

**ANALISIS PEMENUHAN UNSUR TINDAK PIDANA PERJUDIAN
DALAM PERMAINAN JUDI ONLINE “PRAGMATIC PLAY”
*ANALYSIS OF THE FULFILLMENT OF GAMBLING CRIME ELEMENTS
IN THE ONLINE GAMBLING GAME “PRAGMATIC PLAY”***

Niki Rafadia Elfani, Eko Wahyudi

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

21071010160@student.upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menciptakan ruang baru yang dinamakan *cyberspace*. *Cyberspace* membuka peluang lahirnya berbagai bentuk *cybercrime*, salah satunya perjudian *online* yang dapat ditemukan pada platform “Pragmatic Play”. Pada penegakan hukumnya, aparat lebih sering berpacu pada KUHP daripada UU ITE untuk menjerat pelaku judi online, padahal perkaranya jelas terjadi di dalam *cyberspace*. Hal ini terlihat dalam Putusan No. 1426/Pid.B/2024/PN Sby. Artikel ini bertujuan untuk membuktikan bahwa putusan tersebut akan lebih relevan apabila menggunakan UU ITE sebagai dasar penghukuman. Hasil penelitian ini adalah pencocokan duduk perkara dengan pemenuhan unsur-unsur tindak pidana dalam UU ITE melalui metode penelitian hukum normatif.

Kata Kunci: Judi online, KUHP & UU ITE, unsur tindak pidana.

ABSTRACT

The advancement of technology has created a new realm known as cyberspace, which enables the emergence of various forms of cybercrime, including online gambling found on the “Pragmatic Play” platform. In law enforcement, authorities more frequently rely on the KUHP rather than the UU ITE to prosecute online gambling offenders, despite the crime clearly occurring within cyberspace. This is evident in Decision No. 1426/Pid.B/2024/PN Sby. This study aims to demonstrate that the decision would be more appropriate if UU ITE were applied. Using normative legal research, the case facts are matched with the offense elements under UU ITE.

Keywords: Online gambling, KUHP & UU ITE, criminal offense elements.

A. PENDAHULUAN

Kemudahan akses internet dan meningkatnya penggunaan perangkat elektronik telah menciptakan ruang baru di dalam *cyberspace*. *Cyberspace* merupakan ruang digital yang berisi aktivitas virtual mencakup seluruh informasi, komunikasi, interaksi yang terjadi di dalam jaringan komputer dan internet.¹ *Cyberspace* membuka peluang lahirnya berbagai bentuk kejahatan siber (*cybercrime*) yang bersifat transnasional dan sulit dideteksi secara langsung. Salah satu bentuk *cybercrime* yang muncul yang marak terjadi adalah praktek perjudian *online*.

Beberapa tahun terakhir, transformasi perjudian dari bentuk konvensional ke platform digital semakin memperparah situasi. Pada kuartal pertama 2025 (Januari-Maret), Kementerian Komunikasi dan Digital melalui Satuan Tugas Pemberantasan Judi *Online* melaporkan telah melakukan pemblokiran terhadap lebih dari 1,3 juta konten bermuatan judi yang tersebar di dunia maya dengan nilai transaksi keuangan mencapai Rp47 triliun.² Secara akumulatif, Kemkomdigi telah memblokir lebih dari 5,3 juta konten yang terafiliasi dengan judi *online* sejak dimulainya inisiatif pemberantasan perjudian *online* pada 2017.³

Perjudian jelas dilarang oleh Undang Undang Negara Republik Indonesia. Perjudian diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP), tercantum pada Pasal 303 KUHP dan Pasal 543 KUHP. Selang beberapa tahun, terbitlah Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (selanjutnya disebut UU No.7/1974). UU ini memberikan beberapa revisi atas KUHP, yakni semula Pasal 542 KUHP menjadi Pasal 303bis.⁴ Tujuh tahun berlangsung, dikeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian (selanjutnya disebut PP No.9/1981). PP No.9/1981 ini melarang pemberian izin perjudian dan mengklasifikasikan macam-

¹ Jousa Sitompul. (2012). *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. PT. Tatanusa. Jakarta. 2012. Hal. 32.

² Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025). *Sebanyak 1,3 Juta Konten Judi Diblokir, Komdigi-BPK Perkuat Tata Kelola Ruang Digital*. Komdigi.go.id. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025 dalam <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/sebanyak-13-juta-konten-judi-diblokir-komdigi-bpk-perkuat-tata-kelola-ruang-digital>

³ *Ibid*

⁴ Tuwo, C. P. C. (2016). Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana Tentang Perjudian. *Lex Crimen*, 5(1). Hal 12.

macam perjudian perjudian di tempat keramaian, di kasino, hingga perjudian karena kebiasaan masyarakat.

Sebagai respons terhadap transformasi bentuk kejahatan sistem elektronik, pemerintah mengeluarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun, saat ini berlaku adalah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (selanjutnya disebut sebagai UU ITE) karena telah mengalami 2 kali perubahan. Pengaturan terhadap judi *online* dalam UU ITE terdapat pada Pasal 27 Ayat (2) dengan sanksi pada Pasal 45 Ayat (3).⁵ Hal ini membuat UU ITE sebagai *lex specialis* dalam pemberantasan judi.

Salah satu bentuk konkret praktek perjudian *online* dapat ditemukan pada platform “Pragmatic Play”. Pragmatic Play dikenal sebagai pengembang permainan berbasis judi daring. dengan berbagai jenis permainan di dalamnya seperti Mahjong Wins, Joker Jewels, 888 Dragons, Gates of Olympus, dan lain-lain.⁶ Secara umum, cara bermainnya adalah melakukan *top-up* deposit, memasang taruhan, memutar mesin slot, dan menunggu hasil keuntungan atau kerugian yang didapat.

Pada hakikatnya, kejahatan perjudian di dalam platform Pragmatic Play merupakan bagian dari *cybercrime* karena terjadi di ruang siber dan sistem informasi elektronik sebagai medianya. Namun, dalam penegakan hukumnya banyak terjadi ketidaksesuaian norma yang terdapat dalam undang-undang dengan penerapannya oleh aparat penegak hukum. Realita yang terjadi, polisi, jaksa, dan hakim lebih sering berpacu pada KUHP daripada UU ITE untuk menjerat pelaku judi *online*, padahal perkaranya jelas terjadi di ranah digital.

Mengambil satu contoh Putusan yang akan dianalisis yakni, Putusan Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby. Seorang Terdakwa Zainul Arifin sedang bermain judi *online* Pragmatic Play berjenis Mahjong Wins. Ia melakukan pendaftaran, mengisi deposit, lalu memasang taruhan, naasnya mengalami kekalahan hingga saldonya tersisa sedikit. Atas perbuatan tersebut, Terdakwa dikenakan Pasal 303 bis Ayat (1) ke-1 KUHP dengan pidana penjara 10 bulan.

⁵ Dody Tri Purnawinata. (2021), “Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara *Online*”. *Jurnal Unpal*, Vol. 19, No. 2. Hal. 256.

⁶ Quora. (2024). “Apa itu Pragmatic Play dan apa yang membuatnya menjadi penyedia permainan slot terkenal.” Diakses pada 16 Juni 2025, dari <https://id.quora.com/Apa-itu-Pragmatic-Play-dan-apa-yang-membuatnya-menjadi-penyedia-permainan-slot-terkenal>

Seharusnya Hakim dan Jaksa Penuntut Umum (Selanjutnya disebut JPU) dapat menggunakan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE sebagai dasar penghukuman. UU ITE diundangkan pada tanggal 2 Januari 2024 sedangkan perkara ini mulai masuk di Kepolisian pada tanggal 17 Mei 2024. Oleh karena itu, UU ITE telah berlaku sepanjang perkara ini berjalan. Terlebih lagi, majelis hakim tampaknya melupakan asas *lex specialis derogat legi generalis*, asas ini memberikan penjelesan jika terdapat pengaturan yang lebih khusus, maka peraturan yang umum akan dikesampingkan. Permainan judi *online* Pragmatic Play Mahjong Wins adalah bentuk tindak pidana judi *online* yang dilakukan di ruang siber. Namun, JPU dan Hakim tetap menggunakan KUHP yang merupakan ketentuan umum tindak pidana perjudian.

Berdasarkan permasalahan diatas, hal ini menimbulkan pertanyaan terkait pemenuhan unsur tindak pidana perjudian *online* dalam UU ITE. Dengan demikian, penulis terdorong untuk mengupas lebih lanjut persoalan ini dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut::

1. Bagaimana perbandingan pengaturan tindak pidana perjudian dalam KUHP dan UU ITE?
2. Bagaimana pemenuhan unsur tindak pidana perjudian pada putusan pengadilan perkara judi *online* “Pragmatic Play”

B. PEMBAHASAN

1. Perbandingan Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dalam KUHP dan UU ITE

Baik perjudian konvensional maupun perjudian *online* dari dahulu hingga sekarang masih saja banyak penumpukan kasus di persidangan. Putusan pengadilan terkait perkara tindak pidana perjudian menggunakan dasar hukum Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP, dan Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (3) UU ITE yang dipakai sebagai landasan untuk menjerat pelaku baik pemain, bandar, penyelenggara, hingga penyebar judi. Dasar hukum yang diterapkan pada hasil putusan nantinya sesuai dengan fakta persidangan dan pertimbangan hakim.

Dari banyaknya regulasi yang mengatur terkait tindak pidana perjudian, maka dari itu penting untuk mengetahui perbandingan dari KUHP dan UU ITE terhadap Pasal-Pasal tersebut. Berikut tabel perbandingannya:

Tabel Perbandingan Pengaturan Tindak Pidana Perjudian		
ASPEK	KUHP	UU ITE
Ruang Lingkup	Perjudian konvensional.	Perjudian berbasis <i>online</i> .
Bentuk Perbuatan	- Pasal 303: menawarkan/memberikan kesempatan bermain judi. - Pasal 303 bis: ikut serta main judi.	Mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diakses perjudian <i>online</i> .
Subjek Hukum	- Pasal 303: penyelenggara judi. - Pasal 303 bis: peserta/pemain judi.	Pelaku penyebaran konten judi <i>online</i> termasuk pihak yang bermain.
Sanksi Hukum	- Pasal 303: maks. penjara 10 tahun atau denda Rp25 juta. - Pasal 303 bis: maksimal penjara 4 tahun atau denda Rp.10 juta.	Maks. pidana penjara 10 tahun dan/atau denda Rp10 miliar rupiah.
Media Perbuatan	Tempat perjudian.	Ruang digital yang memuat Informasi/dokumen elektronik.
Tujuan Pengaturan	Melindungi ketertiban umum, moral, dan mental masyarakat.	Menjaga ruang digital yang bersih, sehat, beretika, produktif, dan berkeadilan

Berdasarkan tabel perbandingan diatas, meski memiliki tujuan akhir yang sama yakni memberantas tindak pidana perjudian, tetap saja masing-masing regulasi memiliki fokus dan karakteristik yang berbeda. KUHP akan lebih berfokus pada perjudian konvensional sebagaimana yang diklasifikasikan pada Pasal 1 PP No.9/1981. Sedangkan, ruang lingkup perjudian menurut UU ITE adalah tentang perjudian berbasis elektronik, yang telah secara jelas tercantum pada Pasal 27 Ayat (2) UU ITE.

2. Analisis Pemenuhan Unsur Tindak Pidana Perjudian pada Putusan Pengadilan Perkara Judi *Online* “Pragmatic Play”

Setiap Pasal dalam Undang-Undang, tersimpan unsur-unsur yang wajib dipenuhi. Unsur-unsur inilah yang menjadi penentu apakah suatu perbuatan memenuhi rumusan delik dan layak diminintai pertanggungjawaban pidana.

Fungsi dari pemenuhan unsur unsur tindak pidana adalah untuk melakukan pencocokan terhadap kronologi perkara dengan delik yang didakwakan.

Mencoba menganalisis Putusan Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby, dimana pada hari Minggu, 12 Mei 2024, Terdakwa Zainul Arifin sedang memainkan judi *online* Pragmatic Play berjenis Mahjong Wins dengan menggunakan HP Vivo miliknya. Pertama-tama Terdakwa mendaftar melalui situs www.serubet.com, memasukkan data diri, hingga mendapat username dan password. Setelah berhasil login, Terdakwa kemudian melakukan deposit dari rekening DANA miliknya kepada operator judi *online* tersebut sejumlah Rp54.000,00 melalui transfer aplikasi DANA. Setelah itu, Terdakwa mulai bermain dan memasang taruhan awal sebesar Rp200. Di dalam *room game* terdapat 5 kolom dengan 3 baris, kolom dan baris tersebut dapat dibayangkan seperti bentuk *slot machine*. Ternyata selama permainan, Terdakwa mengalami kekalahan terus menerus karena mesin slot tersebut tidak memunculkan gambar yang sama, sehingga saldo deposit milik Terdakwa tersisa Rp7.285.

Pada perkara tersebut, JPU menggunakan dakwaan alternatif, dimana Terdakwa dijerat Pasal 303 Ayat (1) ke-1 KUHP atau Pasal 303 bis Ayat (1) ke-1 KUHP. Tuntutan yang diajukan oleh JPU menyatakan bahwa Terdakwa melanggar Pasal 303 bis KUHP dan menjatuhkan pidana kepada Terdakwa selama 1 tahun 3 bulan. Pada putusannya, majelis hakim menyatakan Terdakwa terbukti melakukan tindak pidana pada Pasal 303 bis Ayat (1) ke-1 KUHP sehingga dijatuhkan pidana penjara selama 10 bulan.

Terdakwa jelas jelas bermain judi *online* jenis slot Pragmatic Play Mahjong Wins. Dibuktikan Terdakwa menggunakan sarana elektronik dengan mengakses situs www.serubet.com untuk bermain. Padahal, Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (3) UU ITE secara khusus mengatur perbuatan terhadap muatan perjudian secara daring.

Dengan demikian untuk membuktikan bahwa perkara ini seharusnya dikenakan Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (3) UU ITE, Penulis akan membuktikan melalui pemenuhan unsur unsur tindak pidana dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE. Unsur-unsur tindak pidana pada teorinya terbagi menjadi dua, yaitu unsur subjektif dan unsur objektif. Apabila dikaitkan dengan pasal, maka:

- a. Unsur Subjektif
 1. (subjek): “*setiap orang*”
 2. (kesengajaan): “*dengan sengaja*”
- b. Unsur Objektif:
 1. (melawan hukum): “*tanpa hak*”
 2. (perbuatan): “*mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya*”
 3. (objek): “*informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.*”

Unsur-unsur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE tersebut apabila dikaitkan dengan Putusan Pengadilan pada permainan judi *online* Pragmatic Play melalui Putusan Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby justru akan lebih relevan, berikut penjelasannya:

a. Setiap orang

“*Setiap orang*” adalah unsur subjektif yang merujuk pada manusia sebagai subjek hukum (*natuurlijk persoon*). Dalam pemenuhan unsur ini, Penulis setuju alias tidak ada perbedaan dengan yang terdapat dalam putusan. Pemeriksaan identitas pun telah dikoreksi oleh yang bersangkutan, sehingga terjamin bahwa tidak ada *error in persona*. Selain itu, apabila berkaitan dengan *cyber space*, menurut Penulis pemaknaan unsur “*setiap orang*” juga harus dibuktikan dengan pembuatan ID/akun permainan judi Pragmatic Play. Berdasarkan fakta persidangan, Terdakwa secara sadar mendaftarkan dirinya melalui *website* www.SERUBET.com, mengisi data diri, hingga mendapatkan username “zinul”. Terlebih lagi, akun DANA dengan nomor 087936660561 digunakan untuk menyalurkan uang deposit sebesar Rp54.000 (lima puluh empat ribu rupiah) kepada admin judi *online*, adalah nama yang sama dengan identitas yang didaftarkan di akun judi *online* Pragmatic Play. Selama proses persidangan Terdakwa juga lancar berbicara, sehat secara fisik, dan umur yang telah cakap hukum. Maka dari itu atas segala perspektif yang telah dipertimbangkan, terbukti unsur “*setiap orang*” yang dimaksud adalah Terdakwa ZAINUL ARIFIN Bin MASRUKIN.

b. Dengan sengaja dan tanpa hak

“*Dengan sengaja dan tanpa hak*” adalah satu kesatuan, namun penempatan unsur subjektif dan objektif yang berbeda. “*Dengan sengaja*” termasuk kedalam unsur subjektif, dan “*tanpa hak*” telah termasuk ke dalam kategori melawan hukum maka dinyatakan sebagai unsur objektif. “*Dengan sengaja*” berarti Terdakwa secara sadar mengetahui, menyadari,

menghendaki, melakukan, menginsyafi perbuatan “*mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya*” beserta akibatnya. Jika “*tanpa hak*” (wederrechtelijk) artinya Terdakwa tidak berhak, tidak mendapat izin dari pihak yang berwajib, dan tidak memiliki kewenangan untuk melakukan perbuatan tersebut. Pembuktian “*dengan sengaja dan tanpa hak*” dapat dilihat dari: Pertama, Terdakwa telah mengakses aplikasi judi online Pragmatic Play, membuka situs www.SERUBET.com, mendaftar akun hingga memiliki username “zinul” dan password “112233, transfer sejumlah Rp54.000 untuk deposit, hingga memilih permainan judi online slot Pragmatic Play Jenis Mahjong Wins, memasuki room game, memasang taruhan sejumlah Rp200, berakhir Terdakwa mengaku kalah bermain. Aktivitas tersebut sangat tidak mungkin untuk dikatakan sebagai ketidaksengajaan. Terdakwa dengan runtut melakukan step by step demi memulai permainan. Kedua, Terdakwa bersifat acuh dan tetap memainkan judi online tersebut meski telah mengetahui konsekuensinya, ditambah lagi Terdakwa mengakui tidak memiliki izin dari pihak berwenang. Namun memang setelah berlakunya UU No.7/1974, perjudian dianggap sebagai kejahatan bukan lagi pelanggaran, maka seluruh bentuk perjudian apapun itu tidak akan diberi izin. Maka, pembuktian unsur ini telah terpenuhi.

c. Mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diakses

Perlu diketahui bahwa masing-masing frasa dalam unsur tersebut bersifat alternatif, artinya hanya perlu membuktikan salah satunya untuk dapat dikatakan telah memenuhi unsur sehingga tidak perlu dibuktikan secara keseluruhan. Definisi lengkap unsur ini terdapat dalam bagian Penjelasan UU ITE. Penulis akan mengaitkan perkara ini dengan unsur “*mentransmisikan*” yang dirasa berkesinambungan. Unsur “*mentransmisikan*” memiliki arti mengirimkan informasi/dokumen elektronik kepada pihak lain melalui sistem elektronik. Dalam hal ini dapat dilihat ketika Terdakwa memakai handphone merk VIVO type Y20 warna biru, mengisi saldo deposit menggunakan aplikasi DANA, dari nomor 087936660561 miliknya ke nomor DANA 087862868326 atas nama KaxxxNI, sebesar Rp. 54.000,00. Transaksi digital tersebut secara nyata

memperlihatkan adanya proses pengiriman data elektronik (transfer uang, identitas akun, tujuan transaksi), dikirimkan melalui sistem elektronik (aplikasi DANA dan jaringan internet), dari perangkat elektronik (handphone merk VIVO type Y20 warna biru), kepada pihak lain (nomor DANA 087862868326 atas nama KaxxxNI). Terlebih lagi, pada saat Terdakwa pertama kali memainkan Pragmatic Play Jenis Mahjong Wins ini, platform tersebut pasti akan meminta identitas diri seperti nama lengkap, umur, email, nomor telepon, nomor rekening, bahkan di beberapa platform memerlukan KTP untuk mendaftar.⁷ Data diri ini harus diisi asli dan sebenar-benarnya karena tahap selanjutnya adalah proses verifikasi, mendapat kode OTP melalui email/sms, hingga pemain mendapat username “zinul” dan password “112233”. Seluruh rangkaian proses tersebut Terdakwa lakukan didalam situs www.SERUBET.com dan mengirimkannya kepada penyedia layanan/admin judi *online*. Maka dari itu, proses pengisian saldo deposit dan pendaftaran akun yang dilakukan menunjukkan bahwa Terdakwa telah memanfaatkan teknologi informasi untuk mentransmisikan informasi yang menjadi bagian integral dari perjudian *online*.

d. Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian

Peraturan perundang-undangan memberikan arti Informasi Elektronik adalah data dalam berbagai bentuk (tulisan, suara, gambar, kode, simbol, dan lain-lain) yang dapat dipahami. Sedangkan Dokumen Elektronik adalah data dalam berbagai bentuk itu yang dibuat, dikirim, diterima, atau disimpan dalam berbagai media melalui perangkat elektronik. Dalam perkara ini, “*informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik*” yang dimaksud adalah platform Pragmatic Play jenis Mahjong Wins, permainan judi *online* yang hanya bisa diakses apabila terdapat jaringan internet. Permainan ini menampilkan tampilan visual room game, visualisasi scatter warna merah, pop-up jackpot, fitur taruhan (bet), pengaturan nominal taruhan, saldo kredit, hasil kemenangan atau kekalahan yang direkam secara digital, serta riwayat

⁷ Quora. (2024). *Bagaimana cara mendaftarkan diri pada slot online?* Id.Quora.com. Diakses pada 11 Agustus 2025 dalam <https://id.quora.com/Bagaimana-cara-mendaftarkan-diri-pada-slot-online-1>

transaksi keluar uang deposit. “*Yang memiliki muatan perjudian*” artinya sejalan dengan definisi judi dalam Pasal 303 KUHP, yakni adanya permainan, untung-untungan, dan pertaruhan. Jelas ada permainan judi *online* yaitu Pragmatic Play jenis Mahjong Wins. Adanya untung-untungan; dalam permainan Mahjong Wins, hasil akhir sepenuhnya ditentukan oleh sistem acak (*random number generator*) yang tidak dapat diprediksi atau dikendalikan oleh pemain. Tugas Terdakwa hanya memutar roda *roulette* yang didalamnya menampilkan lima kolom dan tiga gambar berbeda-beda. Apabila lima kolom tersebut memunculkan tiga gambar scatter warna merah maka Terdakwa akan mendapatkan jackpot. Terdakwa jelas tidak tahu apakah ia akan untung atau rugi dalam permainan dan secara sadar mengetahui bahwa kemenangan permainan tersebut bergantung pada keberuntungan semata. Terakhir. Adanya pertaruhan: Terdakwa menaruhkan sejumlah uang deposit sebesar Rp.54.000 yang ia transfer melalui DANA, kemudian memasang taruhan minimal Rp.200. Terdakwa mengalami kekalahan hingga saldo deposit miliknya tersisa Rp7.285. Unsur ini secara fakta persidangan telah terpenuhi.

Maka dari itu, Putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE. Putusan 1426/Pid.B/2024/PN Sby akan lebih sesuai jika menerapkan UU ITE dalam surat dakwaan, surat tuntutan, dan putusan, bukan KUHP seperti yang dijabarkan JPU dan Majelis Hakim.

C. PENUTUP

Penegakan hukum pidana di Indonesia sangat jauh dengan ketentuan normatif yang ada. Tindak pidana yang marak terjadi dan terus meningkat dari hari ke hari adalah tindak pidana perjudian. Seiring perkembangan jaman, tindak pidana perjudian berkembang menjadi judi *online*. Judi *online* lebih gemar diminati oleh masyarakat karena mudah diakses melalui perangkat elektronik, yang paling populer saat ini adalah platform judi *online* “Pragmatic Play”.

Penegakan hukum tindak pidana perjudian *online* pada platform “Pragmatic Play” memiliki banyak perbedaan pendapat oleh Majelis Hakim. Putusan yang

ditetapkan oleh hakim menimbulkan banyak pertanyaan karena masih banyak yang menerapkan KUHP daripada UU ITE sebagai dasar putusan. Padahal mengingat KUHP adalah bentuk *lex generalis* sedangkan UU ITE termasuk *lex specialis*. Analisis terhadap putusan-putusan tersebut penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana fakta normatif terhadap peraturan perundang-undangan, dengan ini disimpulkan:

1. Substansi yang mengatur tindak pidana perjudian dalam KUHP dan UU ITE memiliki perbedaan mendasar terhadap ruang lingkup, bentuk perbuatan, subjek hukum, sanksi pidana, media perbuatan, dan tujuan pengaturan. KUHP menekankan pada perbuatan berjudi secara umum di ruang terbuka, sedangkan UU ITE memperluas pengaturan ke ranah elektronik. Hal ini menegaskan bahwa perkembangan teknologi memerlukan instrumen hukum khusus untuk menjangkau bentuk kejahatan modern yang tidak sepenuhnya terakomodasi dalam KUHP.
2. Perkara Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby merupakan salah satu contoh putusan terhadap tindak perjudian yang dilakukan melalui media daring namun diputus dengan KUHP. Analisis terhadap putusan ini menunjukkan bahwa putusan nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby memenuhi seluruh unsur Pasal 27 Ayat (2) UU ITE, sebagaimana unsur “*setiap orang*”, “*dengan sengaja dan tanpa hak*”, “*mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diakses, “informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”*”.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adami Chazawi & Ardi Ferdian. (2022). *Tindak Pidana Informasi Dan Transaksi Elektronik Ed. Revisi*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Ali, Z. (2021). *Metode penelitian hukum*. Sinar Grafika.
- Djulaeka, S. H., & Devi Rahayu, S. H. (2020). *Buku Ajar: Metode Penelitian Hukum*. Scopindo Media Pustaka.
- Gainau, M. B. (2016). *Pengantar metode penelitian*. PT. Kanisius.
- Jousa Sitompul. (2012). *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. PT. Tatanusa. Jakarta
- K.Wantjik Saleh. (1981). *Pelengkap KUHP*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Marzuki, P. M. (2005). *Penelitian Hukum*.
- Moeljatno, S. H. (2009). *Asas-asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- P. A. F (2013). Lamintang. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Peter Mahmud Marzuki. (2016). *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Cetakan ke -12. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pidada, I. B. A., Titahelu, J. A. S., Nainggolan, A. A., Sinaga, L. V., Hehanussa, D. J., Sopacua, M. G., ... & Fuady, M. I. N. (2022). *Tindak Pidana Dalam KUHP*.
- Ronny Hanitijo Soemitro. (1983). *Metodologi Penelitian Hukum*, Ghalia Indonesia. Jakarta.
- S. R. Sianturi. (2002). *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapan*. Cet. 3. Jakarta: Stora Grafika.
- Santoso, A. P. A., Rifai, A., Wijayanti, E., & Prastyanti, R. A. (2022). *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- Sigit, S. S., Haryani, A. T., & Farkhani. (2020). *Metodologi riset hukum*. Sukoharjo: Oase Pustaka.
- Soekanto, S & Sri, M. (2007). *Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamuji. (1995). *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Susiani, D. (2024). *Metodologi Penelitian Hukum*. Penerbit Tahta Media.
- Wijaya, V. R. M., & Royani, E. (2023). *Hukum pidana penanggulangan tindak perjudian*. Amerta Media.

Publikasi Ilmiah

- Achmad, R. (2017). Hukum Pidana Sebagai Suatu Sistem. *Legalitas: Jurnal Hukum*, 3(2), 66-95.
- Astuti, L. (2022). Faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan perjudian online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189.
- David, D. (2022). Mekanisme Yuridis atas Penetapan Tersangka Pada Pelaku Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan Secara Online Berdasarkan Pasal 303 KUHP Dan Pasal 27 Ayat 2 UU ITE. *Mustika Justice: Jurnal Ilmu Hukum*, 2(1), 50-50.

- Djuhari, D., & Dewi, S. (2021). Fenomena Transaksi Bisnis Online Di Era 4.0. *Jurnal Akuntansi Kontemporer*. 13(1), 27-38
- Dody Tri Purnawinata. (2021), "Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online". *Jurnal Unpal*, Vol. 19, No. 2.
- Firmansyah, M. M., & Wahyudi, E. (2019). Kajian Putusan Pidana Denda Dalam tindak Pidana Narkotika. *Simposium Hukum Indonesia*, 1(1), 100-112.
- Kansil, F. I. (2014). Sanksi Pidana Dalam Sistem Pemidanaan Menurut KUHP Dan Di Luar KUHP. *Lex Crimen*, 3(3).
- Sri Setiawati, Sumartini Dewi. (2023). "Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online di Indonesia". *Jurnal Pro Hukum: Jurnal Penelitian Bidang Hukum*, Vol. 12, No. 1.
- Sujuti, A. F., Astutik, S., & Cornelis, V. I. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Slot Mahjong Ways 2 Berdasarkan Putusan Perkara Nomor 1585/Pid. B/2024/Pn Sby. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2).
- Tuwo, C. P. C. (2016). Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tentang Perjudian. *Lex Crimen*, 5(1).
- Wagey, C. G. (2020). Penertiban Perjudian Menurut Peraturan Perundang-Undangan Pidana Indonesia (Analisis Pasal 303 KUHPidana Jo UU No 7 Tahun 1974). *Lex Crimen*, 9(3).
- A. Hasil Penelitian
- Arbikusumo, Q. H. (2022). *Identifikasi Pemenuhan Unsur Tindak Pidana Perjudian Online Dalam Game Higgs Domino*. Undergraduate Thesis, UPN Veteran Jawa Timur.
- Hikmah M, Miranda S. (2023). *Permainan Game Online Pragmatic Play dalam Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif*. Undergraduate Thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Pinasti, C. A., & Puspitosari, H. (2023). *Tinjauan Yuridis Terhadap Perjudian Online Jenis Dingdong Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia (Studi Putusan Nomor 2/Pid. B/2022/PN Rtg Provinsi Nusa Tenggara Timur)*. Undergraduate Thesis, UPN Veteran Jawa Timur.

Website

- Ayamkotek. (2024). *Strategi Menang Bermain Slot dari Pragmatic Play: Tips dan Trik*. Welbm.co.uk. Diakses pada 1 Juli 2025 dalam <https://welbm.co.uk/strategi-menang-bermain-slot-dari-pragmatic-play-tips-dan-trik>
- Bernadetha. (2023). *Mengenal Unsur Tindak Pidana dan Syarat Pemenuhannya*. Hukumonline.com. Diakses pada 24 Juli 2025 pukul 08.51 WIB dalam <https://www.hukumonline.com/klinik/a/mengenal-unsur-tindak-pidana-dan-syarat-pemenuhannya-lt5236f79d8e4b4/>.
- Bidang Komunikasi dan Informasi Publik Pemerintah Kota Malang. (2024). *Pelaku Judi Online Bisa Dijerat UU ITE*. Malangkota.go.id. Diakses pada tanggal 27 Juli 2025 Pukul 16.50 WIB dalam <https://malangkota.go.id/2024/05/11/pelaku-judi-online-bisa-dijerat-uu-ite/>
- Fitri, N. H. (2024). *Memahami Pertanggungjawaban Pidana Dalam KUHP Baru*. Hukumonline. Diakses pada tanggal 9 April 2025 dalam

- <https://www.hukumonline.com/berita/a/memahami-pertanggungjawaban-pidana-dalam-KUHP-baru-lt65da29d97d621/?page=3>
- Josua Sitompul, S.H., IMM. (2018). *Cara Penyidik Menjerat Pelaku Perjudian Internet*. Hukumonline.com. Diakses pada tanggal 27 Juli 2025 Pukul 17.05 WIB dalam <https://www.hukumonline.com/klinik/a/pembuktian-perjudian-melalui-internet-cl4903/>
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2024). *Patroli Siber Kemkomdigi Tindak 72 Ribu Konten Judi Online*. Komdigi.go.id. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025 dalam <https://www.komdigi.go.id/berita/rilis-gpr/detail/patroli-siber-kemkomdigi-tindak-72-ribu-konten-judi-online>
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025). *Sebanyak 1,3 Juta Konten Judi Diblokir, Komdigi-BPK Perkuat Tata Kelola Ruang Digital*. Komdigi.go.id. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025 dalam <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/sebanyak-13-juta-konten-judi-diblokir-komdigi-bpk-perkuat-tata-kelola-ruang-digital>
- Nadia Putri Rahmani. (2025). *PPATK tekan jumlah deposit judi "online" pada kuartal pertama 2025*. Sumbar.antaranews.com. Diakses pada tanggal 30 Juni 2025 dalam <https://sumbar.antaranews.com/berita/678477/ppatk-tekan-jumlah-deposit-judi-online-pada-kuartal-pertama-2025>
- Quora. (2024). *Apa itu Pragmatic Play dan apa yang membuatnya menjadi penyedia permainan slot terkenal*. Id.Quora.com. Diakses pada 16 Juni 2025, dari <https://id.quora.com/Apa-itu-Pragmatic-Play-dan-apa-yang-membuatnya-menjadi-penyedia-permainan-slot-terkenal>
- Quora. (2024). *Bagaimana cara mendaftarkan diri pada slot online?*. Id.Quora.com. Diakses pada 11 Agustus 2025 dalam <https://id.quora.com/Bagaimana-cara-mendaftarkan-diri-pada-slot-online-1>
- Renata Christha Auli, S.H. (2024). *Bunyi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang Judi Online*. Hukumonline.com. Diakses pada tanggal 29 Juli 2025 Pukul 09.00 WIB dalam <https://www.hukumonline.com/klinik/a/bunyi-Pasal-27-Ayat-2-uu-ite-2024-tentang-ijudi-online-i-lt65afa86471ccc/>
- Renata Christha Auli, S.H. (2024). *Ini Bunyi Pasal 303 KUHP tentang Perjudian*. Hukumonline.com. Diakses pada tanggal 29 Juli 2025 Pukul 10.19 WIB dalam <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ini-bunyi-Pasal-303-kuhp-tentang-perjudian-lt668f032d35f83/>

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian