



Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online pada Putusan No. 3/Pid.B/2025/PN Sdn

Haris Asmarantaka¹, Eko Raharjo², Fristia Berdian Tamza³, Diah Gustiniati⁴

Fakultas Hukum, Universitas Lampung, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi: asmarantakaharis@gmail.com, eko.raharjo3@gmail.com,

fristia.berdian@fh.unila.ac.id, diahgustiniati@unila.ac.id

Article received: 01 Januari 2026, Review process: 12 Januari 2026

Article Accepted: 22 Februari 2026, Article published: 01 Maret 2026

ABSTRACT

The rapid development of information technology has transformed gambling practices from conventional forms into online gambling conducted through electronic media. This transformation poses new challenges to the enforcement of criminal law in Indonesia. This study aims to examine the application of substantive criminal law and criminal procedural law in cases of online gambling, as well as to evaluate the effectiveness of the Electronic Information and Transactions Law (ITE Law) in addressing such crimes. This research employs a normative juridical method with a descriptive-analytical approach, using primary data in the form of the Sukadana District Court Decision Number 3/Pid.B/2025/PN Sdn and secondary data consisting of statutory regulations, legal literature, and scholarly journals. The findings indicate that the application of Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (3) of the ITE Law and Article 303 of the Criminal Code has been appropriately implemented, and that the evidentiary process complies with the Criminal Procedure Code. However, the effectiveness of the legal framework remains limited due to the anonymous, cross-border, and rapidly evolving nature of digital crimes. Therefore, regulatory reform and strengthened technology-based law enforcement are necessary.

Keywords: Online Gambling, Content, Gambling, ITE Law.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi praktik perjudian dari bentuk konvensional ke perjudian online yang memanfaatkan media elektronik. Kondisi ini menimbulkan tantangan baru dalam penegakan hukum pidana di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan hukum pidana materiil dan hukum acara pidana terhadap tindak pidana perjudian online, serta menilai efektivitas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam menanggulangi kejahatan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan deskriptif-analitis, menggunakan data primer berupa Putusan Pengadilan Negeri Sukadana Nomor 3/Pid.B/2025/PN Sdn dan data sekunder berupa peraturan perundang-undangan, literatur hukum, serta jurnal ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) UU ITE dan Pasal 303 KUHP telah dilakukan secara tepat dan proses pembuktian telah memenuhi ketentuan KUHP. Namun, efektivitas pengaturan hukum masih menghadapi kendala akibat karakteristik kejahatan digital yang anonim, lintas batas, dan berkembang pesat. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi dan penguatan penegakan hukum berbasis teknologi.

Kata Kunci: Perjudian online, Konten, Perjudian, UU ITE

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam kehidupan masyarakat modern, termasuk dalam cara berbagai bentuk kejahatan dilakukan dan berkembang. Salah satu bentuk kejahatan yang mengalami transformasi signifikan adalah perjudian, yang pada awalnya dilakukan secara langsung dan terbuka, kini beralih ke bentuk perjudian berbasis digital. Pemanfaatan jaringan internet, aplikasi daring, serta sistem pembayaran elektronik telah memungkinkan praktik perjudian dilakukan secara lebih praktis, cepat, dan tanpa batasan ruang. Kondisi ini menyebabkan aktivitas perjudian menjadi semakin sulit terdeteksi serta memperluas jangkauan pelaku dan korbannya, sehingga menghadirkan tantangan serius bagi aparat penegak hukum dalam upaya pengawasan dan penindakan (Alhasani, 2024).

Perjudian tidak hanya menimbulkan persoalan dari sisi penegakan hukum, tetapi juga membawa dampak sosial yang merugikan. Praktik perjudian berpotensi merusak nilai moral dan kestabilan psikologis masyarakat, khususnya generasi muda yang rentan terhadap pengaruh lingkungan digital. Selain itu, perjudian dapat menumbuhkan pola pikir instan dalam memperoleh keuntungan dan melemahkan etos kerja yang sehat, sehingga berkontribusi terhadap pembentukan sikap tidak produktif dalam kehidupan sosial (Simandjuntak, dikutip dalam Oktavianiasih, 2025).

Dalam sistem hukum nasional Indonesia, perjudian secara tegas dikualifikasikan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan sanksi pidana. Pengaturan mengenai larangan tersebut tidak hanya ditemukan dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), tetapi juga diperkuat melalui rezim hukum khusus yang mengatur pemanfaatan teknologi informasi, yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Pasal 27 ayat (2) UU ITE memberikan dasar hukum yang jelas dengan melarang setiap orang untuk secara sengaja dan tanpa hak menyebarluaskan, mengirimkan, atau memberikan akses terhadap informasi elektronik yang mengandung unsur perjudian, dengan konsekuensi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3).

Penerapan ketentuan tersebut dapat dilihat secara konkret dalam Putusan Pengadilan Negeri Sukadana Nomor 3/Pid.B/2025/PN Sdn. Dalam perkara ini, terdakwa terbukti melakukan perbuatan perjudian *online* dengan cara menerima dan memasang nomor togel melalui situs serta aplikasi berbasis elektronik tanpa izin yang sah. Tindakan tersebut dilakukan secara sadar, berulang, dan dalam jangka waktu tertentu, dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana utama untuk melaksanakan tindak pidana.

Bertolak dari uraian tersebut, penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mengkaji secara mendalam aspek yuridis dari perkara yang dianalisis, baik dari sudut pandang hukum pidana materiil maupun hukum acara pidana. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengevaluasi sejauh mana efektivitas peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online*, serta mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi aparat

penegak hukum dalam proses pembuktian dan penindakan terhadap pelaku kejahatan digital. Berdasarkan hasil kajian tersebut, penelitian ini juga merumuskan rekomendasi pembaruan hukum yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi informasi.

Dengan demikian, pengangkatan perkara ini sebagai objek kajian akademik tidak hanya dimaksudkan untuk menyajikan gambaran faktual mengenai penerapan hukum positif, tetapi juga untuk memberikan analisis kritis dan evaluatif terhadap kebijakan hukum pidana di tengah dinamika era digital. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran yang konstruktif bagi pengembangan hukum pidana nasional, khususnya dalam menghadapi tantangan kompleksitas kejahatan siber yang terus berkembang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu metode penelitian hukum yang dilakukan dengan cara mengkaji norma-norma hukum positif yang berlaku, baik yang bersumber dari peraturan perundang-undangan maupun putusan pengadilan. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer berupa Putusan Pengadilan Negeri Sukadana Nomor 3/Pid.B/2025/PN Sdn, sedangkan data sekunder meliputi bahan hukum berupa buku-buku literatur hukum, jurnal ilmiah, peraturan perundang-undangan, serta dokumen hukum lain yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menelaah isi surat dakwaan, kronologi perkara, serta ketentuan pasal-pasal hukum yang dijadikan dasar pertimbangan Majelis Hakim dalam menjatuhkan putusan. Teknik analisis data yang digunakan bersifat deskriptif-analitis, yaitu dengan menguraikan dan menjelaskan secara sistematis penerapan hukum terhadap tindak pidana mentransmisikan konten perjudian *online* sebagaimana tercermin dalam Putusan Pengadilan Negeri Sukadana Nomor 3/Pid.B/2025/PN Sdn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Yuridis terhadap Tindak Pidana Perjudian Online pada Putusan No. 3/Pid.B/2025/PN Sdn.

Kajian yuridis terhadap perkara perjudian *online* dalam Putusan Pengadilan Negeri Sukadana Nomor 3/Pid.B/2025/PN Sdn diarahkan pada analisis penerapan hukum pidana materiil dan hukum acara pidana. Hukum pidana materiil berfungsi untuk menentukan perbuatan yang dikualifikasikan sebagai tindak pidana beserta sanksi yang dapat dikenakan, sedangkan hukum acara pidana mengatur prosedur penegakan hukum sejak tahap penyidikan hingga pemeriksaan perkara di persidangan (Moeljatno, 2008).

Dalam perkara ini, Jaksa Penuntut Umum mengajukan dakwaan secara alternatif dengan mendasarkan pada Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP atau Pasal 45 ayat (3) juncto Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Pasal 303 KUHP mengatur larangan perjudian secara umum, khususnya perbuatan memberikan atau menawarkan kesempatan untuk berjudi tanpa izin yang sah. Namun, karena perbuatan perjudian dilakukan dengan memanfaatkan sarana elektronik, maka ketentuan dalam UU ITE digunakan

untuk menjangkau perbuatan yang berlangsung di ruang digital melalui unsur informasi dan/atau dokumen elektronik.

Penggunaan Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjadi relevan karena norma tersebut secara khusus melarang perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian (UU ITE, 2024). Hubungan antara KUHP dan UU ITE dalam perkara ini mencerminkan penerapan asas *lex specialis derogat legi generali*, sebagaimana ditegaskan pula dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP, yang menyatakan bahwa ketentuan khusus harus didahulukan apabila suatu perbuatan diatur dalam ketentuan umum dan khusus secara bersamaan.

Fakta persidangan mengungkap bahwa terdakwa menjalankan aktivitas perjudian togel secara daring dengan menerima titipan nomor, melakukan login ke situs judi *online*, serta memasang angka secara berulang dalam jangka waktu tertentu menggunakan perangkat elektronik. Rangkaian perbuatan tersebut menunjukkan adanya unsur kesengajaan karena dilakukan secara sadar dan berulang. Majelis Hakim menilai bahwa unsur “setiap orang” serta unsur “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan perjudian” telah terpenuhi, mengingat pemasangan angka pada situs judi *online* termasuk dalam kategori muatan perjudian pada informasi atau dokumen elektronik (UU ITE, 2024).

Selain aspek hukum pidana materiil, penerapan hukum acara pidana juga menjadi bagian penting dalam menilai sah atau tidaknya proses penegakan hukum. Dalam sistem peradilan pidana, penilaian terhadap fakta dan alat bukti merupakan dasar bagi hakim untuk membentuk keyakinan dalam menjatuhkan putusan (Rifai, 2018).

Dalam perkara ini, pembuktian dilakukan dengan berpedoman pada ketentuan KUHP melalui penggunaan alat bukti berupa keterangan saksi, keterangan terdakwa, serta barang bukti, antara lain satu unit telepon genggam dan satu lembar catatan rekapitulasi nomor togel. Alat-alat bukti tersebut dinilai telah memenuhi ketentuan Pasal 184 ayat (1) KUHP karena saling bersesuaian dan saling menguatkan satu sama lain.

Majelis Hakim berpendapat bahwa pembuktian telah memenuhi standar minimum sebagaimana diatur dalam Pasal 183 KUHP, yakni adanya sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah disertai dengan keyakinan hakim. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembuktian dalam perkara pidana merupakan fondasi utama bagi hakim dalam menyimpulkan terbuktinya kesalahan terdakwa (Harahap, 2012). Dengan demikian, dari perspektif hukum acara pidana, proses pemeriksaan dan pembuktian dalam perkara ini dapat dinilai telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Efektivitas UU ITE dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Online

Perjudian yang dilakukan melalui media daring merupakan salah satu bentuk kejahatan siber yang semakin berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi. Akses internet yang mudah serta inovasi teknologi yang terus berkembang menjadikan praktik perjudian *online* semakin sulit diawasi

dan dikendalikan. Dalam sistem hukum Indonesia, penindakan terhadap aktivitas tersebut didasarkan pada ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 (Gymnastiar et al., 2024).

Penanganan tindak pidana perjudian *online* bertumpu pada dua instrumen hukum utama, yaitu Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Pasal 303 KUHP mengatur perjudian dalam arti luas, termasuk perbuatan menyediakan kesempatan berjudi, menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian, maupun keterlibatan dalam jaringan perjudian. Namun, ketentuan ini belum secara spesifik membedakan antara perjudian yang dilakukan secara konvensional dan perjudian yang dilakukan melalui media daring.

Kelemahan Pasal 303 KUHP terletak pada karakter pengaturannya yang bersifat umum dan kaku, sehingga kurang adaptif terhadap kejahatan berbasis teknologi. Pasal tersebut tidak mengatur secara eksplisit mekanisme transaksi digital, penggunaan identitas virtual, maupun peran pihak ketiga seperti platform daring dan sistem pembayaran elektronik. Selain itu, unsur “tanpa izin” dan “mencari keuntungan” sering kali menyulitkan aparat penegak hukum dalam proses pembuktian, terutama ketika pelaku hanya berperan sebagai pengguna biasa tanpa memperoleh keuntungan langsung (Krisna Indrawan, 2025).

Berbeda dengan KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara tegas melarang perbuatan menyebarkan, mentransmisikan, atau membuka akses terhadap informasi atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian. Ketentuan ini menjangkau tidak hanya pelaku utama, tetapi juga pihak-pihak yang berperan sebagai perantara dalam penyebaran konten perjudian, termasuk melalui situs web, aplikasi, maupun media sosial. Ancaman pidana bagi pelanggaran ketentuan tersebut diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, berupa pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda maksimal satu miliar rupiah.

Meskipun demikian, penerapan ketentuan tersebut dalam praktik masih menghadapi berbagai kendala dan belum sepenuhnya menunjukkan efektivitas yang optimal (Reandi & Simangunsong, 2024). Ancaman sanksi pidana yang ada dinilai belum cukup menimbulkan efek jera, terutama karena belum diimbangi dengan langkah-langkah pendukung seperti pemblokiran sistem pembayaran, pelacakan aset digital, maupun kerja sama lintas negara.

Tantangan utama dalam penanggulangan perjudian *online* terletak pada ketidakseimbangan antara perkembangan teknologi yang sangat cepat dan kemampuan hukum untuk beradaptasi. Pemanfaatan teknologi seperti *cryptocurrency*, VPN, serta penyamaran identitas digital oleh pelaku membuat penegakan hukum menjadi semakin kompleks. Akibatnya, regulasi yang ada masih cenderung berorientasi pada kejahatan konvensional, sementara kejahatan digital memiliki karakter lintas batas, anonim, dan berlangsung secara cepat (Krisna Indrawan, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas UU ITE dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online* masih menghadapi berbagai keterbatasan. Meskipun telah tersedia dasar hukum untuk menindak praktik

perjudian daring, pengaturannya belum sepenuhnya mampu mengikuti dinamika kejahatan digital. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi yang lebih adaptif, penguatan penegakan hukum berbasis teknologi, serta pendekatan yang komprehensif agar penanggulangan perjudian *online* dapat berjalan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap Putusan Pengadilan Negeri Sukadana Nomor 3/Pid.B/2025/PN Sdn, dapat disimpulkan bahwa penerapan hukum pidana materiil terhadap tindak pidana perjudian *online* telah dilakukan dengan mendasarkan pada ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Penerapan ketentuan tersebut dinilai tepat karena perbuatan terdakwa dilakukan melalui sarana elektronik dan telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana yang diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dari aspek hukum acara pidana, proses penyidikan, penuntutan, hingga pembuktian di persidangan telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, dengan alat bukti yang sah dan cukup untuk membuktikan kesalahan terdakwa. Namun demikian, efektivitas penanggulangan tindak pidana perjudian *online* masih menghadapi berbagai kendala, baik dari keterbatasan pengaturan hukum yang bersifat umum maupun dari karakteristik kejahatan digital yang anonim, lintas batas, dan terus berkembang. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi serta penguatan penegakan hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Alhasani, A. G. (2023). PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKUPEMBUAT KONTEN PERJUDIAN *ONLINE* BERBASIS *LIVE STREAMING*. *DEDIKASI: Jurnal Ilmiah Sosial, Hukum, Budaya*, 24(2), 39-46.
- Fernando, Wilson, dan Hery Firmansyah. "Efektivitas Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian *Online*." *Jurnal Tana Mana*, Vol. 6, No. 1, April 2025. Universitas Tarumanagara. Diakses melalui: <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>.
- Gymnastiar, I. R., Rahman, M. K., & Alauddin, M. R. F. (2024). Interdisciplinary Explorations in Research Analisis Efektifitas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Di Pasal 27 Mengenai Judi *Online* Di Kota. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 2(1), 694-703.
- Harahap, M. Yahya. (2012). *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP: Penyidikan dan Penuntutan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Indrawan, K., & Dinata, M. R. K. (2025). Analisis Yuridis Tindak Pidana Perjudian *Online* di Indonesia dalam Putusan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5 (1), 683-687.
- Moeljatno. (2008). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Oktavianiasih, K. (2025). Penegakan Hukum terhadap Konten Promosi Judi *Online* yang Dilakukan oleh Influencer di Media Sosial. *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora*, 2(3), 01-08.
- Reandi, A. R. D., & Simangunsong, F. (2024). Penerapan Sanksi Tindak Pidana Terhadap Pelaku Judi *Online* Di Indonesia.
- Rifai, Ahmad. (2018). *Penemuan Hukum oleh Hakim dalam Perspektif Hukum Progresif*. Jakarta: Sinar Grafika.