



Analisis Yuridis Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia dalam Putusan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Krisna Indrawan Universitas Muhammadiyah Kotabumi Krisnaindrawan8@gmail.com	ISSN: 2808-1307 Vol. 5, No. 1, April 2025 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh
M. Ruhly Kesuma Dinata Universitas Muhammadiyah Kotabumi muhammadruhlykesumadinata@gmail.com	

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

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.

Abstrak

Perjudian online merupakan bentuk kejahatan siber yang semakin berkembang di era digital, dengan modus yang semakin kompleks dan sulit dideteksi. Penelitian ini menganalisis aspek yuridis tindak pidana perjudian online melalui studi kasus Putusan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu, yang melibatkan terdakwa yang tertangkap tangan sedang mengakses situs judi daring Airbet88. Penelitian ini menggunakan metode yuridis-normatif dengan pendekatan kualitatif dan analisis deskriptif terhadap norma hukum positif serta alat bukti elektronik dalam pembuktian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) UU ITE dapat digunakan untuk menjerat pelaku, masih terdapat kendala dalam hal yurisdiksi, identifikasi digital, dan keterbatasan regulasi. Penegakan hukum terhadap perjudian online dinilai masih bersifat kasuistik dan belum sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, diperlukan reformasi hukum pidana yang lebih adaptif terhadap kejahatan digital, serta penguatan kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang forensik digital.

Kata Kunci: perjudian online, UU ITE, KUHP, cybercrime, hukum pidana digital

Abstract

Online gambling is a form of cybercrime that is increasingly developing in the digital era, with increasingly complex and difficult to detect modes. This study analyzes the legal aspects of online gambling crimes through a case study of Decision Number 244/Pid.B/2024/PN Kbu, involving a defendant who was caught red-handed accessing the online gambling site Airbet88. This study uses a legal-normative method with a qualitative approach and descriptive analysis of positive legal norms and electronic evidence in the proof. The results of the study show that although Article 303 of the Criminal Code and Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (3) of the ITE Law can be used to ensnare perpetrators, there are still obstacles in terms of jurisdiction, digital identification, and regulatory limitations. Law enforcement against online gambling is considered to be still casuistic and not fully effective. Therefore, a more adaptive criminal law reform is needed for digital crimes, as well as strengthening the capacity of law enforcement officers in the field of digital forensics.

Keywords: online gambling, ITE Law, Criminal Code, cybercrime, digital criminal law

A. Pendahuluan

Perjudian merupakan fenomena sosial yang telah lama menjadi perhatian masyarakat dan pemerintah Indonesia. Praktik perjudian tidak hanya dianggap sebagai pelanggaran hukum, tetapi juga sebagai bentuk penyimpangan moral dan ancaman terhadap ketertiban umum. Seiring perkembangan zaman, bentuk perjudian pun mengalami transformasi dari konvensional menjadi digital, yang dikenal dengan istilah perjudian online. Perubahan ini dipicu oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dengan meningkatnya akses terhadap internet dan perangkat digital yang memudahkan masyarakat mengakses situs-situs perjudian, baik lokal maupun internasional.

Perjudian online dinilai lebih berbahaya dibandingkan bentuk konvensional karena sifatnya yang masif, tersembunyi, dan dapat diakses kapan saja tanpa batas wilayah. Penggunaan aplikasi dompet digital, sistem transaksi berbasis QRIS, dan penyamaran identitas pengguna menjadikan praktik ini semakin sulit dideteksi. Hal ini menjadi tantangan serius bagi penegakan hukum di Indonesia, karena tidak hanya berkaitan dengan pelanggaran norma hukum, tetapi juga menyangkut kemampuan negara dalam merespons perubahan teknologi yang digunakan untuk melakukan kejahatan.

Dalam ranah hukum positif Indonesia, tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), sedangkan dalam konteks digital, pengaturannya diperkuat dengan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Kendati demikian, keberadaan regulasi tersebut belum sepenuhnya efektif dalam menekan angka perjudian online yang kian meningkat dari tahun ke tahun. Kondisi ini menunjukkan adanya gap antara regulasi yang ada dengan dinamika kejahatan digital yang terus berkembang.

Kasus Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu yang terjadi di Kotabumi, Lampung Utara, menjadi salah satu contoh konkret dari maraknya praktik perjudian online di Indonesia. Dalam kasus tersebut, terdakwa tertangkap tangan saat sedang melakukan aktivitas perjudian melalui situs Airbet88, dengan menggunakan akun pribadi dan melakukan transaksi digital menggunakan platform dompet digital. Meskipun nominal transaksi tergolong kecil, perbuatan tersebut merupakan bentuk pelanggaran hukum yang harus ditindak tegas agar tidak menjadi preseden buruk di tengah masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek yuridis dari perkara tersebut, baik dari segi penerapan hukum pidana materiil maupun formil, serta menilai efektivitas peraturan perundang-undangan yang digunakan dalam menangani kejahatan perjudian online. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji kendala dan hambatan yang dihadapi aparat penegak hukum dalam membuktikan dan menindak pelaku perjudian online, serta menyusun rekomendasi bagi pembaruan hukum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

Dengan latar belakang tersebut, penulis memandang penting untuk mengangkat studi kasus ini sebagai bahan analisis akademik yang tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga evaluatif dan proyektif terhadap kebijakan hukum pidana di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan hukum pidana Indonesia, khususnya dalam merespons tantangan kejahatan siber yang semakin kompleks dan lintas batas.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode yuridis-normatif, yaitu suatu metode penelitian hukum yang mengkaji norma-norma hukum positif yang berlaku, baik berupa undang-undang, peraturan, maupun putusan pengadilan. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: Data primer: Putusan pengadilan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu dan Data sekunder: Literatur hukum seperti buku, jurnal ilmiah, undang-undang, serta dokumen hukum lain yang relevan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis isi dari dakwaan, kronologi perkara, dan pasal-pasal yang dijadikan dasar hukum dalam perkara. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif-analitis, dengan tujuan memberikan gambaran lengkap mengenai penerapan hukum terhadap tindak pidana perjudian online.

C. Hasil dan Pembahasan

Konstruksi Yuridis Perjudian Online dalam Hukum Pidana Indonesia

Perjudian secara normatif dilarang dalam hukum pidana Indonesia, sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP, yang menyebutkan bahwa setiap orang yang tanpa izin menawarkan atau memberikan kesempatan untuk berjudi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian dapat dikenakan pidana penjara. Larangan ini diperluas dalam konteks digital melalui Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) UU ITE, yang melarang distribusi atau penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Perluasan norma ini menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang menyadari adanya pergeseran modus operandi dari kejahatan tradisional menjadi kejahatan berbasis teknologi atau cybercrime. Namun, meskipun sudah ada perluasan norma, sering kali aparat penegak hukum menghadapi kendala dalam mengidentifikasi unsur subjektif dan objektif tindak pidana secara utuh misalnya soal kesengajaan, penguasaan atas sistem digital, hingga kejelasan pelaku dan alat bukti digital.

Dalam kasus ini, terdakwa Riski terbukti melakukan perjudian online dengan menggunakan perangkat digital berupa telepon genggam dan mengakses situs Airbet88 menggunakan akun pribadinya. Ia secara sadar mentransfer dana dan melakukan sejumlah putaran permainan slot online. Aktivitas ini secara yuridis memenuhi unsur dalam pasal-pasal di atas, baik dari segi kesengajaan, alat, maupun motif.

Dakwaan yang dibangun jaksa dalam perkara ini bersifat alternatif, yaitu dengan mendasarkan pada dua pasal berbeda: UU ITE dan KUHP. Alternatif dakwaan semacam ini lazim digunakan apabila satu perbuatan dapat dikualifikasi dalam lebih dari satu ketentuan hukum, namun belum pasti mana yang lebih kuat dibuktikan.

Bukti utama dalam perkara ini antara lain:

- a) Saksi-saksi yang melihat langsung terdakwa sedang berjudi secara online.
- b) Barang bukti berupa ponsel yang digunakan untuk membuka situs judi.
- c) Bukti akun pengguna, transaksi digital melalui dompet Dana, dan alamat situs yang diakses.
- d) Histori transaksi dan isi dari akun judi milik terdakwa.

Seluruh alat bukti tersebut termasuk dalam kategori alat bukti elektronik, sebagaimana diakui dalam Pasal 5 UU ITE, yang menyatakan bahwa informasi elektronik dapat digunakan sebagai alat bukti hukum yang sah. Pengakuan terdakwa yang dilakukan secara konsisten selama proses penyidikan dan persidangan turut memperkuat konstruksi pembuktian jaksa.

Dalam praktiknya, pembuktian tindak pidana perjudian online memiliki tantangan tersendiri karena sering kali tidak ada saksi langsung dan sangat bergantung pada jejak digital. Oleh sebab itu, kerja sama antara penyidik dan ahli digital forensik sangat penting untuk menelusuri aktivitas pengguna di platform daring.

Meskipun terdakwa dalam perkara ini berhasil dibawa ke meja hijau, kenyataannya banyak kasus perjudian online yang tidak dapat ditindaklanjuti karena beberapa hambatan, antara lain:

- a) Yurisdiksi situs judi yang berada di luar negeri, membuat pemblokiran dan pelacakan pemilik situs sulit dilakukan.
- b) Banyak server situs judi yang memakai enkripsi dan sistem identitas virtual yang tidak terlacak.
- c) Pelaku sering kali menggunakan identitas palsu atau akun dompet digital yang tidak terverifikasi secara ketat.
- d) Belum adanya sistem yang mengintegrasikan data transaksi digital dengan pengawasan otoritas hukum secara real-time.

Selain itu, regulasi di Indonesia masih tergolong reaktif, di mana penindakan baru dilakukan setelah kejahatan terjadi. Padahal, pendekatan yang diperlukan dalam konteks kejahatan digital adalah preventif dan proaktif, termasuk pembentukan unit khusus untuk memantau lalu lintas situs dan transaksi digital secara berkala.

Kasus ini bisa dikatakan berhasil karena adanya penangkapan langsung di tempat kejadian. Namun, ini adalah kondisi ideal yang jarang terjadi. Dalam kebanyakan kasus perjudian online, aparat hanya menemukan bukti transaksi dan tidak memiliki cukup bukti untuk mengaitkannya dengan pelaku tertentu.

Efektivitas UU ITE dan KUHP dalam Menangani Perjudian Online

Perjudian online merupakan fenomena yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Namun demikian, regulasi hukum yang digunakan untuk menanggulangnya di Indonesia masih mengandalkan instrumen hukum yang pada dasarnya dirancang untuk

menghadapi bentuk-bentuk perjudian konvensional. Dalam konteks ini, dua instrumen hukum utama yang digunakan adalah Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Pasal 303 KUHP mengatur tentang perjudian dalam pengertian umum, yakni menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam organisasi perjudian. Pasal ini tidak membedakan antara perjudian offline dan online, sehingga menimbulkan interpretasi yang luas namun tidak spesifik.

Masalah utama dari pasal ini terletak pada karakteristiknya yang generik dan kaku, sehingga menyulitkan penerapan dalam konteks kejahatan berbasis teknologi. Sebagai contoh, tidak ada penjelasan eksplisit tentang sistem transaksi digital, identitas pengguna virtual, maupun peran pihak ketiga seperti platform digital dan sistem pembayaran elektronik.

Selain itu, karena Pasal 303 lebih berfokus pada unsur “tanpa izin” dan “mencari keuntungan”, aparat penegak hukum kerap kesulitan membuktikan unsur ini dalam kasus perjudian online, terutama jika pelaku hanya sebagai pengguna biasa (end user) dan tidak menerima keuntungan langsung dari aktivitas perjudian.

Berbeda dengan Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang “mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Pasal ini merupakan bentuk perluasan larangan perjudian ke ranah digital. Secara normatif, ketentuan ini dapat digunakan untuk menjerat pelaku yang mengunggah, membagikan, atau menyediakan akses terhadap konten perjudian.

Namun dalam praktiknya, penerapan pasal ini sering menghadapi sejumlah kendala:

- a) Interpretasi luas terhadap frasa “muatan perjudian” membuat penegak hukum harus melakukan interpretasi sendiri untuk menentukan apakah konten tertentu termasuk perjudian.
- b) Tidak semua platform perjudian berada di bawah kendali yurisdiksi Indonesia, sehingga meskipun ada perbuatan mendistribusikan konten, pelaku utamanya sulit diakses.
- c) Pembuktian bahwa seseorang “mendistribusikan” atau “membuat dapat diakses” tidak selalu mudah, terutama bila pelaku hanya pengguna biasa dan tidak memiliki kuasa atas situs atau sistem penyebaran konten.

Selain itu, Pasal 45 ayat (3) sebagai ketentuan sanksi pidana dinilai tidak memberikan efek jera yang cukup besar. Dengan ancaman pidana maksimal 6 tahun penjara dan/atau denda 1 miliar rupiah, namun tanpa pendekatan tambahan seperti pemblokiran sistem pembayaran atau pelacakan aset digital, efektivitas penegakan hukumnya terbatas.

Salah satu hambatan terbesar dalam penanganan perjudian online adalah perbedaan kecepatan antara perkembangan teknologi dan adaptasi hukum. Di saat para pelaku menggunakan metode baru seperti:

- a) transaksi cryptocurrency (Bitcoin, Tether, dll.),
- b) penggunaan VPN atau proxy untuk mengakses situs terlarang,
- c) penyamaran identitas menggunakan nomor virtual atau e-mail palsu,

hukum pidana Indonesia belum menyediakan ketentuan yang responsif terhadap modus-modus tersebut. Regulasi yang digunakan masih berfokus pada bentuk-bentuk fisik dari kejahatan, padahal kejahatan digital bersifat borderless, anonim, dan real-time.

Pada kasus ini, penggunaan kombinasi pasal dari KUHP dan UU ITE memang mampu menjerat terdakwa karena adanya bukti konkret berupa penangkapan langsung dan barang bukti digital. Namun, efektivitas tersebut lebih disebabkan oleh keberuntungan dari proses penangkapan langsung, bukan karena sistem hukum yang mapan dan siap menghadapi kompleksitas kejahatan digital.

Artinya, efektivitas hukum dalam kasus ini bersifat kasuistik, belum mencerminkan kesiapan sistem hukum secara menyeluruh. Apabila pelaku melakukan tindakan serupa namun secara jarak jauh, tanpa kehadiran fisik dan tanpa saksi langsung, maka kemungkinan besar aparat penegak hukum akan kesulitan untuk mengungkap dan membuktikan tindak pidana tersebut.

D. Kesimpulan

Kasus Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu mencerminkan tantangan serius dalam penegakan hukum terhadap kejahatan siber, khususnya perjudian online. Meskipun regulasi seperti UU ITE dan KUHP sudah digunakan sebagai dasar hukum, masih terdapat kendala struktural dan teknis dalam penanganannya. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi dan peningkatan

kapasitas lembaga penegak hukum untuk menghadapi kompleksitas kejahatan digital yang terus berkembang.

E. Referensi

- Soekanto, Soerjono. (2018). *Pengantar Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arief, Barda Nawawi. (2020). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Jakarta: Kencana.
- Sutarman. (2022). *Hukum Siber dan Tantangannya di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Marzuki, Peter Mahmud. (2017). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Raharjo, Satjipto. (2016). *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Yulianto, P. (2023). "Efektivitas UU ITE terhadap Penindakan Perjudian Online di Indonesia." *Jurnal Hukum & Teknologi Digital*, 12(1), 1-17.
- Handayani, D. (2022). "Perlindungan Data Pribadi dalam Transaksi Perjudian Online." *Jurnal Hukum Siber Indonesia*, 8(2), 55-68.
- Prasetyo, D. (2021). "Kendala Penegakan Hukum Tindak Pidana Siber oleh Aparat Penegak Hukum." *Jurnal Kriminologi & Hukum Digital*, 9(4), 112-127.
- Lestari, N. (2023). "Urgensi Reformasi Hukum Pidana dalam Menanggulangi Kejahatan Siber." *Jurnal Legislasi dan Reformasi Hukum*, 7(3), 34-48.
- Ahmad, Z. (2024). "Analisis Hukum Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Daring di Era Digital." *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia*, 11(2), 89-105.
- Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). (2024). *Laporan Tren Ancaman Keamanan Siber Tahun 2023-2024*. Diakses dari: <https://www.bssn.go.id>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo). (2023). *Strategi Penanggulangan Situs Judi Online di Indonesia*. Diakses dari: <https://www.kominfo.go.id>
- Interpol. (2023). *Cybercrime Threat Assessment: Online Gambling and Financial Fraud in Southeast Asia*. Diakses dari: <https://www.interpol.int>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana (KUHP).
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU ITE.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHP).
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Surat Edaran Kapolri Nomor SE/6/X/2015 tentang Penanganan Ujaran Kebencian di Media Sosial.