

**ASPEK HUKUM PIDANA DALAM PERJUDIAN SECARA *ONLINE*****Dody Tri Purnawinata**

Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Serasan

E-mail: [dodytriputrawinata@perguruanserasan.ac.id](mailto:dodytriputrawinata@perguruanserasan.ac.id)***Abstract***

*Advances in the world of information and technology provide a new way of online gambling. There are many difficulties in uncovering an online gambling case either to determine the perpetrators of online gambling as well as to determine the place and time of the occurrence of a criminal act of online gambling as well as legal liability for the offender. The materials used in this law research are primary legal materials, secondary, and tertiary. The collection of legal materials research done by identifying, inventorying legislation, researching material library, reading books and other resources related to the problem being studied. Legal materials that have been collected and processed with the interpretation of legal materials and then deduced to draw conclusions about determining the perpetrators, determining locus and tempus delicti and legal liability of online gambling as criminal act in normatif explanantion. The result of this study that in determining the perpetrators of online gambling should be filled element are attached to the subject of law (subjective) and attached to the deed (objective), in this case commonly used theories in Indonesia related to locus and tempus delicti can be used in determining locus and tempus delicti relating to the competence of the court, although with advances in technology make it possible for the perpetrator to deceive the real locus and tempus. Legal liability of the offender based on person's condition to be liable for their actions regardless of their justification and excuse.*

**Keywords:** *Online Gambling; Aspects of Criminal Law*

**Abstrak**

Kemajuan dalam dunia informasi dan teknologi melahirkan sebuah cara baru dalam melakukan perjudian yaitu perjudian secara *online*. Cara baru tersebut memunculkan banyak kesulitan dalam mengungkap sebuah kasus perjudian secara *online* baik itu untuk menentukan pelaku perjudian secara online maupun untuk menentukan tempat dan waktu terjadinya serta pertanggungjawaban hukum bagi pelaku perjudian secara *online*. Penelitian hukum ini menggunakan bahan hukum primer, sekunder, dan tertier. Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan cara mengidentifikasi, menginventarisasi peraturan perundang-undangan, melakukan studi pustaka, dan sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dikaji. Bahan hukum yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan menginterpretasi bahan-bahan hukum dan kemudian dideduksi untuk menarik kesimpulan. Dari hasil penelitian ini didapat kesimpulan bahwa dalam menentukan pelaku perjudian secara *online* harus dipenuhi unsur-unsur tindak pidana yang disangkakan terhadap pelaku, baik itu unsur yang melekat pada subjek hukum (subjektif) maupun yang melekat pada perbuatan (objektif). Penentuan *locus* dan *tempus delicti* berkaitan dengan kompetensi pengadilan yang berhak untuk mengadili perkara dilakukan dengan menggunakan teori-teori *locus* dan *tempus delicti* yang umum digunakan di Indonesia meskipun dengan kemajuan teknologi memungkinkan pelaku untuk mengaburkan *tempus* dan *locus delicti* yang sebenarnya. Pertanggungjawaban hukum pelaku tindak pidana perjudian secara *online* didasarkan pada kondisi seseorang untuk dapat dimintakan pertanggungjawaban atas tindakannya dan terlepas dari adanya alasan pembenar dan pemaaf. Aturan hukum tentang perjudian secara *online* masih perlu untuk disempurnakan dan mendapat perhatian lebih dari pemerintah dikarenakan masih terdapat banyaknya kelemahan dalam aturan hukum yang telah ada.

**Kata Kunci :** Perjudian Secara Online; Aspek Hukum Pidana

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perilaku dan kebiasaan manusia yang gemar mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku seperti ini terjadi di seluruh lapisan dan strata masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Perjudian merupakan salah satu masalah dalam masyarakat yang sangat sulit dihilangkan, dalam hal ini perjudian dinilai membawa dampak buruk terutama terhadap pelaku perjudian itu sendiri dan bagi orang-orang disekitarnya. Pemerintah Indonesia mengatur masalah perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (untuk selanjutnya disingkat KUHP) pasal 303, undang-undang ini mengatur tentang larangan untuk melakukan perjudian di Indonesia.

Di Indonesia sendiri pada tahun 2008 telah lahir Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (untuk selanjutnya disingkat UU ITE) yang dalam pertimbangannya dinyatakan bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang

demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru, dan bahwa pemerintah perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia.

Dalam hal maraknya perjudian di *internet*, Indonesia tidak ketinggalan pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE 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.”

Ancaman pidana dari Pasal 27 ayat (2) UU ITE bersumber pada Pasal 45 ayat (1) UU ITE, yang berbunyi: “setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4)

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Dalam kenyataannya kegiatan di dunia maya tidak lagi sederhana karena kegiatannya tidak lagi dibatasi teritorial suatu negara, yang mudah diakses kapan pun dan dari mana pun. Disamping itu, pembuktian merupakan faktor yang sangat penting, mengingat informasi elektronik bukan saja belum terakomodasi dalam sistem hukum acara Indonesia secara komprehensif, melainkan juga ternyata sangat rentan untuk diubah, disadap, dipalsukan, dan dikirim ke berbagai penjuru dunia dalam hitungan detik. Dengan demikian, dampak yang diakibatkannya pun bisa demikian kompleks dan rumit.

### B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menentukan pelaku tindak pidana perjudian secara *online*?
2. Bagaimana menentukan *locus* dan *tempus* tindak pidana perjudian secara *online*?

3. Bagaimana pertanggungjawaban hukum pelaku tindak pidana perjudian secara *online*?

### C. Metode Penelitian

Jenis penelitian tesis ini adalah penelitian hukum normatif. Menurut Jhony Ibrahim penelitian hukum normatif adalah suatu prosedur penelitian ilmiah untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum dari sisi normatifnya. Logika keilmuannya dalam penelitian hukum normatif dibangun berdasarkan disiplin ilmiah dan cara-cara kerja ilmu hukum normatif, yaitu ilmu hukum yang *sui generis*.<sup>1</sup> Maksudnya adalah ia tidak dapat dibandingkan dengan ilmu-ilmu lain. Fokus kajiannya adalah hukum positif.<sup>2</sup> Sehubungan dalam penelitian ini, karena yang dikaji mengenai aspek hukum pidana dalam tindak pidana perjudian secara *online* yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, maka tepatlah jenis penelitiannya adalah penelitian hukum normatif karena fokus kajiannya hukum positif yaitu UU ITE.

Penelitian hukum adalah satu proses untuk menemukan aturan

<sup>1</sup> Jhony Ibrahim, *Teori Dan Metode Penelitian Hukum Normatif* (Malang: Bayumedia, 2006).

<sup>2</sup> Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum* (Bandung: Mandar Maju, 2008).

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

hukum, prinsip-prinsip hukum maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi<sup>3</sup>. Agar mendapat kebenaran ilmiah yang diharapkan, maka penelitian ini secara umum menggunakan pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*)<sup>4</sup>. Pendekatan ini digunakan untuk mempelajari dan menelaah dasar ontologis lahirnya dan landasan filosofis undang-undang serta *ratio legi* (dasar hukum) dari ketentuan undang-undang. Pendekatan UU ITE dan KUHP Pasal 303 mengenai perjudian serta peraturan-peraturan lainnya yang ada hubungannya.

Di samping pendekatan perundang-undangan, penulis juga menggunakan pendekatan konseptual (*conceptual approach*), pendekatan kasus (*case approach*). Pendekatan konseptual ini digunakan untuk mengkaji pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang. Tujuan pengkajian ini untuk menemukan dan menganalisa ide-ide yang melahirkan pengertian hukum, konsep-konsep hukum, teori-teori hukum dan prinsip-prinsip hukum serta aturan hukum yang berhubungan

dengan perjudian secara *online* di Indonesia. Pendekatan konseptual juga dilakukan apabila peneliti tidak beranjak dari aturan hukum yang telah ada.

## PEMBAHASAN

### A. Pelaku Tindak Pidana Perjudian Secara *Online*

Ajaran mengenai penyertaan di dalam KUHP membagi pelaku tindak pidana menjadi beberapa golongan, yaitu :

1. *Pleger / dader* atau pelaku;
2. *Doenpleger* atau orang yang menyuruh melakukan;
3. *Medepleger* atau orang yang turut serta;
4. *Uitlokker* atau orang yang menganjurkan.

Sedangkan pembantu atau *medeplichtige* adalah:

1. Pembantu pada saat kejahatan dilakukan; dan
2. Pembantu sebelum kejahatan dilakukan;

Simons sebagaimana dikutip oleh Eddy O.S. Hiariej mengemukakan bahwa *Bij de leer der deelneming worden gemenlijk twee vormen van deelneming onderscheiden, de zelfstandige en de onzelfstandige*

<sup>3</sup> Eriyantouw Wahid, *Keadilan Restoratif dan Peradilan Konvensional dalam Hukum Pidana* (Jakarta: Univ. Trisakti, 2009).

<sup>4</sup> Eriyantouw

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

*deelneming* (dalam ajaran penyertaan biasanya dibagi dalam dua bentuk penyertaan, penyertaan yang berdiri sendiri dan penyertaan yang tidak berdiri sendiri).<sup>5</sup> Penyertaan yang berdiri sendiri adalah tindakan masing-masing peserta dalam melakukan suatu tindak pidana diberi penilaian atau kualifikasi tersendiri dan tindakan mereka masing-masing diadili secara sendiri pula. Sedangkan penyertaan yang tidak berdiri sendiri adalah dapat/tidaknya seorang peserta dihukum tergantung pada peranannya dalam tindak pidana yang telah dilakukan oleh seorang pelaku dan tergantung pula apakah perbuatan yang dilakukan itu merupakan suatu tindak pidana atau bukan.

Penulis mengambil sebuah contoh kasus perjudian terkait keberadaan *website* [www.mansion88.com](http://www.mansion88.com) yang telah diputus oleh pengadilan pada tahun 2014. Dalam putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 1133/Pid.B/2014/PN Jkt.Utr tanggal 27 Oktober 2014 dengan terdakwa Stefanus Rocky, Marvin Tanjung, Fernandez, Judianto, dan April Yanti

didakwa oleh Penuntut Umum dengan dakwaan yang berbentuk subsideritas yaitu :

- Kesatu primer melanggar pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP jo Pasal 64 ayat (1) KUHP;
- Kesatu Subsider melanggar Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP jo Pasal 64 ayat (1) KUHP, atau;
- Kedua melanggar Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (1) UU No. 11 Tahun 2008 jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP, atau;
- Ketiga Primer melanggar Pasal 10 jo Pasal 3 UU No.8 Tahun 2010, atau;
- Ketiga Subsider melanggar Pasal 10 jo Pasal 5 UU No. 8 Tahun 2010.

Dalam putusnya, hakim menyatakan bahwa para terdakwa tidak terbukti melakukan tindak pidana Kesatu Primer, Kesatu Subsider, Ketiga Primer, dan Ketiga Subsider, dan kemudian menyatakan bahwa para terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana Kesatu Subsider yaitu melanggar Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP jo Pasal 64 ayat 1 KUHP dan menjatuhkan pidana terhadap para terdakwa dengan pidana penjara masing-masing selama 1 (satu) bulan dan 20 (dua puluh) hari.

<sup>5</sup> Eddy O.S.Hiariej. *Prinsip-prinsip Hukum Pidana* (Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2014).

Berdasarkan bukti-bukti yang ada dan didukung oleh fakta di persidangan, seharusnya para terdakwa dapat dijerat dengan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (1) UU ITE jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000 (Satu Milyar Rupiah). Dari fakta persidangan diketahui bahwa para pelaku bersama-sama dengan Lucas Atjep Soegandi, Patrick Antonius, Achad Hakim (didakwa dengan berkas terpisah) dan Henry Cahyadi (DPO) menjalankan *website* [www.mansion88.com](http://www.mansion88.com) yang mengandung unsur perjudian di dalamnya, serta dengan sengaja mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya *website* yang bermuatan perjudian. Dalam melakukan tindak pidana perjudian secara *online* ini para terdakwa ada yang berperan sebagai pemilik *website*, bagian promosi *website*, dan bagian administrasi. Dari hasil penyidikan didapat pula barang bukti berupa komputer, media penyimpanan, rekening bank, serta 5 buah server yang digunakan dalam tindak pidana perjudian secara *online*.

### 1. *Plegen*

Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai *Plegen* (yang melakukan) atau *Pleger* (pelaku). Hazewinkel-Suringa menyatakan bahwa pelaku adalah setiap orang yang dengan seorang diri telah memenuhi semua unsur delik seperti yang ditentukan. Berbeda dengan Suringa adalah Pompe yang menyatakan sebagai berikut, pelaku adalah semua orang yang disebut dalam pasal 55 KUHP, hal ini diperkuat oleh MvT yang menyatakan bahwa semua orang yang telah disebutkan dalam pasal 55 KUHP adalah pelaku. Van Bemmelen dan Van Hattum kemudian mendefinisikan pelaku : pelaku adalah orang yang memenuhi suatu rumusan delik atau orang yang memenuhi semua unsur dari rumusan delik, ataupun seperti yang dikatakan Zevenbergen: orang yang telah memenuhi semua unsur dari suatu delik secara lengkap.<sup>6</sup>

Dalam kasus terkait putusan pengadilan nomor 1133/Pid.B/2014/PN Jkt.Utr pihak penyidik dapat melakukan penyidikan lebih lanjut mengenai kepemilikan *website* [www.mansion88.com](http://www.mansion88.com) dari data pendaftaran serta rekening bank yang

---

<sup>6</sup> Eddy

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

dipakai untuk membiayai beroperasinya *website* tersebut yang didapat dari hasil penyidikan. Dapat dikatakan bahwa pemilik *website* [www.mansion88.com](http://www.mansion88.com) adalah pelaku utama dalam kasus tersebut

## 2. *Doenplegen*

*Doenplegen* juga disebut sebagai *middelijk daderschap* yang berarti seseorang mempunyai kehendak melakukan suatu perbuatan pidana, namun ia tidak mau melakukannya sendiri dan mempergunakan orang lain yang disuruh melakukan perbuatan pidana tersebut. Kendati demikian, seseorang yang menyuruh orang lain melakukan suatu perbuatan, sama halnya dengan orang tersebut melakukan perbuatan itu sendiri: *qui per alium facit per seipsum facere videtur*. Paling tidak ada tiga syarat penting dalam *doenplegen*. *Pertama*, alat yang dipakai untuk melakukan suatu perbuatan pidana adalah orang. *Kedua*, orang yang disuruh tidak mempunyai kesengajaan, kealpaan atau kemampuan bertanggung jawab. *Ketiga*, sebagai konsekuensi syarat kedua adalah bahwa yang disuruh melakukan tidaklah dapat dijatuhi pidana.

Terkait dengan konteks perjudian secara *online*, orang yang menyuruh untuk mendistribusikan, mentransmisikan, ataupun membuat dapat diaksesnya konten yang bermuatan perjudian dapat dikategorikan sebagai *doenplegen*. Sebagai contoh : Andi menyuruh Budi untuk membuat dan mengoperasikan sebuah *website* yang bermuatan perjudian di dalamnya. Maka Andi termasuk dalam kategori orang yang menyuruh untuk melakukan (*doenplegen*).

## 3. *Medeplegen*

*Medeplegen* dapat diartikan sebagai turut serta melakukan. Mengenai istilah *medeplegen*, pada awalnya digunakan kalimat “*opzettelijk tot het plegen daarvan medewerken*” sengaja ikut bekerja untuk melakukan perbuatan. Istilah tersebut mendatangkan keberatan karena tidak terlihat perbedaan dengan pembantu yang memberikan bantuan pada saat perbuatan dilakukan. Berdasarkan saran *De Vries*, seorang ahli bahasa, sehingga kata “*medewerken*” diganti dengan istilah *medeplegen*. Bentuk penyertaan *medeplegen* ini tidak dinyatakan secara *expressive verbis* dalam Code Penal Perancis, namun

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

diakui dalam yurisprudensi.<sup>7</sup> Oleh karena itu tidak ada kesatuan pendapat di antara para ahli hukum pidana terkait apa yang dimaksud dengan *medeplegen*.

Dalam kasus putusan pengadilan nomor 1133/Pid.B/2014/PN Jkt.Utr dapat dikatakan bahwa seluruh terdakwa secara bersama-sama turut serta dalam mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya *website* [www.mansion88.com](http://www.mansion88.com) yang bermuatan perjudian.

#### 4. *Uitlokking*

*Uitlokking* secara harfiah diartikan sebagai yang menganjurkan atau menggerakkan, sedangkan orang yang menganjurkan atau menggerakkan disebut *uitlokker*.

Terdapat dua bentuk pembantuan. Pertama, pembantuan pada saat kejahatan dilakukan. Kedua, pembantuan untuk melakukan kejahatan. Artinya, pembantuan itu diberikan sebelum kejahatan terjadi, apakah dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan untuk melakukan kejahatan. Pembantuan untuk melakukan pelanggaran tidaklah dipidana. Seseorang tidak bisa disebut

sebagai pelaku pembantu hanya karena ia kenal pelaku utamanya, namun pembantuan harus tahu apa yang ia perbuat dan dengan cara apa membantunya. Sebagaimana prinsip hukum *nullus dicitur accessories post feloniam sed ille qui novit principalem feloniam fecisse, et illum receptavit et confortavit* (*no one is called an accessory after the fact but that person who knew the principal to have committed a felony, and received and comforted him*).<sup>8</sup>

Pada perjudian secara *online* terdapat penyedia layanan perjudian secara *online* dan pemakai layanan perjudian secara *online*. Penyedia layanan perjudian secara *online* memerlukan sebuah komputer *server* yang dapat melayani permintaan untuk mengakses perjudian secara *online* dalam skala besar, pemilik layanan perjudian secara *online* juga memiliki *website* perjudian secara *online* yang dapat diakses oleh pengguna layanan perjudian secara *online*. penyedia layanan perjudian secara *online* di Indonesia terkadang memilih untuk menyewa *server* yang terletak di luar wilayah yurisdiksi negara Indonesia untuk menghindari penegak hukum,

<sup>7</sup> Eddy

<sup>8</sup> Bryan A.Garner, *Black's Law Dictionary* (USA : Thomson & West, 1999).

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

penyedia layanan perjudian secara *online* cenderung memilih untuk menyewa *server* yang terletak di negara-negara yang memperbolehkan perjudian, di dalam *server* inilah tersimpan semua data pemain, daftar rekening yang dipakai, dan semua data terkait pelayanan perjudian secara *online* ini.

Penyedia layanan perjudian secara *online* juga memiliki sebuah *website* sebagai penghubung antar muka pengguna layanan perjudian secara *online* dan melalui layanan antar muka inilah pengguna dapat mengakses perjudian secara *online*. *Website* yang dibuat oleh penyedia layanan perjudian kemudian diletakkan di dalam *server* yang telah disewa oleh penyedia layanan tadi sehingga ketika dilakukan pemeriksaan terlihat bahwa *server* dan *website domain* layanan perjudian secara *online* tersebut berada di luar wilayah Indonesia. pengelola layanan perjudian secara *online* kemudian memantau *server* dan *website* serta para pemakai layanan perjudian secara *online* melalui komputer yang memiliki akses terhadap *server* perjudian secara *online*. sistem yang dipakai untuk mengendalikan perjudian secara *online*

sudah dibuat sedemikian rupa hingga dapat berjalan secara otomatis oleh komputer *server*, mulai dari mengolah data pemain, mencocokkan data pemain, hingga mengatur data pemain yang melakukan kecurangan dalam perjudian secara *online*.

Penyedia layanan perjudian secara *online* harus memiliki seorang teknisi yang ahli dalam bidang komputer untuk memantau kondisi *server* dan *website* serta mengatur kondisi *server* dan layanan agar dapat bekerja sempurna. pengguna layanan perjudian secara *online* kemudian mengakses *website* perjudian yang telah disediakan oleh penyedia layanan perjudian secara *online* dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri, memasukkan data-data pengguna dan rekening bank untuk kemudian akan dipergunakan dalam permainan judi. Setelah melakukan pendaftaran melalui *website* perjudian secara *online* barulah pemakai layanan perjudian secara *online* dapat mengakses layanan perjudian dan berinteraksi dengan para pemakai layanan perjudian secara *online* lainnya. Pada umumnya para pemakai layanan perjudian secara *online* lebih memilih untuk menyamarkan identitas aslinya untuk

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

menghindari pihak penegak hukum baik itu memakai nama pengguna samaran ataupun memakai rekening bank orang lain.

Menurut Budi Suhariyanto dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE terdapat celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan dalam teks pasal tersebut, akan tetapi terlibat dalam acara perjudian di internet. Misalnya para penjudi yang bermain atau menggunakan atau menerima akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.<sup>9</sup> Oleh karena itu, di dalam perjudian secara *online*, aturan hukum untuk penjudi yang bermain tetap mengacu pada KUHP.

### **1. Pelaku Penyedia Layanan Perjudian Secara Online**

Untuk menetapkan seseorang sebagai pelaku tindak pidana, haruslah dipenuhi unsur-unsur tindak pidana yang disangkakan kepadanya. Oleh karena itu, terhadap penyedia layanan perjudian secara *online* dikenakan Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 303 KUHP. Dalam hal penetapan penyedia layanan perjudian secara *online*, harus dipenuhi unsur subjektif dan objektif perjudian

secara *online*. Selain itu, diperlukan pula pemenuhan unsur yurisdiksi hukum.

*Pertama*, unsur subjektif perjudian secara *online*. Unsur subjektif adalah unsur yang melekat pada subjek hukum, dalam hal perjudian secara *online* adalah sebagai berikut :

- a. Setiap Orang
- b. Dengan Sengaja dan Tanpa Hak

Pemahaman kesengajaan dalam UU ITE mengacu kepada teori-teori kesengajaan yang berlaku di Indonesia, yaitu :

- Kesengajaan sebagai maksud
- Kesengajaan sebagai kepastian
- Kesengajaan sebagai kemungkinan

Unsur setiap orang yang mengacu pada orang perorangan (*natuurlijk persoon*) atau pun badan hukum (*recht persoon*), harus dipenuhi dalam hal menjerat penyedia layanan perjudian secara *online*. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa unsur ini menunjuk pada orang/badan hukum yang berada di Indonesia, maupun luar Indonesia yang merugikan kepentingan Indonesia berarti penyedia layanan perjudian secara *online* yang tidak berada di Indonesia dan bukan warga negara Indonesia pun dapat dijerat dengan UU ITE.

<sup>9</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012).

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

*Kedua*, unsur objektif perjudian secara *online*. Unsur objektif adalah unsur yang melekat pada perbuatan, dalam hal perjudian secara *online* adalah sebagai berikut :

- a. Mendistribusikan
- b. Mentransmisikan
- c. Membuat Dapat Diaksesnya
- d. Informasi atau dokumen elektronik
- e. Muatan Perjudian

Mengacu pada Pasal 303 ayat (3) KUHP, yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Berdasarkan pasal *a quo*, yang dimaksud dengan muatan perjudian ialah *website* perjudian berupa permainan yang di dalamnya ada bursa taruhan yang dibangun oleh seseorang.<sup>10</sup> Akan tetapi, jika mengacu pada esensi Perjudian maka yang

dimaksud dengan “Muatan Perjudian” tidak hanya sekedar *Website* dan bursa taruhan yang ada dalam *website*, karena bagian penting dari suatu perjudian ialah harus ada memasang taruhan dan adanya hasil dari taruhan tersebut, baik menang maupun kalah.

Selain Pasal 27 ayat (2) UU ITE Jo Pasal 303 KUHP, penyedia layanan perjudian secara *online* dapat pula dikenakan Pasal 45 ayat (1) UU ITE. Penyedia layanan perjudian secara *online* mendistribusikan layanan perjudian yang dibuatnya dengan membuat *website* yang digunakan dan dapat ditemukan dengan mudah oleh mesin pencari (seperti [www.google.com](http://www.google.com) atau [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)) ataupun dengan memakai jasa pengiklanan yang banyak terdapat di internet, termasuk pendistribusian iklan melalui media sosial, blog, maupun melalui *website-website* yang menyediakan halaman iklan. Upaya penyedia layanan untuk mentransmisikan jasa perjudian secara *online* ini juga dapat dilakukan dengan melalui jasa penyedia periklanan global atau melalui jalur transmisi yang tidak terblokir oleh penegak hukum di Indonesia. banyak *website* yang sengaja menyediakan halaman untuk

<sup>10</sup> Joshua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw* (Jakarta : Tatanusa, 2012).

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

dipergunakan sebagai sarana penempatan iklan dengan imbalan bayaran apabila iklan tersebut diakses atau dilihat oleh pengguna, celah seperti inilah yang digunakan oleh penyedia layanan perjudian secara *online* untuk mentransmisikan dan mendistribusikan layanan perjudiannya. Untuk membuat dapat diaksesnya konten bermuatan perjudian secara *online* maka penyedia layanan perjudian secara *online* memberikan petunjuk kepada pengguna tentang tata cara agar *website* milik pengguna layanan perjudian secara *online* dapat diakses meskipun *website* tersebut sudah diblokir oleh penegak hukum, baik itu dengan menyebarkan artikel, *spam*, email, maupun dengan membuat *blog* yang memuat tata cara agar pengguna layanan perjudian secara *online* dapat mengakses *website* perjudian bahkan dengan memberikan program khusus yang dibuat agar dapat membuat dapat diaksesnya *website* milik penyedia layanan perjudian secara *online*. Berdasarkan praktik distribusi maupun transmisi muatan informasi dan dokumen elektronik yang demikian, penyedia layanan perjudian secara *online* telah

melakukan tindakan yang bertentangan dengan hukum.

Tindakan mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian oleh penyedia layanan perjudian secara *online* merupakan tindakan yang bertentangan dengan hukum. Oleh sebab itu, penentuan pelaku yang masuk dalam kategori penyedia layanan perjudian secara *online* adalah dengan cara mengkonstatir, dan mengkualifisir tindakannya. Hal ini dapat dilakukan dengan penyelidikan terhadap penyedia layanan perjudian secara *online* dengan bantuan teknologi tertentu berupa *tracing* (pelacakan) lokasi berdasarkan *internet protocol address (IP Address)*, dan melakukan penyidikan terhadap pemilik layanan perjudian untuk kemudian dikembangkan berdasarkan kualifikasi pelaku tindak pidana.

Jika penyedia layanan perjudian secara *online* adalah *materieele dader* sebagai pelaku tunggal, maka penyedia layanan perjudian secara *online* memiliki layanan server tersendiri, admin satu orang. Dalam kerangka yang demikian, maka pelaku adalah orang tunggal sebagai orang yang

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian. Namun demikian, praktik penyediaan layanan perjudian secara *online* sangat tidak mungkin dilakukan oleh satu orang saja. Oleh sebab itu, perlu dikualifisir pelaku yang turut serta melakukan.

Pelaku penyedia layanan perjudian secara *online* adalah pemilik *website*, sedangkan yang turut serta melakukan adalah *remote admin* yang mengatur dan menjalankan aktivitas penyedia layanan perjudian secara *online*. *Remote admin* tidak dapat dikualifikasikan sebagai pembantu (*medeplichtige*), hal ini karena antara pemilik pelayanan perjudian secara *online* dengan *remote admin* terdapat kesengajaan untuk berkerja sama, kerjasama yang dilakukan adalah kerjasama erat, ada tindakan pelaksanaan dari *remote admin*.

## **2. Pelaku Pengguna Layanan Perjudian Secara Online**

Selain penyedia layanan perjudian secara *online*, terdapat pula pengguna layanan perjudian secara *online* (selanjutnya disebut pengguna). Pengguna ini adalah pemain judi atau

penjudi yang berdasarkan hukum positif dapat dikenakan Pasal 45 UU ITE maupun Pasal 27 ayat (2) UU ITE Jo Pasal 303 bis KUHP.

Untuk menentukan ada/tidaknya tindak pidana yang terjadi dilakukan melalui penyelidikan, sedangkan untuk menemukan pelaku dan bukti-buktinya dilakukan melalui penyidikan. Persoalan perjudian *online* terkait pelaku yang posisinya sebagai pengguna bukanlah pada saat pelaku tertangkap tangan melakukan perjudian secara *online* melainkan upaya pelacakan terhadap pengguna. Hal ini karena untuk menentukan pelaku penegak hukum harus melakukan pelacakan dengan penggunaan teknologi. Dalam konteks yang demikian, penggunaan teknologi ibarat pedang yang bermata dua karena dapat menguntungkan dan pula merugikan. Berdasarkan hal tersebut diperlukan respon hukum yang cepat, yaitu hukum yang mengikuti perkembangan masyarakat dalam konteks teknologi. Hal ini karena diperlukan pengaturan hukum yang memberikan keadilan substantif terhadap persoalan teknologi.

Pemikiran Nonet dan Selznick dan teori substantif tepat untuk dijadikan dasar menentukan pelaku

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

tindak pidana perjudian *online* dalam konteks pengguna. Hal ini karena untuk melakukan penegakan hukum terhadap perjudian *online* melibatkan pemikiran hukum yang bersifat responsif.

Mengacu pada pemikiran Nonet dan Selznick menyatakan bagi tatanan hukum responsif, hukum merupakan institusi sosial, oleh karena itu, hukum dilihat lebih dari sekedar sistem peraturan belaka, melainkan juga bagaimana hukum menjalankan fungsi-fungsi sosial dalam dan untuk masyarakatnya.<sup>11</sup> Dalam konteks pemikiran yang demikian, menjalankan hukum tidak terlepas dari nilai sosial yang ada di masyarakat. Artinya, dalam penetapan pelaku perjudian *online* dapat saja digunakan instrumen teknologi sebagai suatu dasar pembuktian.

Pembuktian dalam ranah pidana merupakan usaha untuk mencari kebenaran materil tentang: (1) telah terjadinya tindak pidana dan (2) bahwa tersangka (yang kemudian menjadi terdakwa) adalah pelakunya. Kedua hal ini dibuktikan dengan alat-alat bukti serta dikuatkan dengan keyakinan

hakim melalui satu proses peradilan pidana.

Jika ada seseorang disangka atau didakwa telah melakukan perjudian dalam ruang siber maka Aparat Penegak Hukum harus membuktikan bahwa orang tersebut telah memenuhi seluruh unsur yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Penyidik dapat melakukan prosedur *imaging/kloning* data dalam forensik digital terhadap sistem elektronik pelaku misalkan laptop atau komputer yang dimaksud untuk mencari informasi mengenai rekaman aktivitas (*log*) pelaku. Hasil *imaging* tersebut dapat dijadikan alat bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE. Hasil *imaging* sistem elektronik pelaku, misalnya menunjukkan pelaku telah mengakses sebanyak 56 kali *website* perjudian.

Aparat Penegak Hukum juga dapat menyita *server* pengelola perjudian secara *online*. Penyidik dapat melakukan forensik digital untuk mencari informasi yang membuktikan bahwa pelaku telah mengakses situs tersebut. Hasil *imaging* terhadap *server* juga dapat dijadikan alat bukti berdasarkan Pasal 5 jo. Pasal 44 UU ITE sebagaimana telah disebutkan di

<sup>11</sup> Satjipto Rahardjo, *Hukum dan Perubahan Sosial: Suatu Tinjauan Teoritis Serta Pengalaman-Pengalaman di Indonesia* (Bandung: Alumni, 1983).

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

atas. Dari hasil *imaging* kedua ini, misalkan, ditemukan bahwa pelaku telah berhasil mengakses situs judi sebanyak 56 kali; Dengan demikian hasil *imaging* terhadap sistem elektronik milik pelaku dan pengelola judi adalah sama. Kesamaan inilah yang dapat dijadikan petunjuk penyidik bahwa salah satu unsur tindak pidana telah terpenuhi.

Unsur kesengajaan juga dapat ditemukan dalam hal sebuah *website* perjudian mengharuskan pemain judi mengunduh dan meng-*install* aplikasi perjudian. Apabila penyidik menemukan bahwa seseorang telah mengunduh sebuah aplikasi perjudian dalam laptop atau komputer miliknya, maka penyidik dapat juga menyimpulkan atau mendapatkan petunjuk bahwa unsur kesengajaan telah terpenuhi.

Jika untuk dapat bermain judi pelaku harus mentransfer sejumlah uang yang kemudian dikonversi menjadi koin, dan penyidik dapat menemukan bukti transfer dari pelaku kepada rekening yang digunakan untuk bermain judi. Kemudian penyidik dari hasil *imaging server* pengelola judi, juga dapat membuktikan adanya bukti transfer dari pelaku dan ada bukti hasil

konversi nilai uang menjadi koin judi milik pelaku, maka petunjuk tersebut dapat dijadikan alat bukti, demikian pula hasil *imaging*-nya.

Aspek Pembuktian dalam Pasal 5 UU ITE mengatur bahwa informasi atau dokumen elektronik, atau hasil cetaknya (yaitu hasil cetak dari informasi dan dokumen elektronik) dapat dijadikan alat bukti hukum yang sah. Informasi elektronik atau dokumen elektronik, atau hasil cetaknya merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia. Informasi elektronik, dokumen elektronik, dan hasil cetaknya dapat dijadikan alat bukti sepanjang dapat dijaga, antara lain, keutuhan dan ketersediaan dari informasi atau dokumen elektronik tersebut.

## **B. Menentukan *Locus Delicti* dan *Tempus Tindak Pidana Perjudian Secara Online***

*Locus Delicti* di dalam Black's Law Dictionary diartikan sebagai *place of the wrong (the place where an offense was committed; the place where the last event necessary to make the actor liable occurred)*. Sedangkan *tempus* diartikan sebagai *time; a*

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

*specified duration*.<sup>12</sup> Jika diartikan, *locus* dan *tempus* dalam tindak pidana berarti tempat dan waktu terjadinya tindak pidana. *Locus* penting untuk diketahui karena; menentukan apakah hukum pidana Indonesia berlaku terhadap perbuatan pidana tersebut atau tidak. Ini berhubungan dengan Pasal 2 sampai dengan 8 KUHP; menentukan kejaksan dan pengadilan mana yang harus mengurus perkaranya. Ini berhubungan dengan kompetensi relatif. *Tempus* penting untuk diketahui karena; Pasal 1 KUHP (apakah perbuatan yang bersangkutan paut pada waktu itu sudah dilarang dan diancam dengan pidana, berkaitan dengan asas legalitas); Pasal 44 KUHP (apakah terdakwa ketika itu mampu bertanggung jawab); Pasal 45 KUHP (apakah terdakwa ketika melakukan perbuatan sudah berumur 16 tahun atau belum); Pasal 79 KUHP (*verjaring* atau *daluarsa*, dihitung mulai hari setelah perbuatan pidana terjadi).<sup>13</sup> Beberapa teori tentang *locus delicti* yang lazim dipergunakan di Indonesia adalah<sup>14</sup> :

1. Teori perbuatan materiil (*leer van lichamelijke daad*).

2. Teori alat yang digunakan (*leer van het instrument*).

3. Teori akibat (*leer van het gevolg*)

Penentuan tempat dan waktu terjadinya sebuah tindak pidana perjudian secara *online* terkadang menyulitkan Aparat Penegak Hukum. Dalam kasus pelaku perjudian secara *online* tertangkap tangan sedang melakukan perjudian secara *online* di warung internet dan tempat terbuka lainnya maka penentuan tempat dan waktu terjadinya tindak pidana perjudian secara *online* dapat ditentukan dengan metode penentuan yang paling cocok. Apabila pelaku sudah tertangkap oleh aparat penegak hukum maka dapat dilakukan pemeriksaan terhadap media komputer ataupun telepon hingga rekening milik tersangka pelaku perjudian secara *online*. Aparat penegak hukum dapat melakukan *Imaging* terhadap komputer yang diduga menjadi media untuk melakukan perjudian secara *online* untuk mencari bukti bahwa komputer tersebut telah digunakan untuk mengakses *website* perjudian berulang kali, ataupun rekening bank yang telah digunakan untuk mengirimkan sejumlah uang ke rekening tertentu milik penyedia layanan perjudian

<sup>12</sup> Bryan A. Garner, *Black's Law Dictionary*

<sup>13</sup> Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993).

<sup>14</sup> Sudarto, *Hukum Pidana I* (Semarang: Yayasan Sudarto, 1990).

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

secara *online*. Dari hasil imaging dapat diketahui pula dimana tepatnya lokasi pelaku melakukan tindak pidana perjudian dan waktu terjadinya tindak pidana perjudian secara *online*, baik itu berdasarkan alamat *IP* pengguna ataupun melalui informasi yang di dapat dari *log* komputer tersebut.

Dalam kasus yang ditangkap adalah bandar perjudian secara *online*, maka komputer *server* perjudian secara *online* dapat dipakai untuk menjerat pelaku perjudian lainnya, dari data *server* dapat ditindaklanjuti dengan memeriksa *log server* yang menyimpan data data pemain dan data rekening yang dipakai untuk mentransfer sejumlah uang kepada penyedia layanan perjudian maupun rekening yang dipakai untuk menerima hasil kemenangan dari perjudian secara *online*. Dari data *server* pula dapat dilihat dimana lokasi pemain berdasarkan *IP* pengguna yang sedang mengakses *website* yang dikelola oleh *server* tersebut.

### **C. Pertanggungjawaban Hukum Pelaku Tindak Pidana Perjudian Secara *Online***

Van Hamel menyatakan bahwa pertanggungjawaban hukum adalah suatu keadaan normal psikis dan

kemahiran yang membawa tiga macam kemampuan, yaitu 1) mampu untuk dapat mengerti makna serta akibat sungguh-sungguh dari perbuatan-perbuatan sendiri, 2) mampu untuk menginsyafi bahwa perbuatan-perbuatan itu bertentangan dengan ketertiban masyarakat, 3) mampu untuk menentukan kehendak berbuat<sup>15</sup>.

Definisi mengenai pertanggungjawaban hukum dikemukakan oleh Simons sebagai suatu keadaan psikis, sehingga penerapan suatu ketentuan pidana dari sudut pandang umum dan pribadi dianggap patut. Masih menurut Simons, bahwa dasar adanya tanggung jawab dalam hukum pidana adalah keadaan psikis tertentu pada orang yang melakukan perbuatan pidana dan adanya hubungan antara keadaan tersebut dengan perbuatan yang dilakukan yang sedemikian rupa sehingga orang itu dapat dicela karena melakukan perbuatan tadi.

Pendekatan sosial budaya merupakan upaya preventif yang dapat dilakukan agar masyarakat tidak tergoda untuk melakukan perjudian baik secara konvensional maupun melalui internet karena itu merupakan

<sup>15</sup> Eddy O.S. Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

suatu kejahatan. Sementara itu pendekatan hukum dilakukan secara represif setelah diketahui adanya tindak pidana perjudian. Untuk mengatasi tindak pidana perjudian secara *online* yang banyak terjadi saat ini, pemerintah Indonesia telah membuat UU ITE yang di dalamnya mengatur berbagai kegiatan yang dilakukan di dunia maya (*cyberspace*), termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar hukum dan mengandung unsur pidana. Walaupun tindak pidana di dunia maya (*cybercrime*) belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu, namun telah diatur dalam UU ITE tersebut termasuk tindak pidana perjudian melalui internet ini, antara lain diatur dalam Pasal 27 ayat (2) sebagai perbuatan yang dilarang.

## KESIMPULAN DAN

### REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bagian-bagian terdahulu, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk menentukan pelaku tindak pidana perjudian secara *online* maka pelaku harus memenuhi unsur-unsur subjektif dan objektif yang terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.
2. Untuk menentukan *locus delicti* dan *tempus delicti* dalam perkara perjudian secara *online* masih mengacu kepada pengaturan sebagaimana halnya perjudian secara konvensional, karena tempat dan waktu terjadinya perjudian secara online dapat dimanipulasi dan dikaburkan oleh pelaku dengan menggunakan sarana teknologi baik itu dengan melakukan pemalsuan *IP Address* hingga memalsukan identitas pelaku tindak pidana perjudian secara *online* yang sebenarnya ataupun memakai identitas orang lain dalam melakukan tindak pidana perjudian secara *online*, maka dibutuhkan keahlian khusus dalam bidang teknologi bagi penegak hukum untuk dapat menentukan *locus delicti* dan *tempus delicti* yang sebenarnya dengan cara melakukan pelacakan terhadap alamat *IP (Tracking IP)* ataupun dengan cara lainnya.
3. Pertanggungjawaban hukum pelaku tindak pidana perjudian secara *online* didasarkan pada

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

keadaan atau kondisi seseorang. Seseorang dapat dimintakan pertanggungjawaban hukum atas tindakannya apabila ia secara sadar mengetahui bahwa perbuatan yang dilakukannya adalah perbuatan yang melanggar hukum. Dalam hal perjudian secara *online* maka pelaku harus secara sadar mengetahui dan menyadari bahwa perbuatan melakukan perjudian secara online, melakukan distribusi, melakukan transmisi konten dengan muatan perjudian adalah bertentangan dengan hukum dan memiliki akibat hukumnya. Maka pelaku perjudian secara online dapat dimintakan pertanggungjawaban hukum terhadap perbuatannya terlepas dari adanya unsur pemaaf maupun unsur pembenar.

Pembuat kebijakan hendaknya memberikan perhatian khusus terhadap pelanggaran dan kejahatan yang terjadi di dunia maya, khususnya perjudian secara *online*. hal ini dapat dilakukan dengan cara membuat pengaturan khusus yang lebih detail sehingga penegakan hukum dapat berjalan dengan baik. Penegak hukum hendaknya terus melakukan

pembenahan dan meningkatkan sumber daya manusia yang mampu dan menguasai bidang informatika serta memiliki sarana dan prasarana yang mumpuni untuk menanggulangi perjudian secara *online*.

Penyelenggara pelayanan internet di Indonesia hendaknya turut bekerjasama dan berpartisipasi aktif dalam melakukan usaha pencegahan terhadap upaya pendistribusian dan pentransmisi data yang memuat konten yang dilarang di Indonesia. Masyarakat khususnya pengguna layanan Internet hendaknya lebih bijak dalam menggunakan layanan internet. Kesadaran masyarakat akan bahaya dari perjudian merupakan faktor penting dalam menekan berkembangnya perjudian secara *online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahder Johan Nasution. *Metode Penelitian Ilmu Hukum*. Bandung: Mandar Maju, 2008.
- Bryan A.Garner. *Black's Law Dictionary*. USA: Thomson & West, 1999.
- Budi Suhariyanto. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Eddy O.S. Hiariej. *Prinsip-prinsip Hukum Pidana*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2014.

Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Dalam Perjudian Secara Online, Halaman 252-271

- Eriyantouw Wahid. *Keadilan Restoratif dan Peradilan Konvensional dalam Hukum Pidana*. Jakarta: Univ. Trisakti, 2009.
- Jhony Ibrahim. *Teori Dan Metode Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia, 2006.
- Joshua Sitompul. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw*. Jakarta: Tatanusa, 2012.
- Moeljatno. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Satjipto Rahardjo. *Hukum dan Perubahan Sosial: Suatu Tinjauan Teoritis Serta Pengalaman-Pengalaman di Indonesia*. Bandung: Alumni, 1983.
- Sudarto. *Hukum Pidana I*. Semarang: Yayasan Sudarto, 1990.