

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehadiran internet tidak hanya memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan bertukar informasi, tetapi juga membawa dampak negatif berupa munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru yang memanfaatkan ruang siber (*cybercrime*). Salah satu fenomena kejahatan siber yang marak terjadi di Indonesia saat ini dan menjadi perhatian serius pemerintah serta aparat penegak hukum adalah praktik perjudian daring (*online gambling* atau judi *online*). Secara sosiologis, judi *online* telah bertransformasi menjadi masalah sosial yang akut karena dapat diakses secara mudah oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja hanya dengan menggunakan perangkat ponsel pintar (*smartphone*). Karakteristik judi *online* yang menawarkan kemudahan akses, privasi, serta iming-iming keuntungan finansial secara instan membuat jenis perjudian ini sangat digemari, meskipun sifatnya murni untung-untungan belaka.¹ Dampaknya tidak hanya merugikan secara ekonomi bagi para pemainnya, melainkan juga memicu runtuhnya moralitas dan meningkatkan potensi tindak pidana lainnya di tengah masyarakat. Dari perspektif hukum positif di Indonesia, perjudian pada dasarnya merupakan perbuatan dilarang dan dikualifikasikan sebagai tindak pidana materiil.

¹ B. A. Prasetyo, "Kebijakan Hukum Pidana mengenai Kejahatan Judi Online (Cyber Gambling) di Indonesia," *Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial*, Vol. 4, No. 3 (2025), hal. 57

Sebelum era digital berkembang, ketentuan mengenai perjudian diatur secara konvensional di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Namun, seiring dengan beralihnya sarana perjudian dari ruang fisik ke ruang siber, pemerintah kemudian menerbitkan regulasi khusus, yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang saat ini telah beberapa kali diubah, terakhir melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (UU ITE). Di dalam UU ITE, larangan mengenai perjudian berbasis elektronik diatur secara spesifik pada Pasal 27 ayat (2).

²Hadirnya dua regulasi tersebut menimbulkan sebuah diskursus yuridis di dalam praktik penegakan hukum di pengadilan. Berdasarkan asas hukum *Lex Specialis Derogat Legi Generali*, suatu perbuatan pidana yang terjadi di ruang siber dan memiliki aturan hukum yang lebih khusus (UU ITE) seharusnya dikesampingkan dari aturan yang bersifat umum (KUHP). Namun, dalam realitas praktik peradilan, masih banyak ditemukan aparat penegak hukum, baik Jaksa Penuntut Umum maupun Majelis Hakim, yang justru menggunakan pasal-pasal dalam KUHP lama untuk menjerat para pelaku perjudian daring, khususnya para pemain atau pengguna akhir (*end-user*). Salah satu contoh nyata dari penerapan hukum konvensional terhadap kasus siber ini dapat dilihat dalam Putusan Pengadilan Negeri Bojonegoro Nomor 110/Pid.B/2024/PN Bjn. Dalam perkara ini, terdakwa Didin Rudianto bin Safi'i ditangkap oleh petugas kepolisian karena kedapatan bermain judi *online* jenis *slot Gates of Olympus* melalui situs *TRI7BET* dengan menggunakan sarana satu unit

² I. P. Sitohang, L. E. A. Pandiangan, dan N. Koeswidi, "Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik," *Jurnal Hukum To-Ra*, Vol. 10, No. 1 (2024), hal. 38.

ponsel pintar iPhone 11 Pro milik terdakwa. Meskipun tindakan terdakwa murni memanfaatkan jaringan internet dan sarana elektronik, Jaksa Penuntut Umum mengajukan dakwaan alternatif, di mana dakwaan kedua menggunakan Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP lama.

Majelis Hakim Pengadilan Negeri Bojonegoro dalam putusannya kemudian menyatakan terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melanggar ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP. Pertimbangan hakim memfokuskan analisisnya pada unsur "mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar Pasal 303". Atas perbuatannya, hakim menjatuhkan sanksi pidana penjara selama 3 (tiga) bulan kepada terdakwa. Pilihan hukum Majelis Hakim yang tetap menerapkan ketentuan konvensional KUHP terhadap tindak pidana judi *online* dalam putusan tersebut menarik untuk dikaji secara mendalam dari sudut pandang yuridis normatif. Terdapat isu hukum yang krusial mengenai bagaimana relevansi pemenuhan unsur-unsur pasal konvensional ketika dihadapkan dengan fakta hukum yang berbasis digital. Selain itu, perlu dianalisis bagaimana pertimbangan hukum hakim (*ratio decidendi*) dalam mengonstruksikan perbuatan terdakwa, mengingat terdakwa dalam persidangan mengaku bermain judi tersebut hanya untuk iseng dan mengisi waktu luang, bukan sebagai mata pencaharian. Ketidaksinkronan antara teori mengenai asas hukum siber dengan fakta penerapan hukum di dalam praktik peradilan menuntut adanya sebuah kajian ilmiah yang komprehensif.³

³ M. R. Hidayat, "Ratio Decidendi Hakim pada Kasus Perjudian dengan Motif Iseng: Perspektif Kemanfaatan Hukum dan Ultimatum Remedium," *Jurnal Yudisial*, Vol. 17, No. 3 (2024), hal. 318.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kualifikasi dan kesesuaian penerapan unsur-unsur Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terhadap perbuatan judi *online* dalam Putusan Pengadilan Negeri Bojonegoro Nomor 110/Pid.B/2024/PN Bjn?
2. Bagaimana pertimbangan hukum Hakim (*ratio decidendi*) dalam menjatuhkan sanksi pidana penjara terhadap pelaku judi *online* yang bersifat situasional (iseng/hiburan) ditinjau dari tujuan pemidanaan pada putusan tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian hukum ini adalah:

1. Untuk mengetahui, menganalisis, dan menjelaskan kualifikasi serta kesesuaian penerapan unsur-unsur Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terhadap perbuatan judi *online* dalam Putusan Pengadilan Negeri Bojonegoro Nomor 110/Pid.B/2024/PN Bjn.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pertimbangan hukum Hakim (*ratio decidendi*) dalam menjatuhkan sanksi pidana penjara terhadap pelaku judi *online* yang bersifat situasional (iseng/hiburan) ditinjau dari aspek tujuan pemidanaan pada putusan tersebut.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan Ilmu Hukum Pidana: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu hukum pada umumnya, serta hukum pidana dan hukum siber (*cyber law*) pada khususnya, terutama yang berkaitan dengan perluasan penafsiran unsur pasal konvensional terhadap delik digital.

Referensi Akademik: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi, kepustakaan, atau data sekunder bagi akademisi, mahasiswa hukum, maupun peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai sinkronisasi regulasi perjudian daring (*online*) di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Bahan Evaluasi Aparat Penegak Hukum: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan, bahan pertimbangan, atau evaluasi bagi aparat penegak hukum (baik Kepolisian, Jaksa Penuntut Umum, maupun Hakim) dalam menentukan kualifikasi pasal dan menjatuhkan sanksi yang lebih tepat serta berkeadilan bagi pelaku perjudian daring.

Edukasi dan Kesadaran Hukum Masyarakat: Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yuridis kepada masyarakat luas mengenai konsekuensi hukum bagi pemain judi *online* (meskipun hanya bersifat

iseng/hiburan), sehingga dapat meningkatkan kesadaran hukum masyarakat untuk menjauhi segala bentuk perjudian elektronik.

E. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian hukum yuridis normatif (penelitian kepustakaan). Penelitian yuridis normatif merupakan penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah sistem norma atau aturan tertulis. Penelitian ini berfokus pada analisis terhadap asas-asas hukum, sinkronisasi peraturan perundang-undangan, serta sistematika hukum tertulis yang berkaitan dengan penerapan sanksi pidana perjudian.

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan Kasus/Putusan (*Case Approach*): Pendekatan ini dilakukan dengan cara melakukan telaah dan analisis mendalam terhadap isi teks Putusan Pengadilan Negeri Bojonegoro Nomor 110/Pid.B/2024/PN Bjn. Fokusnya adalah membedah pertimbangan hukum hakim (*ratio decidendi*) dalam mengonstruksikan fakta hukum dan menjatuhkan vonis pidana.
2. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*): Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah peraturan hukum pidana yang relevan dengan isu yang diteliti. Dalam hal ini, penulis mengkaji ketentuan perjudian konvensional dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta

ketetapan mengenai perjudian berbasis elektronik di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

3. Sumber Bahan Hukum

Sebagai penelitian normatif, penelitian ini tidak menggunakan data lapangan (data primer), melainkan menggunakan Bahan Hukum yang bersumber dari literatur kepustakaan. Bahan hukum tersebut diklasifikasikan menjadi:

1. Bahan Hukum Primer: Merupakan bahan hukum yang bersifat mengikat secara yuridis. Bahan hukum primer dalam penelitian ini meliputi:
 - a) Putusan Pengadilan Negeri Bojonegoro Nomor 110/Pid.B/2024/PN Bjn.
 - b) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
 - c) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (UU ITE).
2. Bahan Hukum Sekunder: Merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan serta menunjang bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder yang digunakan meliputi buku-buku teks (*textbooks*) hukum pidana, jurnal-jurnal ilmiah hukum yang membahas tindak pidana siber (*cybercrime*) atau perjudian daring, artikel hukum, serta pandangan para ahli hukum pidana ternama.

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini menggunakan metode studi dokumen atau studi kepustakaan (*library research*). Penulis melakukan inventarisasi, pengklasifikasian, serta pencatatan terhadap bahan-bahan hukum tertulis, baik berupa naskah putusan pengadilan, peraturan perundang-undangan, maupun literatur akademik yang relevan dengan objek penelitian.

5. Analisis Bahan Hukum

Setelah seluruh bahan hukum terkumpul secara sistematis, proses selanjutnya adalah melakukan analisis bahan hukum. Analisis dilakukan secara bermutu dengan metode deskriptif-analitis. Penulis menjabarkan fakta hukum dan isi putusan secara jelas, kemudian menganalisisnya menggunakan metode penalaran hukum (*legal reasoning*) serta teori-teori hukum pidana yang digunakan sebagai pisau analisis. Dari hasil analisis normatif tersebut, penulis menarik kesimpulan secara deduktif (dari hal yang bersifat umum ke khusus) untuk menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan merupakan susunan atau tata urutan penulisan yang terstruktur dan sistematis dalam suatu karya tulis ilmiah. Sistematika ini berfungsi untuk memudahkan pembaca memahami isi tulisan secara runtun. Adapun sistmatika penulisan dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar yang memberikan

gambaran umum mengenai arah penelitian. Bab ini memuat Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian (Teoretis dan Praktis), Metode Penelitian (Jenis penelitian, pendekatan, bahan hukum, teknik pengumpulan, dan analisis bahan hukum), serta Sistematika Penulisan.

BAB II

: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teoretis, doktrin, dan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pisau analisis dalam membedah isu hukum skripsi. Pembahasan di dalam bab ini diorganisasikan ke dalam tiga sub-bab utama, yaitu: *pertama*, konsep teoretis mengenai tindak pidana perjudian dan perkembangannya di ruang virtual; *kedua*, analisis doktrinal mengenai asas *Lex Specialis Derogat Legi Generali* dalam tumpang tindih norma hukum pidana siber Indonesia; dan *ketiga*, konsep pertimbangan hukum hakim (*ratio decidendi*) yang dikorelasikan secara mendalam dengan poros teori-teori pembedaan modern (teori retributif, utilitarian, dan integratif).

BAB II

: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan inti akademis dari skripsi yang menyajikan analisis kritis yuridis-normatif terhadap Putusan Pengadilan Negeri Bojonegoro Nomor 110/Pid.B/2024/PN Bjn. Pembahasan di dalam bab ini dibagi ke dalam dua sub-bab utama, yaitu:

Kualifikasi dan Kesesuaian Penerapan Unsur-Unsur Pasal 303 Bis Ayat (1) Ke-1 KUHP Terhadap Perbuatan Judi Online: Membedah secara rigid elastisitas penafsiran hakim dalam mencocokkan fakta digital (menekan tombol spin di situs TRI7BET) dengan teks pasal kuno KUHP, serta mengkritisi kelemahan logis pembuktian unsur aksesor terkait legalitas bandar yang berstatus DPO. Analisis Pertimbangan Hukum Hakim (Ratio Decidendi) Ditinjau dari Aspek Teori Pidanaan: Menguliti alur penalaran hakim yang cenderung formalistik-retributif dalam menjatuhkan sanksi penjara 3 bulan kepada pelaku iseng (victimless crime), serta mengujinya menggunakan prinsip ultimum remedium dan asas proporsionalitas

dalam teori pemidanaan integratif modern.

BAB IV

: PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari struktur skripsi yang menyajikan konklusi dan arah perbaikan hukum ke depan. Di dalamnya memuat dua sub-bab, yaitu Kesimpulan yang merangkum seluruh jawaban atas pokok permasalahan hukum mengenai rapuhnya penerapan unsur pasal konvensional dan cacat filosofis sanksi retributif penjara bagi pemain iseng, serta Saran yang memberikan rekomendasi aplikatif bagi aparat penegak hukum untuk bersikap progresif menggunakan UU ITE dan mengoptimalkan sanksi alternatif non-penjara (*judicial discretion*).