

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN *SLOT ONLINE* DALAM HUKUM PIDANA INDONESIA (Studi Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid. Sus/2019)

Arum Rindani

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

E-mail: arumrindaniar@gmail.com

Citation: Rindani, Arum. **Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Slot Online* Dalam Hukum Pidana Indonesia (Studi Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid. Sus/2019).** *LEX LAGUENS: Jurnal Kajian Hukum dan Keadilan* 1.2.2023. 103-112.

Submitted:

Revised:

Accepted:

Abstrak

Kemajuan teknologi dapat menimbulkan dampak negatif berupa kejahatan baru (cybercrime) yang salah satunya berupa tindak pidana perjudian. Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaturan tindak pidana perjudian *slot online* dalam hukum pidana Indonesia dan bagaimana pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana tanpa hak membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian *slot online* berdasarkan putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid.Sus/2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Analisis dilakukan dengan menggunakan studi Pustaka terhadap referensi yang relevan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta analisis terhadap Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid. Sus/2019 yang berisikan penolakan terhadap permohonan tingkat kasasi atas kasus perjudian *slot online*.

Kata Kunci: KUHP, Perjudian online; UU ITE

Abstract

Technological advances can have a negative impact in the form of new crimes (cybercrime), one of which is the crime of gambling. This research was conducted with the aim of finding out how the criminal act of gambling is regulated slot online in Indonesian criminal law and what is the criminal responsibility of perpetrators of criminal acts without the right to make accessible electronic information that has gambling content slot online based on Supreme Court decision Number 1964 K/Pid.Sus/2019. The method used in this research is a qualitative method with a case study approach. Analysis was carried out using a literature study of relevant references. The results obtained from this research are in the form of Regulations for the Crime of Gambling in the Criminal Code (KUHP), Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, as well as an analysis of the Supreme Court Decision Number 1964 K/Pid. Sus/2019 which contains the rejection of the appeal for cassation in the online slot gambling case.

Keywords: KUHP; Online Gambling; UU ITE

A. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terjadi pada era globalisasi, banyak aspek penunjang kehidupan manusia yang mengalami kemajuan akibat adanya teknologi. Keberadaan teknologi di dalam kehidupan manusia menghadirkan adanya modernisasi di dalam berbagai aspek. Salah satu aspek yang mengalami modernisasi akibat adanya teknologi yakni kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Pada era modernisasi, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal tersebut salah satunya dibuktikan dengan keberadaan media elektronik yang digunakan oleh hampir semua kalangan Masyarakat. Perkembangan teknologi dan informasi yang dipadukan dengan media elektronik menyebabkan munculnya alat baru yaitu Internet.¹

Peran teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi sangat bermanfaat, menciptakan dunia dengan kompleksitas yang tidak terbatas, jarak yang tidak terbatas, ruang dan waktu yang tidak terbatas, yang berimplikasi pada perbaikan dan efisiensi. Gaya hidup masyarakat akan berubah seiring dampak globalisasi terhadap pemanfaatan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi serta mendorong perubahan sosial, budaya, ekonomi, hukum, keamanan, dan pertahanan yang berkembang dalam tatanan kehidupan. Kemajuan yang dibawa oleh Internet saat ini dapat dicapai melalui media elektronik seperti komputer.² Komputer dalam bahasa latin disebut dengan *Computare* yang dibuat untuk digunakan sebagai alat berhitung.³ Pada mulanya komputer dibuat untuk digunakan sebagai alat berhitung yang kemudian saat ini komputer dapat membawa perubahan sosial bagi masyarakat salah satunya yaitu berubahnya sikap berinteraksi kepada sesamanya sebagai manusia.⁴

Kecanggihan pada teknologi informasi dan komunikasi bukan hanya memberikan dampak positif, namun juga mempunyai dampak yang tidak baik salah satunya yaitu dapat memberikan kesempatan untuk dijadikan alat untuk perbuatan tindak kejahatan-kejahatan baru (*cybercrime*) sehingga dibutuhkan upaya proteksi untuk menghindari terjadinya bentuk-bentuk dari kejahatan tersebut.⁵ Kejahatan merupakan segala bentuk perbuatan

¹ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*, (Jakarta: PT Refika Aditama, 2005), hlm. 103.

² Ardi Saputra Gulo, Sahuri Lasmadi, dan Kabib Nawawi, *Cybercrime dalam Bentuk Phising Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jurnal Pampas, (Vol 1 No. 2, 2020), hlm. 69.

³ Melwin Syafirzal, *Pengantar Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: PT. CV. Andi Offset, 2005), hlm.7.

⁴ Dikdik M. Arif Mansyur, dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2005), hlm 3.

⁵ Ardi Saputra Gulo, Sahuri Lasmadi, dan Kabib Nawawi, *Cybercrime dalam Bentuk Phising Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jurnal Pampas, (Vol 1 No. 2, Juni 2020), hlm.69

yang memenuhi perumusan ketentuan-ketentuan KUHP. Kejahatan adalah tingkah laku yang melanggar hukum dan melanggar norma-norma sosial, sehingga segala bentuk kejahatan merupakan perbuatan yang ditentang oleh masyarakat.⁶ Dengan adanya perkembangan teknologi yang terjadi pada era globalisasi, maka banyak kejahatan baru yang dikemas menggunakan media elektronik. Oleh karena itu, perlu dilakukan adanya pengawasan terhadap penggunaan media elektronik dari adanya penyalahgunaannya menjadi media bagi terjadinya kejahatan baru.

Salah satu penggunaan media yang perlu diperhatikan yakni berkaitan dengan pengiklanan. Terdapat banyak pengiklanan di media sosial yang mengakui bahwa produk atau layanan yang diakui atau di mungkin pada prinsipnya menyesatkan atau melanggar hukum tetapi tetap dilakukan hanya untuk alasan profesional. Salah satu pengiklanan yang menyesatkan dan melanggar aturan hukum adalah endorsement yang memuat konten perjudian slot online dan secara tidak langsung mengajak pengguna media sosial untuk mengikuti permainan slot online tersebut. Judi slot yang dimaksud adalah jenis judi yang system permainannya sendiri memiliki tampilan standar dengan fitur sebuah layar menampilkan rol atau gulungan yang "berputar" saat permainan diaktifkan. Sistem permainannya dan juga dalam sistem secara online memiliki berbagai ragam Menurut Kitab Undang-undang Hukum Pidana, perjudian adalah setiap permainan yang didasarkan pada keuntungan untuk menang, yang pada umumnya kembali lagi kepada keberuntungan masing-masing. Perjudian juga menjadi lebih besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain dari pemain. Perjudian tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain, dan segala peraturan lainnya.⁷

Sebagai negara yang memiliki ketentuan hukum, Indonesia memiliki peraturan yang melarang tindakan perjudian, termasuk kepada tindak perjudian online. Berjudi termasuk ke dalam tindak pidana yang termuat dalam Pasal 542 KUHP, namun terjadi perubahan berdasarkan Pasal 2 ayat (4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menjadi ketentuan pidana yang diatur di dalam Pasal 303 bis KUHP⁸. Perubahan peraturan tersebut semakin memberatkan hukuman bagi pelaku tindak pidana perjudian. Namun, fenomena perjudian di Indonesia masih berada dalam angka yang tinggi. Hal tersebut dapat disebabkan karena adanya motif perjudian yang dilakukan oleh masyarakat

⁶ Kartini Kartono, *Patologi Social*, (Jakarta Utara: PT. CV Rajawali, 1992), hlm. 134.

⁷ R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, hlm 222

⁸ Kudadiri, Najemi, and Erwin, "Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online.", hlm 2

sebagai dalih untuk mendapatkan keuntungan yang besar dengan cara yang instan. Hal tersebut juga di dukung dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang terhubung dengan internet, yang semakin memperluas jaringan para pelaku untuk melakukan tindak pidana perjudian.

Pada dasarnya, judi tradisional dan judi online yang diatur dalam KUHP mempunyai permainan yang sama, namun jenis permainan judi yang dihasilkan berbeda. Judi tradisional lebih menguntungkan jika dapat dimainkan secara tatap muka, sedangkan judi online dilakukan dengan cara yang cerdas. Telepon/PC, juga merupakan suatu bentuk taruhan, yaitu uang dalam bentuk uang, ketentuan permainan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh para pemain judi online dan menggunakan media elektronik yang dapat diakses oleh situs internet sebagai perantara atau penyedia permainan judi online. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana pengaturan tindak pidana perjudian *slot online* dalam hukum pidana Indonesia dan bagaimana pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana tanpa hak membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian *slot online* berdasarkan putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid.Sus/2019.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode pendekatan studi kasus. Metode kualitatif digunakan untuk lebih memfokuskan pembahasannya secara subjektif dengan pendefinisian, penambahan metafora, serta mendeskripsikan permasalahan yang dibahas secara lebih spesifik. Metode kualitatif juga berusaha untuk memperlakukan objek penelitiannya sebagai proses kreatif yang di dalam melakukan penelitian tersebut peneliti dapat sekaligus mencerna kehidupan sosial secara lebih mendalam⁹. Data yang digunakan di dalam menulis diperoleh dengan cara melakukan riset mengenai individu, kelompok, serta institusi terkait terhadap sumber-sumber seperti buku, jurnal, maupun peraturan perundang-undangan. Sumber yang digunakan sebagai referensi merupakan sumber yang relevan dengan permasalahan yang dibahas di dalam penelitian. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan studi literatur. Di dalam melakukan analisis, maka permasalahan akan dikaitkan dengan sumber referensi yang relevan. Di dalam proses analisis data, hal yang dilakukan yakni mereduksi data, merangkum dan memilih data penting yang kemudian dikelompokkan agar

⁹ Somantri, 2018. Memahami Metode Kualitatif. Makara Human Behavior Studies in Asia. hlm 60

mendapatkan gambaran yang lebih jelas serta mempermudah proses penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, hasil pembahasan yang dihasilkan bersifat aktual sesuai dengan literatur yang digunakan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya, Indonesia merupakan negara hukum sesuai dengan Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945). Sebagai negara hukum, maka negara memiliki payung hukum yang mengatur berbagai ketentuan hukum bagi berjalannya suatu negara. Keberadaan hukum dapat bertujuan untuk menyelenggarakan ketertiban dan kedisiplinan hukum guna menciptakan adanya perlindungan bagi seluruh rakyat Indonesia¹⁰. Keberadaan hukum dapat menjerat para pelaku tindak kejahatan yang melanggar ketentuan hukum. Salah satu payung hukum yang berlaku di Indonesia yakni berkaitan dengan hukum tindak pidana perjudian yang dapat dikenakan bagi para pelaku yang melanggar peraturan dengan melakukan tindak pidana perjudian. Namun, seiring berkembangnya teknologi, tindak pidana perjudian dikemas menggunakan media elektronik yang tersambung dengan internet. Perjudian sebagai dampak negative dari internet tersebut menghasilkan tindak pidana baru berupa *cybercrime* yang dikenal dengan istilah perjudian *slot online*.

Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) di Indonesia

Perjudian pada dasarnya termasuk ke dalam tindak pidana yang termuat di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Dasar hukum dalam pemberlakuan KUHP di Indonesia mengacu kepada peraturan peralihan Pasal II UUD 1945 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana. Bagi tindak perjudian, KUHP yang diberlakukan yakni Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Namun peraturan tersebut mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Pada peraturan KUHP sebelum terjadi perubahan, ancaman hukuman yang dapat diterima oleh pelaku tindak pidana perjudian dapat berupa hukuman pidana maksimal sepuluh tahun atau denda paling banyak sebesar dua puluh lima juta rupiah. Namun, setelah terjadi perubahan atas peraturan yang termuat dalam Pasal 303 bis KUHP, hukuman pidana bagi pelaku perjudian yakni a) Sesuai dengan Pasal 303 bis KUHP ayat (1) yakni pidana penjara

¹⁰ Anam, 2022. Tanggungjawab Pidana Pelaku Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.hlm 1

selama empat tahun atau denda sebesar sepuluh juta rupiah; b) Sesuai dengan dengan Pasal 303 bis KUHP ayat (2) yakni pidana penjara selama enam tahun atau denda paling banyak sebesar lima belas juta rupiah. Apabila pelaku melakukan tindak pidana perjudian dalam kurun waktu dua tahun setelah dijatuhi pidana sebelumnya, maka pelaku dapat dijerat dengan hukuman pidana penjara maksimal selama enam tahun atau denda maksimal sebesar lima belas juta rupiah. Peraturan tersebut dapat menjerat segala bentuk perjudian, baik perjudian yang dilakukan secara konvensional secara langsung, maupun perjudian yang dilakukan melalui media elektronik yang terbagi menjadi berbagai bentuk, salah satunya yakni perjudian *slot online*¹¹.

Pengaturan Tindak Pidana Perjudian *Slot Online* dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Tindak pidana berupa perjudian Slot Online merupakan salah satu tindak pidana yang dapat dijerat dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau UU ITE. Pada kasus perjudian, Pasal 27 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur tindak pidana yang berkaitan dengan perbuatan seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak untuk menyebarkan dan/atau membuat informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung perjudian. Di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur mengenai tindak pidana perjudian yang dilakukan secara *online* melalui internet atau komputer. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan bahwa salah satu yang dapat dikenakan Undang-Undang tersebut yakni seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Dengan adanya peraturan UU ITE yang dapat menjerat pelaku tindak pidana perjudian tersebut, maka pihak yang berwenang harus dapat menegakkan aturan hukum bagi tindak pidana perjudian, baik aturan hukum mengenai perjudian secara umum maupun aturan hukum yang secara khusus mengatur tentang perjudian *slot online*.¹²

¹¹ Kudadiri, Najemi, and Erwin, 2023. Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. hlm 4-5

¹² Kudadiri, Najemi, and Erwin, 2023. Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. hlm 5-7

Pengaturan Tindak Pidana Kasus Perjudian *Slot Online* Berdasarkan Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid. Sus/2019

Pada peradilan tingkat kasasi atas tindak pidana perjudian tidak lagi digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan keadilan seperti pada pengadilan tingkat pertama dan pengadilan pada tingkat banding. Peradilan tingkat kasasi dengan hakim Mahkamah Agung bekerja dengan memeriksa dan menilai kebenaran dari penerapan hukum yang telah ditetapkan oleh majelis hakim pada tingkat pengadilan sebelumnya. Di dalam studi kasus putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid. Sus 2019, putusan tersebut diperuntukkan bagi kasus tindak pidana perjudian. Di dalam putusan tersebut, Mahkamah Agung memeriksa perkara tindak pidana khusus pada tingkat kasasi yang dimohonkan oleh Penuntut Umum pada Kejaksaan Negeri Batam. Putusan Mahkamah Agung tersebut dikenakan kepada tersangka atas nama Eva Susanti alias Giselle atas dakwaan yang diajukan oleh Pengadilan Negeri Batam atas pelanggaran terhadap Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP. Atas pelanggaran terhadap pasal tersebut yang mengatur tentang perjudian, maka terdakwa dikenakan hukuman berdasarkan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik¹³.

Dalam pengadilan kasasi tersebut, Mahkamah Agung membaca tuntutan pidana yang dijatuhkan kepada tersangka Eva Susianti alias Giselle yang secara garis besar dapat dinyatakan sebagai berikut : a) Menyatakan bahwa tersangka terbukti secara sah bersalah sesuai dengan Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP karena telah melakukan tindak pidana berupa memberikan kesempatan bagi orang-orang untuk melakukan perjudian dan menjadikan perjudian tersebut sebagai sarana mencari pendapatan hingga menjadi bagian dari perusahaan perjudian tersebut; b) Tersangka telah dijatuhkan pidana penjara selama satu tahun dikurangi selama terdakwa telah berada dalam tahanan sementara; c) Pembacaan barang bukti yang dilakukan oleh terdakwa dalam menjalankan tindak pidana perjudian, yang beberapa barang bukti ditindaklanjuti dengan cara dimusnahkan serta sebagian lainnya dikembalikan kepada terdakwa; dan d) Penetapan biaya perkara kepada terdakwa sebesar lima ribu rupiah.

Dari hasil kasasi yang diajukan oleh pemohon maka diperoleh hasil bahwa Mahkamah Agung memiliki pendapat bahwa alasan pemohon dalam mengajukan kasasi tidak dapat dibenarkan karena *Judex Facti* yang telah ditetapkan tidak salah dalam menerapkan hukum atas kasus pidana perjudian yang menjerat terdakwa. Ditetapkannya putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 didasarkan atas beberapa pertimbangan, antara lain : a) Putusan *Judex Facti* oleh Pengadilan Tinggi Pekanbaru yang menguatkan Putusan Pengadilan Tinggi Batam tidak salah dalam menjerat terdakwa dengan UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; b) Alasan pemohon melakukan kasasi dinyatakan salah karena terdakwa telah terbukti melakukan pelanggaran terhadap undang-undang pidana; c) Pengenaan hukuman pidana penjara selama sembilan bulan dinilai telah tepat dan

¹³ Putusan et al., Mahkamah Agung, 2019. Putusan MAHKAMAH AGUNG Nomor 646 K/Pid.Sus/2019. hlm 1-9.

sesuai dengan mempertimbangkan keadaan yang berkaitan dengan penjatuhan pidana; d) Permohonan kasasi terhadap pelanggaran Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP dinyatakan tidak beralasan menurut hukum.

Dengan adanya pertimbangan-pertimbangan sebagaimana pernyataan diatas, maka pada tanggal 25 Juli 2019, Mahkamah Agung mengeluarkan Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid. Sus 2019 yang antara lain memutuskan : 1) Menolak permohonan kasasi dari pemohon kasasi/penuntut umum dari Kejaksaan Negeri Batam; 2) Membebankan biaya perkara kepada terdakwa pada tingkat kasasi sebesar dua ribu lima ratus rupiah. Dengan adanya putusan tersebut, maka permohonan kasasi atas kasus perjudian slot online yang dilakukan oleh Eva Susanti alias Giselle ditolak oleh Mahkamah Konstitusi. Penolakan tersebut secara garis besar disebabkan oleh *Judex Facti* yang telah dianggap benar dan alasan kasasi pemohon yang tidak beralasan menurut hukum. Dengan demikian, pengaturan tindak pidana perjudian slot online memiliki tahapan dan landasan hukum yang jelas¹⁴.

D. SIMPULAN

Pada tindak pidana kasus perjudian secara umum, Indonesia telah memiliki payung hukum yang jelas, yakni Pasal 303 bis yang mengalami perubahan sesuai dengan Pasal 2 ayat (4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974. Secara khusus, perjudian dalam bentuk online yang dilakukan dengan internet dan komputer diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyebutkan bahwa salah satu yang dapat dikenakan Undang-Undang tersebut yakni seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Di dalam kasus Putusan Mahkamah Agung Nomor 1964 K/Pid. Sus 2019 terdapat hasil berupa penolakan terhadap permohonan kasasi oleh terdakwa kasus perjudian *slot online* yang mana penolakan tersebut didasarkan oleh *Judex Facti* yang dianggap benar dan alasan pemohon melakukan kasasi yang tidak beralasan hukum.

E. SARAN

Bagi penegak hukum, di dalam menetapkan putusan atas tindak pidana perjudian harus merujuk kepada peraturan hukum yang jelas. pihak yang berwenang harus dapat menegakkan aturan hukum bagi tindak pidana perjudian, baik aturan hukum mengenai perjudian secara umum maupun aturan hukum yang secara khusus mengatur tentang

¹⁴ Putusan et al. Mahkamah Agung, 2019. Putusan MAHKAMAH AGUNG Nomor 646 K/Pid.Sus/2019. hlm 1-9.

perjudian *slot online*. Bagi terdakwa yang melakukan permohonan tingkat kasasi harus berlandaskan oleh alasan-alasan yang dapat dipastikan beralasan hukum yang kuat.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Saya menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini tidak terlepas oleh adanya bantuan dari pihak-pihak yang telah menyertai saya selama melakukan penelitian. Oleh karenanya, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah kebersamai saya dalam proses pembuatan penelitian ini hingga selesai. Besar harapan saya agar penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran bagi khalayak dan juga bagi saya sendiri untuk dapat menyajikan penelitian yang lebih baik pada kesempatan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*, (Jakarta: PT Refika Aditama, 2005)
- Anam, Muhsinul. “Tanggungjawab Pidana Pelaku Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik,” 2022.
- Ardi Saputra Gulo, Sahuri Lasmadi, dan Kabib Nawawi, *Cybercrime dalam Bentuk Phising Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jurnal Pampas, (Vol 1 No. 2, Juni 2020)
- Dikdik M. Arif Mansyur, dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2005)
- Kartini Kartono, *Patologi Social*, (Jakarta Utara: PT. CV Rajawali, 1992)
- Kudadiri, Ernita, Andi Najemi, and Erwin Erwin. “Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online.” *PAMPAS: Journal of Criminal Law* 4, no. 1 (2023): 1–15.
- Melwin Syafirzal, *Pengantar Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: PT. CV.Andi Offset, 2005)
- Putusan, Direktori, Mahkamah Agung, Republik Indonesia, R T Rw, and Kelurahan Dumai Kota. Mahkamah Agung, 2019. Putusan MAHKAMAH AGUNG Nomor 646 K/Pid.Sus/2019. hlm 1-9 (2019).
- R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi
- Somantri, G R. “MEMAHAMI METODE KUALITATIF. Makara Human Behavior Studies in Asia,” 2018.