***Law Enforcement Against Online Gaming Criminal Actors In Criminal Case Number 709/Pid.B/2020/Pn Sda***

**Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Dalam Perkara Pidana Nomor 709/Pid.B/2020/Pn Sda**

**Dicky Arie Pradana**

[dapradanaaa@gmail.com](mailto:dapradanaaa@gmail.com)

**Yana Sukma Permana**

yanasukma@iblam.ac.id

**Sekolah Tinggi Ilmu Hukum IBLAM**

Jl. Kramat Raya No.25, RT.3/RW.2, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450

**ABSTRAK**

Kehidupan orang diperkaya dengan peluang yang baru ditemukan berkat Internet. Di sisi lain, internet membuka peluang baru untuk aktivitas ilegal, salah satunya adalah praktik perjudian online. Metode kajian yang dilakukan adalah hukum normatif. Berdasarkan kesimpulan penelitian, sanksi pidana bagi pelaku perjudian online ditentukan oleh Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU Nomor 19 Tahun 2016). Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik). Jika para terdakwa dalam Perkara Nomor 709/Pid.B/2020/Pn Sda terbukti bersalah atas dakwaan terkait perjudian online, maka mereka akan divonis total 7 (tujuh) bulan penjara. Putusan Majelis Hakim menjatuhkan sanksi pidana tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku Pasal 303 dan 303 bis KUHP, serta ketentuan Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

**Kata Kunci: Penegakan Hukum, Tindak Pidana, Perjudian.**

***ABSTRACT***

*People's lives are enriched with newly discovered opportunities thanks to the Internet. On the other hand, the internet opens new opportunities for illegal activity, one of which is the practice of gambling online. The method of study that was carried out was normative legal. According to the conclusions of the research, the criminal penalties for offenders of online gambling are defined by Article 45 paragraph (2) of Law Number 19 of 2016 Concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 Concerning Information and Electronic Transactions (Law Number 19 of 2016 Concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 Concerning Information and Electronic Transactions). The Panel of Judges' decision to impose criminal sanctions is in accordance with the applicable provisions of Articles 303 and 303 bis of the Criminal Code, as well as the provisions of Article 45 paragraph (2) of Law Number 19 of 2016 Concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 Concerning Information and Electronic Transactions.*

***Keywords: Law Enforcement, Crime, Gambling.***

1. **PENDAHULUAN**
2. **Latar Belakang**

Negara Indonesia disebut sebagai rechtstaat, yang berasal dari alinea ketiga pasal 1 UUD 1945, yang ditulis pada tahun 1945. Dalam penjelasannya disebutkan secara tegas bahwa (1) negara Indonesia didirikan atas dasar hukum (rechtsstaat), (2) tidak berlandaskan kekuasaan (machtsstaat) belaka, dan (3) pemerintahan berlandaskan sistem ketatanegaraan (hukum dasar) sebagai lawan dari absolutisme (kekuasaan yang tidak terbatas). Oleh karena itu, dalam dunia ideal, aturan hukum harus diprioritaskan di atas segalanya, dan tindakan setiap orang harus sesuai dengan aturan hukum.

Selain itu, UUD 1945 menegaskan bahwa kebebasan untuk mengetahui merupakan hak dasar yang harus dilindungi oleh undang-undang. Menurut ketentuan Pasal 28F *“Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia”.* Meskipun setiap warga negara memiiki hak dan kebebasan dalam menggunakan informasi, hak tersebut tetap dibatasi agar menghormati hak dan kebebasan orang lain jua.

Struktur masyarakat telah berubah dari lokal menjadi global sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan komunikasi. Perubahan ini merupakan akibat langsung dari ketersediaan pengetahuan dan kemajuan teknologi. Selain memberikan pengaruh yang baik, keunggulan teknologi informasi juga dapat memberikan dampak yang merugikan, yaitu dengan memberikan peluang terjadinya kejahatan dunia maya. Kejahatan dunia maya digambarkan sebagai tindakan melanggar hukum yang dilakukan melalui perantara komputer dan dilakukan di seluruh jaringan elektronik di seluruh dunia. 2009 (Siswanto Sunarso) Cybercrime, menurut definisi Judhariksawan, adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai medianya dan didukung oleh infrastruktur komunikasi yang efektif. Ini mungkin dalam bentuk sistem dial-up yang menggunakan saluran telepon atau sistem nirkabel yang menggunakan antena tertentu seperti nirkabel. 2005 (Judhariksawan)

Istilah "cybercrime" sering diucapkan bersamaan dengan "cyberspace". Lingkup komunikasi yang difasilitasi oleh komputer dikenal sebagai dunia maya. Banyak orang sekarang menganggap dunia maya, lebih dikenal sebagai internet, sebagai realitas baru dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ada kemungkinan kerangka operasional ruang siber ini berpotensi mengubah dimensi yang sebelumnya terkekang, seperti jarak dan waktu, menjadi tak terhingga. Penyalahgunaan di dalam dunia maya disebut sebagai kejahatan dunia maya, yang merupakan ungkapan yang digunakan untuk mencirikan kejahatan tersebut. Maskun (2013) Kehidupan masyarakat diperkaya dengan peluang yang baru ditemukan berkat internet. Perjudian online merupakan salah satu jalur kriminalitas baru yang muncul akibat maraknya internet (Dian Eka Safitri, 2020).

Ponsel dan komputer pribadi adalah dua jenis perangkat yang sering digunakan dalam aktivitas judi online. Ponsel (juga dikenal sebagai ponsel) digunakan untuk komunikasi, sedangkan komputer digunakan untuk bekerja; Namun, prinsipnya tetap sama: masing-masing dapat digunakan untuk melakukan kejahatan. 2003 (Raharjo) Perjudian, dalam bentuknya yang paling murni, bertentangan langsung dengan agama, perilaku yang baik, dan moralitas. Selain itu, membahayakan masyarakat, bangsa, dan negara kita, serta kepentingan nasional kita. Perjudian berdampak negatif pada kesehatan mental dan moral masyarakat secara keseluruhan, tetapi ini terutama berlaku untuk generasi muda. Di satu sisi, perjudian merupakan masalah sosial yang kompleks yang telah ada sejak awal peradaban manusia (Raharjo, 2002). Hal ini membuat sulit untuk menemukan solusi untuk masalah tersebut. Sulit untuk menghilangkan kegiatan ilegal semacam ini dari masyarakat, terutama karena sifat kegiatan yang lebih tertutup dan tertutup, sehingga lebih mudah dilakukan oleh para penjahat (Marlando, 2016).

Keberadaan perjudian online sebagai pengaruh yang merugikan pada sektor elektronik harus dilihat dari sudut pandang yang berbeda karena dampaknya terhadap pelanggan berkurang. Ketika orang menyadari kerugian yang mereka timbulkan dari bermain game judi online besar, dampak dari jenis perjudian ini menjadi mudah terlihat. Saat ini, ada banyak sekali postingan di platform media sosial yang mengiklankan situs game online. Seolah-olah pos itu kejadian biasa sesuai dengan hukum Indonesia. Bahkan musisi dan selebritas terkenal menggunakan akun media sosial mereka untuk mempromosikan situs judi online dengan harapan dapat memikat lebih banyak orang untuk berjudi di situs tersebut.

Segala bentuk kegiatan kriminal harus ditangani, baik dengan administrasi hukuman atau negosiasi pembelaan di luar pengadilan. Pemberian keadilan, kemanfaatan, dan kejelasan tentang kewajiban hukum merupakan tujuan hukum. Ketiga bagian tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketika sampai pada hukuman bagi mereka yang bertanggung jawab atas kejahatan. Untuk memastikan bahwa tindak pidana dihukum seberat-beratnya (Jonlar Purba, 2017), sanksi digunakan tidak hanya untuk memperbaiki perdamaian yang telah hancur sebagai akibat langsung dari tindakan tersebut, tetapi juga untuk memulihkan perdamaian.

Tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, yang keduanya mengatur tentang ancaman. UU Nomor 11 Tahun jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selanjutnya, perjudian merupakan tindak pidana yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun jo. Menurut UU ITE, pasal 27 ayat 2 menyatakan, “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau Dokumen Elektronik yang mengandung muatan perjudian.” Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yang menyebutkan bahwa “Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mengandung muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Untuk melengkapi analisis tersebut, penulis melakukan studi kasus berdasarkan putusan pengadilan dengan nomor berkas 709/Pid.B/2020/PN SDA. Dalam kasus khusus ini, Jaksa Penuntut Umum mengajukan dakwaan tersendiri terhadap ketiga terdakwa, yang pertama melanggar Pasal 303 ayat (1) KUHP Kedua, yang kedua melanggar Pasal 303 bis ayat (1) KUHP Kedua, dan yang ketiga merupakan pelanggaran Pasal 303 ayat (1) KUHP III. Dalam hal ini Majelis Hakim mengambil keputusan terhadap para terdakwa dan menjatuhkan putusan yang menyatakan bahwa para terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah menurut undang-undang melakukan tindak pidana “Tanpa hak untuk dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan judi, terlepas dari apakah akan menggunakan kesempatan ini tergantung pada adanya suatu kondisi," sebagaimana diatur dalam Dakwaan Pertama Penuntut Umum, dan mereka menghukum Terdakwa. (Penyelesaian Perkara No. 709/Pid.B/2020/PN SDA).

Pertarungan melawan perjudian ilegal di internet seharusnya membuat petugas penegak hukum khawatir. Menurut Santoyo (2008), aparat penegak hukum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap bagaimana hukum dijalankan di masyarakat. Hal ini benar meskipun anggota masyarakat itu sendiri mungkin memiliki pengetahuan hukum. Bukti menunjukkan bahwa penerapan undang-undang perjudian belum dilakukan dengan kemampuan terbaiknya. Terlepas dari kenyataan bahwa perjudian jelas melanggar hukum di Indonesia, mereka yang berjudi dan bandar judi yang memfasilitasi perjudian tidak dikenakan akibat hukum.

Bagaimana mungkin tumbuh sesuai dengan asas-asas hukum yang dimaksud jika tidak ada kesadaran hukum? Jika tidak ada kesadaran hukum, bagaimana mungkin ada pertumbuhan hukum itu sendiri? Perjudian terjadi di hampir setiap tempat di masyarakat; meskipun demikian, tidak ada warga setempat yang pernah mengajukan pengaduan atau mengambil langkah-langkah untuk memberantas perjudian. Sebaliknya, orang-orang ini memilih untuk diam dan membiarkan aktivitas kriminal semacam ini terus berlanjut, meskipun faktanya perjudian memiliki berbagai dampak negatif bagi masyarakat.

Uraian di atas menunjukkan bahwa penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang disajikan dalam bentuk jurnal dengan judul “PenegakanHukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Dalam Perkara Pidana Nomor 709/Pid.B/2020/PN SDA”. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana pengaturan hukum tindak pidana judi online di dalam undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik? Bagaimana pertimbangan hukum majelis hakim di dalam tindak pidana judi online Perkara Pidana Nomor 709/Pid.B/2020/PN SDA?

Pendekatan penelitian hukum yang dikenal dengan penelitian hukum normatif adalah salah satu yang penulis gunakan dalam batas-batas penyelidikannya (Bambang Sunggono, 2003). Penelitian hukum normatif menggali persyaratan hukum yang relevan. Riset kepustakaan dan penulisan hukum normatif merupakan dua istilah yang merujuk pada prosedur yang sama. Penulisan hukum normatif mengacu pada praktik pengumpulan ide dan/atau pandangan sebanyak mungkin dari para profesional yang telah melakukan kajian atau tulisan tentang perilaku yang melanggar hukum. Metodologi penulisan hukum normatif termasuk dalam proses pelaksanaan penelitian hukum normatif. Dalam konteks situasi ini, penelitian hukum normatif digunakan untuk menyelidiki hukum-hukum hukum yang bersangkutan. Termasuk dalam dokumen ini adalah KUHP, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tahun 2008, serta Undang-Undang Perubahan atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tahun 2016.

Sejak analisis hukum normatif dilakukan, data yang digunakan bersifat sekunder. Menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 1986 oleh Soerjono Soekanto, terdapat tiga jenis data sekunder yang berbeda. Bahan hukum tersebut meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Tiga dokumen hukum berikut ini diperlukan:

1. Bahan Hukum Utama, disebut juga sebagai sumber hukum yang dianggap mengikat secara hukum atau landasan bagi suatu perbuatan hukum, yaitu:
2. KUHP;
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008; dan jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE); Putusan Nomor 709/Pid.B/2020/PN SDA.
4. Sumber hukum sekunder, disebut juga bahan yang memberikan penjelasan tentang sumber hukum primer seperti buku, jurnal, makalah, dan tesis tentang hukum pidana; sumber hukum utama meliputi kasus, undang-undang, dan keputusan pengadilan.
5. Sumber hukum tersier, yang meliputi bahan-bahan seperti kamus hukum dan ensiklopedia yang memberikan petunjuk tentang sumber hukum primer dan sekunder.
6. **PEMBAHASAN**
7. **Pengaturan Hukum Tindak Pidana Judi Online Di Dalam Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**

Perjudian online adalah jenis perilaku ilegal yang relatif baru yang muncul dengan proliferasi teknologi komputer dan komunikasi kontemporer. Karena ini adalah jenis aktivitas ilegal di mana-mana yang tidak membedakan usia dan dilakukan oleh individu, perjudian dipraktikkan oleh orang-orang dari semua latar belakang sosial ekonomi. Menurut Muttaqin, F. A., dan Saputra (2019), penyakit ini berpotensi menimpa orang dewasa maupun anak-anak.

Perjudian merupakan kegiatan menyimpang yang merajalela dalam kebudayaan masa kini dan sering dilakukan di lokasi-lokasi yang sembunyi-sembunyi. Tidak mengherankan jika kejahatan yang terkait dengan perjudian telah mencapai proporsi epidemi di kalangan anggota masyarakat umum dan kaum muda khususnya mengingat pertumbuhan situs perjudian yang mudah diakses yang tersedia melalui internet. Menurut Munawar (2019), judi dapat memperlambat pertumbuhan suatu negara karena mengajarkan penduduknya cara mencari nafkah dengan cara yang tidak efisien dan mendorong sikap riang.

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian mengacu pada aktivitas apa pun yang hasilnya semata-mata ditentukan oleh kebetulan acak. Ini termasuk permainan seperti poker. Frasa ini mengacu pada berbagai aktivitas dalam rentang yang luas. Jika permainan memasukkan, selain larangan lainnya, aturan tentang hasil pertandingan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh pihak yang benar-benar berpartisipasi atau bermain dalam kompetisi, maka permainan tersebut dianggap sebagai perjudian. digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan finansial. (Astini & Lubis, 2019) Kemakmuran finansial dan kesuksesan dalam menghasilkan uang. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban (UU Perlindungan Saksi dan Korban), bahwasaksi dan korban merupakan salah satu bagian penting dalam pembuktian dalam tindak pidana,(Wira Bakti Mulyawan1, 2016) “bahwa salah satu alat bukti yang sah dalam proses peradilan pidana adalah Saksi dan/atau Korban yang mendengar, melihat, atau mengalami sendiri terjadinya suatu tindak pidana dalam upaya mencari dan menemukan kejelasan tentang tindak pidana yang dilakukan oleh tindak pidana.(Utami, 2018)

Pemerintah Indonesia telah memberlakukan sejumlah aturan dan regulasi yang secara kolektif mengendalikan perjudian di tanah air. Salah satunya adalah Pasal 303 KUHP yang secara keseluruhan berbunyi sebagai berikut: (1) Barang siapa dengan sengaja menawarkan atau memberi peluang untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai penggeledahan atau dengan sengaja melakukan suatu usaha dengan maksud untuk menawarkan atau menyediakan perjudian dianggap bertindak dengan sengaja. Bila pasal ini dilanggar, hukuman maksimal sepuluh tahun penjara atau denda dua puluh lima juta rupiah, mana yang lebih dulu. (2) Jika orang yang disangka melakukan tindak pidana itu juga yang melakukan penggeledahan, maka hak istimewa yang memungkinkan orang itu untuk melakukan penggeledahan dapat dirampas darinya. (3) Ungkapan "permainan judi" mengacu pada setiap permainan di mana kemungkinan keuntungan semata-mata bergantung pada kebetulan acak. Ini benar terlepas dari jumlah pengetahuan atau keahlian para peserta dalam permainan. Untuk tujuan definisi ini, istilah "taruhan" mengacu pada setiap taruhan yang dipasang pada hasil balapan atau permainan lain yang tidak ditempatkan secara langsung antara individu yang berpartisipasi atau bermain dalam acara tersebut. Ada cakupan untuk setiap bentuk taruhan lainnya juga. (Pelanggaran ini didefinisikan dalam Pasal 303 KUHP Kerajaan Palatine Suci.

Ketentuan ini dapat dilihat dalam pasal 303 bis KUHP. 2. Barang siapa ikut berjudi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali telah diberikan izin oleh pejabat yang berwenang untuk menyelenggarakan perjudian, diancam dengan pidana denda paling banyak 10 juta rupiah atau pidana penjara paling lama empat tahun, mana yang lebih besar. Hal ini berlaku bagi siapa saja yang menggunakan kesempatan untuk berjudi dengan melanggar ketentuan Pasal 303. (2) Menurut Pasal 303 KUHP, diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah. dijatuhkan jika sudah lebih dari dua tahun sejak putusan dijatuhkan karena salah satu kejahatan tersebut pada saat terjadinya kejahatan. Pidana maksimum dapat dijatuhkan baik jika sudah lebih dari dua tahun sejak vonis dijatuhkan atau jika sudah lebih dari dua tahun sejak vonis dijatuhkan. Hukum Acara Pidana (KUHP).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tentang Tindak Pidana Game Online juga mengaturnya. Perkembangan dan proliferasi teknologi komunikasi elektronik, terutama internet, menjadi pendorong utama pengesahan UU ITE yang mengamanatkan penggunaannya. Banyaknya interpretasi yang mungkin diberikan kepada undang-undang dan luasnya jangkauan undang-undang tersebut terutama disebabkan oleh pilihan istilah yang digunakan dalam perumusan undang-undang ITE. Akibatnya, beragam reaksi negatif terhadap UU ITE dapat dikaitkan dengan kedua faktor tersebut. Selain itu, luasnya jangkauan hukum dapat dikaitkan dengan kenyataan bahwa hukum dapat disediakan. hukum. Banyak masalah yang berbeda, banyak di antaranya memiliki kecenderungan untuk didorong dalam interpretasinya, terlihat dibingungkan oleh pemandu, yang merupakan alasan lain mengapa ia diserang. Panduan ini diyakini membingungkan berbagai topik. Sesuai dengan yang dimaksud dalam Pasal 27, ada segi lain yang perlu diperhatikan. Fitur tersebut meliputi transmisi dan akses materi elektronik yang mengandung konten asusila, konten terkait perjudian, konten terkait pencemaran nama baik, dan konten terkait pemerasan dan ancaman. Perjudian ditetapkan sebagai salah satu kegiatan yang tidak diperbolehkan oleh UU ITE, yang dapat ditemukan dalam Pasal 27. Perjudian secara tegas dilarang, sebagaimana dinyatakan dalam pasal 27 alinea kedua yang berbunyi sebagai berikut: (Sesuai dengan Ayat Dua Pasal 27 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008)

“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”.

Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa: (Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016)

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Pertimbangan subyektif dan obyektif dimasukkan dalam kriteria yang diuraikan dalam esai sebelumnya. Unsur-unsur yang ada dalam diri orang yang melakukan tindak pidana dan disebut sebagai pelaku adalah unsur-unsur yang membentuk aspek subjektif. Artikel tersebut bersifat subyektif, dan hal ini ditunjukkan dengan penggunaan frasa "everyone on purpose", yang dapat ditafsirkan dalam dua cara berbeda. Interpretasi pertama berkaitan dengan kehendak atau rencana pelaku untuk dengan sengaja mendistribusikan atau mentransmisikan dan/atau dokumen elektronik yang memuat konten perjudian. Ini mungkin termasuk kertas fisik dan elektronik. Definisi kedua berkaitan dengan kehendak atau rencana korban untuk dengan sengaja menyebarkan atau mentransmisikan dan/atau surat elektronik yang mengandung konten perjudian. Ini mungkin termasuk dokumen fisik dan elektronik. Kedua, pelaku menjadi sadar bahwa informasi yang relevan dengan game yang dia ungkapkan sekarang dapat diperoleh oleh pemain lain sebagai akibat dari tindakannya. (2022, Isyatur Rodhiyah dkk.)

Selain itu, karakteristik objektif adalah karakteristik yang ada terlepas dari individu yang melakukan perilaku yang menjadi subjek penelitian. Komponen tujuan dari pasal pertama termasuk dalam frasa “tanpa hak untuk mendistribusikan atau mentransmisikan”, yang menunjukkan bahwa harus ditunjukkan bahwa pelakunya terlibat dalam tindakan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa terlebih dahulu menerima otorisasi untuk melakukannya. dari otoritas yang sesuai. Ini adalah bagian pertama dari esai ini yang berfokus pada tujuan. Kedua, “membuat informasi elektronik dan/atau dokumen yang mengandung konten perjudian” mensyaratkan pelaku kejahatan melakukan perbuatan yang memungkinkan orang lain untuk mengakses informasi elektronik dan/atau dokumen yang mengandung konten perjudian tersebut (Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari, 2022).

Sangat jelas bahwa pemerintah Indonesia telah mengatur perjudian secara legal melalui pengesahan berbagai peraturan perundang-undangan, seperti Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Kesimpulan ini dapat ditarik dari materi yang telah diberikan di atas. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjelaskan tentang sanksi pidana yang dapat dijatuhkan kepada pelaku perjudian online secara ilegal. Sanksi tersebut dapat ditemukan dalam UU ITE.

**2. Pertimbangan Hukum Majelis Hakim Di Dalam Kasus Tindak Pidana Judi Online Perkara Nomor 709/Pid.B/2020/PN SDA**

Jika dilihat dari segi subjeknya, penegakan hukum dapat dilakukan oleh berbagai kelompok orang yang berbeda. Di sisi lain, dapat juga dipahami sebagai upaya terbatas atau terbatas untuk melindungi hukum oleh subjek. Proses penegakan hukum terlibat dalam setiap aspek sistem hukum, termasuk setiap topik dan kaitannya dengan hukum. Ini juga benar dalam arti yang lebih luas. Konsep negara hukum menunjukkan bahwa siapa pun yang mematuhi aturan normatif atau bertindak atau tidak bertindak sesuai dengan norma hukum yang berlaku, dia bertindak sesuai dengan atau mendukung aturan hukum. Hal ini karena kepatuhan terhadap aturan normatif atau bertindak atau tidak bertindak sesuai dengan norma hukum yang berlaku merupakan prasyarat negara hukum. Penegakan hukum hanya dipahami dalam pengertian terbatas, menurut Jimly Asshiddiqie (2006), sebagai pekerjaan yang dilakukan oleh aparat penegak hukum tertentu untuk menjamin sistem hukum berjalan sebagaimana mestinya.

Ketika masalah berkembang dengan penegakan hukum Indonesia, mereka perlu ditangani dengan cara yang lebih keras dan ketat, sesuai dengan peraturan yang mengatur bagaimana penanganan kasus perjudian online. Meskipun melanggar hukum, ada orang-orang tertentu yang terus terlibat dalam aktivitas perjudian. Bahkan industri media menginvestasikan semakin banyak uang pada berbagai opsi permainan. Mungkin sulit untuk menghentikan kebiasaan perjudian ilegal. Dari sudut pandang regulasi, game memberikan dilema karena fakta bahwa berpartisipasi di dalamnya adalah ilegal. Orang yang berjudi lebih cenderung ingin menang sepanjang waktu, yang membuat mereka serakah dan sibuk melakukannya. Orang yang berjudi lebih cenderung terobsesi untuk menang. Di sisi lain, karena ini, itu tidak berhasil. Meskipun bermain video game dapat menyebabkan orang terlibat dalam perilaku terlarang seperti mencuri, merampok, korupsi, dan pelanggaran lainnya, harus ada penegakan hukum yang lebih besar untuk menghentikan orang berpartisipasi dalam aktivitas ilegal saat bermain online (Rahardjo, 2009).

Penulis penelitian ini melihat kasus perbuatan melawan hukum yang diputuskan oleh majelis hakim berdasarkan putusan nomor 709/Pid.B/2020/PN SDA, dan ada tiga tersangka yang terlibat dalam setiap kasus. Para terdakwa telah dihadapkan ke hadapan hakim dengan tuduhan melanggar Pasal 303 ayat (1) KUHP ke-2 atau dengan tuduhan melanggar Pasal 303 bis ayat (1) ke-2 KUHP. Tuduhan ini dibuat oleh jaksa penuntut umum. Sesuai dengan KUHP, kedua pelanggaran ini merupakan pelanggaran hukum kedua. Baik para terdakwa maupun penasihat hukumnya memilih untuk tidak mengajukan keberatan atas dakwaan yang diajukan oleh jaksa penuntut umum. Selama persidangan, Jaksa Penuntut Umum menggunakan keterangan dua saksi sebagai bukti dalam dakwaannya. Para terdakwa, di sisi lain, menggunakan kesaksian para saksi untuk mendukung klaim mereka. (Utami, 2016)

Meskipun para Terdakwa didakwa dengan berbagai macam pelanggaran, Majelis Hakim dengan cepat mengadopsi surat dakwaan alternatif pertama sebagaimana disyaratkan oleh pasal 303 KUHP alinea kedua. Fakta-fakta hukum yang terungkap selama persidangan dipertimbangkan sebelum kesimpulan ini dibuat. Karena istilah "barang siapa" muncul dalam dakwaan ini, maka setiap orang berhak untuk dianggap sebagai subjek hukum yang bertanggung jawab atas hasil dari kegiatan yang dilakukannya. Semua orang menyadari bahwa para Tergugat dalam perkara ini menjadi fokus dari proses peradilan yang sedang berlangsung. Mereka mampu memberikan jawaban yang dapat diterima atas semua pertanyaan yang diajukan oleh Majelis Hakim dan Jaksa Penuntut Umum kepada mereka, yang menunjukkan bahwa mereka sehat jasmani dan rohani. Akibatnya, persyaratan yang terkait dengan aspek ini telah dipenuhi oleh para pelaku. Dan bagian tentang melindungi atau memberikan peluang atau dengan sengaja mengganggu organisasi, dan ini berlaku terlepas dari terjadi atau tidaknya transaksi atau apakah seseorang memiliki kapasitas untuk memanfaatkan peluang untuk berjudi dengan cara apa pun.(Prayudi, 2012)

Petugas Polsek Krembung menahannya pada Sabtu, 21 Maret 2020, karena berjudi roulette. Hal tersebut terbukti dari bukti-bukti yang dihadirkan di persidangan, keterangan para saksi, dan pengakuan yang dibuat sendiri oleh terdakwa selama persidangan berlangsung. Dari penggeledahan yang dilakukan terhadapnya, barang bukti berupa handphone Samsung dan uang Rp. 963.000 ditemukan padanya; kedua barang tersebut telah digunakan sebagai uang judi oleh para terdakwa. Menurut pengakuan yang dibuat oleh para tergugat, berikut ini adalah bagaimana permainan judi dalam bentuk roulette diselenggarakan: Agar semuanya berjalan lancar, dealer mengaktifkan dan menjalankan perangkat lunak untuk platform permainan roulette online. Setelah itu, semua penembak, termasuk para terdakwa, diberi waktu dua menit untuk memutuskan nomor mana yang akan dipasang. Mesin judi roulette yang sudah berjalan mendapatkan nomornya dari smartphone dealer, yang digunakan untuk menghasilkan angka acak baru. Angka-angka tersebut berkisar dari satu hingga tiga puluh enam, dan masing-masing angka yang harus dicocokkan memiliki rona unik yang sejalan dengannya. Setelah dua menit berlalu, mesin roulette dalam program judi online HP akan mulai berputar sendiri, dan gambar bola kecil akan berhenti di salah satu angka di lingkaran yang melambangkan mesin judi roulette.

Taruhan dikatakan berhasil dalam permainan roulette jika bola kecil berhenti di nomor yang sama seperti yang tertera pada loker nomor. Orang yang mengirimkan nomor pemenang akan diberikan sejumlah IDR yang ditentukan sebagai hadiahnya. Ketika para terdakwa berjudi di meja rolet, hasil permainan, termasuk siapa yang menang dan siapa yang kalah, sepenuhnya ditentukan oleh peluang acak. Dengan demikian, para Tergugat dianggap telah memenuhi persyaratan untuk lulus pemeriksaan komponen kedua ini.

Menurut keterangan para saksi dan pengakuan terdakwa sendiri, terdakwa mengindikasikan bahwa kegiatan perjudian tersebut di atas terjadi di tempat umum yang sering dikunjungi banyak orang dan terlihat oleh masyarakat umum. Kesaksian para saksi tersebut diperkuat dengan pengakuan terdakwa sendiri. Oleh karena itu, para Tergugat tidak memiliki alasan untuk mempermasalahkan syarat ketiga ini.

Karena semua syarat yang ditentukan dalam Pasal 303 KUHP ayat 2 telah dipenuhi, maka para Terdakwa harus dinilai secara benar dan tegas telah melakukan tindak pidana yang didakwakan terjadi dalam surat dakwaan alternatif pertama.

Mencermati hal-hal yang telah dibicarakan sehubungan dengan topik hukum pada alinea-alinea sebelumnya, Majelis Hakim mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Menetapkan bahwa para terdakwa telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah menurut undang-undang, telah melakukan tindak pidana “Tanpa hak dengan sengaja ikut serta dalam suatu perusahaan permainan judi tanpa memperhatikan apakah memanfaatkan kesempatan tergantung pada adanya suatu syarat” sebagaimana digariskan dalam Dakwaan Pertama Jaksa Penuntut Umum..
2. Para terdakwa masing-masing diancam dengan pidana penjara selama 7 (tujuh) bulan sebagai akibat dari putusan yang dijatuhkan.
3. berkesimpulan bahwa lamanya para terdakwa ditangkap dan ditahan harus dikurangi seluruhnya dari jumlah hukuman;
4. Mencapai kompromi di mana para terdakwa setuju untuk tinggal di penjara;

Menghukum para tergugat untuk membayar biaya perkara masing-masing sebesar Rp 5.000,- (lima ribu rupiah);.

Dari semua yang telah dibahas hingga saat ini, sangat jelas bahwa respon penegak hukum terhadap perjudian ilegal online dalam masalah Putusan Nomor 709/Pid.B/2020/Pn Sda adalah dengan memenjarakan pelakunya selama beberapa waktu. dari tujuh bulan.

Jika Anda perhatikan baik-baik, Anda akan melihat bahwa Majelis Hakim memutuskan bahwa sanksi yang dijatuhkan kepada para terdakwa terlalu ringan. Ada kemungkinan bahwa tersangka akan mengulangi perilakunya di masa mendatang sebagai akibat dari hal ini. Padahal, hukuman pidana yang dijatuhkan majelis hakim sesuai dengan Pasal 303, Pasal 303 bis KUHP, serta Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Karena tidak satu pun dari ketiga pasal ini yang mengatur tentang minimal hukuman penjara atau minimal jumlah uang yang akan dikenakan denda. Sebaliknya, yang ada hanyalah referensi tentang jumlah maksimum waktu yang dapat dihabiskan di penjara dan denda maksimum yang dapat dikenakan. Misalnya, menurut Pasal 303, hukuman paling lama sepuluh tahun penjara atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Menurut Pasal 303 bis, pidana penjara paling lama empat tahun, dan pidana denda paling banyak satu miliar rupiah.).

1. **PENUTUP**

Karena dengan berbagai peraturan perundang-undangan yang telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia, judi kini sudah legal di negara ini. Peraturan perundang-undangan tersebut antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Pasal 27 ayat (2) UU nomor 11 tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) baru saja diundangkan, mengatur tentang pelanggaran yang berkaitan dengan perjudian online. Meski sanksi pidana bagi pelaku perjudian online diatur dalam pasal 45 undang-undang nomor 19 tahun 2016 perihal revisi undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, namun pelaku perjudian online tetap rentan terhadap sanksi tersebut. Kejahatan ini diancam dengan hukuman maksimal enam tahun penjara dan/atau denda satu miliar rupiah; hukuman yang dijalani di penjara atau denda harus dibayar terlebih dahulu.

Berdasarkan Surat Keputusan Nomor 709/Pid.B/2020/Pn Sda, mereka yang melanggar hukum dengan ikut serta dalam permainan online dapat menghadapi hukuman penjara hingga tujuh bulan jika terbukti bersalah. Jika Anda meluangkan waktu untuk memeriksanya, Anda akan melihat bahwa majelis hakim sampai pada kesimpulan bahwa hukuman yang dijatuhkan kepada para terdakwa terlalu ringan. Namun demikian, hukuman pidana yang dijatuhkan Majelis Hakim sesuai dengan ketentuan Pasal 303, Pasal 303 bis KUHP, serta Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1. **DAFTAR PUSTAKA**

Prayudi. (2012). MPR, Transisi Kedaulatan Rakyat Dan Dampak Politiknya. *Politica*, *III*(1), 19–40.

Utami, P. N. (2016). Optimalisasi Pemenuhan Hak Korban Kekerasan Terhadap Perempuan Melalui Pusat Pelayanan Terpadu. *Jurnal HAM*, *7*(1), 55. https://doi.org/10.30641/ham.2016.7.71

Utami, P. N. (2018). Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak dalam Perspektif Hak Atas Rasa Aman Di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal HAM*, *9*(1), 1. https://doi.org/10.30641/ham.2018.9.1-17

Wira Bakti Mulyawan1, W. S. M. (2016). Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Korban Tindak Pidana Perdagangan Orang. *FIAT JUSTISIA:Jurnal Ilmu Hukum*, *9*(3), 2061–2068. https://doi.org/10.25041/fiatjustisia.v9no3.603