

Faktor Penyebab Pelaku Tindak Pidana Mendistribusikan dan Mentransmisikan Pengaksesan Informasi Elektronik Perjudian Online Berdasarkan (Studi Putusan Nomor 276/Pid.Sus/2025/PN Tjk.)

Zulfi Diane Zaini¹ Aisyah Habibah Azra²
Hukum, Universitas Bandar Lampung^{1,2}
Emil: habibieiseh@gmail.com²

Abstrak

Masyarakat selalu dihadapkan dengan masalah dan konflik kepentingan antar Masyarakat. Peran hukum pidana dalam masyarakat Indonesia sangatlah penting terutama dalam menjaga keamanan dan melindungi hak-hak individu dari berbagai tindak pidana. Era digital yang berkembang pesat sudah memberikan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan dimasyarakat, pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah perilaku Masyarakat, termasuk dalam bidang hukum pidana. Perkembangan teknologi informasi dan media digital telah mendorong munculnya berbagai bentuk kejahatan siber, salah satunya adalah tindak pidana pendistribusian perjudian online, yakni perbuatan menyebarluaskan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya konten bermuatan perjudian melalui media elektronik dan platform digital. Pendistribusian ini tidak hanya dilakukan oleh penyelenggara utama perjudian, tetapi juga melibatkan pihak-pihak lain seperti afiliasi, promotor, maupun pengguna media sosial yang berperan dalam memperluas jangkauan perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Faktor Penyebab Pelaku Tindak Pidana mendistribusikan dan mentransmisikan pengaksesan informasi elektronik perjudian online berdasarkan Putusan Nomor 276/Pid.Sus/2025/PN Tjk. Metode Penelitian yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif dan empiris. Data diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap peraturan perundang-undangan, doktrin hukum pidana, serta analisis putusan pengadilan, dan diperkuat dengan wawancara terhadap aparat penegak hukum terkait objek penelitian.

Kata Kunci: Judi Online; Pertanggungjawaban Pidana; Teknologi Informasi; Pendistribusian



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Masyarakat selalu dihadapkan dengan masalah dan konflik kepentingan antar Masyarakat. Peran hukum pidana dalam masyarakat Indonesia sangatlah penting terutama dalam menjaga keamanan dan melindungi hak-hak individu dari berbagai tindak pidana. Hukum pidana tidak hanya bertujuan untuk menghukum pelaku melainkan untuk memberikan efek jera kepada Pelaku kejahatan dan orang lain sekitarnya, sehingga diharapkan dapat mencegah terulangnya tindak kejahatan serupa di masa depan¹ Teknologi informasi dan komunikasi yang ada membuat seseorang senang memakai internet melalui komputer/media elektronik lainnya, kemajuan teknologi dan informasi yang ada memberikan kemudahan dan manfaat untuk kesejahteraan. Perkembangan teknologi pada era sekarang berkembang sangat pesat khususnya teknologi internet. Era digital yang berkembang pesat sudah memberikan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan dimasyarakat, pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah perilaku Masyarakat, termasuk dalam bidang hukum pidana. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga telah memberikan dampak terhadap hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) yang menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Pesatnya teknologi ini tidak hanya memberikan

¹ Hanik, Nurul Wahidah. 2025. *Fungsi Hukum Pidana, Justitia: Journal of Justice, Law Studies, and Politic* Vol 1, No 01, hlm 8

kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, namun juga dapat menimbulkan perbuatan melawan hukum.

Kemajuan teknologi dalam bidang sosial media khususnya di Instagram memberikan dampak positif bagi kehidupan umat manusia, khususnya di Indonesia. Dengan kemudahan yang ada tidak luput juga dampak negatif yang menyertai. Salah satu dampak negatif yang marak saat ini ialah maraknya judi *online*. Pesatnya perkembangan teknologi ini tentunya perlu diimbangi kesiapan mental serta pengetahuan di masyarakat tentunya. Judi merupakan salah satu permainan dalam masyarakat yang kemudian menjadi kebiasaan dan berkembang sejak beberapa abad lalu. Judi sering dimainkan oleh kalangan Masyarakat. Judi sejak awal dikenal masyarakat luas hingga sekarang selalu menjadi salah satu kegiatan yang dianggap sangat menarik, karena taruhannya adalah uang mulai dari jumlah kecil sampai barang atau properti mewah. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, kegiatan berjudi pun mengalami peralihan ke judi *online* yang lebih praktis dan lebih aman dilakukan. Sejauh ini praktik tindak pidana perjudian *online* telah menjalar didalam kehidupan Masyarakat, fenomena tersebut umumnya ditemukan dalam aktifitas yang terjadi di ruang siber, baik itu didalam platform-platform media sosial, hiburan, konten-konten digital, dan sampai masuk kedalam media pesan singkat dalam ranah privat².

Adanya kejahatan yang terjadi karena teknologi informasi yang berada di Indonesia mengakibatkan keluarnya Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan adanya perubahan dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) Teknologi informasi menjadi sarana efektif untuk melakukan aktivitas ilegal, salah satunya adalah perjudian online yang memiliki peminat cukup banyak terlebih dapat dimainkan secara online, sangat beragam, dan dapat diakses kapanpun (tidak membutuhkan waktu khusus). Perjudian online merupakan sebuah kegiatan yang mempertaruhkan uang dan dilakukan melalui media sosial dan sebuah platform. Faktor dan penyebab seseorang terjerumus judi onlinepun beragam, seperti faktor ekonomi, sosial, situasional, belajar, dan faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan. Perjudian juga memiliki dampak yang tidak sedikit, seperti kecanduan, kesehatan mental terganggu, kriminalitas akan marak terjadi, hingga hukuman penjara. Ini sangat buruk bagi diri sendiri dan orang-orang yang ada di sekitar, mengingat banyaknya kerugian dan dampak buruk yang dihasilkan dari perjudian online³.

Penyalahgunaan teknologi yang sering terjadi adalah pendistribusian perjudian *online* yang biasanya dilakukan dengan tujuan untuk mengajak masyarakat untuk bermain judi online, namun, dalam hal ini Undang-Undang No 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) telah memberikan kepastian hukum dan sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana penyebaran informasi bermuatan perjudian *online*. Disebutkan pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Dengan sanksi pidana yang disebutkan pada Pasal 45 ayat (3) yang berbunyi "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama

² Daniel Hasianto Hendarto, Riska Sri Handayani. 2024. *Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat*, Jurnal Syntax Dmiration Vol. 5, No. 5, Depok, hlm 1543

³ Eddy Purnomo, Hastin Trustisari, Mari Esterilita. 2024. *Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Pada Kalangan Pemuda Di RW.004, Kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur*, Pubmedia Social Sciences and Humanities Vol 2, No 1, Jakarta Timur, hlm 2

10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 0. 000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)”

Proses pendistribusian judi *online* didalam ruang siber, dimana para pelaku mampu untuk menerobos kebijakan Pengelola Sistem Elektronik beserta syarat dan ketentuan pada aplikasi, menembus *system* keamanan Penyelenggara Sistem Elektronik, dan bahkan mereka dapat melakukan peretasan pada website-website yang dikelola oleh pemerintah. Kesenjangan perkembangan yang terjadi antara Pelaku Tindak Pidana perjudian *online* dengan aparat penegak hukum akan memberikan dampak yang negatif kepada kemandirian dan ketertiban Masyarakat⁴. Dalam melakukan promosi judi *online* ini biasanya para pelaku atau pemilik situs akan mengiklan situs judi *online* mereka kepada para pengguna internet melalui sosial media, layanan *streaming*, dan juga blog. Biasanya para pemilik situs judi *online* akan menawarkan kepada pemilik akun sosial media dengan membayar lebih mahal dari pada iklan konvensional. Karena hal inilah penyebaran serta perkembangan terhadap situs judi *online* mejadi berkembang pesat, selain hal tersebut minimnya tindakan dari pihak berwajib dalam mengangguni para pemasang iklan judi online juga menjadi penyebabnya⁵

Terkait kasus tindak pidana penyebar konten yang memiliki muatan perjudian *online* sebagaimana yang tertuang pda Putusan Nomor 276/Pid.Sus/2025/PN Tjk yang dilakukan oleh Terdakwa OKA ERNANDA bin MUHLISIN, penulis tertarik untuk menganalisis serta mengangkat permasalahan penelitian yaitu, Faktor Penyebab Pelaku Tindak Pidana mendistribusikan dan mentransmisikan pengaksesan informasi elektronik perjudian *online* berdasarkan Putusan Nomor 276/Pid.Sus/2025/PN Tjk. Dengan demikian Faktor Penyebab Pelaku Melakukan Tindak Pidana Mendistribusikan dan Mentransmisikan Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian *Online* Berdasarkan Putusan Nomor 276/Pid.Sus/2025/PN Tjk, dapat disimpulkan bahwa tindak pidana yang dilakukan oleh pelaku dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu, faktor ekonomi dan faktor lingkungan yaitu; teman atau lingkungan pergaulan atau teman sebaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan 2 (dua) pendekatan, yaitu pendekatan yuridis normatif dan pendekatan empiris. Pendekatan yuridis normatif dilakukan dengan mengkaji aspek-aspek hukum positif atau bisa juga dilakukan dengan Library Research (Studi Pustaka). Studi kepustakaan bisa dilakukan dengan hal-hal yang bersifat teoritis, yaitu dengan mempelajari asas-asas hukum, peraturan perundang-undangan yang sesuai dengan penelitian, serta buku-buku dan dokumen yang relevan dengan penelitian. Data yang diperoleh juga merupakan hasil wawancara dengan aparat penegak hukum lalu menyusun dan mendeskripsikanya dengan rangkaian kalimat per kalimat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Faktor Penyebab Pelaku Tindak Pidana mendistribusikan dan mentransmisikan pengaksesan informasi elektronik perjudian *online* berdasarkan Putusan Nomor 276/Pid.Sus/2025/PN Tjk.

Berbicara mengenai tindak pidana pendistribusian perjudian online maka terdapat banyak faktor penyebab terjadinya banyaknya masyarakat yang melakukan pendistribusian perjudian Online dimana perkembangan elektronik digital sangat berkembang dengan cepat, dan banyaknya aplikasi yang berkembang baik dari bidang bisnis maupun bidang pekerjaan,

⁴ Daniel Hasianto Hendarto, Riska Sri Handayani. 2024. Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat, Jurnal Syntax Dmiration Vol. 5, No. 5, Depok, hlm 1544

⁵ Pande Putu Rastika Paramartha, A.A. Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra. 2021. Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Judi Online, Jurnal Preferensi Hukum Vol. 2, No. 1, Bali, hlm 157

orang yang melakukan perjudian Online salah satunya yaitu ingin menjadi seorang milioner tanpa harus bekerja keras dan menunggu waktu yang lama, artinya ingin menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat. Jika kita berbicara mengenai kejahatan sudah pasti terdapat pelaku kejahatan tersebut. yang tidak terlepas dari faktor yang menjadi latar belakang atau alasan bagi para pelaku melakukan kejahatan tersebut. Menurut Donald R.Taft, kejahatan adalah perbuatan yang melanggar hukum pidana (*a crime is an act forbidden and made punishable by law*). Kejahatan dapat timbul karena adanya dua macam faktor, yaitu:

1. Faktor Pembawaan, yaitu bahwa seseorang menjadi penjahat karena bawaan atau bakat alamiah, maupun karena kegemaran atau hobi, Kejahatan karena pembawaan itu timbul sejak anak itu dilahirkan ke dunia seperti keturunan/anak-anak yang berasal dari keturunan/orangtuanya adalah penjahat minimal akan diwariskan oleh perbuatan orangtuanya, sebab buah jatuh tidak jauh dari pohonnya, Pertumbuhan fisik dan meningkatnya usia ikut pula menentukan tingkat kejahatan.
2. Faktor Lingkungan, Menurut Abdul Syani secara umum ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya kejahatan, yaitu:
 - a. Faktor Internal Faktor yang berasal atau terdapat dalam diri si pelaku yang mempengaruhi pelaku untuk melakukan kejahatan, yaitu keinginan dari dalam jiwa pelaku. Keinginan adalah suatu kemauan yang sangat kuat yang mendorong sipelaku untuk melakukan sebuah kejahatan.
 - b. Faktor eksternal. Faktor yang berasal dari luar diri pelaku yang mempengaruhi pelaku untuk melakukan kejahatan, yaitu faktor lingkungan dan ekonomi. Faktor lingkungan adalah faktor diluar diri pelaku yang menyebabkan keadaan, peluang dan/atau kesempatan untuk melakukan kejahatan, Kesempatan adalah suatu keadaan yang memungkinkan atau memberikan peluang atau keadan yang sangat mendukung untuk terjadinya kejahatan.

Dalam hal ini, masyarakat yang memahami tentang elektronik digital sehingga melakukan berbagai cara untuk dilakukan perjudian dengan tujuan untuk mencapai kemenangan dan mendapatkan kekayaan dalam waktu singkat, termasuk dengan melakukan tindakan judi online ini. Selain dari faktor utama yang berkeinginan menjadi orang kaya dengan sesingkat mungkin seperti yang dikemukakan diatas dapat dilihat juga faktor-faktor disekitar masyarakat sebagai berikut.

3. Faktor Sosial Atau Ekonomi. Bagi masyarakat dengan status prekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan prekonomian dengan kemenangan yang diperoleh. Karena mereka berfikir, dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar dan akan menjadi orang kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Keterbelakangan perekonomian dapat menjadi suatu faktor yang menjadi permasalahan bagi setiap orang yang melakukan perjudian yang dimana dengan serangkaian fenomena yang berintegrasi secara kompleks sehingga menimbulkan ketimpangan yang menyolok di bidang kesejahteraan dan kemiskinan, stagnasi, maupun keterbelakangan relative dibandingkan dengan Negara-Negara lain. Berdasarkan uraian kronologis diatas, hasil wawancara penulis dengan penyidik terkait Faktor Penyebab Pelaku Melakukan Tindak Pidana Mendistribusikan dan Mentransmisikan Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian *Online* Melalui Media Sosial, terjadi karena faktor, yaitu:

- a. Faktor Ekstrenal

- 1) Faktor Ekonomi. Faktor ini merupakan faktor utama atas apa yang telah dilakukan oleh Terdakwa. Dimana Terdakwa bisa mendapatkan keuntungan dari hasil

mengiklankan atau mempromosikan link judi *online* tersebut. Keuntungan itulah yang membuat Terdakwa tergiur dan terus menyetujui tawaran yang diberikan yaitu memposting konten bermuatan perjudian *online*, tanpa memperhitungkan apa akibat hukum yang akan terjadi pada dirinya.

- 2) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan mempengaruhi seseorang melakukan kejahatan atau tindak pidana. Besar kemungkinan lingkungan di sekitar dapat memberikan pengaruh buruk. Faktor yang berasal dari lingkungan terdekat baik itu dari keluarga, teman sebaya atau pergaulan, serta lingkungan sosial melalui media sosial. Lingkungan pergaulan teman sebaya, pergaulan ini merupakan salah satu faktor terbesar yang dapat mempengaruhi kepribadian. Terlebih teman atau lingkungan pergaulan menormalisasikan atau bahkan melakukan tindakan yang melanggar norma. Hal ini yang menjadi salah satu pengaruh yang signifikan terhadap perilaku individu. Dimana lingkungan tersebut mendorong dan mengajak individu untuk mengikuti tindakan tersebut. Kebiasaan lingkungan yang kurang baik inilah yang mungkin membuat perilaku individu merasa hal yang dilakukan baik-baik saja.

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman, kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian. Dimana tekanan dari kelompok sebagai salah satu seseorang yang awalnya tidak melakukan tindak pidana perjudian jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya akan merasa diasingkan sehingga tidak memiliki pergaulan yang meluas. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil.

KESIMPULAN

Faktor Penyebab Pelaku Melakukan Tindak Pidana Mendistribusikan dan Mentransmisikan Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian Online Berdasarkan Putusan Nomor 276/Pid.Sus/2025/PN Tjk, bukan dari faktor internal atau bawaan dari orang tua mereka atau karna bakat ilmiah, tetapi faktor eksternal, faktor ekonomi dalam faktor eksternal masih menjadi faktor utama karena dengan hanya memposting terdakwa mendapatkan bayaran dan keuntungan yang besar. Namun faktor lingkungan juga menjadi faktor pendukung bagi pelaku karna di lingkungan tersebut tindakan tersebut sudah dinilai normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniel Hasianto Hendarto, Riska Sri Handayani. 2024. *Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat*, Jurnal Syntax Dmiration Vol. 5, No. 5, Depok
- Daniel Hasianto Hendarto, Riska Sri Handayani. 2024. *Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat*, Jurnal Syntax Dmiration Vol. 5, No. 5, Depok
- Eddy Purnomo, Hastin Trustisari, Mari Esterilita. 2024. *Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Pada Kalangan Pemuda Di RW.004, Kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur*, Pubmedia Social Sciences and Humanities Vol 2, No 1, Jakarta Timur
- Hanik, Nurul Wahidah. 2025. *Fungsi Hukum Pidana, Justitia: Journal of Justice, Law Studies, and Politic* Vol 1, No 01



Pande Putu Rastika Paramartha, A.A. Sagung Laksmi Dewi, I Putu Gede Seputra. 2021. *Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Judi Online*, Jurnal Preferensi Hukum Vol. 2, No. 1, Bali

Undang- Undang No 1 Tahun 2024 perubahan kedua perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik