



Analisis Pertimbangan Hakim dalam Penjatuhan Putusan Perkara Perjudian

(Studi Putusan Nomor 471/Pid.B/2024/PN.Tjk)

Adinda Syelomitha Ardhani¹, Muhammad Farid², Fristia Berdian Tamza³, Deni Achmad⁴

Fakultas Hukum, Universitas Lampung, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi: adindasyelomitha@gmail.com, farid@fh.unila.ac.id,
fristia.berdian@fh.unila.ac.id, deni.achmad@fh.unila.ac.id

Article received: 01 November 2025, Review process: 11 November 2025

Article Accepted: 25 Desember 2025, Article published: 12 Januari 2026

ABSTRACT

Gambling is a criminal act that continues to develop along with advances in information technology, particularly in the form of digital gambling. The Indonesian Criminal Code (KUHP), through Articles 303 and 303 bis, remains the primary legal basis in combating gambling crimes. This study aims to analyze the application of Article 303 bis paragraph (1) point 1 of the KUHP in Court Decision Number 471/Pid.B/2024/PN.Tjk and to examine the judges' legal considerations in imposing the verdict on digital gambling offenders using the Digital Ludo Dice application. The research method used is a normative and empirical juridical approach with qualitative analysis. Data were obtained through literature studies and interviews with law enforcement officials. The results indicate that the application of Article 303 bis of the KUHP has fulfilled the legal elements of the offense, but it has not fully addressed the complexity of digital gambling. The judges' considerations were based on juridical, philosophical, and sociological aspects. This study recommends the harmonization between the KUHP and the Electronic Information and Transactions Law (ITE Law) in addressing digital gambling.

Keywords: Article 303 bis of KUHP, Digital Gambling, Judicial Considerations.

ABSTRAK

Perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi, khususnya dalam bentuk perjudian digital. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis masih menjadi dasar utama dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Pasal 303 bis ayat (1) angka ke-1 KUHP dalam Putusan Nomor 471/Pid.B/2024/PN.Tjk serta mengkaji pertimbangan hukum hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku perjudian berbasis aplikasi Digital Ludo Dice. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dan yuridis empiris dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui studi kepustakaan dan wawancara dengan aparat penegak hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pasal 303 bis KUHP telah sesuai dengan unsur-unsur delik yang didakwakan, namun belum sepenuhnya mampu menjangkau kompleksitas perjudian digital. Pertimbangan hakim didasarkan pada aspek yuridis, filosofis, dan sosiologis. Penelitian ini merekomendasikan perlunya harmonisasi antara KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam penanggulangan perjudian digital.

Kata Kunci: Pasal 303 bis KUHP, Perjudian Digital, Pertimbangan Hakim.

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan salah satu masalah sosial yang hingga kini masih marak terjadi di Indonesia. Praktik perjudian tidak hanya berdampak pada kerugian ekonomi, tetapi juga memicu terjadinya tindak kriminal lain, merusak tatanan sosial, serta menurunkan nilai moral masyarakat. Seiring perkembangan teknologi, perjudian mengalami transformasi dari bentuk konvensional menjadi perjudian berbasis digital melalui aplikasi dan platform daring. Salah satu kasus yang mencerminkan fenomena tersebut adalah perkara perjudian berbasis aplikasi Digital Ludo Dice yang diputus oleh Pengadilan Negeri Tanjung Karang melalui Putusan Nomor 471/Pid.B/2024/PN.Tjk.

Dalam perkara tersebut, terdakwa dijerat dengan Pasal 303 bis ayat (1) angka ke-1 KUHP karena terbukti menggunakan kesempatan bermain judi secara melawan hukum. Majelis hakim menjatuhkan pidana penjara selama sembilan bulan serta perampasan barang bukti. Meskipun secara normatif penerapan pasal tersebut telah memenuhi unsur tindak pidana perjudian, namun muncul persoalan mengenai relevansi pasal tersebut terhadap praktik perjudian berbasis teknologi digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua permasalahan utama, yaitu bagaimana penerapan Pasal 303 bis KUHP dalam perkara perjudian digital dan bagaimana pertimbangan hukum hakim dalam menjatuhkan putusan pidana.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif dan yuridis empiris. Pendekatan yuridis normatif dilakukan dengan mengkaji peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian, khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pendekatan yuridis empiris dilakukan melalui wawancara dengan hakim, jaksa, dan akademisi hukum pidana.

Jenis data yang digunakan terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari putusan pengadilan, peraturan perundang-undangan, buku teks hukum, serta jurnal ilmiah. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan cara menginterpretasikan fakta hukum yang ditemukan dengan teori penerapan hukum dan teori dasar pertimbangan hakim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pasal 303 Bis Ayat (1) Angka Ke-1 KUHP dalam Perkara Perjudian Digital

Berdasarkan hasil analisis terhadap Putusan Nomor 471/Pid.B/2024/PN.Tjk, majelis hakim menerapkan Pasal 303 bis ayat (1) angka ke-1 KUHP sebagai dasar pemidanaan terhadap terdakwa. Pasal ini mengatur tentang

perbuatan “menggunakan kesempatan bermain judi yang diadakan tanpa izin” dengan ancaman pidana penjara paling lama empat tahun.

Dalam perkara ini, terdakwa terbukti secara aktif memainkan aplikasi Digital Ludo Dice dengan sistem taruhan uang yang disetorkan melalui transfer digital. Perbuatan tersebut memenuhi seluruh unsur Pasal 303 bis KUHP, yaitu:

- 1) Unsur “barang siapa”, yang menunjukkan bahwa subjek hukum adalah siapa saja yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Dalam hal ini, terdakwa adalah orang dewasa yang cakap hukum.
- 2) Unsur “menggunakan kesempatan bermain judi”, dibuktikan melalui aktivitas terdakwa yang secara berulang memainkan aplikasi judi.
- 3) Unsur “yang diadakan tanpa izin”, dibuktikan bahwa aplikasi tersebut tidak memiliki izin resmi dari pemerintah.
- 4) Unsur “untuk mencari keuntungan”, karena terdakwa mempertaruhkan uang dan berharap memperoleh kemenangan secara finansial.

Dengan terpenuhinya seluruh unsur tersebut, maka penerapan Pasal 303 bis KUHP oleh hakim secara normatif telah tepat. Namun demikian, terdapat persoalan hukum yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, yaitu penggunaan pasal konvensional terhadap kejahatan berbasis teknologi digital.

Kedudukan Perjudian Digital dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia

Perjudian digital merupakan bentuk baru dari tindak pidana perjudian yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana utama. Dalam perkara ini, alat yang digunakan bukan lagi kartu, dadu, atau mesin konvensional, melainkan aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet.

Secara teoritis, perjudian digital seharusnya tidak hanya dijerat dengan KUHP, tetapi juga berpotensi dikenakan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur tentang distribusi dan akses konten perjudian secara elektronik. Namun dalam putusan ini, aparat penegak hukum hanya menggunakan KUHP sebagai dasar hukum, tanpa mengombinasikannya dengan UU ITE.

Hal ini menunjukkan bahwa:

- a. Penegakan hukum masih bersifat konservatif, yaitu masih berfokus pada aturan lama.
- b. Belum adanya keseragaman penerapan hukum terhadap perjudian berbasis digital.
- c. Terjadi kekosongan hukum secara praktis, meskipun secara normatif UU ITE telah tersedia.

Kondisi ini berpotensi menimbulkan ketidakefektifan dalam pemberantasan perjudian digital yang semakin kompleks dan masif.

Pertimbangan Hakim dalam Menjatuhkan Putusan

Pertimbangan hakim dalam Putusan Nomor 471/Pid.B/2024/PN.Tjk didasarkan pada tiga aspek utama, yaitu:

- a. Pertimbangan Yuridis

Hakim menilai bahwa seluruh alat bukti yang diajukan oleh jaksa telah

memenuhi ketentuan Pasal 184 KUHAP, yaitu:

- 1) Keterangan saksi
- 2) Keterangan terdakwa
- 3) Barang bukti berupa telepon genggam dan riwayat transaksi
- 4) Surat dan bukti digital

Berdasarkan alat bukti tersebut, hakim meyakini bahwa terdakwa benar-benar telah melakukan tindak pidana perjudian sebagaimana didakwakan.

b. **Pertimbangan Filosofis**

Hakim mempertimbangkan bahwa perjudian bertentangan dengan nilai moral, agama, dan ketertiban umum. Perjudian dinilai merusak sendi-sendi kehidupan sosial dan dapat mendorong masyarakat kepada perilaku malas bekerja serta ketergantungan pada keberuntungan semata.

Oleh karena itu, pemidanaan terhadap terdakwa bukan hanya bertujuan sebagai pembalasan, tetapi juga sebagai sarana pembinaan agar terdakwa tidak mengulangi perbuatannya di masa depan.

c. **Pertimbangan Sosiologis**

Hakim juga memperhatikan dampak perjudian terhadap masyarakat luas. Perjudian digital dinilai lebih berbahaya karena:

- 1) Mudah diakses oleh siapa saja
- 2) Tidak memiliki batasan ruang dan waktu
- 3) Menyasar generasi muda
- 4) Berpotensi merusak ekonomi keluarga

Dari aspek sosiologis ini, hakim menilai bahwa perbuatan terdakwa memiliki dampak yang cukup serius bagi ketertiban sosial.

Analisis Terhadap Jenis dan Lamanya Pidana yang Dijatuhkan

Hakim menjatuhkan pidana penjara selama sembilan bulan terhadap terdakwa. Jika dibandingkan dengan ancaman maksimal Pasal 303 bis KUHP, yaitu empat tahun penjara, maka pidana yang dijatuhkan tergolong relatif ringan.

Ringannya pidana ini dipengaruhi oleh beberapa hal yang meringankan, antara lain:

- a. Terdakwa bersikap sopan di persidangan
- b. Terdakwa mengakui perbuatannya
- c. Terdakwa belum pernah dihukum
- d. Terdakwa menjadi tulang punggung keluarga

Namun demikian, pidana yang relatif ringan ini menimbulkan perdebatan dari sudut pandang efek jera (deterrent effect). Dalam konteks perjudian digital yang semakin masif, sanksi ringan dikhawatirkan tidak mampu menekan angka kejahatan serupa di masyarakat.

Kelemahan Penerapan Hukum dalam Perkara Perjudian Digital

Berdasarkan hasil analisis, terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan hukum pada perkara ini, yaitu:

- a. Tidak digunakannya UU ITE sebagai dasar hukum tambahan, padahal objek kejahatan dilakukan secara elektronik.
- b. Belum adanya pendekatan pidana terpadu antara hukum pidana konvensional dan hukum siber.
- c. Putusan lebih menitikberatkan pada pelaku pengguna, bukan pada jaringan penyelenggara aplikasi perjudian itu sendiri.

Akibatnya, penegakan hukum menjadi tidak menyentuh akar utama dari kejahatan perjudian digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan Pasal 303 bis ayat (1) angka ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dalam Putusan Nomor 471/Pid.B/2024/PN.Tjk tentang tindak pidana perjudian berbasis aplikasi Digital Ludo Dice, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut: (1) Penerapan Pasal 303 bis KUHP oleh majelis hakim secara normatif telah tepat dan sesuai dengan unsur-unsur tindak pidana perjudian. Seluruh unsur delik, mulai dari unsur subjek hukum (barang siapa), perbuatan menggunakan kesempatan bermain judi, dilakukan tanpa izin, adanya taruhan, serta adanya unsur untung-untungan telah terpenuhi secara sah dan meyakinkan berdasarkan alat bukti yang dihadirkan di persidangan. Dengan demikian, pertanggungjawaban pidana terdakwa secara yuridis dapat dibenarkan menurut hukum positif yang berlaku di Indonesia. (2) Meskipun penerapan Pasal 303 bis KUHP sudah tepat secara normatif, namun secara substansial belum sepenuhnya mampu menjangkau karakteristik dan kompleksitas perjudian berbasis teknologi digital. Penggunaan KUHP sebagai satu-satunya dasar hukum dalam perkara ini menunjukkan bahwa hukum pidana konvensional masih menjadi instrumen utama dalam menangani kejahatan modern. Padahal, secara empiris, tindak pidana dilakukan dengan memanfaatkan sarana elektronik yang seharusnya juga dapat dikenakan ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan dalam integrasi hukum pidana konvensional dan hukum pidana siber. (3) Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan telah mencerminkan keseimbangan antara aspek yuridis, filosofis, dan sosiologis. Dari aspek yuridis, hakim mendasarkan putusannya pada terpenuhinya unsur pasal yang didakwakan dan alat bukti yang sah. Dari aspek filosofis, hakim mempertimbangkan nilai keadilan, moral, dan tujuan pemidanaan sebagai sarana pembinaan. Dari aspek sosiologis, hakim memperhatikan dampak negatif perjudian digital terhadap ketertiban masyarakat, ekonomi keluarga, dan generasi muda. Dengan demikian, putusan yang dijatuhkan tidak hanya berorientasi pada kepastian hukum, tetapi juga mengakomodasi rasa keadilan dan kemanfaatan hukum bagi masyarakat. (4) Pidana penjara selama sembilan bulan yang dijatuhkan kepada terdakwa tergolong relatif ringan apabila dibandingkan dengan ancaman maksimal Pasal 303 bis KUHP. Putusan ini dipengaruhi oleh adanya faktor-faktor yang meringankan, seperti sikap kooperatif terdakwa, pengakuan kesalahan, serta kondisi sosial dan keluarga terdakwa. Namun demikian, ringan-nya sanksi tersebut berpotensi menimbulkan perdebatan terkait efektivitas pemidanaan dalam

memberikan efek jera, khususnya dalam konteks maraknya tindak pidana perjudian berbasis digital yang semakin masif dan sulit dikendalikan. (5) Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian digital dalam perkara ini masih lebih berfokus pada pelaku pengguna (end user) dan belum menyentuh secara optimal jaringan penyelenggara atau pengendali aplikasi perjudian. Hal ini mengindikasikan bahwa upaya pemberantasan perjudian digital masih bersifat parsial dan belum menyentuh akar permasalahan. Oleh karena itu, diperlukan strategi penegakan hukum yang lebih komprehensif, terpadu, dan berbasis teknologi untuk memberantas praktik perjudian digital secara efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing, aparat penegak hukum yang telah memberikan data melalui wawancara, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moral dan akademik sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. (2020). Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 50(2), 312–328.
- Hidayat, R., & Putri, D. A. (2021). Kebijakan hukum pidana dalam penanggulangan perjudian berbasis teknologi informasi. *Jurnal Supremasi Hukum*, 10(1), 45–60.
- Siregar, T. (2019). Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian. *Jurnal Ilmu Hukum Justicia*, 6(2), 101–115.
- Kartono, Kartini. (2014). *Patologi Sosial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Moeljatno. (2015). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, Soerjono. (2014). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Prodjodikoro, Wirjono. (2012). *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Lamintang, P.A.F. (2011). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti..
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.