

**ASPEK HUKUM PERJUDIAN ONLINE DALAM PERSPEKTIF KUHP  
DAN UU ITE  
(STUDI PUTUSAN PN PADANG PANJANG NO. 41/PID.B/2025/PN PDP)**

**Haikal Khalik**

Fakultas Hukum,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat  
[haikalkhalik34@gmail.com](mailto:haikalkhalik34@gmail.com)

**Syahril**

Fakultas Hukum,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat  
[rielmagek07@gmail.com](mailto:rielmagek07@gmail.com)

**ABSTRAK**

Perjudian online merupakan salah satu bentuk kejahatan modern yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Praktik ini tidak hanya merugikan individu secara ekonomi, tetapi juga menimbulkan keresahan sosial karena mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Putusan Pengadilan Negeri Padang Panjang Nomor 41/Pid.B/2025/PN Pdp terhadap terdakwa Ramdhani, S.T., menjadi contoh konkret penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online di Indonesia. Dalam perkara ini, terdakwa didakwa melanggar Pasal 303 bis KUHP tentang perjudian serta ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), karena menggunakan media elektronik sebagai sarana melakukan perjudian slot online.

**Kata Kunci:** *Perjudian Online, KUHP, UU ITE, Analisis Yuridis.*

**A. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah mengubah pola perilaku masyarakat secara signifikan. Kegiatan yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini beralih ke ranah digital, termasuk dalam aktivitas hiburan dan ekonomi. Internet memberikan akses yang luas, cepat, dan mudah di seluruh lapisan masyarakat (Moeljatno, 2022). Namun, kemudahan ini juga diiringi oleh munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru yang dikenal dengan istilah *cybercrime*, salah satunya adalah perjudian online (*online gambling*).

Perjudian online merupakan bentuk kegiatan bertaruh yang dilakukan melalui jaringan internet, dengan menggunakan media elektronik seperti ponsel, komputer, atau situs web tertentu. Kegiatan ini biasanya melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhan, dan hasilnya bergantung pada keberuntungan, bukan pada kemampuan (Sudarto, 2018). Meskipun secara teknologi berkembang pesat, secara moral dan hukum, perjudian tetap dikategorikan sebagai perbuatan melanggar hukum (*unlawful act*) di Indonesia karena bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, norma agama, serta ketertiban umum.

Dalam konteks hukum nasional, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) secara tegas mengatur tindak pidana perjudian dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Pasal ini menyebutkan bahwa siapa pun yang dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dapat dikenai pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda. KUHP mengkategorikan perjudian sebagai kejahatan terhadap kesusilaan dan ketertiban umum, karena dampaknya tidak hanya bersifat ekonomi tetapi juga sosial, seperti meningkatnya kriminalitas, kemiskinan, dan disintegrasi keluarga (Hamzah, 2021).

Sementara itu, dengan munculnya bentuk perjudian berbasis daring, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi instrumen hukum yang penting. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Hal ini menunjukkan bahwa perbuatan yang sama, jika dilakukan melalui media elektronik, juga termasuk tindak pidana yang memiliki sanksi tersendiri (Ramli, 2020).

Namun, dalam praktiknya, penegakan hukum terhadap perjudian online tidak semudah penindakan terhadap perjudian konvensional. Beberapa kendala muncul dalam proses pembuktian, seperti pelacakan server, identifikasi pelaku di luar yurisdiksi Indonesia, dan lemahnya pemahaman aparat terhadap modus-modus digital. Oleh karena itu, kasus-kasus perjudian online membutuhkan analisis hukum yang komprehensif, tidak hanya dari segi KUHP sebagai hukum pidana umum, tetapi juga UU ITE sebagai hukum pidana khusus (Ismawati, 2021).

Putusan Pengadilan Negeri Padang Panjang Nomor 41/Pid.B/2025/PN Pdp menjadi salah satu contoh kasus menarik untuk ditelaah karena memperlihatkan bagaimana hakim menafsirkan unsur-unsur tindak pidana perjudian dalam konteks teknologi informasi. Analisis terhadap putusan ini dapat memberikan gambaran bagaimana aparat penegak hukum menerapkan pasal-pasal KUHP dan UU ITE secara simultan, serta bagaimana pertimbangan hakim dalam menyeimbangkan aspek keadilan, kemanfaatan, dan kepastian hukum.

Selain itu, studi ini juga memiliki urgensi akademik dan praktis. Secara akademik, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur hukum pidana siber (cybercrime law), khususnya dalam menafsirkan delik perjudian online yang masih menimbulkan perbedaan pandangan di kalangan ahli hukum. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada aparat penegak hukum dalam mengembangkan strategi efektif untuk menindak pelaku perjudian online, baik dari sisi regulasi, sistem pembuktian digital (electronic evidence), maupun penguatan kerja sama antar lembaga.

Lebih jauh lagi, fenomena maraknya perjudian online menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara perkembangan teknologi dan kesiapan hukum nasional. Meskipun sudah ada ketentuan dalam UU ITE, pelaksanaannya sering kali belum optimal karena keterbatasan sumber daya manusia, belum adanya regulasi turunan yang rinci, serta lemahnya literasi digital masyarakat (Fajri, 2022). Dengan demikian, studi ini diharapkan dapat memberikan analisis yuridis yang konstruktif mengenai sinkronisasi antara KUHP dan UU ITE, serta mendorong reformasi

hukum pidana agar mampu beradaptasi terhadap dinamika teknologi (Yuliana, 2023).

Dengan mempelajari aspek hukum perjudian online melalui studi kasus konkret, seperti Putusan PN Padang Panjang No. 41/Pid.B/2025/PN Pdp, penelitian ini akan menyoroti beberapa pertanyaan penting: bagaimana penerapan unsur delik dalam KUHP dan UU ITE terhadap pelaku perjudian online, bagaimana pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan, serta bagaimana implikasi putusan tersebut terhadap penegakan hukum di Indonesia ke depan.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan menelaah bahan-bahan hukum yang bersifat normatif seperti peraturan perundang-undangan, doktrin, asas hukum, serta putusan pengadilan yang relevan. Pendekatan yuridis normatif dipilih karena fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan hukum terhadap tindak pidana perjudian online sebagaimana diatur dalam KUHP dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam kaitannya dengan Putusan Pengadilan Negeri Padang Panjang Nomor 41/Pid.B/2025/PN Pdp. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menilai kesesuaian antara dasar hukum yang digunakan hakim dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku serta teori-teori hukum pidana.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan norma hukum yang ada kemudian menganalisisnya untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai aspek hukum perjudian online. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan ketentuan hukum yang berlaku, tetapi juga menganalisis bagaimana penerapannya dalam praktik peradilan melalui studi kasus pada putusan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai hubungan antara hukum pidana umum (KUHP) dan hukum pidana khusus (UU ITE) dalam konteks tindak pidana siber.

Pendekatan kasus (*case approach*) digunakan untuk menelaah dan menganalisis isi putusan pengadilan, terutama pertimbangan hukum hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap terdakwa kasus perjudian online. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dengan cara menelaah pasal-pasal yang relevan dalam KUHP, UU ITE, serta peraturan pelaksana lainnya. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) turut digunakan untuk memahami konsep-konsep hukum yang mendasari larangan perjudian dan prinsip-prinsip hukum pidana dalam dunia digital.

Sumber data penelitian ini terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer mencakup KUHP, UU ITE, serta salinan resmi Putusan PN Padang Panjang No. 41/Pid.B/2025/PN Pdp. Bahan hukum sekunder diperoleh dari buku-buku hukum, jurnal ilmiah, hasil penelitian, serta artikel akademik yang membahas tentang hukum pidana dan kejahatan siber. Adapun bahan hukum tersier meliputi kamus hukum, ensiklopedia hukum, serta sumber-sumber internet resmi yang mendukung penjelasan konsep.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (library research), yaitu dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai bahan hukum yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif, dengan cara menguraikan isi norma hukum, menafsirkan ketentuan pasal-pasal terkait, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis hukum yang logis dan sistematis. Analisis kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk memahami penerapan hukum secara mendalam dan menilai sejauh mana putusan pengadilan tersebut mencerminkan keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan bagi masyarakat.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kasus ini bermula ketika Terdakwa Ramdhani, S.T. (panggilan Dhani) ditangkap pada 3 Maret 2025 sekitar pukul 23.45 WIB di sebuah kafe (Hai Coffee, Jl. Soekarno Hatta No.44, Padang Panjang) karena sedang memainkan permainan judi daring jenis slot “Mahjong Ways” pada situs QQ39Bet menggunakan satu unit handphone Oppo A5 2020; penyidik menyita barang bukti berupa telepon genggam dan uang tunai Rp300.000,00 serta menahan Terdakwa sejak 4 Maret 2025 dengan serangkaian perpanjangan penahanan sampai persidangan.

Dari sisi formil dan dakwaan, Penuntut Umum menuntut berdasarkan dakwaan utama (dakwaan kesatu) yakni tindak pidana perjudian yang dilakukan secara elektronik dengan rujukan pada Pasal 45 ayat (3) jo. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah (UU No.1/2024). Sebagai alternatif, Penuntut Umum juga menuntut pengaturan pidana lain sesuai fakta yang muncul di persidangan. Majelis kemudian mempertimbangkan unsur-unsur yang relevan dari kedua kerangka hukum tersebut.

Dalam pertimbangan substantif, Majelis Hakim menelaah bukti fakta, keterangan saksi dan keterangan ahli (Fras Setia Rahman, S.Kom.) serta uraian kronologis. Majelis menguraikan perbedaan makna norma UU ITE (unsur “mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik bermuatan judi”) dengan perbuatan seorang pengguna (user) yang sekadar membuka situs dan bermain. Majelis menilai bahwa unsur-unsur delik UU ITE tersebut mensyaratkan tindakan yang bersifat menyebarkan/menyampaikan atau membuat informasi dapat diakses publik (mis. membagikan tautan, mengunggah, sebagai admin/operator), sementara berdasarkan kronologis Terdakwa hanya bertindak sebagai pengguna yang mengakses dan memainkan permainan sehingga tidak memenuhi unsur-unsur Pasal 45 ayat (3) jo. Pasal 27 ayat (2) UU ITE; pendapat ahli yang diajukan Penuntut Umum turut dijadikan rujukan oleh Majelis dalam menilai hal tersebut. Karena unsur UU ITE tidak terpenuhi, Majelis menolak penerapan pasal UU ITE atas perbuatan itu namun tetap menyatakan perbuatan tersebut merupakan perjudian yang dilarang menurut KUHP.

Setelah menolak keterpenuhan unsur UU ITE, Majelis Hakim mengkualifikasikan perbuatan Terdakwa sebagai tindak pidana perjudian menurut Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP (“menggunakan kesempatan main judi”),

karena fakta membuktikan adanya permainan judi (slot online) dan Terdakwa memanfaatkan kesempatan untuk bermain. Majelis menyatakan seluruh unsur Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP terpenuhi sehingga menetapkan Terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana tersebut. Dalam menimbang hukuman, Majelis mempertimbangkan keadaan memberatkan (perbuatan bertentangan dengan program pemerintah pemberantasan perjudian) dan keadaan meringankan (Terdakwa belum pernah dihukum, merupakan tulang punggung keluarga), sehingga Majelis menjatuhkan pidana penjara selama 8 (delapan) bulan, menyita barang bukti (1 unit HP Oppo dan uang tunai Rp300.000), serta membebaskan biaya perkara. Masa penahanan yang telah dijalani dikurangkan dari pidana; amar putusan memerintahkan Terdakwa tetap ditahan.

Secara yuridis putusan ini menonjolkan dua hal penting: (1) batas penerapan UU ITE terhadap perbuatan yang berhubungan dengan konten judi hakim menekankan bahwa untuk menjatuhkan pidana UU ITE harus terbukti tindakan distribusi/transmisi atau membuat dapat diakses (perilaku penyebar/operator), bukan sekadar penggunaan pribadi; dan (2) ketika unsur UU ITE tidak terpenuhi, KUHP tetap dapat menjadi dasar penjatuhan pidana melalui ketentuan khusus tentang perjudian (Pasal 303 bis). Dengan demikian putusan ini menjadi referensi praktis tentang pembuktian perbedaan antara peran “pengguna” dan “penyedia/penyebar” dalam perkara perjudian daring, serta menegaskan perlunya bukti konkret tentang aktivitas distribusi atau akses publik untuk menerapkan ketentuan UU ITE.

Majelis Hakim PN Padang Panjang menolak penerapan Pasal 45 ayat (3) jo. Pasal 27 ayat (2) UU ITE terhadap Ramdhani karena tidak terpenuhinya unsur distribusi/transmisi/membuat dapat diakses; namun Majelis menyatakan Terdakwa bersalah melakukan tindak pidana perjudian dan menghukum berdasarkan Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP dengan pidana 8 bulan penjara serta penyitaan barang bukti. Putusan ini menegaskan perlunya pembuktian peran aktor (user vs. distributor/operator) dalam perkara perjudian daring.

#### **D. KESIMPULAN**

Penerapan ketentuan UU ITE harus dibedakan secara tegas antara perbuatan pengguna (user) dan perbuatan penyedia atau penyebar (distributor/operator). Majelis hakim menilai bahwa terdakwa Ramdhani hanya bertindak sebagai pengguna permainan judi online slot dan tidak terbukti melakukan distribusi, transmisi, atau membuat dapat diaksesnya konten bermuatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (3) jo. Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Oleh karena itu, dakwaan UU ITE dinyatakan tidak terpenuhi.

Namun, perbuatan terdakwa tetap memenuhi unsur delik dalam Pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHP, karena terbukti menggunakan kesempatan untuk bermain judi melalui sarana elektronik. Majelis hakim akhirnya menyatakan terdakwa bersalah dan menjatuhkan pidana penjara selama 8 bulan dengan perintah tetap ditahan serta menyita barang bukti berupa handphone dan uang tunai.

Putusan ini menegaskan bahwa meskipun teknologi telah mengubah modus perjudian, hukum positif Indonesia masih dapat menjangkanya melalui

kombinasi KUHP dan UU ITE. Selain itu, putusan ini juga memberikan batasan yuridis penting mengenai siapa yang dapat dipidana dengan UU ITE, sehingga tidak semua pengguna dapat serta merta dijerat pasal tersebut tanpa adanya bukti distribusi atau penyebaran konten judi. Dengan demikian, putusan ini berkontribusi pada penguatan kepastian hukum dan pemahaman peran aktor dalam tindak pidana perjudian online.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad M. Ramli. (2020). *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Andi Hamzah. (2021). *Delik-Delik Tertentu (Speciale Delicten) di Dalam KUHP*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Moeljatno. (2022). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarto. (2018). *Hukum dan Hukum Pidana*. Bandung: Alumni.
- Fajri, Rahmat. (2022). “Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Berdasarkan UU ITE.” *Jurnal Lex Crimen*, Vol. 10 No. 1.
- Ismawati, Rini. (2021). “Aspek Hukum Perjudian Online Ditinjau dari UU ITE dan KUHP.” *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, Vol. 51 No. 2.
- Yuliana, Eka. (2023). “Analisis Tindak Pidana Perjudian Online dan Tantangan Pembuktiannya.” *Jurnal Ilmiah Hukum dan Sosial*, Vol. 12 No. 4.