

TINJAUAN YURIDIS PENJATUHAN SANKSI PADA TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE PADA PUTUSAN NOMOR 240/PID.SUS/2024/PN SGM***JURIDICAL REVIEW OF THE IMPOSITION OF SANCTIONS IN THE CRIME OF ONLINE GAMBLING IN DECISION NUMBER 240/PID.SUS/2024/PN SGM***

Andi Tanwir Mappanyukki¹
Universitas Indonesia Timur¹
Email: anditanwirmappanyukki@gmail.com

A. Rahmah²
Universitas Indonesia Timur²
Email: a.rahmah501@gmail.com

Achmad Fauzi³
Universitas Indonesia Timur³
Email: afauzi10@gmail.com

IJI Publication
p-ISSN: 2774-1907
e-ISSN: 2774-1915
Vol. 5, No. 2, pp. 162-169
Maret 2025



Unit Publikasi Ilmiah
Intelektual Madani
Indonesia

Abstrak: Permainan judi *online* menggunakan teknologi dan komunikasi sebagai media permainan modern. Mengingat kehadiran komputer di jaringan yang besar, hal ini tentu akan menciptakan keuntungan yang sangat besar dibandingkan game biasa. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan juga menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari layanan fisik ke bentuk layanan *online*. Hal ini disebabkan pemantauan aktivitas perjudian *online* masih sulit dilakukan secara mendalam karena perjudian *online* ini menggunakan media komputer yang dihubungkan dengan internet. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian yuridis normatif (metode penelitian hukum normatif). Hasil penelitian bahwa penerapan Penegakan hukum terhadap pelaku pidana *cyber crime* judi *online* pada Putusan Nomor 240/Pid.Sus/2024/PN Sgm telah memenuhi ketentuan hukum sebagaimana Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku telah terbukti secara sah dan memenuhi setiap unsur pada ruang lingkup perbuatan tindak pidana adalah perbuatan yang dilakukan dengan melawan hukum atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Kata Kunci: Judi online; Kejahatan Luar Biasa; Kejahatan Dunia Maya.

Abstract: Online gambling games use technology and communication as a modern gaming medium. Given the presence of computers in a large network, this will certainly create a huge advantage over ordinary games. In addition to this convenience, the safety factor is also a reason and consideration for many people to switch from physical services to online forms of service. This is because monitoring online gambling activities is still difficult to do in depth because online gambling uses computer media connected to the internet. This research was conducted with normative juridical research (normative legal research method). The results of the study show that the application of law enforcement against the perpetrators of online gambling cybercrime in Decision Number 240/Pid.Sus/2024/PN Sgm has fulfilled the legal provisions as the Law of the Republic of Indonesia Number 1 of 2024 concerning Electronic Information and Transactions. The perpetrator has been proven legally and fulfills every element in the scope of the criminal act is an act committed unlawfully or without the right to distribute and/or transmit and/or make accessible electronic information and/or electronic documents that have gambling content.

Keywords: Online gambling; Extraordinary Criminal; Cybercrime.

PENDAHULUAN

Hukum merupakan media yang memuat nilai-nilai atau konsep-konsep yang berkaitan dengan keadilan, kebenaran, dan kesejahteraan sosial. Penegakan hukum itu terletak pada suatu kegiatan yang menyasikan hubungan dari nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaidah-kaidah/pandangan-pandangan nilai yang mantap dan mengejwantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan (*social engineering* dan *social control*) kedamaian pergaulan hidup. Adanya penegakan hukum menjadikan undang-undang atau hukum tidak hanya menjadi

dokumen saja. Oleh karena itu, Keberhasilan hukum tergantung pada penerapan dan penerapan hukum.

Teknologi merupakan alat untuk perubahan dalam masyarakat, inilah pentingnya peran teknologi, oleh karena itu, tampaknya masyarakat modern sangat bergantung pada teknologi baik dalam arti positif maupun negatif. Kemajuan teknologi dan industri merupakan produk budaya manusia, selain memberikan dampak positif yaitu dapat dimanfaatkan untuk kepentingan umat manusia, tetapi juga berdampak negatif bagi perkembangan dan peradaban manusia itu sendiri. Dampak negatif tersebut terkait dengan kejahatan.

Konvergensi teknologi komunikasi, media dan komputer memunculkan alat baru yang disebut internet. Internet telah membawa hal-hal baru yang sama bagi umat manusia. Internet adalah Kumpulan jaringan komputer yang terhubung ke situs akademik, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan pribadi. Dengan bantuan internet, manusia dapat melakukan aktivitas yang mirip dengan kehidupan di dunia nyata. Manusia dapat melakukan berbagai aktivitas disana, seperti interaksi, transaksi bisnis. Internet tampaknya telah membentuk realitas baru: membagi realitas kehidupan manusia menjadi kehidupan nyata dan kehidupan virtual. Dengan berkembangnya peradaban manusia, Internet seolah menjadi tempat yang memindahkan kehidupan nyata dari kehidupan nyata ke kehidupan virtual. Hal ini dapat dimaklumi, karena dengan adanya internet, aktivitas yang sulit dilakukan di dunia nyata dapat diselesaikan (dengan mudah) di (virtual) dunia maya.

Salah satu dampak negatif dari internet adalah perjudian *online*, yang sebelumnya orang-orang hanya melakukan permainan judi dengan cara yang biasa. Pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. kejahatan erat kaitannya dengan perkembangan masyarakat. Semakin maju kehidupan masyarakat, maka kejahatan juga semakin maju. Kejahatan juga menjadi sebagian dari hasil budaya itu sendiri

Perjudian adalah fenomena yang tak terbantahkan di masyarakat seiring waktu, game ini dapat dimainkan dengan berbagai mekanisme dan bentuknya, perjudian umumnya dianggap sebagai kejahatan yang dapat merusak tatanan kehidupan didalam masyarakat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, perjudian juga telah mengalami pergeseran ke perjudian *online*

yang lebih praktis dan aman, fenomena judi *online* yang marak dikalangan masyarakat saat ini dikenal luas dengan istilah judi *online*. Bahkan di tengah masyarakat khususnya di warnet atau menggunakan laptop saat melakukan aktivitas tersebut, atau melalui smartphone dengan fasilitas pendukung atau program pendukung untuk bermain taruhan togel *online*. Salah satu kemudahan judi *online* adalah dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, karena perusahaan taruhan *online* yang tersebar di Internet beroperasi sepanjang waktu, dan permainan berjalan di warnet, tempat dengan wifi atau melalui smartphone. Dalam transaksi pembayaran, metode *online* juga digunakan melalui M-banking.

Perjudian sebagai kejahatan yang melanggar norma kesopanan, yang tidak termasuk dalam ranah kesusilaan yang diatur oleh Bab XIV Buku Kedua KUHP. Pelanggaran hukum yang disengaja terkait dengan tindak pidana ini, seperti memberikan kesempatan untuk berjudi atau terlibat dalam kegiatan semacam itu, diatur oleh Pasal 303 KUHP: "Barangsiapa melakukan perjudian, diancam hukuman pidana 10 tahun penjara, atau denda Rp. 25 juta, kecuali mendapat izin dari penguasa yang berwenang."

Pemain judi *online* menggunakan teknologi dan komunikasi sebagai media permainan modern. Mengingat kehadiran komputer di jaringan yang besar, hal ini tentu akan menciptakan keuntungan yang sangat besar dibandingkan game biasa. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan juga menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari layanan fisik ke bentuk layanan *online*. Hal ini dikarenakan pemantauan aktivitas perjudian *online* masih sulit dilakukan secara mendalam dikarenakan perjudian *online* ini menggunakan media komputer yang dihubungkan dengan internet.

Dampak yang dapat timbul dari judi diantaranya kerugian material yang dapat merusak stabilitas ekonomi keluarga, pemborosan waktu yang tidak produktif,

kurangnya pengembangan kreativitas pribadi, dan dampak yang paling serius, yaitu gangguan terhadap keamanan masyarakat, merupakan beberapa efek negatif dari perjudian *online*. Dalam konteks hukum positif diatur secara spesifik dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik yang menyatakan: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Diperlukan langkah-langkah penegakan hukum untuk mengatasi dan mengurangi kejahatan *cyber crime*, terutama pada bidang perjudian *online*, agar kegiatan ini tidak semakin meluas. Secara konseptual, penegakan hukum merupakan upaya untuk mengoordinasikan hubungan berdasarkan nilai-nilai yang tercermin dalam norma-norma yang baik dan mencerminkan sikap tindakan sebagai bentuk akhir dari penjelasan nilai-nilai tersebut. Tujuannya adalah untuk menciptakan, menjaga, dan mempertahankan kedamaian dalam kehidupan berkomunitas. Pelaksanaan penegakan hukum sendiri dilakukan oleh aparat penegak hukum, yang, selain bergantung pada kesadaran hukum masyarakat, juga sangat mempengaruhi oleh peran mereka dalam masyarakat. Jika langkah-langkah tidak diambil dengan cepat, konsekuensinya akan sangat serius. Negara memiliki tanggung jawab untuk menegakkan kepastian hukum, terutama dalam memberantas segala bentuk tindak pidana yang tidak sesuai dengan norma dan nilai ideologi Pancasila. Salah satu contohnya adalah larangan terhadap perjudian *online* di Indonesia. Meskipun demikian, upaya pemberantasan kejahatan judi *online* saat ini belum mencapai tingkat optimal.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian yuridis normatif (metode penelitian

hukum normatif). Metode penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan kepustakaan hukum seperti Perundang-undangan, Buku, Jurnal, Skripsi dan Kamus Hukum. Yang dimaksud Perundang-Undang dalam penelitian ini meliputi: KUHP dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

HASIL DAN DISKUSI

Penerapan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Putusan Nomor 240/Pid.Sus/2024/PN Sgm

Pasal 303 dan Pasal 303 BIS Kitab Undang-Undang Hukum Pidana telah mengalami perubahan, sehingga ancaman pidananya menjadi lebih berat. Hal ini terlihat dari pidana penjara maksimal sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah yang ditingkatkan menjadi ancaman pidana dalam Pasal 303 (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pasal 303 BIS KUHP memberikan ketentuan mengenai hukuman pidana untuk pelaku tindak pidana perjudian. Dalam ayat (1), pidana yang diberikan adalah penjara selama empat tahun atau denda sebesar sepuluh juta rupiah sebagai hukuman. Sementara itu, ayat (2) menyatakan bahwa pelaku dapat dihukum dengan pidana penjara selama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah. Dari penjelasan mengenai regulasi hukum pidana tersebut, terlihat jelas bahwa perjudian merupakan kegiatan yang diatur dan dilarang oleh undang-undang, dan bagi pelakunya dapat dikenakan sanksi pidana.

Secara lengkap dalam KUHP tindak pidana perjudian diatur dalam beberapa pasal yaitu,

- a. Pasal 303 KUHP Ayat 1 (1) yang mengatur.
- b. Pasal 303 KUHP Ayat 2 yang mengatur.
- c. Pasal 303 KUHP Ayat 3, yang mengatur.

Selain Pasal 303 KUHP tentang perjudian, adapun pasal lain yang mengatur hal serupa adalah Pasal 303 BIS KUHP. Isi pasal tersebut di antaranya adalah Pasal 303 BIS ayat (1) “Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah, barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303 dan atau barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada ijin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.”

Kemudian selanjutnya jenis perjudian yang dimaksud dijelaskan lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan diatur juga dalam Pasal 303 BIS KUHP yang mengatur bahwa: “Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah-satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.”

Pada konteks tindak pidana perjudian *online*, dalam hukum positif di Indonesia tidak dikenal istilah tindak pidana perjudian *online*. Meskipun lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini disebutkan dalam konsiderannya yaitu adalah karena globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan ITE di tingkat nasional sehingga pembangunan teknologi informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perbuatan pidana judi *online* yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas

Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki persinggungan dengan unsur atau delik perjudian yang diatur dalam Pasal 303 KUHP. Perbuatan tindak pidana perjudian *online* yang diatur Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki persinggungan dengan unsur atau delik perjudian yang diatur dalam Pasal 303 KUHP. Namun perlu penulis tegaskan kembali jika hubungan antara kedua peraturan perundang-undangan tersebut hanya sebatas persinggungan terkait dengan tindak pidana perjudian dan bukan merupakan aturan yang berifat pengkhususan dalam suatu aturan mengenai satu tindak pidana (*lex Specialis*).

Unsur-unsur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-undang No.11 tahun 2008 tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, diantaranya:

- a. Unsur Subjektif, berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”.
- b. Unsur objektif, berupa Melawan Hukum, melakukan tindakan “tanpa hak”.

Unsur ini sebagaimana tercantum dengan kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Sedangkan objek dari perbuatannya adalah Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian

Kemudian jika mengacu pada unsur-unsur pasal di atas tersebut maka dapat disimpulkan ruang lingkup tindak pidana perjudian *online* adalah perbuatan yang dilakukan dengan melawan hukum atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat

diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Berdasarkan ruang lingkup dari pengaturan tindak pidana perjudian *online* di atas tersebut maka secara asas legalitas setiap perbuatan yang termasuk dalam ruang lingkup tersebut merupakan sebuah pelanggaran atau kejahatan yang memiliki suatu pertanggungjawaban pidana sebagaimana yang tertuang dalam KUHP terkait dengan asas pertanggungjawaban pidana atau asas kesalahan dalam hukum pidana, yang menentukan bahwa pada prinsipnya tiada pidana tanpa kesalahan.

Pada prinsipnya seseorang sudah dapat dipidana apabila telah terbukti melakukan tindak pidana dan ada kesalahan. Sedangkan pertanggungjawaban dari tindak pidana perjudian *online* diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan sanksinya yang berbunyi; “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Pada kedua aturan tersebut memiliki kesamaan subyek hukum yaitu orang perorangan maupun badan/perusahaan. Mengenai obyek hukum pun tidak berbeda yakni tindak pidana perjudian. Pasal-pasal Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengautur mengenai ketentuan pidana diidentifikasi bahwa subyek atau yang berbuat tindakan pidana bisa dituntut pertanggungjawaban pidana yakni ‘setiap orang’ yaitu orang perorangan juga korporasi.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ini pada ketentuan umum Bab I, bahwa orang adalah orang perorangan, warga negara Indonesia atau warga negara asing, maupun badan hukum

sedangkan badan usaha adalah perusahaan perorangan atau perusahaan persekutuan, baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum. Namun meskipun begitu, kedua aturan tersebut memiliki perbedaan yang sangat mendasar pada ruang lingkup unsur perbuatannya. Dalam Pasal 303 BIS KUHP ruang lingkup dari unsur perbuatannya adalah turut serta dalam permainan judi sebagai pemain dan/atau menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian sebagai atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan perjudian. sedangkan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.

Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-undang No.11 tahun 2008 ruang lingkup perbuatan yang dikualifikasikan sebagai tindak pidana adalah perbuatan yang dilakukan dengan melawan hukum atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Fokus dari pengaturan Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 3 ini adalah perbuatan mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik. Hal tersebut berbeda dengan pasal 303 KUHP yang secara jelas memberikan keterangan mengenai perbuatan judi serta larangan perbuatan terkait dengan perjudian itu sendiri. Sehingga berdasarkan hal tersebut sangat terang dan jelas jika pada prinsipnya dalam Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang

Informasi dan Transaksi Elektronik yang diatur bukanlah larangan melakukan perjudian melainkan larangan terhadap perbuatan yang berkaitan dengan promosi, pengiklanan dan pengumuman konten perjudian.

Dasar Pertimbangan Hakim dalam Menjatuhkan Sanksi pada Tindak Pidana Perjudian Online

Penetapan upaya untuk memerangi kegiatan ilegal perjudian *online* adalah upaya yang wajar untuk meminimalkan kejahatan melalui penegakan hukum pidana, terutama memuaskan rasa keadilan dan kegunaan. Upaya tersebut dapat dilakukan secara non penal (preventif) dan secara penal (represif). Upaya represif dengan memberikan sanksi pidana untuk pelaku perjudian. Penanggulangan atau pencegahan secara penal (represif) dilakukan dengan pembentukan sistem penegakan hukum yang diimplementasikan/ diwujudkan dalam 4 (empat) sub sistem, yaitu, kekuasaan penyidikan oleh Lembaga penyidik, kekuasaan penuntutan oleh lembaga penuntut umum, kekuasaan mengadili/menjatuhkan putusan oleh badan peradilan; dan kekuasaan pelaksanaan hukum pidana oleh aparat pelaksana eksekusi.

Sebelum menjatuhkan hukuman kepada terdakwa dalam putusan maka majelis hakim terlebih dahulu mempertimbangkan Hal-Hal yang memberatkan termasuk di dalamnya perbuatan terdakwa tidak mendukung program Pemerintah untuk memberantas perjudian. ebagaimana berkembangnya zaman dan adanya sebuah teknologi maka lahirlah perjudian secara *online* ini. Perjudian ini sama aja halnya dengan perjudian sebelum-sebelumnya. Akan tetapi perbedaan dari perjudian ini ialah medianya. Perjudian ini dilakukan melalui *smartphone*, laptop, komputer, dan sejenisnya yang harus terhubung dengan internet dimana taruhan

judi *online* berupa uang yang sudah dikonversikan ke media digital.

Sanksi terhadap perbuatan pidana dimaksudkan agar ketertiban di dalam masyarakat tidak terganggu. Dengan kata lain, pidana yang dijatuhkan kepada si pelaku kejahatan selain untuk membalas kejahatannya, melainkan untuk mempertahankan ketertiban umum.

Tingkat kerusakan yang ditimbulkan oleh perbuatan judi termasuk judi *online* harus benar-benar ditangani dengan serius. Judi *online* saat ini paling banyak digemari oleh masyarakat, tak terkecuali kaum remaja karena bentuknya sangat menarik, mudah dimainkan kapan saja dan dimana saja. Hal ini karena perkembangan teknologi, terutama penggunaan *smartphone* bersama kuota internet yang dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Sejalan dengan perkembangan tersebut, bisnis judi *online* juga meluas dan mulai dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu yang ingin mengambil keuntungan darinya.

Fakta di lapangan membuktikan, bahwa kegiatan judi *online* semakin marak dengan masih ditemukannya berbagai situs yang masih aktif di hasil pencarian internet. Hal ini terjadi karena meskipun banyak situs judi *online* telah diblokir oleh Pemerintah, para pelaku kembali menjalankan kegiatannya menggunakan nama lain. Contohnya, permainan slot *online* tetapi nama situsnya adalah lembaga pendidikan atau kelompok perlindungan flora dan fauna. Penegakkan hukum yang lebih tegas diperlukan agar tindak pidana perjudian dapat diatasi dan tidak meluas lagi di tengah masyarakat.

Judi memang dapat menjadi alternatif dalam mencari uang tambahan, karena sifatnya yang sangat menggiurkan serta mempunyai daya tarik tersendiri, sehingga banyak masyarakat tergoda untuk ikut serta, baik hanya sebagai penonton, pemain atau bandar. Perkembangan judi *online* dan potensi keuntungan yang dimiliki membuat pihak-

pihak tertentu memanfaatkannya dengan membuka berbagai situs di internet atau website serta menciptakan permainan aplikasi bermuatan judi agar mudah diakses semua orang, tidak terkecuali pemain berpengalaman dari negara-negara lain.

Keberadaan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik masih mempunyai beberapa kelemahan termasuk pidana penjara yang ringan bagi para pelakunya. Berdasarkan Putusan Nomor 240/Pid.Sus/2024/PN Sgm, menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa tersebut di atas dengan pidana penjara selama 7 (tujuh) Bulan haruslah di tinjau dari tujuan pemidaan itu sendiri. Judi ini merupakan bahaya yang mengancam masyarakat dan pribadi. Judi ini merusak waktu dan aktivitas hidup dan menyebabkan si pemain-pemainnya menjadi manusia yang tamak, mereka mau mengambil hak orang tetapi tidak mau memberi, menghabiskan barang tetapi tidak dapat memproduksi. Judi adalah semua permainan yang tidak terlepas dari untung dan rugi bagi pemainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas jika dilihat dari sanksi yang diberikan oleh hakim maka penulis menganggap Putusan Nomor 240/Pid.Sus/2024/PN Sgm, tersebut masih terbilang ringan dan belum mampu untuk mencapai tujuan dari suatu pemidanaan. Sanksi terutama pidana penjara terhadap para pelaku judi *online* menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik masih ringan sehingga Pemerintah perlu mengevaluasi kembali tingkat hukuman yang harus diterima para pelaku agar kegiatan judi *online* tidak merajalela, bahkan berkurang jumlahnya dalam masyarakat. Pelaku yang terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa izin, termasuk juga dengan membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Artinya, pelaku dapat dikenakan hukuman berupa ancaman pidana

dalam bentuk pidana penjara maksimal enam tahun dan denda paling banyak satu miliar rupiah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Penegakan hukum terhadap pelaku pidana *cyber crime* judi *online* pada Putusan Nomor 240/Pid.Sus/2024/PN Sgm telah memenuhi ketentuan hukum sebagaimana Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku telah terbukti secara sah dan memenuhi setiap unsur pada ruang lingkup perbuatan tindak pidana adalah perbuatan yang dilakukan dengan melawan hukum atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Dasar pertimbangan hakim Terkait dengan sanksi pidana terhadap pelaku telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik masih terbilang ringan dan belum mampu untuk mencapai tujuan dari suatu pemidanaan. Pelaku yang terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Artinya, pelaku dapat dikenakan hukuman berupa ancaman pidana dalam bentuk pidana penjara maksimal enam tahun dan denda paling banyak satu miliar rupiah.

REFERENSI

- Abdul Wahid, Mohammad Labib, (2005). *Kejahatan Mayantara (Cyber crime)*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Andrew Shandy Utama, (2021). *Problematika Penegakan Hukum*. Solok: Penerbit Insan Cendekia Mandiri.

- Chairul, Huda, (2011). *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Djaenab, (2018). *Efektifitas Dan Berfungsinya Hukum Dalam Masyarakat*. Jurnal Ash-Shahabah.
- Gialdah T.B., Tien S., (2020). *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Malang: Setara Press.
- Hasaziduhu Moho, (2019). *Penegakan Hukum Di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan Dan Kemanfaatan*. Jurnal Warta Edisi : 59.
- Hery Sulisyanto, Lindu Ardjayeng (2018). *Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Dinamika Hukum Dan Masyarakat, volume 1, Nomor 1.
- Joko Sriwidodo, (2019). *Kajian Hukum Pidana Indonesia "Teori dan Praktek"*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Lamintang, Franciscus Theo junior Lamintang, (2016). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Laurensius Arliman S, (2015). *Penegekan Hukum dan Kesadaran Masyarakat*, Yogyakarta: Deepublish.
- M. Ali Zaidan, (2015). *Menuju Pembaharuan Hukum Pidana*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Maskun, (2013). *Kejahatan Cyber Crime*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Moh Rifa'i, (2018). *Manajemen Pendidikan Hukum, Kajian Masyarakat Beragama Perspektif Pendekatan Sosiologis*, vol.2, nomor 1.
- Muhammad Ainul Syamsu, (2016). *Penjatuhan Pidana dan Dua Prinsip Dasar Hukum Pidana*, Jakarta: Kencana.
- Oktir Nebi, (2018). *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Toto Gelap (Togel) di Masyarakat*, Jurnal Administrasi Sosial dan Humaniora, volume 3, Nomor 1.
- Pipin Syarifin, (2000) *Hukum Pidana Di Indonesia*, cet. 1, Bandung: Pustaka Setia.
- R. Soeroso., (2013), *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Ribut Baidi & Aji Mulyana, (2024). *Peran Hakim Memperkokoh Integritas Peradilan sebagai Benteng Penegakan Hukum dan Keadaban Publik*. Jurnal Hukum Mimbar Justitia (JHMJ) Vol. 10, No.1.
- Soerjono Soekanto, (2010). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Soerjono Soekanto, (2013) *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo.