

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemudahan akses internet dan meningkatnya penggunaan perangkat elektronik telah menciptakan ruang baru di dalam *cyberspace*. *Cyberspace* merupakan ruang digital yang berisi aktivitas virtual mencakup seluruh informasi, komunikasi, interaksi yang terjadi di dalam jaringan komputer dan internet.¹ *Cyberspace* membuka peluang lahirnya berbagai bentuk kejahatan siber (*cybercrime*) yang bersifat transnasional dan sulit dideteksi secara langsung. Salah satu bentuk *cybercrime* yang muncul di bidang informasi dan transaksi elektronik adalah praktek perjudian *online*.

Dalam beberapa tahun terakhir, transformasi perjudian dari bentuk konvensional ke *platform* digital semakin memperparah situasi. Pada kuartal pertama 2025 (Januari-Maret), Kementerian Komunikasi dan Digital melalui Satuan Tugas Pemberantasan Judi *Online* melaporkan telah melakukan pemblokiran terhadap lebih dari 1,3 juta konten bermuatan judi yang tersebar di dunia maya dengan nilai transaksi keuangan mencapai Rp47 triliun.² Secara akumulatif, Kemkomdigi telah memblokir lebih dari 5,3 juta konten yang terafiliasi dengan judi *online* sejak dimulainya inisiatif pemberantasan

¹Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Cetakan I, PT Tatanusa, Jakarta, 2012, hlm. 32.

²Kementerian Komunikasi dan Digital, "Sebanyak 1,3 Juta Konten Judi Diblokir, Komdigi BPK Perkuat Tata Kelola Ruang Digital", *komdigi.go.id*. (online) <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/sebanyak-13-juta-konten-judi-diblokir-komdigi-bpk-perkuat-tata-kelola-ruang-digital>, diakses pada 30 Juni 2025.

perjudian *online* pada 2017.³ Pada semester II tahun 2024 saja, tercatat sejumlah Rp283 triliun perputaran dana judi *online* yang didapat PPATK.⁴

Perjudian jelas dilarang oleh Undang-Undang Negara Republik Indonesia. Perjudian diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP), tercantum pada Pasal 303 KUHP dan Pasal 543 KUHP. Selang beberapa tahun, terbitlah Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (selanjutnya disebut UU No.7/1974). UU ini memberikan beberapa revisi atas KUHP, termasuk mengubah Pasal 542 KUHP menjadi Pasal 303 bis KUHP.⁵ Tujuh tahun berlangsung, dikeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian (selanjutnya disebut PP No.9/1981). PP No.9/1981 ini melarang pemberian izin perjudian dan mengklasifikasikan macam-macam perjudian di kasino, perjudian di tempat keramaian, hingga perjudian karena kebiasaan masyarakat.

Sebagai respons terhadap transformasi bentuk kejahatan sistem elektronik, pemerintah menetapkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. UU tersebut telah mengalami perubahan sebanyak 2 (dua) kali, sampai saat ini yang berlaku adalah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (selanjutnya disebut sebagai UU ITE). Pengaturan terhadap judi *online* dalam UU ITE terdapat pada Pasal 27 Ayat (2)

³*Ibid.*

⁴Agus Yozami, "Perputaran Dana Judi Online Mencapai Rp283 Triliun di Semester II 2024", <https://www.hukumonline.com/berita/a/perputaran-dana-judi-online-mencapai-rp283-triliun-di-semester-ii-2024-lt672b133ca17f8/>, diakses pada 20 Agustus 2025.

⁵C. P. C. Tuwo, "Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana Tentang Perjudian", *Lex Crimen*, Vol. 5, No. 1, 2016, hlm. 12.

dengan ancaman sanksi pidana yang terdapat pada Pasal 45 Ayat (3).⁶ Hal ini membuat UU ITE sebagai *lex specialis* dalam pemberantasan judi *online*.

Salah satu bentuk konkret praktek perjudian *online* dapat ditemukan pada *platform Pragmatic Play*. *Pragmatic Play* adalah *developer game* judi *online* dengan berbagai jenis permainan di dalamnya seperti *Mahjong wins*, *Joker Jewels*, *888 Dragons*, *Gates of olympus*, dan lain-lain.⁷ Secara umum, cara bermainnya adalah melakukan *top-up* deposit, memasang taruhan, memutar mesin slot, dan menunggu hasil keuntungan atau kerugian yang didapat. Dalam keadaan tertentu, pemain bisa saja mendapat *jackpot* yang akan menguntungkan pada pemutaran mesin slot berikutnya.

Pada hakikatnya, kejahatan perjudian di dalam *platform Pragmatic Play* merupakan bagian dari *cybercrime* karena terjadi di ruang siber dan sistem informasi elektronik sebagai medianya. Berbagai jenis permainan tersebut secara yuridis telah memenuhi unsur unsur tindak pidana perjudian *online* yang dapat dikenakan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE sebagai *lex specialis*. Unsur-unsur Pasal 27 Ayat (2) UU ITE meliputi:⁸

1. Unsur Subjektif
 - a. (subjek): “*setiap orang*”
 - b. (kesengajaan): “*dengan sengaja*”
2. Unsur Objektif:
 - a. (melawan hukum): “*tanpa hak*”;
 - b. (perbuatan): “*mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya*”

⁶Dody Tri Purnawinata, “Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online”, *Jurnal Unpal*, Vol. 19, No. 2, 2021, hlm. 256.

⁷“Apa itu Pragmatic Play dan apa yang membuatnya menjadi penyedia permainan slot terkenal”, <https://id.quora.com/Apa-itu-Pragmatic-Play-dan-apa-yang-membuatnya-menjadi-penyedia-permainan-slot-terkenal>, diakses pada 16 Juni 2025.

⁸Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Ed. Revisi, Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022, hlm. 53.

- c. (objek): “*informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.*”

Namun, banyak terjadi ketidaksesuaian norma yang terdapat dalam undang-undang dengan penerapannya oleh aparat penegak hukum. Realita yang terjadi, polisi, JPU, dan hakim lebih sering berpacu pada KUHP daripada UU ITE untuk menjerat pelaku judi *online* meski perkaranya jelas terjadi di ranah digital. Hal ini tercermin dalam sejumlah Putusan Pengadilan Negeri Surabaya yang melibatkan *platform Pragmatic Play*, misalnya dalam Putusan Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby.

Duduk perkara Putusan Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby yakni, terdapat seorang Terdakwa Zainul Arifin pada hari Minggu, 12 Mei 2024, sedang memainkan judi *online Pragmatic Play* berjenis *Mahjong wins* dengan menggunakan HP Vivo miliknya. Pertama-tama Terdakwa mendaftar melalui situs www.serubet.com, memasukkan data diri, hingga mendapat *username* dan *password*. Setelah berhasil login, Terdakwa kemudian melakukan deposit dari rekening DANA miliknya kepada operator judi *online* tersebut sejumlah Rp54.000,00 melalui transfer aplikasi DANA. Setelah itu, Terdakwa mulai bermain dan memasang taruhan awal sebesar Rp200 dan konstan bertambah. Di dalam *room game* terdapat 5 kolom dengan 3 baris, kolom dan baris tersebut dapat dibayangkan seperti bentuk *slot machine*. Pada dasarnya permainan ini adalah menyamakan gambar. Ternyata selama permainan, Terdakwa mengalami kekalahan terus menerus karena mesin slot tersebut tidak memunculkan gambar yang sama, sehingga saldo deposit milik Terdakwa

tersisa Rp7.285. Dengan ini atas putusan Majelis Hakim, Terdakwa dikenakan Pasal 303 bis Ayat (1) ke-1 KUHP dengan pidana penjara selama 10 bulan.

Lain halnya dalam perkara serupa yang melibatkan permainan judi *online Pragmatic Play* di Pengadilan Negeri Lamongan. Pada Putusan Nomor 33/Pid.Sus/2025/PN Lmg, di mana Terdakwa, Agus Efendi pada hari Selasa, 11 November 2024 di Warung Kopi Ilung sedang memainkan judi *online slot Koi Toto Pragmatic Play Gates of olympus* pada situs <https://koimulia.com/lobby>. Untuk memainkan judi *online* tersebut, Terdakwa perlu *top-up* ke aplikasi DANA melalui konter terdekat sebesar Rp100.000,00. Kemudian, Terdakwa memasukkan *username* dan *password*. Sebelum memulai permainan, Terdakwa terlebih dahulu menyesuaikan besaran taruhan yang akan dipasang dan memilih opsi putaran otomatis mulai dari 10 hingga 1000 kali. Terdakwa biasanya memilih spin 10 dengan taruhan 1000. Setelah memilih taruhan dan jumlah spin, permainan dimulai. Hasilnya Terdakwa memenangkan permainan dan saldo depositnya bertambah menjadi Rp259.377,00. Atas perkara tersebut Terdakwa dikenakan pidana penjara selama 1 tahun 6 bulan dan denda Rp10.000.000 subsidair 4 bulan kurungan.

Pada intinya, perkara pertama, aparat penegak hukum hanya bersandar pada KUHP tanpa mempertimbangkan UU ITE yang sebenarnya lebih relevan untuk tindak pidana di ruang siber. Perkara kedua, aparat penegak hukum telah menggunakan UU ITE dalam putusannya. Padahal kedua putusan tersebut memiliki duduk perkara yang hampir sama, terjadi di *platform* judi *online* yang sama, namun menghasilkan putusan yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan diatas, hal ini menimbulkan pertanyaan terkait pemenuhan unsur tindak pidana perjudian *online* dalam KUHP dan UU ITE. Selain itu, terdapat perbedaan pertimbangan hakim dalam menangani perkara serupa, namun menghasilkan putusan yang tidak seragam. Maka dari itu, Penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti permasalahan ini yang diangkat dalam judul skripsi berbunyi **“ANALISIS PEMENUHAN UNSUR TINDAK PIDANA PERJUDIAN DALAM PERMAINAN JUDI *ONLINE* “PRAGMATIC PLAY”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemenuhan unsur tindak pidana perjudian pada permainan judi *online* “*Pragmatic Play*”?
2. Bagaimana pertimbangan hakim dalam memutus perkara tindak pidana perjudian pada permainan judi *online* “*Pragmatic Play*”?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk membuktikan pemenuhan unsur tindak pidana perjudian pada permainan judi *online* “*Pragmatic Play*”.
2. Untuk memperoleh pemahaman secara kritis terkait pertimbangan hakim dalam memutus perkara tindak pidana perjudian pada permainan judi *online* “*Pragmatic Play*”.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur akademik dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep tindak pidana

perjudian secara *online* yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti baru di kemudian hari.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penegak hukum: Penelitian ini dapat menjadi acuan aparat penegak hukum baik dalam menangani maupun memutus perkara tindak pidana perjudian secara *online*.
- b. Bagi masyarakat: Penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat atas sanksi berat dari bermain judi *online* sehingga dapat menghindari potensi pelanggaran hukum.

1.5 Keaslian Penelitian

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang menunjang Penulis untuk memperoleh data serta bukti keaslian penelitian yang berbeda antar peneliti satu dengan yang lain:

Tabel 1. Keaslian Penelitian

Analisis Penelitian Terdahulu			
No.	Nama Penulis, Judul, Tahun	Hasil Penelitian dan Pembahasan	Perbedaan
1.	Arbikusumo, Q. H. (2022). <i>Identifikasi Pemenuhan Unsur Tindak Pidana Perjudian Online Dalam Game Higgs domino</i> . Undergraduate Thesis, UPN Veteran Jawa Timur.	Membahas secara khusus perkara perjudian <i>online</i> di Aceh yang diputus dengan Qanun Aceh terkait judi <i>online</i> dalam <i>game Higgs domino</i> . Hasil pembahasan penelitian ini adalah bahwa perkara tersebut juga memenuhi Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE.	Perbedaannya terdapat pada objek penelitian dan masalah yang dibahas. Objek penelitian terdahulu berupa <i>game Higgs domino</i> , sedangkan penelitian Penulis menganalisis <i>Pragmatic Play</i> . Ditambah Penulis mempermasalahkan pertimbangan hakim pada putusan yang akan dibahas.

2.	Pinasti, C. A. (2023). <i>Tinjauan Yuridis Terhadap Perjudian Online Jenis Dingdong Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia (Studi Putusan Nomor 2/Pid. B/2022/PN Rtg Provinsi Nusa Tenggara Timur)</i> . Undergraduate Thesis, UPN Veteran Jawa Timur.	Membahas dua putusan yang berbeda terkait judi. khususnya pada permainan Dingdong. Hasil penelitiannya berupa kedudukan hukum dan seharusnya putusan pengadilan 2/Pid. B/2022/PN Rtg Provinsi Nusa Tenggara.	Perbedaannya terletak ada objek penelitian yang dibahas. Penelitian terdahulu membahas Dingdong, penelitian Penulis membahas <i>Pragmatic Play</i> . Juga terdapat perbedaan rumusan masalah pada masing-masing penelitian sehingga hasilnya pembahasannya pun akan jauh berbeda.
3.	Sujuti, A. F., Astutik, S., & Cornelis, V. I. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Slot <i>Mahjong Ways 2</i> Berdasarkan Putusan Perkara Nomor 1585/Pid. B/2024/Pn Sby. <i>Jurnal Pendidikan dan Pengajaran</i> , 6(2).	Membahas penegakan hukum pada tindak pidana judi online slot <i>Mahjong wins</i> . Hasil penelitian tentang penegakan hukum dan pertimbangan hakim atas putusan Perkara Nomor 1585/Pid.B/2024/PN Sby.	Perbedaannya ada pada objek yang dibahas, yakni <i>Mahjong wins</i> dengan <i>Pragmatic Play</i> . Terlebih lagi, putusan yang dibahas pun berbeda. Hasil penelitian, Penulis berfokus pada pemenuhan unsur apabila peneliti terdahulu berfokus pada penegakan hukum.

Kesimpulan dari adanya tabel keaslian penelitian diatas bahwa ketiga penelitian terdahulu dapat dikatakan serupa tapi tak sama. Masing-masing penelitian memiliki objek yang berbeda, rumusan masalah yang berbeda, sehingga menghasilkan pembahasan yang berbeda pula. Apabila penelitian terdahulu ada yang berfokus pada permainan Dingdong, *Mahjong wins*, dan *Higgs domino*, jika penelitian Penulis sampai saat ini belum ada yang mengkaji tentang permainan judi online *Pragmatic Play* yang diteliti dari sudut pandang pemenuhan unsur – unsur Pasal dalam KUHP dan UU ITE. Meski sama-sama

studi putusan, masing-masing penelitian mengkaji putusan yang berbeda dengan isu hukum yang berbeda pula.

Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan Penulis berfungsi untuk melengkapi literatur yang ada dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual yang berfokus pada pemenuhan unsur-unsur tindak pidana perjudian *online Pragmatic Play* serta menganalisis pertimbangan hakim atas perbedaan hasil putusan dengan perkara yang hampir sama.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian adalah proses penemuan terstruktur berdasarkan pada teori dan hipotesis sementara, di mana tujuan penelitian adalah untuk menemukan, membuktikan, memperdalam, mengembangkan ilmu pengetahuan, serta membuktikan keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu.⁹ Penelitian hukum dapat dilakukan dengan dua cara, yakni menginterpretasikan fakta-fakta hukum di lapangan dan mengaitkannya dengan peraturan perundang-undangan atau dapat juga dengan cara menganalisis hukum sebagai suatu sistem normatif.

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif. Penelitian hukum normatif dapat disebut juga sebagai penelitian doktrinal karena menitikberatkan pada studi kepustakaan dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus terhadap norma-norma hukum dalam peraturan perundang-undangan, asas-asas

⁹Gainau, M. B., *Pengantar Metode Penelitian*, PT Kanisius, 2016, hlm. 1–5.

hukum, sistematika hukum, perbandingan hukum, sejarah hukum, dan putusan pengadilan, sumbernya didapatkan baik dari doktrin-doktrin para ahli maupun sumber-sumber kepustakaan berbasis yuridis.¹⁰ Sejalan dengan pendapat Soerjono Soekanto, penelitian hukum normatif atau doktrinal memerlukan pembaruan yang bersifat teoritis dan fundamental agar dapat terus berkembang serta relevan dengan masyarakat. Lebih lanjut, Peter Mahmud Marzuki mengemukakan, penelitian normatif tidak hanya meneliti seputar hukum positif saja, namun berusaha untuk menemukan jawaban atas bagaimana aturan hukum sesuai dengan norma hukum dan bagaimana aturan tersebut diterapkan.¹¹

1.6.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan undang-undang (*statue approach*). Pendekatan undang-undang (*statue approach*) merupakan pendekatan dengan meninjau seluruh peraturan perundang-undangan yang relevan dengan isu hukum yang dibahas.¹² Peneliti perlu memahami pengertian dan unsur-unsur perjudian yang ada peraturan perundang-undangan sebagai acuan untuk menentukan suatu kasus tindak pidana perjudian perlu dikategorikan sebagai KUHP atau UU ITE.

Pendekatan penelitian kedua yang digunakan adalah pendekatan kasus (*case approach*). Pendekatan kasus (*case approach*) adalah

¹⁰Djulaeka dan Devi Rahayu, *Buku Ajar: Metode Penelitian Hukum*, Scopindo Media Pustaka, 2020, hlm. 82.

¹¹Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Edisi Revisi, Cet. XII, Kencana, Jakarta, 2016, hlm. 57.

¹²*Ibid.* Hal 72.

pendekatan yang dilakukan melalui peninjauan kasus-kasus yang terkait dengan isu hukum yang dibahas. Kasus-kasus ini haruslah putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap (*inkracht*). Metode ini berfokus pada analisis ratio decidendi atau pertimbangan hakim yang mendasari suatu putusan.¹³

1.6.3 Bahan Hukum

Bahan hukum adalah sumber yang digunakan peneliti untuk menjawab isu yang akan dibahas, baik dalam bentuk primer maupun sekunder. Berikut penjelasannya:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang memiliki otoritas (*autoritatif*), bersifat sah dan mengikat yang dikeluarkan oleh lembaga yang secara hukum diberi wewenang untuk membentuk, menetapkan, atau menafsirkan hukum.¹⁴ Sedangkan bahan hukum primer yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- b. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP)
- c. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

¹³*Ibid.* Hal 75

¹⁴Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, 2021, hlm. 47.

- d. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- e. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian
- f. Putusan Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 1426/Pid.B/2024/PN Sby
- g. Putusan Pengadilan Negeri Lamongan Nomor 33/Pid.Sus/2025/PN Lmg

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan pelengkap penjelasan dari bahan hukum primer yang berasal dari kamus, ensiklopedia, jurnal, surat kabar, buku-buku yang membahas berbagai masalah hukum, seperti skripsi, tesis, dan disertasi hukum, pendapat-pendapat atas putusan hakim. dan lain-lain¹⁵. Seluruh publikasi hukum tentang tindak pidana perjudian konvensional maupun perjudian *online* yang merupakan dokumen tidak resmi dianggap sebagai bahan hukum sekunder.

3. Bahan Non Hukum

Bahan non hukum menurut Peter Mahmud Marzuki adalah seluruh bahan literatur yang tidak berkaitan dengan hukum namun tetap

¹⁵Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Rajawali Pers, Jakarta, 2007, hlm. 36.

berkaitan dengan substansi penelitian yang sedang dibahas.¹⁶ Adapula yang menyebutnya sebagai bahan hukum tersier, seperti yang dikatakan para pakar hukum Ronny Hanitijo Soemitro, Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji bahwa bahan hukum tersier ini dapat berupa ensiklopedia, indeks kumulatif, kamus, bibliografi, dan leksikon.¹⁷

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Prosedur pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan dengan cara studi dokumen dan studi kepustakaan. Studi dokumen adalah proses pengumpulan data melalui peninjauan, analisis, dan interpretasi berbagai dokumen tertulis yang berkaitan dengan penelitian.¹⁸ Dokumen yang dimaksud misalnya peraturan perundang-undangan, arsip negara, artikel, atau sumber tertulis lainnya yang mengandung informasi yang dapat mendukung penelitian. Sedangkan, studi kepustakaan adalah pengumpulan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan topik yang diteliti, seperti buku, jurnal, dan skripsi.¹⁹

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum yang digunakan adalah kualitatif yang bersifat deskriptif analitis. Data kualitatif datanya berupa kata atau kalimat yang ditulis oleh peneliti/ilmuwan terdahulu serta kejadian yang

¹⁶Peter Mahmud Marzuki. *Op.Cit.* Hal. 149

¹⁷Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1983, hlm. 24–25.

¹⁸Sigit S. S., Anis Tri Haryani, dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, Oase Pustaka, Sukoharjo, 2020, hlm. 68.

¹⁹*Ibid*

berkaitan dengan penelitian.²⁰ Deskriptif analitis adalah suatu metode yang mendeskripsikan permasalahan yang diteliti melalui analisis kritis yang dikaitkan dengan teori teori yang ada.²¹ Data yang telah dikumpulkan kemudian disusun secara sistematis untuk ditafsirkan guna menjawab masalah atas pemenuhan unsur tindak pidana perjudian pada *game “Pragmatic Play”*.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penelitian terbagi menjadi 4 (empat) bab. Pada tiap-tiap bab memiliki bahasan tersendiri namun tetap saling berkaitan satu sama lain membahas isu hukum yang sedang diteliti. Sistematika Penulisan ini agar memudahkan pembaca memahami alur berpikir peneliti untuk mengkaji permasalahan hukum yang diangkat.

Bab I berjudul Pendahuluan. Pada bab ini menjelaskan latar belakang tentang perlunya penelitian ini, isu hukum dan urgensi penelitian, dilanjutkan rumusan masalah berjumlah 2 (dua) buah. Rumusan masalah adalah topik yang akan dibahas pada Bab II dan Bab III berupa kalimat pertanyaan. Selanjutnya, manfaat penelitian, adalah bentuk kontribusi yang diharapkan oleh peneliti setelah membaca tulisan ini baik secara praktis maupun teoritis. Terakhir, bagian keaslian penelitian menguraikan perbedaan dan pembaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, guna

²⁰Agus Prasetyo Adi Santoso, Ahmad Rifai, Evi Wijayanti, dan R. A. Prastyanti, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Pustakabaru Press, Yogyakarta, 2022, hlm. 138.

²¹*Ibid*

menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki nilai tambah dan tidak merupakan hasil plagiasi dari karya ilmiah lain.

Bab II berisikan jawaban atas rumusan masalah pertama, yaitu pemenuhan unsur tindak pidana perjudian dalam permainan judi *online Pragmatic Play*. Pada bab ini akan terbagi ke dalam dua sub bab; sub bab pertama akan membahas perbandingan pengaturan tindak pidana perjudian dalam KUHP dan UU ITE. Perbandingan antar peraturan perundang-undangan tersebut akan berupa tabel *regulator mapping*. Sedangkan, sub bab kedua berjudul analisis pemenuhan unsur tindak pidana perjudian pada putusan pengadilan perkara judi *online Pragmatic Play*. Hasilnya adalah uraian pembuktian bahwa putusan yang dianalisis memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE.

Bab III berisikan jawaban atas rumusan masalah kedua yaitu pertimbangan hakim dalam memutus perkara tindak pidana perjudian pada permainan judi *online Pragmatic Play*. Pada bab ini terbagi menjadi dua sub bab; sub bab pertama adalah perbandingan pertimbangan hakim pada putusan Pengadilan Negeri Surabaya dengan Pengadilan Negeri Lamongan yang sama sama memutus perkara terkait *game Pragmatic Play* namun dengan bunyi putusan yang berbeda. Analisis perbandingan pertimbangan akan ditinjau melalui aspek yuridis dan sosiologis dalam bentuk tabel. Sedangkan, sub bab kedua menganalisis hasil perbandingan pertimbangan hakim murni atas opini yuridis milik Penulis mengapa bisa

terjadi perbedaan pertimbangan hakim pada putusan yang serupa, dengan didukung peraturan perundang-undangan dan sumber kepustakaan yang kredibel.

Bab IV berjudul Penutup. Bab ini adalah bab terakhir dalam sistematika Penulisan. Menjadi bab yang paling terakhir karena di dalamnya mengandung kesimpulan atas seluruh penelitian yang telah dibahas dari Bab I hingga Bab III. Tidak hanya kesimpulan, bab ini juga berisi saran bagi para pembaca, masyarakat, maupun penegak hukum untuk apa yang akan dilanjutkan kedepannya agar berkesesuaian dengan peraturan perundang-undangan. Berdasarkan saran yang relevan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat.

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Umum Tindak Pidana

1.7.1.1 Pengertian Tindak Pidana

Pengertian hukum pidana yang dikatakan oleh Moeljatno pada bukunya ialah, *strafbaarfeit* berarti delik, peristiwa pidana, dan tindak pidana.²² *Strafbaarfeit* Terdiri dari tiga kata: *straf*, *baar*, dan *feit*. *Straf* berarti pidana dan hukum, *baar* berarti dapat dan boleh, dan *feit* berarti tindak, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan. Dalam bahasa Inggris, berarti *delict*, artinya, suatu tindakan yang pelakunya dapat dihukum. Dengan

²²Moeljatno, S. H. *Op. Cit.* Hal. 59.

mempertimbangkan rumusan di atas, maka istilah "peristiwa pidana" sama dengan istilah "delik" dan "tindak pidana".

Terdapat Bahasa latin yang mengatakan "*Nullum delictum, nulla poena sine praevia lege*" atau dalam Bahasa Indonesia "Tidak ada perbuatan pidana jika sebelumnya tidak dinyatakan sebagai demikian oleh suatu ketentuan undang-undang", hal ini yang sering dikatakan sebagai Asas Legalitas. Untuk menentukan apa yang dianggap sebagai tindak pidana, Indonesia menganut asas legalitas (*principle of legality*) yang mendefinisikan bahwa tiap-tiap perbuatan pidana harus diatur oleh undang-undang (Pasal 1 Ayat 1 KUHP) atau, setidaknya, oleh undang-undang yang telah ada dan berlaku bagi Terdakwa sebelum seseorang dapat dipidana.

Dengan demikian, tindak pidana berarti suatu tindakan yang dilarang oleh hukum pidana yang disertai dengan ancaman hukuman. Tugas hukum pidana adalah memberikan sanksi atas tindak pidana yang terjadi terjadi, namun dengan tetap mengingat Asas Legalitas. Maka dari itulah, hukum pidana dikatakan sebagai *ultimum remedium* karena bagian dari cara terakhir untuk menyelesaikan masalah tindak pidana.

1.7.1.2 Unsur-Unsur Tindak Pidana

Cara menentukan bahwa perbuatan tersebut adalah bagian dari tindak pidana, maka setiap pelanggaran pidana memiliki

unsur-unsur atau fakta hukum yang harus dibuktikan. Masing-masing Pasal yang tercantum baik dalam KUHP maupun peraturan perundang-undangan telah mencakup unsur-unsur yang merupakan definisi dari tindak pidana yang dimaksud.

Menurut S.R. Sianturi dalam bukunya mengemukakan unsur-unsur tindak pidana, yakni:²³

- a. Adanya subjek;
- b. Adanya unsur kesalahan;
- c. Perbuatan bersifat melawan hukum;
- d. Tindakan yang dilarang UU pelanggarnya diancam pidana;
- e. Dalam suatu waktu, tempat, dan keadaan tertentu.

Lain halnya menurut P.A.F Lamintang, setiap tindak pidana dapat dikategorikan ke dalam unsur subjektif yakni unsur yang ada pada si pelaku, yaitu apa yang ada di dalam hatinya seperti:²⁴

- a. Kesengajaan (*dolus*) atau ketidaksengajaan (*culpa*);
- b. Maksud (*voornemen*) pada suatu percobaan (*poging*)
- c. Macam-macam maksud (*oogmerk*)
- d. Merencanakan terlebih dahulu (*voorbedachte raad*)
- e. Perasaan takut (*vrees*)

Adapula Unsur Objektif, di mana unsur yang berkaitan dengan situasi atau bagaimana pelaku harus bertindak, seperti:

- a. Sifat melanggar hukum (*wederrechtelijkheid*)
- b. Kualitas dari si pelaku
- c. Kausalitas, yakni hubungan antara suatu sebab-akibat.

²³ Sianturi S. R., *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*, Cet. III, Stora Grafika, Jakarta, 2002, hlm. 208.

²⁴P. A. F. Lamintang, *Dasar-dasar Hukum Pidana Indonesia*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2013, hlm. 193–194.

Lebih sederhananya, menurut Moejjatno seorang ahli dualistik, unsur-unsur tindak pidana berupa:²⁵

- a. Perbuatan manusia
- b. Memenuhi rumusan undang undang
- c. Bersifat melawan hukum.

1.7.1.3 Jenis-Jenis Pidanaaan

Pada halaman awal KUHP, Pasal 10 memberikan uraian jenis pidanaaan tersebut, yakni berupa:²⁶

Pidana Pokok:

- a. Pidana mati
- b. Pidana penjara
- c. Pidana kurungan
- d. Pidana denda
- e. Pidana tutupan

Pidana Tambahan:

- a. Pencabutan hak-hak tertentu
- b. Perampasan barang-barang tertentu
- c. Pengumuman putusan hakim

Dalam Pasal 10 KUHP, urutan pidana disusun berdasarkan tingkat beratnya pidana, pidana yang paling berat disebutkan lebih awal. Sementara perumusan pidana dalam tiap-tiap Pasal menggunakan dua sistem; yaitu alternatif, di mana hakim hanya diizinkan untuk memilih salah satu jenis pidana yang disebutkan di atas; dan kumulatif, di mana hakim dapat menjatuhkan lebih dari satu jenis pidana secara bersamaan.²⁷

²⁵Abeth dan Royani, “Penegakkan Hukum Pidana Dalam Rangka Penanggulangan Perjudian di Masyarakat”, *Collegium Studiosum Journal*, Vol. 4, No. 2, 2021, hlm. 95.

²⁶Kansil, F. I., “Sanksi Pidana dalam Sistem Pidanaaan Menurut KUHP dan di Luar KUHP”, *Lex Crimen*, Vol. 3, No. 3, 2014, hlm. 29.

²⁷*Ibid.* Hal. 33

Pidana penjara dan pidana kurungan dianggap paling efektif memberikan penderitaan bagi pelaku tindak pidana sebagai efek jera, sedangkan, pidana denda adalah jenis pemidanaan yang paling jarang diberikan oleh hakim kepada Terdakwa karena dianggap tidak memberikan citra yang buruk terhadap pelaku tindak pidana.²⁸

1.7.2 Tinjauan Umum Tindak Pidana Perjudian

1.7.2.1 Pengertian Tindak Pidana Perjudian

Pengertian judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah:

"Permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu) dengan cara menebak nomor akhir dari undian resmi)".

Peraturan perundang-undangan memberikan definisi lain terhadap judi yakni pada Pasal 303 Ayat (3) KUHP berbunyi:

"Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya."

Tindak pidana perjudian asal muasal diatur oleh KUHP sebagai dasar hukum pertama dan utama Negara Republik Indonesia yang merupakan adaptasi dari Negara Belanda. Tindak Pidana Perjudian dalam KUHP diatur dalam Pasal 303 dan Pasal

²⁸Firmansyah dan Eko Wahyudi, "Kajian Putusan Pidana Denda Dalam Tindak Pidana Narkotika", *Simposium Hukum Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm. 102.

542 (kemudian diubah menjadi Pasal 303 bis atas dasar UU No.7/1974). Pada saat KUHP diundangkan pada tahun 1951, KUHP membagi 2 (dua) jenis tindak pidana perjudian yang disebut sebagai Kejahatan (*misdrifven*) yakni Pasal 303 dan Pelanggaran (*overtre dingen*) yakni Pasal 543.²⁹

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, UU No.7/1974 disahkan untuk memberikan penegasan yang sebelumnya diatur secara umum dalam KUHP. Undang-undang ini bertujuan untuk menyempurnakan kebutuhan hukum yang berkembang di masyarakat serta mendeklarasikan dalam Pasal 1 UU bahwa seluruh tindak pidana perjudian adalah Kejahatan, yang artinya perjudian sebagai Pelanggaran dihapuskan.³⁰ Penegasan tersebut menunjukkan bahwa segala bentuk aktivitas yang memenuhi unsur-unsur perjudian dikualifikasikan sebagai tindak pidana, sehingga pelakunya dapat dikenai sanksi pidana sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Adapula, PP No.9/1981, pada Pasal 1 Ayat (1) menjabarkan lebih rinci seperti apa bentuk dan jenis perjudian, yang digolongkan dalam tiga kelompok berikut:

- a. Perjudian di Kasino antara lain: Rolette, Black jack, Boccart, Creps, Keno, Tombola, Super Pingpong, Lotto Fair, Pauk

²⁹Wagey, "Penertiban Perjudian Menurut Peraturan Perundang-Undangan Pidana Indonesia (Analisis Pasal 303 KUHPidana jo. UU No. 7 Tahun 1974)", *Lex Crimen*, Vol. 9, No. 3, 2020, hlm. 78.

³⁰ Tuwo, C. P. C. *Loc. Cit.*

Yu, Sataan, Slot Machine, Jie Sie Wheel, Chick a Luck, Big Sie Wheel, Lempar paser/bulu ayam pada sasaran, Poker, Twenty-One, Hwa-Hwe, Kiu-kiu.

- b. Perjudian di tempat keramaian antara lain: Lempar Paser, Lempar Gelang, Lempar Koin, Kim, Pancingan, Menembak Sasaran Berputar, Lempar Bola, Adu Ayam, Adu Kerbau, Adu Sapi, Adu Domba, Pacuan Kuda, Pacuan Anjing, Hailai, Moyang/Mencak, Karapan Sapi, Erek-Erek.
- c. Perjudian dengan alasan-alasan lain dikaitkan dengan kebiasaan masyarakatnya, antara lain: Adu Ayam, Adu Sapi, Adu Kerbau, Karapan Sapi, Pacuan Kuda, Adu Domba/Kambing.

1.7.2.2 Perjudian Online

Seiring berkembangnya waktu dan perubahan zaman munculah beragam metode perjudian, kini dikenal sebagai judi *online*. Pada PP No.9/1981, judi *online* tidak termasuk dalam kategori manapun, hal ini karena memang judi *online* relatif baru di kalangan masyarakat Indonesia. Judi *online* dan judi konvensional memiliki definisi yang sama, hanya medianya yang berbeda. Judi *online* dilakukan pada *platform* atau media elektronik tertentu yang membutuhkan koneksi internet yang dapat dilakukan di mana saja.

Dasar hukum yang menindak para pelaku judi *online* terdapat pada UU ITE Pasal 27 Ayat (2):

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Dengan demikian, unsur-unsur judi *online* pada Pasal 27 Ayat (2)

UU ITE, adalah sebagai berikut:³¹

- a. Unsur subyektif *“setiap orang dengan sengaja”*
- b. Unsur objektif *“tanpa hak mendistribusikan, dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.”*

1.7.3 Permainan Judi Online “Pragmatic Play”

Permainan slot adalah salah satu jenis permainan kasino yang paling populer, baik pada prakteknya maupun di dunia virtual. *Game online* ini menggunakan mesin slot yang berputar hingga akhirnya menghasilkan kombinasi gambar/symbol. Permainan judi *online* akan menarik banyak orang dikarenakan cara bermain yang mudah, dapat diakses di manapun, hingga iming-iming keuntungan yang besar.

Pragmatic Play berasal dari Sliema, Malta, adalah *provider* permainan slot ternama yang telah dimainkan oleh banyak orang.³²

Pragmatic Play memiliki beragam jenis permainan slot seperti *Sweet Bonanza*, *Aztec Gems*, *Joker Jewels*, *Fire Strike*, *The Dog House*,

³¹Sri Setiawati dan Sumartini Dewi, “Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online di Indonesia”, *Jurnal Pro Hukum: Jurnal Penelitian Bidang Hukum*, Vol. 12, No. 1, 2024, hlm. 313.

³²Quora. *Loc.Cit.*

Madame Destiny, *888 Dragons* hingga yang paling terkenal adalah *Mahjong Wins* dan *Gates of olympus*.³³ Menampilkan visual yang menarik dengan tema yang berbeda-beda pada tiap jenis permainan menjadikannya semakin menyenangkan. Pada dasarnya jenis permainan yang ada di dalam *Pragmatic Play* telah umum dimainkan, namun perbedaannya ada pada kemenangan yang membuahkan hasil. Banyak orang tertarik karena terdapat bonus-bonus tinggi, kemenangan berlipat dan berturut-turut, dan main tanpa batas.³⁴

Dalam prakteknya, untuk dapat bermain *Pragmatic Play*, para pemain akan diarahkan untuk membayar sejumlah deposit melalui *e-wallet* atau transfer bank ke rekening admin, memilih jumlah saldo yang akan dipertaruhkan, menekan tombol spin yang dapat diputar secara manual maupun otomatis, kemudian melihat hasil akhir apakah mereka untung yang secara otomatis saldo deposit bertambah atau rugi yang mengurangi nominal saldo deposit.³⁵ Hasil permainan tetap acak dan tidak dapat diprediksi. Sistem RNG (*Random Number Generator*) akan menghasilkan angka acak yang menentukan hasil dari setiap putaran permainan, seperti posisi simbol pada gulungan slot atau kartu yang dibagikan dalam permainan, di mana kemenangan sepenuhnya

³³Hikmah M. dan Miranda S., “Permainan Game Online *Pragmatic Play* dalam Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif”, *Skripsi*, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023, hlm. 4.

³⁴Quora. *Loc. Cit.*

³⁵AyamkoteK, “Strategi Menang Bermain Slot dari *Pragmatic Play*: Tips dan Trik”, <https://welbm.co.uk/strategi-menang-bermain-slot-dari-pragmatic-play-tips-dan-trik>, diakses pada 1 Juli 2025.

didasarkan pada keberuntungan.³⁶ Beberapa pemain mencoba menemukan strategi atau trik tertentu untuk meningkatkan peluang mendapatkan bonus atau *jackpot*, tetapi tidak akan ada strategi yang benar-benar menghasilkan kemenangan.

³⁶Hikmah M, Miranda S. *Op. Cit.* Hal 19.