

**ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA INFORMASI DAN  
TRANSAKSI ELEKTRONIK YANG BERMUATAN PERJUDIAN**

**TESIS**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Magister Hukum (M.H)  
Dalam Bidang Ilmu Hukum Pidana*

Oleh :

**BAGAS DWI AKBAR**  
**NPM : 2020010031**



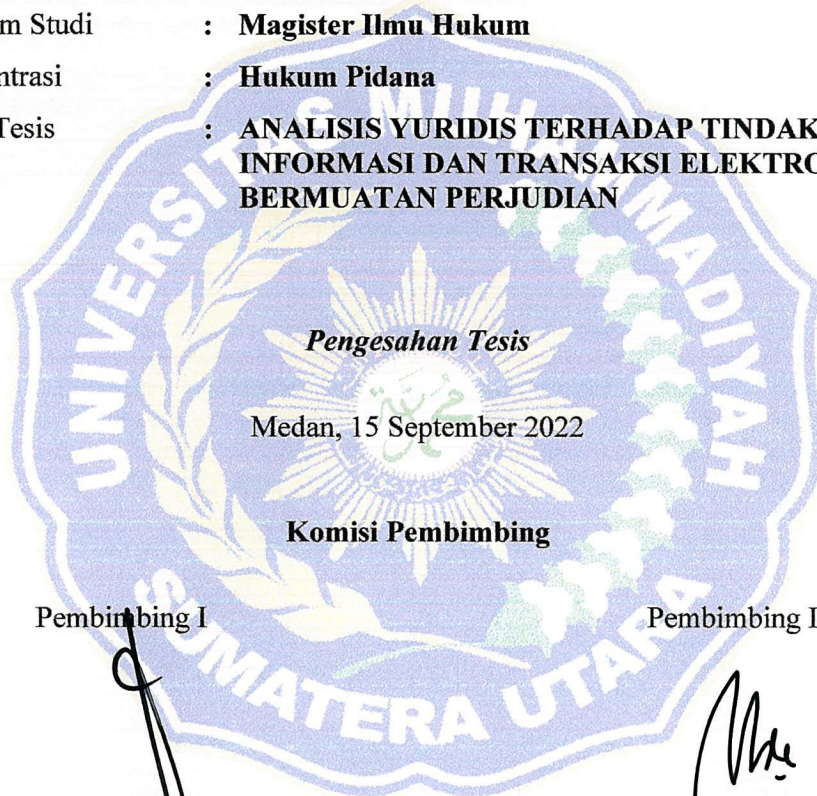
**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU HUKUM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**

**PENGESAHAN TESIS**

Nama : **BAGAS DWI AKBAR**  
NPM : **2020010031**  
Program Studi : **Magister Ilmu Hukum**  
Konsentrasi : **Hukum Pidana**  
Judul Tesis : **ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA  
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK YANG  
BERMUATAN PERJUDIAN**



*Pengesahan Tesis*

Medan, 15 September 2022

**Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. ALPI SAHARI, S.H., M.Hum**

**Assoc. Prof. Dr. IDA NADIRAH, S.H.,M.H.**

**Diketahui**

Direktur

Ketua Program Studi

**Prof. Dr. H. TRIONO EDDY, S.H., M.Hum**

**Dr. ALPI SAHARI, S.H., M.Hum**

**UMSU**  
Unggul, Cerdas | Terpercaya

**PENGESAHAN**

**ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA  
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK YANG  
BERMUATAN PERJUDIAN**

**BAGAS DWI AKBAR**

**NPM : 2020010031**

**Program Studi : Magister Ilmu Hukum**

“Tesis ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji, yang dibentuk oleh Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dinyatakan Lulus dalam Ujian Tesis dan berhak menyandang Gelar Magister Hukum (M.H) Pada Hari Kamis, Tanggal 15 September 2022”

***Panitia Penguji***

1. **Assoc. Prof. Dr. AHMAD FAUZI, S.H., M.Kn.** 1. ....  
**Ketua**
2. **Dr. DIDIK MIROHARJO, S.H., M.Hum** 2. ....  
**Sekretaris**
3. **Assoc.Prof.Dr.H.SURYA PERDANA, S.H., M.Hum** 3. ....  
**Anggota**

**Unggul | Cerdas | Terpercaya**



## SURAT PERNYATAAN

### ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK YANG BERMUATAN PERJUDIAN

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa:

1. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Magister Pada Program Magister Ilmu Hukum Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara merupakan hasil karya peneliti sendiri.
2. Tesis ini adalah asli belum pernah diajukan untuk mendapatkan Gelar Akademik (Sarjana, Magister, dan/atau Doktor), baik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara maupun di perguruan lain.
3. Tesis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Komite Pembimbing dan masukan Tim Penguji
4. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya peneliti sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, peneliti bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang peneliti sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, 15 September 2022

Penulis



**BACAS DWI AKBAR**  
NPM: 2020010031

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK YANG BERMUATAN PERJUDIAN**

**BAGAS DWI AKBAR**  
**NPM : 2020010031**

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berkembang sangat pesat. Hampir seluruh masyarakat dapat dengan mudah untuk mengakses setiap informasi secara luas dan tanpa batas (*borderless*), misalnya dengan penggunaan internet pada media sosial. pidana perjudian khusus yang dilakukan secara *online* terdiri dari faktor kurangnya penguasaan dan pemahaman menguasai teknologi informasi, sarana dan fasilitas untuk menemukan alat bukti, dan *server* yang dibuat oleh bandar judi *online* sering kali diletakan di negara-negara yang melegalkan judi, penanggulangan tindak pidana perjudian dapat dilakukan baik melalui upaya penal dan upaya non penal

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah *Pertama*, Pengaturan Hukum Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pihak Yang Membagi Tautan Saluran Yang Di Dalamnya Terdapat Konten Perjudian Secara Online, *Kedua*, Pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran tersebut secara online, *Ketiga*, Kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online, Metode penelitian menggunakan penelitian berjenis normatif dan bersifat analisis deskriptif.

Hasil Penelitian konten perjudian dapat dipertanggungjawabkan secara pidana karena melanggar ketentuan Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana serta peraturan perundang-undangan lain yang jika secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku *website* perjudian *Online* dalam harus memenuhi unsur-unsur pertanggungjawaban hukum yaitu: pertama, unsur kemampuan bertanggungjawab diketahui bahwa *website* perjudian *Online* yang bertindak sebagai subjek hukum yang melakukan tindakan perjudian *Online* telah memenuhi unsur pertama yaitu kemampuan bertanggung jawab yaitu pembuat *website* mengerti dan sadar dalam *website* perjudian *Online* tersebut ditujukan untuk apa dan bertentangan dengan ketertiban masyarakat. Kedua, unsur kesalahan yaitu diketahui berdasarkan fakta persidangan bahwa pembuat *website* perjudian *Online* telah melakukan ini dengan sengaja sebagai maksud memperoleh keuntungan dari pembuatan *website* perjudian tersebut. Ketiga, untuk unsur tidak adanya alasan pemaaf diatur secara

seksama dalam ketentuan yang terkandung di dalam KUHP. Kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online Hakikatnya kebijakan kriminalisasi merupakan bagian dari kebijakan kriminal (*criminal policy*) dengan menggunakan sarana hukum pidana (*penal*) dan oleh karena itu termasuk bagian dari kebijakan hukum pidana (*penal policy*). Dan **Upaya Non-Penal Melalui** peran dari penenggak hukum perlu lebih ditingkatkan agar sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

***Kata Kunci : Tindak Pidana, Informasi Dan Transaksi Elektronik, Bermuatan Perjudian***

## **ABSTRACT**

### **URIDICAL ANALYSIS OF CRIMINAL ACTIONS OF INFORMATION AND ELECTRONIC TRANSACTIONS CONTAINED WITH GAMING**

**BAGAS DWI AKBAR**

**NPM : 2020010031**

*The development of technology and information is currently growing very rapidly. Almost all people can easily access any information widely and without limits (borderless), for example by using the internet on social media. Specific gambling crimes carried out online consist of a lack of mastery and understanding of mastering information technology, facilities and facilities to find evidence, and servers made by online bookies are often placed in countries that legalize gambling, prevention of gambling crimes can carried out both through penal efforts and non-penal efforts The problems in this study are First, Legal Arrangements for Criminal Liability for Parties who Share Channel Links in which Online Gambling Content is contained, Second, Criminal liability for the actions of parties who play gambling through the channel link online, Third, Policies law enforcers in an effort to overcome criminal acts of online gambling information technology, while the research method uses normative research and descriptive analysis. The results of research on gambling content can be criminally responsible for violating the provisions of Article 45 paragraph (2) in conjunction with Article 27 paragraph (2) of Law no. 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions and Law Number 8 of 1981 concerning the Law of Criminal Procedure and other laws and regulations which if legally and convincingly guilty of committing a criminal act intentionally and without the right to distribute and make accessible electronic information or electronic documents that have a gambling charge. Criminal liability against online gambling website actors must meet the elements of legal responsibility, namely: first, the element of responsible ability is known that online gambling websites that act as legal subjects who carry out online gambling actions have fulfilled the first element, namely the ability to be responsible, namely the website maker understands and aware of what the online gambling website is intended for and is against public order. Second, the element of error is that it is known based on the facts of the trial that the maker of the online gambling website has done this intentionally with the intention of making a profit from the creation of the gambling website. Third, for the element of lack of forgiving reasons, it is carefully regulated in the provisions contained in the Criminal Code. Law enforcement policies in efforts to overcome online gambling information technology crimes. penal) and is therefore part of the penal policy. And Non-Penal Efforts Through the role of law enforcers need to be further enhanced to comply with the applicable legal provisions.*

**Keywords : Crime, Information and Electronic Transactions, Containing Gambling**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia Nya yang begitu besar kepada kita semua. Terlebih kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini dengan judul **“ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK YANG BERMUATAN PERJUDIAN”** Tesis ini diajukan sebagai satu syarat untuk memperoleh Gelar Magister Ilmu Hukum dalam bidang Ilmu Hukum Tesis ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak, sehingga dalam kesempatan ini patut kiranya Penulis mengucapkan terima kasih kepada: Bapak Dr. Alpi Sahari, SH.,M.Hum selaku Pembimbing I dan Bapak Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, S.H., M.H selaku Pembimbing II. Selanjutnya, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Rektor Dr. Agussani, M.AP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Direktur Program Pascasarjana Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Bapak Prof. Dr. H. Triono Edy, SH., M.Hum.
3. Ketua dan Sekretaris Program Pascasarjana Magister Kenotariatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Seluruh dosen dan Pegawai maupun staf Program Pascasarjana Magister Kenotariatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Kapolsek Medan Baru,.



6. Orang tua Tercinta Ayahanda dan Ibunda yang telah melahirkan dan membesarkan penulis, melimpahkan kasih sayang dan cinta serta mendoakan penulis sehingga menjadi manusia yang berguna.
7. Isteri tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
8. Ananda tersayang.

Akhirul kata, Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang banyak memberikan bimbingan dan pandangan kepada Penulis. Kiranya mendapatkan imbalan kebaikan dari Tuhan Yang Maha Esa. Dan harapan Penulis semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Medan, Agustus 2022  
Penulis

**BAGAS DWI AKBAR**  
NPM : 2020010031

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Kerangka Teori dan Konsep .....	9
1. Kerangka Teori .....	9
2. Kerangka Konsep .....	15
F. Metode Penelitian .....	18
1. Sifat dan Jenis Penelitian .....	18
2. Teknik Pengumpulan Data .....	19
3. Analisis Data .....	19
<b>BAB II PENGATURAN HUKUM TERHADAP PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA BAGI PIHAK YANG MEMBAGI TAUTAN SALURAN YANG DI DALAMNYA TERDAPAT KONTEN PERJUDIAN SECARA ONLINE .....</b>	<b>21</b>
A. Pengaturan Hukum Terhadap Pertanggungjawaban Perjudian Secara Online .....	21
B. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian dalam Undang Undang Infoermsi Teknologi Elektornik .....	41
<b>BAB III PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PERBUATAN PIHAK YANG BERMAIN JUDI MELALUI TAUTAN SALURAN TERSEBUT SECARA ONLINE .....</b>	<b>56</b>
A. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Bermain Judi Melalui Tautan Saluran Secara Online .....	56

B. pelaku Tindak Pidana Pembuat <i>Domain</i> berjudi online.....	59
<b>BABIV KEBIJAKAN PENEGAK HUKUM DALAM UPAYA PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA TEKNOLOGI INFORMASI JUDI SECARA ONLINE .....</b>	<b>64</b>
A. Kebijakan Penegak Hukum Penanggulangan Tindak Pidana Bermain Judi Secara Online .....	64
B. Akibat Terjadinya Tindak Pidana Teknologi Informasi Judi Secara Online Badi Masyarakat .....	90
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Aturan ini terdapat dalam Pasal 28C ayat (1) yang berbunyi: “Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.” Sebab itu, negara harus cepat untuk membendung hal-hal yang nantinya dapat mengancam atau merugikan warga negara atau bahkan negara itu sendiri.

Negara pun merespons perkembangan-perkembangan di masyarakat ini dengan membentuk UU Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sehingga nantinya dapat meminimalisir risiko gesekan di masyarakat UU ITE ini mengedepankan norma di masyarakat, di mana memuat aturan tentang pelecehan, pencemaran, pornografi, sampai dengan perjudian.

Teknologi informasi dan media elektronika dinilai sebagai simbol pelopor, yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia, baik dalam aspek sosial budaya, ekonomi dan keuangan. Dari sistem-sistem kecil lokal

dan nasional, proses globalisasi dalam tahun-tahun terakhir bergerak cepat, bahkan terlalu cepat menuju suatu sistem global.<sup>1</sup>

Sebagai mana ditulis dalam *International Review of Law Computer and Technology* :<sup>2</sup>

*Global information and communication networks are now an integral part of the way in which modern governments, businesses, education and economies operate. However, the increasing dependence upon the new information and communication technologies by many organizations is not without its price, they have become more exposed and vulnerable to an expanding array of computer security risks or harm and inevitably to various kinds of computer misuse.*

Proses globalisasi tersebut melahirkan suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya (*virtual reality*) yang dikenal sekarang ini dengan *internet*. *Internet* berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern, dikatakan sebagai kultur karena melalui *internet* berbagai aktifitas masyarakat *cyber* seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya (*Cyberspace*) atau dunia semu yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk *virtual* (tidak langsung dan tidak nyata).<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Didik J.Rachbini, "Mitos dan Implikasi Globalisasi" : Catatan Untuk Bidang Ekonomi dan Keuangan, Pengantar edisi Indonesia dalam Hirst, Paul dan Grahame Thompson, Globalisasi adalah Mitos, Jakarta, Yayasan Obor, 2001, hlm. 2.

<sup>2</sup> *International Review of Law Computers and Technology*, 'Insider Cyber-Threat: Problems and Perspectives', Volume 14, 2001, Pages 105-113.

<sup>3</sup> Agus Rahardjo, *Cybercrime pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hal.20.



Sebagaimana dikatakan oleh Satjipto Raharjo<sup>4</sup>, ”banyak alasan yang dapat dikemukakan sebagai penyebab timbulnya suatu perubahan di dalam masyarakat tetapi perubahan dalam penerapan hasil-hasil teknologi modern dewasa ini banyak disebut-sebut sebagai salah satu sebab bagi terjadinya perubahan sosial”. Perubahan-perubahan tersebut dapat mengenai nilai-nilai sosial, pola-pola perikelakuan, organisasi, susunan lembaga-lembaga masyarakat dan wewenang interaksi sosial dan lain sebagainya.

Kemajuan teknologi informasi khususnya media *internet*, dirasakan banyak memberikan manfaat seperti dari segi keamanan, kenyamanan dan kecepatan. Contoh sederhana, dengan dipergunakan *internet* sebagai sarana pendukung dalam pemesanan/reservasi tiket (pesawat terbang, kereta api), hotel, pembayaran tagihan telepon, listrik, telah membuat konsumen semakin nyaman dan aman dalam menjalankan aktivitasnya. Kecepatan melakukan transaksi perbankan melalui *e-banking*, memanfaatkan *e-commerce* untuk mempermudah melakukan pembelian dan penjualan suatu barang serta menggunakan *e-library* dan *e-learning* untuk mencari referensi atau informasi ilmu pengetahuan yang dilakukan secara *on line* karena dijumpai oleh teknologi *internet* baik melalui komputer atau pun *hand phone*.

Pemanfaatan teknologi *internet* juga tidak dapat dipungkiri membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat positif

---

<sup>4</sup> Satjipto Raharjo, *Hukum dan Masyarakat*, Angkasa, Bandung, 1980, hal.96.

yang ada. *Internet* membuat kejahatan yang semula bersifat konvensional seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme kini melalui media *internet* beberapa jenis tindak pidana tersebut dapat dilakukan secara *on line* oleh individu maupun kelompok dengan resiko tertangkap yang sangat kecil dengan akibat kerugian yang lebih besar baik untuk masyarakat maupun negara.<sup>5</sup>

Pemanfaatan teknologi *internet* juga tidak dapat dipungkiri membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat positif yang ada. *Internet* membuat kejahatan yang semula bersifat konvensional seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme kini melalui media *internet* beberapa jenis tindak pidana tersebut dapat dilakukan secara *on line* oleh individu maupun kelompok dengan resiko tertangkap yang sangat kecil dengan akibat kerugian yang lebih besar baik untuk masyarakat maupun negara.<sup>6</sup>

Fenomena tindak pidana teknologi informasi merupakan bentuk kejahatan yang relatif baru apabila dibandingkan dengan bentuk-bentuk kejahatan lain yang sifatnya konvensional.

Tindak pidana teknologi informasi muncul bersamaan dengan lahirnya revolusi teknologi informasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Ronni

---

<sup>5</sup> Petrus Reinhard Golose, *Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia Oleh Polri*, Makalah pada Seminar Nasional tentang “Penanganan Masalah *Cybercrime* di Indonesia dan Pengembangan Kebijakan Nasional yang Menyeluruh Terpadu”, diselenggarakan oleh Deplu, BI, dan DEPKOMINFO, Jakarta, 10 Agustus 2006, hlm.5.

<sup>6</sup> Ibid

R.Nitibaskara bahwa :<sup>7</sup> *”Interaksi sosial yang meminimalisir kehadiran secara fisik, merupakan ciri lain revolusi teknologi informasi. Dengan interaksi semacam ini, penyimpangan hubungan sosial berupa kejahatan (crime) akan menyesuaikan bentuknya dengan karakter tersebut.”*

Negara pun merespons perkembangan-perkembangan di masyarakat ini dengan membentuk UU Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sehingga nantinya dapat meminimalisir risiko gesekan di masyarakat UU ITE ini mengedepankan norma di masyarakat, di mana memuat aturan tentang pelecehan, pencemaran, pornografi, sampai dengan perjudian.

Dalam Undang-Undang ITE, banyak pembatasan-pembatasan yang diberikan oleh pemerintah Indonesia. Kembali lagi dikatakan, pembatasan yang dilakukan bukanlah perwujudan dari pelanggaran atas kebebasan berekspresi atau pelanggaran tentang hak mendapatkan pendidikan, informasi maupun teknologi yang semuanya diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 ditambah lagi secara yuridis konstitusional, Pancasila merupakan landasan idiil kebebasan mengeluarkan pikiran dan pendapat.<sup>8</sup> Seperti contohnya dalam Undang-Undang ITE membatasi tentang pelarangan adanya perjudian lewat media informasi elektronik dan/atau dokumen

---

<sup>7</sup> Tubagus Ronny Rahman Nitibaskara, *Ketika Kejahatan Berdaulat: Sebuah Pendekatan Kriminologi, Hukum dan Sosiologi*, Peradaban, Jakarta, 2001, hlm. 38.

<sup>8</sup> Irman Ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, hlm. 117.

elektronik.

Meskipun pelarangan perjudian baik secara *offline* maupun menggunakan media elektronik atau lebih familiar dikenal dengan judi *online* sudah sangat tegas diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan, nyatanya perjudian ini semakin marak di tengah masyarakat. Bahkan dengan banyaknya peraturan yang memperketat ruang lingkup perjudian, para pelaku perjudian justru semakin inovatif dalam menjalankan bisnis haram ini.

Apabila diingat kembali, sebelum adanya media berbasis *online* dahulu judi juga sudah melanglang buana di media elektronik. Mereka memanfaatkan media *Short Message Service* atau lebih dikenal dengan nama SMS untuk memperdaya pelanggannya. Mereka menawarkan kepada kelayak umum dengan gamblang tanpa mereka takut sedikitpun dengan adanya perundang-undangan yang mengatur tentang perjudian. Mereka menawarkan produk mereka seperti “apabila ingin tembus togel” atau bahkan langsung mengajak pelanggannya untuk mau merasakan perjudian yang diciptakan oleh si pembuat SMS ini. Sekarang akhirnya judi *online* ini tetap eksis dan menjadi primadona beberapa pejudi karena di anggap lebih “aman”.

Jika dilihat dari perkembangan yang terjadi, banyak dari kita mempertanyakan tentang pelaksanaan dari perundang-undangan yang ada. Seolah-olah tulisan hanyalah tulisan tanpa ada daya ikat kepada pelaku maupun pemerintah sebagai *to protect* dalam sebuah negara. Bahkan jika

dipikir-pikir, di negara yang berbasis agama yang mengharamkan perjudian secara gamblang nyatanya mereka tumbuh subur.

Belum lagi dari hal yang ilegal akan tetapi dari segi hukum kurang tanggap dalam menjalankan penyelesaian. Sebagai contoh dalam jaringan di mana pengguna dapat dengan mudah membuka suatu aplikasi seperti Facebook di mana di dalam aplikasi tersebut dapat menyiarkan secara langsung siaran pertandingan sepakbola. Di dalam siaran tersebut dengan gamblang memiliki iklan yang memiliki muatan perjudian. Tapi yang lebih disayangkan, di mana masyarakat ramai-ramai membagikan tautan tersebut dengan harapan orang lain dapat melihat pertandingan tersebut juga. Akan tetapi yang perlu diketahui bahwa tautan tersebut memiliki muatan perjudian di dalamnya. Sangat disayangkannya lagi yaitu orang-orang membagikan tautan siaran tersebut ke grub-grub dengan dalih solidaritas agar semua dapat menonton pertandingan yang dinanti-nanti banyak pihak padahal dalam konten tersebut terdapat unsur perjudian. Sehingga yang awalnya seseorang hanya sekedar ingin menonton pertandingan sepakbola, karena ada iklan yang masif dan menarik bisa jadi hal tersebut yang menjadikannya masuk menjadi pemain dalam judi *online* itu sendiri.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaturan hukum terhadap pertanggungjawaban pidana bagi pihak yang membagi tautan saluran yang di dalamnya terdapat konten perjudian secara online?



2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran tersebut secara online ?
3. Bagaimana kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui dan mengkaji aturan hukum terhadap pertanggungjawaban pidana bagi pihak yang membagi tautan saluran yang di dalamnya terdapat konten perjudian secara online.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran tersebut secara online.
3. Untuk mengetahui dan mengkaji kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online

### **D. Manfaat penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengetahuan bagi peneliti khususnya sebagai maupun tatanan akademis sebagai bahan kajian pengaturan hukum terhadap pertanggungjawaban pidana bagi pihak yang membagi tautan saluran konten perjudian secara onlin dan pertanggungjawaban

pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi secara online serta kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online

2. Secara praktis hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan bagi pihak terkait dalam pengaturan hukum terhadap pertanggungjawaban pidana bagi pihak yang membagi tautan saluran konten perjudian secara onlin dan pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi secara online serta kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online

#### D. Keaslian Penelitian

Berdasarkan penelusuran kepustakaan yang dilakukan penulis di lingkungan Pascasarjana Magister Kenotariatan universitas Muhamaddiyah serta Pasca Sarjana Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara bahwa belum pernah dilakukan penelitian dengan judul.” analisis yuridis terhadap tindak pidana informasi dan transaksi elektronik yang bermuatan perjudian ”. Dengan demikian keaslian penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

#### E. Kerangka Teori dan Konsep

##### 1. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan landasan dari teori atau dukungan teori dalam membangun atau memperkuat kebenaran dari permasalahan yang dianalisis. Kerangka teori dimaksud adalah kerangka pemikiran atau butir-

butir pendapat. Teori berguna untuk menerangkan atau menjelaskan mengapa gejala spesifik atau proses tertentu terjadi dan satu teori harus diuji dengan menghadapkannya pada fakta-fakta yang dapat menunjukkan ketidakbenarannya<sup>9</sup>.

Teori hukum dalam bahasa Inggris disebut dengan *theory of law*, sedangkan dalam bahasa Belanda disebut dengan *rechtstheorie*, mempunyai kedudukan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran maupun di dalam penerapan hukum karena dengan adanya teori hukum, dapat membantu dalam kerangka memecahkan berbagai persoalan, di mana di dalam hukum normatif tidak diatur.<sup>10</sup>

*Legal theory* (teori hukum) mempunyai kedudukan yang sangat penting di dalam penelitian disertasi dan tesis, karena teori hukum tersebut, dapat digunakan sebagai pisau analisis untuk mengungkapkan fenomena-fenomena hukum, baik dalam tataran hukum normatif maupun empiris.<sup>11</sup>

Kerangka teori pada penelitian hukum sosiologis atau empiris yaitu kerangka teoritis yang berdasarkan pada kerangka acuan hukum, tanpa acuan hukumnya maka penelitian tersebut hanya berguna bagi sosiologis dan kurang relevan bagi ilmu hukum. Dalam teori sistem yang dikemukakan Maryam Darus Badruzaman, bahwa sistem adalah

---

<sup>9</sup> M.Solly Lubis, *Filsafat Ilmu dan Penelitian*, Mandar Maju, Bandung, 1994, hlm.80.

<sup>10</sup> H. Salim HS, Erlies Septiana Nurbani, *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Disertasi dan Tesis (Buku Kedua)*, RajaGrafindo Utama, Jakarta, Cetakan ke-2, 2015, Hlm. 5.

<sup>11</sup> *Ibid.* Hlm. 1.

kumpulan asas-asas hukum yang terpadu yang merupakan landasan di atas mana dibangun tertib hukum<sup>12</sup>.

Negara-negara yang tergabung dalam Uni Eropa pada tanggal 23 Nopember 2001 di kota Budapest, Hongaria telah membuat dan menyetujui *Convention on Cybercrime* yang kemudian dimasukkan dalam *European Treaty Series* dengan Nomor.185. Konvensi ini akan berlaku secara efektif setelah diratifikasi oleh minimal 5 (lima) negara, termasuk diratifikasi oleh 3 (tiga) negara anggota *Council of Europe*. Substansi konvensi mencakup area yang cukup luas, bahkan mengandung kebijakan kriminal (*criminal policy*) yang bertujuan untuk melindungi masyarakat dan *cybercrime*, baik melalui undang-undang maupun kerja sama internasional.<sup>13</sup>

Berkaitan dengan kebijakan kriminalisasi terhadap perbuatan yang masuk dalam kategori tindak pidana teknologi informasi telah dibahas secara khusus dalam kongres PBB mengenai *The Prevention of Crime and The Treatment of Offender* ke-8 tahun 1990 di Havana (Cuba), yang memandang perlu dilakukan usaha-usaha penanggulangan kejahatan yang berkaitan dengan komputer (*computer related crimes*). Dalam lokakarya *workshop on crimes to computer networks* yang diorganisir oleh UNAFEI

---

<sup>12</sup> Mariam Darus Badrulzaman, *Mencari Sistem Hukum Benda Nasional*, Alumni, Bandung, 1983, hlm. 15.

<sup>13</sup> *EU Convention on Cybercrime*, lihat dalam Naskah Akademik Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, hal.28.

selama kongres PBB X di Wina pada bulan April 2000 yang menghasilkan<sup>14</sup>

- b. CRC (*computer-related crime*) harus dikriminalisasikan ;
- c. Diperlukan hukum acara yang tepat untuk melakukan penyidikan dan penuntutan terhadap penjahat *cyber* ;
- d. Harus ada kerjasama antara pemerintah dan industri terhadap tujuan umum pencegahan dan penanggulangan kejahatan komputer agar *internet* menjadi tempat yang aman ;
- e. Diperlukan kerjasama internasional untuk menelusuri/mencari para penjahat di *internet* ;
- f. PBB harus mengambil langkah/tindak lanjut yang berhubungan dengan bantuan dan kerjasama teknis dalam penanggulangan CRC.

Walaupun kongres PBB tersebut telah menghimbau negara anggota untuk menanggulangi *cybercrime* dengan sarana *penal*, namun kenyataannya tidaklah mudah. Dokumen kongres tersebut mengakui bahwa ada beberapa kesulitan untuk menanggulangi *cybercrime* dengan sarana *penal*, antara lain :<sup>15</sup>

- a. Perbuatan kejahatan yang dilakukan berada di lingkungan elektronik. Oleh karena itu, penanggulangan *cybercrime* memerlukan keahlian khusus, prosedur investigasi dan kekuatan/dasar hukum yang mungkin tidak tersedia pada aparat penegak hukum di negara yang bersangkutan.
- b. *Cybercrime* melampaui batas-batas negara, sedangkan upaya penyidikan dan penegakan hukum selama ini dibatasi dalam wilayah teritorial negaranya sendiri.
- c. Struktur terbuka dari jaringan komputer internasional memberikan peluang kepada pengguna untuk memilih lingkungan hukum (negara) yang belum mengkriminalisasikan *cybercrime*. Terjadinya data *havens* (negara tempat berlindung atau singgahnya data, yaitu negara yang tidak memprioritaskan pencegahan penyalahgunaan jaringan

---

<sup>14</sup> Dokumen kongres PBB X,A/CONF.187/L.10, tgl 16 April 2000, “*Report of Commetite IP*” Mengenai “*Workshwhop on Crimes Related to The Computer Network*”, yang kemudian dimasukkan dalam “*Report of the Tenth United Nations Congrss on the Prevention of Crime and the Treatment of Offenders*”, A/CONF.187/15, tgl 19 Juli 2000, paragraf 161-174, Dikutip dari Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, Op.Cit, hal.241-242

<sup>15</sup> Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, Op.Cit, hal.243-244.



komputer) dapat menghambat usaha negara lain untuk memberantas kejahatan itu.

Permasalahan penegakan hukum di dunia virtual/maya, yurisdiksi dan hukum yang berlaku terhadap suatu sengketa multi-yurisdiksi akan bertambah penting dan kompleks. Hal ini penting untuk diperhatikan mengingat seringkali disatu sisi kewenangan aparat penegak hukum dalam melakukan penegakan hukum dibatasi oleh wilayah suatu negara yang berdaulat penuh sebagai batas dari yurisdiksi hukum yang dimilikinya, disisi lain para pelaku kejahatan dapat bergerak bebas melewati batas negara selama dilengkapi dokumen keimigrasian yang memadai, akibatnya sangat sulit bagi negara untuk mengungkap sekaligus menangkap pelaku kejahatan tersebut.

Yurisdiksi adalah kekuasaan atau kompetensi hukum negara terhadap orang, benda atau peristiwa (hukum). Yurisdiksi ini merupakan refleksi dari prinsip dasar kedaulatan negara, kesamaan derajat negara dan prinsip tidak campur tangan. Yurisdiksi juga merupakan suatu bentuk kedaulatan yang vital dan sentral yang dapat mengubah, menciptakan atau mengakhiri suatu hubungan kewajiban hukum.<sup>16</sup>

Berdasarkan asas hukum umum dalam hukum internasional, setiap negara memiliki kekuasaan tertinggi atau kedaulatan atas orang dan benda yang ada dalam wilayahnya sendiri. Oleh karena itu, suatu negara tidak boleh melakukan tindakan yang bersifat melampaui kedaulatannya (*act of*

---

<sup>16</sup> Shaw, *Internatonal law*, London: Butterworths, 1986, hal.342, sebagaimana dikutip oleh Didik M.Arif

*sovereignty*) di dalam wilayah negara lain, kecuali dengan persetujuan negara itu sendiri. Sebab tindakan demikian itu dipandang sebagai intervensi atau campur tangan atas masalah-masalah dalam negeri lain, yang dilarang menurut hukum internasional.<sup>17</sup>

Yurisdiksi suatu negara yang diakui Hukum Internasional dalam pengertian konvensional, didasarkan pada batas-batas geografis, sementara komunikasi multimedia bersifat internasional, multi yurisdiksi, tanpa batas, sehingga sampai saat ini belum dapat dipastikan bagaimana yurisdiksi suatu negara dapat diberlakukan terhadap komunikasi multimedia sebagai salah satu pemanfaatan teknologi informasi.<sup>18</sup>

Terkait dengan yurisdiksi dan digunakan sarana *penal* oleh satu negara (yang melakukan kriminalisasi dengan menggunakan perundang-undangan pidana), bukan berarti *cybercrime* dapat tertanggulangi. Karena masalahnya bukan sekedar bagaimana membuat kebijakan hukum pidana yaitu kebijakan legislasi atau formulasi atau kriminalisasi. Namun sebagaimana dikemukakan oleh Barda Nawawi Arief<sup>19</sup> bahwa perlu ada harmonisasi, kesepakatan, dan kerjasama antar negara mengenai yurisdiksi serta kebijakan *penal* (hukum pidana) dalam penanggulangan *cybercrime* diberbagai negara.

---

<sup>17</sup> I Wayan Parthina, *Ekstradisi dalam Hukum Internasional dan Hukum Nasional Indonesia*, Mandar Maju, Bandung, 1990,hal.10-11.

<sup>18</sup> Tien S, Saefulah, *Jurisdiksi sebagai Upaya Penegakan Hukum dalam Kegiatan Cyberspace*, artikel dalam *Cyberlaw: Suatu Pengantar*, Pusat Studi Cyber Law Fakultas Hukum UNPAD,ELIPS,2002,hal.96.

<sup>19</sup> Barda Nawawi Arief, , *Tindak Pidana Mayantara*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006,hal. 10-11.

## 2. Kerangka Konsep

Kerangka konseptual adalah penggambaran antara konsep-konsep khusus yang merupakan kumpulan dalam arti yang berkaitan dengan istilah yang akan diteliti dan atau diuraikan dalam karya ilmiah. Kerangka konseptual dalam kerangka karya ilmiah hukum mencakup lima ciri yaitu melalui konstitusi, undang-undang sampai kepada peraturan yang lebih rendah, traktat, yurisprudensi, dan definisi operasional. Penulisan konsep tersebut dapat diuraikan semuanya dalam tulisan karya ilmiah dan atau hanya salah satunya saja.<sup>20</sup> Adapun beberapa kerangka konseptual dalam tesis ini, adalah:

1. Tindak pidana adalah merupakan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan melakukan suatu kejahatan atau pelanggaran pidana yang merugikan kepentingan orang lain atau merugikan kepentingan umum. Menurut Vos, tindak pidana adalah suatu kelakuan manusia diancam pidana oleh peraturanperaturan undang-undang, jadi suatu kelakuan pada umumnya dilarang dengan ancaman pidana.<sup>21</sup>
2. Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik

---

<sup>20</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2010, Hlm. 96.

<sup>21</sup> Tri Andrisman, *Asas-Asas dan Dasar Aturan Umum Hukum Pidana Indonesia*, Universitas Lampung, 2009, Hlm. 70.

(*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perorasi, yang telag diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.<sup>22</sup>

3. Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media eletronik lainnya.<sup>23</sup>
4. Perjudian adalah permainan, dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan, dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.<sup>24</sup> Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan yang mendasarkan penghargaan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja dan juga kalau penghargaan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.<sup>25</sup>
5. Penegakan hukum yang baik ialah apabila sistem peradilan pidana bekerja secara obyektif dan tidak bersifat memihak serta memperhatikan dan mempertimbangkan secara seksama nilai-nilai

---

<sup>22</sup> Pasal 1 angka 1 *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.

<sup>23</sup> *Ibid.*, Pasal 1 angka 2.

<sup>24</sup> Lanka Asmar, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian yang dilakukan Oleh Anak*, Mandar Maju, Bandung, 2017., Hlm. 2.

<sup>25</sup> Pasal 303 ayat 3 *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana*.

yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Nilai-nilai te  
*Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana*  
*Perjudian yang dilakukan Oleh Anak*, Mandar Maju, Bandung,  
 2017. rsebut tampak dalam wujud reaksi masyarakat terhadap setiap  
 kebijakan kriminal yang telah dilaksanakan oleh aparaturn penegak  
 hukum. Dalam konteks penegakan hukum yang mempergunakan  
 pendekatan sistem, terdapat hubungan pengaruh timbal balik yang  
 signifikan antara perkembangan kejahatan yang bersifat  
 multidimensi dan kebijakan kriminal yang telah dilaksanakan oleh  
 aparaturn penegak hukum.

6. *criminal justice system*” atau sistem peradilan pidana (SPP) kini telah menjadi suatu istilah yang menunjukkan mekanisme kerja dalam penanggulangan kejahatan dengan menggunakan dasar pendekatan sistem<sup>26</sup>.
7. Sistem peradilan pidana merupakan suatu jaringan (*network*) peradilan yang menggunakan hukum pidana sebagai sarana utamanya, baik hukum pidana materiil, hukum pidana formil maupun hukum pelaksanaan pidana. Namun demikian kelembagaan substansial ini harus dilihat dalam kerangka atau konteks sosial. Sifatnya yang terlalu formal apabila dilandasi hnaya untuk kepentingan kepastian hukum saja akan membawa bencana berupa ketidakadilan. Dengan demikian demi apa yang dikatakan

---

<sup>26</sup> Romli Atmasasmita,. *Korupsi, Good Governance Dan Komisi Anti Korupsi Di Indonesia*. Badan Pembinaan Hukum Nasional Departemen Kehakiman Ham Reepublik Indonesia : Jakarta , 2002. hlm 2

sebagai *precise justice*, maka ukuran-ukuran yang bersifat materiil, yang nyata-nyata dilandasi oleh asas-asas keadilan yang bersifat umum benar-benar harus diperhatikan dalam penegakan hukum.

## F. Metode Penelitian

### 1. Sifat dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian bersifat deskriptif analisi, yaitu memaparkan secara lengkap, rinci, jelas dan sistematis hasil penelitian dalam bentuk laporan penelitian sebagai karya ilmiah, yang mana melalui penelitian ini akan diperoleh gambaran utuh dan menyeluruh perihal kebijakan penanggulangan tindak pidana teknologi informasi melalui hukum pidana yang pada akhirnya akan ditemukan solusi dalam kesempurnaan kebijakan penanggulangan tindak pidana tersebut di Indonesia. Oleh karena di dalam spesifikasi penelitian ini konsentrasinya dititikberatkan kepada segala persyaratan yang harus dipenuhi di dalam suatu penelitian, yaitu didekatkan kepada jenis penelitian yang akan dilakukan, maka harus dilihat jenis penelitian apa<sup>27</sup> yang akan digunakan dalam menganalisis segala permasalahan yang diajukan dalam tesis ini. Penelitian ini diarahkan kepada hukum empiris dengan pendekatan yuridis kualitatif.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Penjelasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam menuntaskan penelitian sebuah disertasi adalah merupakan hal yang sangat penting. Berkaitan dengan ini, Allen Kent, mengatakan: *This part of the proposal should identify for the reader the one or more research methods the student plans to use...*, bagian ini harus menunjukkan kepada para pembaca satu atau lebih metode penelitian yang akan digunakan. Allen Kent, "Guide to the Successful Thesis and Dissertation", (Pittsburgh: The University of Western Ontario, 1993), hal. 112. Bandingkan Irawan Soehartono, "Metode Penelitian Sosial", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 2.

<sup>28</sup> Dalam penelitian kualitatif dikenal ada dua strategi analisis data yang sering digunakan bersama-sama atau secara terpisah yaitu model strategi analisis deskriptif kualitatif dan atau model strategi analisis verifikatif kualitatif. Kedua model analisis itu memberi gambaran bagaimana alur logika analisis data

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah *Library Reseach* yakni suatu teknik dengan mengumpulkan perundang-undangan serta tulisan tulisan lainya melalui sumber pustaka maupun lewat media masa dan media lainnya yang berkaitan dengan penelitian. studi pustaka dan studi dokumen dilakukan melalui tahap-tahap identifikasi pustaka dan dokumen hukum, identifikasi, dan inventarisasi bahan hukum yang diperlukan. selanjutnya bahan yang sudah diperoleh di kelompokkan sesuai dengan sistematika penulisan tesis

## 3. Analisis data

Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis Diskriptif kualitatif<sup>29</sup> yaitu tehnik analisa dengan cara memberikan gambaran atau penjabaran terhadap data yang telah terkumpul dalam bentuk uraian kalimat sehingga pada akhirnya mengantarkan pada kesimpulan. Sebagai jawaban hasil yang telah diteliti sehingga diambil kesimpulan dengan cara induktif.<sup>30</sup>

Analisis data adalah suatu proses untuk mengorganisasikan dan meletakkan data menurut pola atau kategori dan satuan uraian dasar sehingga peneliti dapat mengadakan evaluasi dan menyeleksi terhadap data yang relevan atau tidak relevan. Dalam penelitian ini penulis

---

pada penelitian kualitatif sekaligus memberi masukan terhadap bagaimana teknik analisis data kualitatif digunakan. Dalam analisis data kualitatif, sebenarnya peneliti tidak harus menutup diri terhadap kemungkinan penggunaan data kuantitatif, karena data ini sebenarnya bermanfaat bagi pengembangan analisis data kualitatif itu sendiri. Burhan Bungin, "*Analisis Data Penelitian Kualitatif, Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 20030), hal. 83.

<sup>29</sup> Burhan Ashofa, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta, 2004, hlm.37

<sup>30</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Jakarta, 2004, hlm.203

menggunakan analisis deskriptif terhadap data kualitatif yang pada dasarnya menggunakan pemikiran secara logis dengan induksi, deduksi, komparasi dan interpretasi.



## **BAB II**

### **PENGATURAN HUKUM TERHADAP PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA BAGI PIHAK YANG MEMBAGI TAUTAN SALURAN YANG DI DALAMNYA TERDAPAT KONTEN PERJUDIAN SECARA ONLINE**

#### **A. Pengaturan Hukum Terhadap Pertanggungjawaban Perjudian**

##### **Secara Online**

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materil dan imateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi ialah Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta

yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.”<sup>31</sup> Menurut istilah dalam bahasa Inggris judi ataupun perjudian artinya *gamble* yang artinya “*play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening*, dan yang terlibat dalam permainan disebut *a gamester* atau *a gambler* yaitu, *one who plays cards or other games for money*”.<sup>32</sup>

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.”<sup>33</sup> Dalam tafsir Kitab Undang-undang Hukum Pidana judi diartikan sebagai :

Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.<sup>34</sup>

Perjudian sebagaimana disebutkan dalam KUHP diatur dalam ketentuan Pasal 303 ayat (3) KUHP yang menyatakan bahwa : Tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlomabaan atau permainan lain-lainnya

---

<sup>31</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 419

<sup>32</sup> Michael West, *An International Reader's Dictionary*, Longman Group Limited, London, 1989, hlm.155

<sup>33</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, P.T. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 56

<sup>34</sup> Dali Mutiara, *Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1986, hlm. 220

yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Untuk dapat dikatakan seseorang telah melakukan suatu tindak pidana maka seseorang tersebut diyakini telah melanggar beberapa unsur pidana. Setiap tindak yang terdapat dalam KUHP dibagi dalam dua bagian, yaitu unsur yang bersifat subyektif dan unsur yang bersifat obyektif. Unsur subyektif adalah unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang berhubungan dengan diri si pelaku dan termasuk didalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Unsur ini antara lain:

- 1) Kesengajaan atau kealpaan (*culpa*)
- 2) Maksud atau *voornemen* pada suatu percobaan atau *poging*
- 3) Macam-macam maksud atau *oogmerk*
- 4) Merencanakan terlebih dahulu atau *voordebachte raad*
- 5) Perasaan takut atau *vrees*.<sup>35</sup>

Sedangkan yang dimaksud dengan unsur obyektif adalah unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan yang didalam keadaan mana tindakan dari si pelaku harus dilakukan. Unsur-unsur ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Sifat melawan hukum
- 2) Kausalitas dari perilaku
- 3) Kausalitas yaitu hubungan antar tindakan sebagai penyebab dengan suatu kenyataan sebagai akibat.

Sementara itu, Schaffmeister, Keijzer, dan Sutoris merumuskan empat hal pokok dalam perbuatan pidana. Perbuatan pidana adalah :

Perbuatan manusia yang termasuk dalam ruang lingkup rumusan delik, bersifat melawan hukum, dan dapat dicela. Sehingga

---

<sup>35</sup> Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Bandung: Alumni, 2005, hlm 2

perbuatan pidana mengandung unsur *Handeling* (perbuatan manusia), termasuk dalam rumusan delik, *Wederrechtelijk* (melanggar hukum), dan dapat dicela.<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka dapat penulis simpulkan, bahwa permainan judi menurut masyarakat, mengandung unsur yang meliputi :

1. Ada permainan atau perbuatan manusia;
2. Bersifat untung-untungan atau tidak;
3. Dengan menggunakan uang atau barang sebagai taruhannya.

Dengan demikian, pada prinsipnya judi harus memenuhi ketiga unsur tersebut. Masyarakat memiliki dua pendapat mengenai perjudian, masingmasing pendapat mempunyai alasan tersendiri mengenai perjudian. Sebagian masyarakat ada yang menerima dan senang melakukan perbuatan judi dan dilain —pihak terdapat juga yang tidak senang dan menolaknya bahkan sampai menjauhi dan menganggap judi sebagai perbuatan yang terkutuk. Masyarakat yang demikian ini menghendaki kehidupan yang baik dan yang bersih dari segala perbuatan yang dipandang kurang baik atau tidak patut dilakukan.

Dalam Undang-Undang ITE, banyak pembatasan-pembatasan yang diberikan oleh pemerintah Indonesia. Kembali lagi dikatakan, pembatasan yang dilakukan bukanlah perwujudan dari pelanggaran atas kebebasan berekspresi atau pelanggaran tentang hak mendapatkan pendidikan, informasi maupun teknologi yang semuanya diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 ditambah lagi secara yuridis konstitusional, pencasila merupakan landasan idiil kebebasan mengeluarkan pikiran dan pendapat.<sup>37</sup> Seperti contohnya

---

<sup>36</sup> Schaffmeister, Keijzer, dan Sutoris, *Hukum Pidana*, Yogyakarta: Liberty, 1995, hlm.27

<sup>37</sup> Irman ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015, hlm. 117.

dalam Undang-Undang ITE membatasi tentang pelarangan adanya perjudian lewat media informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik.

Meskipun pelarangan perjudian baik secara *offline* maupun menggunakan media elektronik atau lebih familiar dikenal dengan judi *online* sudah sangat tegas diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan, nyatanya perjudian ini semakin marak di tengah masyarakat. Bahkan dengan banyaknya peraturan yang memperketat ruang lingkup perjudian, para pelaku perjudian justru semakin inovatif dalam menjalankan bisnis haram ini.

Apabila diingat kembali, sebelum adanya media berbasis *online* dahulu judi juga sudah melanglang buana di media elektronik. Mereka memanfaatkan media *Short Message Service* atau lebih dikenal dengan nama SMS untuk memperdaya pelanggannya. Mereka menawarkan kepada kelayak umum dengan gamblang tanpa mereka takut sedikitpun dengan adanya perundang-undangan yang mengatur tentang perjudian. Mereka menawarkan produk mereka seperti “apabila ingin tembus togel” atau bahkan langsung mengajak pelanggannya untuk mau merasakan perjudian yang Dalam konsep pertanggungjawaban sendiri sebenarnya memiliki konsep sentral yang dikenal dengan ajaran kesalahan dimana dalam bahasa latin lebih dikenal dengan sebutan *mens rea* yang mana doktrin ini dilandaskan pada suatu perbuatan tidak mengakibatkan seseorang bersalah kecuali jika pikiran orang itu jahat.<sup>38</sup> diciptakan oleh si pembuat SMS ini. Sekarang akhirnya judi *online* ini tetap eksis dan menjadi primadona beberapa pejudi karena di anggap lebih “aman”.

---

<sup>38</sup> Mahrus Ali, *Loc.cit.*

Penyertaan menurut . Wirjono Prodjodikoro, adalah turut sertanya seorang atau lebih pada waktu seorang lain melakukan tindak pidana, dan menurut Aruan Sakidjo dan Bambang Poernomo, pengertian kata penyertaan atau *Deelneming* tidak ditentukan secara tegas dalam KUHP, mereka berpendapat penyertaan adalah suatu perbuatan pidana dapat dilakukan oleh beberapa orang, dengan bagian dari tiap-tiap orang dalam melakukan perbuatan itu sifatnya berlainan. Penyertaan dapat terjadi sebelum perbuatan dilakukan dan dapat pula penyertaan terjadi bersamaan dilakukannya perbuatan itu.<sup>39</sup> Penyertaan menurut KUHP diatur dalam Pasal 55 dan Pasal 56 KUHP, berdasarkan pasal-pasal tersebut, penyertaan dibagi menjadi dua pembagian besar, yaitu pembuat dan pembantu.

Pelaku (*pleger*), di mana pelaku adalah orang yang melakukan sendiri perbuatan yang memenuhi perumusan delik dan dipandang paling bertanggung jawab atas kejahatan atau diartikan sebagai orang yang karena perbuatannya yang melahirkan tindak pidana, tanpa adanya perbuatannya tindak pidana itu tidak akan terwujud. Adapun yang menyuruh melakukan (*doenpleger*) wujud dari penyertaan (*Deelneming*) yang pertama disebutkan dalam Pasal 55 ialah menyuruh melakukan perbuatan (*Doenplegen*). Hal ini terjadi apabila seorang menyuruh pelaku melakukan perbuatan yang biasanya merupakan tindak pidana, tetapi oleh karena beberapa hal si pelaku tidak dapat dikenai hukuman pidana. Jadi si pelaku itu seolah-olah menjadi alat belaka yang dikendalikan oleh si penyuruh.

---

<sup>39</sup> <http://pengacaramuslim.com/delik-penyertaan/>, diakses pada tanggal 15 Maret 2022, Pukul 23.00.

Kongres yang dilakukan oleh PBB yang dilakukan di kota Viena pada tanggal 10-17 April 2000 yaitu *Tenth United Nations Congress on the Prevention of Crime and the Treatment of Offenders* juga membahas tentang *cybercrimes* yang mana mereka mengkategorikannya dalam artian yang sempit maupun luas, yaitu:<sup>40</sup>

1. *Cyber crime in a narrow sense (“computer crime”): any illegal behavior directed by means of electronic operations that targets the security of computer systems and the data processed by them;* (Kejahatan dunia maya dalam arti sempit (“kejahatan komputer”): setiap perilaku ilegal yang diarahkan melalui operasi elektronik yang menargetkan keamanan sistem komputer dan data yang diproses oleh mereka);
2. *Cyber crime in a broader sense (“computer-related crime”): any illegal behaviour committed by means of, or in relation to, a computer system or network, including such crimes as illegal possession, offering or distributing information by means of a computer system or network.* (Kejahatan dunia maya dalam arti yang lebih luas (“kejahatan terkait komputer”): segala perilaku ilegal yang dilakukan melalui, atau terkait dengan, sistem atau jaringan komputer, termasuk kejahatan seperti kepemilikan ilegal, menawarkan atau mendistribusikan informasi melalui komputer sistem atau jaringan).

Dalam artian yang sempit sendiri, pengaturan *cybercrime* telah di atur dalam perundang-undangan di Indonesia yaitu dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik walaupun sama sekali tidak mendefinisikan tentang *cybercrimes* itu sendiri secara, tetapi dalam

---

<sup>40</sup> *Ibid.*

buku yang ditulis oleh Josua Sitompul dimana diklasifikasikan yang berdasarkan dari *Convention on Cybercrimes* yaitu:<sup>41</sup>

1. Tindak pidana yang berhubungan dengan aktivitas ilegal, yaitu:

a. Distribusi atau penyebaran, transmisi, dapat diaksesnya konten ilegal, yang terdiri dari:

- (1) Kesusilaan Pasal 27 ayat (1) UU ITE;
  - (2) Perjudian Pasal 27 ayat (2) UU ITE;
  - (3) penghinaan dan/atau pencemaran nama baik Pasal 27 ayat (3) UU ITE;
  - (4) pemerasan dan/atau pengancaman Pasal 27 ayat (4) UU ITE; berita bohong yang menyesatkan dan merugikan konsumen Pasal 28 ayat (1) UU ITE;
  - (5) menimbulkan rasa kebencian berdasarkan SARA Pasal 28 ayat (2) UU ITE;
  - (6) mengirimkan informasi yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi Pasal 29 UU ITE; a. dengan cara apapun melakukan akses ilegal Pasal 30 UU ITE; b. intersepsi atau penyadapan ilegal terhadap informasi atau dokumen elektronik dan Sistem Elektronik Pasal 31 UU No. 19 Tahun 2016;
2. Tindak pidana yang berhubungan dengan gang(interferensi
  3. Tindak pidana pemalsuan informasi atau dokumen elektronik Pasal U ITE;
  4. Tindak pidana tambahan, *accessoir* Pasal 36 UU ITE; dan
  5. Perberatan-perberatan terhadap ancaman pidana Pasal 52 UU ITE.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*



Tindak pidana yang berhubungan dengan gangguan (interferensi), yaitu:

- a. Gangguan terhadap Informasi atau Dokumen Elektronik (*data interference* - Pasal 32 UU ITE);
  - b. Gangguan terhadap Sistem Elektronik (*system interference* Pasal 33 UUTE);
6. Tindak pidana memfasilitasi perbuatan yang dilarang (Pasal 34 UU ITE);
  7. Tindak pidana pemalsuan informasi atau dokumen elektronik (Pasal 35 UU ITE);
  8. Tindak pidana tambahan (*accessoir* Pasal 36 UU ITE); dan
  9. Perberatan-perberatan terhadap ancaman pidana (Pasal 52 UU ITE).

Undang-Undang Informasi Teknologi dan Elektronik tidak hanya mengatur dalam bidang materil saja melainkan juga tedapat pengaturan dalam tindak pidana *cybercrime* secara formil. Dalam Pasal 42 UU ITE dijelaskan bahwa penyidikan yang dilakukan disesuaikan dengan KUHAP, dimana ketentuan KUHAP akan berlaku apabila tidak ada pengaturan secara khusus dalam UU ITE itu sendiri. Dalam hal ini, penyidikan yang terdapat dalam UU ITE terdapat beberapa kekhususan yang terdapat dalam Pasal 43, yaitu:<sup>42</sup>

1. Penyidik yang menangani tindak pidana siber ialah dari instansi Kepolisian Negara RI atau Pejabat Pegawai Negeri Sipil (“PPNS”) Kementerian Komunikasi dan Informatika;
2. Penyidikan dilakukan dengan memperhatikan perlindungan terhadap privasi,

---

<sup>42</sup> Pasal 43 ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4), dan ayat (5) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.

- kerahasiaan, kelancaran layanan publik, integritas data, atau keutuhan data;
3. Penggeledahan dan/atau penyitaan terhadap sistem elektronik yang terkait dengan dugaan tindak pidana harus dilakukan sesuai dengan ketentuan hukum acara pidana;
  4. Dalam melakukan penggeledahan dan/atau penyitaan sistem elektronik, penyidik wajib menjaga terpeliharanya kepentingan pelayanan umum.

Proses yang dilakukan apabila ingin melakukan penuntutan secara pidana terhadap perbuatan tindak pidana *cybercrime* secara singkat dijelaskan dalam Pasal 42 UU ITE jo. Pasal 43 UU 19/2016 dan Pasal 102 s.d. Pasal 143 Undang -Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana yaitu:<sup>43</sup>

1. Korban yang merasa haknya dilanggar atau melalui kuasa hukum, datang langsung membuat laporan kejadian kepada penyidik POLRI pada unit/bagian *Cybercrime* atau kepada penyidik PPNS pada Sub Direktorat Penyidikan dan Penindakan, Kementerian Komunikasi dan Informatika. Selanjutnya, penyidik akan melakukan penyelidikan yang dapat dilanjutkan dengan proses penyidikan atas kasus bersangkutan Hukum Acara Pidana dan ketentuan dalam UU ITE.
2. Setelah proses penyidikan selesai, maka berkas perkara oleh penyidik akan dilimpahkan kepada penuntut umum untuk

---

<sup>43</sup> Pasal 42 UU ITE jo. Pasal 43 UU 19/2016 dan Pasal 102 s.d. Pasal 143 Undang Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana.

dilakukan penuntutan di muka pengadilan. Apabila yang melakukan penyidikan adalah PPNS, maka hasil penyidikannya disampaikan kepada penuntut umum melalui penyidik POLRI.

2 No	Perjudian Biasa	Perjudian <i>Online</i>
1	Pasal 303 Kitab Undang – Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Pasal 303 bis KUHP	Pasal 45 Ayat (2) dan Pasal 27 Ayat ( 2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008, dan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016.
2	Pembuktian cukup pihak kepolisian	Pembuktian harus di bantu pihak forensik digital untuk mengungkapkan alur proses/skema perjudian <i>Online</i>
3	Pelaku perjudian memiliki kepentingan dan berada pada suatu wilayah yang sama	Pelaku perjudian memiliki banyak kepentingan dan tidak hanya berada di dalam suatu wilayah yang sama
4	Pelaku perjudian bertemu langsung untuk memainkannya	Pelaku perjudian melakukannya hanya dari depan computer, HP dan yang memiliki internet .

**Sumber data :** Diambil Dari Derivasi Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008, dan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016. Dan Kitab Undang- Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik (UU ITE). Keberadaan Undang-undang ini dianggap tepat sasaran bagi pelaku *cyber crime*, khususnya pelaku tindak pidana perjudian *Online*. Karena pelaku *cyber crime* sudah diatur sendiri dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi sebagai berikut:

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Ketentuan hukum yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengandung unsur-unsur baik unsur subjektif maupun unsur objektif. Sengaja dan tanpa hak merupakan unsur subjektif yang muncul karena adanya niat dan kesengajaan (*opzettelijke*) dari pelaku untuk melakukan tindak pidana dalam hal ini perjudian melalui internet. Begitu pula dengan unsur tanpa hak maksudnya adalah pelaku melakukan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang. Sementara itu unsur objektif dari ketentuan di atas adalah mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Perjudian yang dimaksud di sini adalah perbuatan yang didasari untung-untungan yang dilakukan melalui sistem elektronik. Kegiatan mengakses berarti melakukan interaksi dengan sistem elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan, seperti diatur dalam Pasal 1 angka (15) UU ITE.<sup>44</sup>

Selanjutnya, ketentuan Pasal 45 Ayat (2) pada UU ITE jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Teknologi dan Elektronik mengatur mengenai ancaman yang diterapkan bagi siapa yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dengan bunyi pasal sebagai berikut:

---

<sup>44</sup> Chistianata. "Perjudian *Online* Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik". Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm 69.

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau 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 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Kata “Setiap Orang” sebagaimana termuat dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE di atas ialah meliputi orang perorangan/individu pribadi juga termasuk didalamnya korporasi/badan hukum. Dijadikannya korporasi sebagai subjek tindak pidana UU ITE, maka sistem pidana dan pemidanaannya juga seharusnya berorientasi pada korporasi. Pertanggungjawaban pidana terhadap korporasi mengenai ketentuan kapan korporasi dikatakan telah melakukan tindak pidana dan siapa yang dapat dipertanggungjawabkan tidak diatur secara jelas dan khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tetapi Penjelasan Pasal 52 ayat (4) memberikan persyaratan terhadap subjek pertanggungjawaban korporasi untuk dikenakan sanksi pidana adalah yang dilakukan oleh korporasi (*corporate crime*) dan/atau oleh pengurus dan/atau staf korporasi.<sup>45</sup>

Berkaitan dengan perjudian *Online* di atas, maka secara umum sebenarnya pengaturan hukum mengenai perjudian biasa secara umum diatur di dalam ketentuan Pasal 303 Ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berbunyi sebagai berikut:

Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

---

<sup>45</sup>Ibid, hlm 71.

2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Selain itu, juga diatur dalam Pasal 303 bis Ayat (1) KUHP yang berbunyi sebagai berikut:

Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Peraturan perundang-undangan yang telah mengatur tentang tindak pidana

perjudian online menjelaskan siapa saja yang dimintakan pertanggungjawabannya jika melakukan tindak pidana perjudian tersebut, yakni Kitab Undang - Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Dalam peraturan tersebut dapat disimpulkan siapa saja yang dapat dikenakan sanksi pidana atau dimintakan pertanggungjawaban pidana yakni:<sup>46</sup>

1. Mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai pencaharian. Jadi, seorang bandar atau orang lain yang sebagai perusahaan membuka perjudian. Orang yang turut campur dalam hal ini juga dihukum.

---

<sup>46</sup>Stevin Hard Awaeh, Pertanggungjawaban Hukum Atastindak Pidana Judi Online Ditinjau Dariprespektif Hukum Pidana, *Lex et Societatis*, Vol. V/No. 5/Jul/2017, hlm 162-163.

Disini tidak perlu perjudian ditempat umum atau untuk umum, meskipun di tempat yang tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup, asal perjudian tersebut belum mendapatkan izin dari izin yang berwenang;

2. Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum. Di sini tidak perlu lagi sebagai pencaharian, tetapi harus di tempat umum atau di tempat yang dikunjungi oleh umum. Apabila telah ada izin dari yang berwenang maka tidak dihukum;
3. Turut bermain judi sebagai pencaharian;
4. Dipidana sebagai pelaku tindak pidana;
  - a. Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;
  - b. Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.
5. Terhadap penganjur, hanya perbuatan yang sengaja dianjurkan sajalah yang diperhitungkan, beserta akibat-akibatnya;
6. Setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Penegakan hukum adalah suatu usaha untuk mewujudkan ide-ide (keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan) tersebut menjadi kenyataan. Proses

perwujudan ide-ide tersebut merupakan hakekat dari penegakan hukum.<sup>47</sup> Penegakan hukum secara konkret adalah berlakunya hukum positif dan praktik sebagaimana seharusnya patut dipatuhi. Oleh karena itu, memberikan kepastian dalam suatu perkara berarti memutuskan hukum *in concerto* dalam mempertahankan dan menjamin ditaatinya hukum materiil dengan menggunakan cara *procedural* yang ditetapkan oleh hukum formal. Secara umum penegakkan hukum di Indonesia dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu:<sup>48</sup>

- 1) Preventif yakni upaya yang dilakukan untuk mencegah terjadinya suatu perbuatan yang melanggar hukum. Pendapat Muladi sebagaimana dikutip Rusli Muhammad, apabila dilihat dari suatu proses kebijakan, maka penegakkan hukum pada hakekatnya merupakan penegakkan kebijakan melalui beberapa tahap, yaitu:
  - (a) Tahap formulasi, yaitu tahap penegakkan hukum *in abstracto* oleh badan pembuat undang-undang, pada tahap ini disebut tahap kebijakan legislatif.
  - (b) Tahap aplikasi, yaitu penegakkan hukum pidana oleh aparat penegak hukum mulai dari kepolisian, pengadilan, tahap ini disebut tahap kebijakan yudikatif.
  - (c) Tahap eksekusi, yaitu tahap pelaksanaan hukum pidana secara konkrit oleh aparat-aparat pelaksana pidana, tahap ini disebut tahap kebijakan eksekutif atau administratif.

---

<sup>47</sup> Rahardjo, Penegakan Hukum *Suatu Tinjauan Sosiologis*. Genta Pub., 2009., hlm. 12.

<sup>48</sup> *Muhammad, Rusli. Hukum Acara Pidana Kontemporer*. Citra Aditya Bakti, 2007, hlm. 311.



- 2) Upaya secara represif bentuk penegakkan hukum ini adalah adanya penindakan ketika atau telah dilakukan kejahatan. Penindakan tersebut ada beberapa tahapan awal dari penyelidikan sampai pada pengadilan, diantaranya adalah:
- (a) Penyelidikan, yaitu serangkaian tindakan penyelidikan mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan, (Pasal 1 ayat 5 KUHAP)
  - (b) Penyidikan, yaitu serangkaian tindakan penyidik untuk mencari dan mengumpulkan bukti yang terjadi dan guna menemukan tersangkanya, (Pasal 1 ayat 2 KUHAP)
  - (c) Penangkapan, yaitu suatu tindakan penyidik berupa pengurangan sementara waktu kebebasan tersangka atau terdakwa apabila cukup bukti guna kepentingan penyidikan atau penuntutan dan/atau peradilan, (Pasal 1 ayat 20 KUHAP)
  - (d) Penahanan, yaitu penempatan tersangka atau terdakwa ditempat tertentu oleh penyidik, atau penuntut umum atau hakim dengan penetapannya, (Pasal 1 ayat 21 KUHAP)
  - (e) Penuntutan, yaitu tindakan penuntut umum untuk melimpahkan perkara pidana ke pengadilan negeri yang berwenang dengan permintaan supaya diperiksa dan diputus oleh hakim disidang pengadilan, (Pasal 1 ayat 7 KUHAP)

- (f) Mengadili, yaitu tindakan hakim untuk menerima, memeriksa dan memutus perkara pidana berdasarkan asas bebas, jujur dan tidak memihak disidang pengadilan, (Pasal 1 ayat 9 KUHAP)
- (g) Putusan pengadilan, yaitu pernyataan hakim yang diucapkan dalam sidang pengadilan terbuka, yang dapat berupa pemidanaan atau bebas atau lepas dari segala tuntutan hukum, (Pasal 1 ayat 11 KUHAP)

Penegakan hukum pidana harus dilakukan sebagai pelaksana norma hukum lingkungan melalui keputusan peradilan pidana. Keputusan ini didahului oleh penyidik dan penuntutan oleh jaksa penuntut umum.<sup>49</sup> Adapun Penegakan hukum administrasi negara mempunyai fungsi sebagai instrument pengendalian, pencegahan, dan penanggulangan perbuatan yang dilarang oleh ketentuan-ketentuan lingkungan hidup. Selain bersifat represif, sanksi administrasi juga mempunyai sifat reparatoir, artinya memulihkan keadaan semula, oleh karena itu, pendayagunaan sanksi administrasi dalam penegakan hukum lingkungan penting bagi upaya pemulihan media lingkungan yang rusak atau tercemar.<sup>50</sup>

Sebagai bagian untuk mewujudkan nilai-nilai kaidah dan keadilan yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Adapun langkah-langkah yang di ambil oleh aparat penegak hukum yakni <sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Koesnadi Hardjasoemantri,. *Hukum Tata Lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012. hlm. 441.

<sup>50</sup> Muchtar Masrudi. *Sistem Peradilan Perlindungan Dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*, Banjarmasin: Prestasi Pustaka, 2015, hlm. 102

<sup>51</sup> Hernanda Ramdhani, Muhammad Fauzi, Alexandro Martin, Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Situs Judi Online Di Indonesia Jurnal, Lex Suprema ISSN: 2656-6141 (online) Volume II Nomor 2 September 2020. Hlm 73

## 1. Upaya Preventif

Penegakan hukum preventif adalah proses pelaksanaan hukum oleh penegak hukum dalam taraf upaya untuk mencegah kemungkinan terjadinya pelanggaran atau kejahatan, baik arti sempit merupakan kewajiban dan wewenang pencegahan, maupun dalam arti luas oleh semua badan yang berurusan dengan pencegahan pelanggaran atau kejahatan dalam sistem hukum.

Dalam hal ini upaya yang dilakukan oleh Kepolisian dalam penegakan hukum terhadap pemberantasan situs judi *online* di Indonesia yakni salah satunya dengan patrol dunia maya atau *cyber patrol*. Namun faktanya masih saja ada situs yang sulit terdeteksi dan tersembunyi. Dalam hal ini peran masyarakat juga berpengaruh dalam pemberantasan situs judi *online*.

## 2. Upaya Represif

Tahap represif adalah proses pelaksanaan hukum yang merupakan tindakan oleh aparaturnya penegak hukum sesudah terjadinya pelanggaran atau kejahatan dengan melakukan atau tidak melakukan penyidikan, melakukan atau tidak melakukan penuntutan dan menjatuhkan atau tidak menjatuhkan sanksi, dimaksudkan sebagai tindakan memaksa orang atau pihak yang tidak mentaati ketentuan yang berlaku supaya menjadi patuh, dapat berupa penegakan hukum pidana.

Penegakan hukum dalam tindak pidana judi *online* yang ditinjau berdasarkan fakta-fakta yang ada, ada beberapa hal yang mempengaruhi proses dari penegakan hukum itu sendiri seperti<sup>52</sup>:

- a) Faktor hukum itu sendiri terjadi ketidakcocokan dalam peraturan perundangundangan yaitu antara Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE pasal 27 ayat (2) dengan fakta dan kondisi jaman yang ada di masyarakat.
- b) Faktor penegak hukum, apabila peraturan perundang-undangan sudah baik, tetapi mental penegak hukum kurang baik, maka akan terjadi gangguan pada sistem penegak hukum dalam memberantas tindak pidana judi *online*. Salah satu contoh kurang penguasaan terhadap teknologi informasi oleh penyidik dalam mengungkap pelaku perjudian *online*.
- c) Faktor pendukung yaitu sarana dan fasilitas yang masih belum memadai dan ditambah dalam proses pembuktian yang rumit, sehingga hal ini yang menyebabkan unsur dari pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE tidak berjalan efektif. Sebagai contoh kasus Di Polres Kota Samarinda mengalami suatu hambatan seperti kurang di dukung teknologi modern guna untuk untuk pencarian barang bukti, misal untuk judi online perlu adanya penggunaan bantek (bantuan teknis) untuk *cyber crime* yang hanya ada di Polda dan latfor (laboratorium forensik) yang juga hanya ada di Polda dan mabes.

---

<sup>52</sup> Hernanda Ramdhani, Muhammad Fauzi, Alexandro Martin, Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Situs Judi Online Di Indonesia, 2020, hlm. 74

- d) Faktor masyarakat, apabila kesadaran hukum, kepatuhan hukum dan perilaku warga masyarakat, jika ke tiga hal ini dapat disatukan dan diharmonisasikan maka penegakan hukum judi *online* dapat dilaksanakan dengan baik.
- e) Faktor kebudayaan, yang dimana masyarakat Indonesia tau kalau orang itu melakukan kesalahan tetapi malah menutup-nutupi yang salah, dengan alasan kekeluargaan. Sehingga menghambat dalam proses pengakan hukum itu sendiri.

Kelima faktor tersebut saling berkaitan dan merupakan inti dari sistem penegakan hukum. Apabila kelima faktor tersebut ditelaah dengan teliti, maka akan terungkap hal yang berpengaruh terhadap sistem penegak hukum termasuk didalamnya pengaturan mengenai tanggung jawab bandar judi *online* Internasional dalam perspektif hukum di Indonesia.

## **B. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian dalam Undang Undang ITE**

Mengenai pengertian perjudian *online* ini sudah tercantumkan pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yakni pada Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Infomasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Sementara jika menganut pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian judi yakni permainan dengan memakai uang atau barang berharga

sebagai taruhan. Di kamus tersebut aktivitas yang dicontohkan adalah bermain dadu dan kartu. Meski yang dicontohkan adalah bermain dadu dan kartu, dalam dunia perjudian dikenal pula istilah judi bola, balap kuda, basket, judi golf, dan judi dari berbagai cabang olahraga lain. Adapula bentuk judi *casino*, dan dari judi *casino* saja ada perbagai macam permainan, setidaknya ada 10 jenis *casino*. Variasi taruhan memang makin banyak, namun dari kesemuanya bisa ditarik benang bahwasannya sama, kesimpulannya judi *online* adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.<sup>53</sup>

Perjudian melalui sarana teknologi informasi judi *online* melalui internet saat sedang marak. Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi yang melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau *casino* melalui internet. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi *online*. Hal ini berarti melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah petaruh mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.<sup>54</sup>

Untuk mengatasi tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik/internet (*internet gambling*) yang banyak terjadi saat ini, pemerintah

---

<sup>53</sup> <http://www.mediaindonesia.com/Polisi-Bongkar-perjudian-Online-di-Muara-Karang/> diakses tanggal 27 Mei 2022

<sup>54</sup> Onno W Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007. hlm .12.

Indonesia telah membuat Undang-Undang ITE yang di dalamnya mengatur berbagai kejahatan dunia maya (*cyber space*), termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar aturan hukum dan mengandung unsur pidana. Walaupun tindak pidana di dunia maya atau biasa disebut juga kejahatan maya antara belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu, namun telah diatur Undang-Undang ITE, hal tersebut termasuk tindak pidana perjudian melalui internet, yaitu diatur dalam Pasal 27 ayat (2) sebagai suatu perbuatan yang dilarang : “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Pengaturan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE mengacu pada beberapa ketentuan dalam KUHP, ruang lingkup perjudian yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE juga mengacu pada KUHP yaitu Pasal 303 KUHP. Setidaknya ada beberapa materi dalam Pasal 303 KUHP yang tercakup dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE, dapat kita temukan unsur-unsur esensial perjudian dengan secara internet, yaitu unsur-unsur subjektif dan objektif, yang mana akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Unsur Subjektif Perjudian *Online*

- a) Setiap Orang Yang dimaksud dengan setiap warga orang adalah orang, perseorangan, baik Warga Negara Indonesia, Warga Negara Asing, maupun badan hukum, Dalam Indonesia yang memiliki akibat hukum di

wilayah Indonesia dan/atau diluar wilayah hukum indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.<sup>25</sup>

b) Dengan Sengaja Dan Tanpa Hak

Unsur berikut juga merupakan unsur subjektif suatu tindak pidana. Sengaja mengandung maka “menghendaki” dan “mengetahui” apa yang ia perbuat atau dilakukan. KUHP tidak menerangkan mengenai arti atau definisi tentang kesengajaan atau *dolus intent opzet*. Tetapi *Memorie van Toelichting* (Memori Penjelasan) mengartikan kesengajaan sebagai menghendaki dan mengetahui. Kesengajaan harus memiliki ketiga unsur dari tindak pidana, yaitu perbuatan yang dilarang, akibat yang menjadi pokok alasan diadakan larangan itu, dan bahwa perbuatan itu melanggar hukum. Dalam *Crimineel Wetboek* (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) tahun 1809 dijelaskan pengertian, “Kesengajaan adalah kemauan untuk melakukan atau tidak melakukan perbuatan-perbuatan yang dilarang atau diperintahkan oleh undang-undang”. Pemahaman kesengajaan dalam Undang-Undang ITE mengacu kepada teori-teori kesengajaan yang berlaku di Indonesi, yaitu :<sup>55</sup> (1) Kesengajaan sebagai maksud ; (2) Kesengajaan sebagai kepastian ; dan (3) Kesengajaan sebagai kemungkinan.

2. Unsur Objektif Perjudian *Online*

Didalam unsur objektif tentang perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya tidak terdapat penjelasan apaapa mengenai tiga perbuatan tersebut dalam Undang-Undang ITE. Oleh karena itu harus dicari di luar Undang-Undang, khususnya dari sudut harfiah yang disesuaikan dengan

---

<sup>55</sup> Moejatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawababn Dalam Hukum Pidana*, Bina Aksara, Yogyakarta, 1983, hlm. 132



teknologi informasi. Diterapkan dengan mempertimbangkan segala keadaan dan sifat dari peristiwa konkret yang disangkakan/diduga memuat tindak pidana perjudian menurut Undang-Undang ITE tersebut.

a) Mendistribusikan

Yang dimaksud dengan “mendistribusikan” dari pespektif Teknologi Informasi (TI), kata *a quo* dapat diartikan sebagai “membagi salinan”. Dalam hal ini, salinan yang dapat dibagikan dapat langsung diterima atau dapat diterima pada waktu yang berbeda sedangkan jalur yang dipakai untuk melakukan “distribusi” atau “mendistribusikan”. Terdapat banyak cara, yaitu dapat melalui web (termasuk web atau blog). Milis, *peer to peer* atau melalui server yang lain.<sup>27</sup> Mendistribusikan adalah menyalurkan (membagikan, mengirimkan) kepada beberapa tempat.<sup>28</sup> Dalam konteks tindak pidana perjudian dengan menggunakan sarana teknologi informasi menurut UU ITE. Kiranya perbuatan mendistribusikan diartikan sebagai perbuatan dalam bentuk dan cara apapun yang sifatnya menyalurkan, membagikan, mengirimkan, memberikan, menyebarkan informasi elektronik dengan menggunakan teknologi informasi. Perbuatan mendistribusikan data atau sekumpulan data elektronik tersebut dalam rangka melakukan transaksi elektronik. Suatu perbuatan hukum yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan menggunakan sarana komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya untuk tujuan-tujuan tertentu.<sup>29</sup>

b) Mentransmisikan

Yang dimaksud dengan “mentransmisikan” dari pespektif Teknologi Informasi (TI), kata “mentransmisikan” ditafsirkan sebagai harus ada pihak pengirim dan

penerima. Transmisi merupakan bagian dari distribusi informasi yaitu tatkala seorang hendak mendistribusikan informasi maka ia harus melalui saluran yakni transmisi informasi.<sup>56</sup> Perbuatan mentransmisikan mengandung arti yang spesifik dan bersifat teknis. Khususnya teknologi informasi elektronika jika dibandingkan dengan perbuatan mendistribusikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dirumuskan bahwa mentransmisikan adalah mengirimkan atau meneruskan pesan dari seseorang (benda) kepada orang lain (benda lain).<sup>57</sup> Dari kalimat tersebut dengan menghubungkannya dengan objek yang ditransmisikan, maka perbuatan mentransmisikan, maka perbuatan mentransmisikan dapatlah dirumuskan sebagai perbuatan dengan cara tertentu atau melalui perangkat tertentu, mengirimkan atau meneruskan informasi elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi kepada orang atau benda (perangkat elektronik) dalam usaha melakukan transaksi elektronik. Seperti juga perbuatan mendistribusikan, perbuatan mentransmisikan mengandung sifat materiil. Karena perbuatan mentransmisikan dapat menjadi selesai secara sempurna, apabila data atau sekumpulan data elektronik yang ditransmisikan sudah terbukti tersalurkan atau diteruskan dan atau diterima oleh orang atau benda perangkat apapun namanya dalam bidang teknologi informasi. Keadaan ini harus pula dibuktikan oleh jaksa.

---

<sup>56</sup> Joshua sitompul. *CybespaceCybercrimes Cyberlaw*, PT. Tatanusa, Jakarta,2012, hlm.153

<sup>57</sup> Departemen Pendidikan Nasional , Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Edisi keempat PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2008,. hlm 1485

c) Membuat dapat diaksesnya

Yang dimaksud dengan “membuat dapat diaksesnya” dari pespektif Teknologi Informasi (TI), kata “membuat dapat diaksesnya” merupakan suatu istilah yang melibatkan banyak pihak, yaitu pembuat, penerbit, perantara, hosting *provider* ISP, dan sebagainya berupa memberikan akses terhadap muatan secara langsung dan memberikan akses berupa alamat tautan.<sup>32</sup> Perbuatan “membuat dapat diaksesnya” informasi elektronik sifatnya lebih abstrak dari perbuatan mendistribusikan dan menstransmisikan. Karena itu mengandung makna yang lebih luas dari kedua perbuatan yang lainnya. Kiranya ada maksud pembentuk undang-undang dalam hal mencantumkan unsur perbuatan tersebut pada urutan ketiga. Ditujukan untuk menghindari apabila terdapat kesulitan dalam hal pembuktian terhadap dua perbuatan lainnya. Maka ada cadangan perbuatan ketiga, yang sifatnya dapat menampung kesulitan itu. Dihubungkan dengan objek tindak pidana menurut Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE. Perbuatan membuat dapat diaksesnya adalah melakukan perbuatan dengan cara apapun melalui perangkat elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi terhadap data atau sekumpulan data elektronik dalam melakukan transaksi elektronik yang menyebabkan data elektronik tersebut menjadi dapat diakses oleh orang lain atau benda elektronik lain. Perjudian khusus Undang-Undang ITE dengan perbuatan “membuat dapat diaksesnya” merupakan tindak pidana materiil murni. Untuk terwujudnya secara sempurna tindak pidana ini, diperlukan akibat bahwa data atau sekumpulan data elektronik telah dapat diakses oleh orang lain atau seperangkat alat elektronik. Jaksa harus membuktikan bahwa data elektronik tersebut telah nyata diakses oleh orang lain. Minimal sudah terdapat atau menyebar dalam

perangkat elektronik yang lain dari perangkat elektronik semula yang digunakan oleh si pembuat.

d) Informasi atau dokumen elektronik

Dalam Undang-Undang ITE memberikan definisi Informasi Elektronik sebagai berikut. “satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), suara elektronik (*electronic mail*), *teleks*, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Pengertian data elektronik menurut Undang-Undang ITE adalah sebagai berikut “setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas oleh tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”<sup>58</sup>

e) Muatan perjudian

Secara sempit, yang dimaksud dengan muatan perjudian adalah *website* perjudian dan didalamnya ada bursa taruhan yang dibangun oleh seseorang. Akan tetapi, jika mengacu pada esensi perjudian maka yang dimaksud dengan “muatan perjudian” tidak hanya sekedar *website* dan bursa taruhan yang ada dalam

---

<sup>58</sup> Lihat Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang ITE.

*website*, karena bagian penting dari suatu perjudian adalah harus ada taruhan dan adanya hasil dari taruhan tersebut, baik menang ataupun kalah.<sup>59</sup>

Perjudian dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diatur pada Bab VII Pasal 27 ayat 2 tentang Perbuatan yang dilarang, yang menyatakan bahwa : “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Menurut ketentuan Pasal 1 angka 3 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menyatakan yang dimaksud dengan “Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”.

Sanksi hukum atas ketentuan Pasal Pasal 27 ayat 2 dimaksud di atas diatur dalam Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan

---

<sup>59</sup> Joshua sitompul. Lop.Cit

Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menyatakan bahwa : “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau 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 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Substansi pengaturan perjudian dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengatur tentang pola kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan komputer atau internet sebagai alat bantu dalam melancarkan kejahatan yaitu yang bermuatan perjudian sedangkan pengaturan rumusan unsur-unsur tindak pidana perjudian tetap mengacu kepada KUH Pidana, Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, dan Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Pada dasarnya pembuktian dalam ranah pidana merupakan usaha untuk mencari kebenaran materil tentang :<sup>60</sup>

1. Telah terjadinya tindak pidana dan
2. Tersangka (yang kemudian menjadi terdakwa) adalah pelakunya.

Kedua hal tersebut dibuktikan dengan alat-alat bukti serta dikuatkan dengan keyakinan hakim melalui satu proses peradilan pidana. Untuk menentukan telah terjadinya tindak pidana, Aparat Penegak Hukum harus membuktikan bahwa

---

<sup>60</sup> <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl4903/pembuktian-perjudianmelalui-internet>, Diakses Pada Tanggal 31 Juni 2022.

tersangka terdakwa telah memenuhi unsur-unsur pidana yang disangkakan atau didakwakan. Pembuktian bahwa unsur-unsur pidana telah terpenuhi juga harus berdasarkan alat-alat bukti yang telah diatur dalam undang-undang serta keyakinan hakim.

Jika ada seseorang disangka atau didakwa telah melakukan perjudian dalam ruang siber, maka Aparat Penegak Hukum harus membuktikan bahwa orang tersebut telah memenuhi seluruh unsur yang diatur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu :<sup>61</sup> a. Adanya kesengajaan dan tidak adanya hak Adanya perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik Terkandung muatan perjudian dengan menggunakan alat-alat bukti yang diatur dalam perundang-undangan.

Pasal 5 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan dasar penerimaan alat bukti elektronik dalam hukum acara di Indonesia. Pasal 5 ayat 1 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan dasar hukum bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya ialah merupakan alat bukti hukum

---

<sup>61</sup> *Ibid.*

yang sah. Dari ketentuan ini, maka alat bukti dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu :<sup>62</sup>

1. Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik
2. Hasil cetak dari Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik

Lebih lanjut, Pasal 5 ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menegaskan bahwa : “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat 1 merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia”. Perluasan tersebut mengandung makna :<sup>63</sup>

1. Mengatur sebagai alat bukti lain, yaitu menambah jumlah alat bukti yang diatur dalam Pasal 184 ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (“KUHAP”). Yang dimaksud dengan alat bukti Elektronik ialah Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik. Alat bukti elektronik sebagai alat bukti lain dalam hukum acara pidana dipertegas dalam Pasal 44 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur bahwa Informasi atau Dokumen Elektronik adalah alat bukti lain.
2. Memperluas cakupan atau ruang lingkup alat bukti yang diatur dalam Pasal 184 KUHAP. Alat bukti dalam KUHAP yang diperluas ialah alat bukti surat. Hasil cetak dari Informasi atau Dokumen Elektronik

---

<sup>62</sup> *Ibid.*

<sup>63</sup> *Ibid.*



dikategorikan sebagai surat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 187 KUHAP. Informasi elektronik, dokumen elektronik, dan hasil cetaknya dapat dijadikan alat bukti sepanjang informasi yang tercantum di dalamnya dapat diakses, ditampilkan, dijamin keutuhannya, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Unsur-Unsur *Website* Terdapat 3 (tiga) unsur yang sangat vital pada *website*. Tanpa adanya semua unsur ini, *website* Anda tidak akan pernah ditemukan dan diakses oleh pengguna di internet. Ketiga unsur yang dimaksud adalah:

- a. *Domain* yaitu jika *website* diibaratkan sebagai produk, maka domain adalah merk. Penggunaan domain yang menarik akan membuat orang tertarik untuk memasuki suatu *website*. Nama domain yang unik juga membuat orang mudah mengingatnya untuk nantinya dikunjungi kembali;
- b. *Hosting* yaitu Tidak kalah pentingnya dengan domain, hosting memiliki peran untuk menyimpan semua database (*script*, gambar, video, teks dan lain sebagainya) yang diperlukan untuk membentuk suatu *website*. Banyak sekali penyedia jasa hosting di Indonesia, salah satunya Niagahoster yang menyediakan hosting terbaik untuk kecepatan akses *website*.

Konten yaitu Selain domain dan hosting, *website* juga harus memiliki konten. Tanpa adanya konten pada *website*, maka *website* bisa dikatakan tidak memiliki tujuan yang jelas. Konten pada *website* dapat berupa teks, gambar atau video. Jika dilihat dari konten yang disuguhkan, terdapat beberapa jenis *website*. Misalnya saja, sosial media, *website* berita, *website*

jual beli atau *website* yang berisi konten yang berdasarkan minat, bakat serta hobi.<sup>64</sup>

Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang ini mengatur mengenai perjudian, yang berbunyi sebagai berikut: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Unsur-unsur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE ini terdiri dari dua unsur, yaitu:

1. Unsur Subjektif yang maksud Setiap orang dengan sengaja
2. Unsur Objektif yaitu Tanpa hak mendistribusikan, dan/atau mentransmisikan dan/atau Membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Unsur subjektif setiap orang dengan sengaja dalam Pasal 27 ayat (2) maksudnya harus dibuktikan bahwa:

- 1) Adanya kehendak atau maksud pelaku untuk menjadikan kesengajaan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan

---

<sup>64</sup> Waryanto, “Pengertian *Website* Lengkap Dengan Jenis Dan Manfaatnya”, Diakses Melalui <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>, 20 Juni 2022, Pukul 21:00 WIB.

dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

- 2) Adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia lakukan itu dapat membuat orang lain dapat mengakses informasi yang memiliki muatan perjudian.

Unsur objektif yang pertama dalam Pasal 27 ayat (2) ialah tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan, maksud dari unsur ini bahwa pelaku haruslah terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian.

Unsur objektif yang kedua dalam Pasal 27 ayat (2) ialah membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, maksud dari unsur ini bahwa pelaku haruslah terbukti melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian lakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

### **BAB III**

#### **PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PERBUATAN PIHAK YANG BERMAIN JUDI MELALUI TAUTAN SALURAN TERSEBUT SECARA ONLINE**

##### **A. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Bermain Judi Melalui Tautan Saluran Secara Online**

Pengaksesan muatan perjudian daring bukan lagi merupakan hal yang baru bagi masyarakat Indonesia sendiri. Sudah banyak kasus yang di amankan oleh pihak berwajib dalam masalah ini. Pemain yang baru saja mengakses perjudian ini biasanya di minta untuk mendepositokan atas nama dirinya sebelum nantinya melakukan taruhan dalam suatu permainan. Pemain lebih merasa aman bermain judi melalui media daring karena tidak harus berkumpul dalam satu tempat yang mengakibatkan banyak kecurigaan dari berbagai pihak. Dan terlebih lagi, bermain melalui daring lebih dapat meminimalisir konflik dalam perjudian tersebut.

Pemain judi sendiri yang sudah mendepositokan uangnya dapat bermain judi yang disediakan oleh penyedia jasa. Dalam permainan tersebut, uang yang sudah dikeluarkan tidak dapat ditarik kembali sebelum permainan itu selesai. Semua resiko menang dan kalah itu pasti selalu ada. Apabila keberuntungan masih membersamainya dan pemain tersebut memenangkan permainan tersebut maka uang yang dikeluarkan tadi akan dilipat gandakan oleh bandar akan tetapi sebaliknya apabila kalah maka dia akan kehilangan semua uang yang telah ia taruhkan dalam permainan tersebut.

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta untuk perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang UU ITE sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan sebagai berikut:

Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi:

Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;
2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Sedangkan Judi menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi

bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain. Karena pengadaan tersebut melalui media daring, maka UU ITE dapat menyertakan Pasal 27 ayat (2) dimana : “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Pasal 45 ayat (2) menjadi pertimbangan dalam menjatuhkan hukuman pelaku judi melalui daring sebagaimana disebutkan: “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau 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 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.”

Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang RI Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE, menjelaskan tentang orang yang mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diakses suatu muatan yang didalamnya terdapat perjudian beserta tindak pidananya. Seseorang yang bermain perjudian, tidak dapat dikenakan pasal tersebut secara tunggal karena nanti akan ada yang menaungi pasal dengan unsur bermain judi yaitu dalam Pasal 303 KUHP. Kesimpulannya adalah UU ITE ini chanya menjerat menyediakan tempat atau menyebarluaskan sehingga dapat diakses bagi banyak orang pengguna *online*.

## B. Pelaku Tindak Pidana Pembuat *Domain* berjudi online

Pengertian Sistem dan Informasi adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem.<sup>65</sup> Salah satu sistem informasi saat ini dikenal sebagai *website*. *Website* adalah sebuah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses oleh banyak orang melalui internet. *Website* dapat dibuka dengan menuliskan URL atau alamat *website* di browser. Sejarah *Website* pertama kali dibuat oleh Tim Berners-Lee pada akhir 1980an dan baru resmi *Online* pada tahun 1991.

Unsur-Unsur *Website* Terdapat 3 (tiga) unsur yang sangat vital pada *website*. Tanpa adanya semua unsur ini, *website* Anda tidak akan pernah ditemukan dan diakses oleh pengguna di internet. Ketiga unsur yang dimaksud adalah:

- a. *Domain* yaitu jika *website* diibaratkan sebagai produk, maka domain adalah merk. Penggunaan domain yang menarik akan membuat orang tertarik untuk memasuki suatu *website*. nama domain yang unik juga membuat orang mudah mengingatnya untuk nantinya dikunjungi kembali;

---

<sup>65</sup> Elisabet Yunaeti Anggraeni. 2017. *Pengantar Sistem Informasi (E-book)*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, hlm 1.

- b. *Hosting* yaitu Tidak kalah pentingnya dengan domain, hosting memiliki peran untuk menyimpan semua database (*script*, gambar, video, teks dan lain sebagainya) yang diperlukan untuk membentuk suatu *website*. Banyak sekali penyedia jasa hosting di Indonesia, salah satunya Niagahoster yang menyediakan hosting terbaik untuk kecepatan akses *website*.
- c. Konten yaitu Selain domain dan hosting, *website* juga harus memiliki konten. Tanpa adanya konten pada *website*, maka *website* bisa dikatakan tidak memiliki tujuan yang jelas. Konten pada *website* dapat berupa teks, gambar atau video. Jika dilihat dari konten yang disuguhkan, terdapat beberapa jenis *website*. Misalnya saja, sosial media, *website* berita, *website* jual beli atau *website* yang berisi konten yang berdasarkan minat, bakat serta hobi.<sup>66</sup>

Isjoni, perjudian *Online* adalah perjudian yang menggunakan jaringan internet dalam proses permainannya, di dalam kehidupan masyarakat khususnya siswa judi *Online* tidak asing lagi bagi kehidupan para pelajar karena proses permainan judi *Online* sangat dekat pada kehidupan pelajar sangat mudah di jumpai bahkan sebagian pelajar sudah menjadikan judi *Online* sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan. Sedangkan menurut Wahib dan Labib mengungkapkan bahwa perjudian *Online* adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-

---

<sup>66</sup> Waryanto, "Pengertian *Website* Lengkap Dengan Jenis Dan Manfaatnya", Diakses Melalui <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>, 20 Juli 2022, Pukul 21:00 WIB. Hlm. 50



kejadian dimasa mendatang dengan hasil yang tidak di ketahui dan hanya di tentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan, keberuntungan resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dari perjudian.<sup>67</sup>

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan perilaku judi *Online* yaitu

- a. Orang-orang mengenal judi *Online* dari temanteman pergaulannya. Teman-teman pergaulannya yang mengajari cara bermain sampai dirinya mahir memainkan judi *Online*. Di lingkungan tempat tinggal, teman-temannya juga rata-rata bermain judi *Online* sehingga setiap hari bermain judi *Online*.
- b. Di lingkungan tempat tinggal yang juga rata-rata bermain judi *Online*.
- c. Kepribadian Keinginan yang kuat dari individu untuk bermain judi serta obsesi terhadap kemenangan sehingga memunculkan rasa penasaran yang tinggi dalam bermain judi *Online* membuatnya terus mencoba untuk bermain judi *Online*. Hal tersebut juga diperkuat dengan kebiasaan individu bermain judi *Online* semasa kecil sehingga kebiasaan tersebut dibawa hingga dewasa.<sup>24</sup>

Judi *Online* menimbulkan masalah baru, terutama berkaitan dengan barang bukti, jika pada perjudian biasa alat yang akan dipakai untuk berjudi seperti dadu atau kartu serta uang yang dipakai untuk bertaruh sudah cukup untuk dipakai sebagai barang bukti, sedangkan dalam judi *Online* perjudian dilakukan seperti permainan komputer biasa. Pada perjudian yang dilakukan melalui internet taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan, akan tetapi ditransfer langsung ke

---

<sup>67</sup> Asriadi. (2020). "Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)". Jurnal Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, hlm 8.

nomor *account* yang ditentukan di dalam situsnya.<sup>68</sup> Secara khusus, untuk perjudian *Online* undang-undang yang dapat diberlakukan untuk menjerat para pelaku tindak pidana perjudian *Online*, ialah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik (UU ITE). Keberadaan Undang-undang ini dianggap tepat sasaran bagi pelaku *cyber crime*, khususnya pelaku tindak pidana perjudian *Online*. Karena pelaku *cyber crime* sudah diatur sendiri dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi sebagai berikut:

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pasal 45 Ayat (2) pada UU ITE jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Teknologi dan Elektronik mengatur mengenai ancaman yang diterapkan bagi siapa yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dengan bunyi pasal sebagai berikut:

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau 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 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Kata “Setiap Orang” sebagaimana termuat dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE di atas ialah meliputi orang perorangan/individu pribadi juga termasuk didalamnya korporasi/badan hukum. Dijadikannya korporasi sebagai subjek tindak pidana UU ITE, maka sistem pidana dan pembedanya juga seharusnya

---

<sup>68</sup> Chistianata.. “Perjudian *Online* Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 1, 2019, hlm 69.

berorientasi pada korporasi. Pertanggungjawaban pidana terhadap korporasi mengenai ketentuan kapan korporasi dikatakan telah melakukan tindak pidana dan siapa yang dapat dipertanggungjawabkan tidak diatur secara jelas dan khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tetapi Penjelasan Pasal 52 ayat (4) memberikan persyaratan terhadap subjek pertanggungjawaban korporasi untuk dikenakan sanksi pidana adalah yang dilakukan oleh korporasi (*corporate crime*) dan/atau oleh pengurus dan/atau staf korporasi.<sup>29</sup>

Perjudian biasa secara umum diatur di dalam ketentuan Pasal 303 Ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berbunyi sebagai berikut:

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
2. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
3. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara; menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

## BAB IV

### KEBIJAKAN PENEGAK HUKUM DALAM UPAYA PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA TEKNOLOGI INFORMASI JUDI SECARA ONLINE

#### A. Kebijakan Penegak Hukum Penanggulangan Tindak Pidana Bermain Judi Secara Online

Dalam konteks kebijakan kriminal sebagai usaha rasional untuk menanggulangi kejahatan, yang dapat dilakukan baik melalui upaya penal dan upaya non penal maka penggunaan hukum pidana tersebut merupakan bagian dari kebijakan kriminal, yang disebut sebagai kebijakan hukum pidana (*penal policy*).<sup>69</sup>

Upaya penanggulangan tindak pidana perjudian dapat dilakukan dengan upaya penal dan upaya non penal yaitu :<sup>70</sup>

##### 1. Upaya Penal

Dalam perkara tindak pidana perjudian, upaya penal dilakukan sesuai dengan penerapan pasal 303 dan/atau 303 bis KUHP kepada pelaku-pelakunya yang untuk kemudian memeriksa mereka menurut KUHP dan peraturan perundang-undangan yang berlaku, serupa dengan tindak pidana perjudian melalui jaringan internet (*online*) yang telah jelas diatur pada Pasal 27 ayat 2 Jo. Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tugas

---

<sup>69</sup> Danrivanto Budhijanto, *Op. Cit.*, hlm. 33.

<sup>70</sup> Ilkhamuddin Ramadhany Siregar, *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia (Studi Putusan Pn Binjai No.268/Pid.B/2015/Pn/Bnj)*, Jurnal, Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara, 2017, hlm. 11.

polisi dalam hal ini dimulai dengan adanya laporan dari masyarakat setempat bahwa telah terjadi suatu peristiwa yang diduga perjudian baik itu perjudian melalui internet (*online*) ataupun perjudian pada umumnya. Setelah mendengar dan menerima laporan tersebut, beberapa anggota kepolisian langsung melakukan penyelidikan. Kebanyakan laporan yang diterima oleh pihak kepolisian ialah berupa laporan lisan ataupun melalui ponsel (jaringan telepon), dan sesuai dengan ketentuan yang ada pada pasal 103 ayat 2 KUHAP, maka laporan tersebut kemudian dicatat oleh penyelidik dan ditandatangani oleh pelapor dan penyelidik.

Dalam melakukan penyelidikan, polisi segera terjun ke lokasi kejadian untuk mencari tahu apakah laporan masyarakat itu benar, mengenai telah terjadinya tindak pidana perjudian, maka selanjutnya polisi melakukan penangkapan terhadap orang-orang yang terlibat dalam tindak pidana perjudian itu dan kemudian mengumpulkan barang-barang bukti serta para saksi. Dalam hal ini pelaku perjudian tertangkap tangan.

## 2. Upaya Non Penal

Upaya non penal yang dapat dilakukan terhadap pelaku tindak pidana perjudian yaitu terbagi menjadi dua :

### 1. Upaya pencegahan (*preventif*)

Tujuan dari metode *preventif* adalah memberikan motivasi bimbingan serta pengarahan pada masyarakat terutama mengenai akibat-akibat perjudian demikian juga mengenai perundang-undangannya sehingga masyarakat memahami dan menyadarinya. Tujuan dari *preventif* adalah mencegah atau melindungi

masyarakat luas dari perjudian serta menyadarkan mereka tentang dampak yang ditimbulkan dari bahaya perjudian tersebut.

Dalam metode ini yang dimaksudkan adalah bagaimana cara-cara mencegah timbulnya sarana perjudian sebelum perjudian itu sendiri terjadi. Pengawasan dalam hal ini dimaksudkan adalah suatu *control* untuk menekan timbulnya atau menjalarkan perjudian tersebut dalam suatu lingkungan kehidupan sosial yang sudah mapan. Seperti halnya dalam dunia kedokteran, kita sering dianjurkan untuk mencegah timbulnya penyakit daripada mengobatinya.

Justru itu dalam hal ini apa yang seharusnya kita lakukan sebelum perjudian tersebut berjangkit dan mewabah, tentunya sebelum kita berbuat terlebih dahulu kita mengadakan terapi dan diagnosa penyebab-penyebabnya. Untuk itulah dalam hal menguraikan metode ini dikenal suatu prinsip yang kelak akan menjadi pegangan pokok yaitu suatu prinsip prevensi. Adapun yang dimaksudkan prinsip ini yaitu suatu prinsip yang penekanannya bahwa perjudian harus di cegah sebelum ia semakin meluas. Bagaimanapun usaha *preventif* (pencegahan) ini adalah lebih utama daripada usaha *repressive* (penindakan). Oleh karena itu benih-benih penyakit masyarakat tersebut ada bersemi di tengah-tengah masyarakat maka usaha pencegahan ini di temui dan direalisasikan dalam masyarakat juga, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam hal ini upaya yang dapat dilakukan oleh pemerintah untuk merealisasikan metode ini adalah antara lain :

- a. Menekan pertumbuhan penduduk dan urbanisasi
- b. Meningkatkan usaha pendidikan dan keterampilan

- c. Memperluas lapangan pekerjaan
- d. Peningkatan usaha penerangan dan pengawasan.

Apa yang dikemukakan dalam metode preventif ini hanyalah sebagian kecil saja yang mungkin masih banyak hal lain lagi yang dapat kita perbuat untuk menghindari timbulnya atau bertambahnya jumlah para pelaku perjudian baik *online* ataupun perjudian pada umumnya. Tetapi yang paling utama dalam hal ini adalah faktor manusianya juga. Kehidupan memang bukan sehari tetapi ia merupakan jalan panjang yang memerlukan berbagai bekal untuk melaluinya atau setidaknya nasehat untuk melihat kearah mana jalan yang harus ditempuh sehingga ia tidak terjerumus ke kehidupan yang gelap.

Sebagai tindak lanjut dari metode *preventif* ini maka pihak kepolisian berupaya untuk menanggulangi menjalarnya perjudian tersebut dengan cara misalnya meningkatkan ketaatan beragama, dan meningkatkan kesadaran hukum.

Salah satu bentuk upaya penanggulangan pelaku tindak pidana perjudian adalah melalui *cyber patrol* adalah patroli dunia maya yang digunakan Unit *Cyber Crime* (pada Kepolisian) untuk melakukan pengawasan terhadap kejahatan *cyber crime*. *Cyber patrol* ini merupakan suatu bentuk upaya penegakan hukum yang dilakukan Unit *Cyber Crime* dalam mencegah dan mengawasi suatu tindakantindakan yang bermuatan judi di dunia maya. *Cyber patrol* dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-

kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara *online* serta melacak *website-website* yang memiliki muatan perjudian.<sup>71</sup>

Tim Unit *Cyber Crime* dalam upaya mencegah terjadinya kegiatankegiatan yang berhubungan dengan permainan judi secara *online* berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk memblokir *website* yang terindikasi melakukan kegiatan permainan judi secara *online*, jika benar terbukti adanya kegiatan permainan judi *online* dalam suatu *website* Unit *Cyber Crime* akan langsung berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait pemblokiran situs *website* tersebut guna mencegah adanya seseorang yang bermain judi *online* karena judi cepat atau lambat akan merugikan orang yang bermain di dalamnya.<sup>72</sup>

## 2. Upaya Penanggulangan (*represif*)

Yang dimaksud dalam metode ini adalah bagaimana caranya dan usahausaha apa yang mesti dilakukan agar mereka kembali ke tengah-tengah masyarakat untuk hidup layak dan manusiawi sebagaimana sebelumnya. Dalam rangka penanggulangan penyakit masyarakat ini secara reformasi pihak yang terkait telah membuat program penanggulangan dengan usaha *represif* yang meliputi :

- a. Razia
- b. Pemblokiran Situs-situs Judi *online*, dan
- c. Pemberian Keterampilan

---

<sup>71</sup> Putu Trisna Permana, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)*, Jurnal Ilmiah, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana, hlm. 9.

<sup>72</sup> *Ibid.*



Penegakan hukum dalam *cyberspace* membutuhkan sinergi antara masyarakat yang partisipatif dengan aparat penegak hukum yang demokratis, transparan, bertanggung jawab dan berorientasi pada HAM, pada alirannya diharapkan dapat benar-benar mewujudkan masyarakat madani Indonesia yang berkeadilan sosial. Harus diakui bahwa Indonesia belum mengadakan langkah-langkah yang cukup signifikan di bidang penegakan hukum (*law enforcement*) dalam upaya mengantisipasi kejahatan maya seperti dilakukan oleh negara-negara maju di Eropa dan Amerika Serikat.

Barda Nawawi Arief menyatakan upaya Peningkatan Efektifitas dan Pembaharuan Orientasi (Reformasi/Rekonstruksi) Penegakan Hukum Pidana Menghadapi *Cybercrime* perlu kiranya ditempuh beberapa langkah (upaya) antara lain sebagai berikut :<sup>73</sup>

1. Meningkatkan komitmen strategi/prioritas nasional dalam penanggulangan kejahatan di bidang kesusilaan, yang seyogyanya disejajarkan dengan upaya penanggulangantindak pidana korupsi, narkoba, terorisme dan sebagainya.
2. Melakukan pembaharuan pemikiran/konstruksi yuridis (*juridical construction reform*), antara lain :
  - a. rekonstruksi penegakan hukum (pemikiran hukum) dalam konteks kebijakan pembaharuan sistem hukum dan pembangunan nasional;
  - b. melakukan konstruksi hukum yang konseptual/substansial (*substansial legal construction*) dalam menghadapi kendala yuridis;

---

<sup>73</sup> Barda Nawawi Arief, "Kajian Kebijakan Hukum Pidana Menghadapi Perkembangan Delik Kesusilaan di Bidang Cyber", Seminar *Cybercrime* dan *Cyber Porn* dalam Perspektif Hukum Teknologi dan Hukum Pidana, Semarang 6-7 Juni 2007, hlm.6.

- c. meningkatkan budaya/orientasi keilmuan (*scientific culture/scientific approach*) dalam proses pembuatan dan penegakan hukum pidana.
3. Upaya melakukan pembaharuan/rekonstruksi pemikiran yuridis (butir nomor 2 di atas)

Seyogyanya dilakukan untuk semua bidang penegakan hukum pidana. Namun terutama diperlukan dalam menghadapi masalah *cybercrime* (CC) karena CC tidak dapat disamakan dengan tindak pidana konvensional, sehingga tidak bisa dihadapi dengan penegakan hukum dan pemikiran/konstruksi hukum yang konvensional.

Selain ke 3 (tiga) langkah-langkah diatas, sebagai upaya dalam rangka penanggulangan tindak pidana teknologi informasi di masa yang akan datang terdapat beberapa hal yang dilakukan oleh aparat penegak hukum:

#### **a. Mendidik para aparat penegak hukum**

Dalam hal menangani kasus *cybercrime* diperlukan Spesialisasi terhadap aparat penyidik maupun penuntut umum dapat dipertimbangkan sebagai salah satu cara untuk melaksanakan penegakan hukum terhadap *cybercrime*. Spesialisasi tersebut dimulai dari adanya pendidikan yang diarahkan untuk menguasai teknis serta dasar-dasar pengetahuan di bidang komputer dan profil *hacker*.

Saat ini Indonesia sangat membutuhkan Polisi *Cyber*, Jaksa *Cyber*, Hakim *Cyber* dalam rangka penegakan hukum *cybercrime* di Indonesia tanpa adanya penegak hukum yang mempunyai di bidang teknologi informasi, maka akan sulit menjerat penjahat-penjahat cyber oleh karena kejahatan *cyber* ini *locos delicti*-nya bisa lintas negara.

Hal yang lebih penting dalam upaya penegakan hukum adalah adanya sosialisasi berupa penataran, kursus atau pun kejuruan bersama antara aparat penegak hukum dalam rangka persamaan persepsi dalam prosedur pembuktian terhadap kasus tindak pidana teknologi informasi.

#### **b. Membangun fasilitas *forensic computing***

Fasilitas *forensic computing* yang akan didirikan Polri diharapkan akan dapat melayani tiga hal penting, yaitu:

*a. evidence collection;*

*b. forensic analysis;*

*c. expert witness.*

Peningkatan sarana atau fasilitas dalam penanggulangan tindak pidana teknologi informasi tidak hanya terbatas dengan berusaha semaksimal mungkin untuk meng-*up date* dan *up grade* sarana dan prasarana yang sudah dimiliki oleh aparat penegak hukum tetapi juga dengan melengkapi sarana atau fasilitas tersebut sesuai dengan perkembangan teknologi dewasa ini. Oleh karenanya diperlukan tenaga yang terampil serta biaya terutama untuk mendukung kemampuan dan keterampilan aparat penegak hukum di bidang komputer.

Fasilitas tersebut juga hendaknya tidak hanya melibatkan Polri saja tetapi pihak Pemerintah melalui departemen komunikasi dan informasi membangun fasilitas sendiri yang berfungsi sebagai pusat informasi atau laboratorium sebagai mana layaknya laboratorium forensik sebagai tempat penelitian bagi kepentingan penyidikan dan pengembangan teknologi informasi.

### **c. Meningkatkan upaya penyidikan**

Karena tindak pidana yang diatur UU ITE adalah tindak pidana khusus, maka diperlukan penyidik yang khusus pula. Pasal 43 UU ITE menyatakan, selain polisi, wewenang penyidikan berada di pundak Pejabat Pegawai Negeri Sipil (PPNS). Meski tak terang-terangan menyebut Depkominfo, UU ini menjabarkan bahwa PPNS itu berasal dari lingkungan pemerintah yang bertugas di bidang TI dan Transaksi Elektronik.

Sebagai sarana untuk menghadapi *cyberterrorism* aparat penegak hukum hendaknya membentuk satuan tugas bersama seperti yang dilakukan oleh Negara Jepang dengan membentuk *Cyber Task Force* pada bulan April 2001. Peran dari *Cyber Task Force* tersebut adalah untuk Mencegah serta merespon keadaan darurat agar kerugian / resiko akibat serangan pada Sistem Informasi terhadap infra struktur kritis seminimal mungkin.

Pembentukan *cyber task force* tersebut tidak hanya melibatkan Polri tetapi juga PPNS, Jaksa dan juga hakim yang ruang lingkupnya mulai dari tingkat pusat hingga ke provinsi dan juga kabupaten-kabupaten Upaya kerjasama tidak hanya dilakukan dengan sesama aparat penegak hukum *cyber* tetapi juga meminta bantuan ahli yang diperlukan dalam penyidikan. “Ahli” yang dimaksud di sini tentu saja adalah seseorang yang memiliki keahlian khusus di bidang TI dan harus bisa dipertanggungjawabkan secara akademis maupun praktis.

### **d. Kerja sama Internasional**

Melakukan kerjasama dalam melakukan penyidikan kasus kejahatan *cyber* karena sifatnya yang *borderless* dan tidak mengenal batas wilayah, sehingga

kerjasama dan koordinasi dengan aparat penegak hukum negara lain merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan.

Sebagai contoh perlu dibentuknya jaringan investigasi kejahatan di dunia maya, jaringan ini akan memudahkan polisi di berbagai belahan dunia melakukan identifikasi dan mendapatkan bantuan dari investigator dari negara lain.

Kerjasama internasional juga meliputi perjanjian kerjasama diantara negara-negara baik dalam hal “*mutual assistance*”, ekstradisi maupun dalam hal pembantuan dalam upaya menghadirkan korban yang berada diluar teritorial negara. Sebagai upaya lebih efektif dan efisiensi waktu hendaknya dalam upaya pembaharuan hukum pemeriksaan korban dan saksi dalam tindak pidana teknologi informasi dapat dilakukan melalui cara *e-mail* atau *messenger* yang ditandatangani dengan tanda tangan digital sebagai sahnya penyidikan, serta pemeriksaan berupa *teleconfrence* dalam persidangan di pengadilan.

Menanggulangi tindak pidana yang terjadi dalam masyarakat dapat dilakukan secara penal (hukum pidana) dan non penal (tanpa menggunakan hukum pidana).<sup>74</sup>

Menangani kejahatan *cyber* terutama perjudian online dilakukan dengan menelaah semua Undang-Undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang ditangani.

#### 1. Bersifat *Preventif* (pencegahan)

Preventif merupakan usaha pencegahan terhadap suatu kejadian, dalam hal ini adalah mencegah terjadinya perjudian online. Upaya preventif tidak

---

<sup>74</sup> Priasmoro, peran kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana perjudian koprok (studi kasus di wilayah hukum polres metro), Jurnal Poenale, Vol 4, No 1, 2016, hlm 76.

menggunakan sarana pidana untuk mencegah perjudian online, namun memaksimalkan potensi-potensi yang ada di masyarakat untuk diajak bersama-sama melakukan pencegahan dan pemberantasan perjudian online.

a. Faktor Hukum (Undang-Undang)

Judi *online* merupakan pelanggaran terhadap Pasal 303 KHUP ayat (3) dan UU No 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat (2), dimana pelakunya dapat dikenakan hukuman 10 tahun penjara atau denda 25 juta menurut UU No 11 tahun 2008. Dalam Pasal 303 KUHP. Ayat (3) Pasal 303 KUHP menyebutkan yang dimaksud dengan permainan judi adalah setiap permainan yang pada umumnya menggantungkan kemungkinan diperolehnya

b. Faktor Penegak Hukum (Pihak-pihak yang membentuk maupun yang menerapkan hukum)

Berdasarkan perangkat hukum (Undang-Undang) yang ada maka pencegahan perjudian *online* yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang dicurigai menyebarluaskan situs-situs judi *online*.

c. Faktor Sarana atau Fasilitas yang Mendukung Penegak Hukum

Sarana prasarana merupakan seperangkat fasilitas yang digunakan oleh penegak hukum untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan perUndang-Undangan yang berlaku.

d. Faktor Masyarakat (Lingkungan dimana Hukum Berlaku atau Diterapkan) Langkah selanjutnya untuk melakukan pencegahan terhadap perilaku criminal judi online adalah melibatkan masyarakat yaitu dengan

melakukan sosialisasi pelarangan judi dan bahayanya. Selain itu juga dapat dilakukan sosialisasi melalui mediasi atau penyuluhan kepada masyarakat sehingga masyarakat memiliki kesadaran untuk melakukan pencegahan terhadap tindak pidana perjudian online.<sup>75</sup>

#### e. Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan terkait dengan kebiasaan yang dilakukan masyarakat setempat. Terkait dengan perjudian *online*, maka yang termasuk dalam lingkup budaya adalah penggunaan internet baik melalui warung internet (warnet) maupun *smartphone*. Guntara menyebutkan langkah terakhir untuk melakukan pencegahan terhadap perjudian *online* adalah dengan melakukan penutupan warnet-warnet yang dicurigai menyediakan fasilitas perjudian *online*.<sup>76</sup>

### 2. Bersifat Kuratif (Tindakan Represif)

Tindakan represif pada hakikatnya merupakan bagian dari politik kriminal yang pada hakikatnya menjadi bagian integral dari kebijakan sosial (*social policy*), kemudian kebijakan ini diimplementasikan ke dalam system peradilan pidana (*criminal justice system*).

Upaya penanggulangan tindak pidana judi online itu terdiri dari:<sup>77</sup>

#### 1. Upaya Penal

Dalam perkara tindak pidana perjudian, upaya penal yang dilakukan sesuai dengan penerapan Pasal 303 dan/atau 303 bis KUHP kepada pelaku-pelakunya kemudian memeriksa mereka menurut KUHP dan peraturan

---

<sup>75</sup> Guntara, 2014, Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* Di Kota Pekanbaru. JOM Fakultas Hukum Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014, hlm, 224.

<sup>76</sup> Ibid, hal 10

<sup>77</sup> Lamintang, *Hukum Penitensier Indonesia*, Edisi Kedua, Sinar Grafika, Jakarta, 2010, hlm. 30.

perundangundangan yang berlaku, serupa dengan tindak pidana perjudian melalui jaringan internet (*online*) yang telah jelas dijelaskan pada pasal 45 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, menjelaskan - bagi setiap orang yang melakukan dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dua masalah sentral dalam kebijakan kriminal dengan menggunakan upaya

Penal (hukum pidana) ialah masalah penentuan:<sup>78</sup>

- a. Perbuatan apa yang seharusnya dijadikan tindak pidana dan;
- b. Sanksi apa yang sebaiknya digunakan atau dikenakan kepada si pelanggar.

Hakikatnya kebijakan kriminalisasi merupakan bagian dari kebijakan kriminal (*kriminal policy*) dengan menggunakan sarana hukum pidana (*penal*) dan oleh karena itu termasuk bagian dari kebijakan hukum pidana (*penal policy*).<sup>79</sup> Upaya penanggulangan terhadap tindak pidana haruslah senantiasa dilakukan, kebijakan hukum pidana yang selama ini ditempuh selama ini tidak lain merupakan langkah yang terus menerus digali dan dikaji agar upaya penanggulangan kejahatan tersebut mampu mengantisipasi secara maksimal tindak pidana yang secara faktual terus meningkat. Penggunaan hukum pidana sebagai suatu upaya untuk

---

<sup>78</sup> Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, 2008, Bandung, hlm. 32.

<sup>79</sup> Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 4



mengatasi masalah sosial (kejahatan) termasuk dalam bidang penegakan hukum (khususnya penegakan hukum pidana). Oleh karena itu sering dikatakan bahwa politik atau kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan penegakan hukum (*law enforcement policy*). Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa politik kriminal pada hakikatnya juga merupakan bagian integral dari politik sosial.<sup>80</sup>

Kebijakan hukum pidana (*penal policy*) atau penal-law enforcement policy operasionalisasinya melalui beberapa tahap yaitu tahap formulasi (kebijakan legislatif), tahap aplikasi (kebijakan yudikatif/yudisial) dan tahap eksekusi (kebijakan eksekutif / administratif). Dari ketiga tahap tersebut, tahap formulasi merupakan tahap yang paling strategis dari upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan melalui kebijakan hukum pidana. Kesalahan/kelemahan kebijakan legislatif merupakan kesalahan strategis yang dapat menjadi penghambat upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan pada tahap aplikasi dan eksekusi.<sup>81</sup> Maka didalam pemberantasan tindak pidana judi online di dalam masyarakat sangat dibutuhkan adanya kebijakan hukum pidana (*penal policy*). Kebijakan tersebut harus dikonsentrasikan pada dua arah, yang pertama mengarah pada kebijakan aplikatif yaitu kebijakan untuk bagaimana mengoperasionalkan peranturan perundangundangan hukum pidana yang berlaku pada saat ini dalam rangka mengenai masalah perjudian melalui jaringan internet (*online*). Sedangkan yang kedua adalah kebijakan formatif atau kebijakan yang mengarah pada pembaharuan hukum pidana (*penal law*

---

<sup>80</sup> Barda Nawawi Arief, *Op.Cit*, hal. 26.

<sup>81</sup> Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan kebijakan penanggulangan kejahatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2009, hal. 75.

*enforcement*) yaitu kebijakan untuk bagaimana merumuskan peraturan pada undang-undang hukum pidana yang baru.

Kemudian, penanggulangan *cyber crime* melalui sarana penal itu sendiri tidak mudah karena adanya hambatan-hambatan sebagaimana diakui dalam dokumen Kongres PBB X/2000, antara lain:<sup>82</sup>

- a. Perbuatan kejahatan yang dilakukan berada di lingkungan elektronik. Olehkarena itu, penanggulangan *cyber crime* memerlukan keahlian khusus, prosedur investigasi dan kekuatan/dasar hukum yang mungkin tidak tersedia pada aparat penegak hukum di negara yang bersangkutan.
- b. *Cyber crime* melampaui batas-batas negara, sedangkan upaya penyidikan dan penegakan hukum selama ini dibatasi dalam wilayah territorial negaranya sendiri.
- c. Struktur terbuka dari jaringan komputer internasional memberi peluang kepada pengguna media elektronik untuk memilih lingkungan hukum (negara) yang belum mengkriminalisasikan *cyber crime*.

Keterbatasan/kelemahan hukum pidana dalam menanggulangi *cyber crime* juga dapat dilihat dari pendapat Aman Nursusila, dimana Polri mengalami hambatan dalam menghadapi kendala yuridis dan nonyuridis dimana melakukan penyidikan *cyber crime* sebagai berikut:<sup>83</sup>

- a. Kendala yuridis, yaitu belum ada peraturan perundang-undangan yang secara khusus mengatur tentang *cyber crime*, terbatasnya pengertialat bukti

---

<sup>82</sup> Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara, Perkembangan Kajian Cyber crime di Indonesia*, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 9.

<sup>83</sup> Widodo, *Sistem Pemidanaan dalam Cyber crime, Alternatif Ancaman Pidana Kerja Sosial dan Pidana Pengawasan Bagi Pelaku Cyber crime*, Laksbang Mediatama, Yogyakarta 2009, hlm. 31.

sebagaimana diatur dalam Pasal 184 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP), dan belum adanya kewenangan penyidik untuk menggeledah sistem komputer yang diduga menjadi alat atau sasaran kejahatan.

- b. Kendala non yuridis, yaitu keterbatasan kemampuan dan jumlah anggota Polri yang menguasai bidang teknologi komputer, barang bukti dalam *cyber crime* mudah dihilangkan atau dihapus, adanya kesulitan mendeteksi kejahatan di bidang perbankan yang menggunakan sarana komputer. Kesulitan pendeteksian kejahatan tersebut disebabkan oleh kurang tersedianya peralatan yang memadai, keengganan dari beberapa korban untuk melapor kepada Polisi, sistem keamanan dari pemilik asset/sistem yang relatif lemah, sulit melacak keberadaan/domisili pelaku kejahatan.

## **2. Upaya Non-Penal**

Sesuai dengan keberadaan peraturan pemerintah Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, ditemukan masalah dan hambatan di dalamnya, hambatan itu terbagi menjadi 3 bagian besar yakni:<sup>84</sup>

- a. Dalam menerapkan sanksi pidana yang berat terhadap terdakwa selalu dihadapkan dengan usia muda dan perekonomian yang rendah
- b. Belum terdapatnya keseragaman tindakan dalam melakukan penanggulangan perjudian sehingga ada kalanya antara aparat penegak hukum tidak jarang berbeda pendapat dalam penerapan mengenai pasal dari peraturan pemerintah tersebut

---

<sup>84</sup> Mulyana W. Kusumah, *Kejahatan Dan Penyimpangan, suatu perspektif kriminologi*,: Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia, 1988, Jakarta, hlm. 45.

- c. Selama ini di dalam masyarakat kita memang ada semacam dua sikap dalam memandang perjudian. Sikap pertama sebagaimana terwakili oleh kalangan berwajib atau kepolisian, memandang pelaku adalah pelanggar hukum maka mereka dicurigai, jika perlu ditangkap, masyarakat yang terwakili oleh kalangan medis memandang pelaku perjudian adalah orang yang sakit dan perlu diobati.

Sejak di canangkannya perang terhadap perjudian, yang dalam hal ini peran dari penenggak hukum perlu lebih ditingkatkan agar sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Penanggulangan masalah perjudian online yang sangat membahayakan perekonomian masyarakat secara keseluruhan hampir sama dengan penanggulangan perjudian layaknya di dalam masyarakat Indonesia. Tujuan dari metode preventif adalah memberikan motivasi bimbingan serta pengarahan pada masyarakat terutama mengenai akibat-akibat perjudian demikian juga mengenai perundang-undangnya sehingga masyarakat memahami dan menyadarinya. Tujuan dari preventif adalah mencegah atau melindungi masyarakat luas dari perjudian serta menyadarkan mereka tentang dampak yang ditimbulkan dari bahaya dari perjudian tersebut.

Penggunaan hukum pidana ini sesuai dengan fungsi hukum sebagai *social control* atau pengendalian sosial yaitu suatu proses yang telah direncanakan lebih dahulu dan bertujuan untuk menganjurkan, mengajak, menyuruh atau bahkan

memaksa anggota-anggota masyarakat agar mematuhi norma-norma hukum atau tata tertib hukum yang sedang berlaku.<sup>85</sup>

Di samping itu hukum pidana juga dapat dipakai sebagai sarana untuk merubah atau membentuk masyarakat sesuai dengan bentuk masyarakat yang dicita-citakan fungsi demikian itu oleh **Roscoe Pound** dinamakan sebagai fungsi *social engineering* atau rekayasa sosial.<sup>86</sup>

Penggunaan upaya hukum termasuk hukum pidana, sebagai salah satu upaya mengatasi masalah sosial termasuk dalam bidang kebijakan penegakan hukum. Disamping itu karena tujuannya adalah untuk mencapai kesejahteraan masyarakat pada umumnya, maka kebijakan penegakan hukum itupun termasuk dalam bidang kebijakan sosial, yaitu segala usaha yang rasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat. Sebagai suatu masalah yang termasuk kebijakan, maka penggunaan (hukum) pidana sebenarnya tidak merupakan suatu keharusan.<sup>87</sup>

Hukum yang telah dibuat itu akan terasa manfaatnya jika dioperasionalisasikan dalam masyarakat. Pengoperasionalan hukum itu akan memberikan bukti seberapa jauh nilai-nilai, keinginan-keinginan, ide-ide masyarakat yang dituangkan dalam hukum itu terwujud. Proses perwujudannya atau konkritisasi nilai-nilai atau ide-ide yang terkandung dalam hukum disebut penegakan hukum. Pada tahap pelaksanaan inilah sebenarnya hukum itu teruji, apakah akan mengalami hambatan atau tidak; apakah akan mengalami kegagalan

---

<sup>85</sup> Ronny Hanitjo Soemitro, *Permasalahan Hukum di Dalam Masyarakat*, Alumni, Bandung, 1984. hlm. 4

<sup>86</sup> Ronny Hanitjo Soemitro, *Studi Hukum Dalam Masyarakat*, Alumni, Bandung, 1985 hlm. 46

<sup>87</sup> Muladi, Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Alumni, Bandung, 1992. hlm. 119

atau tidak. Karena itu dalam hukum seringkali dimungkinkan adanya suatu perubahan apabila dipandang bahwa hukum itu sudah tidak efektif lagi.

Menurut Bandar Nawawi Arief Kebijakan penanggulangan kejahatan atau politik kriminal digunakan upaya/sarana hukum pidana (penal), maka kebijakan hukum pidana harus diarahkan pada tujuan dari kebijakan sosial (*social policy*) yang terdiri dari kebijakan/upaya-upaya untuk kesejahteraan sosial (*social welfare policy*) dan kebijakan/upaya-upaya untuk perlindungan masyarakat (*social defence policy*).<sup>88</sup> Oleh karena itu dapat dikatakan, bahwa tujuan akhir atau tujuan utama dari politik kriminal ialah perlindungan masyarakat untuk mencapai kesejahteraan. Penggunaan hukum pidana sebagai suatu upaya untuk mengatasi masalah sosial (kejahatan) termasuk dalam bidang penegakan hukum (khususnya penegakan hukum pidana). Oleh karena itu sering dikatakan bahwa politik atau kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan penegakan hukum (*law enforcement policy*).<sup>89</sup> Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa politik kriminal pada hakikatnya juga merupakan bagian integral dari politik sosial. Selanjutnya Barda Nawawi Arief mengemukakan sebagai berikut :

“Usaha penanggulangan kejahatan lewat pembuatan Undang-Undang (hukum) pidana pada hakekatnya juga merupakan bagian integral dari usaha perlindungan masyarakat (*social Defence*) dan usaha mencapai kesejahteraan masyarakat (*social welfare*). Dan oleh karena itu wajar pulalah apabila kebijakan atau politik hukum pidana juga merupakan bagian integral dari kebijakan atau politik sosial (*social policy*). Kebijakan sosial (*social policy*) dapat diartikan sebagai segala usaha yang rasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat. Jadi di dalam pengertian “*social policy*” sekaligus tercakup didalamnya “*social welfare policy*” dan “*social defence policy*”

---

<sup>88</sup> Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 73-74.

<sup>89</sup> Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hlm 26.

**Muladi**, mengemukakan, penggunaan upaya hukum (termasuk hukum pidana) sebagai salah satu upaya untuk mengatasi masalah sosial termasuk dalam bidang kebijakan penegakan hukum.<sup>90</sup>

Bertolak dari pendekatan kebijakan itu pula, Sudarto berpendapat bahwa dalam kebijakan penegakan hukum dalam rangka penanggulangan kejahatan dengan menggunakan hukum pidana harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut:<sup>91</sup>

- a. Penggunaan hukum pidana harus memperhatikan tujuan pembangunan nasional, yaitu mewujudkan masyarakat adil dan makmur yang merata materiel spiritual berdasarkan Pancasila; sehubungan dengan ini maka (penggunaan) hukum pidana bertujuan untuk menanggulangi kejahatan dan mengadakan pengugeran terhadap tindakan penanggulangan itu sendiri, demi kesejahteraan dan pengayoman masyarakat.
- b. Perbuatan yang diusahakan untuk dicegah atau ditanggulangi dengan hukum pidana harus merupakan perbuatan yang tidak dikehendaki, yaitu perbuatan yang mendatangkan kerugian (material dan atau spiritual) atas warga masyarakat.
- c. Penggunaan hukum pidana harus pula memperhitungkan prinsip biaya dan hasil.
- d. Penggunaan hukum pidana harus pula memperhatikan kapasitas atau kemampuan daya kerja dari badan-badan penegak hukum, yaitu jangan sampai ada kelampauan beban tugas (*overvelasting*).

---

<sup>90</sup> Muladi, "*Kapita Selektu Sistem Peradilan Pidana*" Badan Penerbit UNDIP, Semarang, 1995, hlm 35.

<sup>91</sup> Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Alumni, Bandung. 1997, hlm. 44-48

Hukum yang telah dipilih sebagai sarana untuk mengatur kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berbangsa yang berwujud peraturan perundangundangan melalui aparatur negara, maka perlu ditindaklanjuti usaha pelaksanaan hukum itu secara baik sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Disini kita telah masuk ke dalam bidang penegakan hukum. Dalam hal ini perlu diperhatikan komponen-komponen yang terdapat dalam sistem hukum yaitu struktur, substansi dan kultur.<sup>92</sup>

Penegakan hukum diartikan sebagai proses perwujudan ide-ide, nilai-nilai, yang terkandung didalam hukum maka sebenarnya telah masuk pada bidang manajemen. Kebutuhan untuk pengelolaan hukum ini memerlukan wadah yang disebut organisasi beserta birokrasinya. Dalam masyarakat yang semakin kompleks kehadiran suatu organisasi untuk mengelola segala kebutuhan hidup sangat menonjol. Untuk bisa menjalankan tugasnya, organisasi itu dituntut untuk mewujudkan tujuan-tujuan hukum itu mempunyai suatu tingkat otonomi tertentu. Otonomi ini dibutuhkan untuk bisa mengelola sumber daya yang tersedia dalam rangka mencapai tujuan organisasi. Sumber-sumber daya ini berupa:

1. sumber daya manusia seperti hakim, polisi, jaksa, panitera.
2. sumber daya fisik seperti gedung, perlengkapan, kendaraan.
3. sumber daya keuangan, seperti belanja negara dan sumber lain.

---

<sup>92</sup> Harkristuti Harkrisnowo, *Reformasi Hukum: Menuju Upaya Sinergistik Untuk Mencapai Supremasi Hukum yang Berkeadilan*, Jurnal Keadilan Vol. 3, No. 6 Tahun 2003/2004, hlm 45.



4. sumber-sumber daya yang selebihnya yang dibutuhkan untuk menggerakkan organisasi dalam usahanya mencapai tujuannya.<sup>93</sup>

Secara konsepsional maka inti dari penegakan hukum terletak pada kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaidahkaidah yang mantap dan mengejewantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.<sup>94</sup>

Selanjutnya **Soerjono Soekanto** mengatakan bahwa penegakan hukum sebagai suatu proses, pada hakekatnya merupakan penerapan diskresi yang menyangkut membuat keputusan yang tidak secara ketat diatur oleh kaidah hukum, akan tetapi mempunyai unsur penilaian pribadi. **Roscoe Pound** menyatakan, bahwa pada hakekatnya diskresi berada diantara hukum dan moral (etika dalam arti sempit).<sup>95</sup>

**Joseph Goldstein** membedakan penegakan hukum pidana menjadi 3 bagian yaitu:

1. *Total enforcement*, yakni ruang lingkup penegakan hukum pidana sebagaimana yang dirumuskan oleh hukum pidana substantif (*substantive law of crime*). Penegakan hukum pidana secara total ini tidak mungkin dilakukan sebab para penegak hukum dibatasi secara ketat oleh hukum acara pidana yang antara lain mencakup

---

<sup>93</sup> Satjipto Rahardjo, *Masalah Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, BPHN Departemen Kehakiman, Tanpa Tahun, hlm. 18

<sup>94</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Press, Jakarta, 1983

<sup>95</sup> *Ibid*, hlm. 4

aturanaturan penangkapan, penahanan, penggeledahan, penyitaan dan pemeriksaan pendahuluan. Disamping itu mungkin terjadi hukum pidana substantif sendiri memberikan batasan-batasan. Misalnya dibutuhkan aduan terlebih dahulu sebagai syarat penuntutan pada delik-delik aduan (*klacht delicten*). Ruang lingkup yang dibatasi ini disebut sebagai *area of no enforcement*.

2. *Full enforcement*, setelah ruang lingkup penegakan hukum pidana yang bersifat total tersebut dikurangi *area of no enforcement* dalam penegakan hukum ini para penegak hukum diharapkan penegakan hukum secara maksimal.
3. *Actual enforcement*, menurut Joseph Goldstein *full enforcement* ini dianggap *not a realistic expectation*, sebab adanya keterbatasan-keterbatasan dalam bentuk waktu, personil, alat-alat investigasi, dana dan sebagainya, yang kesemuanya mengakibatkan keharusan dilakukannya *discretion* dan sisanya inilah yang disebut dengan *actual enforcement*.<sup>96</sup>

Sebagai suatu proses yang bersifat sistemik, maka penegakan hukum pidana menampakkan diri sebagai penerapan hukum pidana (*criminal law application*) yang melibatkan pelbagai sub sistem struktural berupa aparat kepolisian, kejaksaan, pengadilan dan pemasyarakatan. Termasuk didalamnya tentu saja lembaga penasehat hukum. Dalam hal ini penerapan hukum haruslah dipandang dari 3 dimensi:

---

<sup>96</sup> Muladi, *Kapita Selektta Sistem Peradilan Pidana*, Undip, Semarang, 1995, hlm.34.

1. penerapan hukum dipandang sebagai sistem normatif (*normative system*) yaitu penerapan keseluruhan aturan hukum yang menggambarkan nilai-nilai sosial yang didukung oleh sanksi pidana.
2. penerapan hukum dipandang sebagai sistem administratif (*administrative system*) yang mencakup interaksi antara pelbagai aparaturnya penegak hukum yang merupakan sub sistem peradilan diatas.
3. penerapan hukum pidana merupakan sistem sosial (*social system*), dalam arti bahwa dalam mendefinisikan tindak pidana harus pula diperhitungkan pelbagai perspektif pemikiran yang ada dalam lapisan masyarakat. Sehubungan dengan pelbagai dimensi di atas dapat dikatakan bahwa sebenarnya hasil penerapan hukum pidana harus menggambarkan keseluruhan hasil interaksi antara hukum, praktek administratif dan pelaku sosial.<sup>97</sup>

**Barda Nawawi Arief** yang menyatakan bahwa kebijakan kriminal harus mengkombinasikan bermacam-macam kegiatan preventif dan pengaturannya sedemikian rupa sehingga membentuk suatu mekanisme tunggal yang luas dan akhirnya mengkoordinasikan keseluruhannya itu kedalam suatu sistem kegiatan negara yang teratur.<sup>97</sup>

Berkaitan dengan penggunaan hukum pidana sebagai sarana untuk penanggulangan kejahatan, Muladi menyatakan bahwa penegakan hukum pidana bukan merupakan satu-satunya tumpuan harapan untuk dapat menyelesaikan atau menanggulangi kejahatan secara tuntas. Hal ini wajar karena pada hakikatnya

---

<sup>97</sup> Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Legislatif...*, *op.cit.* hlm. 34-35.

kejahatan itu merupakan “*masalah kemanusiaan*” dan “*masalah sosial*” yang tidak dapat diatasi semata-mata dengan hukum pidana sebagai suatu masalah sosial, kejahatan merupakan suatu fenomena kemasyarakatan yang dinamis, yang selalu tumbuh dan terkait dengan fenomena dan struktur kemasyarakatan lainnya yang sangat kompleks.<sup>98</sup>

Sejalan dengan pemikiran diatas, Barda Nawawi Arief menyatakan bahwa sehubungan dengan keterbatasan dan kelemahan yang dipunyai oleh hukum pidana antara lain karena penanggulangan atau “penyembuhan” lewat hukum pidana selama ini hanya merupakan penyembuhan/pengobatan simtomatik bukan pengobatan kausatif, dan pemedanaannya (“pengobatannya”) hanya bersifat individual/personal, penggunaan atau intervensi “*penal*” seyogyanya dilakukan dengan lebih hati-hati, cermat, hemat, selektif dan limitatif.<sup>99</sup>

Dengan kata lain penggunaan saran *penal* atau hukum pidana dalam suatu kebijakan kriminal memang bukan merupakan posisi strategis dan banyak menimbulkan persoalan. Persoalannya tidak terletak pada masalah “*eksistensinya*” tetapi terletak pada masalah kebijakan penggunaannya.<sup>100</sup>

Memurut **Soerjono Soekanto** ada beberapa faktor yang mempengaruhi penegakan hukum yaitu:<sup>101</sup>

- a. faktor hukumnya sendiri
- b. faktor penegak hukum

---

<sup>98</sup> Muladi, *Kapita Selekta Sistem...*, *op.cit.* hlm. 7.

<sup>99</sup> Barda Nawawi Arief, *Beberapa Aspek Kebijakan Penegakan...*, *op.cit.* hlm. 47-49

<sup>100</sup> Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Cet. II, Penerbit Alumni, Bandung, 1998. hlm. 169.

<sup>101</sup> *ibid.*, hlm. 5

c. faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum faktor masyarakat

d. faktor kebudayaan

Kelima faktor di atas merupakan faktor-faktor yang terkait satu sama lain. Merupakan esensi dari penegakan hukum dan bekerjanya hukum dalam masyarakat. tetapi terletak pada masalah kebijakan penggunaannya.<sup>102</sup>

**Sudarto** berpendapat bahwa dalam menghadapi masalah sentral dalam kebijakan kriminal terutama masalah pertama yang disebut juga masalah kriminalisasi, harus diperhatikan hal-hal yang pada intinya sebagai berikut :<sup>103</sup>

1. Penggunaan hukum pidana harus memperhatikan tujuan pembangaunan nasional yang mewujudkan masyarakat adil dan makmur yang merata, materiil, spirituil berdasarkan Pancasila; sehubungan dengan hal ini maka (penggunaan) hukum pidana bertujuan untuk menanggulangi kejahatan dan mengadakan pengugeran terhadap tindakan penanggulangan itu sendiri, demi kesejahteraan dan pengayoman masyarakat;
2. Perbuatan yang diusahakan untuk dicegah atau ditanggulangi dengan hukum pidana harus merupakan “perbuatan yang tidak dikehendaki”, yaitu perbuatan yang mendatangkan kerugian (materiil dan atau spirituil) atas warga masyarakat;
3. Penggunaan hukum pidana harus pula memperhitungkan prinsipprinsip biaya dan hasil (*cost and benefit principle*);
4. Penggunaan hukum pidana harus pula memperhatikan kapasitas atau kemampuan daya kerja dari bagian-bagian penegak hukum, yaitu jangan sampai ada kelampauan beban tugas (*overbelasting*)

---

<sup>102</sup> Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori ...*, *op.cit*, hml. 169

<sup>103</sup> *Ibid*, hlm. 30

## **B. Akibat Terjadinya Tindak Pidana Teknologi Informasi Judi Secara Online Bagi Masyarakat**

Banyaknya pelaku perjudian online, banyak berpengaruh terhadap perputaran uang perjudian online. Menurut pengakuan dari para bandar judi online, perputaran uang dalam sehari mencapai ratusan juta hingga milyaran, belum termasuk biaya iklan. Perputaran uang perjudian online dalam satu bulan mencapai 300 juta sampai 9 milyar, sedangkan untuk iklan satu jenis judian online bisa mencapai 2 milyar.<sup>104</sup>

Judi *Online* merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana saja; di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau *smartphone*, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (*internet gambling*). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti di internet.<sup>105</sup>

Banyaknya jenis-jenis permainan judi *Online* tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarik dalam bermain. Adapun beberapa jenis judi online adalah sebagai berikut :

---

<sup>104</sup> Fanani, 5 Tahun Tak Tersentuh, Judi Online Beromzet Miliaran Digulung <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4459126/5-tahuntak-tersentuh-judi-online-beromzet-miliaran-digulung>, diakses tanggal 11 Juni 2022 jam 19.00 WIB

<sup>105</sup> Jupiter, “*Tinjaun Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undnag No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*”, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Pasundan ,2017. hlm 4.

1. Poker Online
2. Togel Online
3. Casino Online
4. Permainan Judi Bola Online

5. Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.<sup>106</sup>

Akibat dari Perjudian *Online* ini menimbulkan beberapa dampak negatif, yaitu:

1. Pemas

Para *Bettor* yang sudah kecanduan dengan Perjudian pastinya akan menjadi seorang pribadi yang malas. Karena para *bettor* ini tentunya pernah mengalami kemenangan yang jumlahnya mungkin berlipat dari pada harus sibuk dengan

---

<sup>106</sup> Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network Research Group*, ITB, 2007, hlm.23.

pekerjaan. Karena hal tersebut para bettor merasakan hal yang tentunya lebih mudah dengan *income* yang cukup besar.

## 2. Depresi

Untuk pemain yang mengalami kekalahan ini merupakan sebuah risiko yang cukup besar para pemain yang menang dan kalah dapat mengalami perbedaan perasaan yang berlebihan seperti layaknya mengkonsumsi Narkoba. Para pemain yang kecanduan bahkan ada yang sampai memasukkan harta benda mereka kedalam taruhan dan banyak pula pemain yang mengalami penyakit kejiwaan bahkan hal terparahnya ialah bunuh diri karena kalah dalam perjudian.

## 3. Kriminal

Pecandu judi akan melakukan hal apa saja untuk dapat bermain meskipun mereka tidak memiliki harta benda yang dapat dipertaruhkan lagi. Kemudian hal tersebut menjadi permasalahan bagi orang disekitarnya. Beberapa penyimpangan-penyimpangan dapat muncul karena hal tersebut seperti merampok, penipuan, pembunuhan dan lain- lain.<sup>107</sup> Judi *online* merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan

---

<sup>107</sup> <http://ranking-femme.com/74-2/>, diakses tanggal 5 Mei 2022, Puku; 21.00 wib



komputer atau *smartphone* serta koneksi *internet* yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*.

Unsur atau elemen perbuatan pidana menurut Moeljatno adalah :

1. Kelakukan dan akibat (perbuatan).
2. Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan.
3. Keadaan tambahan yang memberatkan pidana.
4. Unsur melawan hukum yang obyektif.
5. Unsur melawan hukum yang subyektif.<sup>108</sup>

---

<sup>108</sup> *Ibid*, hal. 69

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Pengaturan Hukum Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pihak Yang Membagi Tautan Saluran Yang Di Dalamnya Terdapat Konten Perjudian Secara Online pembagi saluran tautan yang di dalamnya terdapat konten perjudian dapat dipertanggungjawabkan secara pidana karena melanggar ketentuan Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan UndangUndang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana serta peraturan perundang-undangan lain yang jika secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Selanjutnya UU ITE dapat dipertanggungjawabkannya pembagi tautan secara pidana karena yang dibagikan merupakan perjudian illegal.
2. Pertanggungjawaban pidana terhadap perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran tersebut secara online Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku *website* perjudian *Online* dalam harus memenuhi unsur-unsur pertanggungjawaban hukum yaitu: pertama, unsur

kemampuan bertanggungjawab diketahui bahwa *website* perjudian *Online* yang bertindak sebagai subjek hukum yang melakukan tindakan perjudian *Online* telah memenuhi unsur pertama yaitu kemampuan bertanggung jawab yaitu pembuat *website* mengerti dan sadar dalam *website* perjudian *Online* tersebut ditujukan untuk apa dan bertentangan dengan ketertiban masyarakat. Kedua, unsur kesalahan yaitu diketahui berdasarkan fakta persidangan bahwa pembuat *website* perjudian *Online* telah melakukan ini dengan sengaja sebagai maksud memperoleh keuntungan dari pembuatan *website* perjudian tersebut. Ketiga, untuk unsur tidak adanya alasan pemaaf diatur secara seksama dalam ketentuan yang terkandung di dalam KUHP.

3. Kebijakan penegak hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi judi secara online Hakikatnya kebijakan kriminalisasi merupakan bagian dari kebijakan kriminal (*criminal policy*) dengan menggunakan sarana hukum pidana (*penal*) dan oleh karena itu termasuk bagian dari kebijakan hukum pidana (*penal policy*). Oleh karena itu sering dikatakan bahwa politik atau kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan penegakan hukum (*law enforcement policy*). Kebijakan hukum pidana (*penal policy*) atau *penal-law enforcement policy* operasionalisasinya melalui beberapa tahap yaitu tahap formulasi (kebijakan legislatif), tahap aplikasi (kebijakan yudikatif/yudisial) dan tahap eksekusi (kebijakan eksekutif / administratif). Dari ketiga tahap tersebut, tahap formulasi merupakan -

tahap yang paling strategis dari upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan. Kemudian **Upaya Non-Penal Melalui** peran dari penegak hukum perlu lebih ditingkatkan agar sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Penanggulangan masalah perjudian online yang sangat membahayakan perekonomian masyarakat secara keseluruhan hampir sama dengan penanggulangan perjudian layaknya di dalam masyarakat . Tujuan dari metode preventif adalah memberikan motivasi bimbingan serta pengarahan pada masyarakat terutama mengenai akibat-akibat perjudian demikian juga mengenai perundang-undangnya sehingga masyarakat memahami dan menyadarinya serta menyadarkan mereka tentang dampak yang ditimbulkan dari bahaya dari perjudian tersebut

## **B. Saran**

1. Aparat penegak hukum khususnya Hakim dalam menjatuhkan hukuman seharusnya perlu lebih tepat, bisa mempertimbangkan hal-hal yang memberatkan, lebih cermat dalam menerapkan ketentuan hukum dan sanksi pidana mana yang lebih tepat untuk diterapkan agar efektif, sehingga dapat menimbulkan efek jera bagi para pembuat *website* perjudian *Online*, pembagi tautan *website* perjudian *Online*, pemain *website* perjudian *Online*, mengingat keberadaan mereka saat ini sungguh sangat banyak dan menjamur di kalangan masyarakat, dengan demikian turut mengedukasi diri dan menjauhkan diri dari *website* yang menawarkan perjudian *Online*.

2. Tindak pidana teknologi informasi dan terutama pemain *website* perjudian *Online* yang tidak mengenal batasbatas teritorial dan beroperasi secara maya oleh karena itu perlu ada Kebijakan kriminalisasi berupaya mengantisipasi aktivitas-aktivitas baru yang diatur oleh hukum yang berlaku, seiring maraknya kejahatan di dunia *cyber* yang semakin canggih terutama pemain *website* perjudian *Online*.
3. Harus lebih efektif dan efisiennya penanggulangan tindak pidana teknologi informasi dan pemain perjudian *Online*, dengan mempertimbangkan untuk memanfaatkan internet dan *digital signature* sebagai sarana pemeriksaan, mengingat yurisdiksi pemain *website* perjudian *Online*. bersifat *transnational crime*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asriadi.. “Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa Smak An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)”. Jurnal Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. 2020.
- Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Jakarta, 2004
- Agus Rahardjo,. *Cybercrime pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002,
- Barda Nawawi Arief, , *Tindak Pidana Mayantara*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006 .
- Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta , 2008.
- Barda Nawawi Arief, ”Kajian Kebijakan Hukum Pidana Menghadapi Perkembangan Delik Kesusilaan di Bidang Cyber”, Seminar *Cybercrime* dan *Cyber Porn* dalam Perspektif Hukum Teknologi dan Hukum Pidana, Semarang 6-7 Juni 2007.
- , *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Citra aditya Bakti, 2008, Bandung.
- , *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010.
- , *Masalah Penegakan Hukum dan kebijakan penanggulangan kejahatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2009.
- , *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001,
- , *Tindak Pidana Mayantara, Perkembangan Kajian Cyber crime di Indonesia*”, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2006.
- Burhan Ashofa, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta, 2004,

- Chistianata. “Perjudian *Online* Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 1, 2019.
- Dali Mutiara, *Tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1986.
- Departemen Pendidikan Nasional , Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Edisi keempat PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2008.
- Didik J.Rachbini, “*Mitos dan Implikasi Globalisasi*” : Catatan Untuk Bidang Ekonomi dan Keuangan, Pengantar edisi Indonesia dalam Hirst, Paul dan Grahame Thompson, *Globalisasi adalah Mitos*, Jakarta, Yayasan Obor, 2001.
- Dokumen kongres PBB X,A/CONF.187/L.10, tgl 16 April 2000, “*Report of Commette IP*” Mengenai “*Workshoph on Crimes Related to The Computer Network*”, yang kemudian dimasukkan dalam “*Report of the Tenth United Nations Congrss on the Prevention of Crime and the Treatment of Offenders*”, A/CONF.187/15, tgl 19 Juli 2000, paragraf 161-174, Dikutip dari Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, 2001
- Elisabet Yunaeti Anggraeni.. *Pengantar Sistem Informasi (E-book)*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2017.
- Fanani, ,5 Tahun Tak Tersentuh, Judi Online Beromzet Miliaran Digulung <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4459126/5-tahun-tak-tersentuh-judi-online-beromzet-miliaran-digulung>, diakses tanggal 11 Juni 2020 jam 09.00 WIB
- Guntara, 2014, Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* Di Kota Pekanbaru. JOM Fakultas Hukum Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014
- H. Salim HS, Erlies Septiana Nurbani, *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Disertasi dan Tesis (Buku Kedua)*, RajaGrafindo Utama, Jakarta, Cetakan ke-2, 2015.
- Harkristuti Harkrisnowo, *Reformasi Hukum: Menuju Upaya Sinergistik Untuk Mencapai Supremasi Hukum yang Berkeadilan*, Jurnal Keadilan Vol. 3, No. 6 Tahun 2003/2004.

- Hernanda Ramdhani, Muhammad Fauzi, Alexandro Martin, Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Situs Judi Online Di Indonesia Jurnal, Lex Suprema ISSN: 2656-6141 (online) Volume II Nomor 2 September 2020.
- Hernanda Ramdhani, Muhammad Fauzi, Alexandro Martin, Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Situs Judi Online Di Indonesia, 2006.
- Ilkhamuddin Ramadhany Siregar, *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia (Studi Putusan Pn Binjai No.268/Pid.B/2015/Pn/Bnj)*, Jurnal, Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara, 2017.
- Irman ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan*
- I Wayan Parthina, *Ekstradisi dalam Hukum Internasional dan Hukum Nasional Indonesia*, Mandar Maju, Bandung, 1990
- Irman ssyahriar, *Hukum Pers Telaah Teoritis atas Kepastian Hukum dan Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015
- Joshua sitompul. *CybespaceCybercrimes Cyberlaw*, PT. Tatanusa, Jakarta,2012.
- Jupiter, “*Tinjaun Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undnag No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Eelektroni*”, Tugas Akhir Fakulltas Hukum, Universitas Pasundan ,2017
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, P.T. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005.
- Kemerdekaan Pers di Indonesia*, LaksBang Perssindo, Yogyakarta, 2015.
- Koesnadi Hardjasoemantri,. ***Hukum Tata Lingkungan***. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012.
- Lamintang, *Hukum Penitensier Indonesia*, Edisi Kedua, Sinar Grafika, Jakarta.
- Michael West, *An International Reader"s Dictionary*, Longman Group Limited, London, 1989.



- Moejatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawababn Dalam Hukum Pidana*, Bina Aksara, Yogyakarta, 1983
- Muchtar Masrudi. *Sistem Peradilan Perlindungan Dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*, Banjarmasin: Prestasi Pustaka, 2015.
- Muhammad, Rusli. *Hukum Acara Pidana Kontemporer*. Citra Aditya Bakti, 2007, hlm. 311.
- Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Bandung, 1998.
- Muladi, “*Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*” Badan Penerbit UNDIP, Semarang, 1995.
- Mulyana W. Kusumah, *Kejahatan Dan Penyimpangan, suatu perspektif kriminologi*,: Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia, 1988, Jakarta.
- Lanka Asmar, *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian yang dilakukan Oleh Anak*, Mandar Maju, Bandung, 2017.
- M.Solly Lubis, *Filsafat Ilmu dan Penelitian*, Mandar Maju, Bandung, 1994,
- Mansur dan Alistaris Gultom, , *Cyber Law;Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika
- Pembinaan Hukum Nasional Departemen Kehakiman Ham Reepublik Indonesia : Jakarta , 2002.  
*Penanggulangan Kejahatan, 2001.*
- Petrus Reinhard Golose, *Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia Oleh Polri*, Makalah pada Seminar Nasional tentang “Penanganan Masalah *Cybercrime* di Indonesia dan Pengembangan Kebijakan Nasional yang Menyeluruh Terpadu”, diselenggarakan oleh Deplu,BI, dan DEPKOMINFO, Jakarta, 10 Agustus 2006,
- Petrus Reinhard Golose, *Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia Oleh Polri*, Makalah pada Seminar Nasional tentang “Penanganan Masalah *Cybercrime* di Indonesia dan Pengembangan Kebijakan Nasional yang Menyeluruh Terpadu”, diselenggarakan oleh Deplu,BI, dan DEPKOMINFO, Jakarta, 10 Agustus 2006,
- Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1995.

- Priasmoro, Peran kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana perjudian koprok (studi kasus di wilayah hukum polres metro), *Jurnal Poenale*, Vol 4, No 1, (2016).
- Putu Trisna Permana, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)*, *Jurnal Ilmiah*, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana,
- Romli Atmasasmita,. *Korupsi, Good Governance Dan Komisi Anti Korupsi Di Indonesia*. Badan Pembinaan Hukum Nasional Departemen Kehakiman Ham Reepublik Indonesia : Jakarta , 2002.
- Rahardjo, *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*. Genta Pub., 2009.
- Ronny Hanitjo Soemitro, *Permasalahan Hukum di Dalam Masyarakat*, Alumni, Bandung, 1984.
- Ronny Hanitjo Soemitro, *Studi Hukum Dalam Masyarakat*, Alumni, Bandung, 1985.
- Satjipto Rahardjo, *Masalah Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, BPHN Departemen Kehakiman.
- Schaffmeister, Keijzer, dan Sutoris, *Hukum Pidana*, Yogyakarta: Liberty, 1995.
- Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Rajawali Press, Jakarta, 1983
- Stevin Hard Awaeh, Pertanggungjawaban Hukum Atastindak Pidana Judi Online Ditinjau Dariprespektif Hukum Pidana, *Lex et Societatis*, Vol. V/No. 5/Jul/2017.
- Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Alumni, Bandung. 1997.
- Satjipto Raharjo, *Hukum dan Masyarakat*, Angkasa, Bandung, 1980.
- Shaw, *Internatonal law*, London: Butterworths, 1986,, sebagaimana dikutip oleh Didik M. Arif
- Waryanto, “Pengertian *Website* Lengkap Dengan Jenis Dan Manfaatnya”, Diakses Melalui <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>, 20 Juli 2022, Pukul 21:00 WIB.

Widodo, *Sistem Pemidanaan dalam Cyber crime, Alternatif Ancaman Pidana Kerja Sosial dan Pidana Pengawasan Bagi Pelaku Cyber crime*, Laksbang Mediatama, Yogyakarta 2009.

Tien S, Saefulah, Jurisdiksi sebagai Upaya Penegakan Hukum dalam Kegiatan *Cyberspace*, artikel dalam *Cyberlaw: Suatu Pengantar*, Pusat Studi Cyber Law Fakultas Hukum UNPAD, ELIPS, 2002, hal.96.

Tri Andrisman, *Asas-Asas dan Dasar Aturan Umum Hukum Pidana Indonesia*, Universitas Lampung, 2009.

Tubagus Ronny Rahman Nitibaskara, *Ketika Kejahatan Berdaulat: Sebuah Pendekatan Kriminologi, Hukum dan Sosiologi*, Peradaban, Jakarta, 2001

Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta,.

Peraturan perundang – undangan dan internet

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.*

<http://pengacaramuslim.com/delik-penyertaan/>, diakses pada tanggal 15 Maret 2022, Pukul 23.00.

<http://ranking-femme.com/74-2/>, diakses tanggal 5 Mei 2022, Puku; 21.00 wib

<http://www.mediaindonesia.com/Polisi-Bongkar-perjudian-Online-di-Muara-Karang/> diakses tanggal 27 Mei 2022

<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl4903/pembuktian-perjudianmelalui-internet>, Diakses Pada Tanggal 31 Juni 2022.