

PENEGRAKAN HUKUM TERHADAP JUDI ONLINE (STUDI KASUS PERMAINAN ROULETTE)¹

Oleh :
Desteny Shine Angge Peoni²
Fonny Tawas³
Veibe Vike Sumilat⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap tindakan perjudian *online* dan untuk mengetahui efektivitas hukum dalam penegakan tindak pidana judi *online*, termasuk relevansi, serta kebutuhan untuk melakukan penguatan hukum dengan revisi dan atau membuat peraturan yang baru. Dengan menggunakan metode penelitian hukum normatif, dapat ditarik kesimpulan yaitu : 1. Indonesia belum memiliki sistem hukum yang terpadu, komprehensif, dan sinkron dalam menanggulangi kejahatan judi *online*. Terdapat tiga payung regulasi yang berjalan sendiri-sendiri tanpa integrasi yang kuat, yaitu KUHP, UU ITE, dan kebijakan administratif Kominfo berupa pemblokiran situs. Tidak adanya regulasi khusus mengenai judi *online* membuat aparat hukum sering menggunakan pasal yang kurang relevan atau menggunakan dua dasar hukum secara terpisah. 2. Dari perspektif efektivitas penegakan hukum, penerapan Pasal 303 KUHP dalam kasus judi *online* masih menimbulkan persoalan karena pasal ini hanya mengatur perjudian konvensional yang terjadi secara fisik. Tidak ada satu pun unsur di dalamnya yang merujuk pada penggunaan sistem elektronik, *platform* digital, transaksi *online*, atau server internet sebagai bagian dari tindak pidana. Padahal judi *online* merupakan kejahatan yang modus operandi dan ruang kejahatannya berbeda dari perjudian tradisional. 2.

Kata Kunci : *judi online, roulette*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar terhadap berbagai bagian kehidupan manusia, termasuk dalam munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru yang dapat dilakukan secara digital. Perjudian yang dahulu dilakukan secara konvensional kini dapat diakses dengan mudah melalui internet oleh siapa saja dan kapan saja.

Maraknya iklan terselubung, endorsement selebritas, serta kemudahan akses melalui perangkat seluler, turut mempercepat penyebaran praktik judi *online* di tengah masyarakat Indonesia. Sayangnya, perkembangan ini belum sepenuhnya diimbangi dengan sistem pengawasan dan regulasi yang memadai, sehingga praktik judi *online* jenis *roulette* semakin sulit diberantas.

Perjudian *online* dikategorikan sebagai *cyber crime* karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian *online* menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesuilaan, dan moral Pancasila, serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia.⁵

Maraknya Judi *Online* di berbagai kalangan masyarakat Indonesia tengah menjadi pembicaraan yang cukup luas belakangan ini. Dengan bantuan teknologi, demi meraih nilai pendapatan yang besar dengan pengeluaran dengan jumlah yang kecil membuat orang-orang tergiur untuk bermain judi *online*. Perjudian *online* menjadi salah satu fenomena yang semakin memerlukan perhatian serius dalam kerangka hukum Indonesia.

Permainan judi jenis *roulette* adalah sebuah bagian dari permainan judi yang berasal dari negara Prancis. Nama ini diambil dari kata *roulette* yang berarti roda kecil. Dalam permainan ini, pemain akan memasang taruhan pada satu atau beberapa angka, kombinasi angka, warna atau apakah angka tersebut ganjil atau genap. Setelah itu, seorang bandar akan memutar roda *roulette* ke satu arah kemudian menjatuhkan bola kecil kearah yang berlawanan. Bola akhirnya akan jatuh kesalah satu slot bernomor, dan angka atau kombinasi yang muncul akan menentukan siapa yang menang.

Perjudian *online* ini dikategorikan sebagai *cyber crime* karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian *online* menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Pada dasarnya perjudian bertentangan dengan norma agama, kesuilaan dan dan moral pancasila serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Tindak pidana judi *online* tidak hanya menimbulkan masalah hukum, tetapi juga dampak sosial dan ekonomi yang serius, seperti peningkatan risiko adiksi judi,

¹ Artikel Skripsi

² Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 20071101494

³ Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

⁴ Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

⁵ Lanka Amar, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung, 2017, hlm. 1

kebangkrutan, dan konflik dalam keluarga. Oleh karena itu, penegakan hukum terhadap judi *online* menjadi penting untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif tersebut.⁶

Di Indonesia, segala bentuk perjudian telah dinyatakan sebagai perbuatan melanggar hukum sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan beberapa regulasi terkait, termasuk Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Namun, penegakan hukum terhadap pelaku judi *online* jenis *roulette* menghadapi berbagai hambatan, mulai dari keterbatasan teknologi aparat penegak hukum, sulitnya melacak server situs judi yang sering berada di luar negeri, hingga penggunaan identitas palsu oleh para pelaku. Kondisi ini menyebabkan upaya penegakan hukum seringkali tidak efektif dan tidak mampu memberikan efek jera bagi pelaku maupun penyedia *platform* judi *online*.

Dalam konteks Indonesia, judi *online* termasuk dalam kategori tindak pidana berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Meskipun demikian, pelaksanaan penegakan hukum terhadap judi *online* masih menghadapi berbagai kendala, mulai dari sulitnya pelacakan pelaku, keberadaan server di luar negeri, hingga keterbatasan perangkat hukum yang ada.

Walaupun tindakan judi *online* sudah dilarang oleh hukum negara Indonesia, namun hal ini tidak mengurangi bahkan mencegah orang – orang untuk mengakses berbagai macam situs judi. Banyaknya iklan yang bersifat persuasif dan mengandung ajakan untuk berjudi melalui internet tentunya membuat penegak hukum yang dalam hal ini aparat kepolisian dan kementerian kominfo seolah – olah terlihat tidak bergerak dan tidak peduli. Karena tidak ada upaya dalam pemblokiran terhadap iklan – iklan, situs dan *website* yang mengandung konten judi *online*. Mengenai perihal ini, kinerja aparat kepolisian dan kementerian kominfo patut dipertanyakan apakah tindak pidana perjudian *online* ini hanya dibiarkan begitu saja karena adanya faktor tertentu seperti ketidakmampuan mereka dalam mengatasi kejahatan ini. Karena sebaik – baiknya hukum yang berlaku, tidak ada gunanya jika tidak ditegakan.⁷

Selain UU ITE, hukum lain yang bisa diterapkan dalam penegakan tindak pidana judi

online di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (Perppu) Nomor 24 Tahun 2021 tentang Penghentian Sementara Penyelenggaraan Perjudian.

Penegakan hukum terhadap *cybercrime* dalam konteks judi *online* bisa menjadi tantangan, terutama karena pelaku seringkali menyamaraskan identitas mereka dan beroperasi dari yurisdiksi yang sulit dijangkau oleh hukum lokal. Namun, dengan kerja sama antarnegara dan upaya penegakan hukum yang efektif, langkah-langkah bisa diambil untuk mengurangi dampak dari kejadian siber terkait judi *online*. Pelaksanaan hukum di dalam kehidupan masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum seluruh masyarakat, ditentukan oleh aparat penegak hukum.⁸

Kondisi saat ini menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online*, khususnya dalam permainan *roulette*. Apakah aparat penegak hukum telah memiliki strategi dan instrumen hukum yang memadai? Bagaimana implementasi kebijakan pemblokiran situs dan penindakan pelaku dapat berjalan optimal di tengah keterbatasan infrastruktur dan regulasi?

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hukum terhadap kejadian judi *online* di Indonesia?
2. Bagaimana efektivitas hukum terhadap para pelaku judi *online* di Indonesia?

C. Metode Penelitian

Penulisan ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif.

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Judi *Online* Permainan *Roulette*

Roulette merupakan salah satu permainan kasino klasik yang berasal dari Eropa dan kini telah tersedia dalam bentuk digital melalui *platform* judi *online*. Dalam permainan ini, pemain memasang taruhan pada angka, kelompok angka, warna, atau karakteristik tertentu, kemudian menunggu hasil dari putaran roda *roulette* yang disertai dengan bola kecil. Posisi akhir bola menentukan hasil taruhan pemain. Versi *online* dari permainan ini tersedia dalam dua format utama, yaitu dalam bentuk animasi digital dan dalam bentuk live streaming dengan dealer

⁶ I Gede S. P. Jaya, Tinjauan Yuridis Tentang Pembuktian Tindak Pidana Judi *Online*. Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2019, hlm.1

⁷ Fikri Haekal, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online Oleh Kepolisian Resort Mataram*, Mataram 2023

⁸ <https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/undang-undang-ite/>

sungguhan.⁹

Permainan *roulette online* memiliki berbagai varian, antara lain *Roulette Eropa*, *Roulette Amerika*, dan *Roulette Prancis*, yang masing-masing memiliki perbedaan dalam jumlah slot angka dan probabilitas kemenangan. Permainan ini sangat bergantung pada unsur kebetulan (chance), sehingga dikategorikan sebagai bentuk perjudian murni (pure gambling).

Dalam konteks hukum di Indonesia, permainan *roulette online* termasuk ke dalam kategori perjudian yang dilarang. Larangan terhadap segala bentuk perjudian diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan, antara lain:

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang menyatakan bahwa setiap bentuk perjudian, termasuk memberikan kesempatan atau fasilitas untuk berjudi, merupakan tindak pidana yang dapat dikenai sanksi pidana penjara dan/atau denda.¹⁰
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang dalam Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.¹¹
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, yang mempertegas kewenangan pemerintah dalam memblokir situs atau aplikasi yang memuat konten terlarang, termasuk perjudian *online*.¹²

Dengan demikian, meskipun *roulette online* merupakan permainan yang populer secara global dan tersedia secara luas melalui situs-situs internasional, keberadaannya di Indonesia tergolong ilegal dan dilarang oleh hukum yang berlaku. Aktivitas perjudian *online*, termasuk permainan *roulette*, tidak hanya berdampak pada

aspek hukum, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis terhadap masyarakat.

B. Studi Kasus Tindak Pidana Perjudian *Online*

Kasus yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh seorang terdakwa bernama Anton Prima, sebagaimana yang tercantum dalam Putusan Pengadilan Negeri Bukittinggi Nomor 111/Pid.B/2022/PN Bkt. Kasus ini menjadi penting untuk dikaji karena merupakan salah satu bentuk kejahatan siber yang semakin marak di era digital, serta menyoroti bagaimana hukum nasional menangani perkara perjudian yang menggunakan teknologi informasi.¹³

Kasus ini bermula ketika terdakwa bersama empat saksi lainnya berkumpul di sebuah warung makan di wilayah Kabupaten Agam, Sumatera Barat, dan kemudian sepakat untuk bermain permainan judi jenis *roulette*. Ia membuka akun pada situs www.asentogel.com kemudian mentransfer dana sejumlah Rp. 240.000 ke rekening tujuan sebagai deposit permainan. Terdakwa mengoperasikan permainan menggunakan handphone merek Samsung SM-A805F warna rose gold. Para pemain menyebutkan angka taruhan dan menyerahkan uang tunai kepada terdakwa. Bila angka yang dipasang keluar, pemain memperoleh kemenangan sebesar Rp. 36.000 untuk setiap kelipatan Rp. 1.000, sementara terdakwa mengambil keuntungan sebesar Rp. 6.000 secara tunai dari setiap kemenangan.

Terdakwa melakukan aktivitas perjudian ini secara rutin, menjadikannya sebagai mata pencaharian tanpa memiliki izin resmi dari pihak berwenang. Pada tanggal 12 Agustus 2022 sekitar pukul 23.20 WIB, terdakwa ditangkap oleh pihak kepolisian di lokasi kejadian. Barang bukti yang diamankan antara lain adalah satu unit handphone, kartu ATM, buku rekening, dan sejumlah uang tunai.

Penelitian terhadap Putusan Pengadilan Negeri Bukittinggi Nomor 111/Pid.B/2022/PN Bkt dengan terdakwa Anton Prim, telah terbukti secara sah dan terbukti bersalah melakukan pelanggaran Pidana tanpa izin dengan sengaja memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi. dalam Dakwaan tunggal Penuntut Umum; Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa karena itu dengan pidana penjara

⁹ Mustika Justice & David David, "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," *Jurnal Ilmu Hukum Mustika Justice*, Universitas Ibnu Chaldun, Jakarta.

¹⁰ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303 dan Pasal 303 bis

¹¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebagaimana diubah oleh UU Nomor 19 Tahun 2016.

¹² "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik," Pemerintah Indonesia.

¹³ Hardiyanto Kenneth. Tindak Pidana Perjudian *Online* Melalui Media Internet. Tesis Program Pascasarjana Program Studi Kajian Ilmu Kepolisian Universitas Indonesia, 2013.

selama 5 (lima) bulan; Menetapkan masa penangkapan dan tersingkir yang telah dijalankan Terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan; Menetapkan Terdakwa tetap ditahan; Menetapkan barang bukti berupa: 1 (satu) buah kartu ATM BRI atas nama Anton Prima dengan Nomor Rekening 1460-1-0017-53-2; 1 (satu) buku rekening BRI atas nama Anton Prima dengan Nomor rekening 1460-1-0017-53-2; Dikembalikan kepada Terdakwa Uang tunai sejumlah Rp 67.000,00 (enam puluhan tujuh ribu rupiah) dengan rincian sebagai berikut:

1. 1 (satu) lembar uang pecahan Rp 50.000,00 (lima puluh ribu rupiah)
2. 7 (tujuh) lembar uang pecahan Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah)

Dalam menjatuhkan putusan, majelis hakim mempertimbangkan aspek-aspek baik yuridis dan non-yuridis. Kemudian Unsur-unsur tindak pidana yang diatur dalam pasal 303 ayat (1) KUHP dinyatakan telah terpenuhi. Selain bukti-bukti fisik dan keterangan saksi, pengakuan dari terdakwa yang konsisten di persidangan juga menguatkan keyakinan hakim bahwa terdakwa memang telah melakukan tindak pidana perjudian secara sadar dan terencana. Namun, dalam putusan ini hakim juga mengedepankan beberapa pertimbangan yang bersifat non-yuridis, seperti latar belakang terdakwa, kondisi ekonomi, penyesalan yang ditunjukkan, serta sikap sopan selama persidangan. Majelis hakim menyatakan penting untuk memberi kesempatan kepada terdakwa untuk memperbaiki diri setelah menjalani hukuman.

Berdasarkan keseluruhan pertimbangan tersebut, majelis hakim memutuskan menjatuhkan pidana penjara selama 5 bulan kepada terdakwa, lebih ringan dibandingkan tuntutan Jaksa Penuntut Umum yang menuntut pidana selama 9 bulan. Dari perspektif penegakan hukum, khususnya dalam memberantas perjudian *online* yang semakin meluas, putusan ini dinilai "kurang" mencerminkan efek jera. Terdakwa tidak hanya berperan sebagai seorang peserta, tetapi sebagai bandar yang memfasilitasi permainan judi *online*. Selain itu, hukum yang digunakan masih merujuk pada pasal 303 KUHP, yang belum secara eksplisit mengatur unsur teknologi informasi, padahal tindak pidana tersebut dilakukan melalui internet.

C. Analisis Unsur-Unsur Tindak Pidana yang Diterapkan

Dalam studi kasus, jaksa penuntut umum mendakwa dengan pasal 303 ayat (1) ke-2 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang berbunyi: "*Barang siapa tanpa mendapat izin dengan*

sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, atau turut serta dalam perusahaan untuk itu, diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah."¹⁴

Untuk menilai apakah unsur-unsur tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam pasal tersebut telah terpenuhi, berikut dilakukan analisis berdasarkan fakta hukum yang terungkap di persidangan.

1. Unsur "Barang Siapa"

Merujuk pada subjek hukum, yakni setiap orang yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Berdasarkan fakta persidangan, terdakwa adalah individu yang cakap hukum dan tidak memiliki hambatan pertanggungjawaban pidana (seperti gangguan jiwa atau masih dibawah umur). Dengan demikian, unsur ini telah terpenuhi karena terdakwa adalah subjek hukum yang sah dan dapat dimintai pertanggungjawaban pidana atas perbuatannya.

2. Unsur "Dengan Sengaja"

Unsur Kesengajaan mengandung makna bahwa pelaku mengetahui dan menghendaki akibat yang dapat ia terima lewat perbuatannya. Dalam perkara ini, terdakwa secara sadar membuka akun judi *online* pada sebuah situs, melakukan deposit serta mengoperasikan permainan *roulette* menggunakan telepon genggam miliknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya niat atau kehendak untuk melakukan perjudian. Tidak terdapat bukti bahwa perbuatan tersebut dilakukan atas dasar paksaan atau kekhilafan. Dengan demikian, unsur "Dengan Sengaja" telah terpenuhi.

3. Unsur "Tanpa Izin"

Unsur ini menegaskan bahwa kegiatan perjudian hanya dapat dilaksanakan apabila memperoleh izin resmi dari pihak berwenang. Berdasarkan hasil penyidikan dan keterangan saksi, terdakwa tidak mengantongi izin pemerintah atau lembaga terkait untuk menyelenggarakan kegiatan perjudian, baik secara langsung maupun daring. Aktivitas tersebut murni dilakukan atas inisiatif pribadi dan menjadikannya sumber penghasilan. Oleh karena itu, unsur tanpa izin juga terpenuhi.

4. Unsur "Menawarkan atau Memberikan Kesempatan untuk Permainan Judi"

Unsur ini mencakup setiap tindakan yang memberi peluang atau ruang kepada orang lain untuk berjudi. Berdasarkan fakta

¹⁴ Undang-Undang KUHP Pasal 303 Ayat 1

persidangan, terdakwa mengoperasikan akun judi *online* dan memfasilitasi rekan-rekannya untuk ikut bermain, dimana para pemain menyebutkan angka taruhan dan menyerahkan uang tunai kepada terdakwa. Ketika pemain tersebut menang, terdakwa membayarkan hasil kemenangan dan mengambil keuntungan pribadi sejumlah Rp. 6.000 dari setiap kemenangan. Peran aktif terdakwa dalam mengelola permainan membuktikan bahwa ia tidak hanya sebagai peserta, tetapi juga penyedia kesempatan berjudi.

5. Unsur “Menjadikan sebagai Pekerjaan atau Mata Pencaharian”

Menurut pengakuan terdakwa dan keterangan saksi, aktivitas perjudian ini dilakukan secara rutin dan berulang, serta menjadi sumber penghasilan bagi terdakwa. Tidak ditemukan pekerjaan tetap lain yang menjadi sumber pendapatan utama. Oleh karena itu, unsur menjadikan sebagai pekerjaan atau mata pencaharian terpenuhi karena perjudian telah menjadi kegiatan yang menghasilkan keuntungan finansial bagi terdakwa secara terus-menerus.

Dari uraian tiap unsur di atas, membuktikan bahwa setiap unsur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP telah terpenuhi secara sah dan meyakinkan, baik dari sisi unsur subjektif maupun objektif. Fakta-fakta persidangan, seperti pengakuan terdakwa, alat bukti elektronik, rekening bank serta keterangan saksi, telah menguatkan keyakinan hakim bahwa terdakwa Anton Prima memang melakukan perbuatan yang dilarang dalam pasal tersebut.

D. Analisis Pertimbangan Hakim Pertimbangan Yuridis

Pertimbangan yuridis merupakan dasar hukum yang digunakan hakim dalam menilai kebenaran materiil suatu perkara, yang bersumber dari alat bukti sah menurut Pasal 184 KUHAP, yaitu: keterangan saksi, keterangan terdakwa, surat, petunjuk dan keterangan ahli. Dalam perkara Anton Prima, majelis hakim mempertimbangkan seluruh alat bukti yang diajukan jaksa penuntut umum untuk membuktikan unsur-unsur Pasal 303 ayat (1) KUHP.¹⁵

1) Keterangan saksi dan pengakuan terdakwa

Menurut fakta persidangan, saksi menyatakan bahwa terdakwa secara aktif mengakses dan mengikuti kegiatan perjudian daring melalui

situs asentogel.com, dengan melakukan deposit uang dan menebak angka hasil undian. Terdakwa juga mengakui perbuatannya dilakukan secara sadar dan berulang kali. Hal ini memperkuat pemenuhan unsur “dengan sengaja melakukan perjudian tanpa izin” sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP.

- 2) Alat bukti elektronik dan dokumen transaksi
Bukti berupa tangkapan layar situs, catatan transaksi bank, serta Riwayat komunikasi digital antara terdakwa dan bandar menjadi premis kuat bagi hakim untuk mengambil konklusi bahwa adanya perbuatan perjudian berbasis *online*. Meskipun KUHAP belum secara eksplisit mengatur terkait alat bukti elektronik, hakim tetap mengakuinya sebagai petunjuk yang sah karena relevan dan mendukung keterangan saksi serta terdakwa.
- 3) Pertimbangan terhadap tuntutan jaksa
Jaksa menuntut pidana penjara 8 bulan. Hakim kemudian menjatuhkan hukuman lebih ringan, yaitu 5 bulan penjara, dengan adanya pertimbangan non-yuridis, seperti:
- Latar belakang ekonomi dan sosial terdakwa
Terdakwa diketahui tidak memiliki pekerjaan tetap dan melakukan perjudian *online* untuk mencari tambahan penghasilan. Kondisi ekonomi yang terdesak menjadi salah satu alasan hakim memberikan keringanan hukuman.
 - Sikap dan perilaku terdakwa di persidangan
Selama proses peradilan, terdakwa bersikap sopan, mengakui perbuatannya, dan menyesali tindakan yang telah dilakukan. Hal ini dianggap sebagai bentuk kesadaran hukum dan menjadi pertimbangan yang meringankan hukuman terdakwa.
 - Dampak sosial dari perbuatan terdakwa
Hakim menilai bahwa walaupun perjudian *online* berdampak negative terhadap masyarakat, peran terdakwa dalam jaringan tersebut bukan sebagai bandar atau penyedia situs, melainkan sebagai *player* atau peserta. Oleh karena itu, tingkat kesalahannya dinilai lebih rendah dibandingkan pelaku utama.
 - Tujuan pemidanaan
Majelis hakim menekankan bahwa pidana tidak semata-mata untuk pembalasan terhadap perbuatan pelaku, tetapi juga bertujuan mendidik dan memberikan efek jera. Dengan menjatuhkan hukuman yang relative ringan, hakim berharap terdakwa

¹⁵ https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/zaed87e55d5d1ee892da303835373_530.html

mampu memperbaiki diri dan tidak mengulangi perbuatannya.

Dari sisi asas-asas hukum pidana, pertimbangan hakim tersebut dapat dianalisis melalui asas kepastian hukum (*legal certainty*), asas keadilan (*justice*), dan asas kemanfaatan (*utility*). Hakim telah menerapkan pasal 303 ayat (1) KUHP sesuai prosedur dan berdasarkan alat bukti yang sah, sehingga aspek kepastian hukum terpenuhi. Putusan ini mengandung nilai keadilan yang bersifat individual, dengan mempertimbangkan kondisi terdakwa secara manusiawi. Namun dari sisi keadilan sosial, hukuman 5 bulan penjara dapat dipandang belum mencerminkan rasa keadilan masyarakat karena tidak menimbulkan efek jera terhadap maraknya perjudian *online*. Sedangkan dari sisi kemanfaatan, putusan ini diharapkan memberi pembinaan bagi terdakwa. Namun secara umum, efektivitas putusan dalam menekan praktik judi *online* masih terbatas karena hukum ringan tidak cukup menjadi *deterrent effect* bagi pelaku lain.

E. Analisis Putusan Berdasarkan Konsep *Das Sein* dan *Das Sollen*

Dalam filsafat hukum, dua konsep ini digunakan untuk memahami hubungan antara realitas hukum dengan norma hukum yang seharusnya berlaku. *Das Sein* atau realitas hukum menggambarkan fakta hukum yang terjadi di lapangan, bagaimana hukum benar-benar diterapkan oleh aparat dan hakim dalam kasus konkret. Sedangkan *Das Sollen* atau ideal hukum menggambarkan apa yang seharusnya terjadi menurut prinsip, norma, dan tujuan hukum seperti keadilan, kepastian dan kemanfaatan.¹⁶

Dalam konteks teori hukum menurut Hans Kelsen, *das sollen* merepresentasikan susunan normative hukum yang seharusnya dilakukan berdasarkan peraturan sedangkan *das sein* adalah realitas sosial atau penerapan hukum yang bisa saja berbeda dari idealitas tersebut.¹⁷

Konsep *Das Sein* dalam putusan Anton prima tercermin dari kenyataan factual dan penerapan hukum dalam putusan Pengadilan Negeri Bukittinggi. Pertama adalah fakta hukum dimana terdakwa secara sadar melakukan aktivitas perjudian daring melalui sebuah situs. Kemudian adanya bukti transfer, keterangan saksi, dan

pengakuan terdakwa menunjukkan keterlibatan aktifnya dalam perjudian tanpa izin. Kedua, penerapan Pasal 303 ayat (1) KUHP majelis hakim menggunakan dasar hukum yang tersedia untuk mencerminkan praktik nyata bahwa aparat penegak hukum masih mengandalkan KUHP klasik untuk menangani bentuk kejahatan baru (*cyber crime*).

Kemudian realitas penegakan hukum. Putusan ini menunjukkan realitas bahwa penegakan hukum di Indonesia belum sepenuhnya adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi, karena belum mengintegrasikan pasal-pasal dalam UU ITE atau perangkat hukum siber lainnya. Dengan kata lain, *das sein* dalam perkara ini menggambarkan bagaimana sistem hukum Indonesia berjalan secara formal namun belum bertransformasi secara substansial mengikuti realitas digital masyarakat.

Konsep *Das Sollen* dalam putusan Anton Prima menggambarkan bagaimana hukum seharusnya menilai dan menanggapi kasus perjudian *online*, sesuai dengan cita hukum yaitu keadilan, kepastian dan kemanfaatan. Idealnya, hukuman terhadap pelaku perjudian *online* harus mencerminkan keadilan substansif, yakni mempertimbangkan dampak sosial dan efek jera terhadap kejadian digital yang besar. Dengan menjatuhkan hukuman ringan (5 bulan), nilai keadilan substansif belum sepenuhnya terwujud. Penegakan hukum terhadap judi *online* seharusnya didasarkan pada aturan hukum yang relevan dengan konteks teknologi informasi, misalnya dengan menggunakan Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang lebih spesifik mengatur perjudian berbasis elektronik.

Secara normative, pemidanaan terhadap pelaku perjudian *online* diharapkan mampu memberikan manfaat sosial berupa efek pencegahan dan perlindungan moral masyarakat.¹⁸ Dalam praktiknya, efek tersebut belum terasa karena hukum yang diterapkan masih konvensional dan sanksinya ringan. Dengan memandang putusan ini melalui relasi *das sein* dan *das sollen*, terlihat bahwa hukum Indonesia masih berada dalam fase transisi antara hukum klasik dan hukum digital. Hakim tentunya berupaya menerapkan norma yang ada, namun norma tersebut belum memadai untuk menjawab fenomena baru seperti perjudian *online*.

Das sein dalam perkara ini menunjukkan praktik penegakan hukum yang masih formalistic, terikat pada KUHP lama. *Das sollen* menuntut pembaruan dan harmonisasi hukum pidana agar

¹⁶ <https://www.hukumonline.com/klinik/a/perbedaan-das-sollen-dan-das-sein-lt5acd738a592ef/>

¹⁷ Putera Astomo, "Perbandingan Pemikiran Hans Kelsen Tentang Hukum dengan Gagasan Satjipto Rahardjo Tentang Hukum Progresif Berbasis Teori Hukum", Jurnal Yustisia, Vol. 90, 2014, Hlm 8. <https://jurnal.uns.ac.id/yustisia/article/download/28720/20092>

¹⁸ Rizkita, A. F. Kebijakan Hukum tentang Perjudian *Online*. Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora.

lebih kontekstual terhadap perkembangan teknologi. Kesenjangan antara keduanya menandakan perlunya reformasi substansi hukum pidana dan peningkatan pemahaman aparat penegak hukum terhadap kejahatan siber. Dengan demikian, putusan Pengadilan Negeri Bukittinggi atas nama Anton Prima dapat dipandang benar secara formil namun belum ideal secara filosofi dan normative, karena hukum yang diterapkan belum sepenuhnya menjawab tuntutan keadilan di era digital.

F. Analisis Kesesuaian Pasal 303 KUHP Dengan Karakter Kejahatan Siber

Kasus Anton Prima menunjukkan bagaimana hukum pidana di Indonesia masih berusaha menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Hakim dalam perkara ini tetap menggunakan Pasal 303 KUHP untuk menjerat terdakwa yang terbukti melakukan perjudian *online* melalui sebuah situs. Secara sepihak, penggunaan pasal ini memang masih dianggap sah karena perjudian baik dilakukan secara langsung maupun lewat internet tetapi termasuk perbuatan melanggar hukum.

Namun, apabila kita melihat lebih dalam, pasal 303 KUHP sebenarnya lahir pada masa yang sangat berbeda dari kondisi saat ini. Pasal ini disusun sejak masa kolonial Belanda, ketika bentuk perjudian masih bersifat konvensional: dilakukan di tempat tertentu, dengan alat dan peserta yang bisa dilihat secara langsung. Karena itu, pasal ini tidak mengenal ataupun memuat unsur-unsur digital seperti “melalui internet” atau “menggunakan sistem elektronik”.

Di sinilah mulai terlihat keterbatasannya. Pada kasus Anton Prima, pelaku tidak menggelar meja judi, tidak bertemu pemain lain, dan tidak menggunakan uang tunai, tetapi berinteraksi melalui layar dan transaksi elektronik. Meskipun unsur tanpa izin dan melakukan perjudian tetap terpenuhi, mekanisme tindak pidananya sudah sangat berbeda dengan yang dimaksud oleh pembentuk KUHP dulu.

G. Dampak Putusan

Putusan 5 bulan penjara terhadap Anton Prima dapat dilihat dari beberapa sisi yang saling melengkapi. Dari sisi individu, putusan ini memberikan konsekuensi langsung berupa pidana penjara yang membatasi kebebasan terdakwa dan menjadi catatan hukum dalam hidupnya. Jika dilihat dari fungsi dasar pemidanaan, vonis ini sudah memenuhi unsur akuntabilitas bahwa perbuatannya diakui sebagai sebuah tindak pidana dan mendapatkan respons negara. Bagi terdakwa sendiri, putusan ini menjadi bentuk

pertanggungjawaban hukum yang konkret.

Dari sisi masyarakat, dampak putusan tidak hanya berhenti pada diri terdakwa, tetapi juga pada pesan yang diterima oleh public. Putusan ini menunjukkan bahwa aktivitas judi *online* tetap dapat diproses menggunakan instrument hukum pidana yang ada. Hal ini memberi sinyal bahwa praktik judi *online* bukan sekedar pelanggaran moral atau sosial, melainkan perbuatan yang memiliki konsekuensi hukum.

Dari sisi penegakan hukum, putusan ini tentunya menegaskan bahwa Pasal 303 KUHP masih digunakan sebagai dasar hukum untuk memproses tindakan perjudian baik secara langsung maupun daring (*online*). Penggunaan pasal ini menunjukkan bahwa secara normative, hukum yang ada masih dapat digunakan, tetapi secara praktis, masih terdapat batas-batas tertentu pada cakupannya.

Jika dilihat secara menyeluruh, putusan ini tidak bermaksud menyelesaikan seluruh perjudian *online*, melainkan menyelesaikan satu perbuatan pidana tertentu dengan alat hukum yang berlaku saat ini. Artinya, dampak utama putusan bukan pada besar kecilnya hukuman, melainkan pada penegasan bahwa:

1. Perjudian *online* tetap dapat diproses secara hukum,
2. Instrumen hukum yang ada masih mampu digunakan,
3. Namun ruang pengembangannya masih terbuka, terutama pada aspek penegakan yang lebih luas.

Dengan demikian, putusan ini berfungsi sebagai respons hukum terhadap kasus konkret, sekaligus menjadi pengingat bahwa perkembangan kejahatan berbasis digital membutuhkan penguatan tidak hanya dari sisi sanksi, namun juga dari sisi instrument dan strategi penegakan hukumnya.

H. Problematika Penegakan Hukum di Lapangan

Kasus Anton Prima memperlihatkan bagaimana proses penegakan hukum terhadap judi *online* dalam realitas yang lebih kompleks daripada sekedar menerapkan pasal di ruang sidang. Secara prosedur, aparat penegak hukum telah menjalankan tahapan sesuai mekanisme hukum acara pidana. Perbuatan terdakwa ditemukan, alat bukti dikumpulkan, pasal diterapkan, dan pengadilan menjatuhkan putusan. Dari sudut pandang ini, proses penegakan hukum berjalan sebagaimana mestinya.

Namun jika dilihat lebih luas, terdapat beberapa dinamika yang sering menyertai penanganan perkara judi *online* di lapangan.

Pertama, perbedaan karakter antara hukum dan pola kejahatan digital. Hukum pidana bekerja berdasarkan pembuktian yang konkret dan dapat dihadirkan di persidangan, sementara judi *online* beroperasi dalam sebuah ruang digital yang sering kali tidak langsung terlihat, tidak berpusat di satu tempat, dan bahkan melibatkan sistem lintas negara. Situasi ini sering membuat penegak hukum lebih mudah menjangkau pelaku yang aktivitasnya “terlihat” atau dapat dilacak secara langsung dibanding pihak yang mengendalikan sistem utama di balik layar.

Kedua, pembuktian digital memiliki tantangan teknis tersendiri. Untuk membuktikan keterlibatan seseorang dalam judi *online*, diperlukan jejak digital seperti akun, transaksi, tautan situs, ataupun perangkat elektronik. Bukti-bukti ini umumnya cukup untuk menjerat pelaku tingkat bawah hingga menengah, seperti dalam kasus Anton, namun tidak selalu cukup untuk menelusuri aktor dengan lapisan sistem yang lebih kompleks, terutama jika menggunakan server luar negeri, akun anonim, atau skema pembayaran berlapis.

Ketiga, ketersediaan aturan yang digunakan belum sepenuhnya dirancang untuk ekosistem digital. Dalam kasus ini, Pasal 303 KUHP digunakan sebagai dasar hukum, dan itu sah secara legal. Hanya saja, pasal tersebut sejak awal dirumuskan bukan untuk mengatur kejahatan berbasis internet. Akibatnya, penegakan hukum berjalan dengan aturan yang secara fungsi masih relevan, tetapi secara desain bukan ditujukan untuk mengatur model kejahatan seperti ini. Hal ini tidak menggugurkan keabsahan putusan, tetapi memberi gambaran mengenai batas daya jangkau regulasi yang tersedia saat ini.

Keempat, penegakan hukum bersifat kasuistik dan bergantung pada perkara yang masuk. Artinya, pengadilan memutus berdasarkan terdakwa dan perbuatan yang dihadirkan di persidangan, bukan memutus keseluruhan ekosistem perjudian *online*. Karena itu, bila yang diajukan ke pengadilan adalah pengguna atau operator skala kecil, maka yang dinilai dan diputus oleh hakim pun sebatas peran tersebut—bukan keseluruhan struktur operasional judi *online* secara luas.

Jika diperhatikan, perkara Anton muncul karena aktivitas perjudian sudah terjadi dan kemudian terdeteksi, bukan karena adanya sistem pencegahan yang menghentikan praktik tersebut sejak awal. Hal ini menggambarkan pola penegakan yang reaktif. Penegakan hukum dalam perkara ini berhasil menindak pelaku, namun belum sampai pada pencegahan operasional *platform* judi itu sendiri. Situs yang digunakan,

misalnya bukan objek utama yang diadili, melainkan pengguna dari situs tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dalam banyak perkara judi *online*:

1. Pelaku manusia lebih cepat diproses daripada ekosistem digital yang memfasilitasi perjudian.
2. Fokus penegakan adalah perbuatan individual yang bisa dibuktikan, bukan keseluruhan sistem yang menopangnya.
3. Hukum berjalan kasus per kasus, bukan lewat pemberantasan struktur operasional.

Pembahasan pada bab sebelumnya telah menguraikan secara menyeluruh bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* berlangsung melalui perspektif yuridis, normatif, serta praktik implementasinya di lapangan, dengan menempatkan Putusan Pengadilan Negeri Bukittinggi Nomor 111/Pid.B/2022/PN Bkt atas nama terdakwa Anton Prima sebagai studi kasus utama.

Dari analisis yang telah dilakukan, terlihat bahwa proses penegakan hukum dalam perkara ini telah berjalan sesuai dengan tahapan formal sistem peradilan pidana—mulai dari tahap penyidikan, penuntutan, pemeriksaan persidangan, hingga putusan akhir oleh majelis hakim. Unsur-unsur tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 KUHP telah dinilai dan dinyatakan terpenuhi, disertai dengan dukungan pembuktian berbasis jejak digital, pengakuan terdakwa, serta alat bukti lain yang sah menurut hukum acara pidana. Hal ini menunjukkan bahwa, dalam batas kapasitas instrumen hukum yang tersedia, sistem dapat menindak dan memproses perbuatan perjudian *online* ketika peristiwanya teridentifikasi dengan jelas dan dapat dibuktikan.

Pembahasan juga memperlihatkan bahwa penegakan hukum terhadap judi *online* memiliki karakteristik yang berbeda dari tindak pidana konvensional. Kejahatan yang berbasis internet bersifat dinamis, lintas batas, tidak selalu mensyaratkan tempat fisik, serta mengandalkan pola interaksi digital yang sering kali sulit untuk ditelusuri hingga ke struktur paling atas. Oleh sebab itu, meskipun perangkat hukum seperti Pasal 303 KUHP masih dapat digunakan secara sah untuk menjerat perbuatan perjudian, pasal tersebut pada mulanya tidak dirancang secara spesifik untuk menyesuaikan kompleksitas ekosistem digital. Penggunaan pasal ini dalam perkara Anton bukan merupakan kekeliruan penerapan hukum, melainkan bentuk adaptasi aturan yang ada terhadap model kejahatan yang berkembang lebih cepat daripada pembaharuan regulasinya.

Lebih jauh, penelitian ini juga menemukan gambaran bahwa penegakan hukum terhadap judi *online* saat ini lebih menonjol pada aspek penindakan setelah perbuatan terjadi (*reactive enforcement*), dengan kekuatan utama terletak pada pembuktian digital yang berhasil dikumpulkan. Sementara itu, jangkauan penegakan masih cenderung menyentuh pelaku yang secara langsung teridentifikasi dalam perkara, dibandingkan dengan infrastruktur atau ekosistem digital yang menjadi ruang operasional perjudian itu sendiri. Kondisi ini bukan menunjukkan hukum tidak bekerja, melainkan memperlihatkan batas-batas operasional penegakan hukum ketika berhadapan dengan model kejahatan yang bergerak secara virtual, anonim, dan terdesentralisasi.

Melalui studi kasus Anton Prima, dapat dipahami bahwa tantangan penegakan hukum judi *online* bukan terutama terletak pada ketidakadaan aturan, melainkan pada tekanan kebutuhan untuk menyesuaikan strategi penegakan, memperkuat kemampuan pembuktian digital, serta meluaskan perspektif penanganan agar tidak hanya bertumpu pada pelaku individual, tetapi juga mempertimbangkan pendekatan yang lebih sistematis terhadap karakter kejahatan siber itu sendiri.

Dengan demikian, setelah seluruh rangkaian analisis dilakukan—baik terhadap unsur tindak pidana, pertimbangan hakim, relevansi normatif pasal, hingga dinamika penegakan hukum dalam praktik penelitian ini sampai pada tahap akhir untuk merumuskan inti temuan penelitian dalam bentuk kesimpulan, serta menawarkan saran yang terarah dan kontekstual bagi pengembangan penegakan hukum ke depan.

I. Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Judi *Online*

Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* pada kasus Anton Prima perlu dinilai dari aspek efektivitasnya, baik dalam hal proses penyidikan, penuntutan, hingga putusan pengadilan. Secara formal, aparat penegak hukum telah menjalankan prosedur represif dengan melakukan penangkapan, penyitaan barang bukti elektronik, serta menghadirkan saksi-saksi di persidangan. Proses tersebut menunjukkan bahwa dari sisi legal structure, sistem peradilan pidana sudah bekerja sebagaimana mestinya.

Namun, jika ditinjau dari tujuan penegakan hukum yang bersifat preventif dan memberikan efek jera, efektivitasnya belum maksimal. Hal ini terlihat dari hukuman yang dijatuhkan kepada terdakwa, yaitu pidana penjara selama lima bulan yang lebih ringan daripada jaksa. Dalam

konteks perjudian *online* yang dilakukan secara terorganisir dan melibatkan teknologi internet, hukuman ringan ini berpotensi tidak memberikan deterensi yang kuat bagi pelaku lain. Apalagi terdakwa bukan sekadar pemain, tetapi berperan sebagai pihak yang menyediakan kesempatan berjudi bagi orang lain dan memperoleh keuntungan finansial dari aktivitas tersebut.

Dengan demikian, meskipun proses hukum berjalan, efektivitas penegakan hukum dalam mencegah dan menanggulangi perjudian *online* secara lebih luas masih dipertanyakan. Kasus Anton Prima sekaligus menggambarkan adanya regulatory gap dalam hukum Indonesia terkait tindak pidana perjudian *online*. KUHP, khususnya Pasal 303, pada dasarnya dirancang untuk menjerat bentuk perjudian konvensional yang berlangsung secara fisik. Sementara itu, perjudian *online* memanfaatkan perangkat digital, transaksi elektronik, server asing, dan sistem taruhan berbasis aplikasi atau website, sehingga karakteristiknya sangat berbeda dengan judi tradisional.

Dalam kasus ini, jaksa hanya menggunakan Pasal 303 KUHP sebagai dasar dakwaan, tanpa mengaitkan dengan ketentuan yang lebih relevan terhadap pemanfaatan teknologi informasi, seperti Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Hal ini menunjukkan bahwa aparat penegak hukum masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional dalam menindak pelaku judi *online*. Keterbatasan ini menyebabkan penegakan hukum tidak mampu menyentuh aspek digital secara keseluruhan, seperti pelacakan alur transaksi elektronik, pemutusan jaringan situs, atau identifikasi bandar besar yang beroperasi dari luar negeri.

Menurut teori penegakan hukum Soerjono Soekanto, keberhasilan penegakan hukum dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu faktor hukum, aparat penegak hukum, sarana dan prasarana, masyarakat, serta budaya hukum. Dalam kasus judi *online* Anton Prima, kelima faktor tersebut tidak bekerja secara seimbang.

Dari segi faktor hukum, aturan yang digunakan masih terbatas dan belum spesifik mengatur perjudian berbasis internet. Dalam faktor aparat, kemampuan penyidik untuk mengungkap jaringan judi *online* yang lebih luas masih terhambat oleh kurangnya kompetensi khusus di bidang cyber forensics. Faktor sarana juga menjadi kelemahan karena perangkat pelacakan digital yang dimiliki aparat belum sebanding dengan kompleksitas teknologi yang digunakan pelaku. Selain itu, faktor masyarakat dan budaya hukum turut berkontribusi. Perjudian *online* banyak diminati karena dianggap praktis, mudah diakses, dan sering dipandang sebagai

hiburan atau sumber pemasukan tambahan. Persepsi masyarakat yang permissif terhadap perjudian digital pada akhirnya mempengaruhi budaya hukum yang cenderung toleran.

J. Analisis Putusan Berdasarkan Nilai Keadilan, Kepastian, dan Kemanfaatan

Pengujian putusan ini dapat dilakukan menggunakan teori tiga nilai hukum *Gustav Radbruch*, yaitu keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan. Dari aspek kepastian hukum, putusan telah menggunakan dasar hukum yang jelas, yaitu Pasal 303 KUHP. Namun, dari aspek keadilan, dapat diperdebatkan apakah hukuman lima bulan penjara sepadan dengan peran terdakwa sebagai bandar yang memperoleh keuntungan dari memfasilitasi perjudian *online*.

Sementara dari aspek kemanfaatan, hukuman yang terlalu ringan berpotensi tidak memberikan manfaat optimal bagi masyarakat, terutama dalam konteks pencegahan kejahatan siber yang memiliki dampak sosial-ekonomi cukup besar. Dengan demikian, putusan ini sulit dikatakan mampu memenuhi ketiga nilai tersebut secara seimbang.

Berdasarkan kasus Anton Prima, dapat disimpulkan bahwa Indonesia perlu melakukan pembaruan hukum dalam upaya penanggulangan perjudian *online*. Reformasi yang diperlukan meliputi pembentukan regulasi khusus mengenai judi *online*, harmonisasi antara KUHP dan UU ITE, peningkatan kapasitas aparat dalam hal cyber investigation, serta kerja sama internasional untuk menindak bandar yang berada di luar yurisdiksi nasional.

Selain itu, pemerintah juga perlu meningkatkan pengawasan terhadap transaksi keuangan yang mencurigakan dan memperkuat mekanisme pemblokiran situs melalui Kominfo. Penegakan hukum tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan represif, melainkan harus diiringi pendekatan preventif dan edukatif agar masyarakat lebih memahami risiko dan konsekuensi hukum dari perjudian *online*.

Putusan dalam kasus Anton Prima memberikan gambaran bahwa penegakan hukum terhadap judi *online* masih berada pada tahap awal dan belum mampu menyentuh akar permasalahan, yaitu keberadaan jaringan bandar besar dan perkembangan teknologi digital. Jika pola putusan yang terlalu ringan terus berulang, hal ini dikhawatirkan akan melemahkan upaya pemberantasan judi *online* secara nasional.

Implikasinya, kasus ini menjadi contoh bahwa diperlukan konsistensi dan ketegasan peradilan dalam menghadapi tindak pidana perjudian *online*, agar penegakan hukum tidak

hanya bersifat formal tetapi juga substansial dalam menciptakan efek jera dan perlindungan masyarakat.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian terhadap Putusan Pengadilan Negeri Bukittinggi Nomor 111/Pid.B/2022/PN Bkt dengan terdakwa Anton Prim, telah terbukti secara sah dan terbukti bersalah melakukan pelanggaran Pidana tanpa izin dengan sengaja memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi. dalam Dakwaan tunggal Penuntut Umum; Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa karena itu dengan pidana penjara selama 5 (lima) bulan; Menetapkan masa penangkapan dan tersingkir yang telah dijalankan Terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan; Menetapkan Terdakwa tetap ditahan; Menetapkan barang bukti berupa: 1 buah kartu ATM BRI atas nama Anton Prima dengan Nomor Rekening 1460-1-0017-53-2; 1 buku rekening BRI atas nama Anton Prima dengan Nomor rekening 1460-1-0017-53-2; Dikembalikan kepada Terdakwa Uang tunai sejumlah Rp 67.000,00 (enam puluhan tujuh ribu rupiah) dengan rincian sebagai berikut:

1. 1 (satu) lembar uang pecahan Rp 50.000,00 (lima puluh ribu rupiah)
2. 7 (tujuh) lembar uang pecahan Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah)

Memberikan gambaran yang sangat jelas mengenai bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* berjalan di Indonesia pada saat ini. Dari hasil analisis menyeluruh terhadap proses penyidikan, penuntutan, hingga putusan hakim, dapat disimpulkan bahwa penegakan hukum terhadap pelaku judi *online* masih menghadapi berbagai hambatan struktural, normatif, dan teknis yang mempengaruhi efektivitasnya sebagai instrumen penanggulangan kejahatan di era digital.

Dari hasil penelitian, memang benar bahwa seluruh unsur dalam Pasal 303 KUHP telah terpenuhi secara yuridis. Hal ini membuktikan bahwa secara hukum, terdakwa dapat dinatakan bersalah berdasarkan pasal tersebut. Namun dari perspektif efektivitas penegakan hukum, penerapan Pasal 303 KUHP dalam kasus judi *online* masih menimbulkan persoalan karena pasal ini hanya mengatur perjudian konvensional yang terjadi secara fisik. Tidak ada satu pun unsur di dalamnya yang merujuk pada penggunaan sistem elektronik, *platform* digital, transaksi *online*, atau server internet sebagai bagian dari tindak pidana. Padahal judi *online* merupakan kejahatan yang modus operandi dan ruang kejahatannya berbeda

dari perjudian tradisional.

Di sinilah kemudian terlihat bahwa pengaturan hukum terhadap judi *online* di Indonesia belum sepenuhnya terintegrasi. Walaupun terdapat ketentuan dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang dengan jelas melarang distribusi dan akses terhadap konten perjudian melalui media elektronik, ketentuan ini tidak diterapkan dalam kasus Anton Prima. Tidak digunakannya UU ITE dalam perkara ini memperlihatkan adanya ketidakkonsistenan dalam pemahaman dan penggunaan instrumen hukum oleh aparat penegak hukum. Pada satu sisi, penegak hukum menyadari bahwa perjudian dilakukan melalui perangkat digital; namun pada sisi lain, instrumen hukum yang paling relevan justru tidak dioptimalkan. Ketidakterpaduan ini menjadi hambatan serius yang menurunkan kualitas dan ketegasan penegakan hukum terhadap perjudian *online*.

Lebih jauh lagi, analisis terhadap putusan hakim menunjukkan bahwa pertimbangan non-yuridis memiliki pengaruh signifikan terhadap berat-ringannya hukuman yang dijatuahkan. Hakim mempertimbangkan faktor ekonomi terdakwa, sikap sopan dan kooperatif di persidangan, serta pengakuan dan penyesalan terdakwa. Meskipun pertimbangan tersebut merupakan bagian dari asas kemanusiaan dalam hukum pidana, fakta bahwa terdakwa merupakan seorang bandar yang menjadikan judi *online* sebagai mata pencarian menunjukkan bahwa tindakannya memiliki tingkat keseriusan yang lebih tinggi daripada sekadar permainan biasa. Oleh karena itu, hukuman 5 bulan penjara yang diberikan—lebih ringan dari tuntutan jaksa—dinilai belum mencerminkan kebutuhan untuk menciptakan efek jera yang kuat terhadap pelaku judi *online*, terutama bagi mereka yang berperan aktif dalam memfasilitasi permainan.

Dalam konteks efektivitas penegakan hukum, penelitian ini menemukan bahwa kewenangan negara dalam menindak judi *online* masih dibatasi oleh tiga faktor utama:

1. Faktor normatif, yaitu regulasi hukum yang belum sepenuhnya mampu mengikuti perkembangan teknologi. KUHP masih menjadi rujukan utama, sementara UU ITE, yang seharusnya menjadi dasar lebih relevan, belum dimanfaatkan secara optimal.
2. Faktor institusional, yaitu keterbatasan kapasitas penyidik dalam menelusuri jejak digital, memetakan jaringan perjudian, melakukan digital forensics, atau melacak server dan pemilik situs. Dalam kasus Anton Prima, penyidikan hanya berhenti pada pelaku

lapangan tanpa menyentuh jaringan inti atau aktor di belakang situs.

3. Faktor praktis, yaitu kecenderungan aparat hukum untuk menangani pelaku tingkat bawah (korban ekonomi) daripada membongkar jaringan yang lebih besar, serta kecenderungan pengadilan menjatuhkan sanksi yang relatif ringan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas penegakan hukum terhadap judi *online* masih rendah, karena belum mampu menimbulkan efek jera, belum menyentuh akar masalah, dan belum didukung oleh kerangka hukum yang memadai.

Sementara itu, dari sisi pengaturan hukum, dapat disimpulkan bahwa Indonesia belum memiliki sistem hukum yang terpadu, komprehensif, dan sinkron dalam menanggulangi kejahatan judi *online*. Terdapat tiga payung regulasi yang berjalan sendiri-sendiri tanpa integrasi yang kuat, yaitu KUHP, UU ITE, dan kebijakan administratif Kominfo berupa pemblokiran situs. Tidak adanya regulasi khusus mengenai judi *online* membuat aparat hukum sering menggunakan pasal yang kurang relevan atau menggunakan dua dasar hukum secara terpisah.

Untuk mewujudkan penegakan hukum yang lebih efektif, diperlukan langkah-langkah sistemik berupa:

- Pembaruan regulasi agar KUHP, UU ITE, dan aturan turunan bekerja secara harmonis;
- Peningkatan kemampuan digital forensik aparat penegak hukum;
- Penguatan kerja sama lintas lembaga (Polri, Kominfo, OJK, PPATK);
- Serta penerapan sanksi yang lebih tegas dan proporsional terhadap bandar atau fasilitator judi *online*.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa kasus Anton Prima menjadi contoh nyata bagaimana penegakan hukum di Indonesia masih dalam tahap adaptasi menghadapi perkembangan kejahatan digital. Walaupun negara telah memiliki dasar hukum untuk melarang dan menindak judi *online*, efektivitasnya masih belum optimal karena adanya ketimpangan antara perkembangan modus kejahatan dan kemampuan instrumen hukum dalam mengatasi tantangan tersebut. Selama ketimpangan ini belum diperbaiki, penegakan hukum terhadap judi *online* akan tetap bersifat parsial, tidak menyentuh jaringan inti, dan belum mampu menekan angka kejahatan secara signifikan.

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan analisis, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka penulis memberikan beberapa saran konstruktif yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berperan dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* di Indonesia. Saran-saran ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum serta mewujudkan regulasi yang lebih responsif terhadap dinamika kejahatan digital.

1. Saran kepada Pembentuk Undang-Undang (Legislator dan Pemerintah)

- a. Mendesak pembaruan peraturan perundang-undangan terkait judi *online*. Perjudian *online* memiliki karakteristik yang berbeda secara fundamental dari perjudian konvensional. Oleh karena itu, revisi KUHP maupun penyempurnaan UU ITE sangat diperlukan agar pengaturan hukum dapat mencakup aspek-aspek teknologi informasi, transaksi elektronik, mekanisme server, dan struktur jaringan digital. Legislator perlu membuat satu bab khusus atau undang-undang tersendiri mengenai *cyber gambling* yang memuat definisi, unsur delik, alat bukti elektronik, serta ketentuan pemidanaan yang lebih tegas.
- b. Integrasi Regulasi Lintas Sektor.

Pengaturan judi *online* tidak bisa berdiri sendiri. Pembaruan regulasi harus mengintegrasikan ketentuan hukum pidana, UU telekomunikasi, UU transaksi elektronik, serta aturan keuangan dan perbankan. Sinkronisasi ini akan memastikan setiap aspek yang mendukung praktik judi *online* dapat disentuh oleh hukum, termasuk penyedia jasa internet, *platform* pembayaran, hingga jaringan promotor situs.

2. Saran kepada Aparat Penegak Hukum (Polisi, Jaksa, dan Hakim)

- a. Meningkatkan kapasitas dan kompetensi digital forensik.

Kasus judi *online* sangat bergantung pada bukti digital seperti data server, riwayat transaksi elektronik, rekaman aktivitas situs, serta jejak telepon pintar. Aparat penegak hukum harus meningkatkan kemampuan teknis dalam digital forensics, cyber investigation, dan pelacakan transaksi melalui kerja sama dengan PPATK, OJK, dan Kominfo. Tanpa kemampuan tersebut, penyidikan

akan berhenti pada pelaku kecil tanpa menyentuh jaringan utama.

b. Menerapkan UU ITE secara paralel dengan KUHP.

Agar penegakan hukum lebih tepat sasaran, aparat perlu menjadikan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 UU ITE sebagai dasar hukum utama untuk menjerat pelaku yang menggunakan sistem elektronik. Pemanfaatan UU ITE akan menegaskan aspek digital dalam kejahatan dan memberikan dasar hukum yang lebih kuat dibanding Pasal 303 KUHP saja.

c. Menjatuhkan sanksi yang lebih proporsional untuk menciptakan efek jera. Hakim diharapkan mempertimbangkan tingkat keseriusan tindak pidana judi *online*, terutama bagi pelaku yang bertindak sebagai bandar atau penyelenggara. Putusan yang terlalu ringan dapat menurunkan wibawa hukum dan tidak memberikan efek jera yang dibutuhkan untuk menekan perkembangan tindak pidana ini.

3. Saran kepada Kepolisian dan Instansi Terkait

a. Pembentukan satuan tugas khusus penanggulangan judi *online*.

Dalam menghadapi jaringan kejahatan yang terstruktur dan lintas negara, kepolisian perlu membentuk *cyber gambling task force* yang bertugas fokus pada pemetaan jaringan, pemutusan akses server, dan penindakan aktor utama. Satuan khusus ini harus bekerja sama dengan Kominfo dalam memblokir situs serta dengan PPATK untuk melacak aliran dana.

b. Meningkatkan tindakan preventif dan intelijen digital.

Penegakan hukum tidak boleh menunggu laporan masyarakat. Diperlukan kegiatan patroli siber, monitoring transaksi mencurigakan, serta pemetaan iklan dan promosi judi *online* di media sosial. Dengan langkah ini, aparat dapat bertindak lebih proaktif daripada sekadar menanggapi kasus yang sudah terjadi.

4. Saran kepada Kominfo dan Regulator Teknologi Informasi

a. Memperkuat sistem pemblokiran situs dan mempercepat respon terhadap situs.

Mengingat situs judi *online* mudah muncul kembali dengan domain baru, Kominfo perlu meningkatkan mekanisme *real-time blocking* melalui kerja sama dengan penyedia server dan internet service provider.

- b. Membuat pusat data nasional untuk pengawasan aktivitas digital berisiko. Pusat data ini dapat membantu identifikasi pola aktivitas *online* yang berpotensi terkait perjudian, seperti lonjakan trafik ke situs tertentu, aktivitas pembayaran yang mencurigakan, atau penggunaan *virtual account* anonim.
5. Saran kepada Lembaga Keuangan dan PPATK
- a. Meningkatkan pengawasan transaksi keuangan mencurigakan yang berkaitan dengan perjudian *online*. Bank dan penyedia layanan keuangan digital perlu memperketat monitoring terhadap transfer berulang, transaksi menggunakan rekening penampung (rekening “kuda”), serta pola dana yang mengarah pada *platform* digital berisiko.
 - b. Memperkuat kerja sama dengan aparat hukum. PPATK harus lebih aktif memberikan laporan intelijen keuangan terkait perputaran dana judi *online* agar penyidikan dapat menyasar pelaku utama, bukan hanya pelaku kecil di lapangan.
6. Saran kepada Masyarakat
- a. Peningkatan literasi digital dan pemahaman hukum. Masyarakat perlu diberikan edukasi mengenai risiko hukum dan sosial dari perjudian *online*, terutama bagi generasi muda yang menjadi target utama promosi situs judi. Pemerintah dan instansi sosial perlu mengembangkan kampanye publik yang mudah diakses dan berkelanjutan.
 - b. Mendorong partisipasi masyarakat dalam pelaporan. Pengawasan partisipatif dapat membantu aparat hukum memetakan lokasi aktivitas perjudian dan jaringan promotor di tingkat lokal. Pelaporan yang cepat dan akurat akan mempercepat tindakan penegakan hukum.
7. Saran untuk Penelitian Selanjutnya
- a. Perlu adanya penelitian mengenai jaringan kejahatan siber yang luas. Penelitian lanjutan sebaiknya tidak hanya fokus pada pelaku individual, tetapi menelaah struktur jaringan perjudian *online*, alur dana internasional, hingga kerja sama server lintas negara.
 - b. Perlu penelitian tentang perbandingan regulasi antar negara. Kajian komparatif akan memberikan gambaran mengenai model penanganan judi *online* yang lebih efektif dan dapat

dijadikan acuan dalam pembaharuan hukum nasional.

Dengan melaksanakan berbagai rekomendasi tersebut, diharapkan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Indonesia dapat berjalan dengan lebih efektif, responsif, dan berorientasi pada pembongkaran jaringan kejahatan secara menyeluruh, bukan hanya sebatas pada pelaku kecil. Reformasi sistem hukum dan peningkatan kapasitas aparat adalah langkah mutlak agar Indonesia mampu menghadapi tantangan kejahatan digital yang terus berkembang dari waktu ke waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amar, Lanka. 2017. *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan Oleh Anak*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Andika. 2018. *Pengaruh Faktor Budaya dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani di Kecamatan Jombang)*. STIE PGRI DEWANTARA.
- Annisa. 2023. *Penegakan Hukum: Pengertian, Faktor, dan Tahapannya*. Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Arliman, Laurensius. t.thn. “Mewujudkan Penegakan Hukum Yang Baik Di Negara Hukum Indonesia.”
- Arliman, Laurensius. 2019. “Mewujudkan Penegakan Hukum Yang Baik di Negara Hukum Indonesia.” *Jurnal Hukum Bisnis dan Investasi* 11 (1).
- Darmodiharji, Dari. 2002. *Pokok-Pokok Filsafat Hukum*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Haekal, Fikri. 2023. “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi *Online* Oleh Kepolisian Resort Mataram.”
- Hamzah, Andi. 2005. *Hukum Acara Pidana Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Jaya, I Gede. 2019. “Tinjauan Yuridis Tentang Pembuktian Tindak Pidana Judi *Online*.”
- Muladi. 1995. *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Mustaqill, Safira. t.thn. “Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi *Online* di Indonesia.”
- Purbo, Onno. 2007. “Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi.” *Computer Network Research Group*.
- Rahardjo, Agus. 2003. *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Rahardjo, Satjipto. 2008. *Membedah Hukum Progresif*. Jakarta: Kompas.

Reksodipuro, Mardjono. 1997. *Kriminologi dan Sistem Peradilan Pidana Kumpulan Karangan Buku Kedua*. Jakarta: Pusat Pelayanan Keadilan dan Pengabdian Hukum Lembaga Kriminologi.

Rumbay, Imelda Sonia. 2023. "Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online." 11 (5).

Sunarso, Siswanto. 2009. *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus Prita Mulyasari*. Rineka Cipta.

Webster, Merriam. t.thn. *Etimology and Dictionary*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/roulette>.