BHAYANGKARA LAW REVIEW
Vol. 3 No. 1, June 2026: pp. 131-151
Faculty of Law, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/bhalrev/index | ISSN 3063-5438 (online)

PERTANGGUNGJAWABAN TERHADAP KETIDAKSESUAIAN PENEGAKAN HUKUM JUDI ONLINE DALAM MENERAPKAN KETENTUAN PASAL 363 KUHP DAN UNDANG UNDANG ITE OLEH APARAT PENEGAK HUKUM

Hubertus L Sihombing [1], Endang Hadrian[2], Sugeng[3]
[123] Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Email: [1]bertussihombing95@gmail.com
[2]endang.hadrian@dsn.ubharajaya.ac.id
[3]sugeng@dsn.ubharajaya.ac.id

DOI: https://doi.org/10.31599/bhalrev.v3i1.5072

Submitted: 26 Jan 2026; Reviewed: 20 Feb 2026; Accepted: 10 March 2026

Abstract

The development of information technology has driven the transformation of gambling practices from conventional forms into online gambling, posing serious challenges to Indonesia's criminal law enforcement system. Although various legal instruments are available, such as the Criminal Code (KUHP) and the Law on Electronic Information and Transactions (ITE Law), law enforcement practices against online gambling offenses reveal inconsistencies and discrepancies in the application of legal bases by law enforcement authorities. This condition has implications for the disruption of the principles of legal certainty, equality before the law, and substantive justice. This study aims to analyze how inconsistencies in law enforcement by legal authorities in handling online gambling cases affect legal certainty in Indonesia, as well as to identify the factors causing inconsistent application of the KUHP and the ITE Law to online gambling. In addition, this study examines the forms of accountability for such inconsistencies in law enforcement within the framework of a state governed by the rule of law. The research employs a normative juridical legal research method using a statutory approach and a case approach. The analysis focuses on the provisions of the KUHP, the new Criminal Code, and the ITE Law, as well as their application in three court decisions that have obtained final and binding legal force, namely the Wates District Court Decision Number 213/Pid.B/2023/PN Wates, the Liwa District Court Decision Number 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa, and the Yogyakarta District Court Decision Number 261/Pid.Sus/2024/PN Yogyakarta. Primary, secondary, and tertiary legal materials are analyzed using a qualitative normative method to assess the consistency of legal application and the accountability of law enforcement authorities. The results of the study indicate that inconsistencies in the enforcement of online gambling laws are caused by differences in normative interpretation, the absence of firm operational guidelines in determining the choice of legal basis between the KUHP and the ITE Law, as well as institutional factors within law enforcement agencies, including coordination, competence, and enforcement orientation. As a result, cases with relatively similar modus operandi are processed under different legal

provisions, with unequal standards of proof and sentencing consequences. This condition undermines legal certainty and has the potential to create disparities in judicial decisions. This study emphasizes the need for normative and institutional accountability of law enforcement authorities through the strengthening of law enforcement guidelines, regulatory harmonization, and capacity building to ensure that the handling of online gambling cases is aligned with the principles of the rule of law, justice, and legal certainty.
Keywords: *online gambling, legal certainty, law enforcement*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi praktik perjudian dari bentuk konvensional menjadi perjudian daring (*online gambling*), yang menimbulkan tantangan serius bagi sistem penegakan hukum pidana di Indonesia. Meskipun telah tersedia berbagai instrumen hukum, seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), praktik penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online menunjukkan adanya ketidaksesuaian dan inkonsistensi dalam penerapan dasar hukum oleh aparat penegak hukum. Kondisi ini berimplikasi pada terganggunya prinsip kepastian hukum, kesetaraan di hadapan hukum, dan keadilan substantif.Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana ketidaksesuaian penegakan hukum oleh aparat penegak hukum dalam menangani kasus judi online memengaruhi kepastian hukum di Indonesia, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan ketidakkonsistenan penerapan ketentuan KUHP dan UU ITE terhadap perjudian daring. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji bentuk pertanggungjawaban terhadap ketidaksesuaian penegakan hukum tersebut dalam kerangka negara hukum.Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan kasus. Analisis dilakukan terhadap ketentuan KUHP, KUHP baru, dan UU ITE, serta praktik penerapannya dalam tiga putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap, yaitu Putusan Pengadilan Negeri Wates Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates, Putusan Pengadilan Negeri Liwa Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa, dan Putusan Pengadilan Negeri Yogyakarta Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yogyakarta. Bahan hukum primer, sekunder, dan tersier dianalisis secara kualitatif normatif untuk menilai konsistensi penerapan hukum dan pertanggungjawaban aparat penegak hukum.Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketidaksesuaian penegakan hukum terhadap judi online disebabkan oleh perbedaan penafsiran norma, ketiadaan pedoman operasional yang tegas dalam menentukan pilihan dasar hukum antara KUHP dan UU ITE, serta faktor institusional aparat penegak hukum yang mencakup koordinasi, kompetensi, dan orientasi penindakan. Akibatnya, perkara dengan modus operandi yang relatif serupa diproses menggunakan pasal yang berbeda, dengan standar pembuktian dan konsekuensi pemidanaan yang tidak seimbang. Kondisi ini melemahkan kepastian hukum dan berpotensi menimbulkan disparitas putusan. Penelitian ini menegaskan perlunya pertanggungjawaban normatif dan institusional aparat penegak hukum melalui penguatan pedoman penegakan hukum, harmonisasi regulasi, serta peningkatan kapasitas penegak hukum agar penanganan perkara judi online selaras dengan prinsip negara hukum, keadilan, dan kepastian hukum.
Kata kunci: perjudian online, kepastian hukum, penegakan hukum

Pendahuluan

Perjudian daring kini menjadi fenomena yang kian marak di Indonesia seiring dengan semakin luasnya akses internet serta perkembangan teknologi digital. Dalam beberapa tahun terakhir, muncul berbagai situs judi online yang dapat dijangkau dengan mudah oleh masyarakat dari berbagai lapisan. Perjudian pada umumnya dipahami sebagai permainan yang berbasis pada keberuntungan, di mana pemain berharap pada faktor peruntungan, sementara pihak yang kalah harus menanggung kerugian berupa uang yang dipertaruhkan.[1] Pada hakikatnya, judi online tidak berbeda dengan bentuk perjudian lainnya karena sama-sama mengandung unsur kalah–menang serta nilai taruhan, hanya saja dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet.[2]

Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran mendalam mengingat dampak buruknya terhadap aspek sosial, ekonomi, maupun psikologis masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi turut memengaruhi cara berjudi, mulai dari bentuk permainan hingga mekanisme pembayaran.[3] Jenis-jenis permainan yang ditawarkan pun beragam, seperti taruhan olahraga, kasino virtual, hingga poker online, yang dapat dimainkan hanya melalui beberapa kali klik. Kemudahan akses inilah yang mendorong popularitas judi online, khususnya di kalangan generasi muda yang lebih akrab dengan dunia digital. Tidak jarang, penyedia platform judi online memanfaatkan strategi promosi agresif dan iklan yang persuasif, baik melalui media sosial maupun iklan digital, untuk menarik pengguna baru. Kehadiran internet pada akhirnya melahirkan bentuk kejahatan baru dalam dunia perjudian, yakni *internet gambling*.[4]

Munculnya judi online sebagai salah satu dampak negatif perkembangan teknologi di bidang elektronik patut diperhatikan dengan serius, karena efeknya kembali ke pengguna dan lingkungan sekitarnya.[5] Dampak yang ditimbulkan tidak hanya dirasakan oleh individu, melainkan juga keluarga dan komunitas. Dari sisi ekonomi, kecanduan judi online sering kali menyebabkan permasalahan keuangan keluarga. Dari sisi psikologis,

[1] Maruf Rian Ardiansyah, Kukuh Sudarmanto, Kadi Sukarna, Zaenal Arifin, "Efektivitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online ", *Jurnal Juridisch,* Vol. 1, No. 3, 2023
[2] Ahmad Syafikri Alkarni, Taun Taun, "Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot)", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,* Vol 9 No 4, 2023
[3] Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, Mic Finanto, "Analisis Dampak Judi Online di Indonesia", *Journal Of Social Humanities And Education,* Vol. 3 No. 2, 2024
[4] Ahmad Syafikri Alkarni, Taun Taun, *Op Cit*
[5] Agif Septia Meswari, Matnur Ritonga, "Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu", Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2 No. 5, 2023

pemain yang kecanduan kerap mengalami gangguan mental seperti stres, kecemasan, hingga depresi. Dorongan untuk terus menang disertai kerugian berulang dapat meningkatkan tekanan psikologis yang akhirnya berpengaruh terhadap kondisi emosional dan kesejahteraan individu.

Di Indonesia, maraknya perjudian online dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang membuat masyarakat tertarik terlibat. Faktor sosial dan ekonomi menjadi salah satu pemicu utama, terutama bagi kelompok masyarakat dengan kondisi ekonomi lemah yang melihat perjudian sebagai jalan pintas untuk meningkatkan taraf hidup. Dengan modal kecil, mereka berharap memperoleh keuntungan besar atau meraih kekayaan secara instan.[6] Selain itu, faktor lingkungan juga memainkan peranan penting. Ketika seseorang berada di tengah lingkungan yang banyak terlibat perjudian, dorongan untuk ikut mencoba keberuntungan dalam judi online semakin kuat.[7] Dalam perspektif hukum positif, perbuatan tersebut jelas dilarang karena menimbulkan dampak sosial, ekonomi, maupun moral yang merugikan masyarakat. Fenomena ini menjadikan perjudian lebih mudah diakses oleh siapa saja, tanpa batasan ruang dan waktu, serta memanfaatkan celah-celah teknologi untuk menghindari pengawasan aparat penegak hukum.

Data resmi memperlihatkan bahwa fenomena judi online di Indonesia sudah mencapai tahap yang sangat mengkhawatirkan. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat terdapat 1.066.000 pemain judi online pada triwulan pertama tahun 2025 dengan total nilai deposit mencapai Rp6 triliun. Mayoritas pemain, yakni sekitar 71 persen, berasal dari kelompok masyarakat dengan penghasilan di bawah Rp5 juta per bulan, yang seharusnya lebih membutuhkan penghasilannya untuk kebutuhan pokok. Dari segi usia, pemain terbanyak berada pada rentang 20–30 tahun dan 31–40 tahun, menunjukkan bahwa generasi produktif menjadi sasaran utama perjudian daring. Sementara itu, Jawa Barat tercatat sebagai provinsi dengan transaksi judi online tertinggi, disusul DKI Jakarta, Jawa Tengah, Banten, dan Jawa Timur.[8] Fakta ini semakin menegaskan bahwa judi online telah merambah berbagai lapisan masyarakat dan

[6] Abi Arsyan dan Laras Astuti, "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. Indonesia", *Journal of Criminal Law and Criminology*, Vol. 3 No. 3, 2022

[7] Reza Suharya, "Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang", *Jurnal Sosiatri-Sosiologi,* Vol. 7 No.3, 2019

[8] Diakses dari https://www.tempo.co/hukum/ppatk-ada-1-juta-pemain-judi-online-di-indonesia-pada-kuartal-pertama-2025-1374256#google_vignette pada 21 September 2025 Pukul 10.05 WIB

wilayah, sehingga menimbulkan masalah serius yang perlu mendapat perhatian dalam upaya penegakan hukum di Indonesia.

Dalam hukum pidana Indonesia, larangan perjudian diatur dalam tiga instrumen utama: KUHP lama, KUHP baru, dan UU ITE terbaru. Pertama, KUHP lama mengatur perjudian dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pasal 303 melarang segala bentuk penyelenggaraan perjudian, mulai dari menawarkan, memberi kesempatan, hingga menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian, dengan ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda hingga Rp25 juta. Sementara itu, Pasal 303 bis mengatur pemidanaan bagi pemain judi, baik yang ikut serta pada perjudian ilegal maupun di tempat umum tanpa izin, dengan ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun atau denda hingga Rp10 juta.

Kedua, Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana atau KUHP baru yang akan berlaku pada 2 Januari 2026,[9] memperbarui pengaturan tersebut. Pasal 425 menetapkan bahwa penyelenggara perjudian tanpa izin dapat dipidana penjara paling lama 5 tahun atau denda kategori V (Rp500 juta), dengan ancaman lebih berat bila dijadikan mata pencaharian. Pasal 426 menegaskan larangan bermain judi di tempat umum tanpa izin, dengan ancaman penjara paling lama 1 tahun 6 bulan atau denda kategori III (Rp50 juta). Kemudian, Pasal 427 secara eksplisit mengatur bahwa perjudian melalui sarana elektronik, termasuk internet, tetap termasuk tindak pidana perjudian dengan ancaman pidana sebagaimana Pasal 425 dan Pasal 426. Untuk transisi, Pasal 591 menegaskan bahwa KUHP lama masih berlaku hingga KUHP baru diberlakukan penuh.

Ketiga, UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE) mempertegas larangan perjudian berbasis elektronik. Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian. Pelanggaran terhadap pasal ini dikenai sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3), yaitu pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar. Ketentuan ini

[9] Pasal 624 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menetapkan bahwa undang-undang ini mulai berlaku setelah tiga tahun terhitung sejak tanggal diundangkan, yaitu pada 2 Januari 2026.

menjadi dasar hukum utama dalam menjerat pelaku judi online, baik penyedia maupun pengguna, karena menitikberatkan pada aspek distribusi dan aksesibilitas konten melalui media elektronik.

Dengan demikian, terlihat adanya perbedaan pengaturan antara KUHP lama, KUHP baru, dan UU ITE terbaru. KUHP lama hanya menyentuh perjudian konvensional, KUHP baru mulai memasukkan perjudian berbasis elektronik, sementara UU ITE secara tegas mengatur distribusi serta akses konten perjudian melalui internet dengan ancaman pidana yang lebih berat. Perbedaan cakupan dan ancaman pidana inilah yang kerap memunculkan ketidaksesuaian dalam praktik penegakan hukum terhadap kasus judi online.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan kasus. Analisis dilakukan terhadap ketentuan KUHP, KUHP baru, dan UU ITE, serta praktik penerapannya dalam tiga putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap, yaitu Putusan Pengadilan Negeri Wates Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates, Putusan Pengadilan Negeri Liwa Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa, dan Putusan Pengadilan Negeri Yogyakarta Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yogyakarta. Bahan hukum primer, sekunder, dan tersier dianalisis secara kualitatif normatif untuk menilai konsistensi penerapan hukum dan pertanggungjawaban aparat penegak hukum.

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan Penelitian hukum terdiri dari 5 (lima) pendekatan yakni pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), pendekatan historis (*historical approach*), pendekatan Kasus (*case approach*) dan pendekatan perbandingan (*comparative approach*).[10]

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer, berupa Undang-undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE.

[10] Soerjono Soekanto, *Peneltian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Jakarta: Rajawali Pers, 2001, hlm. 14

Pembahasan

Objek kajian dalam bab ini adalah tiga putusan pengadilan negeri yang masing-masing memperlihatkan pendekatan berbeda dalam penanganan perkara perjudian *online*, yaitu Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates, Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa, dan Putusan Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yogyakarta. Ketiga putusan tersebut dipilih karena menunjukkan variasi penggunaan dasar hukum, konstruksi dakwaan, serta pola pembuktian terhadap perbuatan perjudian yang secara faktual dilakukan melalui sistem elektronik.

Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates memperlihatkan kecenderungan aparat penegak hukum untuk menempatkan perbuatan terdakwa dalam kerangka perjudian sebagaimana diatur dalam KUHP, khususnya Pasal 303 bis, meskipun fakta persidangan menunjukkan bahwa aktivitas perjudian dilakukan sepenuhnya melalui situs judi *online* dengan memanfaatkan perangkat elektronik dan sistem pembayaran digital. Pendekatan ini mencerminkan penggunaan paradigma perjudian konvensional dalam menghadapi bentuk kejahatan berbasis teknologi.

Berbeda dengan perkara tersebut, Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa menunjukkan penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai dasar utama pertanggungjawaban pidana. Aparat penegak hukum menitikberatkan pada perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya muatan perjudian melalui sistem elektronik sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Pendekatan ini mencerminkan penggunaan hukum pidana khusus atau *lex specialis* dalam menangani perjudian *online*.

Sementara itu, Putusan Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yogyakarta menunjukkan praktik penegakan hukum yang lebih kompleks melalui pengajuan dakwaan alternatif antara ketentuan UU ITE dan KUHP. Namun, dalam putusan akhirnya, hakim menjatuhkan pidana berdasarkan Pasal 303 bis KUHP. Kondisi ini menimbulkan persoalan mengenai konsistensi penerapan hukum serta parameter yang digunakan dalam menentukan relevansi penggunaan hukum pidana umum atau hukum pidana khusus terhadap perbuatan perjudian *online*.

Berdasarkan perbedaan pendekatan tersebut, Artikel ini menganalisis secara kritis praktik aparat penegak hukum dalam menentukan dasar hukum, merumuskan unsur tindak pidana, serta menerapkan standar pembuktian dalam perkara perjudian *online*.

Analisis diarahkan untuk menilai apakah penerapan KUHP dan UU ITE telah dilakukan secara konsisten terhadap perbuatan yang secara substansial serupa, serta faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut, baik dari sisi normatif, struktur penegakan hukum, maupun praktik peradilan.

1. **Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates[11] Bertanggal 27 Februari 2024 Telah Berkuatan Hukum Tetap *(Inkracht van Gewijsde)***

Perkara ini bermula pada hari Minggu, tanggal 22 Oktober 2023, sekitar pukul 22.30 WIB, bertempat di depan Warung SAM yang beralamat di Jalan KH Hisam RT 41 RW 21 Dukuh XI, Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. Pada waktu dan tempat tersebut, terdakwa Hanif Abdul Fattah Bin Suharyadi tertangkap tangan oleh anggota Satuan Reserse Kriminal Kepolisian Resor Kulon Progo karena diduga melakukan aktivitas perjudian *online* menggunakan telepon genggam miliknya.

Penangkapan tersebut berawal dari adanya informasi masyarakat yang melaporkan bahwa terdapat beberapa orang yang sedang bermain judi *online* di lokasi tersebut. Berdasarkan informasi tersebut, aparat kepolisian melakukan penindakan dan mendapati terdakwa sedang mengakses situs perjudian *online* melalui perangkat elektronik berupa telepon genggam merek Infinix Hot 4. Pada saat dilakukan penangkapan, terdakwa diketahui sedang aktif memainkan permainan judi jenis *slot* melalui situs *online* yang dikenal dengan nama ASIA77 dan LUXURY333.

Dari hasil pemeriksaan awal, diketahui bahwa terdakwa telah membuat akun pada masing-masing situs judi *online* tersebut, yakni akun “sumanto772” pada situs ASIA77 dan akun “mantov2” pada situs LUXURY333. Untuk dapat mengikuti permainan judi *online*, terdakwa terlebih dahulu melakukan pengisian saldo melalui dompet digital DANA dengan metode pembayaran *QRIS*, kemudian mentransfer saldo tersebut ke dalam akun permainan. Selanjutnya, terdakwa memilih jenis permainan *slot* seperti LUCKY NEKO dan MAHJONG WAYS 2 dengan nominal taruhan yang bervariasi, mulai dari Rp200 hingga Rp600 per putaran permainan.

Pada saat diamankan oleh aparat kepolisian, terdakwa berada dalam kondisi aktif bermain judi *online* dan tercatat memperoleh kemenangan sebesar kurang

[11] Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wat

lebih Rp50.000. Selain terdakwa, aparat kepolisian juga mengamankan sejumlah barang bukti berupa satu unit telepon genggam, tangkapan layar akun perjudian *online*, riwayat transaksi dompet digital, serta bukti transaksi penyetoran dana ke rekening bandar judi *online*.

Setelah dilakukan penangkapan, terdakwa kemudian diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Terdakwa ditahan oleh penyidik sejak tanggal 23 Oktober 2023 dan selanjutnya perkara dilimpahkan ke Penuntut Umum. Dalam proses penuntutan, Penuntut Umum mengajukan dakwaan secara alternatif, yakni melanggar Pasal 303 ayat (1) ke 1 KUHP, Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP, dan Pasal 303 bis ayat (1) ke 2 KUHP.

Perkara ini kemudian diperiksa dan diadili oleh Pengadilan Negeri Wates dengan acara pemeriksaan biasa. Setelah melalui rangkaian persidangan yang meliputi pemeriksaan saksi, terdakwa, serta alat bukti, Majelis Hakim Pengadilan Negeri Wates menjatuhkan putusan dalam perkara ini. Dalam amar putusannya, Majelis Hakim menyatakan terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana "menggunakan kesempatan main judi" sebagaimana diatur dalam Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP. Terhadap terdakwa dijatuhkan pidana penjara selama sepuluh bulan, dikurangi masa penahanan yang telah dijalani, serta menetapkan barang bukti dirampas untuk negara.

Berdasarkan penelusuran pada Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia, terhadap Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates pada tanggal 27 Februari 2024 tersebut tidak tercatat adanya upaya hukum banding maupun kasasi. Dengan demikian, putusan tersebut telah memperoleh kekuatan hukum tetap atau *inkracht van gewijsde* dan dapat dijadikan sebagai objek kajian dalam penelitian ini untuk menganalisis praktik penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* oleh aparat penegak hukum

2. **Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa[12] Bertanggal 11 Februari Telah Berkuatan Hukum Tetap (*Inkracht van Gewijsde*)**

   Perkara ini bermula pada hari Jumat tanggal 1 November 2024 sekitar pukul 21.50 WIB bertempat di sebuah warung milik terdakwa yang berlokasi di Pekon Baturaja

[12] Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa

Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat. Pada waktu tersebut, terdakwa Rapdin Arip S Ip bin Zakwan diamankan oleh anggota Kepolisian Resor Pesisir Barat berdasarkan informasi masyarakat yang menyebutkan bahwa di lokasi tersebut sering dilakukan aktivitas perjudian online.

Berdasarkan hasil pemeriksaan di tempat kejadian perkara, aparat kepolisian menemukan bahwa terdakwa sedang mengoperasikan satu unit telepon genggam berbasis sistem android merek Oppo A77S warna hitam. Dari perangkat tersebut diketahui bahwa terdakwa memiliki akun perjudian online bernama Berkahjayaa pada situs online Hondatoto. Terdakwa diketahui menerima pesan berisi angka tebakan melalui aplikasi WhatsApp dari seseorang bernama Tudi yang hingga perkara ini diperiksa masih berstatus DPO.

Sebelum melakukan permainan, terdakwa terlebih dahulu melakukan pengisian saldo melalui metode pembayaran QRISpada tanggal 28 Oktober 2024 dengan nominal Rp75.996 yang bersumber dari rekening Bank BRI atas nama terdakwa. Saldo tersebut kemudian digunakan untuk memasang taruhan dalam permainan judi online jenis togel pada pasaran Macau dengan berbagai kombinasi angka dan nominal taruhan. Pada saat penggerebekan dilakukan, terdakwa masih menunggu hasil keluaran nomor togel sambil menonton tayangan YouTube di warung miliknya. Setelah dilakukan penangkapan, terdakwa ditahan sejak tanggal 2 November 2024 dan selanjutnya diproses secara hukum. Penuntut Umum mengajukan dakwaan berlapis, dengan dakwaan utama menggunakan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta dakwaan alternatif menggunakan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP.

Dalam amar putusannya, Majelis Hakim Pengadilan Negeri Liwa menyatakan terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Terdakwa dijatuhi pidana penjara selama dua tahun serta pidana denda sebesar Rp10.000.000 dengan ketentuan subsidair pidana kurungan selama tiga bulan.

Berdasarkan penelusuran pada Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia, terhadap Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa tanggal 11 Februari 2025 tidak diajukan upaya hukum banding maupun kasasi. Dengan demikian, putusan tersebut telah mempunyai kekuatan hukum tetap atau inkracht van gewijsde dan sah dijadikan objek penelitian dalam tesis ini.

3. **Putusan Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yyk[13] Bertanggal Telah Berkuatan Hukum Tetap (*Inkracht van Gewijsde*)**

Perkara ini berkaitan dengan terdakwa Karya Santoso bin Gito Prayitno yang diketahui telah melakukan aktivitas perjudian *online* sejak tahun 2021 hingga Maret 2024. Aktivitas tersebut dilakukan terdakwa dengan mengakses situs *online* www.tuanlotto.net menggunakan beberapa akun permainan dengan nama pengguna Santoso174 Karya173 Masbimo dan Dewojudi.

Terdakwa melakukan pendaftaran akun dengan mengisi data pribadi serta menghubungkan beberapa rekening bank atas namanya sendiri untuk keperluan pengisian saldo. Saldo tersebut kemudian digunakan untuk memainkan berbagai jenis perjudian *online* seperti *slot* dan *head and tail* yang bersifat untung untungan. Apabila memperoleh kemenangan, terdakwa dapat menarik saldo melalui fitur *withdraw* ke rekening bank yang telah didaftarkan.

Pengungkapan tindak pidana perjudian *online* ini bermula pada hari Senin tanggal 18 Maret 2024 sekitar pukul 23.00 WITA di Level 21 Mall Bali Kota Denpasar Provinsi Bali. Pada saat itu, terdakwa diamankan oleh aparat kepolisian dalam perkara lain yaitu dugaan penggelapan. Dalam proses pemeriksaan lanjutan terhadap perangkat elektronik milik terdakwa pada tanggal 19 hingga 21 Maret 2024, penyidik menemukan bukti bahwa dana hasil penggelapan digunakan untuk aktivitas perjudian *online*.

Dari hasil pemeriksaan *handphone* dan akun *email* terdakwa, penyidik menemukan berbagai akun judi *online* yang masih aktif dan riwayat transaksi perjudian sejak tahun 2021. Berdasarkan temuan tersebut, terdakwa kemudian diproses dalam perkara terpisah terkait perjudian *online* dan didakwa secara

[13] Putusan Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yyk

alternatif menggunakan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP.

Dalam putusannya, Majelis Hakim Pengadilan Negeri Yogyakarta menyatakan terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana menggunakan kesempatan untuk bermain judi sebagaimana diatur dalam Pasal 303 bis ayat (1) ke 1 KUHP. Majelis Hakim menjatuhkan pidana penjara selama tiga tahun serta menetapkan barang bukti berupa akun perjudian *online* untuk dimusnahkan melalui Dinas Komunikasi dan Informatika.

Berdasarkan penelusuran terhadap data putusan pengadilan, tidak terdapat informasi mengenai pengajuan upaya hukum lanjutan terhadap Putusan Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yyk pada tanggal 18 November 2024 . Oleh karena itu, putusan tersebut telah memperoleh kekuatan hukum tetap atau *inkracht van gewijsde* dan dapat digunakan sebagai dasar analisis praktik penegakan hukum terhadap perjudian *online* dalam penelitian ini.

4. Analisa Penulis Terhadap Objek Penelitian

Berdasarkan analisis terhadap tiga putusan pengadilan yang menjadi objek penelitian, yaitu Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates tanggal 27 Februari 2024, Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa, dan Putusan Pengadilan Negeri Yogyakarta atas nama terdakwa Karya Santosa Bin Gito Prayitno, penulis berpendapat bahwa praktik penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online* di Indonesia masih menunjukkan ketidakkonsistenan yang nyata, baik dalam pemilihan dasar hukum, konstruksi delik, maupun standar pembuktian yang digunakan oleh aparat penegak hukum.

Dalam Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates pada tanggal 27 Februari 2024, aparat penegak hukum memilih menggunakan ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP sebagai dasar pertanggungjawaban pidana, meskipun seluruh fakta persidangan menunjukkan bahwa perbuatan terdakwa dilakukan melalui sistem elektronik, menggunakan situs judi *online*, dompet digital, dan perangkat *smartphone*. Dalam perkara ini, unsur “menggunakan kesempatan main judi” dibuktikan melalui aktivitas *online*, namun tetap ditarik ke dalam kerangka perjudian konvensional KUHP. Penulis menilai bahwa pendekatan ini menunjukkan

kecenderungan aparat penegak hukum untuk mempertahankan paradigma hukum pidana klasik, tanpa sepenuhnya mengakomodasi karakteristik kejahatan berbasis teknologi.

Sebaliknya, dalam Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa pada tanggal 11 Februari 2025, aparat penegak hukum secara tegas menggunakan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam perkara ini, konstruksi hukum difokuskan pada perbuatan "membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian". Aparat penegak hukum dan Majelis Hakim secara eksplisit menempatkan judi *online* sebagai kejahatan berbasis sistem elektronik, sehingga UU ITE diposisikan sebagai hukum pidana khusus atau *lex specialis*.

Sementara itu, dalam Putusan Pengadilan Negeri Yogyakarta terhadap terdakwa Karya Santosa Bin Gito Prayitno, aparat penegak hukum kembali menggunakan Pasal 303 bis KUHP dengan menitikberatkan pada unsur "menggunakan kesempatan untuk bermain judi". Padahal, fakta persidangan menunjukkan bahwa perbuatan terdakwa dilakukan secara *online*, melalui pembuatan akun, *deposit*, dan *withdraw* menggunakan sistem perbankan dan platform judi *online*. Pilihan dasar hukum ini menunjukkan adanya pola inkonsistensi, di mana perbuatan yang secara faktual serupa dengan perkara PN Liwa justru ditarik kembali ke dalam rezim KUHP.

Menurut penulis, perbedaan pilihan dasar hukum tersebut tidak semata-mata disebabkan oleh perbedaan fakta perkara, melainkan lebih dipengaruhi oleh faktor interpretasi aparat penegak hukum dalam menilai hubungan antara KUHP dan UU ITE. Dalam praktik, aparat kepolisian dan kejaksaan belum memiliki standar baku dalam menentukan kapan Pasal 303 atau Pasal 303 bis KUHP digunakan, dan kapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE diterapkan. Akibatnya, terjadi fragmentasi penegakan hukum terhadap judi *online*.

Dari aspek standar pembuktian, penulis juga mencermati adanya perbedaan penekanan dalam pembuktian unsur delik. Dalam perkara yang menggunakan KUHP, pembuktian lebih diarahkan pada keberadaan unsur untung-untungan, penggunaan kesempatan, dan tidak adanya izin perjudian, tanpa analisis mendalam

mengenai peran sistem elektronik sebagai medium utama perbuatan. Sebaliknya, dalam perkara yang menggunakan UU ITE, pembuktian difokuskan pada keberadaan Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik, aktivitas *input* data, *transmission*, serta akses pihak lain terhadap konten perjudian.

Penulis berpendapat bahwa secara konseptual, judi *online* seharusnya lebih tepat dikualifikasikan sebagai tindak pidana yang berada dalam rezim UU ITE, karena karakter utama perbuatannya terletak pada pemanfaatan sistem elektronik. KUHP seharusnya berfungsi sebagai dasar umum atau *background norm*, bukan sebagai dasar utama pemidanaan ketika seluruh rangkaian perbuatan dilakukan secara digital. Ketika aparat penegak hukum tetap menggunakan KUHP dalam perkara judi *online*, hal tersebut berpotensi mengaburkan batas antara perjudian konvensional dan perjudian berbasis teknologi.

Lebih lanjut, penulis menilai bahwa faktor-faktor yang memengaruhi inkonsistensi penegakan hukum ini antara lain adalah belum adanya pedoman teknis yang seragam bagi aparat penegak hukum, perbedaan pemahaman normatif antara penyidik dan penuntut umum, serta kecenderungan pragmatis dalam memilih pasal yang dianggap lebih mudah dibuktikan. Faktor lain yang tidak dapat diabaikan adalah masih berlangsungnya masa *vacatio legis* KUHP baru, yang menyebabkan aparat penegak hukum belum sepenuhnya melakukan penyesuaian paradigma terhadap sistem hukum pidana yang lebih modern.

Berdasarkan keseluruhan analisis tersebut, penulis berpendapat bahwa praktik penegakan hukum terhadap judi *online* di Indonesia masih memerlukan penyeragaman pendekatan, baik dalam pemilihan dasar hukum maupun dalam konstruksi pembuktian. Tanpa konsistensi tersebut, penegakan hukum berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum dan perlakuan yang tidak setara terhadap pelaku tindak pidana yang secara faktual melakukan perbuatan yang sama.

5. Ketidaksesuaian Penegakan Hukum Oleh Aparat Dalam Menangani Kasus Judi Online Memengaruhi Kepastian Hukum Di Indonesia Dan Faktor-Faktor Apa Saja Yang Menyebabkan Ketidakkonsistenan Aparat Dalam Penerapan KUHP dan UU ITE Terhadap Perjudian Daring

Ketentuan hukum pidana yang mengatur perjudian di Indonesia secara normatif telah tersedia baik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana maupun dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun demikian, keberadaan dua rezim pengaturan tersebut justru memunculkan persoalan dalam praktik penegakan hukum, khususnya ketika aparat penegak hukum dihadapkan pada tindak pidana perjudian *online* yang seluruh rangkaian perbuatannya dilakukan melalui sistem elektronik. Ketidaksesuaian dalam penerapan ketentuan KUHP dan UU ITE sebagaimana tercermin dalam tiga putusan pengadilan yang dianalisis menunjukkan bahwa penegakan hukum terhadap perjudian *online* belum berjalan secara konsisten dan seragam.

Dalam Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wat, aparat penegak hukum mendasarkan penuntutan dan pemidanaan pada Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP yang berbunyi:

"Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303, dipidana dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah."

Padahal, fakta persidangan menunjukkan bahwa perbuatan terdakwa sepenuhnya dilakukan melalui situs judi *online*, menggunakan dompet digital, dan memanfaatkan jaringan internet. Medium elektronik dalam perkara ini bukan sekadar alat bantu, melainkan inti dari perbuatan pidana itu sendiri.

Sebaliknya, dalam Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liw, aparat penegak hukum secara eksplisit menggunakan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, 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."

Ketentuan ini kemudian dikaitkan dengan Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang mengatur ancaman pidananya. Dalam perkara ini, aparat penegak hukum dan Majelis Hakim secara konsisten memposisikan perjudian *online* sebagai tindak pidana berbasis sistem elektronik, sehingga UU ITE diperlakukan sebagai *lex specialis*.[14]

[14] Sutan Remy Sjahdeini, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer* (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2009), hlm. 147–150

Namun, pendekatan tersebut kembali berubah dalam putusan terhadap terdakwa Karya Santosa Bin Gito Prayitno yang diputus oleh Pengadilan Negeri Yogyakarta. Dalam perkara ini, meskipun fakta hukum menunjukkan adanya penggunaan situs judi *online*, pembuatan akun, *deposit*, dan *withdraw* melalui sistem perbankan, aparat penegak hukum justru kembali menggunakan Pasal 303 bis KUHP dengan konstruksi "menggunakan kesempatan untuk bermain judi". Perbedaan pendekatan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat standar baku dalam menentukan rezim hukum yang digunakan terhadap perbuatan yang secara faktual serupa.

6. Bentuk Pertanggunjawaban Terhadap Ketidaksesuian Penegakan Hukum Judi Online Dalam Menerapkan Ketentuan KUHP dan UU ITE Oleh Aparat Penegak Hukum

Ketidaksesuaian penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online* sebagaimana teridentifikasi dalam tiga putusan yang dianalisis sebelumnya menuntut adanya pembahasan mengenai bentuk pertanggungjawaban yang dapat dibebankan kepada aparat penegak hukum. Dalam negara hukum, pertanggungjawaban tidak selalu dimaknai sebagai kesalahan individual yang bersifat personal, melainkan juga sebagai pertanggungjawaban institusional dan sistemik atas cara kewenangan hukum digunakan dan diterapkan.[15]

Aparat penegak hukum dalam penelitian ini dimaknai secara fungsional, yaitu seluruh organ negara yang menjalankan kewenangan penegakan hukum pidana sejak tahap awal hingga tahap akhir proses peradilan pidana. Dengan demikian, aparat penegak hukum yang dimaksud mencakup:

1. Kepolisian, khususnya penyidik dan penyidik pembantu, yang memiliki kewenangan melakukan penyelidikan dan penyidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia serta KUHAP. Pada tahap ini ditentukan konstruksi awal perkara, klasifikasi perbuatan, dan pasal yang disangkakan.
2. Kejaksaan, khususnya Penuntut Umum, yang berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2021 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 16 Tahun

[15] Mark Bovens, "Analysing and Assessing Accountability: A Conceptual Framework," *European Law Journal*, Vol. 13, No. 4, 2007

2004 tentang Kejaksaan Republik Indonesia memiliki kewenangan melakukan penuntutan dan menentukan dasar hukum dalam surat dakwaan.

3. Hakim, sebagai pelaksana kekuasaan kehakiman berdasarkan Pasal 24 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, yang memiliki kewenangan menilai, menguji, dan memutus perkara berdasarkan hukum dan keadilan.

Dengan pengertian tersebut, pertanggungjawaban yang dibahas dalam subbab ini tidak hanya diarahkan kepada satu institusi tertentu, melainkan kepada keseluruhan mata rantai sistem peradilan pidana yang secara kolektif membentuk praktik penegakan hukum judi *online*. Dalam negara hukum, bentuk pertanggungjawaban pertama yang melekat pada aparat penegak hukum adalah pertanggungjawaban normatif, yaitu kewajiban untuk menegakkan hukum sesuai dengan tujuan, sistematika, dan asas yang terkandung dalam peraturan perundang-undangan.[16] Ketentuan KUHP mengatur perjudian melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis, yang secara historis disusun untuk mengatur perjudian konvensional. Sementara itu, UU ITE secara khusus mengatur perjudian berbasis sistem elektronik melalui Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi:

"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."

Norma ini diperkuat dengan ketentuan pidana dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Dalam kerangka pertanggungjawaban normatif, aparat penegak hukum berkewajiban menempatkan norma tersebut secara tepat sesuai dengan karakter perbuatan yang dilakukan oleh pelaku. Ketika seluruh rangkaian perbuatan perjudian dilakukan melalui sistem elektronik, maka penggunaan UU ITE bukan sekadar pilihan, melainkan konsekuensi logis dari karakter delik. Ketidaksesuaian penerapan KUHP dalam perkara judi *online* menunjukkan kegagalan aparat penegak hukum dalam memenuhi pertanggungjawaban normatifnya, khususnya dalam melakukan penafsiran sistematis dan teleologis terhadap hukum pidana nasional. Dalam hal ini, pertanggungjawaban tidak

[16] Nicola Lacey, "Responsibility and Modernity in Criminal Law," *Journal of Political Philosophy*, Vol. 9, No. 3, 2001.

selalu berbentuk sanksi, tetapi dapat berupa koreksi kebijakan penegakan hukum dan pembaruan pedoman internal.

Dalam perspektif negara hukum, pertanggungjawaban atas ketidaksesuaian penegakan hukum tidak dapat direduksi menjadi kesalahan individu atau institusi tertentu semata.[17] Ketidakkonsistenan penerapan KUHP dan UU ITE merupakan gejala dari persoalan sistemik, yaitu belum terintegrasinya hukum pidana konvensional dengan hukum pidana berbasis teknologi. Pertanggungjawaban sistemik ini menuntut adanya langkah korektif pada tingkat kebijakan hukum pidana, termasuk harmonisasi norma, penegasan relasi antara KUHP dan UU ITE, serta pembentukan kebijakan penegakan hukum yang berorientasi pada kepastian hukum. Dalam konteks ini, aparat penegak hukum berperan sebagai pelaksana sekaligus penjaga rasionalitas sistem hukum.

Ketidaksesuaian penegakan hukum judi *online* berdampak langsung pada kepastian hukum, karena menimbulkan ketidakpastian mengenai norma yang berlaku dan konsekuensi hukum yang dapat dikenakan. Oleh karena itu, pertanggungjawaban aparat penegak hukum harus diarahkan pada pemulihan kepastian hukum melalui konsistensi penerapan norma. Dalam negara hukum, kepastian hukum tidak hanya dijamin melalui keberadaan peraturan tertulis, tetapi juga melalui praktik penegakan hukum yang dapat diprediksi dan rasional.[18] Aparat penegak hukum memegang peran sentral dalam mewujudkan kepastian tersebut. Ketika aparat gagal menjalankan peran ini secara konsisten, maka legitimasi hukum sebagai instrumen pengatur dan pelindung masyarakat menjadi melemah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap ketentuan hukum serta tiga putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap, dapat disimpulkan bahwa ketidaksesuaian penegakan hukum oleh aparat penegak hukum dalam menangani kasus perjudian *online* secara nyata telah memengaruhi kepastian hukum di Indonesia. Meskipun KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sama-sama mengatur larangan perjudian, praktik penegakan hukum menunjukkan tidak adanya

[17] Peter Cane, *Administrative Tribunals and Adjudication* (Oxford: Hart Publishing, 2009), hlm. 14–17
[18] Jan M. Smits, *The Mind and Method of the Legal Academic* (Cheltenham: Edward Elgar, 2012), hlm. 108–111

keseragaman dalam menentukan dasar hukum terhadap perbuatan yang secara faktual memiliki karakteristik yang sama. Perbedaan penerapan Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE terhadap perjudian *online* mengakibatkan ketidakpastian mengenai hukum yang berlaku, perbedaan standar pembuktian, serta variasi ancaman pidana. Kondisi ini berpotensi menimbulkan disparitas putusan dan perlakuan yang tidak setara di hadapan hukum, sehingga melemahkan prinsip kepastian hukum dan keadilan substantif. Ketidakkonsistenan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu tumpang tindih pengaturan antara KUHP dan UU ITE, belum adanya pedoman teknis yang mengikat bagi aparat penegak hukum, perbedaan tingkat pemahaman aparat terhadap kejahatan berbasis teknologi, pertimbangan pragmatis dalam pembuktian perkara, serta sistem hukum pidana nasional yang masih berada dalam fase transisi. Oleh karena itu, diperlukan penyeragaman pendekatan dan pertanggungjawaban kelembagaan agar penegakan hukum terhadap perjudian *online* dapat berjalan secara konsisten dan selaras dengan prinsip negara hukum.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa bentuk pertanggungjawaban terhadap ketidaksesuaian penegakan hukum judi *online* dalam menerapkan ketentuan KUHP dan UU ITE oleh aparat penegak hukum harus dipahami secara berlapis dan tidak semata-mata bersifat individual. Dalam kerangka negara hukum, pertanggungjawaban tersebut mencakup pertanggungjawaban normatif, institusional, profesional, dan sistemik yang melekat pada seluruh mata rantai sistem peradilan pidana, yaitu kepolisian, kejaksaan, dan hakim. Pertanggungjawaban normatif menuntut aparat penegak hukum untuk menempatkan UU ITE sebagai instrumen hukum pidana yang sesuai dengan karakter objektif perjudian *online* yang seluruh rangkaian perbuatannya dilakukan melalui sistem elektronik. Ketidaksesuaian penggunaan KUHP dalam perkara judi *online* menunjukkan kegagalan aparat dalam melakukan penafsiran sistematis dan teleologis terhadap hukum pidana nasional. Pertanggungjawaban institusional berkaitan dengan kewajiban lembaga penegak hukum untuk menyediakan pedoman teknis yang seragam guna mengendalikan diskresi aparat, sehingga tidak terjadi variasi penerapan hukum yang berlebihan. Sementara itu, pertanggungjawaban profesional menuntut peningkatan kompetensi aparat dalam memahami kejahatan berbasis teknologi dan pembuktian digital. Selain itu, ketidaksesuaian penegakan hukum judi *online* juga

mencerminkan persoalan sistemik berupa belum terintegrasinya hukum pidana konvensional dengan hukum pidana berbasis teknologi. Oleh karena itu, pertanggungjawaban aparat penegak hukum harus diarahkan pada perbaikan cara hukum diterapkan secara konsisten dan rasional, bukan sekadar pada hasil pemidanaan. Pendekatan ini diperlukan untuk memulihkan kepastian hukum dan menjaga legitimasi negara hukum dalam menghadapi dinamika kejahatan digital.

Daftar Pustaka

BUKU

Sutan Remy Sjahdeini, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer* (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2009), hlm. 147–150

Peter Cane, *Administrative Tribunals and Adjudication* (Oxford: Hart Publishing, 2009), hlm. 14–17

[1]Jan M. Smits, *The Mind and Method of the Legal Academic* (Cheltenham: Edward Elgar, 2012), hlm. 108–111

Jurnal / Artikel Ilmiah

Maruf Rian Ardiansyah, Kukuh Sudarmanto, Kadi Sukarna, Zaenal Arifin, "Efektivitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online ", *Jurnal Juridisch,* Vol. 1, No. 3, 2023

Ahmad Syafikri Alkarni, Taun Taun, "Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot)", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,* Vol 9 No 4, 2023

Abi Arsyan dan Laras Astuti, "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. Indonesia", *Journal of Criminal Law and Criminology*, Vol. 3 No. 3, 2022

[1] Reza Suharya, "Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang", *Jurnal Sosiatri-Sosiologi,* Vol. 7 No.3, 2019

Mark Bovens, "Analysing and Assessing Accountability: A Conceptual Framework," *European Law Journal*, Vol. 13, No. 4, 2007

Nicola Lacey, "Responsibility and Modernity in Criminal Law," *Journal of Political Philosophy*, Vol. 9, No. 3, 2001.

Agif Septia Meswari, Matnur Ritonga, "Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu", Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2 No. 5, 2023.

Peter Cane, *Administrative Tribunals and Adjudication* (Oxford: Hart Publishing, 2009), hlm. 14–17

jan M. Smits, *The Mind and Method of the Legal Academic* (Cheltenham: Edward Elgar, 2012), hlm. 108–111

INTERNET

Diakses dari https://www.tempo.co/hukum/ppatk-ada-1-juta-pemain-judi-online-di-indonesia-pada-kuartal-pertama-2025-1374256#google_vignette pada 21 September 2025 Pukul 10.05 WIB

PUTUSAN

Putusan Nomor 213/Pid.B/2023/PN Wates

Putusan Nomor 145/Pid.Sus/2024/PN Liwa

Putusan Nomor 261/Pid.Sus/2024/PN Yogyakarta