



## Penegakan Hukum Pidana terhadap Penyebaran Konten Perjudian di Ruang Digital

Berlian Adinda Syafira<sup>1\*</sup>, Fristia Berdian Tamza<sup>2</sup>, Rinaldy Amrullah<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Lampung, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [adindaberlian6@gmail.com](mailto:adindaberlian6@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** *The rapid development of information and communication technology has led to the emergence of various forms of digital-based crimes, including the dissemination of electronic information containing online gambling content through social media. This situation poses challenges for criminal law enforcement, as the parties involved are not limited to gambling operators but also include individuals who promote and facilitate access to online gambling platforms. This study aims to examine criminal liability for perpetrators who disseminate electronic information containing gambling content and to analyze judicial considerations in sentencing, referring to the Decision of the Tanjung Karang District Court Number 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk. The method used is normative juridical research with statutory, conceptual, and case approaches. Data were collected through literature studies of relevant regulations, criminal law doctrines, and court decisions, and then analyzed using a descriptive qualitative method. The results show that the elements of criminal liability are fulfilled, including the existence of a criminal act, intent, capacity to be responsible, and the absence of grounds that eliminate criminal liability. Furthermore, the panel of judges' considerations reflect a balanced assessment between juridical and non-juridical aspects, resulting in a decision that embodies legal certainty, justice, and utility. This study is expected to contribute to the development of criminal law, particularly in addressing online gambling crimes in the digital space.*

**Keywords:** *Criminal Liability; Electronic Information; ITE Law; Judicial Consideration; Online Gambling.*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat mendorong munculnya beragam bentuk kejahatan berbasis digital, termasuk penyebaran informasi elektronik yang memuat konten perjudian online melalui media sosial. Situasi ini menimbulkan tantangan bagi penegakan hukum pidana karena pihak yang terlibat tidak hanya terbatas pada operator perjudian, melainkan juga mencakup individu yang turut mempromosikan serta membantu memudahkan akses terhadap platform perjudian daring. Penelitian ini bertujuan mengkaji pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku yang menyebarkan informasi elektronik bermuatan perjudian dan menganalisis pertimbangan hakim dalam penjatuhan pidana, dengan merujuk pada Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk. Metode yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif melalui pendekatan peraturan perundang-undangan, konseptual, dan pendekatan kasus. Data diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap peraturan yang relevan, doktrin hukum pidana, serta putusan pengadilan, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur pertanggungjawaban pidana terpenuhi, meliputi adanya perbuatan pidana, kesengajaan, kemampuan bertanggung jawab, serta tidak ditemukannya alasan yang meniadakan pidana. Selain itu, pertimbangan majelis hakim memperlihatkan penilaian yang seimbang antara aspek yuridis dan non-yuridis, sehingga putusan yang dijatuhkan mencerminkan kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan hukum pidana, khususnya dalam merespons tindak pidana perjudian online di ruang digital.

**Kata Kunci:** Informasi Elektronik; Pertanggungjawaban Pidana; Pertimbangan Hakim; Perjudian Online; UU ITE.

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat beraktivitas dalam berbagai bidang. Digitalisasi memberi dampak luas, tidak hanya pada sektor ekonomi dan sosial, tetapi juga pada dinamika hukum dan pola kejahatan. Internet beserta media sosial yang semula berfungsi sebagai sarana komunikasi dan distribusi informasi, kini juga menjadi ruang yang memungkinkan terjadinya tindak pidana berbasis

teknologi. Salah satu bentuk yang terlihat meningkat adalah perjudian online yang menyebar melalui beragam kanal digital. Kondisi ini diperparah oleh faktor kemudahan akses, anonimitas, serta jangkauan penyebaran yang luas, sehingga praktik tersebut sulit dikendalikan dan berpotensi menimbulkan dampak sosial yang besar (Anzward et al., 2023; Sembiring, 2024; Gunawan, 2023).

Jika dibandingkan dengan perjudian konvensional yang cenderung berlangsung tersembunyi, perjudian online justru sering tampil secara terbuka melalui media sosial, aplikasi percakapan, maupun situs web. Pola penyebaran ini kerap melibatkan pihak selain bandar, misalnya individu yang menyebarkan tautan, memperkenalkan situs, atau membantu orang lain mengakses platform perjudian. Temuan empiris menunjukkan bahwa promosi melalui endorsement akun personal maupun distribusi tautan merupakan strategi yang cukup efektif untuk menarik minat publik, terutama kelompok usia muda (Sipayung & Handoyo, 2024; Anzward et al., 2023). Hal tersebut menandakan adanya perluasan peran pelaku, sehingga subjek pertanggungjawaban pidana tidak lagi terbatas pada penyelenggara utama.

Secara nilai, perjudian dipandang bertentangan dengan moral, kesusilaan, dan ketertiban umum. Dalam hukum pidana Indonesia, perjudian sejak lama diposisikan sebagai tindak pidana yang pengaturannya terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Namun, perkembangan teknologi membuat perjudian mengalami perubahan mendasar dari sisi bentuk dan modus operandi. Perubahan ini menuntut perangkat hukum yang mampu menjangkau perbuatan yang terjadi di ruang digital. Salah satu respons normatif negara adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), termasuk pengaturan larangan penyebaran informasi elektronik yang memuat muatan perjudian. Kajian akademik menegaskan bahwa Pasal 27 ayat (2) UU ITE berperan penting untuk menindak pihak-pihak yang terlibat dalam distribusi dan/atau promosi konten perjudian lewat media digital (Sembiring, 2024; Gunawan, 2023).

Meski demikian, penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE di pengadilan tidak lepas dari persoalan yuridis, terutama terkait penentuan batas pertanggungjawaban pidana bagi penyebar konten perjudian online. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan tiap pihak dalam proses penyebaran tidak selalu sama baik dari sisi peran maupun tingkat kesalahannya. Karena itu, penerapan hukum pidana perlu dilakukan secara cermat dan proporsional agar pembedaan tidak melahirkan ketidakadilan (Anzward et al., 2023; Aliba et al., 2025). Prinsip ini sejalan dengan doktrin dasar bahwa pembedaan mensyaratkan adanya kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan.

*Asas geen straf zonder schuld* yang menegaskan bahwa pidanaaan mensyaratkan adanya kesalahan. Kesalahan tidak hanya berarti pelanggaran norma, tetapi juga terkait sikap batin pelaku terhadap perbuatannya. Doktrin hukum pidana menyebutkan bahwa pertanggungjawaban pidana umumnya mencakup unsur perbuatan pidana, kesalahan, kemampuan bertanggung jawab, serta ketiadaan alasan pemaaf yang menghapus pertanggungjawaban (Sudarto, 1990; Huda, 2006). Dalam perkara perjudian online, unsur kesengajaan menjadi krusial karena pelaku penyebaran konten pada umumnya memahami sifat melawan hukum perbuatannya, tetapi tetap melakukannya sering kali dengan motif keuntungan.

Proses penegakan hukum juga sangat ditentukan oleh pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan. Putusan tidak semata menerapkan norma, melainkan juga diharapkan menghadirkan kepastian hukum, rasa keadilan, dan kemanfaatan. Dalam perkara kejahatan berbasis teknologi, hakim tidak hanya dihadapkan pada aspek yuridis formal, tetapi juga perlu mempertimbangkan dampak sosial serta tujuan pidanaaan dalam konteks yang lebih luas (Mulyadi, 2014; Aliba et al., 2025). Kebutuhan ini muncul karena karakter kejahatan digital memiliki ciri yang berbeda dibanding kejahatan konvensional.

Perkara yang relevan untuk dianalisis dalam konteks tersebut adalah Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk terkait penyebaran situs perjudian online. Perkara ini menarik karena terdakwa bukan bandar atau penyelenggara utama, melainkan pihak yang mempromosikan dan membuat konten perjudian dapat diakses melalui media sosial. Pola keterlibatan semacam ini disebut semakin sering muncul dalam praktik penegakan hukum perjudian online, sehingga memicu diskusi mengenai batas pertanggungjawaban pidana serta rasionalitas pidanaaan bagi pelaku dengan peran non-operator (Gunawan, 2023; Sembiring, 2024).

Bertolak dari uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menelaah secara lebih mendalam pertanggungjawaban pidana atas penyebaran informasi elektronik bermuatan perjudian serta menganalisis pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan. Diharapkan kajian ini memperkaya pengembangan hukum pidana Indonesia dalam menghadapi tantangan penegakan hukum terhadap perjudian online di era digital. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi aparat penegak hukum agar penerapan hukum pidana dilakukan secara adil, proporsional, dan berorientasi pada perlindungan masyarakat.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang menempatkan hukum sebagai seperangkat norma yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat serta menelaah bagaimana norma tersebut diterapkan dalam praktik peradilan (Soekanto dan Mamudji, 2007). Fokus penelitian diarahkan untuk menguraikan dasar pertanggungjawaban pidana atas perbuatan menyebarkan informasi elektronik yang bermuatan perjudian, sekaligus menilai pertimbangan hakim dalam memutus perkara yang dijadikan objek kajian, yakni Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk. Agar analisis berjalan sistematis, penelitian ini memanfaatkan tiga pendekatan. Pertama, pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) untuk menelaah ketentuan hukum yang mengatur perjudian dan penyebaran konten perjudian melalui sistem elektronik, terutama pengaturan dalam KUHP dan UU ITE beserta perubahan-perubahannya.

Kedua, pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk mengkaji konsep-konsep penting dalam hukum pidana seperti pertanggungjawaban pidana, asas kesalahan, kesengajaan, serta kapasitas seseorang untuk dimintai pertanggungjawaban pidana sebagai dasar menentukan dapat tidaknya pelaku dipidana (Sudarto, 1990). Ketiga, pendekatan kasus (*case approach*) yang digunakan untuk mengkaji secara mendalam putusan pengadilan sebagai objek utama, sehingga dapat dipahami pola argumentasi dan konstruksi pertimbangan hukum hakim dalam perkara tersebut.

Jenis data yang dipakai adalah data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer mencakup peraturan perundang-undangan yang relevan dengan tindak pidana perjudian serta putusan pengadilan yang diteliti, yaitu Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk. Bahan hukum sekunder berupa buku, doktrin para ahli, dan artikel jurnal yang membahas hukum pidana maupun fenomena perjudian online. Adapun bahan hukum tersier digunakan sebagai pelengkap, misalnya kamus hukum dan referensi lain yang mendukung pemahaman istilah serta konsep yang digunakan dalam penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, yaitu penelusuran dan penelaahan berbagai sumber hukum yang berkaitan langsung dengan isu penelitian. Seluruh bahan yang terkumpul kemudian diolah menggunakan analisis kualitatif dengan pola deskriptif-analitis, yakni memaparkan ketentuan hukum dan fakta hukum yang ditemukan secara runtut, lalu menautkannya untuk menjelaskan kedudukan masalah dan penerapan normanya. Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif, dengan mengkaji temuan-temuan

khusus (fakta dan norma yang relevan) untuk kemudian dirumuskan menjadi simpulan yang bersifat umum.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Penyebaran Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian**

Pertanggungjawaban pidana berfungsi untuk menilai apakah seseorang dapat diminta bertanggung jawab atas perbuatannya. Prinsip ini semakin penting pada kasus-kasus berbasis teknologi, terutama ketika perbuatan dilakukan melalui media elektronik dan menyangkut konten perjudian. Dalam praktik perjudian online, pelaku yang terlibat kerap bukan “bandar” atau operator utama, tetapi justru pihak yang membantu penyebaran misalnya mempromosikan tautan, mengarahkan pengguna, atau membuat situs judi dapat diakses melalui media digital. Walaupun perannya tidak berada di pusat operasi perjudian, tindakan tersebut tetap memperkuat berlangsungnya perjudian online dan karena itu berpotensi menimbulkan konsekuensi pidana (Anzward et al., 2023; Gunawan, 2023; Sembiring, 2024).

Pertanggungjawaban pidana tidak cukup hanya menunjukkan bahwa rumusan delik terpenuhi. Unsur kunci lainnya adalah kesalahan (*mens rea*) yang dapat dibebankan kepada pelaku. Di sinilah asas *geen straf zonder schuld* menjadi titik tekan: pemidanaan mensyaratkan adanya kesalahan, sehingga seseorang hanya dapat dipidana bila dapat dibuktikan kesalahannya (Sudarto, 1990; Huda, 2006). Pada perkara siber termasuk penyebaran konten perjudian asas ini tetap relevan karena meskipun pelaku bukan operator utama, tindakan penyebaran umumnya dilakukan secara sadar dan dengan kehendak tertentu (Aliba et al., 2025).

Mengacu pada kerangka yang dijelaskan Sudarto, pertanggungjawaban pidana dapat dipahami melalui empat unsur yang saling berkaitan: (1) adanya perbuatan pidana, (2) adanya kesalahan, (3) adanya kemampuan bertanggung jawab, dan (4) tidak adanya alasan pemaaf. Unsur pertama menyoal apakah tindakan pelaku memenuhi rumusan tindak pidana. Dalam konteks ini, penyebaran atau pembuatan agar konten perjudian dapat diakses termasuk dalam cakupan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Sejumlah kajian juga menegaskan bahwa promosi tautan situs judi melalui media sosial dapat dipandang sebagai perbuatan pidana meskipun dilakukan oleh pihak non-operator (Sembiring, 2024; Gunawan, 2023).

Unsur kesalahan pada praktik penyebaran konten perjudian online umumnya berbentuk kesengajaan, khususnya ketika pelaku melakukan promosi dengan orientasi keuntungan tertentu (Ali, 2015). Berbagai temuan juga menyebut motif ekonomi sering

menjadi pendorong utama promosi perjudian secara digital (Sipayung & Handoyo, 2024; Anzward et al., 2023). Kesengajaan sendiri memuat unsur pengetahuan dan kehendak pelaku memahami karakter perbuatannya sekaligus menghendaki perbuatan itu terjadi. Jika pelaku dengan sadar mengunggah atau mempromosikan tautan judi sambil mengetahui bahwa aktivitas tersebut dilarang, maka bentuk kesengajaannya dapat dipahami sebagai *opzet als oogmerk* (kesengajaan sebagai maksud) (Hamzah, 2012; Lamintang, 1997; Gunawan, 2023; Sembiring, 2024).

Kemampuan bertanggung jawab terkait kondisi psikis pelaku. Seseorang pada prinsipnya dinilai mampu bertanggung jawab jika berada dalam keadaan kejiwaan yang sehat, mampu memahami perbuatannya, dan mampu mengendalikan tindakannya (Moeljatno, 2019). Pada kasus penyebaran konten perjudian online, pelaku umumnya bertindak secara sadar tanpa indikasi gangguan kejiwaan yang meniadakan kemampuan bertanggung jawab; karena itu, ketentuan seperti Pasal 44 KUHP tidak relevan untuk menghapuskan pertanggungjawaban (Anzward et al., 2023).

Unsur terakhir ialah tidak adanya alasan pemaaf. Pada praktiknya, promosi atau penyebaran tautan judi biasanya dilakukan secara sukarela untuk keuntungan ekonomi, bukan karena paksaan atau keadaan memaksa (Siswanto, 2016). Selain itu, dalih “tidak mengetahui hukum” pada umumnya tidak menghapus pertanggungjawaban pidana (Aliba et al., 2025).

Berdasarkan rangkaian unsur tersebut, dapat ditegaskan bahwa pertanggungjawaban pidana pelaku penyebaran informasi elektronik bermuatan perjudian dapat dinilai terpenuhi secara kumulatif. Dengan demikian, penegakan hukum memiliki dasar yuridis yang kuat sekaligus diarahkan untuk efek jera dan perlindungan masyarakat dari dampak negatif perjudian online (Nawawi Arief, 2013; Mulyadi, 2014).

### **Analisis Unsur Delik Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Pasal Ketentuan yang menjadi dasar pemidanaan dalam perkara ini adalah Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang dihubungkan dengan ketentuan sanksinya dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Inti larangan pasal tersebut bukan semata pada “perjudian” sebagai aktivitas, melainkan pada tindakan memfasilitasi penyebaran konten bermuatan perjudian melalui sistem elektronik, baik dengan cara menyebarkan, mengirimkan, maupun membuatnya dapat diakses oleh orang lain. Dengan demikian, fokus pemeriksaan unsur harus diarahkan pada bentuk perbuatan digital yang dilakukan terdakwa serta kaitannya dengan akses publik terhadap konten tersebut.

Unsur “setiap orang” menunjukkan bahwa pertanggungjawaban pidana tidak mensyaratkan pelaku sebagai penyelenggara platform. Cukup dibuktikan bahwa subjek adalah individu yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Dalam konteks perkara penyebaran tautan atau konten judi melalui media sosial, unsur ini umumnya tidak sulit dipenuhi karena akun yang digunakan dan identitas pelaku dapat ditautkan pada perbuatan yang dilakukan.

Unsur “dengan sengaja” perlu dibuktikan melalui indikator pengetahuan dan kehendak pelaku. Kesengajaan dapat ditarik dari rangkaian tindakan aktif, misalnya pola unggahan berulang, penggunaan narasi promosi, atau cara pelaku mengarahkan audiens untuk mengakses tautan tertentu. Jika tindakan tersebut dilakukan secara sadar untuk tujuan tertentu (misalnya memperoleh keuntungan), maka aspek kesengajaan menjadi semakin kuat (Ali, 2015; Hamzah, 2012; Lamintang, 1997).

Unsur “tanpa hak” melekat karena penyebaran konten yang mempromosikan perjudian tidak memiliki dasar pembenar dalam hukum positif. Artinya, ketika seseorang secara sadar menyebarkan akses menuju perjudian online, perbuatannya berada di luar ruang tindakan yang dibenarkan hukum, sehingga karakter melawan hukumnya terpenuhi.

Unsur perbuatan “mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya” bersifat alternatif. Dalam praktik media sosial, perbuatan “membuat dapat diakses” seringkali paling relevan karena unggahan atau tautan yang dipublikasikan membuka kemungkinan orang lain mengakses konten tersebut. Karena itu, pembuktian dapat diarahkan pada: (a) adanya unggahan/tautan, (b) aksesibilitas konten bagi pengguna lain, dan (c) keterkaitan antara unggahan dan konten judi yang dipromosikan.

Terakhir, unsur “muatan perjudian” tidak harus berbentuk permainan judi yang dimainkan langsung di platform yang sama. Konten yang berfungsi sebagai pintu masuk seperti tautan, ajakan, petunjuk, atau promosi yang mengarahkan pada situs judi pada dasarnya tetap bermuatan perjudian karena fungsinya mempermudah orang lain terhubung dengan praktik perjudian online. Dengan konstruksi demikian, pemenuhan unsur pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat dianalisis secara lebih presisi berdasarkan perbuatan konkret pelaku di ruang digital, bukan hanya dengan mengulang rumusan pasal.

### **Pertimbangan Hakim dalam Penjatuhan Pidana terhadap Pelaku Penyebaran Situs Judi Online**

Pertimbangan hakim merupakan bagian sentral putusan karena memperlihatkan cara hakim menilai fakta persidangan, menguji alat bukti, menerapkan norma hukum, serta menentukan berat ringannya pidana. Dalam perkara penyebaran konten perjudian, pertimbangan hakim tidak hanya dimaksudkan untuk memastikan unsur delik terbukti,

melainkan juga untuk memastikan putusan menghadirkan keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan. Itulah sebabnya putusan kerap disebut sebagai “mahkota” dalam proses penegakan hukum (Mulyadi, 2014).

Pertimbangan hakim dalam perkara penyebaran konten judi online pada dasarnya bergerak dalam dua lapis penilaian. Lapis pertama adalah penilaian **juridis**: hakim menguji keterpenuhan unsur pasal, kekuatan alat bukti, serta relevansi fakta persidangan terhadap rumusan delik. Dalam konteks pembuktian, hakim terikat pada prinsip bahwa putusan bersalah mensyaratkan terpenuhinya standar pembuktian sebagaimana praktik peradilan pidana, termasuk konsistensi antara keterangan saksi, keterangan terdakwa, dan bukti elektronik yang diajukan (Harahap, 2016).

Lapis kedua adalah penilaian non-yuridis yang berkaitan dengan tujuan pemidanaan dan dampak sosial perbuatan. Penyebaran konten judi dipandang berpotensi memperluas akses perjudian, menimbulkan efek ekonomi-sosial negatif, serta mengganggu ketertiban. Karena itu, hakim biasanya menimbang faktor yang memberatkan dan meringankan untuk memastikan pidana dijatuhkan secara proporsional tegas untuk pencegahan, tetapi tetap mempertimbangkan kondisi terdakwa dan konteks perbuatannya (Nawawi Arief, 2013; Mulyadi, 2014).

Pada Putusan PN Tanjung Karang Nomor 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk, hakim menautkan pertimbangannya pada pemenuhan unsur Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) UU ITE. Berdasarkan fakta persidangan, terdakwa dipandang terbukti “dengan sengaja” dan “tanpa hak” membuat konten bermuatan perjudian dapat diakses melalui media sosial. Pembuktian ditopang oleh keterkaitan keterangan saksi, pengakuan terdakwa, serta barang bukti elektronik. Ini selaras dengan Pasal 183 KUHAP yang mensyaratkan minimal dua alat bukti yang sah disertai keyakinan hakim (Harahap, 2016).

Selain memeriksa unsur delik, hakim juga memberi bobot pada asas kesalahan (Sudarto, 1990). Dalam perkara ini, kesengajaan terdakwa dinilai mengarah pada kesengajaan sebagai maksud (*opzet als oogmerk*) karena terdakwa secara sadar menerima dan menyebarkan promosi perjudian untuk mendapatkan keuntungan ekonomi; karenanya asas *geen straf zonder schuld* dipandang terpenuhi sebagai dasar legitimasi pemidanaan.

Pada aspek pemidanaan, hakim memperhatikan keadaan yang meringankan, seperti sikap kooperatif, pengakuan serta penyesalan, dan riwayat terdakwa yang belum pernah dipidana. Pertimbangan ini menunjukkan perhatian pada dimensi kemanusiaan dalam pemidanaan (Siswanto, 2016).

Hakim juga menilai dampak sosial dari penyebaran situs judi: potensi mendorong peningkatan praktik perjudian, risiko kecanduan, serta kerugian ekonomi masyarakat. Karena itu, pidanaaan tidak semata sebagai pembalasan, tetapi juga sebagai social defence dan pencegahan agar perbuatan serupa tidak berulang (Nawawi Arief, 2013).

Dengan menimbang keseluruhan faktor, putusan dinilai mencerminkan perpaduan tujuan pidanaaan yang retributif dan preventif sekaligus menegaskan harapan adanya efek jera dan peningkatan kesadaran hukum masyarakat (Hamzah, 2012). Pada akhirnya, pertimbangan hakim dalam putusan tersebut menunjukkan penerapan hukum pidana yang proporsional dan komprehensif, dengan tetap menjaga keseimbangan kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan (Mulyadi, 2014).

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat ditegaskan bahwa penerapan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku dalam Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk pada dasarnya telah sesuai. Perbuatan yang dilakukan terbukti memenuhi konstruksi delik Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, baik dilihat dari adanya perbuatan yang dilarang, unsur kesalahan, kemampuan pelaku untuk bertanggung jawab, maupun tidak ditemukannya keadaan yang dapat menghapus pertanggungjawaban. Selain itu, unsur kesengajaan tampak dari tindakan aktif pelaku yang menyebarluaskan konten perjudian melalui media elektronik untuk tujuan tertentu, sehingga dasar pidanaaan memiliki landasan yuridis yang kuat.

Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan pidana menunjukkan adanya upaya mengintegrasikan kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan secara seimbang. Hakim tidak hanya berfokus pada pemenuhan unsur delik serta pembuktian di persidangan, tetapi juga menilai kondisi personal terdakwa dan mempertimbangkan dampak sosial dari penyebaran perjudian online yang berpotensi mengganggu ketertiban serta merusak moral masyarakat. Dengan demikian, putusan tersebut dapat dipandang sebagai bentuk respons hukum yang proporsional terhadap kejahatan berbasis teknologi informasi, sekaligus menegaskan pentingnya penegakan hukum yang tegas namun tetap diarahkan pada pembinaan dan pencegahan di ruang digital.

## DAFTAR REFERENSI

- Ali, M. (2015). *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Sinar Grafika.
- Aliba, T. P., Tamza, F. B., Raharjo, E., Firanefi, & Ginting, M. S. (2025). Pertimbangan hakim dalam putusan pemalsuan BBM: Analisis kritis terhadap pemenuhan tujuan pemidanaan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial dan Hukum*, 3(4).
- Anzward, B., Wulan, S. E. R., & Utami, N. L. (2023). Penegakan hukum terhadap admin judi online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE. *UNES Law Review*, 6(1).
- Gunawan, M. S. (2023). Pertanggungjawaban hukum platform media sosial terhadap promosi judi online. *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, 1(2).
- Hamzah, A. (2012). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Rineka Cipta.
- Harahap, M. Yahya. (2016). *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP*. Sinar Grafika.
- Huda, C. (2006). Dari tiada pidana tanpa kesalahan menuju tiada pertanggungjawaban pidana tanpa kesalahan. *Kencana*.
- Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Lamintang, P. A. F. (1997). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Citra Aditya Bakti.
- Moeljatno. (2019). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Rineka Cipta.
- Mulyadi, L. (2014). Putusan hakim dalam hukum acara pidana Indonesia. *Jurnal Hukum dan Peradilan*.
- Nawawi Arief, B. (2013). *Kebijakan Hukum Pidana*. Citra Aditya Bakti.
- Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 823/Pid.Sus/2024/PN Tjk.
- Sembiring, A. (2024). Analisis penegakan hukum tindak pidana perjudian online perspektif UU ITE. *Prestisius Hukum Brilliance*, 6(3).
- Sipayung, F. J. E., & Handoyo, C. A. (2024). Dampak dalam mempromosikan iklan judi online di Indonesia. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3).
- Siswanto, H. (2016). *Pengantar Hukum Pidana*. Refika Aditama.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2007). *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Rajawali Press.
- Soesilo, R. (1991). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal demi Pasal*. Politeia.
- Sudarto. (1990). *Hukum Pidana I*. Yayasan Sudarto.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik