

Bidang ilmu : Hukum
Topik : Pidana

LAPORAN PENELITIAN



KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANG- UNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANG- UNDANG HUKUM PIDANA

Diajukan Oleh:

- | | |
|-------------------------------------|------------|
| 1. Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH | 510810336 |
| 2. Dr. Noor Rohmat, SH, MKn | 0515108101 |
| 2. Axcell Ezhalio Melvin Kaya | 221218035 |

**Dibiayai oleh Anggaran Pendapatan dan Belanja
Universitas Widya Mataram Tahun Akademik 2024/2025**

UNIVERSITAS WIDYA MATARAM YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

- 1. Judul** : Kajian Yuridis Tindak Pidana Judi Online Dalam Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik dan Kitap Undang-Undang Hukum Pidana
2. Bidang Ilmu : Hukum
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH
- b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- c. NIP/NIK/NIDN : 510810336
- d. Pangkat/Golongan : -
- e. Jabatan Fungsional : -
- f. Fakultas/Jurusan : Hukum / Magister Ilmu Hukum
- g. Perguruan Tinggi : Universitas Widya Mataram
- h. Status Dosen : Dosen Tetap Yayasan (A)/ DPK (B)
4. Jumlah anggota Tim :
- Nama lengkap : Dr. Noor Rohmat, SH, MKn
- ~~NIK/NIDN/NIM~~ : 0515108101
- Perguruan Tinggi : Universitas Widya Mataram
- Nama lengkap : Axcell Ezhelio Melvin Kaya
- ~~NIK/NIDN/NIM~~ : 0524056901
- Perguruan Tinggi : Universitas Widya Mataram
5. Lokasi Penelitian : Indonesia
6. Lama Penelitian : 2 bulan
7. Biaya yang diperlukan
- a. Sumber dari institusi : Rp 3,000,000
- b. Sumber lain : Rp. 0
- +
- Jumlah : **Rp 3,000,000**

Mengetahui,
Dekan Fakultas

Yogyakarta, 25 Juni 2025
Ketua Peneliti

(Dr. Hartanto, S.E., S.H., M.Hum)
NIK:510810230

(Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH)
NIK: 510810336

Menyetujui,
Kepala LPPM UWM

(Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, MP.)
NIP : 196412081992302001

RINGKASAN HASIL PENELITIAN

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaian perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia. Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya.

BAB 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan media elektronika dianggap sebagai simbol revolusioner yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia dalam segala bidang seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, dan keuangan. Dalam beberapa tahun terakhir, proses globalisasi telah berkembang dari sistem lokal dan nasional ke sistem global yang lebih besar, kadang-kadang terlalu cepat.

Fenomena yang dikenal sebagai "kenyataan dalam dunia maya" atau juga dikenal sebagai "virtual reality" diciptakan oleh proses globalisasi dan mengubah model komunikasi konvensional. Fenomena ini dikenal sebagai internet. Sebagai kultur masyarakat modern, internet berkembang dengan cepat dan dianggap sebagai kultur karena memungkinkan berbagai aktifitas masyarakat cyber, seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak, diekspresikan melaluinya kapan saja dan di mana saja. Kehadirannya telah menciptakan dunia baru yang disebut "*cyberspace*" atau "dunia semu", yang merupakan dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas virtual yang baru, tidak langsung dan tidak nyata.

Menurut Satjipto Raharjo, "banyak alasan yang dapat dikemukakan sebagai penyebab timbulnya suatu perubahan di dalam masyarakat tetapi perubahan dalam penerapan hasil-hasil teknologi modern dewasa ini banyak disebut sebagai salah satu sebab bagi terjadinya perubahan sosial." Perubahan ini dapat mencakup nilai-nilai sosial, pola-pola perilaku, organisasi, susunan lembaga masyarakat, dan wewenang interaksi sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi internet memiliki efek negatif yang tidak kalah banyak dengan efek positifnya. Internet mengubah kejahatan konvensional seperti pencurian, pengancaman, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan, dan terorisme menjadi beberapa jenis kejahatan yang dapat dilakukan secara online oleh individu maupun kelompok dengan resiko tertangkap yang sangat kecil dan kerugian yang lebih besar bagi masyarakat dan negara.

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303

mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaian perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia.

Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya. Kemudian yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana hukum memperlakukan orang yang membagi dan memainkan tautan disaluran yang mengandung konten perjudian secara online ditinjau dari Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 dan bagaimana kebijakan penegak hukum menangani tindak pidana yang berkaitan dengan teknologi informasi judi online.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Judi Online

Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui platform digital, seperti situs web atau aplikasi. Dalam konteks ini, pemain dapat bertaruh uang atau barang berharga pada berbagai jenis permainan, termasuk poker, taruhan olahraga, dan permainan kasino lainnya. Fenomena ini telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin luas.

Adapun menurut dari beberapa para ahli mengenai judi online adalah sebagai berikut.

- a. Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah “Taruhan yang dilakukan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada berbagai peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang hasilnya tidak atau belum pasti.
- b. Menurut Adli, judi online adalah perjudian yang menggunakan internet untuk melakukan taruhan, di mana dalam permainan tersebut, penjudi harus membuat

kesepakatan tentang aturan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Jika timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.

- c. Isjoni menyatakan bahwa perjudian online adalah perjudian yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses permainannya. Dalam kehidupan masyarakat, khususnya siswa, judi online sudah menjadi hal yang dikenal oleh para pelajar karena proses permainan judi online sangat dekat dengan kehidupan pelajar dan mudah ditemukan; bahkan, beberapa pelajar sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.
- d. Wahib dan Labib menyatakan bahwa perjudian online adalah kegiatan sosial yang melibatkan uang (atau sesuatu yang berharga) di mana pemenang mendapatkan uang dari yang kalah. Risiko yang diambil tergantung pada kejadian di masa depan dengan hasil yang tidak diketahui dan ditentukan hanya oleh faktor kebetulan. Risiko yang diambil bukanlah sebuah keharusan, dan kekalahan serta kehilangan dapat dihindari dengan tidak ikut serta dalam perjudian.
- e. Menurut Dali Mutiara, dalam penafsiran KUHP dijelaskan sebagai berikut: "Permainan judi harus dipahami secara luas, termasuk segala bentuk taruhan tentang kalah atau menangnya suatu pacuan kuda atau pertandingan lainnya, atau semua taruhan dalam perlombaan-perlombaan yang dilakukan antara dua orang yang tidak berpartisipasi dalam perlombaan itu, seperti totalisator dan lainnya."

Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Sosial & Ekonomi Banyak anggapan dan pendapat perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memenuhi keinginan, yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.
- b. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang

menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif.

Ada dua jenis perjudian: perjudian yang diizinkan pemerintah (legal) dan perjudian ilegal (illegal). Permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah. Perjudian legal ini memiliki lokasi resmi, keamanan yang terjamin, dan diketahui oleh umum. Pemerintah mengizinkannya. Sebagai contoh, Casino dan Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung, dan sebagainya. Pemerintah melegalkan perjudian untuk berbagai alasan, termasuk mendapatkan sumber pendapatan non-konvensional dan memuaskan keinginan judi manusia yang tidak dapat ditekan atau dimusnahkan. Kasino adalah bangunan atau rumah yang memiliki fasilitas atau sarana untuk perjudian. Kasino adalah tempat di mana orang berkumpul untuk bermain permainan.

Jenis permainan dan undian yang melanggar undang-undang Sementara jenis perjudian ini tidak diizinkan oleh pemerintah, salah satunya adalah togel. Pemerintah telah diberitahu di media bahwa akan melegalkan permainan judi ini, tetapi sampai saat ini pemerintah kita belum membuat keputusan.

2.2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Para pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis haram ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya.

Undang-undang Informasi Teknologi dan Elektronik mengatur materil dan tindak pidana cybercrime secara formil. Pasal 42 UU ITE menyatakan bahwa

penyidikan yang dilakukan harus sesuai dengan KUHAP. Dalam kasus di mana UU ITE tidak menetapkan ketentuan khusus, ketentuan KUHAP akan berlaku.

Secara unsur subjektif maupun unsur objektif ditemukan dalam ketentuan yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sengaja dan tanpa hak adalah unsur subjektif yang muncul karena niat dan kesengajaan (*opzettelijke*) pelaku untuk melakukan tindak pidana, seperti perjudian online. Unsur tanpa hak juga berarti bahwa pelaku melakukan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang. Mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat informasi dan dokumen elektronik yang mengandung perjudian adalah tujuan utama dari ketentuan di atas. Di sini, perjudian adalah tindakan yang didasarkan pada untung-untungan yang dilakukan melalui sistem elektronik yang berarti berinteraksi dengannya.

Selain itu, persyaratan Pasal 45 Ayat (2) UU ITE jo. UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Teknologi dan Elektronik menetapkan bahaya bagi mereka yang melanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut:

Jika seseorang dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang mengandung unsur perjudian sebagaimana disebutkan dalam Pasal 27 ayat (2), mereka akan dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. "Setiap Orang", sebagaimana disebutkan dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE di atas, mencakup selain individu atau individu pribadi, korporasi atau badan hukum.

Karena korporasi termasuk dalam daftar tindak pidana UU ITE, sistem pidana dan ppidanaannya juga harus difokuskan pada korporasi. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tidak secara jelas dan khusus mengatur pertanggungjawaban pidana terhadap korporasi, termasuk kapan korporasi dianggap melakukan tindak pidana dan siapa yang dapat dipertanggungjawabkan. Namun, yang diperlukan untuk menjadi subjek pertanggungjawaban korporasi untuk dikenakan sanksi pidana adalah tindakan pidana yang dilakukan oleh korporasi (korporasi) atau oleh pengurus dan stafnya, menurut penjelasan Pasal 52 ayat (4).

2.3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Beberapa undang-undang Indonesia, seperti Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, mengatur perjudian. Selain itu, Pasal 27 ayat (2) UU Informasi Transaksi Elektronik atau UU ITE dan perubahannya mengatur perjudian online secara lebih khusus. Menurut Pasal 303 ayat (1) KUHP, melakukan perjudian merupakan tindak pidana di Indonesia yang dapat dihukum dengan penjara maksimal sepuluh tahun atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah. Pasal ini juga menjelaskan bahwa perbuatan judi meliputi tawaran atau kesempatan untuk berjudi, memanfaatkan judi sebagai sumber pendapatan, dan terlibat dalam pengelolaan perusahaan perjudian.

Menurut Pasal 303 bis ayat (1) KUHP yang telah disebutkan sebelumnya: “Seseorang diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: Jika ia melakukan perbuatan menggunakan kesempatan untuk bermain judi yang diadakan dengan melanggar peraturan dalam Pasal 303. Jika ia ikut serta dalam permainan judi yang diadakan di tempat umum, seperti di jalan atau di sekitarnya, atau di tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum, kecuali jika izin diberikan oleh penguasa yang berwenang.”

Pada dasarnya, Pasal ini mengatur tindak pidana yang berkaitan dengan perjudian, termasuk menggunakan kesempatan untuk bermain judi yang melanggar aturan Pasal 303 dan berpartisipasi dalam permainan judi yang diadakan di tempat umum. Namun, izin penguasa yang berwenang memberikan pengecualian. Tujuannya adalah untuk melindungi masyarakat dari kegiatan perjudian yang melanggar hukum dan mencegah perjudian menyebar di tempat-tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Dengan menetapkan hukuman berupa penjara atau denda, tujuannya adalah untuk menghentikan perjudian ilegal di Indonesia. Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, judi adalah kegiatan permainan di mana pemain dapat dengan mudah memperoleh keuntungan melalui keberuntungan atau keahlian. Selain itu, ini termasuk bertaruh pada hasil lomba atau permainan yang tidak dimainkan oleh peserta, yang juga termasuk dalam pertaruhan lainnya.

Penjelasan mengenai Pasal 303 ayat (3) KUHP. Pasal ini berbunyi sebagai berikut: "Jika dalam permainan judi yang diadakan di tempat umum, seperti di jalan atau di sekitarnya, atau di tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum,

terdapat kegiatan lain yang meresahkan ketertiban umum, diancam dengan pidana penjara selama-lamanya satu tahun empat bulan atau denda selama-lamanya lima ratus ribu rupiah.”

Tindak pidana yang berkaitan dengan permainan judi di tempat umum diatur dalam pasal ini. Jika terjadi kegiatan lain yang mengganggu ketertiban umum selama permainan judi, pelakunya dapat dihukum dengan pidana penjara tidak lebih dari satu tahun empat bulan atau denda tidak lebih dari lima ratus ribu rupiah. Menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat di tempat perjudian adalah tujuan dari pasal ini. Sanksi pidana diharapkan dapat mencegah kegiatan yang meresahkan di sekitar tempat perjudian umum.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah yuridis normatif, yang pembahasannya lebih menekankan kepada doktrin atau asas dalam ilmu hukum. Penelitian jenis ini memiliki sifat deskriptif analitis, sehingga dalam pembahasannya lebih menekankan kepada penjabarkan setiap peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan teori hukum sebagai menjadi objek penelitian. Khususnya dalam penulisan ini adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Melalui metode yuridis normatif maka dalam pembahasan akan ditekankan untuk telaahan mengenai berbagai macam permasalahan terkini berdasarkan fakta-fakta yang terjadi. Adapun sumber data yang dibutuhkan pada penulisan ini adalah sumber data sekunder. Data sekunder sendiri terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Perkembangan Teknologi Informasi, Dunia Maya, dan Tantangan Hukum

Perkembangan teknologi informasi dan media elektronik telah membawa dampak besar dalam dinamika sosial, budaya, ekonomi, hingga sistem hukum suatu negara. Kemunculan internet sebagai representasi utama dunia maya (*cyberspace*) menciptakan ruang baru bagi masyarakat modern untuk melakukan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, perdagangan, hingga aktivitas yang melanggar hukum. Internet yang awalnya diciptakan untuk menunjang kemajuan peradaban

manusia, kini juga telah membuka peluang besar bagi berkembangnya kejahatan dalam bentuk baru yang lebih tersembunyi, salah satunya adalah perjudian online.

Fenomena virtual reality yang lahir dari integrasi globalisasi dan teknologi informasi menciptakan perubahan model komunikasi dan interaksi. Pola komunikasi konvensional berubah menjadi interaksi digital dua arah yang bisa berlangsung secara instan, tanpa batasan geografis maupun waktu. Dalam konteks ini, masyarakat telah memasuki era masyarakat siber (*cyber society*), di mana sebagian besar aktivitas hidupnya bersinggungan langsung dengan dunia digital. Namun, kondisi ini juga menciptakan risiko yang tidak kecil karena internet memfasilitasi tindakan-tindakan menyimpang dengan mudah, murah, dan sulit terdeteksi. Salah satu bentuk kejahatan yang paling mencolok adalah perjudian dalam bentuk digital atau daring.

Perjudian telah dikenal sepanjang sejarah sebagai aktivitas yang merugikan secara sosial dan moral. Dalam konteks hukum Indonesia, perjudian dilarang dan diatur secara tegas dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal tersebut menyatakan bahwa setiap orang yang tanpa izin menyelenggarakan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dapat dikenakan pidana. Namun, dengan masuknya praktik perjudian ke dunia digital, penanganannya menjadi semakin rumit. Perjudian online tidak lagi membutuhkan tempat fisik atau interaksi langsung, melainkan cukup menggunakan perangkat elektronik dan koneksi internet. Ini menyebabkan aktivitas tersebut dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja.

Sebagai respons terhadap tantangan zaman, pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang kemudian diperbarui menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Salah satu poin penting dalam UU ITE adalah pelarangan distribusi informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Melalui pasal 27 ayat (2), undang-undang ini memperluas ruang lingkup tanggung jawab pidana, tidak hanya terhadap pelaku utama perjudian, tetapi juga terhadap orang-orang yang menyebarkan, mengunggah, atau membuat akses informasi perjudian menjadi tersedia untuk publik. Artinya, seseorang yang sekadar membagikan tautan ke situs judi online juga dapat dianggap melanggar hukum dan dikenakan sanksi pidana.

Perkembangan modus operandi dalam perjudian online pun semakin canggih. Para pelaku menyamarkan situs judi melalui media sosial, grup obrolan tertutup, atau situs-situs yang menggunakan nama dan tampilan menyerupai layanan legal. Penyebaran tautan atau link ke situs perjudian menjadi bagian dari pola penyebaran yang umum dan seringkali melibatkan banyak pihak, baik secara sadar maupun tidak sadar. Hal inilah yang menjadikan penyebaran tautan perjudian online sebagai salah satu fokus utama dalam upaya penegakan hukum di era digital. Tindakan ini, meskipun secara fisik tampak sederhana, memiliki dampak hukum dan sosial yang cukup signifikan karena secara tidak langsung ikut memperluas jaringan perjudian daring.

Selain perkembangan modus dan teknologi yang semakin kompleks, masalah lain yang muncul adalah lemahnya kesadaran hukum di masyarakat. Tidak sedikit individu yang tidak memahami bahwa membagikan tautan atau mempromosikan situs judi, meskipun tanpa keuntungan finansial langsung, tetap dikategorikan sebagai tindak pidana. Di era di mana masyarakat sangat aktif di media sosial, ketidaktahuan hukum ini menjadi tantangan tersendiri. Banyak pengguna internet hanya ikut-ikutan menyebarkan informasi tanpa menyadari bahwa perbuatan tersebut memiliki konsekuensi hukum yang serius. Hal ini menunjukkan perlunya strategi edukasi hukum yang lebih masif dan mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda sebagai pengguna internet paling dominan.

Sisi lain, kejahatan perjudian online kerap didukung oleh sistem keuangan digital seperti dompet elektronik, transfer bank anonim, hingga penggunaan mata uang kripto. Teknologi ini, meskipun sah dan berguna dalam ekonomi digital, bisa dimanfaatkan oleh pelaku perjudian untuk menyamarkan transaksi keuangan mereka. Inilah yang membuat penindakan terhadap perjudian online semakin sulit, karena perputaran uang yang digunakan kerap tidak terdeteksi oleh sistem perbankan konvensional. Maka dari itu, kolaborasi antara lembaga pengawas keuangan seperti OJK, Bank Indonesia, serta penyedia layanan keuangan digital menjadi sangat penting untuk mengidentifikasi alur transaksi mencurigakan yang berkaitan dengan aktivitas perjudian.

Ketergantungan masyarakat pada teknologi informasi juga menciptakan dilema baru bagi para penegak hukum. Di satu sisi, pembatasan konten bermuatan

perjudian dianggap penting untuk menjaga moralitas dan ketertiban umum. Namun di sisi lain, pembatasan akses internet dapat menimbulkan konflik dengan prinsip-prinsip kebebasan berekspresi dan akses terhadap informasi. Oleh karena itu, penanganan kejahatan di dunia maya membutuhkan pendekatan yang proporsional, tidak hanya represif tetapi juga preventif, serta menghormati hak asasi manusia dalam ruang digital. Perlu adanya regulasi turunan dari UU ITE yang lebih spesifik dan rinci dalam menjelaskan batasan serta tanggung jawab hukum dalam aktivitas berbasis internet.

Penting juga untuk melihat masalah ini dalam konteks global. Perjudian online sering kali dijalankan oleh sindikat lintas negara yang memanfaatkan perbedaan sistem hukum di berbagai yurisdiksi. Situs perjudian yang diblokir di Indonesia, bisa saja tetap aktif jika dioperasikan dari negara lain yang melegalkan praktik tersebut. Ini menunjukkan bahwa upaya pemberantasan perjudian online tidak cukup dilakukan hanya di tingkat nasional, tetapi membutuhkan kerja sama internasional, termasuk perjanjian ekstradisi, kerja sama interpol, dan pengakuan bukti digital lintas batas. Indonesia harus aktif menjalin hubungan bilateral dan multilateral untuk menghadapi kejahatan siber ini secara lebih efektif.

Secara keseluruhan, tantangan dalam mengatasi perjudian online mencerminkan sebuah era baru dalam hukum pidana—yakni era digital. Hukum tidak lagi hanya mengatur perbuatan fisik dan kasat mata, tetapi juga harus menjangkau tindakan virtual yang memiliki dampak riil terhadap masyarakat. Maka dari itu, pembaruan hukum secara substansi, peningkatan kapasitas lembaga penegak hukum, serta penguatan literasi hukum dan digital masyarakat menjadi pilar penting dalam membangun ketahanan hukum nasional di tengah arus globalisasi teknologi yang terus berkembang. Masalah perjudian online tidak hanya soal pelanggaran norma, tetapi juga menyangkut perlindungan terhadap generasi muda dan masa depan bangsa dari eksploitasi ekonomi ilegal yang terselubung di balik layar dunia maya.

2. Penyebaran Tautan Perjudian Online dan Penegakan Hukumnya Berdasarkan UU ITE

Dalam kerangka hukum pidana, seseorang yang menyebarkan tautan perjudian online dapat dikualifikasikan sebagai pelaku yang membantu, memfasilitasi, atau turut serta dalam suatu tindak pidana. Penyebaran informasi yang mengandung unsur perjudian, baik secara aktif maupun pasif, melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dengan demikian, individu atau kelompok yang melakukan aktivitas tersebut dapat dikenai sanksi pidana dengan ancaman hukuman penjara serta denda. Namun, dalam pelaksanaannya, penegakan hukum terhadap penyebaran tautan perjudian masih menghadapi berbagai kendala teknis dan yuridis.

Salah satu hambatan terbesar adalah proses pembuktian yang mengandalkan bukti digital. Dalam praktik hukum, pembuktian merupakan elemen kunci dalam menentukan sah atau tidaknya tuduhan pidana terhadap seseorang. Pembuktian digital membutuhkan keahlian khusus di bidang forensik siber, pelacakan alamat IP, metadata, hingga otentikasi konten digital. Aparat penegak hukum di Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam bidang ini karena tidak semua personel memiliki kemampuan atau alat yang memadai untuk menelusuri dan mengamankan bukti elektronik secara sah menurut hukum acara pidana.

Selain itu, sifat anonim dari dunia maya memungkinkan pelaku dengan mudah menyamarkan identitas mereka melalui penggunaan VPN, akun palsu, atau perangkat lunak penyamaran lainnya. Aktivitas mereka kerap dilakukan secara lintas batas negara, sehingga mempersulit proses pelacakan dan kerja sama hukum antarnegara. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan penegakan hukum yang berbasis pada kolaborasi lintas sektor dan internasional, peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum, serta dukungan dari sektor teknologi informasi dan komunikasi, termasuk peran penyedia layanan internet (ISP) dalam membatasi akses ke situs-situs perjudian ilegal.

Konteks penyebaran tautan perjudian online, penting untuk menekankan bahwa tindakan tersebut bukan semata pelanggaran etis, tetapi juga merupakan bentuk partisipasi dalam kejahatan digital yang kompleks. Oleh karena itu, pendekatan penanggulangan tidak hanya cukup melalui pemidanaan, tetapi juga

perlu dilengkapi dengan upaya preventif seperti literasi digital kepada masyarakat, pembentukan regulasi turunan yang lebih rinci, serta penguatan kerja sama lintas lembaga. Pemerintah juga perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas regulasi yang telah ada, serta mengembangkan kebijakan hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan modus baru yang digunakan oleh pelaku kejahatan.

Dengan melihat realitas yang berkembang, penanganan penyebaran tautan perjudian online harus dilihat sebagai bagian integral dari strategi pemberantasan perjudian daring secara keseluruhan. Selain memperkuat ketentuan hukum dan memperluas jangkauan pidana, aparat penegak hukum juga harus didorong untuk menggunakan teknologi terkini dalam mendeteksi dan menangani kasus ini. Pada saat yang sama, masyarakat juga perlu diberikan pemahaman hukum yang memadai agar tidak terjebak dalam aktivitas ilegal secara tidak sadar. Penyebaran link judi bukan hanya masalah teknis atau digital semata, tetapi juga menyangkut aspek tanggung jawab hukum dan sosial yang menyeluruh dalam kehidupan masyarakat modern.

Dalam menanggulangi penyebaran tautan perjudian online, sinergi antara berbagai lembaga penegak hukum menjadi suatu keniscayaan. Kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan harus bekerja dalam satu kerangka koordinatif untuk memastikan bahwa proses penanganan perkara berjalan efektif dan efisien. Tidak hanya itu, lembaga lain seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), serta lembaga keuangan dan perbankan juga harus terlibat secara aktif. Kominfo, misalnya, berperan penting dalam proses pemblokiran situs dan aplikasi judi, sedangkan BSSN dapat memberikan dukungan teknis dalam investigasi digital. Kolaborasi ini menjadi pondasi penting dalam menghadirkan sistem hukum yang mampu menjawab tantangan era digital.

Kelemahan dalam sistem deteksi dini dan pelaporan juga perlu mendapat perhatian khusus. Saat ini belum ada mekanisme terpadu yang memungkinkan masyarakat secara cepat dan mudah melaporkan konten perjudian online kepada pihak berwenang. Padahal, partisipasi publik sangat penting sebagai bagian dari sistem pengawasan sosial. Pemerintah perlu membangun platform pelaporan

terpadu yang user-friendly, cepat, dan aman, yang dapat diakses oleh masyarakat untuk melaporkan situs-situs atau tautan yang mencurigakan. Mekanisme ini juga harus disertai dengan edukasi publik agar masyarakat paham akan pentingnya pelaporan serta dampak hukum dari penyebaran tautan perjudian.

Dari perspektif kebijakan hukum, perlu dilakukan reformasi terhadap regulasi yang sudah ada agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi. UU ITE sejauh ini sudah menjadi dasar hukum penting dalam menjerat pelaku tindak pidana siber, namun substansi dalam pasal-pasalnya perlu diperjelas, terutama dalam hal definisi, ruang lingkup, dan pembuktian digital. Misalnya, belum adanya definisi tegas mengenai "tautan perjudian" atau "diseminasi konten ilegal" dapat menimbulkan multitafsir di kalangan aparat penegak hukum. Regulasi turunan seperti Peraturan Pemerintah (PP) atau Peraturan Menteri (Permen) sangat dibutuhkan untuk mengatur aspek-aspek teknis penegakan hukum secara lebih rinci dan aplikatif.

Selain pendekatan hukum, pendekatan sosial dan kultural juga tidak kalah penting. Banyak masyarakat, khususnya generasi muda, tidak memiliki pemahaman mendalam mengenai bahaya perjudian digital. Edukasi hukum dan literasi digital perlu ditanamkan sejak dini melalui kurikulum pendidikan formal dan kampanye publik. Pemerintah dan masyarakat sipil harus bergandengan tangan dalam membangun kesadaran kolektif bahwa perjudian, meskipun tampak mudah dan menggiurkan secara finansial, memiliki konsekuensi hukum dan sosial yang sangat berat. Peran keluarga, sekolah, komunitas, serta tokoh agama juga penting dalam membentengi generasi muda dari jebakan digital seperti perjudian online.

Melihat kompleksitas tantangan yang dihadirkan oleh penyebaran tautan perjudian online, ke depan diperlukan pendekatan multidisipliner dalam penanganannya. Pendekatan ini mencakup aspek hukum, teknologi, pendidikan, ekonomi, hingga psikologi sosial. Penguatan hukum tidak akan efektif tanpa didukung oleh teknologi yang mumpuni dan kesadaran masyarakat yang tinggi. Oleh karena itu, kebijakan pemberantasan perjudian online harus dirumuskan secara holistik, mencakup strategi jangka pendek dan jangka panjang. Pemerintah harus mampu membangun sistem hukum yang tidak hanya bersifat represif, tetapi juga preventif, edukatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Dengan begitu,

penyebaran tautan perjudian online dapat diminimalisasi secara sistemik dan berkelanjutan.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan teknologi informasi dan kemunculan dunia maya telah menciptakan tantangan besar dalam penegakan hukum, terutama terkait perjudian online. Perjudian daring yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja memerlukan regulasi yang kuat seperti UU ITE dan KUHP untuk mengatur dan menindak pelaku. Namun, kompleksitas bukti digital, anonimitas pelaku, serta modus operandi yang terus berkembang membuat proses penegakan hukum menjadi sulit. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum dan kolaborasi lintas lembaga serta internasional untuk mengatasi kejahatan perjudian digital ini secara efektif.

Dalam konteks penyebaran tautan perjudian online, tindakan ini bukan hanya pelanggaran hukum semata, melainkan bagian dari kejahatan digital yang kompleks yang perlu ditangani secara menyeluruh. Pendekatan hukum yang represif harus dibarengi dengan upaya preventif melalui edukasi literasi digital dan penguatan regulasi turunan yang lebih rinci. Sinergi antara berbagai lembaga seperti Kominfo, Kepolisian, BSSN, dan penyedia layanan internet menjadi sangat penting dalam membangun sistem deteksi, pelaporan, dan pemblokiran yang efektif. Dengan demikian, penyebaran tautan perjudian dapat diminimalisasi, sekaligus membangun kesadaran hukum masyarakat agar terhindar dari jeratan hukum dan dampak sosial negatif perjudian online.

REFERENSI

- Bego, Karolus Charlaes, Fajar Rahmat Aziz, Riadi Asra Rahmad, Sunarto, and Heri Budianto, 'Tindak Pidana Cybercrime : Tantangan Hukum Pidana Menanggulangi Kejahatan Di Dunia Maya (Desember 2024) Dalam Cybercrime : Criminal Law Challenges in Tackling Cybercrime', *Kolaboratif Sains*, 8.1 (2025), 509 <<https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6740>>
- Budiyanto, Deny, and Muhammad Mabruhi, 'Pentingnya Keamanan Siber Dalam Era Digital: Tinjauan Global Dan Kondisi Di Indonesia', in *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Seri III*, 2025, II, 984
- Damayanti, Maria Nala Elisabeth Christine Yuwono, 'Avatar, Identitas Dalam Cyberspace', *Nirmana*, 15.1 (2013), 13 <<https://doi.org/10.9744/nirmana.15.1.13-18>>
- Firmansyah, M., Masrun, and I Dewa Ketut Yudha S, 'Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif', *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3.2 (2021), 157 <<https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>>
- Gustina, Sri, Alfarel Kurniawan, and Yusril Pandawa, 'Online Gambling Crime : Law Enforcement by the Police , as Well as Efforts and Strategies for Handling It', *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2.5 (2025), 7764
- Lumenta, Alicia, 'Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Menurut KUHP Dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE', *Lex Crimen*, 9.1 (2020), 24
- Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana, 2022)
- Ngiji, Rezkyta Pasca Abrini Daeng, Sigid Suseno, and Budi Arta Atmaja, 'Penerapan Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dalam Perkara Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial Terhadap Kelompok Orang', *Jurnal Fundamental Justice*, 3.1 (2022), 20 <<https://doi.org/10.30812/fundamental.v3i1.1796>>
- Putra, Jay Sadikin Abdul Azis Mandala, 'Melacak Tantangan Peretasan Dalam Perkembangan Hukum Dunia Maya Di Indonesia', *Belom Bahadat : Jurnal Hukum Agama Hindu*, 14.1 (2024), 3
- Sinaga, Blassys Bevry, and Raia Putri Noer Azzura, 'Peran Teknologi Blockchain Sebagai Instrumen Pembangunan Penegakan Hukum Berbasis Digital & Mewujudkan Masyarakat Berkeadilan Di Era Society 5.0', *Padjadjaran Law Review*, 12.1 (2024), 78 <<https://doi.org/10.56895/plr.v12i1.1651>>

Sony, Edy, Asep Suherman, Raju Moh Hazmi, Hadibah Z. Wadjo, Abdul Kahar Maranjaya, Yeheskel Wessy, and others, *Pengantar Hukum Progresif* (Sumatra Barat: CV Gita Lentera, 2024)

Wibowo, Muhammad Singgih Imam, Akhmad Munawar, and Hidayatullah, 'Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.1. No.4 (Juli 2020) Tema/Edisi : Hukum Pidana (Bulan Ketujuh) <https://jhlg.rewangrencang.com/>', *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 5.7 (2020), 2

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Laporan penggunaan Anggaran

No	Jenis Pengeluaran	Nominal	Kebutuhan	Jumlah
1	Biaya Perjalanan	Rp 500,000	2	Rp 500,000
2	Biaya bahan habis pakai/ATK	Rp 200,000	1 Paket	Rp 200,000
3	Pembelian materi referensi	Rp 50,000	15 buku	Rp 750,000
4	Cek Plagiat	Rp 200,000	2	Rp 400,000
5	Submit Jurnal Atikel Imiah	Rp 500,000	1	Rp 500,000
6	Cetak Laporan, dan Hasil Publikasi	Rp 100,000	3	Rp 300,000
7	Honorarium	Rp 500,000	1	Rp 500,000
8	Publikasi Media	Rp 350,000	1	Rp 350,000
TOTAL				Rp 3,000,000

KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANG-UNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA

Syukron Abdul Kadir, Noor Rohmat, Axcell Ezhelio Melvin Kaya

syukronuwm@gmail.com

Universitas Widyia Mataran Yogyakarta

ABSTRAK

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaian perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia. Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya.

Kata Kunci: Perjudian, Perjudian online, UU ITE, Dampak perjudian

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan media elektronik saat ini telah menjadi simbol revolusioner dalam peradaban manusia modern. Kehadirannya bukan hanya sebatas alat bantu komunikasi dan informasi, tetapi telah menjelma menjadi kekuatan besar yang mendorong perubahan di hampir seluruh aspek kehidupan, baik sosial, budaya, ekonomi, maupun keuangan. Teknologi ini memungkinkan berbagai sistem dan struktur sosial untuk saling terhubung dan terintegrasi dalam skala global. Proses globalisasi yang sebelumnya berkembang secara bertahap, kini mengalami percepatan luar biasa

yang kadang-kadang terlalu cepat dibandingkan dengan kesiapan masyarakat dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan tersebut.¹

Fenomena yang dikenal sebagai "kenyataan dalam dunia maya" atau yang lebih populer dengan istilah *virtual reality* merupakan produk dari integrasi teknologi dan globalisasi. Internet menjadi sarana utama yang memungkinkan realitas baru ini terbentuk dan berkembang. Model komunikasi yang dulu bersifat satu arah dan konvensional, kini tergantikan oleh komunikasi dua arah bahkan multi-arah yang berlangsung secara real-time dan lintas batas geografis. Internet menciptakan ruang baru yang disebut sebagai *cyberspace*, yaitu dunia virtual berbasis komputer yang menjadi medan interaksi dan ekspresi sosial manusia modern. Dunia ini tidak hanya bersifat tidak langsung, tetapi juga mengaburkan batas antara realitas nyata dan realitas buatan.²

Dalam konteks perkembangan budaya modern, internet telah membentuk suatu sistem nilai dan norma baru yang membentuk kultur tersendiri. Kultur ini disebut sebagai kultur digital atau masyarakat siber (*cyber society*), di mana aktivitas berpikir, berinteraksi, mencipta, hingga berekonomi dapat dilakukan sepenuhnya di dunia maya. Ruang digital ini menawarkan kemudahan, kecepatan, dan fleksibilitas, tetapi di sisi lain juga membuka peluang munculnya perilaku menyimpang dan penyalahgunaan teknologi. Internet tidak lagi hanya sebagai fasilitas, tetapi telah menjadi bagian integral dari gaya hidup, pendidikan, pekerjaan, hingga aktivitas kriminal.

Satjipto Rahardjo, seorang tokoh hukum progresif Indonesia, menyampaikan bahwa perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial yang signifikan. Teknologi informasi modern telah menggantikan banyak tatanan sosial tradisional dan menciptakan struktur baru yang lebih kompleks. Perubahan ini meliputi pergeseran nilai-nilai sosial, transformasi dalam pola perilaku masyarakat, serta perombakan terhadap sistem organisasi dan lembaga-lembaga sosial.³ Oleh karena itu, perkembangan teknologi tidak hanya menimbulkan kemajuan, tetapi juga membawa tantangan baru yang harus direspon oleh sistem hukum dan moral masyarakat.

¹ Jay Sadikin Abdul Azis Mandala Putra, 'Melacak Tantangan Peretasan Dalam Perkembangan Hukum Dunia Maya Di Indonesia', *Belom Bahadat : Jurnal Hukum Agama Hindu*, 14.1 (2024), 3.

² Maria Nala Elisabeth Christine Yuwono Damayanti, 'Avatar, Identitas Dalam Cyberspace', *Nirmana*, 15.1 (2013), 13 <<https://doi.org/10.9744/nirmana.15.1.13-18>>.

³ Edy Sony and others, *Pengantar Hukum Progresif* (Sumatra Barat: CV Gita Lentera, 2024), 36.

Dampak negatif dari kemajuan teknologi internet tidak bisa diabaikan begitu saja. Salah satu dampak yang paling mengkhawatirkan adalah munculnya berbagai bentuk kejahatan siber (*cybercrime*), yang merupakan evolusi dari kejahatan konvensional. Kejahatan seperti pencurian, pemerasan, penipuan, pengancaman, pencemaran nama baik, pornografi, bahkan terorisme kini dapat dilakukan melalui internet dengan cara yang lebih canggih dan tersembunyi.⁴ Pelaku kejahatan digital sering kali beroperasi tanpa meninggalkan jejak fisik, sehingga sulit dilacak. Dalam konteks ini, masyarakat dan negara menghadapi kerugian yang lebih besar karena sistem pengawasan dan penegakan hukum belum sepenuhnya mampu mengimbangi kecanggihan para pelaku.

Perjudian menjadi salah satu bentuk kejahatan yang mengalami perubahan signifikan akibat kemajuan teknologi. Sepanjang sejarah, perjudian telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, baik sebagai bentuk hiburan maupun sebagai upaya memperoleh keuntungan dengan cara instan. Aktivitas ini ditemukan di semua lapisan masyarakat, dari kelas bawah hingga kalangan elite. Namun, dampak negatif dari perjudian sangat besar, terutama terhadap kehidupan ekonomi, psikologis, dan sosial pelaku serta keluarganya. Oleh karena itu, Indonesia melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303, secara tegas melarang praktik perjudian dalam bentuk apa pun.

Seiring berkembangnya teknologi, bentuk dan modus perjudian pun ikut berkembang, salah satunya dalam bentuk perjudian online. Pemerintah Indonesia merespons tantangan ini dengan mengesahkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Undang-undang ini memberikan dasar hukum bagi aparat penegak hukum untuk menindak berbagai aktivitas ilegal yang dilakukan melalui media elektronik, termasuk perjudian. Namun, kenyataannya, perjudian online masih tumbuh subur karena bersifat lintas batas, sulit dilacak, dan memanfaatkan teknologi untuk menyamarkan jejak.⁵

Meskipun berbagai regulasi telah dikeluarkan, aktivitas perjudian online terus menjamur di tengah masyarakat. Modusnya pun semakin variatif, tidak hanya melibatkan pemain dan bandar, tetapi juga pihak-pihak yang berperan sebagai penyebar

⁴ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana, 2022), 88.

⁵ Alicia Lumenta, 'Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Menurut KUHP Dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE', *Lex Crimen*, 9.1 (2020), 24.

konten, termasuk membagikan tautan (*link*) ke situs perjudian melalui media sosial, grup percakapan, atau platform digital lainnya. Pelaku menyamarkan aktivitas mereka dengan menggunakan kata-kata sandi, kode tertentu, atau media grafis yang sulit dideteksi oleh sistem otomatis. Dalam situasi ini, aparat penegak hukum menghadapi tantangan besar dalam menangkap pelaku dan membuktikan tindak pidana yang mereka lakukan di ruang digital yang sangat dinamis.

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana hukum di Indonesia memperlakukan individu atau kelompok yang menyebarkan dan memainkan tautan perjudian online. Fokus kajian akan diarahkan pada penerapan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai dasar hukum dalam menangani tindak pidana siber. Di era digital seperti sekarang, menyebarkan link perjudian bisa dianggap sebagai bentuk partisipasi aktif dalam praktik ilegal, dan bahkan dalam beberapa kasus, bisa dikategorikan sebagai membantu, memfasilitasi, atau menjadi bagian dari sindikat. Oleh karena itu, perlu pemahaman yang mendalam mengenai perumusan pasal, unsur-unsur pidana, serta relevansi bukti digital dalam proses peradilan.

Selain aspek normatif, penting juga untuk menganalisis kebijakan dan strategi penegakan hukum yang digunakan dalam menangani kejahatan perjudian online. Dalam era teknologi informasi, aparat penegak hukum tidak bisa lagi hanya mengandalkan metode konvensional. Dibutuhkan pendekatan baru yang berbasis teknologi digital, seperti forensik siber, pelacakan IP, kerja sama lintas negara, hingga pemanfaatan artificial intelligence dalam deteksi aktivitas mencurigakan. Dengan penegakan hukum yang adaptif dan berbasis teknologi, negara dapat melindungi masyarakat dari bahaya kejahatan digital, khususnya dalam konteks perjudian online yang kian marak dan meresahkan

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah yuridis normatif, yang pembahasannya lebih menekankan kepada doktrin atau asas dalam ilmu hukum. Penelitian jenis ini memiliki sifat deskriptif analitis, sehingga dalam pembahasannya lebih menekankan kepada penjabarkan setiap peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan teori hukum sebagai menjadi objek penelitian. Khususnya dalam penulisan ini adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-

Undang Hukum Pidana.⁶ Melalui metode yuridis normatif maka dalam pembahasan akan ditekankan untuk telaahan mengenai berbagai macam permasalahan terkini berdasarkan fakta-fakta yang terjadi. Adapun sumber data yang dibutuhkan pada penulisan ini adalah sumber data sekunder. Data sekunder sendiri terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

PEMBAHASAN

Perkembangan Teknologi Informasi, Dunia Maya, dan Tantangan Hukum

Perkembangan teknologi informasi dan media elektronik telah membawa dampak besar dalam dinamika sosial, budaya, ekonomi, hingga sistem hukum suatu negara. Kemunculan internet sebagai representasi utama dunia maya (*cyberspace*) menciptakan ruang baru bagi masyarakat modern untuk melakukan berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, perdagangan, hingga aktivitas yang melanggar hukum. Internet yang awalnya diciptakan untuk menunjang kemajuan peradaban manusia, kini juga telah membuka peluang besar bagi berkembangnya kejahatan dalam bentuk baru yang lebih tersembunyi, salah satunya adalah perjudian online.⁷

Fenomena virtual reality yang lahir dari integrasi globalisasi dan teknologi informasi menciptakan perubahan model komunikasi dan interaksi. Pola komunikasi konvensional berubah menjadi interaksi digital dua arah yang bisa berlangsung secara instan, tanpa batasan geografis maupun waktu. Dalam konteks ini, masyarakat telah memasuki era masyarakat siber (*cyber society*), di mana sebagian besar aktivitas hidupnya bersinggungan langsung dengan dunia digital. Namun, kondisi ini juga menciptakan risiko yang tidak kecil karena internet memfasilitasi tindakan-tindakan menyimpang dengan mudah, murah, dan sulit terdeteksi. Salah satu bentuk kejahatan yang paling mencolok adalah perjudian dalam bentuk digital atau daring.⁸

⁶ M. Firmansyah, Masrun, and I Dewa Ketut Yudha S, 'Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif', *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3.2 (2021), 157 <<https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>>.

⁷ Karolus Charlaes Bego and others, 'Tindak Pidana Cybercrime : Tantangan Hukum Pidana Menanggulangi Kejahatan Di Dunia Maya (Desember 2024) Dalam Cybercrime : Criminal Law Challenges in Tackling Cybercrime', *Kolaboratif Sains*, 8.1 (2025), 509 <<https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6740>>.

⁸ Blassyus Bevry Sinaga and Raia Putri Noer Azzura, 'Peran Teknologi Blockchain Sebagai Instrumen Pembangunan Penegakan Hukum Berbasis Digital & Mewujudkan Masyarakat Berkeadilan Di Era Society 5.0', *Padjadjaran Law Review*, 12.1 (2024), 78 <<https://doi.org/10.56895/plr.v12i1.1651>>.

Perjudian telah dikenal sepanjang sejarah sebagai aktivitas yang merugikan secara sosial dan moral. Dalam konteks hukum Indonesia, perjudian dilarang dan diatur secara tegas dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal tersebut menyatakan bahwa setiap orang yang tanpa izin menyelenggarakan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dapat dikenakan pidana. Namun, dengan masuknya praktik perjudian ke dunia digital, penanganannya menjadi semakin rumit. Perjudian online tidak lagi membutuhkan tempat fisik atau interaksi langsung, melainkan cukup menggunakan perangkat elektronik dan koneksi internet. Ini menyebabkan aktivitas tersebut dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja.

Sebagai respons terhadap tantangan zaman, pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang kemudian diperbarui menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Salah satu poin penting dalam UU ITE adalah pelarangan distribusi informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Melalui pasal 27 ayat (2), undang-undang ini memperluas ruang lingkup tanggung jawab pidana, tidak hanya terhadap pelaku utama perjudian, tetapi juga terhadap orang-orang yang menyebarkan, mengunggah, atau membuat akses informasi perjudian menjadi tersedia untuk publik. Artinya, seseorang yang sekadar membagikan tautan ke situs judi online juga dapat dianggap melanggar hukum dan dikenakan sanksi pidana.⁹

Perkembangan modus operandi dalam perjudian online pun semakin canggih. Para pelaku menyamarkan situs judi melalui media sosial, grup obrolan tertutup, atau situs-situs yang menggunakan nama dan tampilan menyerupai layanan legal. Penyebaran tautan atau link ke situs perjudian menjadi bagian dari pola penyebaran yang umum dan seringkali melibatkan banyak pihak, baik secara sadar maupun tidak sadar. Hal inilah yang menjadikan penyebaran tautan perjudian online sebagai salah satu fokus utama dalam upaya penegakan hukum di era digital. Tindakan ini, meskipun secara fisik tampak sederhana, memiliki dampak hukum dan sosial yang

⁹ Rezkyta Pasca Abrini Daeng Ngiji, Sigid Suseno, and Budi Arta Atmaja, 'Penerapan Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dalam Perkara Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial Terhadap Kelompok Orang', *Jurnal Fundamental Justice*, 3.1 (2022), 20 <<https://doi.org/10.30812/fundamental.v3i1.1796>>.

cukup signifikan karena secara tidak langsung ikut memperluas jaringan perjudian daring.¹⁰

Selain perkembangan modus dan teknologi yang semakin kompleks, masalah lain yang muncul adalah lemahnya kesadaran hukum di masyarakat. Tidak sedikit individu yang tidak memahami bahwa membagikan tautan atau mempromosikan situs judi, meskipun tanpa keuntungan finansial langsung, tetap dikategorikan sebagai tindak pidana. Di era di mana masyarakat sangat aktif di media sosial, ketidaktahuan hukum ini menjadi tantangan tersendiri. Banyak pengguna internet hanya ikut-ikutan menyebarkan informasi tanpa menyadari bahwa perbuatan tersebut memiliki konsekuensi hukum yang serius. Hal ini menunjukkan perlunya strategi edukasi hukum yang lebih masif dan mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda sebagai pengguna internet paling dominan.

Di sisi lain, kejahatan perjudian online kerap didukung oleh sistem keuangan digital seperti dompet elektronik, transfer bank anonim, hingga penggunaan mata uang kripto. Teknologi ini, meskipun sah dan berguna dalam ekonomi digital, bisa dimanfaatkan oleh pelaku perjudian untuk menyamarkan transaksi keuangan mereka. Inilah yang membuat penindakan terhadap perjudian online semakin sulit, karena perputaran uang yang digunakan kerap tidak terdeteksi oleh sistem perbankan konvensional. Maka dari itu, kolaborasi antara lembaga pengawas keuangan seperti OJK, Bank Indonesia, serta penyedia layanan keuangan digital menjadi sangat penting untuk mengidentifikasi alur transaksi mencurigakan yang berkaitan dengan aktivitas perjudian.

Ketergantungan masyarakat pada teknologi informasi juga menciptakan dilema baru bagi para penegak hukum. Di satu sisi, pembatasan konten bermuatan perjudian dianggap penting untuk menjaga moralitas dan ketertiban umum. Namun di sisi lain, pembatasan akses internet dapat menimbulkan konflik dengan prinsip-prinsip kebebasan berekspresi dan akses terhadap informasi. Oleh karena itu, penanganan kejahatan di dunia maya membutuhkan pendekatan yang proporsional, tidak hanya represif tetapi juga preventif, serta menghormati hak asasi manusia dalam ruang

¹⁰ Sri Gustina, Alfarel Kurniawan, and Yusril Pandawa, 'Online Gambling Crime: Law Enforcement by the Police, as Well as Efforts and Strategies for Handling It', *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2.5 (2025), 7764.

digital. Perlu adanya regulasi turunan dari UU ITE yang lebih spesifik dan rinci dalam menjelaskan batasan serta tanggung jawab hukum dalam aktivitas berbasis internet.

Penting juga untuk melihat masalah ini dalam konteks global. Perjudian online sering kali dijalankan oleh sindikat lintas negara yang memanfaatkan perbedaan sistem hukum di berbagai yurisdiksi. Situs perjudian yang diblokir di Indonesia, bisa saja tetap aktif jika dioperasikan dari negara lain yang melegalkan praktik tersebut. Ini menunjukkan bahwa upaya pemberantasan perjudian online tidak cukup dilakukan hanya di tingkat nasional, tetapi membutuhkan kerja sama internasional, termasuk perjanjian ekstradisi, kerja sama interpol, dan pengakuan bukti digital lintas batas. Indonesia harus aktif menjalin hubungan bilateral dan multilateral untuk menghadapi kejahatan siber ini secara lebih efektif.

Secara keseluruhan, tantangan dalam mengatasi perjudian online mencerminkan sebuah era baru dalam hukum pidana—yakni era digital. Hukum tidak lagi hanya mengatur perbuatan fisik dan kasat mata, tetapi juga harus menjangkau tindakan virtual yang memiliki dampak riil terhadap masyarakat. Maka dari itu, pembaruan hukum secara substansi, peningkatan kapasitas lembaga penegak hukum, serta penguatan literasi hukum dan digital masyarakat menjadi pilar penting dalam membangun ketahanan hukum nasional di tengah arus globalisasi teknologi yang terus berkembang. Masalah perjudian online tidak hanya soal pelanggaran norma, tetapi juga menyangkut perlindungan terhadap generasi muda dan masa depan bangsa dari eksploitasi ekonomi ilegal yang terselubung di balik layar dunia maya.

Penyebaran Tautan Perjudian Online dan Penegakan Hukumnya Berdasarkan UU ITE

Dalam kerangka hukum pidana, seseorang yang menyebarkan tautan perjudian online dapat dikualifikasikan sebagai pelaku yang membantu, memfasilitasi, atau turut serta dalam suatu tindak pidana. Penyebaran informasi yang mengandung unsur perjudian, baik secara aktif maupun pasif, melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dengan demikian, individu atau kelompok yang melakukan aktivitas tersebut dapat dikenai sanksi pidana dengan ancaman hukuman penjara serta denda. Namun, dalam pelaksanaannya, penegakan hukum terhadap penyebaran tautan perjudian masih menghadapi berbagai kendala teknis dan yuridis.

Salah satu hambatan terbesar adalah proses pembuktian yang mengandalkan bukti digital. Dalam praktik hukum, pembuktian merupakan elemen kunci dalam menentukan sah atau tidaknya tuduhan pidana terhadap seseorang. Pembuktian digital membutuhkan keahlian khusus di bidang forensik siber, pelacakan alamat IP, metadata, hingga otentikasi konten digital. Aparat penegak hukum di Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam bidang ini karena tidak semua personel memiliki kemampuan atau alat yang memadai untuk menelusuri dan mengamankan bukti elektronik secara sah menurut hukum acara pidana.¹¹

Selain itu, sifat anonim dari dunia maya memungkinkan pelaku dengan mudah menyamarkan identitas mereka melalui penggunaan VPN, akun palsu, atau perangkat lunak penyamaran lainnya. Aktivitas mereka kerap dilakukan secara lintas batas negara, sehingga mempersulit proses pelacakan dan kerja sama hukum antarnegara. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan penegakan hukum yang berbasis pada kolaborasi lintas sektor dan internasional, peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum, serta dukungan dari sektor teknologi informasi dan komunikasi, termasuk peran penyedia layanan internet (ISP) dalam membatasi akses ke situs-situs perjudian ilegal.

Konteks penyebaran tautan perjudian online, penting untuk menekankan bahwa tindakan tersebut bukan semata pelanggaran etis, tetapi juga merupakan bentuk partisipasi dalam kejahatan digital yang kompleks. Oleh karena itu, pendekatan penanggulangan tidak hanya cukup melalui pemidanaan, tetapi juga perlu dilengkapi dengan upaya preventif seperti literasi digital kepada masyarakat, pembentukan regulasi turunan yang lebih rinci, serta penguatan kerja sama lintas lembaga. Pemerintah juga perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas regulasi yang telah ada, serta mengembangkan kebijakan hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan modus baru yang digunakan oleh pelaku kejahatan.

Dengan melihat realitas yang berkembang, penanganan penyebaran tautan perjudian online harus dilihat sebagai bagian integral dari strategi pemberantasan perjudian daring secara keseluruhan. Selain memperkuat ketentuan hukum dan memperluas jangkauan pidana, aparat penegak hukum juga harus didorong untuk

¹¹ Muhammad Singgih Imam Wibowo, Akhmad Munawar, and Hidayatullah, 'Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.1. No.4 (Juli 2020) Tema/Edisi : Hukum Pidana (Bulan Ketujuh) <https://jhlg.rewangrencang.com/>, *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 5.7 (2020), 2.

menggunakan teknologi terkini dalam mendeteksi dan menangani kasus ini. Pada saat yang sama, masyarakat juga perlu diberikan pemahaman hukum yang memadai agar tidak terjebak dalam aktivitas ilegal secara tidak sadar. Penyebaran link judi bukan hanya masalah teknis atau digital semata, tetapi juga menyangkut aspek tanggung jawab hukum dan sosial yang menyeluruh dalam kehidupan masyarakat modern.

Dalam menanggulangi penyebaran tautan perjudian online, sinergi antara berbagai lembaga penegak hukum menjadi suatu keniscayaan. Kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan harus bekerja dalam satu kerangka koordinatif untuk memastikan bahwa proses penanganan perkara berjalan efektif dan efisien. Tidak hanya itu, lembaga lain seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), serta lembaga keuangan dan perbankan juga harus terlibat secara aktif. Kominfo, misalnya, berperan penting dalam proses pemblokiran situs dan aplikasi judi, sedangkan BSSN dapat memberikan dukungan teknis dalam investigasi digital.¹² Kolaborasi ini menjadi pondasi penting dalam menghadirkan sistem hukum yang mampu menjawab tantangan era digital.

Kelemahan dalam sistem deteksi dini dan pelaporan juga perlu mendapat perhatian khusus. Saat ini belum ada mekanisme terpadu yang memungkinkan masyarakat secara cepat dan mudah melaporkan konten perjudian online kepada pihak berwenang. Padahal, partisipasi publik sangat penting sebagai bagian dari sistem pengawasan sosial. Pemerintah perlu membangun platform pelaporan terpadu yang user-friendly, cepat, dan aman, yang dapat diakses oleh masyarakat untuk melaporkan situs-situs atau tautan yang mencurigakan. Mekanisme ini juga harus disertai dengan edukasi publik agar masyarakat paham akan pentingnya pelaporan serta dampak hukum dari penyebaran tautan perjudian.

Dari perspektif kebijakan hukum, perlu dilakukan reformasi terhadap regulasi yang sudah ada agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi. UU ITE sejauh ini sudah menjadi dasar hukum penting dalam menjerat pelaku tindak pidana siber, namun substansi dalam pasal-pasalnya perlu diperjelas, terutama dalam hal definisi, ruang lingkup, dan pembuktian digital. Misalnya, belum adanya definisi tegas mengenai "tautan perjudian" atau "diseminasi konten ilegal" dapat menimbulkan

¹² Deny Budiyo and Muhammad Mabruri, 'Pentingnya Keamanan Siber Dalam Era Digital: Tinjauan Global Dan Kondisi Di Indonesia', in *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Seri III*, 2025, II, 984.

multitafsir di kalangan aparat penegak hukum. Regulasi turunan seperti Peraturan Pemerintah (PP) atau Peraturan Menteri (Permen) sangat dibutuhkan untuk mengatur aspek-aspek teknis penegakan hukum secara lebih rinci dan aplikatif.

Selain pendekatan hukum, pendekatan sosial dan kultural juga tidak kalah penting. Banyak masyarakat, khususnya generasi muda, tidak memiliki pemahaman mendalam mengenai bahaya perjudian digital. Edukasi hukum dan literasi digital perlu ditanamkan sejak dini melalui kurikulum pendidikan formal dan kampanye publik. Pemerintah dan masyarakat sipil harus bergandengan tangan dalam membangun kesadaran kolektif bahwa perjudian, meskipun tampak mudah dan menggiurkan secara finansial, memiliki konsekuensi hukum dan sosial yang sangat berat. Peran keluarga, sekolah, komunitas, serta tokoh agama juga penting dalam membentengi generasi muda dari jebakan digital seperti perjudian online.

Melihat kompleksitas tantangan yang dihadirkan oleh penyebaran tautan perjudian online, ke depan diperlukan pendekatan multidisipliner dalam penanganannya. Pendekatan ini mencakup aspek hukum, teknologi, pendidikan, ekonomi, hingga psikologi sosial. Penguatan hukum tidak akan efektif tanpa didukung oleh teknologi yang mumpuni dan kesadaran masyarakat yang tinggi. Oleh karena itu, kebijakan pemberantasan perjudian online harus dirumuskan secara holistik, mencakup strategi jangka pendek dan jangka panjang. Pemerintah harus mampu membangun sistem hukum yang tidak hanya bersifat represif, tetapi juga preventif, edukatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Dengan begitu, penyebaran tautan perjudian online dapat diminimalisasi secara sistemik dan berkelanjutan.

PENUTUP

Perkembangan teknologi informasi dan kemunculan dunia maya telah menciptakan tantangan besar dalam penegakan hukum, terutama terkait perjudian online. Perjudian daring yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja memerlukan regulasi yang kuat seperti UU ITE dan KUHP untuk mengatur dan menindak pelaku. Namun, kompleksitas bukti digital, anonimitas pelaku, serta modus operandi yang terus berkembang membuat proses penegakan hukum menjadi sulit. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kapasitas teknis aparat penegak hukum dan kolaborasi lintas

lembaga serta internasional untuk mengatasi kejahatan perjudian digital ini secara efektif.

Dalam konteks penyebaran tautan perjudian online, tindakan ini bukan hanya pelanggaran hukum semata, melainkan bagian dari kejahatan digital yang kompleks yang perlu ditangani secara menyeluruh. Pendekatan hukum yang represif harus dibarengi dengan upaya preventif melalui edukasi literasi digital dan penguatan regulasi turunan yang lebih rinci. Sinergi antara berbagai lembaga seperti Kominfo, Kepolisian, BSSN, dan penyedia layanan internet menjadi sangat penting dalam membangun sistem deteksi, pelaporan, dan pemblokiran yang efektif. Dengan demikian, penyebaran tautan perjudian dapat diminimalisasi, sekaligus membangun kesadaran hukum masyarakat agar terhindar dari jeratan hukum dan dampak sosial negatif perjudian online.

DAFTAR PUSTAKA

- Bego, Karolus Charlaes, Fajar Rahmat Aziz, Riadi Asra Rahmad, Sunarto, and Heri Budianto, 'Tindak Pidana Cybercrime : Tantangan Hukum Pidana Menanggulangi Kejahatan Di Dunia Maya (Desember 2024) Dalam Cybercrime : Criminal Law Challenges in Tackling Cybercrime', *Kolaboratif Sains*, 8.1 (2025), 509 <<https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6740>>
- Budiyanto, Deny, and Muhammad Mabruhi, 'Pentingnya Keamanan Siber Dalam Era Digital: Tinjauan Global Dan Kondisi Di Indonesia', in *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Seri III*, 2025, II, 984
- Damayanti, Maria Nala Elisabeth Christine Yuwono, 'Avatar, Identitas Dalam Cyberspace', *Nirmana*, 15.1 (2013), 13 <<https://doi.org/10.9744/nirmana.15.1.13-18>>
- Firmansyah, M., Masrun, and I Dewa Ketut Yudha S, 'Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif', *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3.2 (2021), 157 <<https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>>
- Gustina, Sri, Alfarel Kurniawan, and Yusril Pandawa, 'Online Gambling Crime : Law Enforcement by the Police , as Well as Efforts and Strategies for Handling It', *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2.5 (2025), 7764

- Lumenta, Alicia, 'Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Menurut KUHP Dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE', *Lex Crimen*, 9.1 (2020), 24
- Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar* (Jakarta: Kencana, 2022)
- Ngiji, Rezkyta Pasca Abrini Daeng, Sigid Suseno, and Budi Arta Atmaja, 'Penerapan Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dalam Perkara Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial Terhadap Kelompok Orang', *Jurnal Fundamental Justice*, 3.1 (2022), 20 <<https://doi.org/10.30812/fundamental.v3i1.1796>>
- Putra, Jay Sadikin Abdul Azis Mandala, 'Melacak Tantangan Peretasan Dalam Perkembangan Hukum Dunia Maya Di Indonesia', *Belom Bahadat : Jurnal Hukum Agama Hindu*, 14.1 (2024), 3
- Sinaga, Blassys Bevry, and Raia Putri Noer Azzura, 'Peran Teknologi Blockchain Sebagai Instrumen Pembangunan Penegakan Hukum Berbasis Digital & Mewujudkan Masyarakat Berkeadilan Di Era Society 5.0', *Padjadjaran Law Review*, 12.1 (2024), 78 <<https://doi.org/10.56895/plr.v12i1.1651>>
- Sony, Edy, Asep Suherman, Raju Moh Hazmi, Hadibah Z. Wadjo, Abdul Kahar Maranjaya, Yeheskel Wessy, and others, *Pengantar Hukum Progresif* (Sumatra Barat: CV Gita Lentera, 2024)
- Wibowo, Muhammad Singgih Imam, Akhmad Munawar, and Hidayatullah, 'Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.1. No.4 (Juli 2020) Tema/Edisi : Hukum Pidana (Bulan Ketujuh) <https://jhlg.rewangrencang.com/>', *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 5.7 (2020), 2



LoA (Letter of Acceptance)

Nomor : 02/J-PeHI/FH-UND/VII/2025

Yang bertandatangan di bawah ini *Editor in Chief E-Journal* Jurnal Penelitian Hukum Indonesia (J-PeHI) dengan ini menerangkan bahwa artikel dengan identitas :

Judul : **KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANG-UNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA**

Penulis : Syukron Abdul Kadir¹, Noor Rohmat²

Email : syukronuwm@gmail.com

Afiliasi : Universitas Widya Mataran Yogyakarta

Jurnal : J-PeHI (Jurnal – Penelitian Hukum Indonesia)

Web : <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/jpehi>

Publisher : Fakultas Hukum UNDARIS

Volume : 07, No, 02

Telah di terima (*accepted*) dan akan di publikasikan pada J-PeHI (Jurnal – Penelitian Hukum Indonesia) Fakultas Hukum Undaris , Pada Volume 07, Nomor 02, Bulan November tahun 2025.



Ungaran, 8 Juli 2025

Editor in Chief

Dr. Irfan Rizky Hutomo. SH. M.Kn
NIDN 0402039402

Indeks By :





SURAT TUGAS

Nomor: 30/LPPM-UWM/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, M.P.
Jabatan : Kepala LPPM
Perguruan Tinggi : Universitas Widya Mataram

Dengan ini menugaskan:

Nama : Dr. Syukron Abdul Kadir, S.H., M.H.
NIDN : 0524056901
Jabatan Fungsional : -
Perguruan Tinggi : Universitas Widya Mataram

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang berjudul **“KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANG-UNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA”**.

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Mei 2025
Kepala LPPM, .



Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, M.P.
NIP. 196412081992032001