

**PERTANGGUNJAWABAN PIDANA TERHADAP PEMAIN
JUDI SLOT ONLINE DI INDONESIA
(Studi Putusan Nomor: 72/Pid.Sus/2025/PN Gns)**

**CRIMINAL LIABILITY OF ONLINE SLOT GAMBLERS IN INDONESIA
(A Study of Court Decision Number: 72/Pid.Sus/2025/PN Gns)**

Baharudin¹, Muhammad Ridho Febriaji²

Received: May

Accepted: May

Published: July

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mempermudah akses terhadap perjudian slot online yang berdampak negatif pada aspek ekonomi, sosial, dan moral masyarakat. Penelitian ini mengkaji faktor penyebab pelaku bermain judi slot online serta pertanggungjawaban pidananya berdasarkan Putusan Nomor 72/Pid.Sus/2025/PN Gns. Metode yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif dan empiris melalui studi kepustakaan serta wawancara dengan penyidik, jaksa, dan hakim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor utama pelaku melakukan judi slot online meliputi faktor ekonomi, sosial, lingkungan, dan psikologis, dengan motif dominan memperoleh keuntungan secara cepat. Pertanggungjawaban pidana diterapkan berdasarkan Pasal 45 Ayat (3) jo. Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terdakwa dijatuhi pidana penjara selama 1 tahun 4 bulan dan denda Rp10.000.000 subsidiair 6 bulan kurungan. Penelitian menyarankan peningkatan pengawasan masyarakat, penguatan patroli siber dan edukasi hukum oleh kepolisian, serta penerapan putusan yang konsisten, proporsional, dan memberikan efek jera oleh pengadilan.

Kata kunci: Pertanggungjawaban Pidana; Tindak Pidana; Judi Online.

Abstract

The rapid development of information technology has made online slot gambling increasingly accessible, leading to negative economic, social, and moral impacts on society. This study examines the factors influencing individuals to engage in online slot gambling and their criminal liability based on Decision Number 72/Pid.Sus/2025/PN Gns. The research employs both normative juridical and empirical approaches through literature review and interviews with investigators, prosecutors, and judges. The findings reveal that the primary factors

contributing to online slot gambling include economic hardship, social and environmental influences, and psychological motivations, particularly the desire for quick financial gain. Criminal liability was imposed under Article 45 paragraph (3) in conjunction with Article 27 paragraph (2) of Law Number 1 of 2024 on Electronic Information and Transactions. The defendant was sentenced to 1 year and 4 months of imprisonment and fined Rp10,000,000, with a subsidiary sentence of 6 months' imprisonment. The study recommends strengthening public awareness, enhancing cyber patrols and legal education by law enforcement agencies, and ensuring that courts impose consistent, proportionate, and deterrent sanctions while upholding justice..

Keywords: *Criminal Liability; Criminal Offense; Online Gambling.*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah Negara hukum, hal ini secara tegas dituangkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Amandemen IV). Negara hukum merupakan negara yang menjamin keamanan warga negaranya serta negara yang menjadikan hukum sebagai kekuasaan tertinggi, sebagai Negara hukum tentunya segala perbuatan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara harus diatur dengan hukum. Hukum adalah kaidah yang hidup dalam masyarakat yang mempunyai sifat mengatur dan memaksa. Hukum hidup dalam masyarakat yang dapat memaksa orang supaya mentaati tata tertib dalam masyarakat serta memberikan sanksi yang tegas (berupa hukuman) terhadap siapa saja yang melanggar dan tidak mentaatinya. Tujuan dari dibuatnya hukum adalah untuk menjamin kelangsungan keseimbangan dalam hubungan antar anggota masyarakat.³ Hukum sebagai pranata sosial memiliki peranan penting dalam masyarakat untuk menciptakan ketentraman, keadilan dan keamanan juga mengatur segala perbuatan manusia yang dilarang maupun yang diperintahkan. Globalisasi dan perubahan sosial yang sangat dirasakan oleh masyarakat adalah teknologi dan informasi yang telah berkembang. Era globalisasi saat ini dikenal dengan sebutan revolusi industri 4.0, dimana hubungan dan interaksi sosial yang terbatas dipermudah dengan adanya internet, *Artificial Intelligence (AI)*, dan digitalisasi alat komunikasi manusia.⁴

Dalam kehidupan kita dimasa mendatang, sektor teknologi informasi dan

³ Bambang Hartono. 2013. *Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Tindak Pidana Carding*. Jurnal Ilmu Hukum Pranata Hukum, Vol. 8, No. 2. hlm. 172

⁴ Prasetyo B & Trisyanti U. 2018. *Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial*, IPTEK Journal of Proceedings Series, (5), hlm. 22

telekomunikasi merupakan sektor yang paling dominan. Siapa saja yang menguasai teknologi ini, maka dia akan menjadi pemimpin dalam dunianya.

Pada perkembangannya internet ternyata membawa sisi dampak negatif selain dampak positif dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Sisi negatif tersebut berupa tindakan-tindakan anti sosial yang selama ini dipandang tidak mungkin terjadi atau tidak terpikirkan akan terjadi.¹ Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Pengaruh globalisasi, sekarang ini tidak dapat dipungkiri lagi karena banyaknya kemajuan teknologi yang masuk kedalam Negara dan bangsa kita. Perkembangan tidak hanya terjadi di bidang komunikasi tetapi juga terjadi pada beberapa bidang lainnya seperti bidang informasi, hiburan, ekonomi, hukum, politik, dan lainnya. Semakin tumbuhnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), semakin banyak juga aktivitas atau kegiatan manusia yang dipermudah, karena internetlah yang menjadi media yang paling sering dimanfaatkan oleh manusia. Berkembangnya teknologi informasi juga telah menyediakan berbagai jasa yang aktif secara *Online* tanpa perlu berinteraksi secara langsung. Adanya kemudahan ini juga mengakibatkan timbulnya berbagai tindak pidana baru.² Bersamaan dengan berkembangnya kebutuhan masyarakat di seluruh dunia, teknologi informasi memiliki kontribusi yang sangat penting, setidaknya adanya dua jenis yang membuat perkembangan teknologi dan informasi dianggap sangat penting dalam memicu pertumbuhan ekonomi dunian antara lain yaitu teknologi informasi mendorong permintaan pada produk-produk teknologi informasi itu sendiri, seperti modem, komputer dan sarana untuk membangun jaringan internet, dan kedua adalah teknologi informasi dapat memfasilitasi transaksi bisnis.

Perjudian telah ada sejak dahulu kala saat berkembang peradaban manusia. *The Encyclopedia Britanica* mencatat bahwa perjudian telah ditemukan sejak zaman primitif, misalnya Bushmen di Afrika Selatan, Aborigin di Australia dan Indian di Amerika, di mana mereka telah mengenal permainan dadu.³

Judi merupakan masalah sosial, karena melanggar dengan norma hukum yang ada di Indonesia. hanya sosiologi, masalah sosial dan kriminologi juga turut andil dalam mengkaji pelanggaran norma atau penyimpangan. Inilah yang kemudian diperkenalkan sebagai sosiologi perilaku menyimpang.

Permainan judi sudah dikenal dan dimainkan sejak lama, yaitu saat Indonesia (nusantara) masih terdiri dari kerajaan-kerajaan sekitar abad kelima Masehi. Pada masa itu permainan judi yang paling populer adalah adu/sabung hewan seperti

¹ Abdul Kadir. 2012. *Penyalahgunaan Internet di Masyarakat Indonesia*, Bandung, hlm. 20.

² Manalu H S. 2019. *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online*, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), hlm. 429-430.

³ Anton Tabah. 1991. *Menatap Dengan Mata Hati Polisi Indonesia*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, hlm. 181.

adu/sabung ayam, pacuan kuda, pacuan anjing dan hewan-hewan aduan lainnya. Seiring dengan perkembangan peradaban dan zaman, permainan judi juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan dari segi jenisnya, sehingga muncullah jenis-jenis perjudian yang lebih modern seperti permainan undian, kartu, ketangkasan dengan menggunakan media mesin seperti dingdong, pinball, jackpot, roulette dan lain-lain.⁴

Perkembangannya, perjudian tidak hanya dilakukan seperti yang di ketehai pada umumnya, tetapi juga bisa dilakukan secara *Online*. Perjudian *Online* adalah perjudian yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, smartphone, atau aplikasi tertentu. Banyaknya penyebaran informasi dan promosi perjudian *Online* di Indonesia memicu berbagai permasalahan bagi masyarakat yang menerima informasi tersebut baik dari segi sosial, moralitas, maupun ekonomi.

Dengan kemajuan teknologi elektronik yang cukup pesat, khususnya di bidang teknologi komunikasi dan komputerisasi, permainan judi juga turut berkembang dan dapat dimainkan secara *Online* melalui media internet. Permainan judi di dunia maya yang dapat dimainkan antara lain adalah judi bola, judi kartu elektronik, permainan ketangkasan, judi toto, dan lain-lain.⁵

Perjudian pada hakikatnya merupakan perbuatan yang sangat bertentangan dengan norma agama, moralitas kesusilaan maupun norma hukum. Adapun beberapa masalah yang timbul akibat perjudian ini adalah bahwa beberapa orang akan menjadi ketagihan, mereka tidak dapat berhenti berjudi dan akhirnya kehilangan banyak uang dan harta. Perjudian tidak bisa dibenarkan oleh agama maupun hukum.

Permainan judi hakekatnya rusak mental para pelakunya, dan juga merusak perekonomian keluarga. Permainan judi dapat membuat para pelakunya menjadi kecanduan untuk memainkannya, dan apabila para pelaku perjudian tersebut kalah dalam pertaruhannya, maka pada umumnya mereka penasaran untuk memainkannya lagi hingga uang dan harta bendanya habis seluruhnya karena permainan judi tersebut. Selain itu perekonomian keluarga juga menjadi merosot tajam, sehingga para pelaku perjudian tersebut tidak mampu lagi memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari.⁶

Perjudian itu sebenarnya tidak mendapatkan manfaat tetapi justru kesengsaraan dan penderitaan yang lebih berat lagi. Di dalam masyarakat tidak bisa dipungkiri bahwa perjudian merupakan fenomena kejahatan yang ada di kalangan masyarakat-masyarakat dengan adanya perkembangan yang ada sekarang maka tindak kejahatan khususnya perjudian mengalami perubahan terkait mekanisme dan ragam bentuk kejahatan perjudian tersebut.

⁴ Hidayatullah Himawan. 2008. *Seluk beluk Internet*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm. 50.

⁵ Muhammad Nuh Al-Azhar. 2012. *Digital Forensic Cyber Crime dan Cyber law*, Salemba Infotek, Jakarta, hlm. 77.

⁶ Suryo Widiartoro. 2009. *Modus Kejahatan dalam Teknologi Informasi*, Pustaka Ilmu, Surabaya, hlm. 60.

Pada prinsipnya permainan judi merupakan permainan untung-untungan dengan menggunakan taruhan berupa uang atau harta benda berharga lainnya dengan tujuan melipat gandakan jumlah taruhan yang dipasang apabila pelaku perjudian tersebut berhasil memenangkan permainan tersebut. Namun sebaliknya apabila pelaku perjudian tersebut gagal memenangkan permainan, maka ia akan menderita kerugian yang cukup besar karena harus kehilangan taruhannya tersebut.⁷

Dalam perkembangannya teknologi dan informasi yang menimbulkan tindak pidana baru, menimbulkan berbagai jenis perbuatan yang melawan hukum salah satunya adalah penyalahgunaan dalam mengakses teknologi informasi khususnya terhadap penyebaran informasi perjudian *Online*. Permasalahan mengenai pelaku penyebaran informasi dan promosi perjudian *Online* diperlukannya penegakan hukum, karena masih banyaknya oknum-oknum tidak bertanggung jawab yang dengan bebas melakukan kegiatan tersebut.⁸

Hukum bertugas mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan setiap individu dalam masyarakat. Sehingga diharapkan kepentingan satu sama lain dapat berjalan beriringan dan tidak saling bertentangan. Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan dengan membatasi dan melindungi kepentingan tersebut. Walaupun segala tingkah laku dan perbuatan telah diatur dalam peraturan perundang-undangan, namun kejahatan masih merajalela di negeri ini, salah satunya adalah kejahatan perjudian.

Sesuai dengan syarat yang berlaku dalam Undang-Undang 1945 Negara Kesatuan Republik Indonesia ialah Negara Hukum. Perihal tersebut dipercaya sebagai perlengkapan untuk memberikan kesetaraan dan keadilan dalam bermasyarakat guna mewujudkan warga Negara yang adil dan makmur berlandaskan Pancasila.⁹ Hukum Pidana sebagai peraturan yang mengatur tentang gerak-gerik yang boleh dilarang dengan menggunakan peraturan-peraturan dan akibat-akibatnya di dalam kegunaan hukuman bagi orang-orang yang melakukannya dan memenuhi faktor-faktor gerak yang tercantum dalam Hukum Pidana. Seperti perbuatan-perbuatan yang dilarang dalam KUHP, UU Tipikor, UU HAM dan sebagainya.

Sampai saat ini masih banyak masyarakat yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan perundang-undangan yang berlaku. Peraturan yang dilanggar oleh masyarakat itu dapat digolongkan menjadi pelanggaran perdata, administrasi, dan pidana. Masyarakat, orang, atau badan hukum yang melakukan kejahatan atau

⁷ Lubis, H., Pratama, K., Pratama, I., Pratami, A. 2019. A Systematic Review of Corporate Social Responsibility Disclosure. *International Journal of Innovation, Creativity and Change* Vol, 6(9), 415-428.

⁸ Siswanto Sunarsa. 2009. *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 39.

⁹ Sedyadi, R., Baharudin, B., & Anggalana, A. (2022). *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Pemalsuan Dokumen Berupa Surat Tanda Nomor Kendaraan (Stnk) (Studi Putusan Nomor 241/Pid.B/2021 Pn Gns)*. *Iblam Law Review*. hlm. 31-51.

pelanggaran dalam bidang pidana disebut dengan pelaku tindak pidana atau pelaku kejahatan.¹⁰

Kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet ini sering disebut dengan istilah "*Cyber Crime*". Adapun *cyber crime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operandinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet. Menurut kepolisian Inggris *cyber crime* adalah, "Segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalah gunakan kemudahan teknologi digital".

Kejahatan *cyber crime* khususnya perjudian *Online* diperlukan upaya penegakan hukum untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dimainkan. Secara konsepsional, penegakan hukum adalah kegiatan guna menyasrakan hubungan dari suatu nilai-nilai yang terpaparkan dalam suatu kaidah-kaidah yang baik dan mengejewantah dan juga merupakan sikap dari tindakan sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, guna menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian hidup.¹¹

Polresta Gunung Sugih menangani 4.476 kasus tindak pidana di Tahun 2023, yang mencakup berbagai jenis kejahatan. Dari jumlah tersebut, kasus judi *Online* menjadi sorotan karena terus meningkat dan diantisipasi oleh kepolisian. Dalam data yang lebih spesifik, sebanyak 1.196 kasus judi *Online* telah ditangani oleh kepolisian seluruh Indonesia pada Tahun 2023.¹² Lalu pada Tahun 2024 jumlah kasus sebanyak 792 kasus dan tersangka sebanyak 1.158 orang.

Polri mencatat sebanyak 3.145 pelaku judi *Online* yang ditetapkan sebagai tersangka pada 2023 hingga 2024. Adapun dalam kurun waktu tersebut, kasus judi *Online* sebanyak 1.988. Kepala Biro Penerangan Masyarakat (Karopenmas) engungkap motif yang dilakukan para pelaku judi *Online*. Yakni ingin memiliki kekayaan secara instan yang dilatarbelakangi rendahnya literasi keuangan, kemudian mudahnya akses perjudian hingga faktor ekonomi.¹³

Dalam kasus ini, tidak pidana yang dilakukan Terdakwa yang bernama Kris Wawan Perdana bin Rucipto, pada hari Senin 11 November 2024 sekira pukul 22.00 WIB atau setidaknya-tidaknya pada waktu lain yang masih dalam Tahun 2024 bertempat di Toko Ida yang beralamatkan di Kp. Jati Datar Kec. Bandar Mataram Kab. Lampung Tengah. Maka tindak pidana perjudian *Online* diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak

¹⁰ Zainab Ompu Jainah. 2009. *Viktimologi*. Depok, Raja Grafindo Persada. hlm. 11

¹¹ Putu Trisna permana. 2016. *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)*, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana.

¹² <https://tribrataneews.lampung.polri.go.id/detail-post/polri-tangani-1-196-kasus-judi-online-sepanjang-2023>

¹³ <https://tribrataneews.lampung.polri.go.id/detail-post/polri-tangkap-3-145-tersangka-judi-online-selama-2023-2024>

mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Berdasarkan Ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang diatur dalam Bab VII tentang Perbuatan Yang Dilarang. Hal ini berarti setiap orang dilarang untuk mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian secara *Online*. Apabila ketentuan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dilanggar maka akan mendapatkan sanksi.

Berdasarkan latar belakang penelitian dan penjelasan kasus diatas penulis tertarik melakukan penelitian skripsi ini. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pemain Judi Slot Online di Indonesia (Studi Putusan Nomor: 72/Pid.Sus/2025/Pn Gns)”**.

A. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pendekatan pustaka dengan metode: Adapun metode yang digunakan terdiri dari pendekatan kasus yaitu dengan menganalisis Studi Putusan Nomor: 43/Pid.Sus-Anak/2024/PN Tjk. Dan juga metode pendekatan Perundang- Undangan yaitu dilakukan dengan menelaah ketentuan Perundang- Undangan yang berlaku dalam kasus tersebut..

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Faktor Penyebab Pelaku Melakukan Permainan Judi Slot Online Di Indonesia Berdasarkan Putusan Nomor: 72/Pid.Sus/2025/PN Gns.

Faktor penyebab pelaku berjudi slot online meliputi faktor ekonomi (seperti kesulitan keuangan dan keinginan mencari uang cepat), faktor sosial dan lingkungan (pengaruh teman, kurangnya pekerjaan, dan tekanan sosial), serta faktor psikologis (sebagai pelarian stres, hiburan, dan dorongan untuk menang besar). Kemudahan akses dan anonimitas melalui internet juga memainkan peran penting.

Dari sudut pandang psikologis, kesehatan mental para penjudi akan terganggu. Awalnya mereka tergoda karena penasaran ingin menang lagi, hanya karena pengalaman beberapa kali menang dengan nilai yang kecil. Penasaran yang terus-menerus ini justru memicu adiksi. Selama bermain, para penjudi akan merasa cemas, stres, bahkan depresi bila hasilnya tidak sesuai harapan. Tidak aneh jika banyak kasus bunuh diri akibat judi online.

Sudut Pandang finansial dan perekonomian, para penjudi akan berusaha segalanya untuk mendapatkan uang agar bisa berjudi lagi. Sementara memang mudah mengajukan pinjaman online, pada akhirnya mereka justru terjebak utang. Kondisi ini seperti lingkaran setan. Hanya orang yang benar-benar serius ingin sembuh dan lepas dari judi online yang akhirnya bisa keluar dengan selamat.

Berdasarkan keterangan Penyidik Kopol Zulkifli Rusli, S.E., M.H. sebagai Kepala Bagian Sumber Daya Manusia Kepolisian Resor Lampung Tengah menyatakan

bahwa Proses penegakan hukum yang dilakukan Kepolisian Resor Kota Lampung Tengah dalam Penanganan Tindak Pidana Judi Slot terdapat secara umum dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu cara pencegahan dan penindakan, mencegah terjadinya suatu perbuatan yang melanggar hukum. apabila dilihat dari suatu proses kebijakan, maka penegakan hukum pada hakekatnya merupakan penegakan kebijakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap formulasi, tahap aplikasi, tahap eksekusi dan upaya Penegakan Hukum dalam bentuk Penindakan diantaranya penyelidikan, penyidikan, penangkapan, penahanan, penuntutan dan mengadili. Keinginan untuk mendapatkan uang dengan cepat dan mudah tanpa harus berusaha keras menjadi alasan kebanyakan penjudi. Terlebih lagi jika seseorang memiliki masalah sosial atau keuangan seperti terlilit utang, biaya hidup dan keluarga akan menjadikan judi sebagai jalan keluar tanpa memikirkan risiko.

Penuntut Umum di Kejaksaan Negeri Lampung Tengah Geri dwiputra, S.H. diperoleh keterangan Tuntutan penjara terhadap Terdakwa dengan pidana penjara selama 1 (satu) Tahun dan 6 (enam) Bulan dengan dikurangi selama Terdakwa berada dalam tahanan sementara dengan perintah Terdakwa tetap ditahan, dan pidana denda sebesar Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah) subsidair 6 (enam) bulan kurungan. barang bukti berupa 1 (satu) unit handphone merk Vivo Y20 warna hitam. Berdasarkan pertimbangan Hukum tersebut di atas maka unsur pertama ini telah terpenuhi. Perbuatan terdakwa telah terbukti melawan hukum karena terdakwa melakukan tanpa hak atau melawan hukum dengan membeli sedangkan diketahui narkoba hanya dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dilarang untuk kepentingan lainnya. Kemudian berdasarkan pertimbangan hukum tersebut di atas maka unsur telah terbukti dan terpenuhi.

Hakim di Pengadilan Negeri Gunung Sugih selaku Triwinzas Satria Halim, S.H.,M.H. selaku Hakim menyatakan bahwa dalam penegakan hukum terhadap terdakwa ada beberapa hal yang di pertimbangkan, ada hal memberatkan dan meringankan yaitu: Perbuatan Terdakwa telah menimbulkan keresahan pada masyarakat dan tidak mengindahkan upaya pemerintah yang sedangmenggiatkan pemberantasan perjudian Serta hal meringankan Terdakwa menyesali perbuatannya dan Terdakwa berjanji tidak akan mengulangnya lagi. Sehingga Hakim menjatuhkan vonis pidana terhadap Terdakwa oleh karena itu dengan pidana penjara pidana penjara selama 1 (satu) tahun 4 (empat) bulan dan denda sejumlah Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tersebut tidak dibayarkan oleh Terdakwa maka diganti dengan pidana kurungan selama 6 (enam) bulan.

Berdasarkan uraian diatas menganalisi bahwa perjudian *online* adalah perbuatan yang dilarang dan ilegal di Indonesia, diancam dengan sanksi pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Pelaku dapat dipidana dengan penjara dan/atau denda. Faktor penyebab pelaku memainkan judi slot meliputi faktor ekonomi (seperti kesulitan keuangan dan keinginan mencari uang cepat), faktor sosial dan lingkungan

(pengaruh teman, kurangnya pekerjaan, dan tekanan sosial), serta faktor psikologis (sebagai pelarian stres, hiburan, dan dorongan untuk menang besar). Kemudahan akses dan anonimitas melalui internet juga memainkan peran penting.

2. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pemain Judi Slot Online Di Indonesia Berdasarkan Putusan Nomor: 72/Pid.Sus/2025/PN Gns.

Kesengajaan diartikan sebagai seseorang yang melakukan suatu tindakan dengan sengaja, harus menghendaki serta menginsafi tindakan tersebut dan/atau akibatnya. Jadi dapatlah dikatakan, bahwa sengaja berarti menghendaki dan mengetahui apa yang dilakukan. Di bawah ini akan diuraikan mengenai tindakan yang akan dilakukan oleh aparat penegak hukum mulai dari Penyidik pada Kepolisian resor Guning sugih dan Pengadilan Negeri Gunung Sugih. Dalam melakukan tindakan represif terutama untuk menjatuhkan putusan kepada terdakwa.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Hakim pada Pengadilan Negeri Gunung Sugih Yakni dengan Bapak Triwinzas Satria Halim, S.H.,M.H. menyatakan adapun pertimbangan Hakim dalam penjatuhan putusan terhadap Pelaku Kasus Perjudian perlu dipertimbangkan terlebih dahulu keadaan yang memberatkan dan yang meringankan Terdakwa.

Keadaan yang memberatkan :

1. Perbuatan Terdakwa telah menimbulkan keresahan pada masyarakat Terdakwa tidak mengindahkan upaya pemerintah yang sedang menggiatkan pemberantasan perjudian.
2. Keadaan yang meringankan: Terdakwa mengakui terus terang perbuatannya, Terdakwa menyesali perbuatannya dan Terdakwa berjanji tidak akan mengulangnya lagi.

Terdakwa didakwa oleh Penuntut Umum dengan bentuk dakwaan Alternatif, sehingga Majelis Hakim dengan memperhatikan fakta-fakta hukum tersebut diatas memilih langsung dakwaan alternatif kesatu sebagaimana diatur dalam Pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang - Undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang - Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang unsur-unsurnya yaitu sebagai berikut :

1. Unsur Barang Siapa
2. Unsur Dengan Sengaja Dan Tanpa Hak Mendistribusikan, Mentransmisikan, Dan/Atau Membuat Dapat Diaksesnya Informasi Elektronik Dan/Atau Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian *Online*.

Perbuatan atau tindakan yang dilakukan seseorang atau beberapa orang pelaku tindak pidana merupakan suatu perbuatan yang mengandung sifat/unsur kesengajaan sebagai suatu (ogmerk) untuk mengadakan suatu akibat, atau sebagai keinsyafan kepastian akan datangnya "kemungkinan" akibat, sehingga secara umum dengan tujuan diartikan sebagai maksud atau kesengajaan termasuk didalam niat dari pelakunya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dianalisis bahwa penerapan Pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), sudah tepat karena terdakwa telah memenuhi unsur-unsur Pasal 45 ayat (3) yang berbunyi “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 *online* sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10,000.000.000 (sepuluh miliar rupiah)”.

C. KESIMPULAN

1. Perjudian daring adalah perbuatan yang dilarang dan ilegal di Indonesia, diancam dengan sanksi pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Pelaku dapat dipidana dengan penjara dan/atau denda. Faktor penyebab pelaku memainkan judi slot meliputi faktor ekonomi (seperti kesulitan keuangan dan keinginan mencari uang cepat), faktor sosial dan lingkungan (pengaruh teman, kurangnya pekerjaan, dan tekanan sosial), serta faktor psikologis (sebagai pelarian stres, hiburan, dan dorongan untuk menang besar). Kemudahan akses dan anonimitas melalui internet juga memainkan peran penting.
2. Pertanggungjawaban pidana Terdakwa yaitu dengan menerapkan Pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang – Undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), sudah tepat karena terdakwa telah memenuhi unsur-unsur Pasal 45 ayat (3) yang berbunyi “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 *online* sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10,000.000.000 (sepuluh miliar rupiah)”.

D. SARAN

1. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap pemain judi slot di Indonesia, penulis menyarankan agar masyarakat melakukan pengawasan dan melaporkan kepada pihak yang berwajib jika ada yang memainkan judi *online*.
2. Kepada Polres Lampung Tengah, disarankan untuk meningkatkan upaya pencegahan melalui edukasi hukum dan literasi digital kepada masyarakat, memperkuat patroli siber guna mengawasi situs serta aplikasi perjudian *online*, dan meningkatkan kapasitas penyidik dalam penanganan cyber

crime. Polres juga diharapkan tidak hanya menindak pemain, tetapi menelusuri jaringan bandar dan penyedia layanan judi online.

3. Kepada Pengadilan Negeri Gunung Sugih, diharapkan untuk menjatuhkan putusan yang proporsional dan konsisten dengan mempertimbangkan tingkat kesalahan, dampak sosial, serta faktor-faktor yang meringankan maupun memberatkan. Pengadilan juga dapat mempertimbangkan pendekatan keadilan restoratif pada pelaku pemula atau yang tidak terlibat jaringan, serta mendorong penegakan hukum yang lebih menysasar bandar dan operator judi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU-BUKU

- Abdul Kadir. 2012. *Penyalahgunaan Internet di Masyarakat Indonesia*, Bandung.
- Ahmad Rifai. 2010. *Penemuan Hukum oleh Hakim Dalam Perspektif Hukum Progresif*. Sinar Grafika, Jakarta.
- Anton Tabah. 1991. *Menatap Dengan Mata Hati Polisi Indonesia*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Hidayatullah Himawan. 2008. *Seluk beluk Internet*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- I Made Pasek Diantha. 2017. *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, Prenada Media Group, Jakarta.
- Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Lilik Mulyadi. 2006. *Putusan Hakim dalam Hukum Acara Pidana*. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Moch Nazir. 2008. *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Morissan, Andy Corry W, Farid Hamid. 2012. *Metode Penelitian Survei*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Muhammad Nuh Al-Azhar. 2012. *Digital Forensic Cyber Crime dan Cyber law*, Salemba Infotek, Jakarta.
- Mukti Fajar dan Yulianto Achmad. 2010. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Muladi dan Barda Nawawi Arief. 1998. *Teori-teori dan Kebijakan Pidana*. Alumni, Bandung.
- Putu Trisna permana, 2016, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)*, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum, Universitas Udayana.
- Roscoe Pound. 2000. *Introduction to the Philosophy of Law*, Mandar Maju, Bandung.
- Sampur Dongan Simamora & Mega Fitri Hertini. 2015. *Hukum Pidana Dalam Bagan*, FH Untan Press, Pontianak.
- Siswanto Sunarsa. 2009. *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, PT Alfabet, Bandung.
- Suryo Widiamtoro. 2009. *Modus Kejahatan dalam Teknologi Informasi*, Pustaka Ilmu, Surabaya.
- Zainab Ompu Jainah. 2009. *Viktimologi*. Depok, Raja Grafindo Persada.

B. PERUNDANG-UNDANGAN DAN PERATURAN LAINNYA

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Hasil Amandemen IV).

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 *J.o* Undang-Undang Nomor 73 Tahun 1981 Tentang Peraturan Kuhp Di Indonesia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2004 *J.o* Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2021 Tentang Kejaksaan Republik Indonesia.

Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 Tentang Kekuasaan Kehakiman.

Peraturan Pemerintah Nomor 92 Tahun 2015 Adalah Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1983 Tentang Pelaksanaan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP).

C. SUMBER LAINNYA

Bambang Hartono. 2013. *Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Tindak Pidana Carding*. Jurnal Ilmu Hukum Pranata Hukum, Vol. 8, No. 2.

Bambang Hartono, Aprinisa, Aditya Akbarsyah. 2021. *Implementasi Sanksi Pidana Pelaku Tindak Pidana Kejahatan Terhadap Nyawa Orang Lain Yang Direncanakan (Pembunuhan Berencana)*. Jurnal Penelitian & Pengkajian Ilmiah Mahasiswa (JPPIM). Volume: 2, Number: 4.

B Baharudin, R Muchlisin. 2023. *Tinjauan yuridis terhadap pelaku tindak pidana pembunuhan berencana (studi kasus putusan nomor 2/pid. B/2021/pn. Gdt J.o 56/pid/2021/pt)*. Pagaruyuang law journal.

I Ketut Seregig, Suta Ramadan, Deta Merly Oktavianti. 2022. *Analisis Pertimbangan Hakim dalam Menjatuhkan Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Pengelapan dalam Jabatan*. PAMPAS: Journal of Criminal Law, 3(1), 103-110.

Lubis, H., Pratama, K., Pratama, I., Pratami, A. 2019. *A Systematic Review of Corporate Social Responsibility Disclosure*. International Journal of Innovation, Creativity and Change Vol, 6(9).

Manalu H S. 2019. *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online*. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 2(2).

Prasetyo B & Trisyanti U. 2018. *Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial*, IPTEK Journal of Proceedings Series, (5).

Sumarwoto, S. (2024). *Tinjauan Hukum Terhadap Judi Online (Persepektif Hukum Positif Dan Hukum Islam)*. Justicia Journal, 13(2).

Sedyadi, R., Baharudin, B., & Anggalana, A. (2022). *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Pemalsuan Dokumen Berupa Surat Tanda Nomor Kendaraan (Stnk) (Studi Putusan Nomor 241/Pid.B/2021 Pn Gns)*. Iblam Law Review.

Zainab Ompu Jainah, dkk. 2021. *Analisis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Anak Pelaku Tindak Kekerasan, Bureaucryacy: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Vol. 1, No. 3.

<https://tribratanews.lampung.polri.go.id/detail-post/polri-tangani-1-196-kasus-judi-Online-sepanjang-2023>

<https://tribratanews.lampung.polri.go.id/detail-post/polri-tangkap-3-145-tersangka-judi-Online-selama-2023-2024>