

**PENGARUH JUDI *ONLINE*
DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Meraih
Gelar Sarjana Hukum



Disusun Oleh:
Mustiah
NIM. 21110081

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN
(GUPPI)
UNGARAN
2025

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

**Pencegahan Judi Online Dalam Persepsi Undang-Undang Nomor 1 Tahun
2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

Mustiah

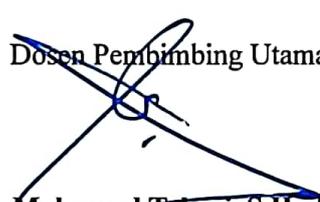
NIM. 21.11.0081

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan Di Depan Dewan
Penguji pada Ujian Sidang Skripsi**

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Pembantu,


Dr. Mohamad Tohari, S.H., M.H.

NUPTK. 1248747648130110


Lailasari Ekaningsih, S.H., M.H.

NUPTK. 7450771672230220

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
(UNDARIS)
2025**

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGARUH JUDI *ONLINE* DALAM RANGKA PERSPEKTIF UNDANG - UNDANG
NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

Mustiah
NIM. 21110081

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan diterima untuk memenuhi tugas dan Syarat - Syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sastra I Ilmu Hukum Pada Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (UNDARIS) pada hari Selasa, tanggal 18 Maret 2025.

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan **lulus**.

Ketua Penguji I

(Dr. Mohammad Tohari, S.H., M.H.)

Penguji II,

(Lailasari Ekaningsih, S.H., M.H.)

Penguji III,

(Dr. Irfan Rizky H, S.H., M.Kn.)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum

(Dr. Mohammad Tohari, S.H., M.H.)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mustiah
NIM : 21110081
Kelas : KPT

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

PENGARUH JUDI *ONLINE*
DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran,

Pembuat Pernyataan,

Mustiah

NIM. 2110081

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, dengan telah diselesaikannya skripsi ini penulis mempersembahkannya kepada:

1. Keluarga besar penulis yang telah senantiasa membantu menyelesaikan skripsi ini.
2. Segenap *civitas* akademika Kampus Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Guppi (UNDARIS) Semarang, staf pengajar, karyawan dan seluruh mahasiswa, semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari di Kampus Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Guppi (UNDARIS) Semarang.
3. Teman-teman penulis baik itu teman kuliah seangkatan, adik kelas, kakak kelas pada Fakultas Hukum Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Guppi (UNDARIS) Semarang, maupun teman-teman dari Fakultas dan Universitas lain yang telah banyak memberi masukan, semangat dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan skripsi ini.

Ungaran,.....

Mustiah

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(Q.S Ar Rad:11).

“Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita.”

(Q.S. At Taubah: 40).

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat yang telah diberikan sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Judi *Online* Dalam Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Drs. H. Hono Sejati, S.H.,M.Hum., selaku Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Guppi (UNDARIS).
2. Bapak Dr. Mohamad Tohari, S.H.,M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan support, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini,
3. Ibu Lailasari Ekaningsih, S.H.,M.H selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum dan Pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Suami dan anak-anak penulis tercinta, saudara-saudara yang telah memberikan doa hingga selesainya skripsi ini.
5. Serta semua pihak yang telah berkenan membantu pada tahap penyusunan dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun

tenaganya hingga selesainya skripsi ini.

Penulis sangat berharap semoga skripsi yang telah tersusun ini dapat bermanfaat sebagai salah satu rujukan maupun pedoman bagi bagi pembaca. Bahkan kami berharap lebih jauh lagi agar pembaca bisa mengambil hikmah dari skripsi yang penulis sampaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari yang diharapkan. Skripsi ini masih banyak kekurangan dalam penyusunan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk meningkatkan kualitas penulis di kemudian hari.

Ungaran,.....

Mustiah

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengaruh judi *online* dalam perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik. Adapun permasalahan yang diteliti adalah 1) Bagaimana dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga (perspektif kajian Sosiologi). 2) Bagaimana mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga. 3) Bagaimana pertanggungjawaban pelaku judi *online* berdasarkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik (perspektif kajian sosiologi), menyebabkan keluarga menjadi tidak harmonis. Jika seseorang melakukan perjudian maka seseorang itu telah memiliki masalah sosial dan bisa dikatakan sebagai penyakit sosial secara umum. 2) Cara mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga antara lain dengan a) pencegahan yang meliputi meningkatkan pendidikan dan kesadaran, pengawasan dan batasan, b) intervensi yaitu dengan komunikasi, konseling, dan pengelolaan keuangan, c) rehabilitasi, dukungan keluarga dan pengembangan ketrampilan. 3) Pertanggungjawaban pelaku judi *online* berdasarkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE yaitu ditangkap dan diadili karena melakukan tindakan yang melanggar hukum.

Saran kepada lingkup pemerintah di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik bahwa pentingnya menumbuhkan kesadaran masyarakat agar tidak terjerumus kedalam perjudian *online* baik itu dengan maksud mencari nafkah ataupun maksud lain yang sudah dilarang oleh hukum Islam maupun hukum positif yang ada di Indonesia.

Kata kunci: judi *online*, dampak, pertanggungjawaban pelaku

ABSTRACT

This study discusses the influence of online gambling in the perspective of Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions in the Gedawang Village, Banyumanik District. The problems studied are 1) How does online gambling impact household harmony (Sociology study perspective). 2) How to overcome the impact of online gambling on household harmony. 3) How is the accountability of online gambling perpetrators based on Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (ITE).

The results of the study indicate that: 1) The impact of online gambling on household harmony in the Gedawang Village, Banyumanik District (sociological study perspective), causes families to become disharmonious. If someone gambles, then that person already has social problems and can be said to be a social disease in general. 2) Ways to overcome the impact of online gambling on household harmony include a) prevention which includes increasing education and awareness, supervision and limitations, b) intervention, namely through communication, counseling, and financial management, c) rehabilitation, family support and skills development. 3) The accountability of online gambling perpetrators based on Law No. 11 of 2008 concerning ITE is to be arrested and tried for committing acts that violate the law.

Suggestions to the government in the Gedawang Village, Banyumanik District, that it is important to raise public awareness so that they do not fall into online gambling, whether with the intention of making a living or other intentions that are prohibited by Islamic law and positive law in Indonesia.

Keyword: *online gambling, impact, perpetrator's accountability*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	I
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN	7
1.4 MANFAAT PENELITIAN	8
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 TINJAUAN UMUM TENTANG UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG ITE	10

2.2	TINJAUAN UMUM TENTANG JUDI <i>ONLINE</i> , SEBAB- SEBAB DAN AKIBAT KECANDUAN JUDI <i>ONLINE</i> ...	
2.3	DAMPAK JUDI <i>ONLINE</i> TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA	17 30
2.4	KERANGKA PEMIKIRAN	33
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	METODE PENDEKATAN	52
3.2	SPEKIFIKASI PENELITIAN	55
3.3	JENIS DATA/SUMBER DATA	57
3.4	METODE DATA/LITERATUR	57
3.5	METODE PENYAJIAN DATA	58
3.6	TEKNIK ANALISIS DATA	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	DAMPAK JUDI <i>ONLINE</i> TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA DALAM PERSPEKTIF KAJIAN SOSIOLOGI	60
4.2	MENGATASI DAMPAK JUDI <i>ONLINE</i> TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA	62
4.3	PERTANGGUNGJAWABAN PELAKU JUDI <i>ONLINE</i> BERDASARKAN UNDANG-UNDANG ITE	66

BAB V. PENUTUP	
5.1 SIMPULAN	68
5.2 SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	75

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sejarah lahirnya perjudian di tanah air sudah ada sejak lama. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 (tiga belas) tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Sabung ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapten Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak tahun 1620. Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia.

Asal-usul perjudian *online* di Indonesia tidak begitu berbeda dengan perjudian biasa. Ia telah memegang cengkeraman atas negara dan rakyatnya selama berabad-abad. Secara historis, perjudian Indonesia dalam bentuk mengatur perkelahian antara dua hewan (dan bahkan serangga) dan bertaruh pada hasilnya. Keinginan untuk bertaruh melawan musuh, dalam situasi apa pun berarti bahwa perjudian berkisar

pada kegiatan-kegiatan sederhana seperti balap perahu, balap burung, terbang layang-layang, balap kerbau, balap sapi atau bahkan menebak jumlah pasti kacang yang dipegang di tangan orang lain. Meskipun demikian, Indonesia memiliki hubungan yang tidak nyaman dengan perjudian, yang telah berulang kali berfluktuasi dalam hal legalitas karena pertumbuhan perjudian *online* itu sendiri.

Setelah Indonesia merdeka, pemerintah yang baru didirikan mengizinkan peraturan perjudian untuk dikendalikan di tingkat lokal, meskipun tanpa secara tegas melegalkan kegiatan perjudian. Baru pada tahun 1967, Gubernur Ali Sadikin secara resmi mengizinkan perjudian di wilayahnya dengan ketentuan bahwa industri itu dikontrol ketat untuk memastikan bahwa keuntungan langsung diberikan kepada pemerintah lokal. Pemerintah lokal juga melakukan pembatasan terhadap penduduk lokal bermain judi untuk mengurangi kemiskinan yang disebabkan oleh perjudian. Selama masa pemerintahannya, tiga kasino diberikan lisensi di Jakarta, dan Ali Sadikin menyiapkan dua lotre untuk mendanai kegiatan olahraga, yang akhirnya hal ini menyebar ke provinsi dan wilayah lain di Indonesia.

Walaupun saat ini secara tegas judi *online* atau judi apapun dilarang sesuai peraturan yang berlaku, namun praktik judi tetap marak.

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di masyarakat. Seperti diuraikan sebelumnya fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, karena sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Perjudian selain bertentangan dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat, perjudian juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan pribadi maupun dalam kelompok masyarakat.

Kejahatan perjudian ini banyak hal yang mempengaruhi, diantaranya unsur- unsur ekonomi dan sosial memiliki peranan atas perkembangan perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP.

Menurut Pasal 303 KUHP yang mengatur hukum tentang tindak perjudian di Indonesia, 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 bermain.¹ Yang juga

¹ R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303*, Sukabumi, Karya Nusantara Bandung,

terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain. Menurut Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul *Patologi Sosial*, perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu upaya mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan pada peristiwa-peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.²

Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi beralih ketempat yang sedikit lebih elit. Kemajuan teknologipun mengubah cara bermain judi. Saat ini, berjudi tidak harus bersembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer, atau dengan menggunakan *handphone* (HP) yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut.

Akses internet yang luas memudahkan masyarakat terpapar iklan judi *online* atau *judol* yang sering kali disamakan sebagai aplikasi permainan yang tampak tidak berbahaya. Judi *online* telah menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di Indonesia. Perjudian dengan

² Kartini Kartono, 2009, *Patologi Sosial 1 (hal 58)*, Jakarta, Rajawali Press

bersarakan teknologi tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya para pengguna alat-alat komunikasi elektronik yang berbasis internet.

Hadirnya permainan judi *online* dari perkembangan teknologi yang negatif dengan ditandainya semakin banyak *situs-situs* atau *website* yang terindikasi beraliansi dengan judi yang mudah diakses oleh masyarakat. Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, kesuilaan dan norma hukum serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, dan negara. Fenomena judi *online* di Indonesia menimbulkan dampak negatif yang sangat luas bagi masyarakat, diantaranya masalah utang, kebocoran data pribadi, penipuan, mengganggu keharmonisan dengan keluarga. Karena judi *online*, orang-orang yang memiliki uang atau modal terdorong untuk berutang atau bahkan melakukan pencurian. Dalam kehidupan berumah tangga, pihak yang sering bermain judi online, biasa menjadikan sebagai ajang untuk mencari nafkah bagi suami maupun istri. Akan tetapi yang sering dijumpai dalam masyarakat kebanyakan suami yang banyak melakukan perbuatan judi *online* dengan dalil mencari keuntungan dengan hasil dari bermain judi yang pada akhirnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangganya. Hal ini lah yang menyebabkan ketidakharmonisan dalam hubungan keluarga.

Didalam hukum positif Indonesia tindak pidana perjudian dalam jaringan diatur khusus dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang berbunyi “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.³

Berdasarkan hal tersebut peneliti berkeinginan untuk membahas dan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Judi *Online* Dalam Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan dalam skripsi ini adalah

1. Bagaimana dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga dalam perspektif kajian Sosiologi?

³ http://jdih.komdigi.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008, Pasal 27 ayat (2), diakses 24 Desember 2024, Pukul 10.30 WIB

2. Bagaimana mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga?
3. Bagaimana pertanggungjawaban pelaku judi *online* berdasarkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penulisan skripsi ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana kita dapat memahami dan mengetahui dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga dalam perspektif kajian Sosiologi.
2. Untuk mengetahui cara mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga.
3. Untuk mengetahui pertanggungjawaban pelaku judi *online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE.

³ http://jdih.komdigi.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008, Pasal 27 ayat (2), diakses 24 Desember 2024, Pukul 10.30 WIB

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan bermanfaat atau berguna baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, diharapkan memberikan wawasan dan pengetahuan tentang dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga, cara mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga dan pertanggungjawaban pelaku judi *online* dalam perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008.

2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat umum maupun bagi kalangan pelajar dan mahasiswa karena dengan adanya penelitian ini dapat menambah pemahaman dan wawasan mengenai peran pemerintah dalam memberantas para pelaku judi *online*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian akan disusun dalam format lima bab untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh mengenai apa yang akan

peneliti uraikan dalam penelitian ini. Adapun sistem penulisan adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan terdiri dari uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
2. Tinjauan pustaka, dalam bab ini peneliti akan menguraikan mengenai tinjauan umum tentang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, tinjauan umum tentang judi *online*, sebab-sebab dan akibat kecanduan judi *online*, serta tinjauan umum mengenai dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga, serta kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian.
3. Metode penelitian, dalam bab ini peneliti menjelaskan tentang penggunaan metode pendekatan, spesifikasi penelitian, jenis data/sumber data, metode data/literatur, metode penyajian data dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.
4. Hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini peneliti menguraikan dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga dalam perspektif kajian sosiologi di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik, mengenai cara mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga, dan

pertanggungjawaban pelaku judi *online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE.

5. Penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran terhadap dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga, cara mengatasi dan pertanggungjawaban pelaku judi *online*.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN UMUM TENTANG UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG ITE

Pemanfaatan teknologi informasi, media dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau *cyber law*, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum

dunia maya (*virtual world law*) dan hukum mayantara.

Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kejadian yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.

Yang dimaksud dengan sistem elektronik adalah sistem komputer dalam arti luas, yang tidak hanya mencakup perangkat keras dan perangkat lunak komputer, tetapi juga mencakup jaringan telekomunikasi dan/sistem komunikasi elektronik. Perangkat lunak atau program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema ataupun bentuk lain yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi tersebut. Sistem elektronik juga digunakan untuk menjelaskan keberadaan sistem informasi yang merupakan penerapan teknologi

informasi yang berbasis jaringan telekomunikasi dan media elektronik, yang berfungsi merancang, memproses, menganalisis, menampilkan dan mengirimkan atau menyebarkan informasi elektronik. Sistem informasi secara teknik dan manajemen sebenarnya adalah perwujudan penerapan produk teknologi informasi ke dalam suatu bentuk organisasi dan manajemen sesuai dengan karakteristik kebutuhan pada organisasi tersebut dan sesuai dengan tujuan peruntukannya. Pada sisi yang lain, sistem informasi secara teknis dan fungsional adalah keterpaduan sistem antara manusia dan mesin yang mencakup komponen perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, sumber daya manusia, dan substansi informasi yang dalam pemanfaatannya mencakup fungsi *input*, *process*, *output*, *storage* dan *communication*.

Sehubungan dengan itu, dunia hukum sebenarnya sudah sejak lama memperluas penafsiran asas dan normanya ketika menghadapi persoalan kebendaan yang tidak berwujud, misalnya perjudian, pencurian listrik sebagai perbuatan pidana. Kegiatan melalui media sistem elektronik, yang disebut juga ruang siber (*cyber space*), meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan atau perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis kegiatan pada ruang siber tidak dapat didekati dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional saja sebab

jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal yang lolos dari pemberlakuan hukum. Kegiatan dalam ruang siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik.

Dengan demikian, subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata. Berkaitan dengan hal itu, perlu diperhatikan sisi keamanan dan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, terdapat tiga pendekatan untuk menjaga keamanan di *cyber space*, yaitu pendekatan aspek hukum, aspek teknologi, aspek sosial, budaya, dan etika. Untuk mengatasi gangguan keamanan dalam penyelenggaraan sistem secara elektronik, pendekatan hukum bersifat mutlak karena tanpa kepastian hukum, persoalan pemanfaatan teknologi informasi menjadi tidak optimal.

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE) disahkan pada tanggal 21 April 2008 dan menjadi *cyber law* pertama di Indonesia.

Pada 27 Oktober 2016 rapat paripurna Dewan Perwakilan Rakyat mengesahkan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Pasal yang diubah adalah Pasal 27 ayat (1) dan (3), Pasal 28 ayat (2), dan Pasal 31 ayat (3).

Menghindari multitafsir ketentuan larangan mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik bermuatan penghinaan dan/ atau pencemaran nama baik pada ketentuan Pasal 27 Ayat (3), dilakukan 3 (tiga) perubahan sebagai berikut:

- a. Menambahkan penjelasan atas istilah “mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik”;
- b. Menegaskan bahwa ketentuan tersebut adalah delik aduan bukan delik umum; dan
- c. Menegaskan bahwa unsur pidana pada ketentuan tersebut mengacu pada ketentuan pencemaran nama baik dan fitnah yang diatur dalam KUHP. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) disampaikan kepada DPR RI sebelum disahkan. UU ITE
- d. diundangkan pada 21 April 2008 dan menjadi *cyber law* pertama di Indonesia.

Menurunkan ancaman pidana pada 2 (dua) ketentuan sebagai berikut:

1. Ancaman pidana penghinaan dan/atau pencemaran nama baik diturunkan dari pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun menjadi paling lama 4 (tahun) dan/atau denda dari paling banyak Rp1 miliar menjadi paling banyak Rp 750 juta;
2. Ancaman pidana pengiriman informasi elektronik berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti dari pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun menjadi paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda dari paling banyak Rp 2 (dua) miliar menjadi paling banyak Rp 750 juta.

Melaksanakan putusan Mahkamah Konstitusi terhadap 2 (dua) ketentuan sebagai berikut:

1. Mengubah ketentuan Pasal 31 ayat (4) yang semula mengamankan pengaturan tata cara intersepsi atau penyadapan dalam Peraturan Pemerintah menjadi dalam Undang Undang;
2. Menambahkan penjelasan pada ketentuan Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) mengenai keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah.

Melakukan sinkronisasi ketentuan hukum acara pada Pasal 43 ayat (5) dan ayat (6) dengan ketentuan hukum acara pada KUHAP,

sebagai berikut:¹

1. Penggeledahan dan/atau penyitaan yang semula harus mendapatkan izin Ketua Pengadilan Negeri setempat, disesuaikan kembali dengan ketentuan KUHAP;
2. Penangkapan penahanan yang semula harus meminta penetapan Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu 1×24 jam, disesuaikan kembali dengan ketentuan KUHAP.

Memperkuat peran Penyidik Pegawai Negeri Sipil dalam Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada ketentuan Pasal 43 ayat (5):

1. Kewenangan membatasi atau memutuskan akses terkait dengan tindak pidana teknologi informasi;
2. Kewenangan meminta informasi dari Penyelenggara Sistem Elektronik terkait tindak pidana teknologi informasi.

Menambahkan ketentuan mengenai “*right to be forgotten*” atau “hak untuk dilupakan” pada ketentuan Pasal 26, sebagai berikut:

1. Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menghapus Informasi Elektronik yang tidak relevan yang berada di bawah

¹ <https://www.hukumonline.com/pusatdatadetail/2647/undangundang-nomor-8-tahun-1981>, Hukum Acara Pidana (KUHP), diakses 30 Desember 2024 Pukul 15.00 WIB

kendalinya atas permintaan orang yang bersangkutan berdasarkan penetapan pengadilan;

2. Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menyediakan mekanisme penghapusan Informasi Elektronik yang sudah tidak relevan.

Memperkuat peran Pemerintah dalam memberikan perlindungan dari segala jenis gangguan akibat penyalahgunaan informasi dan transaksi elektronik dengan menyisipkan kewenangan tambahan pada ketentuan Pasal 40:

1. Pemerintah wajib melakukan pencegahan penyebaran Informasi Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang;
2. Pemerintah berwenang melakukan pemutusan akses dan/atau memerintahkan kepada Penyelenggara Sistem Elektronik untuk
3. Melakukan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum.

2.2 TINJAUAN UMUM TENTANG JUDI *ONLINE*, SEBAB-SEBAB DAN AKIBAT KECANDUAN JUDI *ONLINE*

Hukum judi *online* atau judi apapun adalah dilarang. Namun,

meski dilarang, praktik judi *online* masih marak dilakukan, bahkan cara judi online saat ini semakin beragam. Misalnya judi *online* 24 jam slot, togel, poker, judi bola dan lain sebagainya.

Kemudahan akses internet saat ini tentu jadi penyebabnya. Namun, menurut Hadiyanto Kenneth (2013) dalam tesisnya yang berjudul Tindak Pidana Perjudian *Online* Melalui Internet, ada dua faktor lain yang melatarbelakangi perkembangan judi *online* di tanah air.²

Pertama, upaya preventif yang dilakukan pemerintah masih minim. Hal tersebut dapat dilihat dari masih banyaknya situs-situs judi *online* yang masih beroperasi. Tidak jarang, situs-situs tersebut memasang iklan berbayar di situs mesin pencari secara terang-terangan.

Kedua, penyalahgunaan fasilitas perbankan. Kemudahan akses fasilitas perbankan saat ini disalahgunakan pelaku judi *online* untuk melakukan transaksinya.

2.2.1 Sebab-sebab Kecanduan Judi *Online*

Kecanduan judi *online* adalah masalah yang semakin memberat di era digital ini. Menurut dr. Gia Pratama Putra,

²Hardiyanto Kenneth, 2013, *Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Internet*, hal 2-3, <https://library.stik-ptik.ac.id/detail?id=48751&lokasi=lokal>, diakses 30 Desember 2024 Pukul 15.35 WIB

banyak faktor berkontribusi pada perkembangan kecanduan ini, diantaranya:³

2.2.1.1 Aksesibilitas yang Mudah

Judi *online* sangat mudah diakses, yang memungkinkan seseorang untuk berjudi kapan saja dan di mana saja.

Dengan adanya internet dan perangkat pintar, semua orang bisa bermain tanpa perlu pergi ke kasino fisik. Kemudahan akses ini membuat orang lebih rentan terhadap kecanduan.

2.2.1.2 Anonimitas

Judi online menawarkan tingkat *anonimitas* (tanpa nama atau tanpa identitas) yang lebih tinggi dibandingkan dengan berjudi di tempat fisik. Anonimitas ini bisa membuat seseorang merasa lebih nyaman untuk berjudi tanpa takut penilaian sosial atau dampak negatif dari penghakiman orang lain.

2.2.1.3 Pengalaman Sensorik Yang Menarik

Situs judi *online* sering kali dirancang dengan grafis

³ dr. Gia Pratama Putra, 2024, <https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/alasan-seseorang-kecanduan-judi-online?srsltid=>, diakses 30 Desember 2024, pukul 15.40 WIB

berjudang yang menarik, suara yang menghibur dan fitur interaktif yang bisa membuat pengalaman berjudi lebih menyenangkan dan adiktif. Pengalaman sensoris ini meluapkan keinginan untuk terus bermain.

2.2.1.4 Ilusi Kontrol

Permainan judi *online* memberikan ilusi bahwa pemain memiliki kontrol atas hasil permainan. Misalnya, permainan yang melibatkan ketrampilan atau keputusan strategis bisa membuat pemain merasa dapat strategis bisa membuat pemain merasa dapat mempengaruhi hasil, padahal pada kenyataannya, hasil sepenuhnya bergantung pada keberuntungan semata.

2.2.1.5 Kemenangan Kecil yang Sering

Kasino online sering kali mengatur permainan agar memberikan kemenangan kecil yang sering untuk menjaga pemain tetap bermain.

Kemenangan kecil ini bisa memberikan dorongan dopamin (*happy hormone*) yang kuat dan membuat pemain merasa bahwa mereka dekat dengan kemenangan besar, sehingga tidak bisa berhenti sama

sekali.

2.2.1.6 Kesulitan Keuangan

Pemain beralih ke judi *online* dengan harapan ini adalah cara cepat untuk menghasilkan uang ketika menghadapi kesulitan keuangan.

Harapan untuk memenangkan uang dalam jumlah besar dapat menjadi motivasi kuat untuk terus berjudi meskipun pasti mengalami kerugian lebih besar.

2.2.1.7 Masalah Emosional dan Psikologis

Seseorang dengan masalah emosional atau psikologis seperti depresi, kecemasan atau stres sering menggunakan judi *online* sebagai cara untuk melarikan diri dari perasaan negatif atau mengalihkan pikirannya.

Judi memberikan pengalihan perhatian sementara dan perasaan *euforia* yang dapat menjadi adiktif.

2.2.1.8 Pengaruh Sosial

Tekanan dari teman atau lingkungan sosial yang juga bermain judi meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam judi *online*. Melihat teman atau kenalan yang memenangkan uang bisa mendorong

individu untuk mencoba peruntungan mereka sendiri.

2.2.1.9 Kampanye Pemasaran yang Agresif

Situs judi *online* sering kali menggunakan strategi pemasaran yang agresif, termasuk iklan yang menarik, bonus pendaftaran dan promosi khusus yang dapat menarik perhatian dan mendorong individu untuk mulai berjudi. Bonus dan intensif ini bisa membuat perjudian tampak lebih menguntungkan dan sulit ditolak.

2.2.1.10 Rasa Keinginan untuk Mengejar Kerugian

Seseorang yang telah mengalami kerugian sering kali merasa terdorong untuk terus berjudi dalam upaya untuk mendapatkan kembali uang yang hilang. Keinginan untuk mengejar kerugian ini bisa membuat seseorang terperangkap dalam siklus perjudian yang semakin intens dan merugikan.

2.2.1.11 Kurangnya Pemahaman Tentang Probabilitas

Banyak pemain judi *online* tidak sepenuhnya memahami probabilitas atau peluang kemenangan. Kurangnya pemahaman ini bisa membuat mereka

merasa bahwa mereka lebih mungkin untuk menang daripada yang sebenarnya, sehingga terus berjudi meskipun mengalami kerugian terus menerus.

2.2.1.12 Kepuasan Segera

Judi *online* menawarkan kepuasan segera karena hasil permainan diketahui dalam waktu singkat. Kepuasan instan ini bisa menjadi sangat memikat dan membuat seseorang ingin terus bermain untuk merasakan euforia kemenangan lagi dan lagi.

2.2.1.13 Kurangnya Pengawasan dan Batasan

Tidak adanya pengawasan atau batasan yang ketat dalam judi *online* dapat membuat seseorang lebih mudah terjerumus dalam kecanduan.

Tidak adanya batasan waktu dan uang yang jelas bisa membuat seseorang berjudi lebih lama dan menghabiskan lebih banyak uang daripada yang mereka sadari.

2.2.1.14 Adanya Fitur “Free Play”

Banyak situs judi *online* menawarkan mode “free

play”, yang memungkinkan pemain untuk mencoba permainan tanpa menggunakan uang sungguhan.

Meskipun “*free play*”, ini sangat berbahaya karena pada mode ini dibuat sering menang, mode ini membuat pemain terbiasa dengan permainan dan merasa percaya diri untuk menang lalu mendorong mereka untuk beralih ke mode taruhan uang sungguhan.

2.2.1.15 Masalah Genetik dan Biologis

Kecanduan, termasuk kecanduan judi bisa memiliki komponen genetik dan biologis. Orang yang memiliki riwayat keluarga dengan kecanduan mungkin lebih rentan terhadap kecanduan judi *online*.

2.2.1.16 Kurangnya Kesadaran Individu

Kurangnya kesadaran individual ini lebih tepatnya merujuk pada kesadaran moral dan kesadaran hukum.

Moral seseorang berkaitan dengan keyakinan dan cara ia membedakan tindakan yang benar dan salah.

Banyak orang yang tetap melakukan perjudian *online* walaupun sepenuhnya mengetahui bahwa tindakannya

tersebut bertentangan dengan moral dan hukum serta *egoistis* karena mementingkan kebahagiaan atau kesenangan pribadinya dan tidak peduli dengan kerugian yang dialami orang terdekatnya seperti keluarganya.

2.2.1.17 Kurangnya Pemahaman Agama

Dalam pandangan agama Islam, larangan terhadap praktik perjudian sebagaimana disampaikan dalam Al Quran surat Al Maidah ayat 9.⁴ Ayat tersebut menegaskan bahwa perjudian, bersama dengan minuman keras dan praktik-praktik lain yang serupa, dianggap sebagai perbuatan keji yang diinspirasi oleh setan. Dalam, konteks ayat tersebut, Allah SWT mengajak umat Islam untuk menjauhi perjudian karena ia tidak hanya merugikan individu secara moral dan finansial, tetapi juga melanggar prinsip-prinsip moral yang mendasar.

Kurangnya pemahaman masyarakat tentang hukum perjudian dalam agama membuat orang mudah terbawa

⁴ Al Quran surat Al Maidah (5:90)

iming-iming dan tergoyahkan imannya karena ingin kaya mendadak dalam waktu instan yang selalu dielukan oleh perusahaan judi *online*.

Praktik perjudian tidak hanya mengancam stabilitas individu dan keluarga, tetapi juga dapat merusak ekonomi bangsa secara keseluruhan dengan mengalihkan sumber daya yang dapat digunakan untuk pembangunan yang lebih produktif.

2.2.2 Akibat Kecanduan Judi *Online*

Kecanduan judi yang disebut juga *gambling addiction* atau *gambling disorder* merupakan salah satu bentuk gangguan mental yang dijelaskan dalam *Diagnosyic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fifth Edition (DSM-5)*.⁵ Berikut beberapa dampak negatif akibat judi *online*, yang mempengaruhi kesehatan fisik dan mental, kondisi finansial, hingga hubungan sosial dari pelakunya.

⁵ American Psychiatric Association, *Diagnosyic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fifth Edition (DSM-5)*.
<https://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>, diakses 30 Desember 2024 pukul 14.10 WIB

2.2.2.1 Mengganggu Kesehatan Mental

Seseorang yang kerap berjudi cenderung mengalami stres, kecemasan dan depresi. Kondisi ini umumnya terjadi bila seseorang merasa tidak mampu mengendalikan kebiasaan judinya. Jika seseorang kecanduan judi, aktivitas lain mungkin tidak akan membuat dirinya merasa senang. Akhirnya berjudi akan menjadi pelarian untuk mendapatkan sensasi kesenangan.

2.2.2.2 Memperburuk Kondisi Finansial Keluarga

Salah satu bahaya judi *online* adalah merosotnya kondisi finansial atau keuangan seseorang.

Meski pada awalnya bisa untung besar, umumnya orang yang terjebak dalam perjudian *online* akan menghabiskan banyak uang dalam waktu singkat.

Kondisi finansial yang terganggu akibat kebiasaan judi *online* kerap menjadi pemicu kekerasan dalam rumah tangga(KDRT).

2.2.2.3 Memicu Tindakan Kriminal

Kemenangan yang didapatkan dalam judi *online* bisa saja tidak sebanding dengan kekalahan yang dialami sebelumnya. Bukannya untung, banyak pelaku judi *online* kerap merugi.

Kehabisan uang dan kecanduan judi *online* dapat membuat pelaku sering meminjam uang ke sana-sini untuk bermain kembali. Akibatnya pelaku jadi terlilit hutang dan sulit membayar tagihan. Apabila segala cara telah dilakukan, pelaku mungkin dapat melakukan tindak kriminal dengan mencuri atau menipu orang lain untuk mendapatkan uang.

2.2.2.4 Merusak Hubungan dengan Orang Lain

Salah satu dampak judi *online* adalah merusak hubungan dengan orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman dan pasangan.

Ketika pelaku terus menerus menghabiskan waktu dan uang untuk melakukan judi *online*, pelaku cenderung mengabaikan hubungan sosial yang penting dalam kehidupan. Pelaku mungkin merasa kurang tertarik

untuk melakukan aktivitas selain berjudi dan lebih memilih untuk mengisolasi diri dari lingkungan sekitar.

2.2.2.5 Meningkatkan Risiko Bunuh Diri

Pikiran dan perilaku bunuh diri terkait dengan kecanduan judi. Bahkan pelaku yang kecanduan judi setidaknya dua kali lebih mungkin untuk meninggal dunia karena bunuh diri.

Sebuah tinjauan yang dimuat dalam jurnal *Frontiers in Psychiatry* (2022)⁶ menunjukkan bahwa hutang dan rasa malu akibat judi merupakan penyebab utama meningkatnya peluang bunuh diri. Akan tetapi perilaku ini juga bisa disebabkan oleh berbagai faktor lain seperti riwayat masalah kejiwaan dan kondisi kehidupan dari pelaku tersebut.

⁶FrontiersPsychiatry.2022.<https://www.frontiersin.org/journals/psychiatry>. diakses 30 Desember 2024 Pukul 17.00 WIB

2.3 DAMPAK JUDI *ONLINE* TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA

Jika dilihat dari sebab dan akibat judi online di atas, maka yang menerima dampak dari judi *online* selain pelaku juga lingkungan di sekitar terdekatnya yaitu keluarga. Apabila pelaku judi *online* ditangkap pihak berwajib maka pelaku harus mempertanggungjawabkan perilakunya secara hukum, yang tentu secara langsung berimbas pada kehidupan rumah tangga jika sudah berkeluarga.

Rumah tangga merupakan bagian dari sekelompok manusia atau individu yang bersatu dalam ikatan berlandaskan hukum dan agama, dengan tujuan membentuk keluarga yang tenteram, dan harmonis. Rumah tangga juga dianggap sebagai komunitas terkecil dalam kehidupan bermasyarakat yang berkelompok. Semua orang baik yang belum menikah maupun yang sudah menikah, mengharapkan dan menginginkan keharmonisan dalam rumah tangga. Untuk mewujudkannya sangat tergantung pada setiap individu di dalam keluarga, dalam mengendalikan sifat, sikap, perilaku dan sopan santun. Jika seseorang tidak mampu mengendalikan sikap dan perilakunya, hal tersebut akan berdampak negatif pada keharmonisan hubungan dalam rumah tangga. Dampaknya adalah munculnya rasa tidak nyaman dan

ketidakamanan dalam menjalani kehidupan rumah tangga.

Seorang ayah atau suami seharusnya menjadi pemimpin keluarga yang baik sesuai dengan ajaran Al Qur'an Surah An Nisa Ayat 34, yang artinya "Suami adalah pelindung bagi istrinya, karena Allah telah memberikan kelebihan kepada sebagian laki-laki atas sebagian perempuan, dan karena laki-laki memberikan nafkah dari harta mereka. Oleh karena itu, perempuan yang saleh adalah yang taat kepada Allah dan menjaga diri ketika suaminya tidak ada, karena Allah melindungi mereka".

Oleh karena itu, perempuan yang salehah adalah yang taat kepada Allah dan menjaga diri ketika suaminya tidak ada, karena Allah melindungi mereka. Jika kamu khawatir akan ketidakpatuhan perempuan, berilah nasihat kepada mereka, pisahkan tempat tidur dan jika perlu berikan hukuman. Namun jika mereka taat, janganlah mencari-cari kesalahan untuk menyusahkan mereka. Sesungguhnya, Allah Maha Tinggi, Maha Besar. (Q.S An Nisa Ayat 34).⁷

Individu yang sudah kecanduan judi *online* seringkali mengorbankan harta, benda, bahkan terjebak dalam hutang baik perorangan, bank, maupun pinjaman *online*. Hal ini seringkali memicu

⁷ Q.S An Nisa Ayat 34.

pertengkaran di dalam rumah tangga, antara suami dan istri, anak dan ayah, bahkan dapat menyebabkan kekerasan dalam rumah tangga yang berakhir dengan perceraian. Tentu saja, hal tersebut akan memengaruhi cara hidup dan struktur sosial dalam suatu komunitas, serta berdampak pada keluarga dan kehidupan rumah tangga mereka, karena larangan agama pasti akan membawa kerugian.

Sebagai seorang muslim, penting untuk menciptakan suasana harmonis di dalam rumah tangga. Rumah tangga seharusnya menjadi tempat yang penuh kedamaian, ketentraman, serta menjadi tempat untuk menyelesaikan segala permasalahan. Penting bagi kedua belah pihak, baik suami maupun istri, untuk memainkan peran masing-masing guna menjaga harmoni dalam rumah tangga. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Perkawinan Nomor I Tahun 1974 Pasal 30 yang menegaskan kewajiban suami istri dalam mempertahankan rumah tangga sebagai pondasi masyarakat”.

2.4 KERANGKA PEMIKIRAN

1. Konsep Hukum terhadap Judi *Online*

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan untuk memperoleh kemenangan pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja. Dikatakan sebagai permainan judi ialah permainan yang berkaitan peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh pihak-pihak yang terlibat langsung dalam suatu perlombaan atau bermain dalam suatu perlombaan, demikian juga segala peraturan lainnya yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dengan cara untung-untungan. Perjudian adalah permainan di mana seseorang yang biasanya disebut sebagai “penjudi” bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan yang ada di mana hanya terdapat satu pilihan saja yang benar dan menentukan siapa yang menjadi pemenang.

Penjudi yang kalah taruhan berkewajiban untuk memberikan atau membayar taruhannya kepada si pemenang. perjudian yang perkembangan di masyarakat bisa dibedakan berdasarkan alat dan

sarananya. Dalam kegiatan judi, peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai oleh pihak-pihak yang melakukan permainan judi.

Prinsip dalam suatu permainan judi secara umum memiliki kesamaan yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar nilai uang atau barang yang dipertaruhkan harganya, maka semakin besar pula uang yang bisa didapat sebagai hadiah kemenangan. Maka dari itu dengan bermain judi orang berpikiran dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat, hingga ada juga dengan membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain. Judi *online* itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Sejatinya hukum diadakan untuk menghadirkan keadilan,

⁸ Arliman. S, 2019, *Mewujudkan Penegakan Hukum Yang Baik Di Negara Hukum Indonesia*, Dialogica Jurnalica, Volume 11 (1), <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article>, diakses pada 28 Desember 2024 Pukul 10.30 WIB

kebaikan, dan keberpihakan kepada kepentingan masyarakat luas.⁸ Indonesia telah mengatur secara hukum tentang perjudian didalam beberapa peraturan perundang-undangan antara lain, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Kemudian berkaitan dengan hukum judi *online* secara spesifik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU Informasi Transaksi Elektronik atau lebih dikenal dengan UU ITE dan perubahannya. Perjudian Menurut Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan bahwa perbuatan judi yang dilakukan di Indonesia merupakan tindak pidana dengan ancaman pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun penjara atau pidana denda dengan besaran paling banyak Rp 25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah). Selanjutnya juga dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan terkait bentuk kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai perbuatan judi, yaitu antara lain jika ada dengan sengaja seseorang yang menawarkan, memberikan kesempatan untuk melakukan permainan judi bahkan menjadikannya sebagai mata pencarian, hingga juga terlibat aktif dalam suatu pengelolaan perusahaan perjudian.

Selanjutnya, berdasarkan ketentuan Pasal 303 bis ayat (1)

KUHP, yang berbunyi: *“Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: 1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303; 2. Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”* Kemudian, berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP menerangkan bahwa perbuatan judi adalah tiap-tiap kegiatan permainan yang memfasilitasi terdapat kemungkinan untuk mengambil manfaat untung dengan cara yang mudah dengan adanya peruntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terbiasa. Termasuk juga dalam kategori permainan judi adalah bahwa adanya pertaruhan tentang keputusan hasil perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, lebih luas lagi juga terhadap segala pertaruhan yang lain-lainnya. Keterangan Pasal 303 ayat (3) KUHP yang menyatakan bahwa, *“yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap–tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan*

mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”

Pada prinsipnya Indonesia melarang segala bentuk aktifitas perjudian karena terdapat unsur merugikan masyarakat, bertentangan dengan nilai-nilai sosial dan melanggar norma agama. Hukum mengandung ajaran-ajaran, kaidah-kaidah mengenai perintah dengan larangan yang harus segera dipatuhi dan dilaksanakan.

Selanjutnya, berkaitan dengan perbuatan judi yang dilakukan secara *online*, hukum di Indonesia telah juga mengatur sebagaimana terdapat didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang digunakan sebagai usaha untuk mengurangi perbuatan judi yang terjadi di masyarakat dengan cara menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman/hukuman pidana. Pasal 27 ayat (2) UU ITE NO. 11 Tahun 2008 yang selanjutnya ke UU Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Transaksi Elektronik

Mengatakan; *“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”* Kemudian dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Transaksi Elektronik dikatakan bahwa; *“Setiap orang 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 sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 miliar”*.⁹

Berdasarkan keterangan dari bunyi peraturan perundang-undangan diatas dapat diambil pemahaman bahwa pengertian judi *online* adalah kegiatan permainan pertaruhan yang dilakukan menggunakan uang sebagai alat taruhan dengan ketentuan tata cara permainan serta jumlah nilai taruhannya ditentukan oleh pelaku

⁹ BPK RI, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37582/uu-no-19-tahun-2016>, diakses 28 Desember 2024 Pukul 13.00 WIB

perjudian *online* dengan cara memanfaatkan media elektronik dengan akses internet sebagai media perantaranya. Kegiatan judi secara *online* sama halnya dengan judi secara konvensional yakni dapat dikatakan merupakan sejenis candu, dimana bermula dari hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan yang selanjutnya secara alami akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak.

Judi *online* itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi *online* tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau *smartphone* serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian *online*.

Berdasarkan uraian diatas penyelenggaraan pertarungan atau perjudian dalam bentuk apapun adalah sesuatu yang dilarang baik dilakukan secara langsung maupun secara online terhadap

pelakunya. Pelaku kejahatan *cyber crime* khususnya perjudian *online* diperlukan upaya penegakkan untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dimainkan. Secara konsepsional, *cyber crime* juga didefinisikan sebagai kejahatan komputer, tetapi penggunaan istilah tindak pidana untuk kejahatan komputer. Penyelenggaraan perjudian menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya, tidak diperlukan administratif perizinan-perizinan yang rumit untuk membuat sebuah usaha bisnis perjudian via internet. Jika seseorang melakukan atau terlibat judi *online* maka pasal yang dikenakan tidak lagi mengacu pada KUHP akan tetapi menggunakan Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau disebut UU ITE sebagai wujud dari prinsip *lex specialis derogate legi lex generalis*.¹⁰

2. Konsep Pertanggungjawaban Pidana

Konsep pertanggungjawaban atas suatu tindak kejahatan mendasar pada aspek dampak negatif yang muncul akibat dari

¹⁰ Hasazidu Moho, 2019, *Penegakan Hukum Di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan*, Universitas Dharmawangsa, 13 (1)

terjadinya suatu bentuk kejahatan. Oleh karena menjadi penting untuk menjadi bahasan bagaimana asal muasal atau latar belakang dari konsep pertanggungjawaban pidana yang berlaku. Dalam bahasa Inggris pertanggungjawaban pidana disebut sebagai konsep pertanggungjawaban pidana sesungguhnya tidak hanya menyangkut soal hukum semata-mata melainkan juga menyangkut soal nilai-nilai moral atau kesusilaan umum yang dianut oleh suatu masyarakat atau kelompok-kelompok dalam masyarakat, hal ini dilakukan agar pertanggungjawaban pidana itu tercapai dengan memenuhi keadilan.¹¹ Pertanggungjawaban pidana merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menentukan terhadap seorang yang disangka melakukan suatu perbuatan pidana atau terhadap seseorang yang telah dijatuhi dakwaan telah melakukan suatu perbuatan pidana untuk dapat dipertanggungjawabkan atas terjadinya suatu tindak pidana.

Roeslan Saleh menerangkan bahwa, dalam hal pertanggungjawaban pidana dapat diartikan sebagai diteruskannya celaan yang objektif yang ada dalam perbuatan pidana dan secara subjektif memenuhi syarat untuk dapat dipidana karena perbuatannya itu. Dimaksud sebagai celaan objektif adalah bahwa

suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang atau siapapun itu merupakan perbuatan yang dilarang, yakni perbuatan yang bertentangan atau di larang oleh hukum baik hukum formil maupun hukum materil. Sedangkan yang dimaksud sebagai celaan subjektif adalah merujuk kepada seseorang yang melakukan perbuatan terlarang tersebut, atau dengan kata lain celaan yang subjektif adalah orang atau pelaku yang melakukan perbuatan yang bertentangan dengan hukum atau dilarang. Jika perbuatan yang dilakukan merupakan suatu perbuatan yang dicela atau suatu perbuatan yang dilarang, namun apabila didalam diri seseorang tersebut terdapat kondisi yang menyebabkan tidak dapat bertanggungjawab maka pertanggungjawaban pidananya atas terjadinya peristiwa tersebut tidak mungkin ada.

Pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk pandangan dalam teori hukum pidana yang digunakan untuk menentukan apakah seseorang tersebut dibebaskan atau dipidana. Konsep pertanggungjawaban pidana, beban pertanggungjawabannya dibebankan kepada pelaku pelanggaran tindak pidana, hal demikian berkaitan dengan dasar untuk menjatuhkan sanksi pidana. Dikatakan dapat memiliki sifat pertanggungjawaban

pidana, yaitu jika suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang memiliki sifat melawan hukum. Namun, terdapat kondisi khusus yakni hilangnya sifat bertanggungjawab terhadap suatu pidana apabila ada dalam diri seorang tersebut suatu unsur yang menyebabkan hilangnya kemampuan bertanggungjawab seseorang yang dapat kita kenal dengan alasan pemaaf dan alasan pembenar.

Dasar adanya tindak pidana adalah asas legalitas, sedangkan dapat dipidanya pelaku perbuatan adalah atas dasar kesalahan. Hal tersebut menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan bertanggungjawab secara pidana apabila ia telah melakukan perbuatan yang salah dan bertentangan secara hukum. Pada hakikatnya pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk mekanisme yang diciptakan untuk merespon atas pelanggaran suatu perbuatan tertentu yang telah disepakati.¹¹ Unsur kesalahan dalam suatu perbuatan pidana merupakan unsur pokok dalam pertanggungjawaban pidana. Selanjutnya, dalam perkembangannya pengertian perbuatan tindak pidana menerangkan bahwa tidak

¹¹ Antoni, 2019, *Menuju Budaya Hukum (Legal Culture) Penegak Hukum Yang Progresif*, <https://ejournal.insueiponorogo.ac.id/index.php/almanhaj/article/view/>, diakses 30 Desember 2024, Pukul 13.35 WIB

termasuk pertanggungjawaban pidana apabila perbuatan pidana hanya menunjuk kepada apakah perbuatan tersebut melawan hukum atau dilarang oleh hukum, sehingga mengenai apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana dapat kemudian dipidana, maka itu tergantung kepada apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana tersebut terdapat adanya unsur kesalahannya atau tidak.

Berkaitan dengan kesalahan baik berupa kesengajaan maupun kealpaan banyak disebutkan didalam pasal-pasal dan ketentuan didalam KUHP, namun sayangnya mengenai pengertian kesalahan kesengajaan maupun kealpaan tidak dijelaskan dengan terang terkait pengertiannya oleh Undang-Undang. Ketiadaan penjelasan lebih lanjut terhadap makna dari kesalahan kesengajaan maupun kealpaan, membuat penafsirannya disandarkan kepada doktrin dan pendapat para ahli hukum mengenai pasal-pasal yang ada dalam KUHP. Sehingga kesimpulan terhadap sesuatu perbuatan dalam pasal-pasal tersebut yang berkaitan dengan unsur-unsur kesalahan kesengajaan maupun kealpaan harus dibuktikan oleh pengadilan, sehingga untuk memidanakan pelaku yang melakukan

perbuatan tindak pidana, harus juga terdapat unsur kesalahan yang disengaja ataupun kealpaan juga harus dibuktikan jika berkehendak sebaliknya. Artinya dalam pertanggungjawaban pidana, peranan hakim sangat besar dalam membuktikan terhadap adanya unsur-unsur pertanggungjawaban pidana dalam suatu perbuatan, sebab apabila unsur-unsur tersebut tidak dapat dibuktikan kebenarannya maka seseorang tidak dapat dimintakan pertanggungjawaban.

3. Perjudian *Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 yang kemudian diubah menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang disebut dengan singkatan UU ITE ini, pada dasarnya muncul sebagai respons terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi elektronik berupa internet. Beragam interpretasi serta cakupan UU ITE yang begitu luas menjadi alasan banyaknya tanggapan negatif terhadap UU ini, hal tersebut secara umum dikarenakan penggunaan bahasa dalam penyusunan UU tersebut. Alasan lain terhadap kritik yang

bermunculan adalah bahwa Undang-Undang ini dinilai mencampuradukkan berbagai pokok bahasan yang cenderung dipaksakan dalam interpretasinya. Seperti pada pasal 27 ada banyak pokok bahasan antara lain tentang pendistribusian dan pengaksesan informasi elektronik yang memiliki muatan kesusilaan, muatan perjudian, muatan pencemaran nama baik, dan muatan pemerasan dan pengancaman.

Selanjutnya, berkaitan dengan perbuatan perjudian secara *online* telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Dari bunyi ketentuan pasal tersebut diatas dapat diketahui unsur-unsur subjektif dan objektif dalam pasal tersebut. Unsur subjektif adalah unsur-unsur yang terdapat didalam diri sipelaku tindak pidana. Unsur subjektif dalam pasal tersebut terdapat dalam kata “setiap orang dengan sengaja” yang megandung makna pertama, adanya kehendak atau maksud pelaku untuk menjadikan

kesengajaan mendistribusikan atau mentransmisikan dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Kedua, adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia lakukan itu dapat membuat orang lain dapat mengakses informasi yang memiliki muatan perjudian. Selanjutnya, unsur objektif adalah unsur-unsur yang terdapat diluar diri sipelaku tindak pidana. Unsur objektif dalam pasal tersebut yang pertama terdapat dalam kata “tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan” maksudnya ialah pelaku haruslah terbukti melakukan sesuatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan/atau mentranmisikan perjudian. Kedua, “Membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” bahwa pelaku haruslah terbukti melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Kemudian dijelaskan dalam Pasal 45 UU ITE bahwa, setiap orang apabila telah melakukan perbuatan perjudian dan memenuhi

unsur sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, maka orang tersebut terancam dengan pidana penjara cukup berat yakni paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dari uraian penjelasan pasal-pasal yang diatas sebelumnya tersebut yang mengatur tentang perjudian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu perbuatan dapat dipidana dengan adanya peraturan yang mengatur, apabila seseorang telah melakukan perbuatan pidana perjudian, maka ia hanya dapat diadili berdasarkan peraturan perundang-undangan pidana yang berlaku pada saat perbuatan dilakukan. Dari aspek sanksi yang sangat penting untuk dilakukan ialah kepastian lembaga yang berkompeten menerapkan sanksi, sikap konsisten, tegas adil dan tidak pandang bulu.¹² Dengan adanya peraturan perundang-undangan tersebut juga bisa untuk menakut-nakuti setiap orang jangan sampai melakukan perbuatan yang tidak baik seperti banyak dimasyarakat sekitar yang melakukan perjudian dan untuk

¹² Sutrisno, S. (2020). *Kebijakan Sistem Penegakan Hukum Menuju Hukum Berkeadilan*. Pagaruyuang Law Journal, 3(2). <https://doi.org/10.31869/plj.v3i2.1833>, diakses pada 30 Desember 2024 pukul 14.00 WIB

mendidik orang yang telah pernah melakukan perbuatan tidak baik supaya menjadi baik dan dapat diterima kembali dalam kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Juga tujuannya agar terciptanya masyarakat yang tentram dan aman dari tindak pidana perjudian dengan adanya peraturan perundang-undangan yang telah diatur di atas.

4. Konsep Keharmonisan Rumah Tangga

Keluarga adalah unit penghubung yang sangat penting di mata publik. Biasanya terdiri dari orang tua, anak-anaknya, atau anggota rumah tangga yang bertanggung jawab atas mereka. Keluarga yang terdiri atas suami, istri (suami atau istri), dan anak-anak disebut sebagai keluarga batin. Asas hubungan fisik antara laki-laki dan perempuan mempunyai hak dan kewajiban yang sama dan seimbang. Yang ideal dalam suatu hubungan adalah bahwa kedua belah pihak menikmati dengan penuh semangat dan masing-masing menerima keadilan sebagai pribadi. Dalam arti laki-laki harus memberi berdasarkan hak-hak perempuan dan sebaliknya.

Setiap keluarga tentunya mendambakan untuk mewujudkan keluarga yang sakinah, mawadah, warahmah, keluarga yang

sejahtera, bahagia, harmonis, banyak cinta serta kasih sayang. Bertujuan melakukan hal tersebut tidak segampang membalikkan telapak tangan, namun memerlukan kerjasama yang sangat baik. Keluarga ini tidak akan bisa terjadi tidak adanya tindakan kolektif dari semua keluarga.

Harmonis dapat diartikan sebagai bersahabat, menyenangkan dan menyesuaikan diri. Kesesuaian diibaratkan dengan kata serasi, harmonis berasal dari kata bersahabat, dengan kata inti rasi yang mengandung arti wajar, pantas atau benar. Kesepakatan tidak dapat dipisahkan dari keunggulan. Kesenangan adalah apa yang memiliki tingkat keharmonisan. Karena sesuatu yang sesuai dengan kadarnya adalah asli, keunggulan dapat disamakan dengan kebaikan. Dalam Undang-Undang Nomor 1 tahun 1974 menyatakan bahwa “Perkawinan ialah suatu ikatan lahir batin antara laki-laki dan perempuan sebagai suami dan istri dengan tujuan dan membentuk keluarga yang harmonis dan kekal berlandaskan Ketuhanan yang Maha Esa”.¹³

¹³ BPKRI, [https://peraturan.bpk.go.id/Details/47406/uu-no-1-tahun-1974,tentang Perkawinan](https://peraturan.bpk.go.id/Details/47406/uu-no-1-tahun-1974,tentang%20Perkawinan), diakses 30 Desember 2024 Pukul 15.00 WIB

Permasalahan didalam hubungan rumah tangga sulit untuk dipecahkan kadang-kadang berakibat ikatan hubungan ikatan perkawinan suami istri. Faktor penyebab retaknya hubungan ikatan suami istri terjadi permasalahan seperti ekonomi, kurangnya kedewasaan suami dan istri, perselingkuhan, perjudian dan sering terjadinya kesalah pahaman. Asumsi tentang ketidakharmonisan rumah tangga yang berakibat perceraian disebabkan karena krisis akhlak yang menimpa salah satu pasangan suami istri seperti perbuatan semena-mena terhadap istri baik berupa ucapan-ucapan berupa kekerasan dalam rumah tangga dapat menimbulkan penderitaan.

Banyak faktor yang menyebabkan ketidakharmonisan rumah tangga diantaranya yaitu krisis moral, tidak ada tanggung jawab, kecemburuan, penganiayaan atau kekerasan, kawin dibawah umur dan ekonomi tidak menentu. Perceraian diakibatkan oleh faktor eksternal dan internal. Faktor internal yaitu ekonomi, perselisihan, mabuk-mabukan, perjudian, faktor penganiayaan atau kekerasan. Sedangkan faktor eksternal ialah perselingkuhan.

Penjudi merupakan perbuatan yang diharamkan oleh Islam dan wajib dijauhi oleh siapapun termasuk suami istri. Penjudi mempunyai jiwa yang tidak stabil judi menyebabkan berbuat tidak jujur serta sebagai induk dari semua kejahatan. Perbuatan tersebut dapat merusak keharmonisan rumah tangga dapat dijadikan salah satu alasan perceraian. Penjudi menjadi faktor penyebab perceraian hal tersebut menjadi pemicu perselisihan dan pertengkaran yang terus menerus terjadi didalam rumah tangga, karena kebiasaan suami yang suka bermain judi membuat istri tidak lagi merasa nyaman dan tenang dalam rumah tangga hal tersebut juga menjadikan seorang suami tidak lagi memberi nafkah wajib kepada keluarganya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 METODE PENDEKATAN

Metode merupakan alat untuk mencapai tujuan dan penelitian adalah suatu proses pengumpulan informasi untuk meningkatkan dan memodifikasi penyelidikan, jadi metode penelitian yaitu suatu cara ilmiah yang dipakai dalam penyelidikan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan sebuah metode yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sugiyono (2013)¹ mengungkapkan metode penelitian yaitu:

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk atau dengan tujuan serta kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah yaitu kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yang rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia,

¹ Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, Alfabeta

sehingga orang lain dapat mengetahuinya. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang sifatnya logis. Data yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah data empiris dan sistematis atau teramati yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid.

Penelitian merupakan proses memecahkan masalah berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Mengutip dari buku Metode Penelitian Sosial tulisan Dr Drs Ismail Nurdin, MSi dan Dra Sri Hartati, MSi, (2019), dalam permasalahan penelitian ini ada dua bentuk pendekatan atau metode ilmiah yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif.²

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan yuridis empiris dengan wawancara dan kuesioner, yang meneliti langsung gambaran yang sebenarnya terjadi dalam masyarakat di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik.

3.2 SPESIFIKASI PENELITIAN

Spesifikasi penelitian adalah tipe penelitian yang digunakan

² Dr. Drs. Ismail Nurdin, MSi, Dra.Sri Hartati.2019.*Metode Penelitian Sosial*. Surabaya.Media Sahabat Cendikia

untuk menggambarkan, menganalisis, dan menemukan fakta-fakta yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Salah satu spesifikasi penelitian dengan metode penelitian kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.

Metode kualitatif sering dinamakan metode baru, metode positivistik, metode naturalistik, metode *fenomenologis*, metode impresionistik, dan metode *post positivistic*. Dalam penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* atau *paradigm interpretive*, yaitu suatu realitas atau objek tidak dapat dilihat secara parsial dan dipecah ke dalam beberapa variabel. Desain penelitian yang menggunakan metode kualitatif cenderung umum, fleksibel, dan mudah berkembang seiring dengan kemunculan sesuatu yang dinamis ketika proses penelitian terjadi. Adapun tujuan metode kualitatif adalah untuk menemukan pola hubungan interaktif, menemukan teori, memperoleh pemahaman makna, dan berusaha menggambarkan realitas yang kompleks. Sedangkan teknik pengumpulan datanya dapat dilakukan dengan *participant observation*, *in depth interview*, dan dokumentasi.

3.3 JENIS DATA/SUMBER DATA

Data yang disajikan berasal dari sumber data yang meliputi data primer dan sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber asli atau langsung dari objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, data primernya adalah hasil wawancara dan kuesioner dengan 20 (dua puluh) responden di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak ketiga, bukan dikumpulkan secara langsung. Dalam penelitian ini sumber data sekunder berasal dari bahan hukum primer yaitu peraturan perundang-undangan/Undang-Undang, bahan hukum sekunder yaitu dari hasil penelitian dan hasil karya kalangan umum dari media online, dan bahan hukum tersier yaitu dari kamus dan yang lainnya.

3.4 LITERATUR/METODE PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode studi lapangan yang

dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. “Studi lapangan dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dengan warga dan jamaah di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik”. Selain itu juga dengan “studi kepustakaan adalah dengan merujuk kepada literatur yang didokumentasikan, sedangkan alat yang dipergunakan adalah studi dokumen, yaitu studi dengan cara mempelajari data baik berupa buku-buku, jurnal-jurnal hukum, laporan hasil penelitian, makalah seminar, tulisan para ahli, dan semua peraturan yang berkaitan dengan materi penelitian.

3.5 METODE PENYAJIAN DATA

Pada penelitian ini, peneliti penggunaan metode penyajian data kualitatif agar peneliti dapat memahami apa yang terjadi dan merencanakan tindakan selanjutnya. Penyajian data dalam bentuk deskriptif atau cerita seperti catatan lapangan.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Analisa data dilakukan secara kualitatif yang berupa data dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan logika deduktif, untuk menarik kesimpulan dari hal yang

bersifat umum menjadi kasus yang bersifat khusus atau individu tertentu. Proses analisis data yang diperoleh dari penelitian lapangan dan studi kepustakaan selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif, untuk disusun sebagai kesimpulan dalam menjawab permasalahan terkait dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga di wilayah Kelurahan Gedawang Kecamatan Banyumanik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 DAMPAK JUDI *ONLINE* TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA DALAM PERSPEKTIF KAJIAN SOSIOLOGI

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan survei dengan wawancara kepada 20 (dua puluh) responden di wilayah Kelurahan Gedawang agar penelitian dapat dilakukan secara mendalam, utuh, natural dan intensif. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, sebanyak 20 (dua puluh) responden menyatakan setuju bahwa judi *online* berpengaruh terhadap keharmonisan rumah tangga. Adapun alasan yang diberikan responden dan apabila dilihat dalam perspektif kajian sosiologi, dampaknya antara lain:

4.1.1 **Kerusuhan keluarga.** Judi *online* dapat menyebabkan konflik dalam keluarga, terutama jika salah satu anggota keluarga kecanduan judi dan menghabiskan uang keluarga. Judi *online* juga merusak keharmonisan rumah tangga karena dapat menyebabkan perpecahan, perceraian, dan trauma. Judi online juga dapat menyebabkan ketidakstabilan ekonomi, konflik, dan percekcoakan. Dari perspektif sosiologi, judi *online*

merupakan penyimpangan sosial karena melanggar norma hukum dan ekspektasi yang dianggap wajar dalam masyarakat.

4.1.2 **Kerusakan finansial.** Judi *online* dapat menyebabkan kebangkrutan dan menghancurkan masa depan finansial seseorang.

4.1.3 **Perpecahan dan trauma.** Judi *online* sering kali dijadikan sebagai alasan perceraian.

4.1.4 **Pengkhianatan terhadap kesetiaan.** Judi *online* dapat dianggap sebagai bentuk pengkhianatan terhadap kesetiaan dalam perkawinan.

4.1.5 **Pengabaian tanggung jawab.** Judi *online* dapat membuat seseorang mengabaikan tanggung jawabnya sebagai anggota keluarga, seperti mengabaikan kebutuhan anak atau pasangan. Jadi anak-anak yang tumbuh dalam keluarga di mana salah satu atau kedua orang tua kecanduan judi juga dapat mengalami dampak negatif.

4.1.6 **Kehilangan kepercayaan.** Judi *online* dapat menyebabkan kehilangan kepercayaan antara anggota keluarga, terutama jika salah satu anggota keluarga menipu atau berbohong tentang kegiatan judi *online*-nya.

4.1.7 **Isolasi Sosial.** Keluarga yang terdampak bisa mengalami isolasi dari komunitas mereka karena malu dan stigma terkait kecanduan judi *online*.

4.2 MENGATASI DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KEHARMONISAN RUMAH TANGGA

Dalam questioner tersebut, peneliti juga memberikan pertanyaan tentang cara mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga. Adapun faktor dan cara untuk mengatasi pengaruh tersebut adalah:

4.2.1 Faktor yang dapat mempengaruhi dampak judi *online* antara lain:

4.2.1.1 **Kontrol dan Pengawasan.** Kontrol dan pengawasan yang ketat dari keluarga dan pemerintah dapat membantu mengurangi dampak negatif judi *online*.

4.2.1.2 **Pendidikan dan Kesadaran.** Pendidikan dan kesadaran tentang bahaya judi online dapat membantu mnegurangi dampak negatif judi *online*.

4.2.1.3 **Kebijakan Pemerintah.** Kebijakan pemerintah yang ketat dan efektif dapat membantu mengurangi dampak negatif judi *online*.

4.2.2 Beberapa cara untuk mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga:

4.2.2.1 Pencegahan.

4.2.2.1.1 **Pendidikan dan kesadaran.** Berikan pendidikan dan kesadaran tentang bahaya judi online kepada semua anggota keluarga.

4.2.2.1.2 **Pengawasan.** Awasi aktivitas online anggota keluarga, terutama anak-anak dan remaja.

4.2.2.1.3 **Batasan.** Terapkan batasan waktu dan uang yang dapat digunakan untuk kegiatan online.

4.2.2.2 Intervensi

4.2.2.2.1 **Komunikasi.** Berbicaralah dengan anggota keluarga yang terlibat dalam judi online dan berikan dukungan emosional.

4.2.2.2.2 **Konseling.** Mencari bantuan konseling profesional untuk membantu anggota keluarga yang terlibat dalam judi *online*.

4.2.2.2.3 **Pengelolaan Keuangan.** Kelola keuangan

keluarga dengan bijak untuk mencegah penggunaan uang untuk judi *online*.

4.2.2.3 Rehabilitasi, Dukungan Keluarga dan Pengembangan Ketrampilan.

Memulihkan keharmonisan keluarga dari jerat kecanduan judi *online* merupakan sebuah perjalanan panjang dan berat yang memerlukan keberanian, kesabaran, serta dukungan penuh dari keluarga dan teman-teman.¹ Kecanduan ini tidak hanya menguras keuangan,² tetapi juga dapat merusak hubungan interpersonal, menghancurkan kepercayaan, dan menghilangkan keharmonisan dalam keluarga.³ Untuk membangun kembali keharmonisan yang telah hilang, langkah pertama adalah mengakui bahwa ada masalah

¹ R. Kusumaningsih & Suhardi, 2023, *Penanggulangan Pemberantasan Judi Online Di Masyarakat*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol 4 (No.1): ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/ADMA/article/view/2767> , diakses 30 Desember 2024 pukul 17.00 WIB

² Karli dkk., 2023, *Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh*, Jurnal Publikasi Kegiatan Abdimas 2023.

³ Situmeang, T. A., Ariska, R., & Ali, T. M., 2024, *Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi Online Terhadap Perceraian*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4): 3.

yang harus diatasi. Setelah mengakui masalah, langkah selanjutnya adalah mencari bantuan profesional. Terapis atau konselor kecanduan dapat menyediakan alat dan strategi yang diperlukan untuk mengatasi dorongan berjudi. Mereka juga dapat membantu mengidentifikasi pemicu yang mendorong seseorang untuk berjudi dan cara untuk menghindarinya. Selain itu, terapi keluarga bisa sangat bermanfaat dalam memperbaiki hubungan yang rusak dan membangun kembali fondasi yang kuat untuk keharmonisan keluarga.

Partisipasi dalam kelompok dukungan, seperti *Gamblers Anonymous*, juga merupakan bagian penting dari proses pemulihan. Berbagi pengalaman dengan orang lain yang menghadapi masalah serupa dapat memberikan perspektif baru dan mengurangi perasaan isolasi. Kemudian mendengar kisah sukses dari mereka yang telah berhasil mengatasi kecanduan judi bisa sangat memotivasi. Selain itu, penting bagi individu untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan positif dan membangun yang tidak berkaitan dengan judi. Menemukan hobi baru, olahraga, atau kegiatan sukarela dapat membantu

mengalihkan perhatian dari keinginan untuk berjudi dan membangun rasa pencapaian serta kepuasan yang tidak didasarkan pada judi. Keterlibatan keluarga dalam kegiatan-kegiatan ini tidak hanya membantu memperkuat ikatan keluarga, tetapi juga memberikan dukungan emosional yang diperlukan selama masa pemulihan.

4.3 PERTANGGUNGJAWABAN PELAKU JUDI ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG ITE

Berdasarkan Undang-Undang (UU) Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) No. 11 Tahun 2008, pelaku judi *online* dapat ditangkap dan diadili karena melakukan tindakan yang melanggar hukum. Berikut pasal yang relevan:

- 1) **Pasal 27 ayat (3).** Setiap orang yang memuat, mengunduh, dan/atau mengedarkan informasi elektronik yang berisi tentang perjudian dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.
- 2) **Pasal 30 ayat (1).** Setiap orang yang melakukan perbuatan yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

- 3) **Pasal 45 ayat (1).** Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 2 miliar.

Sebagai pelaku judi *online*, maka pertanggungjawabawan pelaku adalah dapat ditangkap dan diadili karena melakukan tindakan yang melanggar hukum. Pelaku dapat dijerat dengan pidana penjara dan/atau denda.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Kesimpulan penelitian tentang pengaruh judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga dalam perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) di wilayah Kelurahan Gedawang adalah sebagai berikut:

- 1) Judi *online* merupakan tindakan yang melanggar hukum dan dapat merugikan masyarakat, juga mempengaruhi keharmonisan rumah tangga. Dampak judi *online* terhadap keharmonisan rumah tangga antara lain terjadi kerusuhan keluarga, kerusakan finansial, perpecahan dan trauma, pengkhianatan terhadap kesetiaan, pengabaian tanggung jawab, kehilangan kepercayaan serta isolasi sosial.
- 2) Cara mengatasi dampak judi *online* terhadap keharmonisan keluarga adalah dengan pencegahan yang meliputi pendidikan dan kesadaran, pengawasan, batasan, yang kedua intervensi dan yang terakhir adalah dengan rehabilitasi, dukungan keluarga dan pengembangan ketrampilan.

- 3) UU ITE No. 11 Tahun 2008 merupakan dasar hukum yang mengatur tentang pertanggungjawaban pelaku judi *online*. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi juga dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP. Pelaku judi *online* dapat dijera dengan pidana penjara dan/atau denda berdasarkan Pasal 27 ayat (3), Pasal 30 ayat (1) dan Pasal 45 ayat (1) UU ITE.

5.2 SARAN

- 1) Pentingnya meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya judi *online* dan pentingnya melaporkan kegiatan judi *online* ke pihak berwajib.
- 2) Perlu adanya kerjasama antara pemerintah, masyarakat, dan stakeholders lainnya untuk mencegah dan mengatasi kegiatan judi *online*.
- 3) Pemerintah perlu meningkatkan pengawasan dan penindakan terhadap kegiatan judi *online*.
- 4) Masyarakat perlu meningkatkan kesadaran dan partisipasi

dalam mencegah dan mengatasi kegiatan judi *online*.

- 5) Diharapkan untuk pertanggungjawaban pidana yaitu untuk pemberian sanksi terhadap pelaku perjudian harus lebih diperberat lagi, karena dampak dari perjudian sangat luas dan dianggap sebagai penyebab terjadinya tindak pidana.
- 6) Penerapan sanksi yang berat tujuannya bukan untuk pembalasan maupun penindasan terhadap pelaku, melainkan untuk memberikan efek jera agar pelaku tidak mengulangi kejahatan yang sama serta memberikan rasa takut kepada orang lain agar tidak melakukan tindak pidana perjudian, karena melihat sanksi pidana yang dijatuhkan kepada pelaku perjudian sangatlah berat maka hal itu dapat mengurangi pelaku tindak pidana perjudian yang sudah marak di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Antoni.2019.*Menuju Budaya Hukum (Legal Culture) Penegak Hukum Yang Progresif*.<https://ejournal.insueiponorogo.ac.id/index.php/almanhaj/article/view/>. diakses 30 Desember 2024 Pukul 13.35 WIB

American Psychiatric Association. *Diagnosyic and Statistical Manual of Mental Disorder. Fifth Edition (DSM-5)*.
<https://psychiatryonline.org/doi/book/10.1176/appi.books.9780890425596>.
diakses 30 Desember 2024 pukul 14.10 WIB

Karli, 2023.*Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh*.Jurnal Publikasi Kegiatan Abdimas 2023

S. Arliman, 2019,*Mewujudkan Penegakan Hukum Yang Baik Di Negara Hukum Indonesia*.Dialogica Jurnalica, Volume 11 (1).
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article>.diakses pada 28 Desember 2024 Pukul 10.30 WIB

Nasution, Muhammad Mahmud, 2017, *Telah dan Analisis Perjudian dari Sisi Perspektif Hukum*.Jurnal Studi Multidipliner.diakses 28 Desember 2024 Pukul 10.00WIB.<http://jurnal.iain.padangsidimpuan.ac.id/index.php/TZ/article/view/>

Kusumaningsih, R & Suhardi, 2023, *Penanggulangan Pemberantasan Judi Online Di Masyarakat*.Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.Vol 4 (No.1):ADMA:Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat.
<https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/ADMA/article/view/2767>,
diakses 30 Desember 2024 pukul 17.00 WIB

S, Suriani, Situmorang, A. P., Mangunsong, J., Akmal, N., & Sahdan, P.2024, *Sosialisasi Hukum Akibat Hukum Dan Upaya Pencegahan Judi Online Pada*

Remaja.Natural:Jurnal Pelaksanaan Pengabdian Bergerak bersama Masyarakat. 2(1), 73–83. <https://doi.org/10.61132/natural>.diakses 30 Desember 2024 Pukul 20.10 WIB

Buku

Astini, D & Lubis, G.F.A, *Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik*.Pp 703-12 in *Prosiding SEMDI-UNAYA. Vol 3*

Kartini Kartono.2009.*Patologi Sosial 1 (hal 58)*.Jakarta.Rajawali Press

Nasional, Departemen Pendidikan, 2002, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Jakarta. Balai Pustaka

Nurdin, Dr. Drs. Ismail, MSi, Dra.Sri Hartati,2019, *Metode Penelitian Sosial*. Surabaya.Media Sahabat Cendikia

Moho, Hasazidu, 2019, *Penegakan Hukum Di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan*.Universitas Dharmawangsa.13 (1)

Quran Surat Al Maidah (5:90)

Quran Surat An Nisa Ayat 7

R. Soesilo.1986.*Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP).Pasal 303*. Sukabumi. Karya Nusantara Bandung

Roeslan Saleh.2014.*Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Dua Pengertian Dasar Dalam Hukum Pidana.hal 75*.Jakarta.Aksara Baru

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung.Alfabeta

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Website

Aisyah, Nurdiana, & Ilham.2022, *Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan.Perspektif*.2(2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>.diakses 30 Desember 2024 Pukul 20.00 WIB
BPK RI.<https://peraturan.bpk.go.id/Details/37582/uu-no-19-tahun-2016>.diakses 28 Desember 2024 Pukul 13.00 WIB
BPK RI.<https://peraturan.bpk.go.id/Details/47406/uu-no-1-tahun-1974.tentangPerkawinan>.diakses 30 Desember 2024 Pukul 15.00 WIB

Putra, dr. Gia Pratama, 2024, <https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/alasan-seseorang-kecanduan-judi-online?srsId=>.diakses 30 Desember 2024 Pukul 15.40 WIB

FrontiersPsychiatry.2022.<https://www.frontiersin.org/journals/psychiatry>.diakses 30 Desember 2024 Pukul 17.00 WIB

Kenneth, Hadiyanto, 2013.Tesis, *Tindak Pidana Perjudian Onine Melalui Media Internet*.<https://library.stik-ptik.ac.id/detail?id=48751&lokasi>.diakses pada 30 Desember 2024 Pukul 15.40 WIB

[Http://jdih.komdigi.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008.Pasal 27 ayat \(2\)](http://jdih.komdigi.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008.Pasal+27+ayat+(2)).diakses 24 Desember 2024 Pukul 10.30 WIB

<https://www.hukumonline.com/pusatdatadetail/2647/undangundang-nomor-8-tahun-1981>.Hukum Acara Pidana (KUHP), diakses 30 Desember 2024 Pukul 15.00 WIB

Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia (MKRI),n.d. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHPidana)Pasal 303 Tentang Perjudian*

Situmeang, T. A., Ariska, R., & Ali, T. M.2024.*Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi Online Terhadap Perceraian. Innovative:Journal Of Social Science Research*.3(4):3

Sulistyo & Ardjayeng.2020.*Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 (ITE)*.Dinamika Hukum \& Masyarakat.

Sutrisno, S.2020.*Kebijakan Sistem Penegakan Hukum Menuju Hukum Berkeadilan*. Pagaruyuang Law Journal, 3(2).
<https://doi.org/10.31869/plj.v3i2.1833>,diakses pada 30 Desember 2024 Pukul 14.00 WIB

LAMPIRAN

DOKUMENTASI KEGIATAN WAWANCARA



WAWANCARA DENGAN JAMAAH MAJELIS TAKLIM,
PADA 17 FEBRUARI 2025





WAWANCARA DENGAN JAMAAH MAJELIS TAKLIM, PADA 20 FEBRUARI 2025

DI GEDAWANG JL. KENANGA RAYA NO. 2 BANYUMANIK

