

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital sudah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang sosial, ekonomi, dan hukum. Internet dan media elektronik seperti smartphone memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh dan menyebarkan informasi. Namun disisi lain, kemajuan teknologi tersebut dapat menimbulkan berbagai kejahatan yang dikenal sebagai kejahatan siber (*cyber crime*).¹

Salah satu bentuk kejahatan siber yang banyak terjadi dalam perkembangan teknologi informasi saat ini adalah tindak pidana perjudian berbasis elektronik atau perjudian online.² Perjudian yang semula dilakukan secara konvensional telah mengalami pergeseran dengan memanfaatkan sarana elektronik, antara lain melalui situs web, aplikasi digital dan media sosial. Tindak pidana perjudian online tersebut dinilai sangat membahayakan dikarenakan kemudahannya untuk diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, sulit dalam proses pendeteksian dan penegakan

¹ Barda Nawawi Arief, 2013, *Tindak Pidana Mayantara (Cyber Crime)*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 1.

² Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime)*, Kencana, Jakarta, 2013, hlm. 89.

hukum, serta berpotensi menimbulkan dampak sosial dan ekonomi yang luas. Untuk mengantisipasi penyalahgunaan teknologi informasi tersebut, pemerintah Indonesia menetapkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang kemudian diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.³ Dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik diatur mengenai larangan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memuat perjudian.

Dalam lingkungan penegakan hukum, penerapan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sering menimbulkan perdebatan, khususnya mengenai pemenuhan kata "dengan sengaja dan tanpa hak" serta definisi tindakan "mengakses informasi elektronik yang berkaitan dengan perjudian". Akibatnya, fungsi hakim menjadi sangat penting untuk mengevaluasi fakta-fakta hukum, bukti-bukti, dan unsur-unsur kejahatan agar dapat terwujud keadilan, kepastian hukum, serta manfaat hukum.

Putusan Pengadilan Negeri Rantauprapat Nomor **226/Pid.Sus/2025/PN.Rap** merupakan salah satu contoh putusan yang menjatuhkan sanksi pidana terhadap pelaku yang dengan sengaja dan tanpa hak mengakses informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Menyatakan terdakwa BS alias Boi, telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “dengan sengaja dan tanpa hak,

³ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam dakwaan kesatu pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No.1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan oleh Majelis Hukum, menjatuhkan pidana terhadap terdakwa BS berupa alias Boi pidana penjara selama 3 (tiga) Tahun dikurangi selama terdakwa berada dalam tahanan sementara dan agar terdakwa tetap ditahan dan denda sebesar Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah) Subsida 4 (empat) Bulan kurungan.⁴ Dengan barang bukti berupa 1 (satu) unit Handphone Samsung A14 warna hitam dan 1 (satu) buah kartu ATM BRI. Dimusnahkan 1 (satu) buah akun aplikasi HP777 dengan nama akun SM-A145F2941 ID nomor 728012941 password: 11111a serta menghukum terdakwa dibebani membayar biaya perkara sebesar Rp. 5.000,- (lima ribu rupiah)

Putusan ini menarik untuk dikaji karena menggambarkan bagaimana hakim mempertimbangkan unsur-unsur tindak pidana, dasar hukum yang digunakan, serta pertimbangan yuridis dan non yuridis dalam menjatuhkan putusan.⁵

⁴ Putusan Pengadilan Negeri Rantauprapat Nomor 226/Pid.Sus/2025/PN.Rap.

⁵ Bambang Waluyo, 2016, *Penerapan Hukum Pidana dalam Praktik*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 72.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian hukum dengan judul “**Analisis Hukum Pertimbangan Hakim dalam Tindak Pidana Dengan Sengaja Tanpa Hak Mengakses Informasi Elektronik yang Memiliki Muatan Perjudian Berdasarkan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Elektronik (Studi Putusan No. 226/Pid.Sus/2025/PN-Rap)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis buat, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaturan hukum tentang tindak pidana dengan sengaja tanpa hak mengakses Informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Apa pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan Nomor 226/Pid.Sus/2025/PN-Rap terkait tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mengakses Informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan hukum mengenai tindak pidana mengakses informasi elektronik yang bermuatan perjudian secara sengaja dan tanpa hak berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

2. Untuk menganalisis pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan Nomor 226/Pid.Sus/2025/PN-Rap terkait tindak pidana dengan sengaja tanpa hak mengakses informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan dan menjadi dasar pertimbangan bagi pihak informasi terkait ilmu pengetahuan hukum, khususnya dalam kajian hukum pidana dan hukum siber yang berkaitan dengan penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap tindak pidana perjudian online.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. **Bagi praktisi hukum,** hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dan referensi dalam menangani serta menyelesaikan perkara tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui media elektronik.
2. **Bagi aparat penegak hukum,** penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam penerapan ketentuan pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik agar penegakan hukum dapat berjalan secara maksimal dan konsisten.
3. **Bagi masyarakat,** penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta meningkatkan kesadaran hukum pada masyarakat mengenai bahaya dan akibat hukum yang ditimbulkan oleh perbuatan perjudian online.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan proposal penelitian ini disusun secara sistematis untuk memudahkan pembahasan, yang terbagi dalam 3 bab utama. Setiap bab memuat sub pembahasan yang disesuaikan dengan ruang lingkup kajian penelitian.

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Membahas kajian Pustaka yang relevan dengan topik penelitian, meliputi konsep-konsep yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti serta kerangka pemikiran yang digunakan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode yang diterapkan dalam penelitian ini, meliputi Lokasi penelitian, jenis penelitian, sumber data, dan teknik pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA