

**Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pemilik Domain Perjudian Di Internet Berdasarkan Perspektif Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

**Oleh : Samuel Romulus Simamora**  
**Program Kekususan Hukum Pidana**  
**Pembimbing I : Dr. Maria Maya Lestari, S.H, Msc, M.H**  
**Pembimbing II : Erdiansyah, S.H, M.H**  
**Alamat : JL. Delima Gg Delima IX No. 20, Pekanbaru**  
**Email : samuelsimamora008@gmail.com**

***ABSTRACT***

*In connection with the gambling domain there are issues of jurisdiction and also challenges in the application of Article 27 paragraph 2 of the Electronic Information and Transactions Law and also in the application of other cybercrimes, namely the difference in jurisdiction between the dealer and the player. In Indonesia all gambling is prohibited, whereas in many countries gambling can be carried out after obtaining a permit from the government or based on certain conditions. One of the permits for gambling is that the game provides a financial contribution to the state through taxes. Indonesian law enforcement officials may find it difficult to collect evidence if the dealer and / or electronic system that processes gambling is outside the jurisdiction of Indonesia.*

*If viewed from its type, this research is classified as normative legal research. The research proposed for the statutory approach is carried out by examining all laws and regulations related to the legal issue that is being handled. This research is descriptive, which is a study that aims to make a clear and detailed description of the problem.*

*That the criminal liability for owners of gambling domains on the internet based on the perspective of Law number 19 of 2016 concerning amendments to Law number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions is based on deliberate errors and negligence committed by the gambling domain owner, so that Criminal liability can be imposed on people who own the gambling domain, especially in Indonesia because Indonesia itself in its legal regulations prohibits all forms of gambling, so that article 27 paragraph (2) of Law number 19 of 2016 may be subject to amendments to law number 11 years 2008 concerning Electronic Information and Transactions.*

***Keywords: Criminal Liability, Cybercrime, Gambling Domain.***

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hukum adalah struktural universal masyarakat yang faktanya berasal dari ketentuan undang-undang itu sendiri.<sup>1</sup> Kejahatan yang berbasis pada teknologi informasi dengan menggunakan media komputer sebagaimana terjadi saat ini, dapat disebut dengan beberapa istilah yaitu *computer misuse*, *computer abuse*, *computer fraud*, *computer related crime*, *computer assisted crime*, atau *computer crime*. Menurut Barda Nawawi Arief, pengertian *computer related crime* sama dengan *cybercrime*. TB Ronny R. Nitibaskara berpendapat, bahwa kejahatan yang terjadi melalui atau pada jaringan komputer di dalam internet disebut *cybercrime*. Kejahatan ini juga dapat disebut kejahatan yang berhubungan dengan komputer, yang mencakup dua kategori kejahatan yaitu kejahatan yang menggunakan komputer sebagai sarana atau alat, dan menjadikan komputer sebagai sasaran atau objek kejahatan.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Pengguna televisi, telepon, fax, *celluler phone*, dan sekarang internet sudah bukan menjadi hal yang aneh dan baru, khususnya di kota-kota besar. Tidak dapat dipungkiri teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak era globalisasi yang kini hampir

melanda di seantero dunia. Kondisi ini menjadi lahirnya suatu dunia baru yang sering disebut dengan dusun global (*global village*), yang didalamnya dihuni oleh warga negara yang disebut warga jaringan.<sup>3</sup>

Hukum merupakan ketentuan dan tata tertib dari masyarakat, hukum tersebut dalam pelaksanaannya dapat dipaksakan dan bertujuan mencapai keadilan dan kepastian hukum.<sup>4</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur bahwa subjek hukum yang dapat dikategorikan sebagai pelaku tindak pidana perjudian ialah orang yang menawarkan, memberikan kesempatan, atau turut serta dalam suatu perusahaan perjudian (Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) dan orang yang bermain judi (Pasal 303 bis). Termasuk dalam kategori pertama sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana ialah orang yang menjadikan usaha menawarkan atau memberikan kesempatan itu sebagai mata pencaharian.<sup>5</sup>

Yang menjadi pertanyaan, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini apakah Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana masih bisa relevan dengan semakin berkembangnya perjudian melalui internet dan apakah pelaku atau pengguna dari situs judi bisa dijerat dengan Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, hal ini terkait dengan semakin hari semakin samar antar legal dan ilegalnya

---

<sup>1</sup> Aldero Zanghellini, "A Conceptual Analysis in Analytic Jurisprudence", *Canadian Journal of Law and Jurisprudence*, Can. J.L. and Juris. 467, Aug ust 2017, *Jurnal Westlaw*, Thomson Reuters, diakses melalui <https://1.next.Westlaw.com/Document/>, pada tanggal 18 Februari 2020 dan diterjemahkan oleh Google Translate.

<sup>2</sup> Widodo, *Sistem Pidanaan Dalam Cybercrime*, Laksbang Media, Yogyakarta, 2009, hlm. 23.

---

<sup>3</sup> Didik M. Arief Mansur, *Cyberlaw: aspek Hukum teknologi Informasi*, Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm. 121.

<sup>4</sup> *Manufacturers' Finance Co, Equality, Jurnal Westlaw*, Supreme Court of the United States, 1935, diakses melalui <http://lib.unri.ac.id/e-jurnal-e-book/>, Pada tanggal 27 Februari 2020 dan diterjemahkan oleh Google Translate.

<sup>5</sup> Joshua Sitompul, *Cyberspace Cybercrime Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Tatanusa, Ciputat, 2012, hlm. 166.

perjudian melalui internet. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut memunculkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dalam Pasal 27 ayat 2 menyebutkan bahwa: “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”.

Di Indonesia kasus perjudian melalui internet sudah banyak terjadi salah satunya adalah kasus sindikat judi online yang dibandari Yudith menggunakan modus baru untuk melancarkan kegiatannya. Website judi yang dikelola Yudith menggunakan teknik *Spoofing* yaitu teknik pemalsuan untuk menipu *Internet Protocol Address* sehingga tidak terlacak oleh aparat kepolisian. Perjudian Online ini sudah dilakukan Yudith sejak tahun 2011 dan omsetnya perbulan mencapai Rp 1 Miliar.<sup>6</sup>

Berkaitan dengan Domain perjudian ada permasalahan yurisdiksi dan juga tantangan dalam penerapan Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan juga dalam penerapan *cybercrimes* lainnya, ialah Perbedaan yurisdiksi antara bandar dengan pemain. Di Indonesia semua perjudian dilarang, sedangkan di banyak negara perjudian dapat diselenggarakan setelah mendapatkan izin dari pemerintah atau berdasarkan persyaratan-persyaratan tertentu. Salah satu dizinkannya perjudian ialah bahwa permainan tersebut memberikan sumbangan finansial bagi negara melalui pajak. Aparat penegak hukum Indonesia dapat menemui kesulitan untuk

mengumpulkan alat bukti apabila bandar dan/atau sistem elektronik yang mengolah perjudian berada di luar yurisdiksi Indonesia.<sup>7</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu untuk membahas pertanggungjawaban pidana pemilik domain atas perjudian melalui internet yang akan dituangkan dalam proposal ini dengan judul “**Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pemilik Domain Perjudian Di Internet Berdasarkan Perspektif Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah Pertanggungjawaban pidana di Indonesia terhadap pemilik Domain Perjudian berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Apakah kelemahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai pertanggungjawaban pidana pemilik domain perjudian?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui pertanggungjawaban pidana di Indonesia terhadap pemilik domain perjudian berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Untuk mengetahui kelemahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan

---

<sup>6</sup> <http://www.m.detik.com/news/berita/d-2482457/sindikat-judi-online-di-alam-sutera-pakai-teknik-spoofing-agar-tak-terlacak>, diakses, tanggal, 03 Februari 2020.

---

<sup>7</sup> Josua Sitompul, *Op.cit*, hlm. 174.

Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai pertanggungjawaban pidana pemilik domain perjudian.

## 2. Kegunaan Penelitian

- a. Penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan pemahaman penulis khususnya dalam tema yang diteliti.
- b. Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan kepada pemerintah dalam menentukan kebijakan dan memberikan langkah-langkah untuk memberikan pertanggungjawaban pidana.
- c. Penelitian ini sebagai sumbangan dan alat mendorong bagi rekan-rekan Mahasiswa untuk melakukan penelitian sarjana hukum selanjutnya yang terkait dengan pertanggungjawaban pidana terhadap pemilik domain perjudian.

## D. Kerangka Teori

### 1. Teori *Differential Association*

Dalam kasus yang penulis teliti, penulis menggunakan teori *Differential Association*, Edwin H Shutterland mengenalkan teori kriminologi yang ia namakan dengan istilah “teori asosiasi diferensial” di kalangan kriminologi Amerika Serikat, dan ia orang yang pertama kali memperkenalkan teori ini. Dalam teorinya tersebut, Shutterland berpendapat bahwa perilaku kriminal merupakan perilaku yang dapat dipelajari di dalam lingkungan sosial, artinya semua tingkah laku dapat dipelajari dengan berbagai cara. Oleh karena itu, perbedaan tingkah laku yang *conform* dengan *criminal* adalah apa dan bagaimana sesuatu itu dapat dipelajari.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Frank P Williams, Marilyn D McShane, *Criminology Theory*, Anderson Publishing, New York, 1998, hlm. 48.

Dapat disimpulkan bahwa munculnya teori asosiasi diferensial adalah didasarkan pada:

1. Bahwa setiap orang akan menerima dan mengakui pola-pola perilaku yang dapat dilaksanakan.
2. Kegagalan untuk mengikuti pola tingkah laku dapat menimbulkan inkonsistensi dan ketidakharmonisan.
3. Konflik budaya / *conflick of culture* merupakan prinsip dasar dalam menjelaskan kejahatan.<sup>9</sup>

Berdasarkan teori asosiasi diferensial tingkah laku jahat dapat kita pelajari melalui interaksi dan komunikasi, yang dipelajari dalam kelompok adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan-alasan atau nilai-nilai serta tingkah laku yang mendukung perbuatan jahat.<sup>10</sup>

### 2. Teori Anomi

Anomi adalah sebuah istilah yang diperkenalkan oleh Emile Durkheim untuk menggambarkan keadaan yang kacau, tanpa norma atau peraturan. Teori anomie merupakan salah satu aliran pemikiran kriminologi positif. Dimana aliran yang menekankan bahwa manusia tidak memiliki kehendak yang bebas dan perilaku manusia itu ditentukan oleh faktor-faktor diluar kontrolnya atau terletak pada kelompok sosial atau lingkungan. Baik faktor biologis maupun kultural.<sup>11</sup>

Durkheim mempercayai bahwa hasrat-hasrat manusia adalah tak terbatas, “*insatiable and*

---

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 50.

<sup>10</sup> Widodo, *Memerangi Cybercrime Karakteristik Motivasi dan Strategi Penanganannya Dalam Perspektif Kriminologi*, Aswaja Persindo, Yogyakarta, 2013, hlm. 72.

<sup>11</sup> B. Simandjuntak, *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, Tarsito, Jakarta, 1981, hlm. 56.

*bottomless abyss*” (jurang yang tak pernah puas dan tak berdasar).<sup>12</sup> Karena alam tidak mengatur batas-batas biologis yang ketat untuk kemampuan manusia sebagaimana ia mengatur makhluk lain seperti bintang-bintang. Menurutnya kita telah mengembangkan aturan-aturan sosial yang meletakkan takaran yang realistis diatas aspirasi-aspirasi kita.<sup>13</sup>

Dalam penerapannya teori anomie dapat digunakan sebagai alat analisis untuk melakukan kejahatan siber / *Cybercrime*. Teori anomie beranggapan bahwa kejahatan muncul karena dalam masyarakat tidak ada norma yang mengatur suatu aktifitas tersebut. Berdasarkan uraian Agus Raharjo, dalam praktik ada sekelompok orang yang menolak kehadiran hukum untuk mengatur kegiatan didunia maya. Menurut kelompok ini dunia *virtual* adalah ruang yang bebas sehingga pemerintah tidak mempunyai kewenangan campur tangan dalam aktifitas tersebut, termasuk mengatur dengan sarana hukum.<sup>14</sup>

### E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual disusun berdasarkan latar belakang permasalahan, ditunjang oleh teori-teori yang ada dan bukti-bukti empirik dari hasil-hasil penelitian terlebih dahulu, maupun jurnal-jurnal yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, kemudian dirumuskan kedalam suatu kerangka konseptual atau kerangka pemikiran.<sup>15</sup> Maka penulis memandang perlu menjelaskan konsep

yang digunakan dalam penelitian ini dalam hukum positif Indonesia, yaitu:

1. Pertanggungjawaban Pidana adalah penilaian keadaan dan kemampuan seseorang yang diduga melakukan tindak pidana apakah ia dapat dimintai pertanggungjawaban atau tidak.<sup>16</sup>
2. Tindak Pidana adalah Suatu perbuatan yang dilakukan manusia yang dapat bertanggungjawab yang mana perbuatan tersebut dilarang atau diperintahkan atau dibolehkan oleh Undang-undang yang diberi sanksi berupa sanksi Pidana.<sup>17</sup>
3. Internet adalah merupakan koneksi jaringan komputer global yang menghubungkan komputer di seluruh dunia meskipun berbeda sistem operasi.<sup>18</sup>
4. *Cyberspace* adalah dunia atau tempat beroperasinya kegiatan atau kehidupan internet.<sup>19</sup>
5. Domain (web/situs/alamat) adalah merupakan suatu alamat dari sebuah website atau situs di internet.<sup>20</sup>
6. *Cybercrime* adalah keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya dan bentuk-bentuk kejahatan konvensional yang menggunakan atau dengan bantuan komputer.<sup>21</sup>

<sup>16</sup> Erdianto Efendi, *Op.cit*, hlm. 109.

<sup>17</sup> Erdianto, “Penyelesaian Tindak Pidana Yang Terjadi Diatas Tanah Sengketa”, *Jurnal Ilmu Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Riau, Edisi 3, No. 1 Agustus 2012, hlm. 20.

<sup>18</sup> Melwin Syahrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, Andi Offsite, Yogyakarta, 2005, hlm. 206.

<sup>19</sup> Judhariksawan, *Pengantar Hukum Telekomunikasi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 3.

<sup>20</sup> <http://www.domainesia.com>, diakses, tanggal, 3 Februari 2020.

<sup>21</sup> Swis Tantoro, “Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik”, *Jurnal FISIP*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, Edisi 1, No. 1 Februari 2016, hlm. 2.

<sup>12</sup> Santoso Topo dan Eva Achjani Zulfa, *Kriminologi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 61.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> Suteki, dan Galang Taufany, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, Praktik)*, Raja Grafindo Persada, Depok, 2018, hlm. 209.

7. Pemilik Domain adalah pengelola domain baik itu perorangan, badan usaha, ataupun yang dikelola oleh negara yang memanager suatu kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar atau animasi, dan berita atau gabungan dari semuanya untuk dapat diakses oleh semua orang melalui jaringan internet.<sup>22</sup>
8. Perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.<sup>23</sup>
9. *Internet Protocol* (IP) adalah standar komunikasi data yang digunakan oleh komunitas internet dalam proses tukar-menukar data dari suatu komputer ke komputer lain dalam jaringan internet.<sup>24</sup>
10. Pemain judi adalah merupakan orang yang memainkan suatu permainan dengan menggunakan uang atau barang sebagai taruhan.<sup>25</sup>
11. Bandar Judi adalah pemain yang menjadi lawan pemain-pemain lain sekaligus orang yang menyelenggarakan perjudian.<sup>26</sup>

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jika dilihat dari jenisnya maka penelitian ini tergolong penelitian hukum normatif. Penelitian yang diajukan kepada

<sup>22</sup> Deni Darmawan dan Deden Hendra Permana, *Desain dan Pemograman Website*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 3.

<sup>23</sup> Kitab Undang-undang Hukum Pidana, pasal, 303, ayat. 3.

<sup>24</sup> <http://www.nurainiajeeng.wordpress.com/2011/10/06/penjelasan-tentang-internet-protokol-ip-address-domain-dan-nama-server/>, diakses tanggal, 26 Februari 2020.

<sup>25</sup> <https://www.laurenciastepanie.wordpress.com/>, diakses tanggal, 26 Februari 2020.

<sup>26</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

pendekatan undang-undang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.<sup>27</sup>

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu suatu penelitian yang bertujuan membuat gambaran permasalahan secara jelas dan terperinci.<sup>28</sup> Penelitian deskriptif menggambarkan dan menganalisis permasalahan yang dikemukakan yang bertujuan untuk mendeskriptifkan secara konkrit tentang penegakan hukum pidana terhadap pemilik domain perjudian di internet berdasarkan perspektif undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

## 2. Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis membutuhkan data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui kepustakaan yang sesuai dengan permasalahan.<sup>29</sup> Jenis data sekunder terdiri dari:

### a. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer adalah bahan-bahan hukum yang bersifat pokok dan mengikat yang berkaitan dengan masalah yang diteliti penulis diantaranya:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945
2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
3. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian
4. Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang perubahan

<sup>27</sup> Amirudin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo, Jakarta, 2012, hlm. 29.

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, 2005, hlm. 12.

atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

#### b. Bahan Hukum Sekunder

Merupakan bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan primer, seperti hasil penelitian, pendapat para pakar hukum, serta buku-buku yang berkaitan dengan perjudian dan *cybercrime*, serta literatur lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Internet.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Karena jenis penelitian yang digunakan adalah normatif, maka metode pengumpulan bahan hukum yang penulis gunakan penelitian kepustakaan. Kajian kepustakaan yaitu penulis mengambil kutipan dari buku bacaan, literatur, atau buku pendukung yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

### 4. Analisis Data

Data yang telah terkumpul dari studi kepustakaan, selanjutnya diolah dengan cara seleksi, klasifikasi, secara sistematis, logis, dan yuridis secara kualitatif. Dalam penelitian normatif, pengolahan data hakikatnya kegiatan untuk mengadakan sistematisasi terhadap bahan-bahan tertulis.<sup>30</sup> Analisis data yang dilakukan adalah analisis data secara kualitatif yaitu bertujuan

memahami, menginterpretasikan, mendeskripsikan, suatu realitas.<sup>31</sup>

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana

##### 1. Pengertian Tindak Pidana

Tindak pidana merupakan rumusan tentang perbuatan yang dilarang untuk dilakukan (dalam peraturan perundang-undangan) yang disertai dengan ancaman pidana bagi siapa yang melanggar larangan tersebut. Perbuatan (*feit*) disini adalah unsur pokok dari suatu tindak pidana yang dirumuskan tersebut.<sup>32</sup>

Istilah tindak pidana tersebut merupakan terjemahan dari *strafbaarfeit*, di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) tidak terdapat penjelasan dengan yang dimaksud dengan *strafbaarfeit* itu sendiri. Biasanya tindak pidana disinonimkan dengan delik, yang berasal dari bahasa Latin yakni kata *delictum*. Dalam kamus hukum Delik adalah perbuatan yang dapat dikenakan hukuman karena merupakan pelanggaran terhadap undang-undang (tindak pidana).<sup>33</sup>

Memperhatikan definisi diatas, maka ada beberapa syarat untuk menentukan perbuatan itu sebagai tindak pidana, syarat tersebut ialah sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a. Harus ada perbuatan manusia
- b. Perbuatan manusia itu bertentangan dengan hukum

<sup>31</sup> *Ibid*, hlm. 72.

<sup>32</sup> P.A.F Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 179.

<sup>33</sup> Sudarsono, *Kamus Hukum Cetakan Kelima*, Rineka Cipta, Jakarta, 2007, hlm. 92.

<sup>34</sup> Rasyid Ariman dan Fahmi Raghieb, *Hukum Pidana*, Setara Press, Malang, 2015, hlm. 60.

<sup>30</sup> Darmi Rosa, "Penerapan Sistem Presidensial dan Implikasinya Dalam Penyelenggaraan Pemerintahan Negara di Indonesia, *Jurnal Ilmu Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Menara Yuridis, Edisi 3, 2009, hlm. 71.

- c. Perbuatan itu dilarang oleh Undang-Undang dan diancam dengan pidana
- d. Perbuatan itu dilakukan oleh orang yang dipertanggungjawabkan
- e. Perbuatan itu harus dapat dipertanggungjawabkan kepada si pembuat.

## 2. Jenis-Jenis Tindak Pidana

Dalam hukum pidana diadakan pembagian mengenai tindak pidana itu. Pembagian itu ada yang memang dipergunakan KUHP dan ada pula yang di adakan oleh doktrin. KUHP mengadakan pembagian ke dalam dua jenis tindak pidana yaitu sebagai berikut:<sup>35</sup>

- a. Kejahatan (*misdrifven*); dan
- b. Pelanggaran (*overtredingen*);

Dalam KUHP kita sebelum tahun 1918 dikenal dengan tiga jenis tindak pidana, yaitu:

- a. Kejahatan-Kejahatan ( *misdaden*)
- b. Perbuatan-Perbuatan buruk (*wanbedrijfven*)
- c. Pelanggaran-Pelanggaran (*overtredingen*).

Pembagian tiga jenis ini sesuai dengan KUHP di Negeri Belanda yang waktu itu berlaku *Code Penal* Perancis sebagai negara penjajah yang memberlakukan KUHPnya dengan tiga pembagian yaitu.<sup>36</sup>

- a. Misdaden : *Crimes*
- b. Wanbedrijfven : *delits*
- c. Overtredingen : *contraventions*

## 3. Subjek Tindak Pidana

Subjek perbuatan pidana yang diakui oleh KUHP adalah manusia (*natuurlijk person*). Konsekuensinya, yang dapat menjadi pelaku perbuatan pidana adalah manusia. Hal ini dapat dilihat pada rumusan delik dalam KUHP yang

dimulai dari kata-kata “barang siapa”. Kata “barang siapa” jelas merujuk pada orang atau manusia, bukan badan hukum. Sehingga kita dapat menyimpulkan bahwa dalam ketentuan umum KUHP Indonesia yang dipergunakan sampai saat ini, Indonesia masih menganut bahwa suatu delik hanya dapat dilakukan oleh manusia. Sedangkan fiksi/badan hukum (*recht person*) yang dipengaruhi oleh pemikiran Von Savigny yang terkenal dengan teori fiksi (*fiction teory*) tidak diakui dalam hukum pidana. Sebab pemerintah Belanda pada saat ini tidak bersedia mengadopsi ajaran hukum perdata ke dalam hukum pidana.<sup>37</sup>

## 4. Unsur-Unsur Tindak Pidana

Dalam suatu peraturan perundang-undangan pidana selalu mengatur tentang tindak pidana selalu mengatur tentang tindak pidana. Untuk mengetahui adanya tindak pidana, maka pada umumnya dirumuskan dalam peraturan perundang-undangan pidana tentang perbuatan-perbuatan yang dilarang dan disertai dengan sanksi. Dalam rumusan tersebut ditentukan beberapa unsur atau syarat yang menjadi ciri atau sifat khas dari larangan tadi sehingga dengan jelas dapat dibedakan dari perbuatan lain yang tidak dilarang. Perbuatan pidana menunjuk kepada sifat perbuatannya saja, yaitu dapat dilarang dengan ancaman pidana kalau dilanggar.<sup>38</sup>

Menurut Simons, unsur-unsur tindak pidana (*strafbaarfeit*) adalah.<sup>39</sup>

<sup>37</sup> Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 111.

<sup>38</sup> Mulyati Pawennei dan Rahmanuddin Tomalili, *Op.Cit*, hlm. 10.

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 72.

<sup>36</sup> *Ibid.*

- a. Perbuatan manusia (positif atau negatif, berbuat atau tidak berbuat atau membiarkan)
- b. Diancam dengan pidana (*statbaar gesteld*)
- c. Melawan hukum (*onrechtig*)
- d. Dilakukan dengan kesalahan (*met schuld in verband staand*) oleh orang yang mampu bertanggungjawab (*toerekeningsvatbaar person*).

## B. Tinjauan Umum Tentang Cybercrime

### 1. Pengertian Cybercrime

Salah satu masalah yang muncul akibat perkembangan teknologi informasi adalah lahirnya kejahatan-kejahatan yang sifatnya baru khususnya yang mempergunakan internet sebagai alat bantu yang disebut juga dengan *cybercrime* atau kejahatan didalam dunia maya, seperti *hacker*, *cracker*, *cybersquatting*, dan sebagainya.<sup>40</sup> Seseorang yang menguasai dan mampu mengoperasikan komputer seperti operator, *programer*, analisis, *consumer*, maupun seorang kasir dapat melakukan kejahatan siber. Cara-cara yang bisa dilakukan dengan merusak data, mencuri data, dan menggunakannya secara illegal.<sup>41</sup>

### 2. Karakteristik Cybercrime

Berdasarkan literatur serta praktiknya, *cybercrime* memiliki beberapa karakteristik, yaitu:<sup>42</sup>

- a. Perbuatan dilakukan secara illegal, tanpa hak atau tidak etis terjadi dalam ruang/wilayah siber/*cyber space*/, sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku terhadapnya;

- b. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan apa pun peralatan yang terhubung dengan internet;
- c. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materil maupun inmateril (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional;
- d. Pelakunya adalah orang yang menguasai dalam penggunaan internet beserta aplikasinya;
- e. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional atau melintasi batas negara.

### 3. Bentuk-Bentuk Cybercrime

*Cybercrime* mempunyai bentuk beragam, karena setiap negara tidak selalu sama dalam melakukan kriminalisasi. Begitu pula, dalam setiap negara dalam menyebut apakah suatu perbuatan tergolong kejahatan *cybercrime* atau bukan kejahatan *cybercrime* juga belum tentu sama. Secara teoritik, berkaitan dengan konsepsi kejahatan. Muladi mengemukakan bahwa asas *mala in se* mengajarkan bahwa suatu perbuatan dikategorikan sebagai kejahatan karena masyarakat dengan sendirinya menganggap perbuatan tersebut jahat. Sedangkan berdasarkan asas *mala prohibita*, suatu perbuatan dianggap jahat karena melanggar peraturan perundang-undangan.<sup>43</sup>

## C. Tinjauan Umum Tentang Perjudian

### 1. Pengertian Perjudian

Judi atau permainan menurut kamus besar bahasa indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.<sup>44</sup> Perjudian

<sup>40</sup> Didik M Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyberlaw Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm. 22.

<sup>41</sup> H Sutarnan, *Cybercrime, Modus Operandi dan Penanggulangannya*, Laksbang Persindo, Yogyakarta, 2007, hlm. 4.

<sup>42</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Refika Aditama, Jakarta, 2005, hlm. 76.

<sup>43</sup> Muladi, *Hak Asasi Manusia dan Reformasi Hukum Di Indonesia*, Habibie Center, Jakarta, 2002, hlm. 196

<sup>44</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 419.

diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada harta atau jumlah uang semula.<sup>45</sup> Selain itu perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan jadi pemenang, pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada sipemenang, pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.<sup>46</sup>

## 2. Bentuk-Bentuk Perjudian

Adapun bentuk perjudian itu ada dua yakni perjudian yang mendapat izin dari pemerintah (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau (illegal), berikut adalah penjelasannya:<sup>47</sup>

- a. Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum. Sebagai contohnya adalah Casino-casino dan petak sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan untuk mendapatkan penghasilan inkonvensional dan memuaskan dorongan judi

manusia yang pada intinya tidak bisa ditekan atau dimusnahkan;

- b. Sedangkan bentuk judi illegal ini tidak mendapat izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel, permainan judi ini sebelumnya ada pemberitahuan di media-media yang ada bahwa akan dilegal kan pemerintah tetapi sampai saat ini masih belum ada keputusan apapun dari pemerintah.

## 3. Jenis-Jenis Perjudian

Perjudian dikategorikan menjadi tiga dalam peraturan pemerintah nomor sembilan tentang pelaksanaan penertiban perjudian, yaitu:<sup>48</sup>

- a. Perjudian di casino terdiri dari *roulette, blackjack, baccarat, crepseno, tombola, super ping-pong, lotto fair, satan, paykyu, slot machine*, lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar, *poker, kiu-kiu*, dll.
- b. Perjudian ditempat keramaian terdiri dari lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar, lempar gelang, lempar coin, kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba/kambing, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, mayong atau macak, dan erek-erek.
- c. Perjudian yang dikaitkan kebiasaan terdiri dari adu ayam, adu sapi, adu kerbau, pacu kuda, karapan sapi, adu domba atau kambing.

## 4. Pengaturan Tindak Pidana Perjudian

Menurut pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 menyatakan bahwa semua tindak

---

<sup>45</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hlm. 367.

<sup>46</sup> M. Sudrajat Bassar, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*, Remadja Karya, Bandung, 1986, hlm. 179.

<sup>47</sup> Kartini Kartono, *Op.cit*, hlm. 55.

---

<sup>48</sup> Peraturan Pemerintah No. 9 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

pidana perjudian sebagai kejahatan. Bahwa pada hakekatnya perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan agama islam, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian adalah penyakit masyarakat yang menunggal dengan kejahatan yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah di berantas.<sup>49</sup>

#### **D. Tinjauan Umum Tentang Pertanggungjawaban Pidana**

##### **1. Pengertian Pertanggung Jawaban Pidana**

Pertanggungjawaban pidana adalah pertanggungjawaban orang terhadap tindak pidana yang dilakukannya. Terjadinya pertanggungjawaban pidana karena telah ada tindak pidana yang dilakukan seseorang. Pertanggungjawaban pidana pada hakikatnya merupakan suatu mekanisme yang dibangun oleh hukum pidana untuk bereaksi terhadap pelanggaran atas 'kesepakatan menolak' suatu perbuatan tertentu.<sup>50</sup>

##### **2. Kesalahan dalam pertanggungjawaban Pidana**

Kesalahan adalah dapat dicelanya pembuat tindak pidana karena dilihat dari segi masyarakat sebenarnya dapat berbuat lain jika tidak ingin melakukan perbuatan tersebut.<sup>51</sup> Orang dapat dikatakan mempunyai kesalahan, jika pada waktu melakukan perbuatan pidana,

dilihat dari segi masyarakat dapat dicela karenanya, yaitu kenapa melakukan perbuatan yang merugikan masyarakat padahal mampu untuk mengetahui makna dari perbuatan tersebut, dan karenanya dapat bahkan harus menghindari perbuatan demikian.<sup>52</sup>

##### **3. Kemampuan Bertanggungjawab**

Roeslan saleh mengatakan bahwa orang yang mampu bertanggungjawab itu harus memenuhi tiga syarat, yaitu:<sup>53</sup>

- a. Dapat menginsyafi makna dari pada perbuatannya
- b. Dapat menginsyafi bahwa perbuatannya itu tidak dapat dipandang patut dalam pergaulan masyarakat
- c. Mampu untuk menentukan niat atau kehendaknya dalam melakukan perjalanan

### **BAB III**

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Pertanggungjawaban pidana di Indonesia terhadap pemilik Domain Perjudian berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.**

Dalam ketentuan hukum di Indonesia. Yurisdiksi terhadap kejahatan didunia maya dilakukan berdasarkan asas teritorial atau kewilayahan. Hal itu dapat dilihat dari pengaturan pasal 2 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di luar wilayah hukum Indonesia maupun di wilayah hukum Indonesia, yang memiliki

---

<sup>49</sup> Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban perjudian

<sup>50</sup> Chairul Huda, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Kencana, Jakarta, 2006, hlm. 70.

<sup>51</sup> Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, hlm. 157.

---

<sup>52</sup> *Ibid*, hlm. 157.

<sup>53</sup> Roeslan Saleh, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*, Centra, Jakarta, 1981, hlm. 58.

akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.<sup>54</sup>

Yurisdiksi sebagaimana yang sebagaimana diatur dalam pasal 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjangkau wilayah hukum yang sangat luas. Dalam hal ini perlu diperhatikan pula prinsip internasional dimana penegakan hukum baru dapat dilakukan apabila masing-masing negara menetapkan suatu perbuatan sebagai tindak pidana. Artinya, penegak hukum di Indonesia baru dapat melakukan kerjasama internasional dalam penegakan hukum dengan negara lain apabila Indonesia dan negara yang diminta tersebut sama-sama menetapkan perjudian online sebagai tindak pidana.<sup>55</sup>

#### **B. Kelemahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai pertanggungjawaban pidana pemilik domain perjudian.**

Dalam hukum pidana konsep *liability* atau pertanggungjawaban merupakan konsep sentral yang dikenal dengan ajaran kesalahan. Dalam bahasa latin ajaran dikenal dengan istilah *mens rea*. Suatu perbuatan tidak membuat seseorang bersalah kecuali pikiran orang itu jahat.<sup>56</sup> Dalam sistem hukum *common law* adapun syarat-syarat itu diartikan dalam *mens rea*.<sup>57</sup>

#### **Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengabaikan Yurisdiksi Hukum**

Pasal (37) yang berbunyi “setiap orang dengan sengaja melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan pasal 36 diluar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada diwilayah yurisdiksi Indonesia”.<sup>58</sup>

Mungkin pasal (37) ini dibuat agar dalam kondisi dimana seseorang yang berada di Indonesia atau seseorang warga negara Indonesia melakukan perjudian terhadap warga negara lain dengan menggunakan server yang ada di negara lain, orang tersebut dapat dijerat dengan undang-undang ini. Akan tetapi karena pasal (27) mengatur tindakan-tindakan yang tidak memiliki standar yang sama dengan negara lain, ditambah dengan pasal (34) yang mengatur masalah penjualan perangkat keras dan lunak, pasal 37 otomatis menghasilkan konflik yurisdiksi. Contohnya adalah apabila seorang warga negara Indonesia memproduksi perangkat lunak komputer khusus untuk perjudian selama berada di Amerika Serikat yang melegalkan perjudian dan perangkat tersebut dikirim ke Indonesia untuk di *Instal* di komputer yang berada di Indonesia, untuk di ekspor ke Amerika Serikat, lalu orang tersebut kembali di Indonesia, maka berdasarkan pasal 37, pasal 34, dan pasal 27 orang ini dapat dikenakan sanksi karena ia melakukannya bukan untuk tujuan kegiatan penelitian dan pengujian. Karena itu didaerah yurisdiksi hukum dimana tindakan itu dilakukan, sama sekali tidak terjadi pelanggaran hukum, pasal 37 ini telah mengabaikan yurisdiksi hukum dan dengan demikian Undang-Undang ITE ini memiliki cacat hukum.

---

<sup>54</sup> Vyavahara Duta, “Kebijakan formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia”, *Disertasi*, Program Doktor Ilmu Hukum Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, 2019, hlm. 26.

<sup>55</sup> *Ibid.*

<sup>56</sup> Roeslan Saleh, *Pikiran-Pikiran tentang Pertanggungjawaban Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1982, hlm. 23.

<sup>57</sup> *Ibid.*, hlm. 32-33.

---

<sup>58</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Pasal 37)

## BAB IV PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Bahwa pertanggungjawaban hukum pidana terhadap pemilik domain perjudian di internet berdasarkan perspektif Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah atas dasar kesalahan yang sifatnya kesengajaan dan kealpaan yang dilakukan pemilik domain perjudian, sehingga pertanggungjawaban hukum pidana dapat dijatuhkan terhadap orang yang memiliki domain perjudian khususnya di Indonesia karena Indonesia sendiri dalam aturan hukumnya melarang segala bentuk perjudian, sehingga dapat dikenakan pasal 27 ayat (2) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 terhadap perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Kelemahan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap pemilik domain perjudian adalah pengertian secara jelas tentang tindak pidana perjudian tidak terdapat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan peraturan mengenai perjudian ini hanya berdefinisikan perjudian yang hanya dilakukan di dunia nyata dan tidak ada definisi perjudian yang dilakukan di dunia maya (*online*) yang mana perjudian di dunia nyata dan di dunia maya adalah kedua hal yang berbeda.

### B. Saran

1. Berdasarkan kesimpulan di atas penulis menyarankan, yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

memerlukan berbagai perbaikan atau revisi, terutama pada perjudian melalui internet.

2. Diperlukan sinergi antara kesadaran hukum dan kesadaran moral dari masyarakat dalam penegakan hukum terhadap perjudian, dan pemerintah harus mempertegas peraturan yang mengatur mengenai perjudian online secara lebih jelas dan rinci, termasuk didalamnya peraturan yang mengatur yurisdiksi hukum yang jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Ali, M. 2011. *Dasar Dasar Hukum Pidana*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Amirudin, & Zainal Asikin. 2012. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ariman, R., & Raghil, F. 2015. *Hukum Pidana*. Malang: Setara Press.
- Basar, M. S. 1986. *Tindak Tindak Pidana Tertentu*. Bandung: Remadja Karya.
- Darmawan, D., & Deden Hendra. 2013. *Desain dan Pemograman Website*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, C. 2011. *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Judhariksawan. 2005. *Pengantar Hukum Telekomunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lamintang, P. 2006. *Dasar Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.

- Mansur, D. M., & Gultom, E. 2005. *Cyberlaw Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Muladi. 2002. *Hak Asasi Manusia dan Reformasi Hukum Di Indonesia*. Jakarta: Habibie Center.
- Saleh, R. 1981. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*. Jakarta: Centra.
- Saleh, R. 1982. *Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggungjawaban Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Simandjuntak, B. 1981. *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Jakarta: Tarsito.
- Sitompul, J. 2012. *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Ciptat: Tatanusa.
- Soekanto, S. 2005. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Sudarsono. 2007. *Kamus Hukum Cetakan Kelima*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutarman, H. 2007. *Cybercrime, Modus Operandi dan Penanggulangannya*. Yogyakarta: Laksbang Persindo.
- Suteki, & Galang, T. 2018. *Metologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, Praktik)*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Syahrizal, M. 2005. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offsite.
- Topo, S., & Eva Zulfa. 2012. *Kriminologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wahid, A., & Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara Cybercrime*. Jakarta: Refika Aditama.
- Widodo. 2009. *Sistem Pemidanaan Dalam Cybercrime*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.
- widodo. 2013. *Memerangi Cybercrime Karakteristik Motivasi dan Strategi Penaganannya Dalam Perspektif Kriminologi*. Yogyakarta: Aswaja Persindo.

## B. Jurnal/Skripsi/Disertasi

- Co, M. F. 1935. Supreme Court of the United States. *Jurnal Westlaw*.
- Duta, V. 2019. Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia. *Disertasi Program Doktor Ilmu Hukum Universitas Gajah Mada*.
- Erdianto. 2012. Penyelesaian Tindak Pidana Yang Terjadi Diatas Tanah Sengketa. *Jurnal Ilmu Hukum*.
- Rosa, D. 2009. Penerapan Sistem Presidensial dan Implikasinya dalam Penyelenggaraan Pemerintahan Negara di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*.
- Tantoro, S. 2016. Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Politik*.
- Zanghellini, A. August 2017. A Conteptual Analysis in Analytic Jurisprudence. *Canadian Journal of Law and Jurisprudence*.

## C. Peraturan Perundang Undangan/Kamus

Undang-Undang Dasar 1945  
Kitab Undang Undang Hukum Pidana  
Kamus Besar Bahasa Indonesia  
Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974  
Tentang Perjudian  
Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016  
tentang Perubahan Atas  
Undang-Undang Nomor 11  
Tahun 2008 Tentang Informasi  
dan Transaksi Elektronik

#### **D. Website**

*<http://www.domainesia.com>*, diakses  
tanggal, 03 Februari 2020.

*<http://www.m.detik.com/news/berita/d-2482457/sindikata-judi-online-di-alam-sutera-pakai-teknik-spoofing-agar-tidak-terlacak>*,  
diakses tanggal, 03 Februari 2020.

*<http://www.nurainiajeeng.wordpress.com/2011/10/06/penjelasan-tentang-internet-protokol-ip-address-domain-dan-nama-server/>*, diakses tanggal, 26  
Februari 2020.

*<https://www.laurenciastepanie.wordpress.com>*, diakses tanggal, 26  
Februari 2020.

*<http://kbbi.web.id/komputer>*, diakses  
pada tanggal 26 oktober 2020.