

SINKRONISASI PENGATURAN PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU DAN FASILITATOR DIGITAL DALAM TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE* ANTARA KUHP BARU DAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Fitri Yuliani¹, Fitri Elfiani²

¹Mahasiswa Ilmu Hukum Universitas Pasir Pengaraian

²Dosen Ilmu Hukum Universitas Pasir Pengaraian

Email: fitriyuliani@gmail.com, fitri.elfiani94@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya praktik perjudian online yang memanfaatkan internet, sistem pembayaran elektronik, dan jaringan digital sebagai sarana utama operasionalnya. Fenomena ini menimbulkan berbagai permasalahan hukum, terutama terkait pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku utama dan pihak-pihak yang berperan sebagai fasilitator digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sinkronisasi pengaturan pertanggungjawaban pidana dalam tindak pidana perjudian online berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Baru sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif yang didukung oleh data empiris, dengan pendekatan analisis peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, dan putusan pengadilan, serta wawancara dengan aparat penegak hukum dan pihak terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa KUHP Baru masih mengatur tindak pidana perjudian secara umum sehingga belum secara komprehensif menjangkau peran digital seperti penyedia platform, admin server, dan fasilitator jaringan. Sementara itu, UU ITE memberikan pengaturan yang lebih spesifik terkait tindak pidana berbasis elektronik dan alat bukti digital, namun belum sepenuhnya terharmonisasi dengan ketentuan KUHP Baru. Ketidaksinkronan ini berimplikasi pada ketidakpastian hukum dalam penerapan pasal, penyusunan dakwaan, dan proses pembuktian. Oleh karena itu, diperlukan harmonisasi normatif dan penyusunan pedoman teknis penegakan hukum guna mewujudkan pertanggungjawaban pidana yang efektif, adil, dan proporsional terhadap pelaku dan fasilitator digital dalam tindak pidana perjudian online.

Kata Kunci: Judi *Online*, KUHP Baru, UU ITE, Pertanggungjawaban Pidana, Sinkronisasi Hukum.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has led to a significant increase in online gambling practices that utilize the internet, electronic payment systems, and digital networks as

their primary means of operation. This phenomenon raises various legal issues, particularly concerning criminal liability for both principal offenders and parties acting as digital facilitators. This study aims to analyze the synchronization of criminal liability regulations in online gambling offenses based on the New Criminal Code (KUHP) as stipulated in Law Number 1 of 2023 and the Law on Information and Electronic Transactions (ITE Law). This research employs a normative juridical method supported by empirical data, using an analysis of legislation, legal doctrines, and relevant court decisions, as well as interviews with law enforcement officers and related stakeholders. The findings indicate that the New Criminal Code still regulates gambling offenses in a general manner and has not comprehensively addressed digital roles such as platform providers, server administrators, and network facilitators. Meanwhile, the ITE Law provides more specific regulations regarding electronic-based criminal acts and the recognition of digital evidence, but it has not yet been fully harmonized with the provisions of the New Criminal Code. This lack of synchronization results in legal uncertainty in the application of legal provisions, the formulation of indictments, and the evidentiary process. Therefore, normative harmonization and the formulation of technical guidelines for law enforcement are necessary to ensure effective, fair, and proportional criminal liability for offenders and digital facilitators in online gambling offenses.

Keywords: *Online Gambling, New Penal Code, ITE Law, Criminal Liability, Legal Synchronization.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga memfasilitasi munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru. Saat ini, tindak kriminal tidak hanya dilakukan di dunia nyata, tetapi juga dilakukan secara *Online*, atau yang biasa disebut dengan kejahatan dunia maya.¹ Fenomena perjudian *Online* yang marak di kalangan anak remaja hingga orang dewasa di Indonesia merupakan salah satu bentuk kejahatan teknologi modern yang memunculkan berbagai dampak serius, baik dari sisi hukum, moral, sosial, ekonomi, maupun psikologis. Situs judi daring yang tersebar luas di internet, dengan promosi yang menggoda dan peluang keuntungan cepat, telah menarik perhatian kelompok usia muda yang masih labil secara emosional dan belum memiliki kontrol diri yang matang.²

Pada awalnya, sebagian besar mengenal judi *Online* melalui permainan daring dengan sistem taruhan chip yang tampak tidak berbahaya. Namun, ketika mereka mulai

¹ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2019, hlm. 21.

² Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2017, hlm. 56.

menang dan merasakan euforia keberhasilan, muncul dorongan kuat untuk terus bermain dengan harapan mendapatkan keuntungan lebih besar. Dalam banyak kasus, rasa ingin mencoba berubah menjadi kecanduan yang mengakar dan menyerupai adiksi terhadap narkoba atau alkohol. Studi di Indonesia menunjukkan bahwa yang terjerumus judi *Online* sulit keluar dari lingkaran kecanduan, bahkan setelah mengalami kerugian finansial berat. Aktivitas mereka didominasi oleh perjudian, hingga mengorbankan waktu belajar, interaksi sosial, dan tanggung jawab keluarga. Secara psikologis, perjudian *Online* menimbulkan gangguan mental serius.³ Remaja yang kecanduan cenderung mengalami depresi, stres berat, perasaan gagal, dan rendahnya harga diri akibat kekalahan berulang. Penelitian RSJ Raden Wahidin pada tahun 2025 menunjukkan bahwa pelaku judi *Online* muda mengalami perubahan perilaku ekstrem: dari sifat agresif, mudah marah, hingga muncul perilaku destruktif terhadap diri sendiri ketika kalah bermain. Selain gangguan mental, efek sosial yang muncul juga sangat meresahkan. Remaja penjudi *Online* menjadi antisosial, kehilangan minat untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman, serta mulai berbohong demi menutupi kebiasaan buruknya. Di sisi lain, rasa frustrasi atas kekalahan sering mendorong tindakan penyimpangan seperti mencuri uang keluarga, meminjam tapi tidak mengembalikan, hingga melakukan tindak kriminal kecil demi mendapatkan modal berjudi.

Dampak negatif perjudian *Online* meluas ke sektor ekonomi keluarga dan tatanan sosial masyarakat. Banyak keluarga menjadi tidak harmonis karena anggota rumah tangga mengalami kebangkrutan akibat pengeluaran untuk judi. Dalam beberapa kasus, pertengkaran dan kekerasan rumah tangga meningkat karena tekanan finansial. Di masyarakat luas, fenomena ini memperburuk tingkat kriminalitas ekonomi, seperti penipuan, penggelapan dana, hingga eksploitasi anak untuk mendapat keuntungan. Dari sisi hukum, perjudian *Online* telah diatur secara tegas dalam Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 427 KUHP baru Menyebut bahwa “jika perjudian dilakukan melalui media elektronik atau jaringan internet, maka pidana dapat diperberat dan dikenakan ketentuan tambahan berdasarkan peraturan perundang-undangan lain (*lex specialis*), yakni UU ITE, dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Aparat penegak hukum dalam menerapkan hukum atau undang-undang bukan hanya

³ Dadang Hawari, *Manajemen Stres, Cemas dan Depresi*, hlm. 115.

aparāt penegak hukum polisi, jaksa dan hakim saja melainkan semua institusi pemerintah diberi wewenang dalam menerapkan atau menegakan hukum. Oleh karena itu, keberhasilan produk hukum atau undang-undang tergantung pada penerapan dan penegakan hukum. Jika penerapan hukum tidak berhasil, maka hukum yang sempurna tidak akan membawa hasil yang diinginkan atau mencapai tujuan yang diharapkan. Namun dalam praktiknya, penegakan hukum menghadapi tantangan besar karena sebagian besar server judi beroperasi di luar negeri, dan pelaku remaja lebih sering diposisikan dalam dilema antara pelaku dan korban social. Untuk menekan dampak destruktif tersebut, berbagai upaya harus dilakukan secara kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, aparat hukum, dan keluarga. Pakar dari Universitas Gadjah Mada menekankan pentingnya pendidikan literasi digital dan finansial agar generasi muda dapat memahami risiko dan konsekuensi hukum perjudian *Online* sejak dini.⁴ Maka dapat disimpulkan bahwa, perjudian *Online* di kalangan anak remaja hingga dewasa bukan sekadar pelanggaran hukum, melainkan ancaman multidimensional terhadap generasi muda, ekonomi keluarga, dan ketahanan moral bangsa. Upaya penegakan hukum harus diiringi pendekatan pendidikan preventif, rehabilitasi sosial, serta penguatan nilai-nilai karakter agar masyarakat Indonesia terbebas dari bahaya laten perjudian di era digital ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisa pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *Online* menurut KUHP baru dan UU ITE.
2. Mengkaji pengaturan dalam KUHP baru telah mengakomodasi perluasan subjek pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku digital.
3. Menganalisa sinkronisasi dan harmonisasi antara KUHP baru dan UU ITE dalam menetapkan pertanggungjawaban pidana pelaku digital di Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Pertanggungjawaban hukum pidana merupakan kewajiban seseorang untuk menerima konsekuensi hukum atas perbuatan yang telah menimbulkan kerugian bagi orang lain. Konsep ini tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum semata, tetapi juga mencakup nilai-nilai moral dan norma kesusilaan yang berlaku dalam masyarakat. Dalam istilah asing, pertanggungjawaban pidana dikenal dengan beberapa istilah seperti

⁴ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana*, hlm. 150

*toerekenbaarheid, criminal responsibility, dan criminal liability.*⁵ Tujuan utama dari pertanggungjawaban pidana adalah untuk menentukan apakah seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban secara hukum atas perbuatan pidana yang telah dilakukannya. Salah satu prinsip fundamental dalam pertanggungjawaban hukum pidana diatur dalam Pasal 1 ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang menyatakan bahwa “suatu perbuatan hanya dianggap sebagai tindak pidana jika sudah ditentukan terlebih dahulu dalam ketentuan perundang-undangan”.

KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023) dan Kebijakan Hukum Pidana di Era Digital KUHP Baru membawa perubahan mendasar dalam sistem hukum pidana Indonesia, termasuk dalam hal pertanggungjawaban pidana korporasi dan adaptasi terhadap tantangan era digital.⁶ KUHP Baru secara eksplisit mengatur pertanggungjawaban pidana korporasi, yang sebelumnya tidak diatur secara jelas dalam KUHP lama. UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) dan peraturan turunannya menjadi instrumen utama dalam menangani tindak pidana di dunia maya, seperti penyebaran data pribadi tanpa izin (*doxing*), penyebaran hoaks, dan ujaran kebencian. Platform digital juga dikenai pertanggungjawaban pidana jika gagal memoderasi konten ilegal, sesuai dengan Pasal 27-29 UU ITE. Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Sedangkan perjudian menurut KUHP dalam Pasal 303 ayat (3) yang dirubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebutkan bahwa; yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu:

1. Perjudian kasino,
2. Perjudian tempat-tempat keramaian,
3. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan.

Perjudian *Online* termasuk dalam lingkup kejahatan cyber/cyber crime karena ranah kejahatannya dilakukan dalam suatu komputer yang terhubung ke internet. Pada

⁵ Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2019, hlm. 112.

⁶ Barda Nawawi Arief, *Pembaharuan Hukum Pidana Indonesia*, Kencana, Jakarta, 2022, hlm. 61.

Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang No.1 tahun 2024 atas perubahan No.11 tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut dengan UU ITE) mengatur perjudian *Online*. Landasan hukum berikut membentuk dasar yuridis untuk penegakan hukum terhadap pelaku perjudian *Online*, baik dari kalangan remaja maupun dewasa. Berikut landasan hukum perjudian *Onlinedi* Indonesia:

1. Pasal 303 dan 303 bis KUHP.
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
3. UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
4. UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.

Prinsip *nullum crimen, nulla poena sine lege praevia* (tiada kejahatan/tiada hukuman tanpa undang-undang sebelumnya) menjadi batu karang hukum pidana Indonesia, diwarisi dari KUHP kolonial Belanda (Wetboek van Strafrecht 1918) dan diperkuat KUHP Baru Pasal 1-3.⁷ Prinsip ini terdiri dari empat aspek: *praevia* (keberadaan undang-undang sebelum perbuatan), *scripta* (tertulis dalam perundang-undangan), *stricta* (penafsiran ketat, non-analogi), dan *clara* (jelas/tidak ambigu), mencegah kesewenang-wenangan penegak hukum. Dalam konteks digital seperti perjudian *Online*, prinsip ini menuntut sinkronisasi KUHP Baru (Pasal 427) dengan UU ITE Pasal 27 ayat (2), di mana ketidakjelasan subjek fasilitator (admin server) berpotensi melanggar *clara*. Terdapat beberapa faktor dalam penegakan hukum diantara sebagai berikut:

1. Faktor Undang-Undang Ilmu hukum
2. Faktor Penegak Hukum Negara berkembang, terutama di Indonesia
3. Faktor Sarana dan Fasilitas Penegakan hukum
4. Faktor Masyarakat harus mengetahui dan memahami hukum yang berlaku

Penelitian yang dilakukan oleh B. Budiarta dengan judul “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online” mengkaji penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE terhadap perbuatan pendistribusian konten perjudian online. Penelitian ini mengungkap adanya penggunaan dakwaan kumulatif antara UU ITE dan KUHP lama yang mencerminkan ketidaksinkronan norma hukum pidana pada tahap awal penegakan hukum. Temuan utama penelitian ini menunjukkan adanya kendala pembuktian terhadap pihak fasilitator digital, seperti administrator server dan pengelola sistem, sehingga penelitian ini

⁷ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana*, Kencana, Jakarta, 2019, hlm. 45.

relevan sebagai pembanding awal dalam menganalisis sinkronisasi pengaturan hukum pidana perjudian online.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif analitis yang memberikan data atau gambaran seteliti mungkin mengenai objek permasalahan. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pendekatan yuridis sosiologis.⁸ Sumber data yang digunakan yaitu data primer, data skunder dan data tersier. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yakni pemilihan informan berdasarkan pertimbangan keahlian dan relevansi dengan penelitian. Penyajian data dilakukan dengan format narasi dan tabel agar memudahkan pemahaman. Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif, yaitu mengevaluasi dan mengelola data sehingga didapatkan informasi yang tepat dan jelas sebagai dasar pengambilan keputusan. Analisis ini meliputi pengelompokan data, pembersihan, transformasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku perjudian *Online* pada dasarnya bertumpu pada asas legalitas sebagaimana diatur dalam Pasal 1 KUHP dan teori pertanggungjawaban pidana yang mensyaratkan terpenuhinya unsur objektif dan subjektif suatu tindak pidana. KUHP Baru tetap memposisikan perjudian sebagai kejahatan terhadap ketertiban umum, dengan pemberatan ketika dilakukan melalui media elektronik sebagaimana tercermin dalam ketentuan mengenai perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet. UU ITE, khususnya Pasal 27 ayat (2). Pasal 45 ayat (3), berfungsi sebagai *lex specialis* yang mengatur dimensi elektronik. Pendekatan yuridis normatif dengan dukungan empiris tampak ketika hasil wawancara dengan penyidik, jaksa, dan petugas pengadilan menunjukkan bahwa dalam praktik mereka menggabungkan pasal-pasal KUHP Baru dan UU ITE dalam surat dakwaan, untuk memperkuat dasar hukum sekaligus menyesuaikan dengan pola pembuktian digital. Hal ini sejalan dengan teori kebijakan penegakan hukum yang memandang pemilihan pasal bukan sekadar teknis, tetapi bagian dari strategi kriminal politik untuk mengendalikan kejahatan siber secara

⁸ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 2014, hlm. 10.

efektif. Maka berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, pertanggungjawaban pidana pelaku judi *Online* menjadi lebih kokoh apabila kedua rezim hukum ini dipergunakan secara kumulatif: KUHP baru memberikan dasar yuridis bahwa perjudian adalah tindak pidana, sedangkan UU ITE memberikan instrumen khusus untuk menjerat dimensi digitalnya. Praktik di pengadilan dan keterangan .

Analisis mendalam menunjukkan bahwa UU ITE unggul dalam menjangkau rantai suplai judi *Online*: dari upload situs (distribusi), share link WhatsApp (transmisi), hingga hosting domain (membuat aksesibel). Sanksi korporatif di Pasal 45 ayat (3) memungkinkan penyitaan aset platform, sinkron dengan Pasal 49 KUHP Baru. Tantangan utama adalah yurisdiksi lintas batas, di mana server di luar negeri memerlukan *Mutual Legal Assistance Treaty* (MLAT), sering terhambat birokrasi. Putusan PN Kebumen No. 244/Pid.B/2024/PN Kbu mengilustrasikan kegagalan ekstradisi, di mana fasilitator lokal lolos karena kurangnya bukti internasional, meskipun flow dana terlacak. Oleh karena itu, pengaturan ini relevan definisi operasional "fasilitator digital" sebagai pihak pendukung infrastruktur judi, yang memerlukan pedoman teknis bersama untuk sinergi KUHP-UU ITE.

Dari sudut pandang teori pertanggungjawaban pidana, fasilitator digital meliputi admin situs, penyedia server atau hosting, penyedia payment gateway, penyedia iklan digital, hingga operator jaringan memenuhi unsur perbuatan dan kesalahan karena peran mereka secara sadar menyediakan sarana, mempermudah akses, dan memelihara kelangsungan ekosistem judi Online demi motif keuntungan. Di tingkat sosial, keterangan masyarakat yang mengalami langsung dampak judi Online keluarga berantakan, aset rumah tangga terjual, meningkatnya konflik akibat hutang dapat dibaca melalui perspektif viktimologi dan tujuan pemidanaan, bahwa pemidanaan terhadap pelaku judi Online tidak hanya berorientasi pada pembalasan, tetapi juga perlindungan korban dan pemulihan ketertiban sosial. Dalam konteks sinkronisasi, hubungan antara KUHP Baru dan UU ITE tidak dapat sekadar dipahami sebagai keberlakuan dua undang-undang yang berdiri sendiri, melainkan sebagai satu kesatuan sistem yang membagi peran secara fungsional. Dari sudut pandang kebijakan kriminal, sinkronisasi ini menciptakan pembagian peran yang jelas dalam menarget pelaku. KUHP Baru lebih efektif untuk menjustifikasi bahwa perjudian adalah kejahatan yang memang patut diberantas demi menjaga ketertiban dan moral, sedangkan UU ITE lebih efektif untuk menjerat pelaku yang beroperasi di ranah elektronik, baik sebagai pemain aktif, admin, maupun fasilitator yang mengelola konten dan transaksi. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa penyidik

dan jaksa sengaja menyusun dakwaan dengan kombinasi pasal KUHP Baru dan UU ITE agar majelis hakim memiliki dasar yuridis yang lengkap untuk menilai pertanggungjawaban pelaku, sekaligus agar putusan yang dijatuhkan tidak mudah dipersoalkan dari sisi asas legalitas dan kepastian hukum.

Maka berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian Online di Indonesia saat ini masih mengandalkan UU ITE sebagai instrumen utama karena mengatur secara lebih spesifik perbuatan digital, sedangkan KUHP Baru berfungsi sebagai dasar umum bahwa perjudian merupakan kejahatan terhadap ketertiban umum. Penggunaan kedua rezim hukum tersebut secara kumulatif menjadikan dasar pemidanaan lebih kuat, namun sekaligus menunjukkan perlunya harmonisasi dan sinkronisasi lebih lanjut agar peran pelaku dan fasilitator digital, serta mekanisme pembuktian elektronik, diatur secara lebih jelas dan menjamin asas legalitas serta kepastian hukum dalam praktik penegakan hukum.

KUHP Baru mengaplikasikan teori pertanggungjawaban korporasi dengan menargetkan seluruh rantai operasional ini apabila memenuhi unsur-unsur tersebut, sehingga memungkinkan sanksi denda grupal, pembubaran sebagian, atau pengawasan peradilan terhadap entitas yang sengaja atau lalai serius membiarkan layanannya mendukung tindak pidana. Jika dikaitkan dengan teori pertanggungjawaban korporasi, pengaturan dalam Pasal 48-50 KUHP Baru sesungguhnya membuka peluang luas untuk menjerat entitas digital yang secara sistematis memperoleh keuntungan dari judi online. Namun demikian, rumusan Pasal 48-50 KUHP Baru masih bersifat umum dan belum menguraikan secara eksplisit kategori pelaku digital seperti admin situs, affiliator, influencer, maupun penyedia top-up saldo yang secara faktual menjadi tulang punggung operasional perjudian online lintas batas negara. Temuan empiris dari wawancara narasumber Polres Rokan Hulu mengindikasikan keterbatasan implementasi teori tersebut dalam praktik. Aparat penegak hukum cenderung mengandalkan UU ITE untuk menjerat pelaku individu seperti administrator atau bandar lokal, dibandingkan memanfaatkan Pasal 48-50 KUHP Baru terhadap korporasi digital. Hambatan utama meliputi kesulitan verifikasi kepemilikan struktural yang disamarkan melalui VPN atau *Cloudflare*, lokasi server di yurisdiksi asing seperti Singapura atau Filipina, serta absennya pedoman teknis untuk atribusi korporasi siber, sebagaimana tuntutan pencegahan internal dalam teori pertanggungjawaban korporasi.

Oleh karena itu, KUHP Baru belum memadai secara komprehensif untuk mengakomodasi perluasan subjek pertanggungjawaban pidana pelaku digital dalam tindak pidana perjudian *Online*, sehingga memerlukan integrasi dengan UU ITE sebagai *lex specialis* guna mewujudkan penegakan hukum yang efektif dan holistik sesuai prinsip pertanggungjawaban korporasi. Secara konseptual, struktur ekosistem perjudian *Online* menggambarkan penerapan teori pertanggungjawaban korporasi dalam bentuk yang paling konkret. Namun, temuan empiris menunjukkan bahwa potensi besar pengaturan ini belum sepenuhnya terimplementasi. Aparat penegak hukum di tingkat penyidikan dan penuntutan masih lebih banyak menggunakan UU ITE untuk menjerat pelaku individu, seperti admin lokal, bandar, atau agen top up saldo, daripada mengembangkan konstruksi perkara terhadap korporasi digital di balik platform tersebut.

Temuan wawancara dengan aparat kepolisian dan petugas pengadilan menunjukkan bahwa dalam praktik, pelaku digital lebih sering dikualifikasikan sebagai pelaku utama atau turut serta (*medepleger*) berdasarkan teori penyertaan, bukan sebagai bagian dari struktur korporasi yang berdiri sendiri tetap berada di luar jangkauan penegakan. Dapat dipahami bahwa KUHP Baru sebenarnya telah bergerak maju melalui pengakuan korporasi sebagai subjek pidana dan pembukaan ruang bagi sanksi struktural terhadap badan usaha, termasuk yang berpotensi terlibat dalam ekosistem perjudian *Online*. Namun, orientasinya masih sangat general dan lebih cocok untuk entitas konvensional yang beroperasi dalam batas wilayah dan struktur formal yang jelas, sehingga ketika dihadapkan pada realitas korporasi digital transnasional, muncul kekosongan normatif dan teknis yang signifikan. Dalam kondisi tersebut, Di sebagian kasus, KUHP Baru dijadikan dasar utama sementara UU ITE hanya muncul sebagai pelengkap, sedangkan di kasus lain berlaku sebaliknya sehingga memunculkan variasi ancaman pidana dan fokus pembuktian di persidangan. Situasi ini menegaskan pentingnya pedoman teknis dan pelatihan khusus bagi penyidik dan penuntut umum dalam merumuskan konstruksi dakwaan agar tujuan kepastian hukum dan keadilan substantif dapat tercapai secara seimbang.

Maka berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perluasan subjek pertanggungjawaban pidana pelaku digital dalam tindak pidana perjudian *Online* melalui KUHP Baru masih belum optimal dan belum sepresisi pengaturan dalam UU ITE.

Sinkronisasi KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023) dan UU ITE (UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 19 Tahun 2016) dalam penanganan tindak pidana perjudian *Online* bersifat parsial, sebagaimana diungkap dari wawancara narasumber di Polres Rokan

Hulu.Petugas Pengadilan Negeri Rokan Hulu menyatakan hakim sering mengkombinasikan pasal KUHP Baru sebagai *lex generalis* dengan UU ITE sebagai *lex specialis* dalam dakwaan tunggal untuk saling melengkapi, namun ketidakseragaman definisi pelaku digital menimbulkan ketidakpastian hukum. Aparat kepolisian menyoroti tumpang tindih pasal dan kebingungan identifikasi fasilitator digital, sementara ahli hukum menilai KUHP Baru bersifat umum sedangkan UU ITE lebih teknis. Data empiris wawancara mengonfirmasi efektivitas praktik dakwaan kumulatif, di mana UU ITE unggul dalam pembuktian log akses dan transfer bank, sementara KUHP Baru mempertegas karakter tindak pidana perjudian. Namun, harmonisasi belum optimal karena absennya pedoman operasional mengenai hierarki pasal, batasan subjek fasilitator digital (admin server, penyedia platform), serta prosedur penyidikan lintas yurisdiksi.

Berdasarkan fakta-fakta yang terungkap dari keterangan masyarakat dan korban, penerapan ketentuan hukum dalam perkara perjudian *Online* dapat dinilai masih berorientasi pada pemidanaan pelaku dan belum sepenuhnya memberikan perlindungan hukum kepada korban. Dampak perjudian *Online* tidak hanya dirasakan oleh pelaku, tetapi juga oleh keluarga dan lingkungan sosialnya, baik dari segi ekonomi maupun psikologis. Namun, dalam praktik penegakan hukum, aspek pemulihan dan perlindungan korban belum menjadi fokus utama. Namun, fakta empiris yang terungkap dari wawancara dengan penyidik, petugas pengadilan, ahli hukum, dan masyarakat menunjukkan bahwa sinkronisasi ini baru menyentuh tataran praktik dakwaan kumulatif, belum terwujud sebagai harmonisasi normatif yang sistematis. Dari sudut pandang teori kebijakan kriminal, kondisi ini menggambarkan bahwa integrasi KUHP Baru dan UU ITE masih lebih banyak berfungsi sebagai strategi represif untuk memidanakan pelaku, belum sepenuhnya dioptimalkan sebagai instrumen komprehensif yang mencakup pencegahan, penindakan, dan pemulihan.

Dari sisi kultur hukum, wawancara dengan masyarakat dan korban judi online mengindikasikan adanya ambivalensi sikap: di satu sisi perjudian dipandang sebagai perbuatan tercela dan merugikan keluarga, namun di sisi lain banyak pihak menganggap judi online sebagai hiburan atau “game” yang wajar selama dilakukan secara diam-diam. Dalam jangka panjang, kebijakan yang lahir dari sinkronisasi KUHP Baru dan UU ITE harus mampu menyeimbangkan kebutuhan mendorong inovasi teknologi dengan kewajiban melakukan pengawasan yang efektif. Terlalu ketatnya pengaturan dan ancaman pidana dapat menimbulkan efek jera bagi pelaku usaha digital yang sah, sedangkan

pengaturan yang terlalu longgar membuka peluang bagi operator judi *online* untuk terus beradaptasi dan mengeksploitasi celah hukum.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sinkronisasi dan harmonisasi antara KUHP Baru dan UU ITE dalam menetapkan pertanggungjawaban pidana pelaku digital di Indonesia sudah ada tetapi belum utuh: secara teori, kedua regulasi ini saling melengkapi melalui hubungan *lex generalis–lex specialis* dan mendukung prinsip pertanggungjawaban pidana individu maupun korporasi, namun secara praktik penerapannya masih parsial, tumpang tindih, dan kurang memberikan perlindungan optimal bagi korban serta kepastian hukum bagi semua pihak.

SIMPULAN

Pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana perjudian *Online* menurut KUHP Baru dan UU ITE mengintegrasikan KUHP Baru Pasal 427 sebagai *lex generalis* yang melarang perjudian dengan pemberatan media elektronik, dan UU ITE Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) sebagai *lex specialis* yang mengkriminalisasi distribusi konten judi digital dengan ancaman pidana hingga 10 tahun penjara atau denda Rp10 miliar. Pelaku memenuhi unsur objektif (perbuatan berjudi) dan subjektif (kesengajaan) sesuai teori pertanggungjawaban pidana Moeljatno, didukung bukti empiris wawancara aparat yang menerapkan dakwaan kumulatif efektif untuk pembuktian digital.

SARAN

Pembuat undang-undang harus memperbaiki aturan agar lebih jelas soal hukuman bagi penyedia platform digital dan perusahaan yang terlibat, sambil meningkatkan pendidikan digital untuk mencegah remaja ikut berjudi.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2019.

Barda Nawawi Arief, *Pembaharuan Hukum Pidana Indonesia*, Kencana, Jakarta, 2022.

Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana*, Kencana, Jakarta, 2019.

Dadang Hawari, *Manajemen Stres, Cemas dan Depresi*, 2015.

Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2017.

Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 2014.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2019.