

KAJIAN YURIDIS ATAS TINDAK PIDANA PERJUDIAN DARING (STUDI KASUS DANDI DWINATA PUTUSAN PN PALEMBANG NOMOR 752/Pid.Sus/2024/PN Plg)

Elsadai Prisilia Suot¹

Debby.T.Antow¹

Jusuf.O.Sumampow¹

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Kajian Yuridis Atas Tindak Pidana Perjudian Daring (Studi Kasus Dandi Dwinata Putusan Pn Palembang Nomor 752/Pid.Sus/2024/Pn Plg)” bertujuan untuk menganalisis peraturan dan penegakkan hukum di Indonesia terhadap perjudian daring, Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia. Selanjutnya dengan semakin majunya teknologi modern judi juga ikut berkembang menjadi judi berbasis online. Maka dari itu perlu adanya peraturan dan penegakkan Hukum diindonesia mengeneai perjudian daring, Tujuan dari penulisan karya ilmiah ini Adalah untuk mengetahui peraturan hukum terhadap perjudian daring dan penegakan Hukumdalam memberantas perjudian daring diindonesia. Metode penelitian ini menggunakan yuridis normatif dengan menganalisis perundang-undang dan berbagai literatur-literatur terkait. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini Adalah Pengaturan hukum terhadap perjudian daring di Indonesia telah diatur dalam berbagai instrumen hukum positif yang bersifat represif dan preventif. Ketentuan hukum yang relevan meliputi Pasal 303 KUHP yang mengatur larangan perjudian secara umum , Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) UU No. 19 Tahun 2016 Penegakan hukum terhadap perjudian daring di Indonesia telah dilakukan melalui pendekatan represif, preventif, dan administratif oleh berbagai lembaga penegak hukum. Meskipun secara normatif telah tersedia landasan hukum yang cukup, implementasinya masih menghadapi tantangan serius, terutama karena sifat perjudian daring yang bersifat transnasional, anonim, dan berbasis teknologi digital. Secara represif, aparat penegak hukum seperti Polri, Kejaksaan, dan Pengadilan telah menindak pelaku promosi dan penyelenggara situs judi online, sebagaimana tercermin dalam Putusan PN Palembang No. 752/Pid.Sus/2024/PN Plg atas nama Dandi Dwinata.

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam cara orang mengakses hiburan dan kegiatan ekonomi. Di satu sisi, internet telah menjadi sarana penting dalam memperluas akses informasi, mempercepat komunikasi, dan mendukung aktivitas produktif masyarakat. Namun di sisi lain, kemajuan teknologi ini juga telah menciptakan ruang baru bagi tumbuhnya berbagai bentuk kejahatan dan perilaku menyimpang, salah satunya adalah perjudian daring (online gambling) yang kini semakin meluas dan meresahkan.

Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia. Selanjutnya dengan semakin majunya teknologi modern judi juga ikut berkembang menjadi judi berbasis online. Oleh karenanya, dibutuhkan adanya pendidikan hukum yang berkesinambungan sejak

dini dalam Masyarakat.¹ Dengan semakin banyaknya situs-situs perjudian di internet juga kemudahan akses dan transaksinya, yaitu melalui transaksi elektronik perbankan, membuat aparat penegak hukum kesulitan dalam membongkar praktik perjudian online. Kendala yang seringkali dihadapi adalah sulitnya untuk memperoleh alat bukti yang memang sulit untuk dicari dan dari pihak bank sendiri seakan menutup akses dari Kepolisian untuk melakukan pemeriksaan. Maka dari itu dengan bermacam kemudahan yang ditawarkan melalui situs-situs perjudian dan kurangnya penegak hukum dalam melakukan penjangkaran terhadap pelaku perjudian online yang akhirnya memberikan kelonggaran dan dimanfaatkan oleh pelaku. Kecanduan berjudi daring bukan hanya sekadar perilaku menyimpang biasa, melainkan sudah termasuk dalam kategori gangguan mental yang serius. Menurut klasifikasi medis internasional, seperti Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) dan International Classification of Diseases (ICD-11), perjudian patologis atau gangguan berjudi telah diakui sebagai gangguan mental dengan karakteristik kompulsif, yaitu ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan keinginan berjudi meskipun menyadari konsekuensi negatif yang ditimbulkan.

Perjudian daring merupakan bentuk tindak pidana yang telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis, serta dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), belum terdapat pengaturan yang eksplisit dan komprehensif dalam hukum positif Indonesia mengenai penanganan kecanduan akibat perjudian daring sebagai dampak lanjutan dari tindak pidana tersebut. Di Indonesia, perjudian merupakan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP dan diperkuat oleh Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Meskipun regulasi telah

tersedia, penegakan hukum terhadap perjudian daring masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan teknologi, kesulitan pelacakan server lintas negara, dan lemahnya koordinasi antar lembaga penegak hukum.

Salah satu kasus konkret yang mencerminkan dinamika penegakan hukum terhadap perjudian daring adalah **Putusan Pengadilan Negeri Palembang Nomor 752/Pid.Sus/2024/PN Plg** atas nama terdakwa **Dandi Dwinata**. Dalam perkara ini, terdakwa didakwa melakukan tindak pidana perjudian daring melalui media elektronik. Berdasarkan fakta persidangan, terdakwa mengelola situs taruhan online yang dapat diakses oleh publik dan memperoleh keuntungan finansial dari aktivitas tersebut.² Majelis hakim menyatakan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan melanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan menjatuhkan pidana penjara serta perampasan barang bukti berupa perangkat elektronik.³ Perjudian daring bukan hanya masalah hukum, tetapi juga masalah kesehatan mental dan sosial. Maka dari itu, penting untuk dilakukan analisis yuridis secara mendalam terhadap kebijakan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia dalam kaitannya dengan penanganan kecanduan akibat perjudian daring.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hukum di Indonesia terhadap perjudian daring?
2. Bagaimana pertimbangan hakim dari putusan nomor 752/Pid.Sus/2024/PN Plg?

C. Metode Penelitian

Metode penelitian hukum adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk memperoleh pemahaman lebih lanjut tentang masalah hukum yang sedang diteliti. Metode disini diartikan sebagai suatu cara, teknik, ataupun Langkah-langkah dalam melakukan sesuatu. Penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip

¹ Isyatur Rodhiyah, 2022, Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia, Vol. 4 No. 2, Hlm. 591-592

² Pengadilan Negeri Palembang, Putusan Nomor 752/Pid.Sus/2024/PN Plg. tentang tindak

pidana perjudian daring melalui media elektronik. Diakses melalui Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia: putusan.mahkamahagung.go.id

³ Putusan Nomor 752/Pid.Sus/2024/PN plg. hlm 16.

hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.⁴

Pembahasan

A. Pengaturan Hukum Di Indonesia Terhadap Perjudian Daring

Pengaturan hukum dalam tindak pidana perjudian jenis permainan secara online menjadi isu yang semakin relevan seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Perjudian online, yang dilakukan melalui platform digital seperti aplikasi atau situs web, telah menciptakan tantangan baru dalam penegakan hukum. Bentuk perjudian ini memanfaatkan jaringan internet sehingga pelakunya dapat dengan mudah mengakses berbagai jenis permainan tanpa batas geografis. Dalam konteks Indonesia, pengaturan hukum terhadap perjudian, termasuk yang dilakukan secara online, diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan.

Pengaturan hukum perjudian daring di Indonesia dilakukan melalui beberapa regulasi utama. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 bis mengancam pelaku judi daring dengan pidana penjara maksimal 4 tahun dan denda hingga Rp10 juta, sedangkan Pasal 425 KUHP memberi ancaman pidana hingga 6 tahun dan/atau denda sampai Rp1 miliar bagi penyedia sarana perjudian. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 11 Tahun 2008, Pasal 27 ayat (2) juga melarang distribusi informasi perjudian daring dengan ancaman pidana maksimal 6 tahun dan denda Rp1 miliar. Regulasi ini diperkuat oleh Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 137 Tahun 2021 yang memberlakukan larangan dan sanksi administratif perjudian daring.⁵

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, yang diatur dalam Pasal 27 adalah sebagai berikut: ⁶

1. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum.
2. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.⁷

Dalam ketentuan pasal tersebut, dapat dikenakan sanksi pidana sebagaimana yang diatur dalam Pasal 45 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Pasal 45 ayat (3) bahwa setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Pengaturan tindak pidana judi online ditinjau dari perspektif hukum informasi Undang-undang ITE adalah undang-undang di Indonesia yang mengatur tentang menggunakan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Undang-undang ini ditujukan untuk mengatur kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan internet, computer, dan perangkat elektronik lainnya. Undang-undang ITE di Indonesia secara resmi disebut sebagai undang-undang no 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Tindakan pidana terkait dengan penyalahgunaan teknologi informasi, dan tata

⁴ Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010, Hlm. 35.

⁵ Undang-Undang informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) No 11 Tahun 2008

⁷ Undang-Undang Republik Indonesia No 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang no 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

penyelesaian sengketa elektronik. Pengaturan perjudian dalam ruang cyber diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi sebagai berikut: “Setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Dalam Presfektif hukum pidana KUHP pasal yang mengatur tentang pertanggungjawaban pidana perjudian dimuat dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Hal ini sudah dikeluarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang merubah ancaman pidana pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis diperberat sehingga ancaman pidana dalam Pasal 303 (1) KUHP menjadi pidana penjara selamanya sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Sedangkan ancaman pidana pada Pasal 303 bis KUHP Ayat (1) pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah dan Ayat (2) menjadi pidana penjara selamanya enam tahun atau denda sebanyakbanyaknya lima belas juta rupiah.⁸ Dalam perspektif hukum, pengaturan tindak pidana perjudian online memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif. Penyesuaian regulasi yang lebih spesifik terhadap perkembangan teknologi menjadi urgensi. Selain itu, penguatan kerja sama internasional juga diperlukan untuk menangani platform perjudian online yang beroperasi lintas negara.

Lebih lanjut Pasal 303 ayat (3) di atas secara detil dijelaskan dalam penjelasan Pasal 1 Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Antara lain adalah rolet, poker (main kartu), hwa-hwe, nalo, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu kambing, pacuan kuda dan karapan sapi.

Pasal 27 Ayat (3) dalam peraturan ini menyebutkan bahwa setiap orang dilarang memasukkan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen

elektronik yang berisi materi perjudian. Dengan dasar hukum tersebut, perjudian online di Indonesia dianggap ilegal. Meskipun begitu, perlu dicatat bahwa implementasi dan penegakan hukum terkait perjudian online bisa menjadi tantangan, terutama karena karakteristik internet yang canggih dan batas yurisdiksi Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kontrol terhadap perjudian online, baik melalui pemblokiran situs perjudian online maupun penegakan hukum terhadap pelaku.

dampak yang di sebabkan oleh permainan judi online di Indonesia

1) Dampak positif

- Pendapatan Pajak: Menyumbang pendapatan pajak kepada pemerintah.
- Inovasi Teknologi: Mendorong perkembangan teknologi terkait perjudian online.
- Pembanguna Industri: Menciptakan lapangan kerja dan kontribusi ekonomi.

2) Dampak negative

- Ketergantungan: Menyebabkan masalah kesehatan mental dan ketergantungan pada permainan.
- Kriminalitas: Potensi peningkatan tindak kriminal terkait perjudian.
- Risiko Keuangan: Membawa risiko keuangan dan dapat merusak stabilitas keluarga.

3) Social Kesehatan

- Isolasi Sosial: Berpotensi menyebabkan isolasi sosial akibat fokus pada permainan.
- Dampak Kesehatan: Stres dan masalah kesehatan mental terkait dengan kehilangan uang.

4) Regulasi dan perlindungan

- Ketidakamanan: Risiko keamanan dan perlindungan data pemain.
- Kontrol Perilaku: Perlunya regulasi untuk mengendalikan perilaku perjudian.

5) Pendidikan dan kesadaran

⁸ 9Stevin Hard Awaeh, Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Presektif Hukum Pidana, Vol. V, No 5, Hlm 162, 2017.

- Sosialisasi Risiko: Kampanye edukasi untuk meningkatkan kesadaran akan risiko judi.
 - Pencegahan: Program pencegahan dan rehabilitasi untuk individu yang terpengaruh.
- 6) Pengawasan dan penegakan hukum
- Penegakan Hukum: Pentingnya penegakan hukum untuk mencegah kegiatan ilegal.
 - Pengawasan: Perlu adanya pengawasan yang ketat untuk melindungi pemain.
- 7) Keseimbangan dampak
- Pendekatan Holistik: Pentingnya mencari keseimbangan antara manfaat dan risiko.
 - Keterlibatan Pemerintah: Peran aktif pemerintah dalam mengelola dampak perjudian online.

B. Pertimbangan Hakim Dalam Menjatuhkan Hukuman Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Daring Secara Online

Pertimbangan hakim adalah hal-hal yang menjadi dasar atau yang di pertimbangkan hakim dalam memutuskan suatu perkara tindak pidana. Selain itu hakim juga memperhatikan syarat objektifnya yaitu perbuatan yang dilakukan telah mencocoki rumusan delik, bersifat melawan hukum, kemampuan bertanggungjawabnya seseorang dan tidak ada alasan pembedaan. Bahwa muatan-muatan terdakwa menurut pasal 143 KUHAP sbb:

- a) Pasal 143 ayat (1) berbunyi, penuntut umum melimpahkan perkara ke pengadilan negeri dengan permintaan agar segera mengadili perkara tersebut disertai dengan surat dakwaan.
 - b) Pasal 143 ayat (2) berbunyi, penuntut umum membuat surat dakwaan yang diberi tanggal dan di tanda tanganiserta berisi :
 - a. Nama lengkap, tempat atau tanggal lahir, jenis kelamin, kebangsaan, tempat tinggal, agama, dan pekerjaan tersangka.
 - b. Uraian secara cermat, jelas dan lengkap mengenai tindak pidana yang didakwakan dengan menyebutkan waktu dan tempat tindak pidana itu dilakukan.
 - c) Pasal 143 KUHAP ayat (3) berbunyi, surat dakwaan yang tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) huruf b batal demi hukum; d) pasal 143 KUHAP ayat (4) berbunyi, turunan surat pelimpahan perkara beserta surat dakwaan disampaikan tersangka atau kuasa hukumnya dan penyidik, pada saat yang bersamaan dengan penyampaian surat pelimpahan perkara tersebut ke pengadilan negeri.
- Berdasarkan pasal 143 yang dimaksud dengan surat pelimpahan perkara adalah surat pelimpahan perkara itu sendiri lengkap beserta surat dakwaan dan berkas perkara. Pembuktian menurut KUHAP ada dua yaitu :
- 1) pembuktian secara positif (Positif Wetfelijke bewijs theorie) alat-alat bukti yang sah adalah keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk dan keterangan terdakwa sebagaimana tertuang dalam pasal 184 KUHAP.
 - 2) Pembuktian secara negative adalah untuk menentukan pidana kepada terdakwa, kesalahannya harus terbukti dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah, ditambah dengan keyakinan hakim berdasarkan pasal 183 KUHAP.
 - 3) Menimbang, bahwa dari keterangan saksi-saksi tersebut diatas tidak disangkal oleh terdakwa serta adanya barang bukti sehingga Majelis Hakim berkeyakinan bahwa terdakwa memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk membeli angka togel dengan memberikan imbalan uang bagi pemasang angka/nomor yang menang, dengandemikian unsur ini terpenuhi dengan perbuatan terdakwa.
 - 4) Menimbang, bahwa oleh karena semua unsur dakwaan primair telah terpenuhi dengan perbuatan terdakwa sehingga dakwaan subsidair tidak perlu dipertimbangkan lagi, maka dakwaan primair penuntut umum telah terbukti secara sah menurut hukum dan menyakinkan bersalah melakukan tindak pidana tanpa hak dengan

sengaja menawarkan kesempatan untuk melakukan permainan judi sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam pasal 303 ayat (1) ke 1 KUHP UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian.

- 5) Menimbang, bahwa oleh karena terdakwa telah dinyatakan bersalah, maka terhadap terdakwa tersebut haruslah dijatuhi pidana yang setimpal dengan kesalahannya dan juga terdakwa tersebut harus dibebani untuk membayar biaya perkara yang jumlahnya akan ditentukan pada amar putusan ini.
- 6) Menimbang, bahwa kesalahan yang dilakukan oleh terdakwa tersebut dapat dipertanggung jawabkan kepadanya karena selama dalam persidangan tidak ditemukan adanya alasan pemaaf dan alasan pembenar yang dapat menghapus kesalahan terdakwa.
- 7) Menimbang, bahwa oleh karena selama pemeriksaan, mulai dari tingkat penyidikan sampai dengan persidangan, terdakwa berada dalam tahanan maka masa penahanan yang telah dijalani terdakwa sebelum putusan ini mempunyai kekuatan hukum yang tetap haruslah dikurungkan sepenuhnya dengan pidana yang dijatuhkan.
- 8) Menimbang, bahwa terdakwa dinyatakan bersalah dan dijatuhi pidana, sedangkan ia berada dalam tahanan, maka ditetapkan agar terdakwa tetap dalam tahanan.
- 9) Menimbang, bahwa pidana yang dijatuhkan terhadap terdakwa tidak dimaksudkan untuk balas dendam ataupun merendahkan harkat martabatnya, namun untuk menyadarkan terdakwa atas kesalahannya sekaligus sebagai pembinaan bagi dirinya.
- 10) Menimbang, bahwa tentang barang bukti akan ditetapkan dalam amar putusan ini.
- 11) Menimbang, bahwa sebelum menjatuhkan pidana terhadap terdakwa, maka terlebih dahulu majelis hakim mempertimbangkan hal-hal yang memberatkan dan meringankan terhadap pidana yang akan dijatuhkan.

a) hal-hal yang memberatkan

- Perbuatan terdakwa meresahkan masyarakat
- Perbuatan terdakwa tidak mendukung program pemerintah untuk memberantas judi

b) hal-hal yang meringankan

- Terdakwa belum pernah dihukum
- Terdakwa berlaku sopan dipersidangan
- Terdakwa mengakui dan menyesali perbuatannya, serta berjanji tidak akan mengulangi perbuatannya.

Pertimbangan hakim merupakan salah satu aspek terpenting dalam menentukan terwujudnya nilai dari suatu putusan hakim yang mengandung keadilan (*ex aequo et bono*) dan mengandung kepastian hukum, disamping itu juga mengandung manfaat bagi para pihak yang bersangkutan sehingga pertimbangan hakim ini harus diisikapi dengan teliti, baik, dan cermat. Apabila pertimbangan hakim tidak teliti, baik dan cermat, maka putusan hakim yang berasal dari pertimbangan hakim tersebut akan dibatalkan oleh pengadilan tinggi/mahkamah agung.

Hakim dalam pemeriksaan suatu perkara juga memerlukan adanya pembuktian, dimana hasil dari pembuktian itu akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memutus perkara. Pembuktian merupakan tahap yang paling penting dalam pemeriksaan dipersidangan. Pembuktian bertujuan untuk memperoleh kepastian bahwa suatu peristiwa/fakta yang diajukan itu benar-benar terjadi, guna mendapatkan putusan hakim yang benar dan adil. Hakim tidak dapat menjatuhkan suatu putusan sebelum nyata baginya bahwa peristiwa/fakta tersebut benar-benar terjadi, yakni dibuktikan kebenarannya, sehingga nampak adanya hubungan hukum antara para pihak.

Analisis Kasus Dandi Dwinata Putusan PN Palembang Nomor 752/Pid.Sus/2024/PN Plg

Pengadilan Negeri Palembang yang mengadili perkara pidana dengan acara pemeriksaan biasa dalam peradilan tingkat pertama menjatuhkan putusan sebagai berikut dalam perkara Terdakwa yaitu Nama Lengkap: Dandi Dwinata Bin Jauhari, Tempat lahir: Palembang, Umur/Tanggal lahir: : 22 Tahun/27 Oktober 2001, Jenis Kelamin: Laki-Laki, Kebangsaan: Indonesia, Tempat tinggal: Jalan Ariodillah II Usaha No 2425 Rt 033 Rw.009 Kelurahan 20 Ilir D IV Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang Propinsi Sumatera Selatan, Agama: Islam, Pekerjaan: Pelajar/Mahasiswa. Terdakwa ditangkap pada tanggal 2 Mei 2024

berdasarkan Surat Perintah Penangkapan Nomor SP.Kap/43/V/RES.2.5./2024/Ditreskrimsus tanggal 2 Mei 2024.

Setelah mendengar keterangan Saksi-saksi dan Terdakwa serta memperhatikan bukti surat dan barang bukti yang diajukan di persidangan; Setelah mendengar pembacaan tuntutan pidana yang diajukan oleh Penuntut Umum yang pada pokoknya sebagai berikut :

1. Menyatakan Terdakwa Dandi Dwinata Bin Jauhari bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mentrisibisikan, mentranmisikan, dan atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian “sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam dakwaan 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (3) UU RI Nomor 01 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas UU No.11 Tahun 2009 informasi Transaksi elektronik;
2. Menjatuhkan pidana penjara terhadap Terdakwa Dandi Dwinata Bin Jauhari dengan pidana penjara selama 1 (satu) Tahun dan 6 (enam) Bulan dikurangi selama Terdakwa di tahanan sementara dan denda sebesar Rp.1.250.000.000,- (satu milyar dua ratus lima puluh juta rupiah) subsidair 6 (enam) Bulan Kurungan;
3. Menyatakan Barang Bukti berupa :
 - (satu) buah handphone merek iphone 13 Pro Max warna biru dengan imel I (353240583626176) dan imei II (353240583567156);

Dirampas Untuk Negara

- 1 (satu) buah kartu handphone dengan nomor 0857836167033
- 1 (satu) buah akun sosial media instagaram Bernama Selatan media yang tertaut dengan link staus perjudian <http://menang4.da.com/ref=Selatanmedia>
- 1 (satu) buah transaksi akun dana an Dandi Dwinata. Dirampas untuk dimusnahkan.

4. Menetapkan agar Terdakwa membayar biaya perkara sebesar Rp. 5.000,-(lima ribu rupiah)

Setelah mendengar pembelaan Terdakwa yang pada pokoknya secara lisan menyatakan mohon keringanan hukuman dengan alasan

Terdakwa belum pernah dihukum, Terdakwa telah mengaku bersalah, menyesal, dan berjanji tidak akan melakukannya lagi;

Setelah mendengar tanggapan Penuntut Umum terhadap pembelaan Terdakwa yang pada pokoknya secara lisan menyatakan tetap pada tuntutannya;

Setelah mendengar Tanggapan Terdakwa terhadap tanggapan Penuntut Umum yang pada pokoknya secara lisan menyatakan tetap pada pembelaannya

Menimbang, bahwa Terdakwa diajukan ke persidangan oleh Penuntut Umum didakwa berdasarkan Surat Dakwaan sebagai berikut : Bahwa Terdakwa DANDI DWINATA Bin JAUHARI pada hari Kamis tanggal 02 Mei tahun 2024 sekira pukul 09.30 Wib atau setidaknya pada suatu waktu yang masih dalam Tahun 2024 bertempat di rumah kontrakan Terdakwa yang berada di Jalan Mangkubumi No 56 3 Ilir Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang atau pada smartphone merek Iphone 13 Pro Max warna biru sierra dengan imei I 353240583626176 dan Imei II 353240583567156 dalam aplikasi Instragram dengan nama akun “selatanmedia” atau setidaknya pada suatu tempat yang masih termasuk dalam daerah Hukum Pengadilan Negeri Palembang yang berwenang memeriksa dan mengadili perkara ini, Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mentrisibisikan, mentranmisikan, dan atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, perbuatan mana dilakukan oleh Terdakwa dengan cara sebagai berikut :

- Bermula Terdakwa mendapatkan pesan di instagaram dari akun fake Instragram dengan nama Serly yang menawarkan spammer atau promotor (mempromosikan situs perjudian online), dengan keuntungan yang diterima yaitu perbulan Terdakwa mendapatkan uang sebesar Rp 1.000.000,- (satu juta rupiah) dan bonus tambahan Rp 1.000.000,- (satu juta rupiah), lalu Terdakwa langsung menanyakan kepada akun tersebut bagaimana mekanisme cara mempromosikan situs perjudian tersebut, kemudian admin

memberitahukan cara mempromosikan situs perjudian dengan cara mengirimkan situs judi Online ke sosial media instagram milik Terdakwa serta mengirimkan foto kemenangan hasil perjudian ke sosial media milik Terdakwa, selanjutnya admin meminta nomor Handphone Terdakwa untuk mengirimkan beberapa tugas yaitu pengiriman foto-foto kemenangan dari situs perjudian tersebut

- Bahwa Terdakwa diminta untuk mengirimkan nomor rekening untuk pembayaran upah, kemudian Terdakwa mengirimkan media dana dengan nomor 085783616703 sebagai alat transaksi Terdakwa dalam menerima keuntungan, lalu Terdakwa menerima pesan whatsapp dari admin yaitu tugas untuk mengirimkan beberapa foto ataupun situs <http://menang4.da.com/?fef=selatanmedia> ke dalam media milik Terdakwa, kemudian Terdakwa langsung membuat akun fake dengan nama selatan media, lalu Terdakwa langsung mempromosikan situs perjudian di story instagram Terdakwa secara berulang kali, kemudian sekitar bulan Maret 2024 Terdakwa mendapatkan keuntungan dari admin sebesar Rp 2.000.000,- (dua juta rupiah), lalu pada bulan April 2024 Terdakwa mendapatkan keuntungan sebesar Rp 2.300.000, (dua juta tiga ratus ribu rupiah) sebagai upah dan bonus dari mempromosikan situs perjudian di story instagram Terdakwa, kemudian pada tanggal 02 Mei 2024 Terdakwa diamankan oleh saksi Alan Fahrezi, saksi Apriandy Nainggolan, saksi Mohamad Tohir Tri Budimas (keseluruhan Anggota Reserse Kriminal Khusus Polda Sumsel), lalu Terdakwa dan barang bukti dibawa ke Polda Sumsel untuk dimintai keterangan.

- Bahwa berdasarkan hasil pemeriksaan Berita Acara Pemeriksaan Laboratoris Kriminalistik Barang Bukti dengan Nomor LAB : 236/FKF/2024, tanggal 03 Juni 2024 dengan hasil pemeriksaan sebagai berikut:

1. Pemeriksaan terhadap backup files dari smartphone merek merek Iphone 13 Pro Max warna biru sierra dengan imei I 353240583626176 dan Imei II

353240583567156, pemilik atas nama Dandi Dwinata bin Jauhari ditemukan informasi yang berikaitan dengan maksud pemeriksaan dengan maksud pemeriksaan berupa riwayat chatting (percakapan) dalam aplikasi Whatsapp dan riwayat Instragram Story dalam aplikasi Instragram.

2. Pemeriksaan terhadap backup file dari nano simcard bertuliskan Telkomsel ICCID : 8962100078322254101 (nomor : 081378225410) yang terpasang didalam smartphone merk Apple model : Iphone 13 Pro Max warna biru, tidak ditemukan informasi yang berikaitan dengan maksud pemeriksa.

Perbuatan Terdakwa DANDI DWINATA bin JAUHARI sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (3) UU RI Nomor 01 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik;

Menimbang, bahwa Terdakwa telah didakwa oleh Penuntut Umum dengan dakwaan tunggal sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (3) UU RI Nomor 01 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik yang unsur-unsurnya adalah sebagai berikut :

1. Setiap Orang;
 2. Dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian;
- Menimbang, bahwa terhadap unsur-unsur tersebut Majelis Hakim mempertimbangkan sebagai berikut:

Ad.1. Setiap Orang;

Menimbang, bahwa yang dimaksud dengan unsur barang siapa atau setiap orang adalah setiap pendukung hak dan kewajiban baik orang maupun badan hukum, dalam hal ini Penuntut Umum telah menghadapkan Terdakwa lengkap dengan identitasnya yaitu **Terdakwa Dandi Dwinata Bin Jauhari** yang dibenarkannya pada saat ditanya oleh Majelis Hakim dan ia dapat mempertanggungjawabkan

perbuatannya. Dengan demikian unsur “Setiap Orang” telah terpenuhi.

Ad.2. Dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian;

Menimbang, bahwa unsur dalam pasal ini sifatnya alternative komulatif, sehingga tidak harus semua sub unsur dalam unsur pasal ini harus terpenuhi, cukup salah satu dari sub unsur terpenuhi, maka keseluruhan unsur dalam pasal ini dianggap telah terpenuhi sepenuhnya, namun jika semuanya terpenuhi juga membuktikan keseluruhan unsur dalam unsur ini. Unsur pasal ini berhubungan dengan perbuatan (doen) dari si pelaku yaitu mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.

Menimbang, bahwa Mendistribusikan adalah mengirimkan dan /atau menyebarluaskan informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui system elektronik

Menimbang, bahwa berdasarkan fakta-fakta yang terungkap dalam persidangan, Terdakwa diamankan oleh pihak kepolisian pada hari Kamis tanggal 02 Mei 2024 sekira pukul 13.20 WIB di sekitaran Jalan Mangku Bumi No. 56 Kel. 3 Ilir, Kec. Ilir Timur II Kota Palembang Sumatera Selatan karena telah mempromosikan situs perjudian online di media sosial;

Menimbang, bahwa Terdakwa mempromosikan website judi online menang4d dengan situs Link. <https://menang4d.com/?ref=selatanmedia> sejak ± 2 (dua) bulan yang lalu di akun instagram milik Terdakwa dengan cara mengirimkan screenshootan yang Terdakwa dapat dari admin menang4d, kemudian Terdakwa memposting kiriman tersebut ke story instagram milik Terdakwa secara berulang kali tergantung pengiriman dari admin;

Menimbang, bahwa Terdakwa tidak mengenal siapa admin situs perjudian tersebut, saat itu admin hanya mengirimkan pesan untuk

menawarkan Terdakwa sebagai spammer atau promotor dalam mempromosikan situs perjudian yang dilakukan dengan cara mengirimkan hasil screenshoot yang dikirimkan oleh admin melalui via whatsapp dan tugas Terdakwa dalam per hari mengirimkan 3 sampai 5 foto yang apabila ditotal dalam per bulannya, Terdakwa bisa mengirimkan/mempromosikan situs perjudian di story instagram Terdakwa tersebut sebanyak 25 sampai 50 postingan situs perjudian;

Menimbang, bahwa sepanjang persidangan ini, Majelis Hakim tidak menemukan alasan - alasan yang membenarkan (rechtvaardigingsgronden) maupun alasan-alasan yang dapat menghapuskan pertanggung jawaban (schulditsluitingsgronden) baik menurut undang - undang, doktrin maupun yurisprudensi, maka haruslah yang telah dinyatakan bersalah melanggar pasal yang didakwakan dan harus dijatuhi pidana yang setimpal dengan kesalahannya tersebut.

MENGADILI:

1. Menyatakan Terdakwa Dandi Dwinata Bin Jauhari tersebut di atas telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, sebagaimana dalam dakwaan tunggal
2. Menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa Dandi Dwinata Bin Jauhari tersebut oleh karena itu dengan pidana penjara selama 1 (satu) Tahun dan 4 (empat) Bulan serta denda sebesar Rp.1.250.000.000,00- (satu milyar dua ratus lima puluh juta rupiah), dengan ketentuan apabila denda tersebut tidak dibayar, diganti dengan pidana kurungan selama 2 (dua) Bulan;
3. Menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani Terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan;
4. Menetapkan agar Terdakwa tetap ditahan;
5. Menetapkan agar barang bukti berupa:
-1 (satu) buah handphone merek iphone 13 Pro Max warna biru siera dengan imei 1

(353240583626176) dan imei II
(353240583567156);

Dirampas untuk Negara.

- 1 (satu) buah kartu handphone dengan nomor 0857836167033;
- 1 (satu) buah akun sosial media instagram bernama selatan media yang tertaut dengan link status perjudian <http://menang4.da.com/ref=Selatanmedia>;
- 1 (satu) buah transaksi akun dana an Dandi Dwinata

Dirampas untuk dimusnahkan.

6. Membebaskan kepada Terdakwa untuk membayar biaya perkara sebesar Rp.5.000.- (lima ribu rupiah).

Demikianlah diputuskan dalam sidang permusyawaratan Majelis Hakim Pengadilan Negeri Palembang, pada hari Senin tanggal 2 September 2024 oleh kami, Efiyanto.D., S.H., M.H. sebagai Hakim Ketua, Fatimah, S.H., M.H. dan Zulkifli, S.H., M.H. masing-masing sebagai Hakim Anggota, yang diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum pada hari dan tanggal itu juga oleh Hakim Ketua dengan didampingi para Hakim Anggota tersebut, dibantu oleh Mia Sari, S.E., S.H. Panitera Pengganti pada Pengadilan Negeri Palembang, serta dihadiri oleh Yetty Febri Andini, S.H. Penuntut Umum dan Terdakwa.

Penutup

A. Kesimpulan

1. Pengaturan hukum terhadap perjudian daring di Indonesia telah diatur dalam berbagai instrumen hukum positif yang bersifat represif dan preventif. Secara normatif, Indonesia melarang segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan melalui media elektronik dan internet. Ketentuan hukum yang relevan meliputi Pasal 303 KUHP yang mengatur larangan perjudian secara umum, termasuk penyelenggaraan dan promosi kegiatan taruhan, Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (3) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang melarang distribusi dan akses terhadap konten bermuatan perjudian melalui sistem elektronik, UU No. 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas UU

ITE, yang memperkuat sanksi pidana terhadap pelaku penyebaran konten perjudian daring, Peraturan teknis dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yang mengatur pemblokiran situs dan aplikasi bermuatan perjudian. Meskipun secara normatif pengaturan hukum telah tersedia, tantangan tetap muncul dalam implementasinya, terutama karena sifat perjudian daring yang bersifat lintas yurisdiksi, menggunakan server luar negeri, dan memanfaatkan sistem pembayaran digital yang sulit dilacak. Oleh karena itu, pengaturan hukum yang ada perlu diperkuat dengan pendekatan multidisipliner dan kolaboratif antar lembaga, serta pembaruan regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

2. Pertimbangan hakim dalam perkara dandi dwinata menunjukkan penerapan hukum yang berlandaskan pasal 27 ayat (2) jo pasal 45 (2) UU ITE, dengan dukungan bukti elektronik, keterangan saksi dan pengakuan terdakwa yang dan meyakinkan.

Hakim menilai bahwa unsur tindak pidana perjudian telah terpenuhi secara yuridis sehingga terdakwa dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Selain aspek yuridis, hakim juga mempertimbangkan aspek sosiologis dan filosofis, yakni dampak perjudian daring yang menimbulkan keresahan Masyarakat, merusak moral generasi muda serta berpotensi menimbulkan kerugian ekonomi. Pertimbangan ini memperkuat fungsi hukum pidana sebagai sarana perlindungan Masyarakat. Di sisi lain hakim tetap memperhatikan hal-hal yang meringankan, seperti sikap sopan terdakwa, pengakuan atas perbuatan, dan status terdakwa yang belum pernah dihukum.

B. Saran

1. Perlu adanya revisi regulasi yang lebih jelas dan tegas, khususnya KUHP dan

UU ITE, untuk mengatur jenis perjudian daring, pelaku yang di kenai sanksi, dan pengetatan hukuman. Selain itu peningkatan teknologi penegakan hukum dan pemberdayaan Masyarakat dalam pelaporan perjudian daring juga sangat dibutuhkan untuk memperkuat efektivitas penindakan. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan perlindungan dan mencegah maraknya praktik perjudian daring secara lebih optimal

2. Dalam menjatuhkan suatu putusan khususnya dalam perkara tindak pidana perjudian daring (online), hakim harus cermat dalam menjatuhkan suatu putusan, dengan berdasarkan ketentuan yang ada dipersidangan. selain itu hakim juga harus melihat nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat agar dapat memberatkan hukuman terhadap terdakwa sehingga mengakui dan menyesali perbuatannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Cybercrime)*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018, hlm. 87.
- Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika (Suatu Kajian Kompilasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial, Jilid 1*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2025, hlm 56.
- Moeljatno, *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum*, Jakarta : Bina Aksara, (2024), hlm 41.
- M. Ali Zaidan. "Menuju Pembaharuan Hukum Pidana. Jakarta: Sinar Grafika", 2015. Magdalena, Merry dan Maswigrantoro Reos Setiyadi. "Cyberlaw Tidak Perlu Takut", Edisi 1. Yogyakarta: Genta Publishing: 2007.
- Muhaimin. Metode Penelitian Hukum. Mataram University Press, Hlm 25. 2020.
- Muhammad Siddiq Armia. 2022. *Penentuan Metode Dan Pendekatan Penelitian Hukum*. Bandah Aceh: Lembaga Kajian Institusi Indonesia, Hlm 8.
- Niniek Suparni, "Masalah Cyberspace Problematika Hukum dan Antisipasi Pengaturannya". Jakarta: Sinar Grafika: 2001, hlm 41.
- Pakpahan, Novritsar & Pakpahan, Binsar Pamopo. Penegakan Hukum Judi Online di Indonesia. Selat Media.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, edisi revisi (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, hlm. 29–35.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, edisi revisi (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 93–95.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010, Hlm. 35.
- R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , hlm 222.
- R. Soesilo. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentarkomentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia, 1991.
- Soerjono Soekarto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta:Rajawali Pers,2015),hlm.13-14.
- Zaidan, M. A. Menuju Pembaharuan Hukum Pidana. Jakarta: Sinar Grafika. 2015.

Artikel/Jurnal Hukum

- Abi Arsyan Makarim Subagyo, 2022, Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, Vol. 3 No. 3, Hlm. 181

- Ahmad Irvandy, *Tinjauan Yuridis Tentang Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia*, Sumbang12 Law Journal, Vol. 3 No. 2, 2025, hal 241-242.

- Alvina Faradila, Amrizal Siagian "Perilaku Penyimpangan Sosial Dalam Praktik Perjudian Online i Kalangan Pengemudi Ojek Online

- Kawasan Pamulang Tangerang Selatan", Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora Dan Polittik (JIHHP), Vol. 4, No. 5, Juli. 2024, hlm 1599.
- Annisa Laras, "Analisis Dampak Judi Online di Indonesia". Journal Of Social Humanites and Education. Vol.4,No.2 Juni 2025, hlm.120.
- Arisetyanto, Wahyu Adi. *Upaya Penegakan Hukum Oleh Kepolisian Dalam Memberantas Tindak Pidana Judi Online*. Diss. Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023. Hlm 66.
- Hukum Pidana, Vol. V, No 5, Hal 162
- Online", Lex Privatum, Vol. 11 No. 5, Tahun 2023.
- Isyatur Rodhiyah, 2022, *Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian*
- Lakoro, A., Badu, L., & Achir, N. Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online. *Jurnal Legalitas*, 2020, 13(1), 31–52.
- Munawar, Said. "Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Perjudian." *Widya Pranata Hukum: Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*. Vol. 1 No. 1, 2019.
- Sendy Agung Wiratama, Skripsi: *Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Dalam Pertandingan Sepak Bola (Studi Putusan Nomor 2281/Pid.B/2023/PN.Sby)*, (Medan: UMSU, 2024), Hlm43.
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, vol 1 no.6, 70-80.
- Stevin Hard Awaeh, (2017), *Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Presektif*
- Trisnawati, Putri Ayu, Abintoro Prakoso, and Sapti Prihatmini. "Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid. B/2013/PN TB)." *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember, I (I)* 2015.
- Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto. "Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang)." *JESS (Journal of Educational Social Studies)* Vol.5 No.2 2016, hlm. 156-162.
- Sumber Internet Lainnya**
- Dwitry Waluyo, Tiga Jurus Sakti Memberantas Judi, <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8528/tiga-jurus-sakti-memberantas-judi>, indonesia.go.id, diakses 21 november 2024.
- Halodoc, "Bahaya Judi Online" (<https://www.halodoc.com>, Diakses pada 09 Juni 2025)
- Pengadilan Negeri Palembang, Putusan Nomor 752/Pid.Sus/2024/PN Plg. tentang tindak pidana perjudian daring melalui media elektronik. Diakses melalui Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia: putusan.mahkamahagung.go.id
- Wahyu Nurdianto, Indonesia Perang Melawan Judi Online, <https://timesindonesia.co.id/graphic/493624/info-grafik-indonesia-perang-melawan-judi-online>, Times Indonesia, Diakses 21 November 2024.
- Peraturan perundang-undangan**
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHPidana)
- Pasal 30 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- Putusan Nomor 752/Pid.Sus/2024/PN Plg

Undang-Undang informasi dan Transaksi
Elektronik (UU ITE) No 11 Tahun
2008

Undang-Undang Informasi dan Transaksi
Elektronik UU (ITE)

Undang-Undang Republik Indonesia No 1 Tahun
2024 tentang Perubahan Kedua Atas

Undang-Undang no 11 Tahun 2008
Tentang Informasi dan Transaksi
Elektronik.

UU No. 11 Tahun 2008 Tentang informasi dan
alat elektronik

