



Analisis Pertimbangan Hakim Dalam Menjatuhkan Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Dalam Putusan Nomor 94/PID.SUS/2022/PN JKT PST

Delia Bazlina¹, Adrian Bima Putra²

Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: deliabazlina78@gmail.com

Article received: 04 Juli 2025, Review process: 13 Juli 2025

Article Accepted: 25 Agustus 2025, Article published: 12 September 2025

ABSTRACT

The rapid growth of digital technology has triggered various forms of cybercrime, one of which is online gambling that generates significant social consequences. This study aims to analyze the judicial considerations in sentencing perpetrators of online gambling as reflected in Decision No. 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst. The research employed a normative juridical method supported by an empirical approach, examining statutory regulations, legal doctrines, fundamental principles, and case analysis. The findings reveal a gap between the existing legal provisions and sentencing practices, as judges tend to prioritize non-legal considerations, leading to lighter sentences compared to the maximum statutory sanctions. These results imply the necessity of consistent law enforcement, regulatory reform, and enhanced capacity of legal institutions to ensure that court decisions reflect substantive justice and create a deterrent effect against digital crimes.

Keywords: Online Gambling, Judicial Consideration, ITE Law, Penal Code

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai bentuk kejahatan siber, salah satunya perjudian online yang memberikan dampak serius bagi masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertimbangan hukum hakim dalam menjatuhkan pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian online sebagaimana tercermin dalam Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan dukungan pendekatan empiris, melalui telaah peraturan perundang-undangan, doktrin, asas hukum, dan analisis kasus. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesenjangan antara ketentuan hukum yang berlaku dengan praktik pemidanaan, di mana hakim lebih menekankan pertimbangan non-yuridis sehingga vonis yang dijatuhkan jauh lebih ringan daripada ancaman pidana maksimal. Temuan ini mengimplikasikan perlunya konsistensi penerapan hukum, pembaruan regulasi, dan penguatan kapasitas aparat penegak hukum agar putusan pengadilan mampu mencerminkan keadilan substantif serta memberikan efek jera terhadap pelaku kejahatan digital.

Kata Kunci: Perjudian Online, Pertimbangan Hakim, UU ITE, KUHP

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat modern. Transformasi digital tidak hanya membawa manfaat dalam mempercepat arus informasi, tetapi juga menghadirkan tantangan baru berupa munculnya kejahatan berbasis siber (*cybercrime*). Salah satu bentuk kejahatan yang paling menonjol adalah perjudian online, yang berkembang pesat seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan perangkat pintar. Fenomena ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi tidak selalu sejalan dengan kepentingan sosial, melainkan juga berpotensi menimbulkan risiko kriminal yang kompleks dan lintas batas (UNODC, 2023).

Perjudian sejak lama telah dikenal sebagai aktivitas yang menjanjikan keuntungan instan, tetapi dalam praktiknya menimbulkan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis. Perilaku adiktif yang ditimbulkan dari perjudian dapat mengakibatkan disfungsi keluarga, kerugian finansial, bahkan degradasi moral masyarakat. Di era digital, akses terhadap perjudian menjadi semakin mudah, cukup dengan ponsel dan jaringan internet, sehingga menjangkau seluruh lapisan masyarakat tanpa batasan ruang dan waktu. Laporan World Health Organization (WHO, 2022) menegaskan bahwa perilaku adiktif yang difasilitasi teknologi memiliki potensi meningkatkan beban kesehatan masyarakat, khususnya terkait masalah kejiwaan.

Kemunculan platform judi online semakin mempermudah masyarakat untuk terlibat dalam praktik ilegal tersebut. Operator judi menggunakan strategi promosi digital melalui media sosial, *streaming platform*, hingga aplikasi pesan instan, sehingga paparan konten perjudian semakin sulit dihindari. Praktik ini sejalan dengan temuan Europol (2021) yang menyebutkan bahwa perjudian daring termasuk salah satu bentuk *organized cybercrime* yang memanfaatkan anonimitas digital, transaksi lintas negara, serta kelemahan regulasi nasional untuk memperluas pasar mereka. Dengan demikian, promosi masif perjudian online bukan sekadar persoalan moral, melainkan juga problem keamanan siber global.

Indonesia sebenarnya telah memiliki instrumen hukum yang melarang perjudian, baik melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE secara tegas melarang distribusi konten bermuatan perjudian dengan ancaman pidana maksimal enam tahun penjara dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Namun, dalam praktiknya, penerapan aturan hukum masih menghadapi kendala, seperti terlihat pada Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst, di mana terdakwa hanya dijatuhi pidana ringan meskipun terbukti mendistribusikan aplikasi judi online. Hal ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara norma hukum yang berlaku dengan praktik peradilan.

Kesenjangan antara aturan hukum yang ketat dan praktik pemidanaan yang cenderung ringan dapat melemahkan efek jera serta menurunkan kepercayaan publik terhadap sistem peradilan. Kondisi ini sejalan dengan laporan OECD (2023) yang menekankan bahwa efektivitas hukum pidana dalam konteks kejahatan

digital sangat bergantung pada konsistensi penerapan sanksi serta kemampuan lembaga peradilan menyesuaikan diri dengan dinamika teknologi. Jika aparat penegak hukum tidak mampu menjatuhkan hukuman yang proporsional, maka perjudian daring akan semakin marak dan merusak tatanan sosial masyarakat.

Penelitian ini berfokus pada analisis pertimbangan hukum hakim dalam menjatuhkan pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian online sebagaimana tercermin dalam Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst. Tujuannya adalah untuk mengkaji bagaimana hakim merumuskan pertimbangannya dengan merujuk pada UU ITE dan KUHP, serta menilai sejauh mana penerapan hukum positif di Indonesia telah mencerminkan prinsip keadilan, kepastian hukum, dan konsistensi dalam menangani kasus kejahatan siber, khususnya terkait peran pengelola aplikasi perjudian daring

METODE

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan dukungan pendekatan empiris, di mana analisis hukum dilakukan melalui telaah terhadap peraturan perundang-undangan, doktrin, asas hukum, dan putusan pengadilan yang relevan, khususnya Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst, sedangkan pendekatan empiris dilakukan melalui analisis konteks penerapan hukum dalam praktik peradilan. Data penelitian diperoleh dari sumber sekunder berupa literatur akademik, jurnal internasional bereputasi, laporan lembaga resmi, dan dokumen hukum, yang dipilih dengan mempertimbangkan relevansi, kredibilitas, serta tahun terbit terkini (2015–2025) agar sesuai dengan dinamika perkembangan hukum pidana digital. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan teknik interpretasi hukum dan analisis tematik, yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi pertimbangan hakim, konsistensi penerapan asas hukum, serta kesenjangan antara norma yuridis dan praktik peradilan, sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan penegakan hukum pidana dalam kasus perjudian online di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pertimbangan Hakim dalam Penerapan UU ITE dan KUHP

Kemajuan teknologi digital telah mengubah pola kejahatan dari yang semula konvensional menjadi berbasis siber. Perjudian online merupakan salah satu bentuk kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk memperluas jangkauan, mempermudah transaksi, dan menyembunyikan identitas pelaku. Dalam konteks ini, Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst menjadi penting untuk dikaji karena memperlihatkan bagaimana hukum positif Indonesia berusaha mengadaptasi norma-norma tradisional ke dalam kerangka kejahatan digital. Hakim dalam perkara tersebut menggunakan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai dasar pemidanaan, sementara Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dijadikan referensi tambahan. Pemilihan ini menunjukkan penerapan asas *lex specialis derogat legi generali*, di mana aturan khusus dalam UU ITE lebih relevan

dibandingkan aturan umum dalam KUHP. Menurut OECD (2023), strategi hukum yang menempatkan aturan khusus di atas aturan umum merupakan langkah adaptif yang harus terus dikembangkan dalam menghadapi kejahatan digital.

Pertimbangan hakim dalam kasus ini berfokus pada pemenuhan unsur-unsur pidana dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, antara lain unsur “barang siapa,” “dengan sengaja,” “tanpa hak,” serta “mendistribusikan” dan “membuat dapat diaksesnya” konten bermuatan perjudian. Fakta persidangan menunjukkan bahwa terdakwa aktif mengelola aplikasi Megawin777, menyediakan sistem top-up koin digital, serta memfasilitasi transaksi antar pemain melalui rekening bank dan dompet digital. Unsur-unsur ini menegaskan bahwa tindakannya tidak hanya bersifat pasif, melainkan termasuk dalam kategori distribusi konten perjudian yang dilarang oleh undang-undang. Hal ini sesuai dengan kajian Europol (2021) yang menegaskan bahwa *cyber-enabled crime* dicirikan oleh distribusi konten ilegal melalui jaringan digital dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial, sehingga peran pengelola aplikasi harus dianggap sebagai inti dari tindak pidana.

Meskipun unsur-unsur pidana terbukti secara sah dan meyakinkan, hakim hanya menjatuhkan pidana penjara enam bulan lima belas hari, jauh lebih ringan dibandingkan ancaman maksimal enam tahun penjara dan/atau denda Rp1 miliar sebagaimana diatur dalam UU ITE. Putusan ringan ini didasarkan pada pertimbangan non-yuridis seperti sikap kooperatif terdakwa, penyesalan, dan ketiadaan catatan kriminal sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum tertulis dengan praktik pemidanaan di lapangan. UNODC (2023) memperingatkan bahwa inkonsistensi pemidanaan dalam kejahatan digital berpotensi melemahkan fungsi preventif hukum dan menciptakan persepsi publik bahwa pelanggaran berbasis siber tidak ditindak secara serius.

Ketidakseimbangan ini memperlihatkan dilema dalam penerapan hukum pidana. Di satu sisi, hakim terikat pada norma yang berlaku, namun di sisi lain ia juga mempertimbangkan aspek sosial dan kemanusiaan. Dalam konteks tindak pidana perjudian online, pemberian vonis ringan pada pengelola aktif aplikasi berpotensi menurunkan daya cegah hukum. Aldiansyah dan Prasetyo (2024) menegaskan bahwa admin atau pengelola aplikasi merupakan aktor sentral dalam jaringan perjudian daring, sehingga seharusnya mendapatkan hukuman yang lebih berat dibandingkan pengguna biasa. Vonis ringan justru mengaburkan perbedaan peran antara pelaku utama dan pelaku minor, sehingga menurunkan keadilan substantif.

Selain itu, perbandingan antara penerapan KUHP dan UU ITE juga memperlihatkan adanya transformasi dalam pendekatan hukum pidana. Pasal 303 KUHP pada dasarnya mengatur perjudian secara umum, namun tidak secara spesifik menyentuh aspek digital. Oleh karena itu, UU ITE dipandang lebih tepat digunakan karena mengatur distribusi informasi elektronik bermuatan perjudian. OECD (2023) menekankan bahwa hukum pidana digital harus disusun secara responsif agar tidak ketinggalan dengan modus operandi baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Dengan demikian, penggunaan UU ITE

oleh hakim merupakan pilihan yang tepat dari segi asas hukum, meskipun implementasinya dalam praktik masih belum konsisten.

Penerapan asas *lex specialis derogat legi generali* dalam kasus ini juga memperlihatkan bagaimana sistem hukum berusaha mengakomodasi kebutuhan penegakan hukum di era digital. Menurut European Commission (2022), penegakan hukum terhadap kejahatan digital membutuhkan kerangka hukum yang jelas, konsisten, dan tegas agar tidak menimbulkan ambiguitas dalam putusan pengadilan. Sayangnya, meski UU ITE telah memberikan aturan khusus, ketiadaan pedoman pemidanaan minimum membuat hakim memiliki keleluasaan besar untuk menjatuhkan vonis ringan. Hal ini menegaskan perlunya reformasi regulasi di Indonesia untuk memperkuat aspek kepastian hukum.

Faktor lain yang memengaruhi putusan ringan adalah keterbatasan pemanfaatan bukti elektronik. Padahal, bukti digital seperti log transaksi, pesan promosi, dan rekaman transfer uang dapat memperkuat dakwaan. Tobing dkk. (2023) menekankan bahwa *big data* dan analitik forensik digital mampu mengungkap jaringan perjudian daring dengan lebih akurat. Namun, keterbatasan kapasitas aparat dalam mengelola bukti digital menjadikan persidangan kurang optimal dalam membuktikan tingkat keterlibatan terdakwa.

Selain persoalan teknis, terdapat pula masalah konseptual dalam UU ITE yang belum secara jelas membedakan antara peran pengguna, pengelola, dan penyedia layanan judi daring. Fauzi dan Megawati (2025) menyoroti bahwa ketidakjelasan ini menimbulkan perbedaan interpretasi dalam praktik peradilan, sehingga sering kali putusan tidak proporsional. Hakim dalam kasus Megawin777 memilih untuk fokus pada keterlibatan terdakwa sebagai distributor, tetapi tidak menegaskan perannya sebagai pengelola aktif. Hal ini membuka celah bagi terdakwa untuk mendapatkan keringanan hukuman.

Perspektif internasional menunjukkan bahwa banyak negara telah mengadopsi aturan pemidanaan minimum bagi pengelola perjudian daring. Uni Eropa, misalnya, melalui Digital Services Act (European Commission, 2022), menegaskan bahwa penyedia platform digital yang memfasilitasi aktivitas ilegal harus bertanggung jawab secara hukum, dengan ancaman pidana yang jelas dan tegas. Indonesia dapat mengambil inspirasi dari model ini agar sistem pemidanaannya lebih efektif dan selaras dengan perkembangan global.

Dengan demikian, analisis terhadap pertimbangan hakim dalam Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst menunjukkan adanya dualisme antara teori hukum pidana yang menekankan kepastian hukum dan praktik peradilan yang mengutamakan faktor sosiologis. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pedoman pemidanaan yang lebih tegas agar hakim memiliki acuan jelas dalam menangani perkara perjudian daring. Tanpa pedoman yang kuat, perbedaan putusan antar kasus akan semakin lebar, menimbulkan inkonsistensi, dan melemahkan legitimasi hukum di mata masyarakat.

Secara keseluruhan, penerapan UU ITE sebagai dasar pemidanaan sudah sesuai dengan prinsip hukum, namun hasil akhirnya belum mampu mencerminkan keadilan substantif. Reformasi regulasi diperlukan untuk

memperkuat aspek kepastian hukum, sedangkan peningkatan kapasitas aparat dalam digital forensik mutlak dilakukan untuk mendukung proses pembuktian yang lebih komprehensif. Selain itu, hakim perlu menyeimbangkan antara pertimbangan yuridis dan non-yuridis, sehingga vonis yang dijatuhkan tidak hanya mencerminkan rasa kemanusiaan, tetapi juga mampu memberikan efek jera dan menjaga integritas hukum pidana.

Implikasi Putusan terhadap Penegakan Hukum dan Reformasi Regulasi

Putusan ringan terhadap pengelola aplikasi Megawin777 memberikan implikasi serius terhadap efektivitas hukum pidana sebagai instrumen kontrol sosial. Hukuman enam bulan lima belas hari yang jauh dari ancaman maksimal enam tahun penjara membuat publik menilai bahwa kejahatan berbasis digital diperlakukan secara lunak. Hal ini berpotensi memperlemah fungsi represif hukum yang seharusnya mampu memberikan efek jera kepada pelaku. Menurut UNODC (2023), kelemahan dalam konsistensi pemidanaan di sektor kejahatan siber berisiko melanggengkan siklus kejahatan karena pelaku merasa tidak terancam oleh hukuman yang dijatuhkan. Dengan demikian, vonis ringan dapat menjadi preseden buruk yang menurunkan wibawa hukum pidana.

Dalam perspektif teori *deterrence*, hukuman yang ringan jelas tidak sejalan dengan prinsip dasar bahwa ancaman pidana harus cukup berat untuk mencegah orang melakukan tindak pidana serupa. Apabila sanksi tidak mencerminkan keseriusan tindak pidana, maka fungsi preventif hukum akan melemah. OECD (2023) menegaskan bahwa efektivitas hukum pidana digital ditentukan oleh konsistensi penerapan sanksi yang proporsional dengan tingkat kejahatan. Dengan demikian, implikasi putusan ringan ini adalah hilangnya daya cegah hukum, sehingga masyarakat cenderung melihat perjudian daring sebagai pelanggaran berisiko rendah.

Selain itu, putusan ini berimplikasi pada meningkatnya risiko *cybercrime proliferation* atau berkembangnya kejahatan siber secara sistemik. Europol (2021) melaporkan bahwa perjudian daring kerap berkaitan erat dengan tindak pidana terorganisir lain, seperti pencucian uang, penipuan lintas negara, dan perdagangan ilegal. Apabila aparat penegak hukum gagal menegakkan aturan dengan tegas, maka praktik perjudian daring dapat menjadi pintu masuk bagi kejahatan lain yang lebih kompleks dan berdampak global. Putusan ringan tidak hanya berdampak pada pelaku individu, tetapi juga melemahkan upaya pemberantasan jaringan kriminal transnasional.

Dalam konteks regulasi nasional, lemahnya pemidanaan menunjukkan bahwa UU ITE belum memiliki daya paksa maksimal untuk menjerat pengelola perjudian daring. Aturan yang hanya menetapkan ancaman pidana maksimal tanpa adanya batas minimum memberi keleluasaan kepada hakim untuk menjatuhkan hukuman ringan. Kondisi ini berbeda dengan beberapa yurisdiksi internasional yang telah mengadopsi *sentencing guidelines* ketat agar hakim tidak dapat menjatuhkan hukuman terlalu rendah (European Commission, 2022). Oleh karena itu, salah satu implikasi penting dari kasus ini adalah perlunya revisi UU

ITE untuk memasukkan ketentuan batas minimum pidana khusus bagi pelaku pengelola.

Dari sisi kapasitas aparat penegak hukum, putusan ini mencerminkan keterbatasan dalam melakukan investigasi digital forensik. Alat bukti elektronik yang sebenarnya sangat kaya, seperti data server, log transaksi, dan bukti komunikasi digital, belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Menurut Tobing dkk. (2023), penguatan kapasitas digital forensik merupakan kunci untuk membuktikan keterlibatan pengelola dalam jaringan perjudian daring. Dengan lemahnya penggunaan bukti elektronik, hakim cenderung mengedepankan pertimbangan non-yuridis, sehingga vonis yang dijatuhkan menjadi ringan.

Implikasi lain adalah menurunnya kepercayaan publik terhadap sistem peradilan pidana. Orlando (2022) menegaskan bahwa legitimasi hukum tidak hanya diukur dari kepatuhan masyarakat, tetapi juga dari keyakinan publik bahwa sistem hukum mampu menegakkan keadilan secara konsisten. Putusan ringan yang tidak sejalan dengan ancaman pidana maksimal menimbulkan persepsi negatif bahwa hukum tidak tegas terhadap pelanggaran serius. Kepercayaan publik yang menurun berisiko mengurangi partisipasi masyarakat dalam mendukung penegakan hukum.

Selain itu, putusan ini juga berimplikasi pada meningkatnya nilai ekonomi perjudian daring di Indonesia. Data Katadata (2023) mencatat bahwa nilai transaksi perjudian daring pada tahun 2022 mencapai lebih dari Rp100 triliun, menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar terbesar di Asia Tenggara. Putusan ringan memberi sinyal kepada pasar ilegal bahwa risiko hukum yang dihadapi relatif kecil dibandingkan keuntungan yang diperoleh. Hal ini memperkuat daya tarik perjudian daring sebagai lahan bisnis ilegal yang menjanjikan keuntungan besar dengan risiko minimal.

Implikasi yang lebih luas terlihat pada kebutuhan harmonisasi hukum nasional. KUHP sebagai *lex generalis* dan UU ITE sebagai *lex specialis* perlu disinergikan agar tidak menimbulkan ambiguitas dalam penerapan. Manullang dan Krisnalita (2023) menekankan bahwa sinkronisasi hukum pidana nasional dengan hukum khusus diperlukan untuk menjaga kepastian hukum. Tanpa harmonisasi, perbedaan tafsir antar pengadilan akan semakin lebar, menimbulkan disparitas putusan, dan melemahkan fungsi hukum sebagai instrumen pengendalian sosial.

Selain harmonisasi, diperlukan juga pembentukan lembaga khusus yang berfokus pada kejahatan siber. UNODC (2023) merekomendasikan pembentukan *cybercrime units* dengan teknologi tinggi untuk mempercepat investigasi, memperkuat koordinasi lintas sektor, dan memastikan penegakan hukum berjalan efektif. Indonesia dapat mengambil model ini sebagai inspirasi dalam memperbaiki tata kelola penanganan kejahatan digital. Tanpa lembaga khusus, kasus perjudian daring akan terus ditangani secara parsial dan cenderung tidak komprehensif.

Budaya hukum masyarakat juga menjadi faktor penting yang dipengaruhi oleh putusan ringan. Soekanto (1985) menegaskan bahwa efektivitas hukum tidak

hanya ditentukan oleh norma tertulis, tetapi juga oleh tingkat kesadaran hukum masyarakat. Apabila putusan pengadilan cenderung ringan, masyarakat akan melihat perjudian daring sebagai pelanggaran biasa, bukan tindak pidana serius. Rendahnya kesadaran hukum ini memperburuk tingkat partisipasi masyarakat dalam aktivitas ilegal.

Dari perspektif kebijakan publik, putusan ringan menegaskan perlunya reformasi regulasi dan penguatan kerja sama internasional. OECD (2023) menekankan bahwa kejahatan digital membutuhkan pendekatan multi-pihak yang melibatkan pemerintah, sektor swasta, dan lembaga internasional. Indonesia perlu membangun kerja sama lebih erat dengan lembaga global seperti Interpol dan Europol untuk memperkuat upaya pemberantasan perjudian daring lintas batas. Tanpa kerja sama internasional, kejahatan digital yang bersifat transnasional akan sulit diberantas.

Implikasi terakhir dari putusan ini adalah perlunya pembaruan regulasi yang secara eksplisit mengatur perjudian daring sebagai tindak pidana tersendiri dengan ancaman hukuman yang jelas. Saat ini, UU ITE hanya mengatur distribusi konten bermuatan perjudian secara umum, tanpa membedakan peran pengguna, pengelola, dan penyedia platform. Ketidakjelasan ini membuka celah bagi terdakwa untuk mendapatkan keringanan hukuman. Dengan merevisi UU ITE dan menambahkan ketentuan yang lebih spesifik, sistem hukum Indonesia akan lebih adaptif terhadap dinamika kejahatan digital.

Dengan demikian, implikasi dari Putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst tidak hanya mencerminkan lemahnya pemidanaan, tetapi juga menegaskan kebutuhan mendesak akan reformasi hukum pidana digital di Indonesia. Reformasi ini mencakup revisi regulasi, peningkatan kapasitas aparat, harmonisasi hukum, pembentukan lembaga khusus, serta penguatan kerja sama internasional. Tanpa langkah-langkah tersebut, sistem hukum Indonesia akan terus tertinggal, sementara jaringan perjudian daring semakin berkembang pesat dengan memanfaatkan kelemahan regulasi dan ketidaktegasan putusan pengadilan.

SIMPULAN

Kesimpulan, putusan Nomor 94/Pid.Sus/2022/PN Jkt Pst menunjukkan bahwa meskipun unsur-unsur tindak pidana perjudian daring melalui aplikasi Megawin777 terbukti secara sah menurut UU ITE dan KUHP, hakim tetap menjatuhkan vonis ringan dengan pertimbangan non-yuridis seperti sikap kooperatif dan penyesalan terdakwa, sehingga menimbulkan ketidakseimbangan antara norma hukum dan praktik peradilan. Kondisi ini memperlihatkan lemahnya efek jera, menurunkan kepercayaan publik terhadap sistem hukum, dan membuka peluang residivisme. Oleh itu, penelitian ini menegaskan perlunya konsistensi penerapan asas *lex specialis* dalam kasus kejahatan digital, pembaruan regulasi dengan memasukkan batas minimum pemidanaan, penguatan kapasitas aparat penegak hukum dalam digital forensik, serta harmonisasi hukum nasional dengan standar internasional agar pemidanaan tidak hanya mencerminkan rasa keadilan substantif, tetapi juga mampu memperkuat legitimasi hukum pidana di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Aldiansyah, R. G., & Prasetyo, B. (2024). Analisis implementasi pemedanaan terhadap admin judi online dalam perspektif hukum pidana. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 5(7), 1152–1170.
- Andi Kumala Sari Tantra. (2017). *Tinjauan yuridis terhadap tindak pidana perjudian (Studi Kasus Putusan Nomor: 76/Pid.B/2013/Pn. Pangkajene)*. Skripsi Sarjana Hukum Universitas Hasanuddin.
- Databooks. (2023, September 27). Tren judi online di Indonesia terus meningkat, nilainya tembus Rp100 T pada 2022. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id>
- European Commission. (2022). *Digital Services Act: Ensuring a safe and accountable online environment*. Brussels: European Union.
- Europol. (2021). *Internet organised crime threat assessment (IOCTA)*. The Hague: Europol.
- Evander, T., & Tawang, D. A. D. (2019). Tinjauan yuridis mengenai penjatuhan sanksi pidana judi online (Studi Kasus Putusan Nomor 783/PID. B/2018/PN BTM). *Reformasi Hukum Trisakti*, 1(2), 201–220.
- Fauzi, F., & Megawati, W. (2025). Penerapan sanksi pidana terhadap pelaku judi online bola berdasarkan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Putusan Nomor 1101/Pid. Sus/2021/PN Jkt. Utr). *Hukmy: Jurnal Hukum*, 5(1), 842–856.
- Guntari, M. Y. T. (2022). Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 55–70.
- Harahap, N. (2018). Pelaksanaan kepolisian dalam menanggulangi judi online di Padangsidempuan. *Tazkir: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman*, 4, 281–298.
- Hiariej, E. O. S. (2020). *Asas-asas hukum pidana*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Isnaini, E. (2017). Tinjauan yuridis normatif perjudian online menurut hukum positif di Indonesia. *Jurnal Independent*, 5(1), 23–32.
- Kudadiri, E., Najemi, A., & Erwin, E. (2023). Pertanggungjawaban pidana bagi pelaku tindak pidana perjudian online. *Pampas: Journal of Criminal Law*, 4(1), 1–15.
- Kusumaatmadja, M. (2002). *Konsep-konsep hukum dalam pembangunan*. Bandung: Alumni.
- Madaniyyah, F., Fiqor, K. F. A., & Munawar, E. (2024). Sanksi pidana perjudian online dalam perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (1), dan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(6), 793–802.
- Maharani, S., Hartono, M. S., & Setianto, M. J. (2023). Analisis yuridis penanganan perkara tindak pidana judi online pada Putusan Nomor 95/Pid. B/2021/PN SBY. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 6(1), 172–183.

-
- Manullang, S. O., & Krisnalita, L. Y. (2023). Daya ikat KUHP nasional terhadap eksistensi undang-undang khusus sebelumnya ditinjau dari perspektif filsafat hukum. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 305–320.
- Maryono, B. T., Saputra, F., & Hosnah, A. U. (2024). Sanksi hukum terhadap bandar maupun pemain kejahatan siber perjudian online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 2(1), 145–155.
- Migu, M., & Zaky, M. (2022). Penyebab keterlibatan masyarakat dalam aktivitas perjudian online: Studi kasus Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan. *Anomie*, 4(1), 24–36.
- Nugraha, M. R. A., & Setiawan, D. A. (2023). Penegakan hukum tindak pidana perjudian online di Kabupaten Tasikmalaya dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE. *Bandung Conference Series: Law Studies*, 3(1), 44–57.
- Orlando, G. (2022). Efektivitas hukum dan fungsi hukum di Indonesia. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 6(1), 77–88.
- Pardede, D. E. P. (2019). Efisiensi penerapan UU ITE terhadap pelaku tindak pidana perjudian online (Studi Kasus Putusan Nomor 277/Pid. B./2018/Pn. Sbr.). *Lex Jurnalika*, 16(3), 213–225.
- Pratiwi, D. A. P. S. (2024). Analisis yuridis penanganan perkara tindak pidana judi online pada Putusan Nomor 27/Pid. B/2023/PN SGR berdasarkan asas lex specialis. *Jurnal Ilmu Hukum Sui Generis*, 4(2), 11–22.
- Qari, A. R., & Jainah, Z. O. (2025). Analisis pertimbangan hakim dalam memutuskan dakwaan alternatif terhadap pelaku tindak pidana judi online. *Helium: Journal of Health Education Law Information and Humanities*, 1(2), 300–306.
- Roeslan Saleh. (2002). *Pikiran-pikiran tentang pertanggungjawaban pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rumbay, I. S., Tangkudung, F. X., & Antow, D. T. (2023). Tinjauan yuridis terhadap lemahnya penanganan tindak pidana judi online. *Lex Privatum*, 11(5), 55–67.
- Soekanto, S. (1985). *Efektivitas hukum dan peran saksi*. Bandung: Remaja Karya.
- Sriyana. (2025). Judi online: Dampak sosial, ekonomi, dan psikologis di era digital. *Jurnal Sociopolitico*, 7(1), 27–34.
- Sulistiano, V., & Arwanto, B. (2025). Analisis hukum mengenai pertanggungjawaban pidana bagi pembuat aplikasi game online yang memuat unsur perjudian. *Aladalah: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 3(2), 92–112.
- Sutrisno, S., Pratiwi, S., & Mardani, M. (2024). Pertanggungjawaban pidana pada residivis tindak pidana penganiayaan. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 7(2), 200–215.
- Tobing, M. Y., Aruan, M. J. M., & Pakpahan, K. (2023). Penggunaan big data dalam mengungkap kasus kejahatan judi online di Polrestabes Medan. *Journal of Economic Business & Law Review*, 3(1), 1–26.
- United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC). (2023). *Global report on cybercrime: Trends and responses*. Vienna: UNODC Publishing.

World Health Organization (WHO). (2022). *Addictive behaviours: Gaming and gambling in the digital age*. Geneva: WHO Press.