

**SANKSI PIDANA BAGI PENDISTRIBUSIAN JUDI  
ONLINE MENURUT PERUNDANG-UNDANGAN DI  
BIDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK<sup>1</sup>**

Oleh : Candra Munif Pratama<sup>2</sup>  
Jemmy Sondakh<sup>3</sup>  
Fransiscus X. Tangkudung<sup>4</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bentuk-bentuk judi online yang dikenal masyarakat luas serta untuk mengetahui dan memahami sanksi pidana bagi pelaku judi online menurut Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Dengan menggunakan metode penelitian pendekatan yuridis normatif dihasilkan kesimpulan : 1. Bentuk-bentuk judi *online* yang dikenal masyarakat luas, antara lain *casino, poker, domino qq, judi bola online, capsasusun, virtual sports, e-games online betting, number game, bandar ceme online, agen judi Black Jack, togel* dan *slot*. 2. Sanksi pidana bagi pelaku judi *online* menurut Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 adalah pidana penjara maksimal enam tahun dan denda paling banyak satu miliar rupiah.

Kata Kunci : Judi Online, Sanksi Pidana.

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Judi merupakan salah satu permainan dalam masyarakat yang kemudian menjadi kebiasaan dan berkembang sejak beberapa abad lalu. Judi sering dimainkan tidak hanya oleh kalangan rakyat biasa, tapi juga golongan menengah ke atas, terutama keluarga raja dan para bangsawan. Judi sejak awal dikenal masyarakat luas hingga sekarang selalu menjadi salah satu kegiatan yang dianggap sangat menarik, karena taruhannya adalah uang mulai dari jumlah kecil sampai barang atau properti mewah seperti rumah, mobil dan lain-lain. Hal demikian terus menarik minat masyarakat, karena judi menyebabkan ketergantungan bagi para pemain yang terlibat di dalamnya.

Sebagian besar masyarakat menganggap judi sebagai sesuatu yang menjanjikan, karena pelaku atau pemainnya dapat memperoleh keuntungan dalam bentuk apapun sebagai hasil dari

taruhannya tanpa perlu susah payah bekerja untuk mendapatkan uang sebagaimana layaknya orang biasa mencari penghidupan. Judi termasuk dalam tindak pidana karena bertentangan dengan hukum di Indonesia, sehingga dilarang oleh pemerintah. Larangan tentang perjudian dalam sistem hukum di Indonesia diatur dalam dan luar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Seiring perkembangan teknologi di bidang komunikasi, permainan judi dan sistemnya juga mengalami perubahan. Judi yang biasanya dimainkan oleh orang-orang secara fisik, kini sudah beralih ke sistem *online*. Perjudian secara non konvensional merupakan jenis baru yang berkembang dan diatur melalui Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Judi *online* saat ini paling banyak digemari oleh masyarakat, tak terkecuali kaum remaja karena bentuknya sangat menarik, mudah dimainkan kapan saja dan dimana saja. Hal ini karena perkembangan teknologi, terutama penggunaan *smartphone* bersama kuota internet yang dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Sejalan dengan perkembangan tersebut, bisnis judi *online* juga meluas dan mulai dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu yang ingin mengambil keuntungan darinya. Kondisi demikian tidak terlepas dari kenyataan, bahwa semakin banyaknya situs judi *online* yang ditemukan dan berbagai macam jenis permainannya.<sup>5</sup>

Judi *online* adalah judi yang menggunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuannya dan apa yang dipertaruhkan. Tim yang menang dalam pertandingan, berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan tersebut.<sup>6</sup> Salah satu contoh kasus, yaitu judi *online* oleh sembilan belas tersangka yang dilakukan melalui modus iklan *backlink* di ratusan situs pemerintah, terutama lembaga

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 17071101354

<sup>3</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Doktor Ilmu Hukum

<sup>4</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>5</sup> Jupiter. 2017. *Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Eelektronik*, Skripsi. Surabaya: Universitas Pasundan. Hlm. 4

<sup>6</sup> Maulana Adli. 2015. *Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)*. Volume 2, Nomor 2, Juli. Riau: Universitas Riau Jom.

pendidikan. Para tersangka ditangkap di sejumlah lokasi dengan peran yang berbeda-beda dan rata-rata berusia 21 tahun. Semua tersangka merupakan sindikat judi *online* yang telah menggunakan empat situs kementerian dan 490 lembaga pendidikan sebagai media iklan mereka. Sindikat-sindikat tersebut menggunakan situs pemerintah untuk meningkatkan *traffic* (lalu lintas) situs judi milik tersangka.<sup>7</sup>

Sanksi merupakan sebuah hukuman atau tindakan paksaan, karena yang bersangkutan gagal mematuhi hukum, aturan maupun perintah. Hukuman adalah istilah umum yang digunakan untuk menyebutkan semua jenis sanksi, baik dalam ranah hukum perdata, administratif, disiplin maupun pidana.<sup>8</sup> Indonesia mengenal sekurang-kurangnya tiga jenis sanksi hukum, yaitu sanksi pidana, sanksi perdata dan sanksi administratif. Sanksi pidana merupakan suatu nestapa atau penderitaan yang ditimpahkan kepada seseorang bersalah melakukan perbuatan dilarang oleh hukum pidana, dimana dengan adanya sanksi tersebut, diharapkan orang tidak akan melakukan tindak pidana.<sup>9</sup>

Tujuan hukum pidana dibagi menjadi dua, yaitu sebagai hukum sanksi dan penjatuhan sanksi pidana terhadap orang yang melanggar hukum pidana. Hukum sanksi ini bersifat konseptual atau filsafati untuk memberi dasar adanya sanksi pidana. Jenis bentuk dan sanksi pidana sekaligus sebagai parameter dalam menyelesaikan pelanggaran pidana. Tujuan ini biasanya tidak tertulis dalam pasal hukum pidana, tapi dapat dibaca dari semua ketentuan hukum pidana atau penjelasan umum. Penjatuhan sanksi pidana terhadap orang melanggar hukum pidana bercorak pragmatik dengan ukuran jelas dan konkret serta relevan dengan munculnya problem akibat adanya pelanggaran hukum pidana dan orang yang melakukannya.<sup>10</sup>

Kesenjangan antara *das sein* dengan *das sollen* merupakan hal umum dalam hukum. Penegakkan hukum atau suatu undang-undang kadang tidak dapat berjalan sebagaimana semestinya. Proses pelaksanaan penegakkan hukum atau suatu undang-undang yang tidak maksimal, menyebabkan pelanggaran sering terjadi. Penelitian hukum setidaknya mendiskusikan antara apa yang seharusnya hukum sebagai fakta hukum (*das sollen*) dan diungkapkan para ahli hukum dalam tataran teoritik (*law in the books*). Tataran tersebut lebih pada kajian dasar-dasar normatif (hukum dalam bentuk cita-cita bagaimana seharusnya) dengan apa senyatanya (*das sein*) lebih kepada hukum sebagai fakta, yaitu hukum yang hidup berkembang dan berproses di masyarakat (*law in action*).<sup>11</sup>

Fakta di lapangan membuktikan, bahwa kegiatan judi *online* semakin marak dengan masih ditemukannya berbagai situs yang masih aktif di hasil pencarian internet. Hal ini terjadi karena meskipun banyak situs judi *online* telah diblokir oleh Pemerintah, para pelaku kembali menjalankan kegiatannya menggunakan nama lain. Contohnya, permainan *slot online* tetapi nama situsnya adalah lembaga pendidikan atau kelompok perlindungan flora dan fauna. Penegakkan hukum yang lebih tegas diperlukan agar tindak pidana perjudian dapat diatasi dan tidak meluas lagi di tengah masyarakat.

Pengaturan dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik hanya mengakomodir tentang layanan yang digunakan untuk perjudian, tetapi untuk pemberian sanksi terhadap pemain tidak diatur. Pasal ini apabila ditafsirkan secara lebih luas, maka sudah mengakomodir mengenai tindak pidana perjudian online dan dapat dikenakan kepada siapa saja yang melanggar ketentuan tersebut.<sup>12</sup>

Berkaitan dengan sanksi pidana, maka dapat ditelusuri lebih jauh pada Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya yang

<sup>7</sup> CNN Indonesia. 2021. *Polisi Tetapkan 19 Tersangka Judi Online di Situs Pemerintah*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20211013191540-12-707442/polisi-tetapkan-19-tersangka-judi-online-di-situs-pemerintah> Diakses tanggal 25 Januari 2022, pukul 20.45 WITA.

<sup>8</sup> Rocky Marbun, dkk. 2012. *Kamus Hukum Lengkap: Mencakup Istilah Hukum & Perundang-Undangan Terbaru*. Jakarta: Visimedia. Hlm. 127.

<sup>9</sup> Mahrus Ali. 2015. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Sinar Grafika. Hlm. 194.

<sup>10</sup> Teguh Prasetyo. 2010. *Hukum Pidana*. Jakarta: Rajawali Press. Hlm. 7.

<sup>11</sup> Sabian Utsman. 2014. *Metodologi Penelitian Hukum Progresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm. 17.

<sup>12</sup> Stevin Hard Awaeh. 2017. *Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

menegakkan mengenai pemberian sanksi berupa pidana penjara dan denda terhadap para pelaku judi *online*. Sebanyak dan sebesar apapun keuntungan yang didapatkan dari permainan judi, perbuatan tersebut pada dasarnya bertentangan dengan hukum karena termasuk dalam suatu tindak pidana. Indonesia adalah negara hukum dan oleh karena itu, setiap orang yang ikut serta dalam permainan judi, khususnya jenis-jenis perjudian dilarang dalam peraturan perundang-undangan harus ditindak tegas.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat oleh Penulis dalam skripsi ini, yaitu:

1. Bagaimana bentuk-bentuk judi *online* yang dikenal masyarakat luas?
2. Bagaimana sanksi pidana bagi pelaku judi *online* menurut Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016?

## C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif, yaitu penelitian hukum melalui bahan kepustakaan (*library research*).

## PEMBAHASAN

### A. BENTUK-BENTUK JUDI ONLINE YANG DIKENAL MASYARAKAT LUAS

Permainan judi seiring dengan berjalannya waktu menjadi terkenal di beberapa negara, hingga akhirnya mendunia, meskipun ada aturan-aturan atau ketentuan yang melarang adanya kegiatan tersebut. Tren judi yang mengalami perkembangan dari konvensional menjadi non konvensional dapat dilihat dari banyaknya situs judi *online* bermunculan sekarang ini. Situs judi menjadi pilihan bagi masyarakat umum yang ingin mendapatkan keuntungan dengan cara lain, meskipun bertentangan dengan undang-undang ataupun hukum berlaku. Judi *online* diminati banyak orang karena lebih mudah diakses menggunakan *gadget* seperti *smart phone* atau laptop dimana dan kapan saja tanpa perlu pergi ke tempatnya. Pemain cukup bermobilitas kuota internet atau menggunakan *wifi* yang ada di rumah bahkan tempat-tempat nongkrong seperti *mall* dan kafe untuk memainkannya.

Siapa saja dapat bermain judi secara *online* melalui situs-situs yang tersedia tanpa ada batasan waktu dan tempat, sehingga memberikan keleluasaan bagi semua orang,

terutama calon pemain. Judi *online* sangat mudah dimainkan dan pemain bisa menemukan permainan yang paling mungkin untuk mendatangkan keuntungan besar baginya. Permainan judi tersebut, meskipun demikian memerlukan sedikit pengetahuan, strategi dan keberuntungan agar dapat mengalahkan bandar atau lawannya. Jenis-jenis permainan judi *online* yang cukup dikenal dan umumnya ditemukan dalam masyarakat, yaitu:<sup>13</sup>

#### 1. Casino Online

Beberapa macam permainan yang dikenal dalam *casino online*, yaitu:

- a. *Baccarat*
- b. *Roulette*
- c. *Sic Bo*
- d. *Naga Tiger*

#### 2. Poker Online

Tujuan permainan ini adalah berupaya untuk memperoleh campuran paling tinggi yang terdiri dari lima kartu. Campuran kartu yang dimaksud, antara lain:

- a. *Straight Flush*
- b. *Four of A Kind*
- c. *Full House*
- d. *Flush*
- e. *Straight*
- f. *Three of a Kind*
- g. *Two Pairs*
- h. *One Pair*
- i. *High Card*

#### 3. Domino QQ

Suatu permainan menggunakan kartu domino duit berjumlah 28 kartu dengan bulatan-bulatan yang jumlahnya berbeda-beda. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua hingga enam orang dalam tiap kali putaran.

#### 4. Judi Bola Online

Judi bola sekarang ini menjadi salah satu agen penyedia permainan *online* yang paling diminati. Faktor-faktor yang menjadikannya banyak dimainkan oleh pemain *online*:<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Fredi Chun. 2019. 10 Jenis Permainan Judi Online. <https://ko-fi.com/post/10-Jenis-Permainan-Judi-online-121719BPB> Diakses tanggal 13 Juli 2022, pukul 21.54 WITA.

<sup>14</sup> Ayuda a la Iglesia Necesitada. *Macam-Macam Permainan Dalam Judi Bola Online Terpercaya*. <https://www.ayudaalaignesianecesitada.org/hemeroteca/macam-macam-permainan-dalam-judi-bola-online-terpercaya/> Diakses tanggal 13 Juli 2022, pukul 22.40 WITA.

- a. Judi bola *online* sangat mudah sekali diakses karena telah menjamur di berbagai belahan dunia.
- b. Judi bola *online* banyak diminati karena keuntungan dan bonus yang bisa didapatkan.
- c. Agen judi bola mempunyai permainan unik yang dapat diikuti.

Macam-macam permainan yang ada pada agen judi bola *online*, yaitu:<sup>15</sup>

- a. Permainan *handicap*
- b. Permainan *mix parlay*
- c. Permainan *half time* dan *full time*

#### 5. *Capsa* Susun

Suatu permainan menata kartu dalam tiga kadar. Kadar awal dan kedua masing-masing berjumlah lima kartu dan kadar ketiga, tiga kartu. Metode bermainnya hanya dengan langsung menata kartu pada tiga kadar yang berlainan. Pemenangnya dipastikan lewat jumlah kemenangan masing-masing tingkatannya. Tiap-tiap kadar kartu wajib mempunyai hitungan yang berbeda-beda.

#### 6. *Virtual Sports*

Permainan ini dibantu dengan film *streaming* yang menggunakan teknologi kartun tiga dimensi dan dapat diamati langsung pada layar, sehingga tampak jelas juga nyata. Permainan ini menyediakan berbagai macam tipe berolahraga yang mirip dengan *sportbooks*. Permainan ini dioperasikan suatu system bernama *Random Number Generator*.

#### 7. *E-Games Online Betting*

Suatu tipe permainan yang menggunakan mesin untuk bermain. Para pemainnya bersaing untuk mendapatkan *jackpot* besar yang sudah disediakan.

#### 8. *Number Game*

Permainan ini berupa *live*, sehingga pemain seolah-olah merasakan seperti berada di *casino* pada biasanya dan akan ditemani oleh seseorang bandar. Judi ini dimainkan dengan bola yang mempunyai nilai 1-75 dan pemain wajib memilih tiga bola untuk dipasang sebagai taruhan.

#### 9. Bandar *Ceme* Judi *Online*

Judi jenis ini serupa dengan domino qq, hanya saja dalam permainan ini menggunakan dua buah kartu. Hal yang eksklusif dalam permainan ini, yaitu tiap pemain dapat merasakan posisi seseorang bandar. Permainan ini dapat dimainkan dua

hingga delapan orang dan salah satu pemain jadi bandarnya apabila sudah memenuhi ketentuan.

#### 10. *Agen Judi Black Jack*

Permainan ini menggunakan kartu remi dengan keseluruhan 52 kartu tanpa joker serta pemainnya wajib mencapai keseluruhan nilai 21 apabila hendak diklaim sebagai juara. Nominal pada tiap kartu dapat berlainan seperti kartu 1-10 dijumlah serupa nilainya; kartu *Jack*, *Queen* dan *King* dijumlah 10; kartu *Ace* dijumlah 1 atau 10. Pemain apabila mempunyai kartu *Ace* dengan kombinasi *Jack* ataupun 10, dapat langsung memperoleh keseluruhan nilai 21.

Salah satu bentuk atau jenis judi yang akan dibahas lebih lanjut mewakili judi *online* adalah *slot online*. *Slot online* merupakan sebuah permainan tentang menguji peluang. Artinya, salah satu dari *games* tersebut tidak membutuhkan keterampilan atau strategi apapun dalam memainkannya. Permainan ini menampilkan berbagai macam jumlah gulungan atau *reels* yang tujuannya untuk memutar sebuah simbol yang cocok pada barisan kemenangan. Para pemain wajib mempunyai akun judi *slot* sebelum memainkannya di agen judi *online* resmi. Pemain selanjutnya dapat mengunjungi halaman pendaftaran serta mengklaim bonus *new member* sampai satu juta dan melakukan judi *online* 24 jam deposit pertama. Hal-hal yang perlu dilakukan pemain untuk bermain *games* hanyalah mengatur total dari taruhannya dan menekan putar atau *spin*. Setiap tahap kemenangan akan muncul di layar, sehingga pemain pasti tidak akan melewatkan apapun.<sup>16</sup>

Contoh-contoh kasus judi *online* yang diambil dari berbagai sumber media massa elektronik:

1. Kasus judi *online* dengan tersangka lima orang pemuda yang berasal dari Cirebon. Kasus tersebut melibatkan seorang Bandar yang berasal dari Jakarta. Tugasnya mengendalikan judi *online* dan memberikan modal kepada para tersangka. Omzet ditentukan oleh bandar dan hasil dari perjudian itu akan dibagi.
2. Kasus judi *online* dengan Sembilan belas tersangka yang terdiri dari tujuh belas laki-

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> Fifa. 2022. *Slot88: Situs Slot Online Gacor Hari Ini Gampang Menang Maxwin*. <https://newsletter.fifa.com/slot-online/> Diakses tanggal 17 Juli, pukul 19.18 WITA.

laki dan dua perempuan, menggunakan modus iklan *backlink* di ratusan situs pemerintah, terutama lembaga pendidikan. Para tersangka ditangkap di sejumlah lokasi dengan peran yang berbeda. Sebanyak empat situs kementerian dan 490 lembaga pendidikan digunakan sebagai media iklannya. Situs pemerintah digunakan untuk meningkatkan *traffic* situs judi milik para tersangka.

3. Kasus *togel online* di Kelurahan Mulyoharjo, Kabupaten Pemalang. Kepolisian setempat mengamankan seorang pelaku yang menjadi bandar sekaligus pengecer. Pelaku menjual *togel online* menggunakan sebuah *handphone* untuk mengakses situs *online*.

Berdasarkan uraian penjelasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa judi *online* di Indonesia dapat diakses oleh siapa saja menggunakan *handphone*, *smartphone* maupun laptop. Permainan ini tidak memerlukan keahlian khusus, tetapi beberapa di antaranya menggunakan strategi untuk menang. Beberapa judi *online* membutuhkan bandar dan banyak permainan diminati oleh karena variasi serta keunikan masing-masing yang dimiliki *games* tersebut. Permainan judi *online* dengan *return to player* tertinggi adalah jenis yang paling banyak dimainkan karena tingkat keuntungannya juga mempunyai persentase tinggi. Pemain dapat melakukan deposit melalui *e-wallet* dan mengikuti taruhan apabila syarat-syarat sudah dipenuhi termasuk mempunyai akun judi.

## **B. SANKSI PIDANA BAGI PELAKU JUDI ONLINE MENURUT PASAL 45 AYAT (2) UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016**

Menurut doktrin, pelaku tindak pidana (*dader*) adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagaimana dirumuskan dalam undang-undang (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana). Pasal 55 Ayat(1) menegaskan, bahwa dipidana sebagai pelaku tindak pidana:

1. Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;
2. 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.

Berdasarkan ketentuan pasal tersebut, maka pelaku tindak pidana dapat dibagi menjadi empat golongan berikut:

1. Orang Yang Melakukan Sendiri Tindak Pidana (*Pleger*)

Kriteria untuk menentukan seseorang sebagai yang melakukan (*pleger*) atau pembuat pelaksana tindak pidana secara penyertaan, yaitu:

- a. Perbuatannya adalah perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana.
- b. Perbuatannya tersebut memenuhi seluruh unsur tindak pidana.

2. Orang Yang Menyuruh Orang Lain Untuk Melakukan Tindak Pidana (*Doen Pleger*)

Undang-undang tidak menjelaskan tentang siapa yang dimaksud dengan yang menyuruh melakukan itu. Para ahli hukum pada umumnya merujuk pada keterangan yang ada dalam *Memorie van Toelichting* dan *Wetboek van Straftrecht* Belanda, yaitu:

Yang menyuruh melakukan adalah dia juga yang melakukan tindak pidana, tapi tidak secara pribadi melainkan dengan perantara orang lain sebagai alat di dalam tangannya apa bila orang lain itu melakukan perbuatan tanpa kesengajaan, kealpaan atau tanpa tanggungjawab, karena sesuatu hal yang tidak diketahui, disesatkan atau tunduk pada kekerasan.

- a. Orang lain sebagai alat di dalam tangannya

Artinya, orang atau pelaku tersebut memeralat orang lain untuk melakukan tindak pidana. Orang yang diperalat dalam doktrin hukum pidana disebut sebagai *manus ministra*, sedangkan yang memeralat *manus domina* atau disebut juga sebagai *middelijke dader* (pembuat tidak langsung). Tiga konsekuensi logis terhadap tindak pidana yang dilakukan dengan cara memeralat orang lain, yaitu:

- 1) Terwujudnya tindak pidana bukan disebabkan langsung oleh pembuat penyuruh, tetapi perbuatan orang lain (*manus ministra*).
- 2) Orang lain tersebut tidak bertanggungjawab atas perbuatannya yang pada kenyataannya telah melahirkan tindak pidana.

- 3) *Manus ministra* ini tidak boleh dijatuhi pidana, yang dipidana adalah pembuat penyuruh.
- b. Tanpa kesengajaan atau kealpaan  
Perbuatan yang dilakukan oleh orang yang disuruh (*manus ministra*) tidak dilandasi oleh kesengajaan untuk mewujudkan tindak pidana. Terjadinya tindak pidana bukan karena adanya kealpaan, karena sesungguhnya inisiatif perbuatan datang dari pembuat penyuruh, demikian juga niat untuk mewujudkan tindak pidana itu hanya berada pada pembuat penyuruh (*doen pleger*).
  - c. Karena tersesatkan  
Kekeliruan atau kesalahpahaman akan suatu unsur tindak pidana disebabkan oleh pengaruh dari orang lain dengan cara yang isinya tidak benar, dimana atas kesalahpahaman itu, maka memutuskan kehendak untuk berbuat. Keadaan yang menyebabkan orang lain itu timbul kesalahpahaman itu adalah karena kesengajaan pembuat penyuruh sendiri.
  - d. Karena kekerasan  
Maksud dari kekerasan (*geweld*) di sini adalah perbuatan yang dengan menggunakan kekerasan fisik besar, ditujukan pada orang dan mengakibatkannya tidak berdaya.
3. Orang Yang Turut Melakukan Tindak Pidana (*Mede Pleger*)  
Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tidak memberikan rumusan secara tegas siapa saja yang dikatakan turut melakukan tindak pidana, sehingga dalam hal ini menurut doktrin untuk dapat dikatakan sebagai *mede pleger*, harus memenuhi syarat berikut:
- a. Harus adanya kerjasama secara fisik.
  - b. Harus ada kesadaran, bahwa mereka satu sama lain bekerjasama untuk melakukan tindak pidana.
- Memorie van Toelichting* menjelaskan, bahwa yang dimaksud dengan turut serta melakukan adalah setiap orang yang sengaja berbuat (*meedoet*) dalam melakukan suatu tindak pidana. Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa untuk menentukan seseorang sebagai pembuat peserta (*Memorie van Toelichting*), perbuatan orang tersebut memang mengarah dalam mewujudkan tindak pidana dan telah terbentuk niat yang sama dengan

pembuat pelaksana (*pleger*) terhadap perwujudan tindak pidana tersebut. Perbuatan pembuat peserta tidak perlu memenuhi seluruh unsur tindak pidana, asalkan perbuatannya mempunyai andil serta di dalam dirinya telah terbentuk niat sebagaimana dijelaskan sebelumnya.

4. Orang Yang Dengan Sengaja Membujuk Atau Menggerakkan Orang Lain Untuk Melakukan Tindak Pidana (*Uit Lokken*)

Syarat-syarat:

- a. Harus adanya seseorang yang mempunyai kehendak untuk melakukan tindak pidana.
- b. Harus ada orang lain yang digerakkan untuk melakukan tindak pidana.
- c. Cara menggerakkan harus menggunakan salah satu daya upaya yang tersebut di dalam Pasal 55 Ayat (1) Sub 2e (pemberian, perjanjian, ancaman dan lain sebagainya).
- d. Orang digerakkan harus benar-benar melakukan tindak pidana sesuai dengan keinginan orang yang menggerakkan.

Pelaku tindak pidana (*dader*) berdasarkan penjelasan di atas adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana. Istilah tindak pidana merupakan terjemahan dari istilah bahasa Belanda, yaitu *strafbaar feit* atau *delict*. Beberapa terjemahan istilah dari *strafbaar feit* atau *delict* dalam bahasa Indonesia, antara lain:<sup>17</sup>

1. Tindak pidana.
2. Perbuatan pidana.
3. Peristiwa pidana.
4. Pelanggaran pidana.
5. Perbuatan yang boleh dihukum.
6. Perbuatan yang dapat dihukum.

Pengertian tindak pidana menurut para sarjana atau ahli hukum adalah sebagai berikut:

1. Wirjono Prodjodikoro<sup>18</sup>  
Suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana.
2. Moeljatno<sup>19</sup>  
Perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan mana disertai ancaman (sanksi) berupa pidana tertentu bagi barangsiapa melanggar larangan tersebut.

<sup>17</sup> H. Ishaq. 2014. *Pengantar Hukum Indonesia*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada. Hlm. 36.

<sup>18</sup> Wirjono Prodjodikoro. 1986. *Asas-asas Hukum Pidana Di Indonesia*. Bandung: Eresco. Hlm. 55.

<sup>19</sup> Moeljatno. 1985. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Bina Aksara. Hlm. 54.

3. R. Tresna<sup>20</sup>  
Suatu perbuatan manusia yang bertentangan dengan undang-undang atau peraturan-peraturan lainnya, terhadap perbuatan mana diadakan tindakan penghukuman.

4. Mustafa Abdullah dan Ruben Achmad dengan mengutip pendapat dari Simons<sup>21</sup>  
Perbuatan salah dan melawan hukum yang diancam pidana serta dilakukan oleh seseorang mampu bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat M. Sudrajat Bassar, suatu perbuatan dapat dijadikan suatu tindak pidana, apabila perbuatan tersebut mengandung unsur-unsur berikut:<sup>22</sup>

1. Melawan hukum.
2. Merugikan masyarakat.
3. Dilarang oleh aturan pidana.
4. Pelakunya diancam dengan pidana.

Simons juga menyebutkan unsur-unsur tindak pidana menurutnya, yaitu.<sup>23</sup>

1. Perbuatan tersebut merupakan suatu perbuatan manusia (*menselijk handelingen*).
2. Perbuatan itu dilarang dan diancam dengan hukuman oleh undang-undang.
3. Perbuatan itu harus dilakukan oleh seseorang yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Moeljatno, unsur-unsur atau elemen-elemen tindak pidana antara lain:<sup>24</sup>

1. Kelakuan dan akibat (perbuatan).
2. Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan.
3. Keadaan tambahan yang memberatkan pidana.
4. Unsur melawan hukum yang objektif.
5. Unsur melawan hukum yang subjektif.

Unsur subjektif adalah unsur-unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang berhubungan dengannya, termasuk segala sesuatu terkandung di dalam hatinya. Unsur objektif adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan, yaitu di dalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan.<sup>25</sup> Secara

ringkas, unsur-unsur tindak pidana menurut S. R. Sianturi, yaitu:<sup>26</sup>

1. Adanya subjek.
2. Adanya unsur kesalahan.
3. Perbuatan bersifat melawan hukum.
4. Suatu tindakan dilarang atau diharuskan oleh undang-undang maupun perundangan dan terhadap yang melanggarnya diancam pidana.
5. Dalam suatu waktu, tempat dan keadaan tertentu.

Unsur-unsur tindak pidana perjudian menurut hukum pidana, sebagai berikut:<sup>27</sup>

1. Permainan atau perlombaan.
2. Untung-untungan.
3. Ada taruhan.

Ketentuan hukum mengenai judi *online* secara spesifik diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menerangkan, bahwa:

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

Unsur-unsur tindak pidana perjudian secara *online* berdasarkan pasal tersebut, yaitu:

1. Unsur Subjektif  
Setiap orang dengan sengaja melakukan tindak pidana .
2. Unsur Objektif  
Tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Maskun, menyebutkan mengenai undang-undang atau ketentuan yang mengatur tentang perjudian (dalam hal ini judi *online*), dengan bunyi:<sup>28</sup>

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.

Bunyi undang-undang yang dimaksud dapat dilihat selengkapnya pada Pasal 45 Ayat (2)

<sup>20</sup> R. Tresna. 1959. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Tiara Limitet. Hlm. 27.

<sup>21</sup> Mustafa Abdullah dan Ruben Achmad. 1986. *Intisari Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia. Hlm. 26.

<sup>22</sup> M. Sudrajat Bassar. 1984. *Tindak-Tindak Pidana Tertentu Di Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Bandung: Remadja Karya. Hlm. 2.

<sup>23</sup> Satochid Kartanegara. *Hukum Pidana Kumpulan Kuliah, Bagian Satu*. Balai Lektur Mahasiswa. Hlm. 74.

<sup>24</sup> Moeljatno, *Op.Cit.*, hlm. 63.

<sup>25</sup> P. A. F. Lamintang. 2013. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti. Hlm. 193.

<sup>26</sup> S. R. Sianturi. 2002. *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapan*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Stora Grafika. Hlm. 208.

<sup>27</sup> Moeljatno. 1984. *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum, Loc. Cit.*

<sup>28</sup> Maskun. 2012. *Kejahatan Siber Cyber Crime*. Makasar: Kencana. Hlm. 129.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Isinya antara lain menegaskan, 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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dokumen elektronik berdasarkan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain informasi elektronik terdiri atas:<sup>29</sup>

1. Data elektronik adalah semua fakta yang direpresentasikan sebagai input baik dalam bentuk untaian kata (teks), angka (numerik), gambar pencitraan (*images*), suara (*voices*) ataupun gerak (sensor).
2. Tulisan adalah hasil menulis; barang yang ditulis; cara menulis; karangan; buku-buku dan gambaran; lukisan.
3. Suara adalah bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), bunyi bahasa (bunyi ujar), sesuatu yang dianggap sebagai perkataan.
4. Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya; lukisan.
5. Peta adalah gambar atau lukisan pada kertas dan sebagainya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya; representasi melalui gambar dari suatu daerah yang menyatakan sifat, seperti batas daerah, sifat permukaan; denah.
6. Rancangan adalah sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain.
7. Foto adalah potret, gambaran; bayangan; pantulan.
8. *Electronic Data Interchange* (EDI) adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk pertukaran sebuah data dimana ia dapat

digunakan untuk mentransmisikan dokumen-dokumen secara elektronik seperti dokumen pemesanan pembelian, *invoice*, catatan pengangkutan barang, penerimaan *advice* dan koresponden bisnis standar lainnya di antara paramitra dagang.

9. Surat elektronik (*electronic mail*) adalah pertukaran pesan antar komputer di internet, biasanya tertulis dalam bentuk teks bebas disbanding dalam format tertentu.
10. Telegram adalah berita yang dikirim dengan telegraf, kabar kawat.
11. Teleks adalah suatu bentuk komunikasi antara dua terminal telepon dimana setiap terminalnya kelihatan seperti dan berfungsi seperti mesin ketik elektrik. Keduanya digunakan untuk menge-*print* sebuah data (*record*) yang dikomunikasikan.
12. *Telecopy* atau *fax* adalah salah satu bentuk transmisi elektronik yang sesuai dengan standar faksimili yang dibuat oleh *International Telegraph and Telephone Consultive Committee*.
13. Huruf adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa; aksara.
14. Tanda adalah yang menjadi alamat atau yang menyesuaikan sesuatu, gejala, bukti, pengenalan; lambing, petunjuk.
15. Angka adalah tanda atau lambing sebagai pengganti bilangan; nomor, nilai.
16. Kode akses adalah angka, huruf, symbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya yang merupakan kunci untuk dapat mengakses computer dan/atau system elektronik lainnya.
17. Simbol adalah lambang.
18. Perforasi adalah pembuatan lubang pada kertas, kartu dan sebagainya; pelubangan, lubang kecil pada kertas, karton dan sebagainya.

Berdasarkan jenis dokumen elektronik tersebut di atas, maka situs judi *online* yang disebarkan lewat pesan singkat *smartphone* atau aplikasi telepon lainnya seperti *WhatsApp*, *Direct Message Instagram*, *Facebook* dan sebagainya dapat dikategorikan sebagai dokumen elektronik dengan muatan informasi terkait perjudian. Budi Suhariyanto berpendapat, bahwa pasal-pasal terkait judi *online* dalam Undang-Undang Informasi Dan Elektronik mempunyai celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan, tetapi terlibat perjudian di internet. Contohnya, para pejudi yang bermain, menggunakan atau

---

<sup>29</sup> Muhammad Iqbal Tarigan. 2014. *Dokumen Elektronik Sebagai Alat Bukti Dalam Perspektif Pembaruan Hukum Acara Perdata Indonesia*, Tesis. Medan: Universitas Sumatera Utara. Hlm. 63-68.

menerima akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik bermuatan perjudian.<sup>30</sup>

Pelaku harus terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa izin, termasuk juga dengan membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Artinya, pelaku harus terbukti telah melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik dimaksud.<sup>31</sup> Para pelaku apabila memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian, dalam hal ini judi *online*, maka dapat dikenakan hukuman berupa ancaman pidana dalam bentuk pidana penjara (maksimal enam tahun) dan denda (paling banyak satu miliar rupiah).

Judi memang dapat menjadi alternatif dalam mencari uang tambahan, karena sifatnya yang sangat menggiurkan serta mempunyai daya tarik tersendiri, sehingga banyak masyarakat tergoda untuk ikut serta, baik hanya sebagai penonton, pemain atau bandar. Perkembangan judi *online* dan potensi keuntungan yang dimiliki membuat pihak-pihak tertentu memanfaatkannya dengan membuka berbagai situs di internet atau *website* serta menciptakan permainan aplikasi bermuatan judi agar mudah diakses semua orang, tidak terkecuali pemain berpengalaman dari negara-negara lain.

Keberadaan Undang-Undang tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik masih mempunyai beberapa kelemahan (contohnya, pidana penjara masih lebih ringan dibandingkan dengan hukuman terhadap tindak pidana perjudian konvensional dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana), meskipun dapat digunakan untuk menindak tegas para pelaku atau setidaknya mengurani serta meminimalisir beberapa praktik judi *online* yang terjadi, khususnya di Indonesia.

## PENUTUP

### A. KESIMPULAN

1. Bentuk-bentuk judi *online* yang dikenal masyarakat luas, antara lain *casino*, *poker*, *domino qq*, judi bola *online*, *capsa* susun, *virtual sports*, *e-games online betting*,

*number game*, bandar *ceme online*, agen judi *Black Jack*, *togel* dan *slot*.

2. Sanksi pidana bagi pelaku judi *online* menurut Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 adalah pidana penjara maksimal enam tahun dan denda paling banyak satu miliar rupiah

### B. SARAN

1. Maraknya judi *online* seharusnya menjadi perhatian khusus pemerintah karena masih menjamurnya berbagai situs atau *website* maupun aplikasi permainan yang mempunyai muatan perjudian. Salah satu strategi yang digunakan pelaku adalah menyusupkan alamat atau *link* yang akan mengarah ke situs judi miliknya di halaman internet pemerintah seperti lembaga pendidikan ataupun menggunakan halaman palsu terselubung, padahal isi dan konten lainnya adalah berbagai macam permainan judi dengan tawaran bonus serta keuntungan besar untuk menarik pelanggan (calon pemain). Pemerintah oleh karenanya perlu bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk menutup serta memblokir situ-situ judi *online* tersebut.
2. Sanksi terutama pidana penjara terhadap para pelaku judi *online* menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik masih lebih ringan (enam tahun) dibandingkan dengan hukuman judi konvensional dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (sepuluh tahun). Pemerintah perlu mengevaluasi kembali tingkat hukuman yang harus diterima para pelaku agar kegiatan judi *online* tidak merajalela, bahkan berkurang jumlahnya dalam masyarakat. Razia secara teratur terutama situs-situs di internet perlu dijalankan, khususnya yang dicurigai menggunakan kedok halaman lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adli, Maulana. 2015. *Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)*. Volume 2, Nomor 2, Juli. Riau: Universitas Riau Jom.
- Algra, N. E. dan Gokkel, H. R. W. 1983. *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*. Diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk. Jakarta: Bina Cipta.
- Ali, Mahrus. 2015. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Sinar Grafika.

<sup>30</sup> Budi Suhariyanto. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm. 166.

<sup>31</sup> Rikki C. H. Lumbantobing, *Op. Cit.*, hlm. 31.

- Bassar, M. Sudrajat. 1984. *Tindak-Tindak Pidana Tertentu Di Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Bandung: Remadja Karya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hassanah, Hetty. *Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Majalah Ilmiah, Volume 8, Nomor 2.
- Ishaq, H. 2014. *Pengantar Hukum Indonesia*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Juni, Efran Helmi. 2012. *Filsafat Hukum*. Cetakan Pertama. Bandung: Pustaka Setia. Hlm. 53-54.
- Jupiter. 2017. *Tinjauan Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, Skripsi. Surabaya: Universitas Pasundan.
- Kartanegara, Satochid. *Hukum Pidana Kumpulan Kuliah, Bagian Satu*. Balai Lektur Mahasiswa.
- Kartono, Kartini. 2006. *Pathologi Sosial*. Jilid Satu. Jakarta: Rajawali.
- Lamintang, P. A. F. 2013. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Lumbantobing, Rikki, C. H. 2017. *Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi (Studi Putusan Nomor. 268/Pid.B/2015/PN.BNJ)*, Skripsi. Medan: Universitas HKBP Nommensen.
- Marbun, Rocky, dkk. 2012. *Kamus Hukum Lengkap: Mencakup Istilah Hukum & Perundang-Undangan Terbaru*. Jakarta: Visimedia.
- Maskun. 2012. *Kejahatan Siber Cyber Crime*. Makasar: Kencana.
- Moeljatno. 1984. *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum*. Jakarta: Bina Aksara.
- \_\_\_\_\_. 1985. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Bina Aksara.
- Muladi dan Arief, Barda Nawawi. 2010. *Teori-Teori Dan Kebijakan Pidana*. Bandung: Alumni.
- Mustafa Abdullah dan Ruben Achmad. 1986. *Intisari Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prasetyo, Teguh. 2010. *Hukum Pidana*. Jakarta: Rajawali Press.
- Prints, Darwan. 2001. *Hukum Anak Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Prodjodikoro, Wirjono. 1986. *Asas-asas Hukum Pidana Di Indonesia*. Bandung: Eresco.
- Sholehuddin, 2002. *Sistem Sanksi Dalam Hukum Pidana, Ide Dasar Double Track System Dan Implementasinya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sianturi, S. R. 2002. *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapan*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Stora Grafika.
- Soejono. 1996. *Kejahatan Dan Penegakan Hukum Di Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, Soerjono dan Mamudji, Sri. 2001. *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soesilo, R 1995. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia.
- Stevin Hard Awaeh. 2017. *Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Suhariyanto, Budi. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, Muhammad Iqbal. 2014. *Dokumen Elektronik Sebagai Alat Bukti Dalam Perspektif Pembaruan Hukum Acara Perdata Indonesia*, Tesis. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Tresna, R. 1959. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Tiara Limitet.
- Utsman, Sabian. 2014. *Metodologi Penelitian Hukum Progresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

### Sumber-Sumber Hukum

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

### Sumber-Sumber Internet

- Ayuda a la Iglesia Necesitada. *Macam-Macam Permainan Dalam Judi Bola Online Terpercaya*.  
<https://www.ayudaalaiglesianecesitada.org/hemeroteca/macam-macam->

permainan-dalam-judi-bola-online-terpercaya/ Diakses tanggal 13 Juli 2022, pukul 22.40 WITA.

Chun, Fredi 2019. 10 Jenis Permainan Judi Online. <https://ko-fi.com/post/10-Jenis-Permainan-Judi-online-l21719BPB> Diakses tanggal 13 Juli 2022, pukul 21.54 WITA.

CNN Indonesia. 2021. *Polisi Tetapkan 19 Tersangka Judi Online di Situs Pemerintah*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20211013191540-12-707442/polisi-tetapkan-19-tersangka-judi-online-di-situs-pemerintah> Diakses tanggal 25 Januari 2022, pukul 20.45 WITA.

Fifa. 2022. *Slot88: Situs Slot Online Gacor Hari Ini Gampang Menang Maxwin*. <https://newsletter.fifa.com/slot-online/> Diakses tanggal 17 Juli, pukul 19.18 WITA.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> Diakses tanggal 25 Januari 2022, pukul 19.54 WITA.

Rindawati, Rinrin. 2022. *Sejarah Judi Online Di Dunia, Berawal Dari Kasino Hingga Bisa Diaakses Melalui Ponsel Di Era Modern*. <https://jurnalsoreang.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-1014803554/sejarah-judi-online-di-dunia-berawal-dari-Barbuda-kasino-hingga-bisa-diaakses-melalui-ponsel-di-era-modern> Diakses tanggal 19 16 Juli 2022, pukul 20.26 WITA.

Skeptical Face. 2013. *Kupas Tuntas Perjudian Melalui Internet (Online Gambling) Di Indonesia*. <http://indonesianskeptics.blogspot.com/2013/11/kupas-tuntas-perjudian-melalui-internet.html> Diakses tanggal 14 Juli 2022, pukul 24.40 WITA.

The Baton. 2017. *Inilah Jenis Permainan Judi Online Paling Menguntungkan*. <https://www.thebaton.co.uk/inilah-jenis-permainan-judi-online-paling-menguntungkan/> Diakses tanggal 14 Juli 2022, pukul 24.06 WITA.

World Animal Foundation. *Daftar 14 Situs Judi Slot Online Terpercaya*. <https://www.worldanimalfoundation.com/> Diakses tanggal 16 Juli 2022, pukul 23.05 WITA.