



Pertanggung Jawaban Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Di Indonesia

Sugeng Riyanto¹, Nur Handayani², Moh Taufik³, Rendra Aranggraeni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

*Corresponding author, email; riyanto.1985@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Juni 2025

Revised Juni 2025

Accepted Juli 2025

Available online

<http://journal.uaindonesia.ac.id/index.php/JSE>

Keywords:

Legal Responsibility, Criminal Acts, Online Gambling, ITE Law, Law Enforcement

Turabian style in citing this article: [citation Heading]

Sugeng Riyanto, Nur Handayani, Moh Taufik, Rendra Aranggraeni”
Pertanggung Jawaban Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Di Indonesia” *Journal of Sharia Economics* 7, No. 1 June: 2025

ABSTRACT

This study examines the legal liability of perpetrators of online gambling crimes in Indonesia, in line with the rapid development of information technology that has given rise to new forms of crime, including gambling via the internet. Online gambling has become a worrying phenomenon because it is easily accessible, addictive, and has a negative impact on the morals and social life of society. This study aims to identify the legal elements in online gambling crimes and analyze how law enforcement is carried out against perpetrators of these crimes in Indonesia. This study uses a normative juridical method with a statutory approach and case studies. The results of the study indicate that criminal liability for perpetrators of online gambling can be imposed based on Article 303 of the Criminal Code and Article 27 paragraph (2) in conjunction with Article 45 paragraph (2) of the ITE Law. However, there are still obstacles in the implementation of the law, especially related to effective supervision and action by law enforcement officials. This study recommends strengthening regulations and increasing the capacity of law enforcement officials in dealing with cybercrime, including online gambling. It is hoped that the results of this study can contribute to the development of criminal law, especially in the aspect of combating information technology-based crimes.

PENDAHULUAN

Perjudian Online yang permainannya menggunakan website dimana permainan ini dilakukan secara online, perkembangan perjudian ini terus meningkat seiring majunya teknologi dengan menggunakan fasilitas atau alat yang dijadikan wahana dalam melakukan tindak pidana perjudian, Perjudian merupakan satu dari sekian banyaknya fenomena kejahatan yang tidak bisa terlepas dari kehidupan masyarakat. Perjudian online semakin berkembang dengan berbagai cara dan bentuk yang beragam mengikuti perkembangan zaman serta teknologi yang semakin canggih.

Umumnya perjudian dipandang sebagai sebuah tindakan kejahatan yang dilarang dalam ketentuan hukum pidana. “Perjudian atau keikutsertaan dalam perjudian pada awalnya dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 542 KUHP namun berdasarkan ketentuan dalam Pasal 542 ayat (4) UU No.7 Tahun 1974 tentang Pengawasan Perjudian, telah diubah sebutanya menjadi ketentuan Pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP.” (P.A.F. Lamintang, 1990)

Pasal 303 KUHP menetapkan bahwa prinsip bermain judi dapat diartikan sebagai setiap permainan, yang kemungkinan untuk menang terletak pada keberuntungan saja, upaya untuk meraih kemenangan sangat tinggi hal tersebut didasari oleh kecakapan seseorang dalam memainkan judi. “Berjudi melingkupi seluruh perjanjian atau taruhan yang di dalam perlombaan atau permainan lainnya serta tidak disediakan oleh mereka yang turut memainkan perlombaan tersebut (Wirjono Prodjodikoro, hal. 129, 1986).

Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat, kegiatan judi juga mengalami pergeseran menuju judi *online* yang lebih nyaman dan aman. Fenomena judi *online* yang marak saat ini adalah judi *online* yang banyak digemari masyarakat. Judi *online* ini bisa dilakukan menggunakan *laptop* dalam menjalankan aktivitas tersebut, atau bahkan lewat *smartphone* yang memiliki fasilitas pendukung atau aplikasi pendukung bermain judi *online*.

Pada dasarnya judi bertentangan dengan kesusilaan agama, Pancasila dan membahayakan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian memiliki efek negatif yang merusak moral dan mentalitas masyarakat. Kejahatan judi *online* memiliki dampak *negatif* yaitu, pemain merasa ketagihan karena mudahnya mereka mendapatkan uang, dan ketika seseorang kalah dalam judi *online*, pemain bertanya-tanya dan berusaha menebus uang yang hilang dengan berjudi, dengan jumlah uang yang sama dengan harapan mendapat kemenangan untuk mengembalikan uang yang hilang dan juga meraih keuntungan.

Judi online adalah judi populer dengan mesin multimedia dengan komponen unik. Mesin judi sendiri pertama kali muncul pada tahun 1899 dan dikembangkan bersamaan dengan jenis mesin slot lainnya. Hingga saat ini masih banyak mesin judi yang dimainkan, baik secara online maupun melalui Internet. Judi reguler atau *offline* dan judi *online* memiliki banyak hal berbeda. Mesin judi ini seperti mesin judi dengan jenis yang sama, namun terdapat banyak perbedaan diantara kedua mesin judi tersebut. Yang jelas membedakannya dengan judi biasa dan *online* adalah aksesnya. judi *online* lebih mudah diakses daripada judi *offline* yang menggunakan mesin fisik.

Judi online merupakan salah satu dari sekian banyak judi yang banyak dijumpai di kalangan masyarakat. Judi ini dilakukan yaitu dengan cara mempertaruhkan minimal 200 (dua ratus rupiah) untuk sekali putaran. Bila dalam satu putaran

menghasilkan beberapa item yang sama dengan jumlah minimal 8 (delapan), penjudi akan mendapatkan uang dari hal tersebut sesuai dengan ketentuan yang ditentukan oleh situs atau yang sering disebut BO. Tidak jarang dari beberapa akun yang mendaftar ke situs tersebut diawal mendapatkan keuntungan yang sangat besar, tetapi semakin lama ketika seseorang tersebut terus bermain maka dirinya akan mengalami kekalahan atau sering disebut rungkad.

Salah satu keunggulan mesin judi *online* adalah dapat dimainkan kapan saja, di mana saja karena situs judi *online* yang tersebar di internet beroperasi sepanjang waktu selain permainan ini dimainkan di banyak lokasi tempat yang berbeda, yang terpenting adalah ini tempat memiliki internet yang sangat bagus. Dalam pembayaran transaksi atau dalam judi *online* sering disebut deposit sudah menggunakan transaksi *online* dengan *M-Banking* atau *payment* lainnya yang bersifat *online*. Pemain mesin judi *online* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern. "Dengan *smartphone* di jaringan skala besar, ini tentu akan menjadi keuntungan besar dibanding perjudian biasa. Seiring dengan kemudahan tersebut, faktor keamanan menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari *offline* ke *online*. Sulit untuk memantau perjudian *online* secara menyeluruh permainan judi *online* yang berlokasi di wilayah Surabaya, Jawa Timur. Para penjudi dapat dengan mudah ditemui di kumpulan para pemuda di wilayah Surabaya yang melakukan aktivitas judinya dengan aman tanpa takut ditangkap polisi.

Perjudian ramai diperbincangkan sejak tahun 2021. Terbukti pada akhir tahun tersebut, banyak kalangan muda bermain judi online. Banyak masyarakat bermain judi *online* karena rasa penasaran yang tinggi dan melihat orang lain mendapat keuntungan yang besar setelah bermain judi *online*. Hal tersebut memicu adanya tindakan untuk mencoba memainkan judi *online*. Dari beberapa argumen pendapat pemain judi *online* memang diawal pasti diberi keuntungan supaya mereka ketagihan untuk memainkan judi tersebut sampai akhirnya ia merasa ketagihan dan ketergantungan akan bermain judi *online*. Bermain judi *online* tidak hanya asal main saja, terbukti banyak grup atau media informasi yang mewadahi informasi tentang judi *online*. Salah satu yang saya ketahui tentang judi *online* ini adalah dalam satu grup terdapat *leader* yang setiap hari memberi informasi terkait pola yang mungkin direkomendasikan sedang bagus untuk permainan judi *online*. Selain pola dan trik gacor untuk bermain judi, biasanya seorang penjudi melihat RTP (*Return to Player*) pada judi *online* ini, RTP ini memperlihatkan seberapa persen presentase permainan yang ditawarkan, semakin tinggi presentase dianggap semakin bagus permainan judi *onlinenya*. Yang perlu di pahami juga dalam judi *online* tidak hanya terdapat satu *game* saja, akan tetapi terdapat banyak sekali *game-game* yang bisa dipermainkan dan tentunya bisa mendapatkan keuntungan.

Sampai saat ini judi online masih banyak dimainkan, semakin banyaknya pemain judi online dikarenakan tidak adanya ketegasan dari kepolisian dalam memberantas adanya judi online. Judi online ini bukan sembarang judi, melainkan permainan yang mungkin mudah dipahami oleh setiap orang, maka dari itu penyebab banyaknya pemain judi online juga didasari oleh hal tersebut.

Perjudian secara online sudah didefinisikan sebagai perjudian sebab keuntungan hanya didasarkan pada peruntungan semata. *Gates of Olympus*, *Starlight Princess*, dan *Sweet Bonanza* merupakan tiga di antara puluhan jenis judi online yang sedang digemari oleh masyarakat. Permainan tersebut hanya menaruhkan minimal Rp. 200 dalam sekali permainan. Kemenangan yang didapatkan mulai dari Rp 500.000 - Rp. 1.000.000 untuk satu permainan jika pemain mendapatkan *jackpot* dan berhasil *maxwin*. Permainan judi tersebut dilakukan secara online dengan pemilih server, jangkauan tempat mudah dan terhindar dari pihak kepolisian. Sebab inilah yang membuat judi online masih sulit untuk ditanggulangi oleh pihak kepolisian

METODE

Metode penelitian mengacu pada prosedur dalam pelaksanaan penelitian. Metode penelitian harus konsisten dengan metodologi. Metode penelitian mengacu pada langkah- langkah pokok yang ditempuh, dari awal penelitian sampai dengan analisis. Penelitian Hukum merupakan suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab problem dan isu hukum yang sedang dihadapi, penulisan skripsi ini menggunakan penelitian yang bersifat yuridis normatif (*legal research*) yaitu penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah atau norma norma dalam hukum positif (Peter Mahmud Marzuki, hal. 35, 2010). Dalam penelitian hukum ini terdapat beberapa pendekatan-pendekatan yang digunakan seperti: Pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) (*Ibid*, hlm. 93)

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pustaka (*library research*), yaitu penelitian yang menekankan sumber referensinya dari buku-buku ilmu hukum, jurnal dan literatur yang relevan dengan objek penelitian (Soerjono Soekanto, Sri Mamudji, hal. 13, 2001). Telaah yang digunakan untuk menguraikan objek penelitian pada dasarnya didasarkan Pada observasi kritis dan rinci terhadap problematika hukum yang terjadi Sekarang ini.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua metode pendekatan yaitu pendekatan yuridis normative: Pendekatan Perundang-undangan dilakukan dengan

mengamati semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum yang sedang ditangani (*Ibid*, hlm. 102). Penelitian case study atau penelitian lapangan (*field study*) dimaksud untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang masalah keadaan dan posisi Suatu peristiwa yang sedang berlangsung saat ini, serta interaksi lingkungan unit sosial tertentu yang bersifat apa adanya. Penelitian ini merupakan studi Mendalam mengenai unit sosial tertentu dan hasil penelitian tersebut memberikan gambaran luas serta mendalam mengenai unit sosial (Peter Mahmud Marzuki, hal. 93, 2007).

Analisa data dilakukan secara kualitatif yang berupa data dalam bentuk kata-kata atau kalimat. “Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan logika deduktif, untuk menarik kesimpulan dari hal yang bersifat umum menjadi kasus yang bersifat khusus atau individu tertentu.” Proses analisis data yang diperoleh dari penelitian lapangan dan studi kepustakaan selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif, untuk disusun sebagai kesimpulan dalam menjawab permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pertanggung Jawaban Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Di Indonesia

Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan untuk memperoleh kemenangan pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja. Dikatakan sebagai permainan judi ialah permainan yang berkaitan peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh pihak-pihak yang terlibat langsung dalam suatu perlombaan atau bermain dalam suatu perlombaan, demikian juga segala peraturan lainnya yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dengan cara untung-untungan (Astini & Lubis, 2019). Perjudian adalah permainan di mana seseorang yang biasanya disebut sebagai “penjudi” bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan yang ada di mana hanya terdapat satu pilihan saja yang benar dan menentukan siapa yang menjadi pemenang. Penjudi yang kalah taruhan berkewajiban untuk memberikan atau membayar taruhannya kepada si pemenang. perjudian yang berkembang dimasyarakat bisa dibedakan berdasarkan alat dan sarannya (Nasution, 2017). Dalam kegiatan judi, peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai oleh pihak-pihak yang melakukan permainan judi.

Prinsip dalam suatu permainan judi secara umum memiliki kesamaan yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar nilai uang atau barang yang dipertaruhkan harganya, maka semakin besar pula uang yang bisa didapat sebagai hadiah kemenangan. Maka dari itu dengan bermain judi orang

berpikiran dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat, hingga ada juga dengan membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain. Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Sejatinya hukum diadakan untuk menghadirkan keadilan, kebaikan, dan keberpihakan kepada kepentingan masyarakat luas (Arliman. S, 2019). Indonesia telah mengatur secara hukum tentang perjudian didalam beberapa peraturan perundang-undangan antarlain, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Kemudian berkaitan dengan hukum judi online secara spesifik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU Informasi Transaksi Elektronik atau lebih dikenal dengan UU ITE dan perubahannya. Perjudian Menurut Pasal 303 avat (1) KUHP menjelaskan bahwa perbuatan judi yang dilakukan di Indonesia merupakan tindak pidana dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun penjara atau pidana denda dengan besaran paling banyak dua puluh lima juta rupiah.

Selanjutnya juga dalam Pasal 303 avat (1) KUHP menjelaskan terkait bentuk kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai perbuatan judi, yaitu antara lain jika ada dengan sengaja seseorang yang menawarkan, memberikan kesempatan untuk melakukan permainan judi bahkan menjadikannya sebagai mata pencarian, hingga juga terlibat aktif dalam suatu pengelolaan perusahaan perjudian. Selanjutnya, berdasarkan ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, yang berbunyi:

“Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 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.”

Kemudian, berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP menerangkan bahwa perbuatan judi adalah tiap-tiap kegiatan permainan yang memfasilitasi terdapat kemungkinan untuk mengambil manfaat untung dengan cara yang mudah dengan adanya peruntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terbiasa. Termasuk juga dalam kategori permainan judi adalah bahwa adanya pertarungan tentang keputusan hasil perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, lebih luas lagi juga terhadap segala pertarungan yang lain-lainnya.

Keterangan Pasal 303 ayat (3) KUHP yang menyatakan bahwa, “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara

mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.” Menegaskan bahwa secara prinsip Indonesia melarang segala bentuk aktifitas perjudian karena terdapat unsur merugikan masyarakat, bertentangan dengan nilai-nilai sosial dan melanggar norma agama. Hukum mengandung ajaran-ajaran, kaidah-kaidah mengenai perintah dan larangan yang harus segera dipatuhi dan dilaksanakan (-, 2018)

Selanjutnya, berkaitan dengan perbuatan judi yang dilakukan secara online, hukum di Indonesia telah juga mengatur sebagaimana terdapat didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang digunakan sebagai usaha untuk mengurangi perbuatan judi yang terjadi di masyarakat dengan cara menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman /hukuman pidana.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE Nomor 19 Tahun 2016 Mengatakan;

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”

Kemudian dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Transaksi Elektronik dikatakan bahwa;

“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”

Berdasarkan keterangan dari bunyi peraturan perundang-undangan diatas dapat diambil pemahaman bahwa pengertian judi online adalah kegiatan permainan pertarungan yang dilakukan menggunakan uang sebagai alat taruhan dengan ketentuan tata cara permainan serta jumlah nilai taruhannya ditentukan oleh pelaku perjudian online dengan cara memanfaatkan media elektronik dengan akses internet sebagai media perantaranya. Kegiatan judi secara online sama halnya dengan judi secara konvensional yakni dapat dikatakan merupakan sejenis candu, dimana bermula dari hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan yang selanjutnya secara alami 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 komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Berdasarkan uraian diatas penyelenggaraan pertaruhan atau perjudian dalam bentuk apapun adalah sesuatu yang dilarang baik dilakukan secara langsung maupun secara online terhadap pelakunya. Pelaku kejahatan *cyber crime* khususnya perjudian online diperlukan upaya penegakkan untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dimainkan. Secara konsepsional, *cyber crime* juga didefinisikan sebagai kejahatan komputer, tetapi penggunaan istilah tindak pidana untuk kejahatan komputer. Penyelenggaraan perjudian menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya, tidak diperlukan administratif perizinan-perizinan yang rumit untuk membuat sebuah usaha bisnis perjudian via internet. Jika seseorang melakukan atau terlibat judi online maka pasal yang dikenakan tidak lagi mengacu pada KUHP akan tetapi menggunakan Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau disebut UU ITE sebagai wujud dari prinsip *lex specialis derogate legi lex generalis* (Hasaziduhu Moho, 2019).

Konsep pertanggungjawaban atas suatu tindak kejahatan mendasar pada aspek dampak negative yang muncul akibat dari terjadinya suatu bentuk kejahatan. Oleh karenanya, menjadi penting untuk menjadi bahasan bagaimana asal muasal atau latar belakang dari konsep pertanggungjawaban pidana yang berlaku. Dalam bahasa inggris pertanggungjawaban pidana disebut sebagai konsep pertanggungjawaban pidana sesungguhnya tidak hanya menyangkut soal hukum semata-mata melainkan juga menyangkut soal nilai-nilai moral atau kesusilaan umum yang dianut oleh suatu masyarakat atau kelompok-kelompok dalam masyarakat, hal ini dilakukan agar pertanggungjawaban pidana itu tercapai dengan memenuhi keadilan (Sulistyo & Ardjayeng, 2020). Pertanggungjawaban pidana merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menentukan terhadap seorang yang disangka melakukan suatu perbuatan pidana atau terhadap seseorang yang telah dijatuhi dakwaan telah melakukan suatu perbuatan pidana untuk dapat dipertanggungjawabkan atas terjadinya suatu tindak pidana.

Roeslan Saleh menerangkan bahwa, dalam hal pertanggungjawaban pidana dapat diartikan sebagai diteruskannya celaan yang objektif yang ada dalam perbuatan pidana dan secara subjektif memenuhi syarat untuk dapat dipidana karena perbuatannya itu (Saleh, 2014). Dimaksud sebagai celaan objektif adalah bahwa suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang atau siapapun itu merupakan perbuatan yang dilarang, yakni perbuatan yang bertentangan atau dilarang oleh hukum baik hukum formil maupun hukum materil. Sedangkan yang dimaksud sebagai celaan subjektif adalah merujuk kepada seseorang yang melakukan perbuatan terlarang tersebut, atau dengan kata lain celaan yang subjektif adalah orang atau pelaku yang melakukan perbuatan yang bertentangan dengan hukum atau dilarang. Jika perbuatan yang dilakukan merupakan suatu perbuatan yang dicela atau suatu perbuatan yang dilarang, namun apabila didalam diri seseorang tersebut terdapat

kondisi yang menyebabkan tidak dapat bertanggungjawab maka pertanggungjawaban pidananya atas terjadinya peristiwa tersebut tidak mungkin ada.

Pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk pandangan dalam teori hukum pidana yang digunakan untuk menentukan apakah seseorang tersebut dibebaskan atau dipidana. Konsep pertanggungjawaban pidana, beban pertanggungjawabannya dibebankan kepada pelaku pelanggaran tindak pidana, hal demikian berkaitan dengan dasar untuk menjatuhkan sanksi pidana. Dikatakan dapat memiliki sifat pertanggungjawaban pidana, yaitu jika suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang memiliki sifat melawan hukum. Namun, terdapat kondisi khusus yakni hilangnya sifat bertanggungjawab terhadap suatu pidana apabila ada dalam diri seorang tersebut suatu unsur yang menyebabkan hilangnya kemampuan bertanggungjawab seseorang yang dapat kita kenal dengan alasan pembenar dan alasan pemaaf.

Dasar adanya tindak pidana adalah asas legalitas, sedangkan dapat dipidananya pelaku perbuatan adalah atas dasar kesalahan. Hal tersebut menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan bertanggungjawab secara pidana apabila ia telah melakukan perbuatan yang salah dan bertentangan secara hukum. Pada hakikatnya pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk mekanisme yang diciptakan untuk merespon atas pelanggaran suatu perbuatan tertentu yang telah disepakati (Antoni, 2019). Unsur kesalahan dalam suatu perbuatan pidana merupakan unsur pokok dalam pertanggungjawaban pidana. Selanjutnya, dalam perkembangannya pengertian perbuatan tindak pidana menerangkan bahwa tidak termasuk pertanggungjawaban pidana apabila perbuatan pidana hanya menunjuk kepada apakah perbuatan tersebut melawan hukum atau dilarang oleh hukum, sehingga mengenai apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana dapat kemudian dipidana, maka itu tergantung kepada apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana tersebut terdapat adanya unsur kesalahannya atau tidak.

Berkaitan dengan kesalahan baik berupa kesengajaan maupun kealpaan banyak disebutkan didalam pasal-pasal dan ketentuan didalam KUHP, namun sayangnya mengenai pengertian kesalahan kesengajaan maupun kealpaan tidak dijelaskan dengan terang terkait pengertiannya oleh undang-undang. Ketiadaan penjelasan lebih lanjut terhadap makna dari kesalahan kesengajaan maupun kealpaan, membuat penafsirannya disandarkan kepada doktrin dan pendapat para ahli hukum mengenai pasal-pasal yang ada dalam KUHP. Sehingga kesimpulan terhadap suatu perbuatan dalam pasal-pasal tersebut yang berkaitan dengan unsur-unsur kesalahan kesengajaan maupun kealpaan harus dibuktikan oleh pengadilan, sehingga untuk memidanakan pelaku yang melakukan perbuatan tindak pidana, harus juga terdapat unsur kesalahan yang disengaja ataupun kealpaan juga harus dibuktikan jika berkehendak sebaliknya. Artinya dalam pertanggungjawaban pidana, peranan hakim sangat besar dalam membuktikan terhadap adanya unsur-unsur

pertanggungjawaban pidana dalam suatu perbuatan, sebab apabila unsur-unsur tersebut tidak dapat dibuktikan kebenarannya maka seseorang tidak dapat dimintakan pertanggungjawaban.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang yang disebut dengan singkatan UU ITE ini, pada dasarnya muncul sebagai respons terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi elektronik berupa internet. Beragam interpretasi serta cakupan UU ITE yang begitu luas menjadi alasan banyaknya tanggapan negatif terhadap UU ini, hal tersebut secara umum dikarenakan penggunaan bahasa dalam penyusunan UU tersebut. Alasan lain terhadap kritik yang bermunculan adalah bahwa Undang-Undang ini dinilai mencampuradukkan berbagai pokok bahasan yang cenderung dipaksakan dalam interpretasinya. Seperti pada pasal 27 ada banyak pokok bahasan antara lain tentang pendistribusian dan pengaksesan informasi elektronik yang memiliki muatan kesusilaan, muatan perjudian, muatan pencemaran nama baik, dan muatan pemerasan dan pengancaman.

Selanjutnya, berkaitan dengan perbuatan perjudian secara online telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2006 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik yang berbunyi:

“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.”

Dari bunyi ketentuan pasal tersebut diatas dapat diketahui unsur-unsur subjektif dan objektif dalam pasal tersebut. Unsur subjektif adalah unsur-unsur yang terdapat didalam diri sipelaku tindak pidana. Unsur subjektif dalam pasal tersebut terdapat dalam kata “setiap orang dengan sengaja” yang megandung makna pertama, adanya kehendak atau maksud pelaku untuk menjadikan kesengajaan mendistribusikan atau mentransmisikan dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Kedua, adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia lakukan itu dapat membuat orang lain dapat mengakses informasi yang memiliki muatan perjudian. Selanjutnya, Unsur objektif adalah unsur-unsur yang terdapat diluar diri sipelaku tindak pidana. Unsur objektif dalam pasal tersebut yang pertama terdapat dalam kata “tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan” maksudnya ialah pelaku haruslah terbukti melakukan sesuatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan/atau mentranmisikan perjudian. Kedua, “Membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” bahwa pelaku haruslah terbukti melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Kemudian dijelaskan dalam Pasal 45 UU ITE bahwa, setiap orang apabila telah melakukan perbuatan perjudian dan memenuhi unsur sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, maka orang tersebut terancam dengan pidana penjara cukup berat yakni paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dua pasal tersebut dalam UU ITE bisa diterapkan pada persoalan perjudian online yang memuat teknologi. Namun, terdapat kekuarangan pada kedua pasal, yaitu tidak mengatur batasan hukuman

minimal, hanya batasan hukuman maksimal. Hukuman hanya diberikan kepada perjudian yang ilegal, sementara yang legal tidak dikenakan hukuman. Kepolisian sebagai penegak hukum memiliki wewenang untuk menegakkan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 menyebutkan Kepolisian memiliki tugas utama untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat, memberikan pelayanan, pengayoman dan perlindungan kepada masyarakat. (Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.)

Selain itu polisi juga mempunyai kewenangan untuk menjadi penyidik sebagaimana diatur dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 dan dalam KUHAP di atur dalam Pasal 5 sampai Pasal 7 KUHAP. Satjipto Raharjo berpendapat bahwa penegakan hukum itu bukan merupakan suatu tindakan yang pasti, yaitu menerapkan suatu tindakan yang pasti yaitu menerapkan hukum terhadap suatu kejadian, yang dapat di ibaratkan menarik garis lurus antara dua titik. (Satjipto Raharjo, *Perkembangan Metode Dan Pilihan Masalah*, Sinar Grafika, Yogyakarta, 2002, hlm.190). Pentingnya mencapai kepastian hukum sebagai tujuan utama dalam penegakan hukum didorong oleh prinsip individualitas yang menguatkan kebebasan individu serta kekuasaan negara untuk mengontrol keadilan. Dalam konteks ini, individu dapat terhindar dari asas legalitas berdasarkan keunikan atau identitas pribadinya, begitu pula negara bisa mengambil berbagai hak individu berdasarkan prinsip kesamaan hukum.

Penegakan hukum pada dasarnya adalah bagian dari kebijakan kriminal yang tak terpisahkan dari kebijakan sosial. Kebijakan-kebijakan tersebut kemudian diterapkan dalam sistem peradilan pidana yang memiliki beberapa dimensi fungsional. Di sisi lain, sistem peradilan pidana berfungsi sebagai alat sosial untuk mengatur dan mengendalikan kejahatan pada tingkat tertentu (sistem pencegahan kejahatan), sementara di sisi lain, peradilan pidana juga berperan sebagai pencegah sekunder (tindakan pencegahan sekunder), yakni berusaha mengurangi kejahatan oleh pelaku yang telah melakukan kejahatan dan mereka yang berencana melakukan kejahatan. (Satjipto Raharjo, *Perkembangan Metode Dan Pilihan Masalah*, Sinar Grafika , Yogyakarta, 2002, hlm.190)

Banyak faktor yang menyebabkan kondusifitas terjadinya perjudian online. Faktor utamanya adalah kondisi sosial yang mendukung terjadinya perjudian online baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu perlu dilakukan upaya pencegahan dengan menghilangkan penyebab dan kondisi yang dapat menimbulkan tindakan kriminal, terutama perjudian online.

Dari uraian penjelasan pasal-pasal yang diatas sebelumnya tersebut yang mengatur tentang perjudian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu perbuatan dapat dipidana dengan adanya peraturan yang mengatur, apabila seseorang telah melakukan perbuatan pidana perjudian, maka ia hanya dapat diadili berdasarkan peraturan perundang-undangan pidana yang berlaku pada saat perbuatan dilakukan. Dari aspek sanksi yang sangat penting untuk dilakukan ialah kepastian lembaga yang berkompeten menerapkan sanksi, sikap konsisten, tegas adil dan tidak pandang bulu (Sutrisno, 2020) Dengan adanya peraturan perundang-undangan tersebut juga bisa untuk menakut-nakuti setiap orang jangan sampai melakukan perbuatan yang tidak baik seperti banyak dimasyarakat sekitar yang melakukan perjudian dan untuk mendidik orang yang telah pernah melakukan perbuatan tidak baik supaya menjadi baik dan dapat diterima kembali dalam kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Juga tujuannya agar terciptanya masyarakat yang tentram dan aman dari tindak pidana perjudian dengan adanya peraturan perundang-undangan yang telah diatur diatas.

Setiap bentuk kejahatan hukum selalu bermula dari niat para pelaku yang menggerakkan untuk melakukan perbuatan kejahatan hukum. penegakan hukum di Indonesia melalui analisa sosial dan menawarkan penggunaan hukum progresif sebagai paradigma baru dalam penegakan hukum (Al Arif, 2019). Perjudian yang merupakan perbuatan kejahatan yang marak terjadi dimasyarakat jika dilihat secara niat dan motif kebanyakan karena digerakkan oleh bayangan ingin hidup kaya dengan cara yang instan. Pertanggungjawaban hukum terhadap pelaku perjudian online diatur didalam ruang pengaturan hukum pidana. Di Indonesia pengaturan terhadap perjudian online menerapkan *prinsip lex specialis derogate legi lex generalis* dengan menggunakan UU ITE bukan UU secara umum dalam ruang pidana sebagaimana biasanya diatur didalam KUHP. Penerapan prinsip peraturan yang lebih spesifik dalam tindak pidana perjudian merupakan aktualisasi dari teori dan asas hukum yang mampu secara dinamis mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi dan peradaban.

Permainan perjudian online yang dilakukan oleh seseorang sejatinya merupakan salah satu bentuk dari perbuatan tindak pidana yang dilarang di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam hal pertanggungjawaban hukum terhadap perbuatan judi online secara pidananya tergolong kedalam tindak pidana yang sedang dengan ancaman pidana denda dan/atau penjara. Bagi pelaku perbuatan judi online pertanggungjawaban pidananya telah diatur dengan bentuk balasan atas perilaku

tersebut dengan ancaman pidana penjara yang cukup berat yakni 6 tahun penjara ataupun juga dengan membayar denda dengan nominal maksimal satu milyar rupiah. Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku perjudian online tidak hanya dikenakan terhadap pelaku pemain saja namun juga termasuk pelaku yang memberikan kesempatan terhadap seseorang untuk bermain judi seperti penyedia jasa dan pengelola platform perjudian yang diselenggarakan secara online. Oleh sebab itu, penentuan pelaku yang masuk dalam kategori penyedia layanan perjudian secara online adalah dengan cara mengkonstatir, dan mengkualifisir tindakannya (Purnawinata, 2021).

Perbuatan judi secara online merupakan pengembangan dari perilaku perbuatan judi yang mengalami perubahan bentuk karena dampak dari perkembangan dan kemajuan teknologi. Perubahan bentuk tersebut secara prinsip tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap maksud para pelaku untuk melakukan perbuatan judi tersebut baik secara online maupun secara tradisional. Oleh karenanya, dari tujuan dan motivasi para pelaku untuk melakukan perbuatan judi dikarenakan menginginkan hidup kaya dengan cara yang instan. Dari alasan tersebut tidak jarang bagi masyarakat menempatkan perbuatan judi sebagai aktifitas mata pencahariannya baik sebagai pelaku pemain judi ataupun pengelola permainan judi. Atas dasar uraian sebagaimana dijelaskan sebelumnya terkait dengan perjudian online yang jika ditelaah secara mendalam mampu memberikan dampak negatif yang begitu besar. Tidak hanya terhadap masalah kejahatan hukum, namun juga sangat memberikan dampak terhadap perilaku masyarakat baik secara ekonomi, sosial hingga urusan keyakinan agama. Sehingga setidaknya harus ada beberapa kebijakan yang dilakukan dalam pembenahan tindak pidana perjudian online, antarlain sebagai berikut:

- a. Tindak pidana perjudian sebagai salah satu bentuk tindak pidana dibidang kesusilaan seharusnya tidak hanya diancam dengan pidana berdasarkan golongan 6 KUHP dan 5 KUHP penjara dan denda, melainkan harus ditentukan pidana tambahan seperti pencabutan hak menjalankan profesi terhadap pembuat dan pengelola yang melakukan tindak pidana perjudian dalam menjalankan profesinya.
- b. Setiap bentuk tindak pidana perjudian baik yang dilakukan secara langsung maupun secara online tidak bisa jika hanya individu pribadi saja yang dimintai pertanggung jawaban, melainkan harus dan bisa juga badan hukum dimintai pertanggung jawaban pidana. Dalam hal pembedaan harus dipertimbangkan keseimbangan antara kepentingan individu dan kepentingan masyarakat. Artinya pidana yang dijatuhkan harus disesuaikan pada kepentingan individu. Selain itu, juga rasa keadilan dan perlindungan terhadap masyarakat perlu dijadikan pertimbangan dalam melakukan suatu pembedaan.

Faktor Penyebab Terjadinya Tindak Pidana Perjudian Secara Online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencobacoba 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 komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab seseorang melakukan tindak pidana perjudian secara online, berikut beberapa faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian secara online:

- a. Sumber daya manusia disini maksud nya adalah bahwa penyebab seseorang melakukan tindak kejahatan tidak terlepas dari Pelaku nya itu sendiri. Perilaku judi dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang. Seseorang yang senang berjudi akan memiliki mental yang rendah seperti malas, ceroboh, mudah berspekulasi dan cepat mengambil risiko dengan tidak memikirkan lebih jauh. Sikap dan perilaku seseorang yang ingin instan dan rasa ingin menang yang selalu memicu dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan yang mengakibatkan susahny dalam pemberantasan tindak pidana perjudian baik konvensional maupun secara Online.
- b. Fasilitas yang memadai, Fasilitas teknologi dan informasi untuk saat sekarang ini sangat berkembang pesat didalam masyarakat. Setiap masyarakat pada umumnya memiliki smartphone yang selalu ada disetiap orang, akan tetapi tidak semua orang bisa memanfaatkan hal ini dengan perilaku yang positif. Banyak dari masyarakat yang salah pemanfaatan dalam perkembangan teknologi dan informasi. Contohnya pelaku tindak perjudian secara online yang salah menggunakan perkembangan teknologi dan informasi terhadap pelanggaran tindak pidana perjudian secara online, ini merupakan salah satu faktor seorang bebas untuk melakukan atau mengakses website penyedia perjudian secara online ini dan dengan mudah nya di akses oleh masyarakat dan kurangnya kontrol dari pemerintah.
- c. Faktor kebiasaan/budaya, Perilaku judi adalah penyakit sosial yang sudah ada sejak dulu dan tidak bisa dihapuskan namun semakin berkembang sehingga membutuhkan proses belajar untuk dalam bermain judi online. Terkadang perilaku judi dianggap sesuatu yang biasa dilakukan sehingga tidak dicegah,

sebaliknya, malah didukung karena dianggap kebiasaan yang telah berlaku sejak lama. Misalnya, ketika ronda atau ada acara hajatan biasanya aktifitas berjudi menjadi alternative untuk mengisi waktu luang. Walaupun itu hanya perjudian sebagai hiburan semata tetapi perbuatan tersebut tidak dibenarkan secara peraturan perundang-undangan yang berlaku. Perilaku dan kebiasaan masyarakat yang sudah turun temurun dilakukan yang menjadi biasa bagi masyarakat. Kedepan diharapkan kesadaran dari masyarakat bahwa Perjudian merupakan perilaku yang menyimpang dan merupakan tindak pidana.

- d. Faktor Ekonomi, Tindak pidana perjudian yang dilakukan oleh penjudi biasanya dipicu oleh faktor ekonomi sebagai pemicu utama, terutama ekonomi menengah ke bawah. Seseorang dengan ekonomi menengah ke bawah lebih mudah terjerumus ke perilaku judi karena tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari sehingga mencari solusi untuk dapat memenuhi kebutuhannya secara instan. Secara kasat mata perjudian memang menjanjikan keuntungan yang instan dan kelihatan mudah untuk menghasilkan keuntungan, dengan harapan mengeluarkan modal sedikit di awal berharap akan keuntungan yang berlipat-lipat ganda. Namun dengan demikian tidak semua pelaku tindak pidana perjudian melakukan perjudian karena kesulitan ekonomi atau ekonomi menengah ke bawah tetapi masyarakat dengan ekonomi menengah ke atas juga melakukan perjudian online ini karna adanya uang yang tersedia yang menyebabkan timbulnya rasa keinginan untuk melakukan perjudian online.
- e. Kurangnya kesadaran hukum dari masyarakat Faktor kesadaran hukum ini sangat mempengaruhi seseorang dalam melakukan tindak pidana perjudian. Masyarakat ada yang patuh pada suatu jenis kebijakan tertentu, tetapi juga tidak patuh pada jenis kebijakan yang lain. Masyarakat sudah terbiasa dengan perjudian sehingga aktifitas begitu bebas dilakukan yang mengakibatkan kurangnya kesadaran hukum masyarakat dan tidak pedulinya masyarakat bahwa kegiatan tersebut merupakan pelanggaran. Ketidapatuhan selektif terhadap hukum dikarenakan lemahnya penegakan hukum perjudian didalam masyarakat dan kurangnya sosialisasi peraturan perjudian dimasyarakat.
- f. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat

subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

- g. Faktor Coba-coba Awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali. Sebagai yang beraksi belajar menghasilkan peluang. Pelaku tindak pidana (Dader) menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-unsur tersebut dirumuskan di dalam undang-undang menurut KUHP. Pelaku Tindak Pidana Judi Online adalah setiap orang yang melakukan permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan dan melalui media elektronik serta akses internet sebagai perantara.

KESIMPULAN

Perjudian, termasuk judi online, merupakan tindak pidana yang dilarang oleh hukum positif Indonesia sebagaimana diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP serta Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Perbuatan ini diancam dengan pidana penjara dan/atau denda yang cukup berat, sebagai bentuk perlindungan hukum terhadap masyarakat dari praktik yang merugikan secara ekonomi, sosial, dan moral. Judi online memiliki karakteristik dan daya jangkauan yang luas karena dilakukan melalui perangkat elektronik dengan akses internet. Kemudahan akses, minimnya kontrol, serta persepsi masyarakat tentang keuntungan instan menjadi faktor utama yang mendorong maraknya praktik perjudian online.

Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku judi online tidak hanya berlaku bagi pemain, tetapi juga terhadap penyelenggara, pengelola, dan pihak-pihak yang memberikan fasilitas serta akses terhadap permainan judi secara online. Hal ini sesuai dengan asas *lex specialis derogat legi generali*, di mana UU ITE berlaku sebagai aturan khusus menggantikan KUHP dalam konteks kejahatan berbasis teknologi. Faktor penyebab terjadinya judi online sangat kompleks, meliputi rendahnya kualitas sumber daya manusia, kemajuan teknologi tanpa kontrol, budaya berjudi yang sudah membudaya, kesulitan ekonomi, rendahnya kesadaran hukum, persepsi keliru terhadap probabilitas kemenangan, serta adanya dorongan coba-coba yang berkembang menjadi kecanduan. Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online masih menghadapi berbagai kendala, mulai dari keterbatasan regulasi (misalnya tidak adanya ancaman pidana minimal), lemahnya kontrol pemerintah terhadap akses situs judi, hingga belum maksimalnya kesadaran masyarakat terhadap bahayanya perjudian.

DAFTAR PUTAKA

P.A.F. Lamintang, 1990, Delik-Delik Khusus Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar
Norma-Norma Kesusilaan dan Norma-Norma Kepatutan, Bandung: CV Mandar
Maju

Wirjono Prodjodikoro, 1986, Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia, Bandung:
PT Eresco, hlm. 129

M. Ali Zaidan, Menuju Pembaharuan Hukum Pidana, Sinar Grafika, Jakarta, 2015,
hal.110.

Jimly Asshiddiqie, Penegakan Hukum
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34124812/Penegakan_Hukum-with-coverpagev2.pdf?Expires=1626931992&Signature=aM5xieqJRX8WHUPLzpqA1oGTfIMX0WD3Q~gA9fd28jkHhBGWHVsWeKPZv3CXFTmXZeZQctFNIm6PmE6nUdjX~tf6jq8yY5boO005kLAqc7c2f9HFSNepw4NVSWBwYCI91rmS77S12azK950JJSXNy~MLm9Upo8Cb6Zos~L~dVKsTtdyPjHohbKTHX5eLrVq4JYit5y4g4UV~dxJ2bIRK11tKu9x9xav0EunsPybK5QZIXZKmyGL92~TZuXLMHP6Tsvh0Unf0sgqZkd8j1Nm11cVejUfTMh4jIHtwd0BZkCjaOW4LigfE4T6do6DgPF50QKZTWpWftWwkZrg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

ibid, hal. 49-60

Muhammad Ainul Syamsu, Penjatuhan Pidana dan Dua Prinsip Dasar Hukum Pidana,
Kencana, Jakarta, 2016, hal. 16-20.

Chairul, Huda, Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada
Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan, Kencana Prenada Media
Grup: Jakarta, 2011, hal. 34

Pipin Syarifin, Hukum Pidana Di Indonesia, cet. 1, Pustaka Setia, Bandung, 2000, hal.
51 Portal JTV [https://portaljtv.com/news/kapolres-bangkalan-gencar-](https://portaljtv.com/news/kapolres-bangkalan-gencar-bersihkan-judi-online-tujuh-pelaku-diamankan?biro=portal-jtv) bersihkan-judi-
online-tujuh-pelaku-diamankan?biro=portal-jtv

P.A.F Lamintang, Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia, Citra Aditya Bakti, Bandung,
1997, hal.181.

Lamintang, Franciscus Theojunior Lamintang, Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia,
Sinar Grafika, Jakarta 2016, hal. 191-192.

Adami Chazawi, Pelajaran Hukum Pidana, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2007, hal.
121-122.

M. Irsan, Zuleha, Andi Rachmad, Meukuta Alam, Penegakan Hukum Terhadap Wanita Yang Melakukan Tindak Pidana Di Kota Langsa, Volume 1, Nomor 1, Juni 2019, hal. 148.

Oktir Nebi, Jurnal Administrasi Sosial dan Humaniora, Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Toto Gelap (Togel) di Masyarakat, volume 3, Nomor 1, Desember 2018, hal. 39.

Andi kumala yusri Tanra, Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian, hal. 16.

Hery Sulisyanto, Lindu Ardjayeng, Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Dinamika Hukum Dan Masyarakat, volume 1, Nomor 1, 2018, hal. 1-19.

Muhammad Ikhsan, Jurnal, Faktor-Faktor penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dillakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari Sudut Kriminologi, hal. 1.

Aji Dwi Santoso, Arief Sahlepi, Aundy Syafrizal, Upaya Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam Penindakan Tindak Pidana Perjudian Online, hal. 36.

Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 35.

Soerjono Soekanto, Sri Mamuji, Pengantar Penelitian Hukum, (Jakarta: UI Press, 2001), hlm. 13.

Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum, Kencana Perdana Media Group, Jakarta, 2007, hlm. 93.18Ibid, hlm. 102

Romy Hanitjo Soemitro, Metode Penelitian Hukum, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1982,