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2024).

kerja keras⁷. Di masyarakat luas, fenomena ini memperburuk tingkat kriminalitas ekonomi, seperti penipuan, penggelapan dana, hingga eksploitasi anak untuk mendapat keuntungan.

Dari sisi hukum, perjudian *Online* telah diatur secara tegas dalam Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 427 KUHP baru Menyebut bahwa “jika perjudian dilakukan melalui media elektronik atau jaringan internet, maka pidana dapat diperberat dan dikenakan ketentuan tambahan berdasarkan peraturan perundang-undangan lain (*lex specialis*), yakni UU ITE, dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)⁸.

KUHP baru (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) telah memperkenalkan pembaruan norma hukum pidana yang lebih adaptif terhadap perkembangan kejahatan modern. Namun, dalam konteks tindak pidana siber seperti perjudian *Online*, KUHP baru masih perlu disejajarkan dan disinkronkan dengan ketentuan khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Dalam praktik, sering terjadi tumpang tindih norma dan ketidakpastian hukum terkait penerapan pasal, khususnya dalam aspek pertanggungjawaban pidana terhadap

⁷ L. Rafiqah, "*Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial di Indonesia*", Al-Mutharahah, 2023

⁸ B. Budiarta, "*Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online*", 2024.

pelaku utama dan fasilitator digital, seperti pemilik server, penyedia aplikasi, atau pihak yang menyediakan akses transaksi elektronik.

Menurut Sorejono Soekanto bahwa penegakan hukum itu terletak pada suatu kegiatan yang menyebabkan hubungan dari nilai-nilai yang terkandung di dalam kaidah atau norma serta pandangan-pandangan terhadap nilai yang menjelaskan suatu sikap atau tindakan seseorang sebagai rangkaian dari penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan (sebagai sosial engeneering) memelihara dan mempertahankan (sebagai social media) kedamaian pergaulan hidup⁹.

Aparat penegak hukum dalam menerapkan hukum atau undang-undang bukan hanya aparat penegak hukum polisi, jaksa dan hakim saja melainkan semua institusi pemerintah diberi wewenang dalam menerapkan atau menegakan hukum. Adanya penegakan hukum membuat produk hukum atau undang-undang tidak hanya menjadi dokumen tetapi juga menjadi kenyataan praktis. Oleh karena itu, keberhasilan produk hukum atau undang-undang tergantung pada penerapan dan penegakan hukum. Jika penerapan hukum tidak berhasil, maka hukum yang sempurna tidak akan membawa hasil yang diinginkan atau mencapai tujuan yang diharapkan¹⁰.

⁹ Sunawi Akhmaddhian, Penegakan Hukum Lingkungan dan Pengaruh Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia (Studi Kebakaran Hutan 2015), Vol. 03, No. 1, Hal. 13

¹⁰ Sodikin, 2018, Penegakan Hukum Lingkungan, IN Media, Jakarta, Hal. 36

Tabel 1. 1 Aspek Hukum Terkait Tindak Pidana Perjudian Online

No	Aspek Hukum	Dasar Hukum	Ruang Lingkup / Ketentuan
1	Larangan dan Sanksi	Pasal 303 dan 303 bis KUHP	Melarang perbuatan perjudian konvensional dan digital, serta mengatur sanksi bagi pelaku dan fasilitator.
2	Penertiban Perjudian	UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian	Pengaturan larangan, penertiban, dan pemberantasan segala bentuk perjudian di Indonesia.
3	Perjudian media elektronik	Pasal 427 KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023)	Menegaskan jika perjudian dilakukan melalui media elektronik/jaringan internet, sanksi dapat diperberat.
No	Aspek Hukum	Dasar Hukum	Ruang Lingkup / Ketentuan
4	<i>Lex Specialis</i>	Pasal 427 KUHP Baru Jo. UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE (specialis)	Perbuatan dapat dikenai ketentuan tambahan dari regulasi yang lebih khusus (UU ITE).
5	Tindak Pidana Elektronik	Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE	Melarang distribusi/transmisi konten perjudian lewat sistem elektronik.

Namun dalam praktiknya, penegakan hukum menghadapi tantangan besar karena sebagian besar server judi beroperasi di luar negeri, dan pelaku remaja lebih sering diposisikan dalam dilema antara pelaku dan korban sosial¹¹. Oleh karena itu, pendekatan hukum yang menitikberatkan pada aspek pembinaan dan rehabilitasi menjadi lebih relevan diterapkan daripada sekadar hukuman pidana.

Dampak dari maraknya perjudian daring tidak hanya merusak moral individu tetapi juga menggerus nilai-nilai sosial yang telah lama menjadi fondasi masyarakat Indonesia, seperti gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab. Budaya

¹¹ H. Saifurrohman, "Sanksi Tindak Pidana Pelaku Judi Online Menurut UU No. 1 Tahun 2024 dan Fikih Jinayah", UIN SAIZU, 2024.

ketergantungan pada keberuntungan menggantikan semangat kerja keras dan menurunkan etos produktivitas nasional. Fenomena ini menjadi ancaman nyata terhadap ketahanan sosial karena munculnya generasi muda yang kehilangan arah moral dan kesadaran hukum¹².

Untuk menekan dampak destruktif tersebut, berbagai upaya harus dilakukan secara kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, aparat hukum, dan keluarga. Pakar dari Universitas Gadjah Mada menekankan pentingnya pendidikan literasi digital dan finansial agar generasi muda dapat memahami risiko dan konsekuensi hukum perjudian *Online* sejak dini¹. Selain itu, pemerintah perlu memperkuat undang-undang, menutup akses situs judi ilegal, dan memperluas layanan rehabilitasi psikososial bagi para korban kecanduan judi daring¹³. Pengawasan ketat dari orang tua serta pendampingan psikologis juga dibutuhkan agar anak-anak dan remaja yang terlanjur terjerumus dapat dipulihkan menuju kehidupan yang lebih sehat dan produktif.

Maka dapat disimpulkan bahwa, perjudian *Online* di kalangan anak remaja hingga dewasa bukan sekadar pelanggaran hukum, melainkan ancaman multidimensional terhadap generasi muda, ekonomi keluarga, dan ketahanan moral bangsa. Upaya penegakan hukum harus diiringi pendekatan pendidikan preventif, rehabilitasi sosial, serta penguatan nilai-nilai karakter agar masyarakat Indonesia terbebas dari bahaya laten perjudian di era digital ini.

¹² M. Faiz Maulana, "*Dampak Psikologis dan Sosial dari Judi Online*", NU Online, 2024

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *Online* menurut KUHP baru dan UU ITE?
2. Apakah pengaturan dalam KUHP baru telah mengakomodasi perluasan subjek pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku digital?
3. Bagaimana sinkronsasi dan harmoniasai antara KUHP baru dan UU ITE dalam menerapkan pertanggung jawaban pidana pelaku digital di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisa pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *Online* menurut KUHP baru dan UU ITE.
2. Mengkaji pengaturan dalam KUHP baru telah mengakomodasi perluasan subjek pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku digital.
3. Menganalisa sinkronisasi dan harmonisasi antara KUHP baru dan UU ITE dalam menetapkan pertanggungjawaban pidana pelaku digital di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang hukum pidana, khususnya mengenai tindak pidana perjudian *Online* dan

pengaturannya terhadap digital. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi pembacanya

b. Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi aparat penegak hukum (polisi, jaksa, dan hakim) dalam menegakkan hukum terhadap pelaku perjudian *Online* sesuai kelompok usia.
2. Memberikan pemahaman bagi masyarakat mengenai dampak hukum dari aktivitas perjudian *Online* , terutama bagi anak dan remaja.
3. Menjadi masukan bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi pencegahan dan penanggulangan kejahatan perjudian *Online* di Indonesia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori dan Konsep Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban hukum pidana merupakan kewajiban seseorang untuk menerima konsekuensi hukum atas perbuatan yang telah menimbulkan kerugian bagi orang lain. Konsep ini tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum semata, tetapi juga mencakup nilai-nilai moral dan norma kesusilaan yang berlaku dalam masyarakat.

Dalam istilah asing, pertanggungjawaban pidana dikenal dengan beberapa istilah seperti *toerekenbaarheid*, *criminal responsibility*, dan *criminal liability*. Tujuan utama dari pertanggungjawaban pidana adalah untuk menentukan apakah seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban secara hukum atas perbuatan pidana yang telah dilakukannya.¹³ Salah satu prinsip fundamental dalam pertanggungjawaban hukum pidana diatur dalam Pasal 1 ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang menyatakan bahwa “suatu perbuatan hanya dianggap sebagai tindak pidana jika sudah ditentukan terlebih dahulu dalam ketentuan perundang-undangan”.

Maka seseorang hanya dapat diminta untuk mempertanggungjawabkan tindak pidana jika perbuatan tersebut merupakan tindak pidana jika perbuatan tersebut merupakan tindak pidana yang telah diatur oleh hukum dan dapat dikenai hukuman pidana. Selain itu, tindakan pidana harus menimbulkan akibat tertentu

¹³ Wirojono Prodjodikoo, *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia*, Refika Aditama Bandung, 2009 hal-59
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengaraian

berupa kerugian terhadap kepentingan orang lain, yang menunjukkan perlunya hubungan sebab akibat antara perbuatan pelaku dan kerugian yang terjadi.

KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023) dan Kebijakan Hukum Pidana di Era Digital KUHP Baru membawa perubahan mendasar dalam sistem hukum pidana Indonesia, termasuk dalam hal pertanggungjawaban pidana korporasi dan adaptasi terhadap tantangan era digital. KUHP Baru secara eksplisit mengatur pertanggungjawaban pidana korporasi, yang sebelumnya tidak diatur secara jelas dalam KUHP lama. Pasal 48 dan Pasal 49 KUHP Baru menyatakan bahwa korporasi dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika tindak pidana dilakukan dalam lingkup usaha, menguntungkan korporasi secara melawan hukum, dan korporasi tidak melakukan langkah pencegahan yang diperlukan.¹⁴

Di era digital, kebijakan hukum pidana juga mengalami transformasi, terutama dalam menghadapi tindak pidana siber (*cyber crime*). UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) dan peraturan turunannya menjadi instrumen utama dalam menangani tindak pidana di dunia maya, seperti penyebaran data pribadi tanpa izin (*doxing*), penyebaran hoaks, dan ujaran kebencian. Platform digital juga dikenai pertanggungjawaban pidana jika gagal memoderasi konten ilegal, sesuai dengan Pasal 27-29 UU ITE¹⁵

¹⁴ Mukhlis R. dan Chindy Maria Rohani Sipahutar, “Eksistensi Korporasi sebagai Subjek Hukum dalam Pertanggungjawaban Pidana dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Baru,” *Fakultas Hukum Universitas Riau*, (Pekanbaru: Universitas Riau, tanpa tahun), hlm. 1.

¹⁵ I Gusti Ayu Pramesti Gayatri Devi, “Analisis UU ITE dan Perlindungan Data Pribadi: Implikasi Tanggung Jawab Pidana dalam Kasus Doxing pada Pemilu 2024,” *Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha* (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, tanpa tahun), hlm. 1
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

2.2. Tinjauan Umum Tentang Perjudian

2.2.1 Defenisi Perjudian

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”¹⁶. Dalam pengertian lain, berjudi ialah “mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula”.

Pengertian lain dari judi atau perjudian dalam bahasa Belanda dapat dilihat pada Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae yang menyebutkan sebagai “*Hazardspel*” atau kata lain dari “*Kansspel*”, yaitu permainan judi, permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada”.

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

¹⁶ Muhammad Nur Fadlan: Tinjauan Yuridis Terhadap Tinfak Pidana Perjudian di Kabupaten Gowa Tahun 2006-2011, UIN Alauddin Makasar, 2012
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materiil dan imateriil tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka¹⁷.

Sedangkan perjudian menurut KUHP dalam Pasal 303 ayat (3) yang dirubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebutkan bahwa; yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya¹⁸.

Undang-undang Informasi dan Transaksi elektronik (ITE) Pasal 27 Ayat (2) mengartikan judi adalah Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Sedangkan Kitab Undang-undang Hukum Pidana dalam Pasal 303 ayat (3) mengartikan judi sebagai : *“Tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan permainan. Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka*

¹⁷ Josua Sitompul, Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana, PT. Tatanusa, Jakarta

¹⁸ Redaksi Sinar Grafika., loc. cit, h. 104-105. Lihat juga, Sugandhi., loc. cit, h. 322-323
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lainnya.

Terdapat 3 unsur yang harus terpenuhi agar sesuatu dapat dikatakan perjudian, sebagai berikut:

1. Permainan atau Perlombaan

Permainan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Perbuatan ini dilakukan semata-mata untuk bersenangsenang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi pada dasarnya bersifat reaktif, namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

2. Untung-untungan

Memenangkan perlombaan atau permainan. Lebih banyak digantungkan pada unsur spekulatif/kebetulan atau untung-untungan, atau factor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

3. Ada Taruhan

Permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau Bandar, baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya, bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan tersebut maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang

dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut perjudian atau bukan.

4. Melawan Hukum

Perjudian yang ada di masyarakat umumnya tidak mendapat izin dari pejabat berwenang oleh karena itu perjudian bersifat melawan hukum

2.2.2 Macam-Macam Perjudian

Macam-macam bentuk perjudian pada hakikatnya lahir dari berbagai aktivitas permainan dan kompetisi yang berkembang di tengah masyarakat, baik dalam konteks olahraga, tradisi budaya, maupun hiburan sehari-hari. Berbagai aktivitas yang semula bersifat rekreatif dan tidak berorientasi pada keuntungan materi kemudian mengalami perubahan makna ketika disisipi unsur taruhan, sehingga melahirkan beragam jenis perjudian dengan karakteristik dan mekanisme yang berbeda-beda.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu¹⁹:

2. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari :
 - a. *Roulette*;
 - b. *Blackjack*;
 - c. *Bacarat*;

¹⁹ Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

- d. *Creps*;
 - e. *Keno*;
 - f. *Tombala*;
 - g. *Super Ping-Pong*;
 - h. *Lotto Fair*;
 - i. *Satan*;
 - j. *Paykyu*;
 - k. *Slot Machine (Jackpot)*;
 - l. *Ji Si Kie*;
 - m. *Big Six Wheel*;
 - n. *Chuc a Cluck*;
 - o. *Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan*;
 - p. *Yang berputar (Paseran)*;
 - q. *. Pachinko*;
 - r. *Poker*;
 - s. *Twenty One*;
 - t. *Hwa-Hwe*;
 - u. *Kiu-Kiu*
3. Perjudian tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
- a. Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak;
 - b. Lempar Gelang

- c. Lempar Uang Koin
 - d. Pancingan
 - e. Menebak sasaran yang berputar
 - f. Lempar Bola
 - g. Adu ayam
 - h. Adu kerbau
 - i. Adu kambing atau domba
 - j. Pacu kuda
 - k. Kerapan sapi
 - l. pacuaning
 - m. Hailal
 - n. Mayong
 - o. Erek-erek
4. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:
- a. Adu ayam
 - b. Adu sapi
 - c. Adu kerbau
 - d. Pacu kuda
 - e. Kerapan sapi
 - f. Adu kambing atau domba
 - g. Adu burung merpati

Menurut penjelasan di atas, dikatakan bahwa bentuk perjudian yang terdapat dalam angka 3, seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian.

Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimasa yang akan datang sepanjang termasuk katagori perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP.

2.2.3 Perjudian Online

Era globalisasi saat ini, teknologi berkembang sangat pesat terutama di bidang teknologi informasi yang semakin memudahkan masyarakat dalam menerima dan memberikan informasi kepada masyarakat luas. Selain dampak positifnya, manfaat teknologi informasi juga dapat memberikan dampak negatif, yaitu memberikan peluang untuk digunakan sebagai sarana kejahatan dunia maya.²⁰ *Cybercrime* adalah kejahatan yang di lakukan di dunia maya, istilah "*cybercrime*" atau "*cybercrime*" dikaitkan dengan dunia maya. Dunia maya, juga dikenal sebagai *cyberspace*, adalah ruang virtual yang diciptakan oleh komputer dan jaringan komputer. Dalam dunia maya ini, orang dapat berinteraksi dan berbicara satu sama lain dari jarak jauh. *Cyberspace* telah mengubah jarak dan waktu yang semula terbatas menjadi tidak terbatas, memungkinkan orang

²⁰ Siswanto Sunarso, 2009, Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus Prita Mulyasari, Rineka Cipta, Hal. 40

berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dari mana saja di dunia, kapan saja. Perubahan ini telah membuka peluang baru bagi pelaku kejahatan. Pelaku kriminal dapat melakukan kejahatannya dari *cyberspace* tanpa bertemu dengan korbannya²¹.

Perjudian *Online* termasuk dalam lingkup kejahatan cyber/cyber crime karena ranah kejahatannya dilakukan dalam suatu komputer yang terhubung ke internet. Perjudian *Online* adalah kegiatan bermain judi dengan menggunakan media internet, yaitu dengan mengakses situs atau aplikasi judi *Online*, kemudian melakukan taruhan uang atau barang dengan menggunakan uang elektronik, Pada Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang No.1 tahun 2024 atas perubahan No.11 tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut dengan UU ITE) mengatur perjudian *Online* sebagai berikut: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Menurut Pasal 27 ayat (2) UU ITE, unsur subjektif dan obyektif, yang merupakan unsur-unsur penting dalam perjudian Online, unsur-unsurnya sebagai berikut:

1. Unsur Subyektif Perjudian Online

²¹ Barda Nawawi Arief 2012, kebijakan integral penanggulangan cyberporn diindonesia, lima, semarang Hal. 1

a. . Setiap orang Yang dimaksud dengan "orang" adalah individu, baik badan hukum maupun warga negara asing. Untuk menerapkannya, UU ITE berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan yang diatur dalam undangundang ini, baik di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki konsekuensi hukum yang merugikan kepentingan Indonesia baik di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia.

b. Dengan Sengaja dan Tanpa Hak

Dengan sengaja tanpa hak ini merupakan unsur subyektif tindak pidana perjudian Online, Dalam UU ITE, kesengajaan berarti "mengetahui" dan "menghendaki" melakukan suatu perbuatan yang dilarang oleh undang-undang ITE, atau mengetahui dan menghendaki terjadinya suatu akibat yang dilarang oleh UU ITE. Teori kesengajaan yang berlaku di Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Kesengajaan sebagai maksud
- 2) Kesengajaan sebagai kepastian
- 3) Kesengajaan sebagai kemungkinan

2. Unsur Obyektif Perjudian *Online*

a. Mendistribusikan

Mendistribusikan berarti mengirimkan dokumen atau informasi elektronik kepada beberapa orang atau lokasi melalui atau dengan

sistem elektronik. Mengirimkan email, SMS, dan MMS kepada banyak penerima adalah salah satu cara untuk melakukan ini.

b. Mentransmisikan

Mentransmisikan berarti mengirimkan atau mengirimkan dokumen atau informasi elektronik dari satu pihak atau tempat ke orang lain atau tempat lain.

c. Membuat Dapat Diaksesnya

Membuat dapat diaksesnya berarti membuat orang lain dapat mengakses informasi atau dokumen elektronik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ini dapat dicapai dengan memberikan link, yaitu tautan atau referensi, yang dapat digunakan oleh pengguna internet untuk mengakses dokumen atau lokasi tersebut, atau dengan memberikan kode akses, yaitu password. Dengan cara ini, pelaku perjudian Online dapat mengakses dokumen mereka dengan mudah.

d. Informasi atau Dokumen Elektronik

Menurut UU ITE pengertian Informasi Elektronik sebagai berikut:

“satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, elektronik data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses,

symbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.” Menurut UU ITE Dokumen elektronik ITE: “setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau dengan melalui computer atau system elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas oleh tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

e. Muatan Perjudian

Secara sederhana, yang dimaksud dengan "muatan perjudian" ialah situs web perjudian di mana seseorang memasang taruhan. Namun, dengan mempertimbangkan esensi perjudian, yang dimaksud dengan "muatan perjudian" tidak hanya sekedar situs web dan bursa taruhan yang ada di dalamnya. Hal ini karena bagian penting dari perjudian adalah memasang taruhan dan hasilnya, baik menang maupun kalah.

Adapun sanksi pidana yang dikenakan pada tindak pidana Perjudian yang diatur dalam Pasal 45 ayat (3) dalam UU ITE yaitu: Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan\atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan\atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud pasal 27 ayat (2) di

pidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan\atau denda paling banyak 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar).

2.2.4 Landasan Hukum Perjudian *Online* diIndonesia

Perjudian *Online* di Indonesia merupakan tindak pidana yang diatur secara tegas dalam beberapa peraturan perundang-undangan. Landasan hukum berikut membentuk dasar yuridis untuk penegakan hukum terhadap pelaku perjudian *Online* , baik dari kalangan remaja maupun dewasa. Berikut landasan hukum perjudian *Online* di Indonesia:

1.Pasal 303 dan 303 bis KUHP

Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) secara tegas melarang penyelenggaraan dan keterlibatan dalam kegiatan perjudian tanpa izin. Berdasarkan penjelasan Tirto (2022), pasal ini menetapkan bahwa setiap orang yang dengan sengaja menawarkan, memberikan kesempatan, atau menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian dapat diancam dengan pidana penjara maksimal 10 tahun atau denda hingga Rp25 juta.²²

Pasal 303 bis KUHP melengkapi ketentuan ini dengan mengatur larangan bagi setiap orang yang bermain judi secara langsung, dengan ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda hingga Rp10 juta. Substansi pasal ini menegaskan bahwa perjudian baik sebagai penyelenggara maupun

²² Pasal 303 dan 303 bis KHUP

pemain merupakan kejahatan terhadap ketertiban umum yang bertentangan dengan moral dan hukum pidana nasional.

2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Undang-undang ini memperkuat posisi Pasal 303 dan 303 bis KUHP dengan mempertegas larangan terhadap semua bentuk perjudian di Indonesia. Dalam Pasal 1 dinyatakan bahwa “semua tindak pidana perjudian adalah kejahatan”. Pemerintah secara eksplisit menegaskan bahwa perjudian bertentangan dengan Agama, Kesusilaan, dan Moral Pancasila.

Ketentuan Pasal 2 ayat (1) UU ini memperluas ancaman hukuman terhadap pelaku perjudian menjadi penjara maksimal 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta. Melalui UU ini, seluruh bentuk perjudian dijadikan sebagai kejahatan (bukan lagi pelanggaran) dan dibebankan dengan sanksi pidana yang lebih berat, menandai pendekatan hukum yang lebih represif terhadap praktik perjudian.

3. UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)²³

Karena maraknya teknologi digital, praktik perjudian beralih ke ranah daring (*Online*). Oleh karena itu, dasar hukum utama yang menjerat perjudian *Online* tercantum dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE jo. UU No. 1 Tahun 2024, yang menyatakan:

²³ UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

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

Pelaku yang melanggar pasal ini dapat dijatuhi hukuman penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp10 miliar sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE 2024. Dengan demikian, penyebar situs judi *Online* , pelaku taruhan daring, maupun pihak yang memfasilitasi konten perjudian secara elektronik dapat dijerat pidana berat. UU ITE juga berperan penting dalam menanggulangi kejahatan lintas batas, karena banyak situs judi dioperasikan dari luar negeri namun diakses oleh masyarakat Indonesia. Upaya pemblokiran situs dan penegakan hukum oleh pemerintah menjadi bagian dari pelaksanaan pasal ini.

4. UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak

Hukum ini menjadi landasan penting dalam penanganan pelaku atau korban anak dan remaja yang terlibat dalam perjudian *Online* . Berdasarkan penelitian oleh Wicaksono (2024) dan JHLG (2024), keterlibatan anak dalam perjudian daring termasuk dalam tindakan eksploitasi anak dan dapat dijerat dengan sanksi pidana penjara hingga 10 tahun dan/atau denda hingga Rp200 juta.²⁴

Namun, pendekatan terhadap anak lebih bersifat rehabilitatif dan edukatif, mengikuti prinsip bahwa anak merupakan korban sistem sosial dan teknologi

²⁴ UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

yang belum sepenuhnya memahami akibat hukum dari tindakannya. Dalam konteks ini, peran orang tua, pendidik, dan lembaga sosial sangat vital dalam memberikan pendidikan hukum preventif agar anak-anak tidak terjerumus dalam praktik perjudian *Online* .

Penerapan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dimaksudkan salah satunya untuk mengatur tindak pidana perjudian Online. Penerapan undang-undang tersebut bagian dari akibat hukum yang berlaku atas terjadinya suatu peristiwa tertentu. Akibat hukum merupakan akibat yang diberikan oleh hukum atas suatu peristiwa hukum atau perbuatan dari subjek hukum.

Menurut Jazim Hamidi. Kata dampak hukum / akibat hukum mengandung maksud dampak atau akibat hukum secara langsung, kuat, atau eksplisit. Dalam kepustakaan ilmu hukum dikenal tiga jenis akibat hukum, yaitu sebagai berikut:

1. Akibat hukum berupa lahirnya, berubahnya, atau lenyapnya suatu keadaan hukum tertentu
2. Akibat hukum berupa lahirnya, berubahnya, atau lenyapnya suatu hubungan hukum tertentu;
3. Akibat hukum berupa sanksi, yang tidak dikehendaki oleh subjek hukum (perbuatan melawan hukum).

Berdasarkan akibat hukum dari adanya penerapan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dapat disimpulkan bahwa akibat hukum dari penerapan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah sebagai berikut:

Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka lahirlah suatu pola perilaku atau aktivitas penanggulangan tindak pidana perjudian Online. Hal itu merupakan suatu turunan dari adanya payung hukum dan standar hukum yang telah diatur tersebut.

Akibat tindak kejahatan perjudian Online dikenakan ketentuan hukum berdasarkan pasal 27 ayat (2) UU No 1 Tahun 2024 Jo. Pasal 45 ayat (3) UU No 1 Tahun 2024 sebagai berikut:

1. Hukuman Penjara

Kegiatan judi Online merupakan aktifitas yang dilarang, hukuman bagi mereka yang melanggar yaitu dipidana dengan hukuman penjara paling lama 10 Tahun. Pemberiaan hukuman bertujuan untuk memberikan efek jera kepada para pelaku dan mencegah orang lain terlibat dalam judi Online.

2. Denda

Selain ketentuan berupa hukuman, pelaku perjudian Online dikenakan denda senilai paling banyak Rp. 10.000.000.000 (sepuluh miliar rupiah).⁸⁷ Penanggulangan perjudian Online harus dilakukan secara integral antara kebijakan penal dan non penal.

Sejatinya hukum harus dilaksanakan dan ditegakkan. Maka pelaksanaan hukum harus memberi manfaat atau kegunaan bagi masyarakat. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan perlindungan kepentingan manusia, maka pelaksanaan hukum harus dilakukan secara normal dan damai.

Menanggulangi tindak pidana perjudian Online di masyarakat, maka perlu dilakukan melalui tiga komponen berikut:

1. Struktur Hukum

Fungsi struktur hukum dalam penanganan perbuatan hukum pidana dapat diterapkan pada pelanggaran perjudian Online untuk mencegah pelanggaran dan menghentikan orang lain melakukan kejahatan yang sama. Selain itu, program penjangkauan publik dan liputan media mengenai fitur dan risiko perjudian Online dapat membantu meningkatkan kesadaran akan aktivitas tersebut, yang sering kali menipu orang dengan menjanjikan uang cepat dan mudah.

2. Substansi Hukum

Substansi hukum adalah norma-norma hukum atau materi hukum yang dituangkan dalam peraturan perundang-undangan yang terkait. Adapun pengaturan atas tindak pidana perjudian Online di Indonesia telah dirumuskan dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, dan Pasal 27 Ayat (2) dan 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. Namun sayangnya instrument hukum dalam KUHP untuk menanggulangi tindak pidana judi Online sudah tidak sesuai dengan kondisi hukum yang berlangsung di masyarakat saat ini.

3. Budaya Hukum

Cara masyarakat memandang terhadap hukum yang berlaku dikenal dengan budaya hukumnya. Budaya hukum mengacu pada bagaimana masyarakat berperilaku dan menghargai sistem hukum, yang dapat mempengaruhi bagaimana hukum diterapkan, diabaikan, atau disalahgunakan. Perlu adanya perubahan terhadap budaya masyarakat Indonesia yang seringkali mendorong terjadinya penumpukan kekayaan secara cepat dan mudah. Masyarakat tidak boleh menjadi korban penipuan perjudian Online. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan hukum yang bertujuan untuk membina pengetahuan masyarakat tentang hukum sehingga individu mengetahui larangan hukum terkait perjudian Online dan hukuman apa yang mungkin mereka hadapi jika melanggar larangan tersebut

2.3.Tinjauan Umum tentang Hukum Pidana

2.3.1 Defenisi Hukum Pidana

Secara etimologis, hukum pidana berasal dari bahasa Belanda *strafrecht* (hukum sanksi) dan Latin *ius poenale*, yang menurut Andi Hamzah (2017) didefinisikan sebagai "keseluruhan peraturan yang mengatur perbuatan pidana beserta pertanggungjawaban dan sanksi pidananya." Definisi ini mencakup tiga elemen utama: *delik* (perbuatan tercela), *pelaku* (subjek bertanggung jawab), dan *sanksi* (hukuman proporsional), sebagaimana diatur Pasal 1 ayat (1) KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023): "*Tiada suatu perbuatan dapat dipidana kecuali atas kekuatan aturan pidana dalam peraturan*

perundang-undangan yang telah ada sebelum perbuatan itu dilakukan." Berbeda dengan hukum perdata .yang restoratif, hukum pidana bersifat represif-punitif, menekankan retribusi, general deterrence, dan spesifik *deterrence* untuk memulihkan norma sosial yang terganggu.

Secara konvensional, definisi hukum pidana adalah "hukum yang memuat peraturan-peraturan yang mengandung keharusan dan larangan terhadap pelanggar yang diancam dengan hukuman berupa siksaan badan". Definisi lainnya adalah "hukum pidana adalah peraturan hukum mengenai pidana. Kata pidana adalah hal yang dipidanakan, yaitu hal yang dilimpahkan oleh instansi yang berkuasa kepada seseorang oknum sebagai hal yang tidak enak dirasakan dan juga hal yang tidak dilimpahkan sehari-hari²⁵.

Tindak pidana merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar dalam hukum pidana. Moeljatno lebih sering menggunakan kata perbuatan daripada tindakan. Menurutnya "perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa melanggar larangan tersebut".Unsur atau elemen perbuatan pidana menurut Moeljatno²⁶

- a. Kelakukan dan akibat (perbuatan).
- b. Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan.
- c. Keadaan tambahan yang memberatkan pidana.

²⁵ Pipin Syarifin., *Hukum Pidana di Indonesia*, (Bandung; Pustaka Setia, 2000), h. 13.

²⁶ Moeljatno., *Azas-Azas Hukum Pidana*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2002), h. 63.

- d. Unsur melawan hukum yang obyektif.
- e. Unsur melawan hukum yang subyektif.

Penjelasan mengenai perbuatan pidana mencakup adanya syarat formil dan syarat materiil. Syarat formil berkaitan dengan asas legalitas, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 KUHP, yang menegaskan bahwa suatu perbuatan dapat dianggap pidana jika telah diatur dalam undang-undang. Sementara itu, syarat materiil menekankan bahwa perbuatan tersebut harus benar-benar dianggap oleh masyarakat sebagai perbuatan yang tidak pantas atau tidak layak dilakukan, karena bertentangan dengan nilai-nilai sosial serta mengganggu ketertiban dan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut pakar hukum pidana D. Simmons menyebut tindak pidana dengan sebutan *Straf baar Feit* sebagai, *Een strafbaar gestelde onrecht matige, met schuld ver bandstaande van een* teori keningsvat baar person. Tindak pidana menurut Simmons terbagi atas dua unsur yakni unsur obyektif dan unsur subyektif²⁷. Unsur – unsur objektif terdiri dari :

1. Perbuatan orang.
2. Akibat yang kehilangan dari perbuatan tersebut.
3. Keadaan tertentu yang menyertai perbuatan tersebut

Unsur subyektif terdiri dari:

1. Orang yang mampu untuk bertanggung jawab.
2. Adanya kesalahan yang mengiringi perbuatan.

²⁷ D Simbons dalam Sudarto, Hukum Pidana I, Yayasan Sudarto, Semarang, 1990. hlm. 41.
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

Menurut J. Bauman Tindak Tindak Pidana adalah perbuatan yang memenuhi rumusan delik, bersifat melawan hukum dan dilakukan dengan suatu kesalahan ²⁸.

Prinsip *nullum crimen, nulla poena sine lege praevia* (tiada kejahatan/tiada hukuman tanpa undang-undang sebelumnya) menjadi batu karang hukum pidana Indonesia, diwarisi dari KUHP kolonial Belanda (Wetboek van Strafrecht 1918) dan diperkuat KUHP Baru Pasal 1-3. Prinsip ini terdiri dari empat aspek: *praevia* (keberadaan undang-undang sebelum perbuatan), *scripta* (tertulis dalam perundang-undangan), *stricta* (penafsiran ketat, non-analogi), dan *clara* (jelas/tidak ambigu), mencegah kesewenang-wenangan penegak hukum. Dalam konteks digital seperti perjudian *Online*, prinsip ini menuntut sinkronisasi KUHP Baru (Pasal 427) dengan UU ITE Pasal 27 ayat (2), di mana ketidakjelasan subjek fasilitator (admin server) berpotensi melanggar *clara*.

Hukum pidana mencakup *hukum pidana materiil* (substansi delik dan sanksi), *hukum pidana formal* (prosedur pidana), dan *hukum pidana komplementer* (lex specialis seperti UU ITE), dengan fungsi protektif terhadap kepentingan hukum seperti ketertiban umum (Pasal 303 KUHP), moralitas (perjudian), dan keamanan siber. Menurut Moeljatno (2002), fungsi utamanya adalah *ultimum remedium* – upaya terakhir setelah hukum lain gagal – namun di era digital, peranannya ekspansif untuk korporasi (Pasal 48 KUHP Baru) dan

²⁸ J. Bauman dalam Muhammad Nur Fadlan: Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian di Kabupaten Gowa Tahun 2006-2011, UIN Alauddin Makassar, 2012
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

bukti elektronik (Pasal 5 UU ITE). Relevan skripsi Anda, hukum pidana mengikat pelaku perjudian *Online* sebagai pelanggaran kepentingan ekonomi nasional (kerugian Rp300 triliun/tahun) dan moral Pancasila, memerlukan harmonisasi norma untuk efektivitas penegakan.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, “Tindak Pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, yang mana larangan tersebut disertai sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barang siapa melanggar larangan tersebut”.

2.3.2 Tindak Pidana

Istilah tindak pidana merupakan istilah dari Bahasa Belanda yang dikenal dengan istilah *Strafbaarfeit* tapi kadang juga disebut dengan istilah delik. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP), yang bersumber dari *wetboek van Strafrecht* (WvS) Belanda, juga menggunakan istilah yang sama, yaitu *Strafbaarfeit*.²⁹ Peristiwa atau perbuatan yang dapat dipidana disebut *Strafbaarfeit*. Sementara istilah "delik" dalam bahasa asing berarti "*delict*", yang berarti suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman. Tindak pidana merupakan salah satu masalah pokok pada hukum pidana yang sebagaimana pengertiannya berbeda dengan “tindakan jahat” ataupun “kejahatan”. Dalam ilmu hukum pidana, tindak pidana memiliki peran yang sangat penting.

²⁹ Adami Chazawi, 2002, Pelajaran Hukum Pidana Bagian 1, Rajagrafindo Persada, Jakarta, Hal. 67
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

Menurut Wirjono Prodjodikoro menjelaskan bahwa tindak pidana adalah suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana.³⁰ Simons berpendapat tindak pidana adalah perilaku yang melanggar hukum pidana serta dilakukan oleh individu yang bertanggung jawab dan dipidana sebagaimana dengan hukum pidana.³¹ Menurut van hamel tindak pidana yakni Tindakan seseorang yang dimuat dalam ketentuan hukum yang patut di hukum bilamana melakukan kesalahan.

Secara prinsip unsur-unsur tindak pidana selalu dirumuskan dengan bentuk kalimat. Kalimat itulah yang mengandung unsur-unsur yang disebut dengan istilah kompleksitas unsur-unsur. Unsur-unsur itulah yang membentuk suatu pengertian hukum dari suatu jenis tindak pidana tertentu, kalau perbuatan tidak memenuhi salah satu unsur tersebut maka itu bukan tindak pidana.

2.3.3 Perjudian Ditinjau dari Hukum Pidana

Salah satu syarat utama untuk mencapai kehidupan yang sejahtera dalam masyarakat adalah ketaatan terhadap tata tertib dan peraturan yang berlaku, baik di lingkungan masyarakat maupun dalam lingkup negara. Tata tertib tersebut berfungsi sebagai pedoman bagi setiap individu dalam bertindak laku dan berinteraksi sosial. Apabila tata tertib atau aturan hukum dalam masyarakat menjadi lemah, tidak ditaati, atau bahkan diabaikan, maka tingkat kesejahteraan masyarakat akan menurun, karena ketertiban dan rasa aman akan terganggu.

³⁰ Wirjono Prodjodikoro, Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia, Eresco, Bandung, Hal. 55

³¹ Moeljatno, 2008, Asas-Asas Hukum Pidana, Rineka Cipta, Jakarta, Hal. 6

Dalam kondisi demikian, masyarakat dapat mengalami kekacauan sosial dan moral, yang pada akhirnya menghambat tercapainya tujuan hidup bersama yang tertib dan damai.

Menurut Moeljatno dalam bukunya *Asas-asas Hukum Pidana*, hukum pidana merupakan bagian dari keseluruhan sistem hukum yang berlaku di suatu negara, yang memuat dasar-dasar aturan untuk menentukan perbuatan apa saja yang tidak boleh dilakukan (karena dilarang oleh undang-undang), menetapkan sanksi bagi pelanggarnya, serta mengatur bagaimana negara menegakkan hukum terhadap perbuatan yang dikategorikan sebagai tindak pidana sebagai berikut:

1. Menentukan perbuatan-perbuatan mana yang tidak boleh dilakukannya, yang dilarang, yang disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barang siapa melanggar larangan tersebut.
2. Menentukan kapan dan dalam hal-hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.
3. Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila orang yang disangka telah melanggar larangan tersebut.

Dikatakan bahwa hukum pidana adalah bagian dari pada keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara, karena di samping hukum pidana itu masih ada hukum-hukum yang lain misalnya hukum perdata, hukum tata negara, hukum Islam, hukum tata pemerintahan dan sebagainya.

Guna mewujudkan tertib sosial, negara menetapkan dan mengesahkan peraturan perundang-undangan untuk mengatur masyarakat. Peraturan-peraturan itu mempunyai sanksi hukum yang sifatnya memaksa. Artinya bila peraturan itu sampai dilanggar maka kepada pelanggarnya dapat dikenakan hukuman. Jenis hukuman yang akan dikenakan terhadap si pelanggar akan sangat tergantung pada macamnya peraturan yang dilanggar.

Menurut Bambang Poernomo, pengertian hukum pidana yaitu: “Pertama, hukum merupakan organ peraturan-peraturan yang abstrak, dan kedua, hukum merupakan suatu proses sosial untuk mengadakan tertib hukum dan mengatur kepentingan masyarakat”. Melihat definisi hukum pidana dari pendapat ahli hukum pidana itu maka hukum pidana itu diadakan untuk kepentingan masyarakat. Jadi seluruh anggota masyarakat sangat mengharapkan peranan hukum pidana dalam pergaulan hidup diantara sesama manusia, oleh karena itu dalam pelaksanaannya dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Hukum pidana atau sistem pidana itu merupakan bagian dari politik kriminal, ialah usaha yang rasional dalam mencegah kejahatan yaitu dengan penerangan-penerangan serta pemberian contoh oleh golongan masyarakat yang mempunyai kekuasaan. Begitu pula terhadap perjudian yang merupakan salah satu bentuk kejahatan yang memenuhi rumusan KUHP yaitu, yang diatur melalui Pasal 303 dan 303 bis, hal ini sesudah dikeluarkan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian ancaman pidana bagi perjudian tersebut diperberat, perincian perubahannya sebagai berikut:

1. Ancaman pidana dalam Pasal 303 (1) KUHP diperberat menjadi pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak banyaknya dua puluh lima juta rupiah.
2. Pasal 542 KUHP diangkat menjadi suatu kejahatan dan diganti sebutan menjadi Pasal 303 bis KUHP, sedangkan ancaman pidananya diperberat yaitu: ayat (1) menjadi pidana penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah. Ayat (2) menjadi pidana penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

Larangan-larangan perjudian dalam KUHP sekarang ini adalah seperti berikut: Permainan judi pertama-tama diancam hukuman dalam Pasal 303 KUHP yang bunyinya:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
 - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu;
 - b. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak

peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;

c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.

3) Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Sedangkan dalam UU ITE Pasal 27 yang bunyinya” Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

2.4. Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online

Istilah penegakan hukum dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *enforcement* dalam *Black Law Dictionary* diartikan *the act of putting something*

such as a law into effect, the execution of a law. Sedangkan penegakan hukum (*law enforcement office*) artinya adalah *those whoseduty it is to preserve the peace*.³² Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penegak adalah mendirikan, menegakkan. Penegak hukum adalah yang menegakkan hukum, dalam arti sempit hanya berarti polisi dan jaksa yang kemudian diperluas sehingga mencakup pula hakim, pengacara dan lembaga permasyarakatan.

Menurut Soerjono Soekanto adalah kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaidah-kaidah yang mantap dan menegawantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup. Penegakan hukum adalah bagaimana aparat penegak hukum menerapkan undang-undang, Dalam penegakan hukum ini bukan hanya polisi, jaksa, atau hakim, tetapi semua lembaga pemerintah yang diberi wewenang untuk melakukannya. Oleh karena itu, keberhasilan hukum bergantung pada penerapan dan pelaksanaan hukum, jika penerapan tidak berhasil, maka Undang-Undang tidak akan berfungsi dengan baik.

Menurut Soedarto, Penegakan hukum adalah perhatian dan penggarapan, baik perbuatan-perbuatan yang melawan hukum yang sungguh-sungguh terjadi (*onrecht in actu*) maupun perbuatan melawan hukum yang mungkin akan terjadi (*onrecht in potentie*). penegakan hukum (*law enforcement*) merupakan usaha

³² Rahman amin, 2020, Perlindungan Hukum Justice Collabolator Dalam Peradilan Pidana di Indonesia Studi Perkara Tindak Pidana Indonesia, Deepublish, Jakarta, Hal. 50
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

untuk menegakkan norma-norma hukum dan sekaligus nilai-nilai yang ada di belakang norma tersebut. Maka para penegak hukum, peraturan hukum yang harus ditegakkan dan dalam hal ini akan berkaitan dengan berbagai dinamika yang terjadi dalam proses pembuatan perundang-undangan (*law making process*)³³.

Menurut Jimly Asshiddiqie, adalah proses melakukan upaya untuk membuat standar hukum menjadi dasar perilaku dalam hubungan atau lalu lintas dalam kehidupan masyarakat dan negara. Sehubungan dengan subjeknya, penegakan hukum dapat dilakukan oleh setiap subjek hukum dalam arti yang luas dan sempit. Selain itu, penegakan hukum dapat dilihat dari sudut pandang objeknya, yaitu hukum. Penting untuk diingat bahwa penegakan hukum mencakup prinsip-prinsip keadilan baik dalam bentuk undang-undang formal maupun dalam bentuk praktis. Terdapat beberapa faktor dalam penegakan hukum diantara sebagai berikut:

- a. Faktor Undang-Undang Ilmu hukum, ada beberapa produk hukum yang reaktif, proses produksi partisipatif, yang mencakup mendorong partisipasi masyarakat dalam festival masyarakat melalui kelompok sosial dan individu. Hukum reseptif bersifat ambisius, sehingga kontennya biasanya sesuai dengan keinginan orang yang dilayaninya. Hukum harus dianggap sebagai kristalisasi dari keinginan rakyat. Jika demikian, hukum tidak hanya berfungsi sebagai metode, tetapi juga merupakan gejala masyarakat, dan

³³ Sudarto, 1986, *Kapita Selejta Hukum Pidana*, penerbit alumni, Bandung, Hal. 32
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Yang terjadi selama proses pengakuan peran masyarakat dalam undang-undang masih sepihak dan simbolis. Rencana peraturan daerah didasarkan pada penyidikan dasar, yang dilengkapi dengan beberapa komunikasi skala besar.

- b. Faktor Penegak Hukum Negara berkembang, terutama di Indonesia, kualitas aparat penegakan hukum lebih penting daripada sistem hukum itu sendiri. Aparat penegak hukum, yang berfungsi sebagai panutan masyarakat, harus memiliki keterampilan yang sesuai dengan harapan masyarakat. Untuk mendorong partisipasi kelompok sasaran atau masyarakat luas, mereka harus dapat berkomunikasi dan membuat dirinya dipahami oleh kelompok sasaran atau masyarakat.
- c. Faktor Sarana dan Fasilitas Penegakan hukum akan sangat sulit tanpa bantuan dan sarana khusus. Sumber daya untuk sarana dan prasarana ini terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi dan terampil, yang terorganisir dengan baik, lengkap, dan didanai sepenuhnya. Lembaga penegak hukum tidak akan dapat mencapai tujuan mereka jika ini tidak dihormati.
- d. Faktor Masyarakat harus mengetahui dan memahami hukum yang berlaku, mematuhi hukum yang berlaku, dan mematuhi hukum dengan kesadaran akan pentingnya. Ini terutama berlaku di lingkungan di mana hukum ditegakkan atau ditegakkan. hukum bagi masyarakat. kedamaian bagi masyarakat. Penegakan hukum berasal dari masyarakat dan dimaksudkan

untuk membawa Akibatnya, masyarakat memiliki kemampuan untuk memengaruhi penerapan hukum dalam cara tertentu

Sistem peradilan pidana tersebut di dalam operasionalnya melibatkan subsistemnya yang bekerja secara koheren, koordinatif dan integratif, agar dapat mencapai efesiensi dan efektivitas yang maksimal. Oleh karena itu efesiensi maupun efektivitasnya sangat tergantung pada faktor-faktor sebagai berikut: ³⁴

- a. Infrastruktur pendukung sarana dan prasarana;
- b. Profesionalisme aparat penegak hukum dan;
- c. Budaya hukum masyarakat.

Pentingnya peran hukum yang dibutuhkan dalam menanggulangi maraknya perjudian Online didasarkan pada dampak negatif yang dirasakan oleh masyarakat. Terdapat beberapa dampak negatif dari perjudian Online yaitu sebagai berikut:

1. Dampak Psikologis

- a. Kecanduan

Para pemain yang penasaran untuk memenangkan permainan selanjutnya dianjurkan untuk terus berjudi secara Online. Pelaku terpicat karena rasa ingin tahunya, yang juga membuatnya sulit untuk berhenti.

- b. Merusak mental

³⁴ Pamungkas, F. T. (2021). *Hukuman Pelaku Judi Online di Indonesia, Apakah Bisa Dipidana?* Justika by Hukumonline. <https://blog.justika.com/pidana-dan-laporan-polisi/hukuman-pelaku-judi-online/>

Bagi yang terlibat di dalamnya, perjudian Online dapat menimbulkan ketegangan, kecemasan, bahkan keputusasaan. Hal ini disebabkan oleh kecanduan permainan judi yang menimbulkan kecemasan akan hasil, kekhawatiran, bahkan depresi ketika seorang pemain terus menerus kalah. Selain itu, tindakan orang lain yang menggunakan uang untuk menghalalkan segala cara agar bisa terus bermain dan berharap menang berkontribusi terhadap stres dan kesedihan. Oleh karena itu, merupakan beban mental untuk mempertanggungjawabkan tindakan seseorang.

2. Dampak Ekonomi Karena kecanduan terhadap perjudian Online, para pelaku beralih berhutang sebagai salah satu dari beberapa cara untuk membiayai permainannya. Pelaku tidak peduli apakah akan kalah atau terus berharap untuk memenangkan pertandingan berikutnya. Padahal pelakunya mengalami kerugian dengan cepat. Hal ini membuat pelaku terlilit hutang dan membahayakan stabilitas keuangan keluarga.
3. Dampak Sosial
 - a. Meningkatnya kriminalitas Selain dampak negatifnya terhadap individu, perjudian Online juga berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas kriminal. Banyak kasus pencurian uang yang terjadi, baik dana pribadi maupun perusahaan yang dicuri dan kemudian dijadikan pendanaan perjudian Online oleh pelaku.

- b. Isolasi sosial Kecanduan judi menyebabkan seseorang menarik diri dari interaksi sosial dengan orang lain. Selain itu, kecanduan judi Online dapat merusak hubungan interpersonal dengan berujung pada perselingkuhan atau perilaku buruk.

Adanya dampak negatif dari perjudian Online bagi masyarakat melatar belakangi skema penegakan hukum. Menurut Soedarto, Penegakan hukum adalah perhatian dan penggarapan, baik perbuatan-perbuatan yang melawan hukum yang sungguh-sungguh terjadi (*onrecht in actu*) maupun perbuatan melawan hukum yang mungkin akan terjadi (*onrecht in potentie*) . penegakan hukum (*law enforcement*) merupakan usaha untuk menegakkan norma-norma hukum dan sekaligus nilai-nilai yang ada di belakang norma tersebut. Dengan demikian para penegak hukum, peraturan hukum yang harus ditegakkan dan dalam hal ini akan berkaitan dengan berbagai dinamika yang terjadi dalam proses pembuatan perundang-undangan (*law making process*).³⁵

Penegakan hukum juga dapat dilihat dari perspektif objeknya, yaitu hukum. Dalam hal seperti ini, makna penegakan hukum juga memiliki arti yang luas dan terbatas. Secara umum, prinsip-prinsip keadilan yang terkandung dalam undangundang resmi yang kuat, dan prinsip-prinsip keadilan di masyarakat juga termasuk dalam penegakan hukum. Namun, dalam arti sempit, penegakan hukum hanya dapat mencakup penegakan aturan formal dan tertulis. Undang-undang

³⁵ Muladi,2002, Hak Asasi Manusia, Politik dan Sistem Peradilan Pidana, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang, Hal. 69
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

Nomor 2 Tahun 2002 yang mengatur tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia mengatur tentang kewenangan kepolisian dalam menegakkan hukum. Menurut Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002, tanggung jawab utama Kepolisian antara lain menegakkan keamanan dan ketertiban masyarakat, memberikan bantuan, pengarahan, dan perlindungan kepada masyarakat, serta menegakkan hukum.

2.5. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai landasan konseptual dan pembanding dalam menganalisis penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online, khususnya dalam konteks sinkronisasi antara Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Baru dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Penelitian yang dilakukan oleh B. Budiarta³⁶ dengan judul “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online” mengkaji penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE terhadap perbuatan pendistribusian konten perjudian online. Penelitian ini mengungkap adanya penggunaan dakwaan kumulatif antara UU ITE dan KUHP lama yang mencerminkan ketidaksinkronan norma hukum pidana pada tahap awal penegakan hukum. Temuan utama penelitian ini menunjukkan adanya kendala pembuktian terhadap pihak fasilitator digital, seperti administrator server dan pengelola sistem, sehingga penelitian ini relevan sebagai pembanding awal dalam menganalisis sinkronisasi pengaturan hukum pidana perjudian online.

³⁶ Budiarta, B. 2024. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Teori Keadilan Bermartabat." Repository Universitas Darul Ulum.
Fakultas Hukum Universitas Pasir Pengarian

Selanjutnya, penelitian oleh Mukhlis R. dan Chindy Maria Rohani Sipahutar³⁷ berjudul “Eksistensi Korporasi sebagai Subjek Hukum dalam Pertanggungjawaban Pidana dalam KUHP Baru” membahas pengaturan pertanggungjawaban pidana korporasi sebagaimana diatur dalam Pasal 48 sampai dengan Pasal 50 KUHP Baru. Penelitian ini menyoroti kedudukan korporasi penyedia platform digital, termasuk yang beroperasi melalui server luar negeri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan dalam KUHP Baru belum mengakomodasi secara rinci peran fasilitator digital, sehingga penerapan UU ITE masih menjadi dasar utama sebagai *lex specialis* dalam penegakan hukum terhadap perjudian online.

Penelitian oleh Saifurrohman³⁸ berjudul “Sanksi Tindak Pidana Pelaku Judi Online Menurut UU Nomor 1 Tahun 2023 dan Fikih Jinayah” menganalisis pemberatan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian online berdasarkan ketentuan KUHP Baru yang dikaitkan dengan UU ITE. Penelitian ini menegaskan pentingnya harmonisasi sanksi pidana antara pelaku utama dan pihak yang berperan sebagai fasilitator guna meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online.

Penelitian oleh Sunawi Akhmaddhian³⁹ dengan judul “Penegakan Hukum Lingkungan dan Pengaruh Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia” memberikan kontribusi teoretis melalui analisis faktor-faktor penegakan hukum,

³⁷ Mukhlis R. dan Chindy Maria Rohani Sipahutar. 2023. "Eksistensi Korporasi sebagai Subjek Hukum dalam Pertanggungjawaban Pidana dalam KUHP Baru." *Fakultas Hukum Universitas Riau*.

³⁸ Saifurrohman, H. 2024. "Sanksi Tindak Pidana Pelaku Judi Online Menurut UU No. 1 Tahun 2023 dan Fikih Jinayah." *Repository UIN Sultan Syarif Kasim Riau*.

³⁹ Akhmaddhian, Sunawi. 2019. "Penegakan Hukum Lingkungan dan Pengaruh Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia." *Jurnal Hukum Lingkungan Universitas Riau* 3, no. 1: 13.

khususnya terkait tumpang tindih regulasi dalam hukum pidana modern. Selanjutnya, penelitian oleh I Gusti Ayu Pramesti Gayatri Devi ⁴⁰ berjudul “Analisis UU ITE dan Perlindungan Data Pribadi: Implikasi Tanggung Jawab Pidana” mengkaji pertanggungjawaban pidana atas transmisi konten ilegal berdasarkan UU ITE yang dikaitkan dengan KUHP Baru, termasuk permasalahan yurisdiksi terhadap penggunaan server luar negeri. Temuan penelitian ini menegaskan urgensi harmonisasi norma pembuktian elektronik dalam penegakan hukum pidana terhadap perjudian online.

Terakhir, penelitian oleh Nasriana ⁴¹ dengan judul “Sistem Dual Track dalam Pemidanaan Pelaku Judi Online” membahas perbandingan pendekatan pemidanaan terhadap pelaku perjudian online dewasa dengan pendekatan rehabilitatif terhadap pelaku anak. Penelitian ini menekankan pentingnya penerapan sistem dual track guna menjamin asas keadilan dan proporsionalitas dalam pemidanaan tindak pidana perjudian online.

⁴⁰ Gayatri Devi, I Gusti Ayu Pramesti. 2023. "Analisis UU ITE dan Perlindungan Data Pribadi: Implikasi Tanggung Jawab Pidana." *E-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*.

⁴¹ Nasriana. 2025. "Sistem Dual Track dalam Pemidanaan Pelaku Judi Online." *Jurnal Hukum dan Kebijakan Universitas Padang*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif analitis yang memberikan data atau gambaran seteliti mungkin mengenai objek permasalahan. Gambaran yang dimaksud berupa fakta-fakta disertai analisis yang baik mengenai pertimbangan-pertimbangan penegak hukum dalam menangani masalah Sinkronisasi Pengaturan Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku dan Fasilitator Digital dalam Tindak Pidana Perjudian *Online* antara KUHP Baru dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3.2. Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pendekatan yuridis sosiologis. Yuridis sosiologis menekankan penelitian yang bertujuan memperoleh pengetahuan hukum secara empiris dengan terjun langsung ke objek yang diteliti. Pendekatan ini menghubungkan norma hukum yang berlaku dengan keadaan yang ada di masyarakat serta berusaha menemukan teori mengenai proses terjadinya dan proses bekerjanya hukum dalam konteks perjudian *Online*.

3.3. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer diperoleh langsung dari penelitian yang sumber aslinya

adalah informan atau narasumber yang mengetahui dan terpercaya mengenai tindak pidana perjudian *Online* , diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada sebagai pelengkap dan penjelas data primer seperti peraturan perundang-undangan, literatur, buku, jurnal, makalah, dan artikel yang berkaitan dengan penelitian.

3. Sumber Data Tersier

Bahan hukum tersier adalah sumber informasi pendukung seperti ensiklopedia hukum, kamus hukum, dan sumber lain yang memberikan tambahan informasi mengenai bahan hukum primer dan sekunder.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi dan interaksi terkait tindak pidana perjudian *Online* di wilayah hukum.

b. Wawancara

Mendapatkan informasi secara langsung dari narasumber yang memahami permasalahan perjudian *Online* .

Tabel 3. 1 Responden yang Menjadi Narasumber

No	Responden	Jabatan/Peran	Alasan Pemilihan	Keterangan
1	Aparat Kepolisian	Penegak hukum dalam penanganan perjudian	Memiliki keahlian dan pengalaman menangani kasus perjudian <i>Online</i> di Kabupaten Rokan Hulu	Memberikan data primer dari pengalaman langsung
2	Narasumber Ahli Hukum	Akademisi dan praktisi hukum	Memiliki pengetahuan mendalam terkait KUHP baru dan UU ITE	Memberikan perspektif yuridis dan akademis
3	Petugas Pengadilan	Pelaksana sistem peradilan pidana	Mengalami langsung proses penegakan hukum terhadap pelaku judi <i>Online</i>	Memberikan gambaran praktik peradilan
4	Masyarakat/ Korban	Masyarakat yang terdampak perjudian <i>Online</i>	Memberikan data sosial dan psikologis dampak perjudian <i>Online</i>	Memberikan informasi empiris kondisi nyata

c. Dokumentasi

Mengumpulkan dokumen, catatan, arsip resmi, dan peraturan yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian *Online* .

3.5. Teknik Sampling

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yakni pemilihan informan berdasarkan pertimbangan keahlian dan relevansi dengan penelitian, seperti memilih aparat kepolisian dan pihak yang berkompeten dalam penanganan perjudian *Online* di Kabupaten Rokan Hulu.

3.6. Metode Penyajian Data

Data yang dikumpulkan disusun secara sistematis dan rapi sesuai dengan kebutuhan penelitian sehingga menjadi satu kesatuan yang padu dalam karya tulis ini.

Penyajian data dilakukan dengan format narasi dan tabel agar memudahkan pemahaman.

3.7. Metode Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif, yaitu mengevaluasi dan mengelola data sehingga didapatkan informasi yang tepat dan jelas sebagai dasar pengambilan keputusan. Analisis ini meliputi pengelompokan data, pembersihan, transformasi, dan pencarian informasi penting yang relevan dengan tindak pidana perjudian *Online* . Metode analisis yang digunakan juga mempertimbangkan aspek perundang-undangan yang tidak bertentangan, hierarki peraturan, kepastian hukum, dan hukum yang hidup (*the living law*) di masyarakat baik tertulis maupun tidak tertulis.

3.8. Definisi Operasional

1. Sinkronisasi

Proses penyesuaian dan penyelarasan aturan hukum antara KUHP Baru dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) agar terjadi kesatuan dalam pengaturan dan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *Online* .

2. Pengaturan Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku dan Fasilitator Digital

Aturan hukum yang mengatur kewajiban dan sanksi pidana terhadap individu

atau korporasi sebagai pelaku utama maupun fasilitator digital (seperti penyedia platform, admin, atau pengelola sistem) dalam tindak pidana perjudian *Online* , yang bertanggung jawab atas tindakan pidana tersebut menurut KUHP Baru dan UU ITE.

3. Tindak Pidana Perjudian *Online*

Perbuatan melawan hukum berupa penyelenggaraan, fasilitasi, atau partisipasi dalam kegiatan judi dengan menggunakan media elektronik dan/atau jaringan internet, sebagaimana diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP serta Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang merupakan bentuk kejahatan khusus dalam ranah siber.

4. KUHP Baru dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik
 KUHP Baru (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023) adalah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang diperbarui dan mengakomodasi perkembangan hukum pidana modern, termasuk pertanggungjawaban pidana korporasi dan tindak pidana siber. UU ITE (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang telah diubah beberapa kali) adalah undang-undang yang mengatur transaksi elektronik dan tindak pidana dalam dunia digital, termasuk perjudian *Online* .