

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penegakan hukum di Indonesia tidak boleh pandang bulu dikarenakan Indonesia adalah sebagai negara hukum, hal ini ditegaskan dalam konstitusi Indonesia yakni pada amandemen ketiga Undang-Undang Dasar 1945 pada Pasal 1 ayat (3). Indonesia adalah negara yang berdasar atas hukum (*rechtstaat*) dan bukan negara atas kekuasaan (*machtstaat*), maka kedudukan hukum harus ditempatkan di atas segala-galanya, setiap perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa kecuali.¹

Pembangunan dalam bidang hukum khususnya pembangunan hukum pidana, tidak hanya mencakup pembangunan yang bersifat struktural, yakni pembangunan lembaga-lembaga hukum yang bergerak dalam suatu mekanisme, tetapi harus juga mencakup pembanguan substansial berupa produk-produk yang merupakan hasil suatu sistem hukum dalam bentuk peraturan hukum pidana dan yang bersifat kultural, yakni sikap-sikap dan nilai-nilai yang mempengaruhi berlakunya sistem hukum.²

Usaha pembaharuan hukum pidana sampai saat ini terus dilakukan, dengan satu tujuan utama yakni menciptakan suatu kodifikasi hukum pidana nasional untuk menggantikan kodifikasi hukum pidana yang merupakan warisan kolonial yakni *Wetboek van Strafrecht voor Nederlands Indie* 1915 yang merupakan

¹Jimly Asshiddiqie, *Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia*, Sekretariat Jenderal danKepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI, Jakarta, 2006, hlm. 69

²Nyoman Serikat Putra Jaya, *Relevansi Hukum Pidana Adat dalam Pembaharuan Hukum Pidana Nasional*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005. hlm. 3-4

turunan dari *Wetboek van Strafrecht* negeri Belanda tahun 1886,³ yang mulai berlaku 1 Januari 1918.

Upaya pembangunan hukum dan pembaharuan hukum harus dilakukan secara terarah dan terpadu. Kodifikasi dan unifikasi bidang-bidang hukum dan penyusunan perundang-undangan baru sangat dibutuhkan. Instrumen hukum dalam bentuk perundang-undangan ini sangat diperlukan untuk mendukung pembangunan di berbagai bidang sesuai dengan tuntutan pembangunan serta tingkat kesadaran hukum serta pandangan masyarakat tentang penilaian suatu tingkah laku.⁴

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pula yang turut mempengaruhi cara berpikir, bersikap dan bertindak. Perubahan sikap dan pandangan dan orientasi warga masyarakat inilah yang mempengaruhi kesadaran hukum dan penilaian terhadap suatu tingkah laku. Apakah perbuatan tersebut dianggap lazim atau bahkan sebaliknya merupakan suatu ancaman bagi ketertiban sosial. Perbuatan yang mengancam ketertiban sosial atau kejahatan sering kali memanfaatkan atau bersarakan teknologi. Kejahatan ini merupakan jenis kejahatan yang tergolong baru serta berbahaya bagi kesejahteraan masyarakat.

Untuk mengantisipasi perkembangan masyarakat dalam kaitannya dengan perubahan kejahatan tersebut, maka dapat dilakukan usaha perencanaan pembuatan hukum pidana yang menampung segala dinamika masyarakat hal ini merupakan masalah kebijakan yaitu mengenai pemilihan sarana dalam mengatur kehidupan bermasyarakat.

³Muladi, *Lembaga Pidana Bersyarat*, Penerbit Alumni. Bandung, 2002.hlm. 4

⁴Romli Atmasasmita, *Teori dan Kapita Selekta Kriminologi*, PT Refika Aditama, Bandung, 2005.hlm. 58

Hukum pidana seringkali digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial dalam penanggulangan kejahatan khususnya masalah perjudian sebagai salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial.⁵

Penegakan hukum pidana untuk menanggulangi perjudian sebagai perilaku yang menyimpang harus terus dilakukan. Hal ini sangat beralasan karena perjudian merupakan ancaman yang nyata terhadap norma-norma sosial yang dapat menimbulkan ketegangan individual maupun ketegangan-ketegangan sosial. Perjudian merupakan ancaman riil atau potensial bagi berlangsungnya ketertiban sosial.⁶ Dengan demikian perjudian dapat menjadi penghambat pembangunan nasional yang beraspek material-spiritual karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak “pemalas”. Sedangkan pembangunan membutuhkan individu yang giat bekerja keras dan bermental kuat.⁷

Sangat beralasan kemudian judi harus segera dicarikan cara dan solusi yang rasional untuk suatu pemecahannya karena sudah jelas judi merupakan problema sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat.⁸ Salah satu usaha rasional yang digunakan untuk menanggulangi perjudian adalah dengan pendekatan kebijakan hukum pidana.

Penggunaan hukum pidana ini sesuai dengan fungsi hukum sebagai *sosial control* atau pengendalian sosial yaitu suatu proses yang telah direncanakan lebih dahulu dan bertujuan untuk menganjurkan, mengajak, menyuruh atau bahkan

⁵Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005. hlm. 57

⁶Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Cet. II, Penerbit Alumni, Bandung, 1998. hlm. 148

⁷B. Simandjuntak, *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, Tarsito, Bandung, 1980, hlm. 352-353

⁸*Ibid*, hlm. 354

memaksa anggota-anggota masyarakat agar mematuhi norma-norma hukum atau tata tertib hukum yang sedang berlaku.⁹ Di samping itu hukum pidana juga dapat dipakai sebagai sarana untuk merubah atau membentuk masyarakat sesuai dengan bentuk masyarakat yang dicita-citakan fungsi demikian itu oleh Roscoe Pound dinamakan sebagai fungsi *social engineering* atau rekayasa sosial.¹⁰

Penggunaan upaya hukum termasuk hukum pidana, sebagai salah satu upaya mengatasi masalah sosial termasuk dalam bidang kebijakan penegakan hukum. Disamping itu karena tujuannya adalah untuk mencapai kesejahteraan masyarakat pada umumnya, maka kebijakan penegakan hukum itupun termasuk dalam bidang kebijakan sosial, yaitu segala usaha yang rasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat. Sebagai suatu masalah yang termasuk kebijakan, maka penggunaan (hukum) pidana sebenarnya tidak merupakan suatu keharusan.¹¹

Hukum yang telah dibuat itu akan terasa manfaatnya jika diberlakukan dalam masyarakat. Pemberlakuan hukum itu akan memberikan bukti seberapa jauh nilai-nilai, keinginan-keinginan, ide-ide masyarakat yang dituangkan dalam hukum itu terwujud. Proses mewujudkan atau konkretisasi nilai-nilai atau ide-ide yang terkandung dalam hukum disebut penegakan hukum.

Pada tahap pelaksanaan inilah sebenarnya hukum itu teruji, apakah akan mengalami hambatan atau tidak, apakah akan mengalami kegagalan atau tidak karena itu dalam hukum sering kali dimungkinkan adanya suatu perubahan apabila dipandang bahwa hukum itu sudah tidak efektif lagi.

⁹Ronny Hanitjo Soemitro, *Permasalahan Hukum di Dalam Masyarakat*, Alumni, Bandung, 1984. hlm. 4

¹⁰Ronny Hanitjo Soemitro, *Studi Hukum Dalam Masyarakat*, Alumni, Bandung, 1985 hlm. 46

¹¹Muladi, Barda Nawawi Arief, *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*, Alumni, Bandung, 1992. hlm. 119

Penegakan hukum pidana untuk penanggulangan perjudian mengalami dinamika yang cukup menarik. Karena perjudian sering kali sudah dianggap sebagai hal yang wajar dan sah. Namun di sisi lain kegiatan tersebut sangat dirasakan dampak negatif dan sangat mengancam ketertiban sosial masyarakat. Hal ini terlihat dari adanya kebijakan melalui UU No. 22 Tahun 1954 tentang undian, agar undian berhadiah tidak menimbulkan berbagai keburukan nasional, maka pemerintah melegalkan Porkas yakni sumbangan dana untuk olah raga. Akhir tahun 1987, Porkas berubah menjadi KSOB (Kupon Sumbangan Olah Raga Berhadiah).

Pertengahan tahun 1988 KSOB atau SOB (Sumbangan Olah Raga Berhadiah) dibubarkan karena menimbulkan dampak negatif, yakni tersedotnya dana masyarakat kecil dan mempengaruhi daerah setempat. Akhirnya pertengahan Juli tahun 1988, Menteri Sosial Haryati Subadio dalam rapat kerja dengan Komisi VIII DPR menghentikan KSOB. Setelah pembubaran KSOB, wajah baru judi terselubung lahir pada tanggal 1 Januari 1989 dengan nama SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah). SDSB menyumbang dengan beritikad baik. Meski demikian, sumbangan disinyalir terdapat unsur perjudian dan penipuan terhadap masyarakat. Pada tanggal 25 November 1993, pemerintah mencabut dan membatalkan pemberian izin untuk pemberlakuan SDSB pada tahun 1994.¹²

Masalah perjudian sebenarnya sudah diatur dalam pasal-pasal dalam KUHP yaitu Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Undang-undang tersebut yang mengubah Pasal 452 menjadi Pasal 303 bis yang merubah sangsi hukumnya dari 2

¹²Judi: Hipokrisi, Lokalisasi, Legalisasi, http://www.freelists.org/cgi-bin/list?list_id=untirtanet. Download internet tanggal 30 November 2012.

tahun menjadi 10 tahun. Penjudi yang dimaksud ialah mereka yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi kepada khalayak umum dan juga mereka yang turut serta pada permainan judi. Mereka melakukannya sebagai mata pencaharian, demikian juga mereka yang dengan sengaja turut serta dalam perusahaan perjudian.

Saat ini peraturan mengenai larangan perjudian melalui sarana teknologi informasi diatur dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) yakni pada Pasal 27 ayat (2) sedangkan ketentuan pidana mengenai perjudian dalam UU ITE diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE.

Pembuktian untuk tindak kejahatan di dunia maya dengan hukum di dunia nyata sudah terakomodir dalam UU ITE Pasal 17 tentang transaksi elektronik, pasal 42 tentang penyidikan, dan Pasal 44 tentang alat bukti penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan. Ketiga pasal itu sudah cukup untuk membawa Undang-undang di dunia nyata ke ranah *cyber*. Jika Pasal 27 dalam UU ITE tidak dieliminir, ketentuan pidana yang berlaku bisa tidak sewajarnya karena ada dua UU yang diterapkan. Dalam Pasal 45 UU ITE, ketentuan pidana akibat pelanggaran Pasal 27 antara lain pidana penjara paling lama enam tahun dan denda paling banyak Rp 1 miliar.

Peningkatan modus dari tindak pidana perjudian yang semakin tinggi ini dapat terlihat dari maraknya tipe perjudian, misalnya togel, judi buntut, judi kupon putih, Apalagi dengan Semakin berkembangnya teknologi yang juga membentuk perjudian itu mengalami perkembangan seperti contoh perjudian dengan sarana

penggunaan teknologi yaitu internet maupun SMS (*short message service*), game on line, judi singapur, nonton bareng pertandingan sepak bola atau mengamati sebuah pertandingan sepak bola di internet dengan memasang uang taruhan.

Tindak pidana perjudian saat ini telah mengalami perubahan yang semakin tinggi dalam hal modusnya dari judi togel, judi buntut, judi kupon putih, hingga saat ini perjudian menggunakan media elektronik melalui sarana internet. Penggunaan internet ini menyebabkan aparat penegak hukum kesulitan dalam hal pemberantasannya dikarenakan selain karena sumber daya manusia yang kurang juga disebabkan karena para pengguna situs judi melalui internet atau judi *online* (*online gambling*) hanya membolehkan orang-orang yang dikenal saja untuk masuk dalam situs tersebut atau untuk dijadikan admin situs tersebut.

Sulitnya pengungkapan perjudian melalui internet menyebabkan pengguna atau pemain judi online terus meningkat karena beranggapan permainan judi online jauh lebih aman dan juga hanya memerlukan waktu yang sebentar saja dalam memasang taruhan sehingga masih bisa melakukan pekerjaan lainnya dan tidak perlu sembunyi-sembunyi seperti ketika bermain judi konvensional.

Saat ini ada puluhan ribu situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan tombol *keyboard* sampai yang sangat canggih yang menggunakan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Tidak diperlukan perizinan-perizinan khusus usaha perjudian via

internet, cukup dengan bermodalkan sebuah *web* dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki “rumah perjudian” di internet¹³.

Di Indonesia ada banyak *website* atau situs yang secara terang-terangan menyatakan bahwa itu adalah situs judi dan kebanyakan situs tersebut merupakan situs judi bola. Dari sekian banyak situs tersebut hanya beberapa yang terungkap oleh Tim *Cybercrime* Mabes Polri yakni praktik judi online di Semarang, Jawa Tengah dan Lamongan, Jawa Timur. Omzet perjudian di dua tempat ini sebulannya mencapai miliaran rupiah. Judi online di Semarang tersebut beroperasi lewat situs www.sc30.net. Sedangkan di Lamongan menggunakan alamat situs www.sbobet.com.¹⁴ Contoh kasus yang juga marak dan telah diharamkan oleh Komisi Fatwa MUI yang diketuai KH Ma'ruf Amin pada tanggal 25 - 27 Mei 2006 di Pesantren Darussalam, Gontor, Ponorogo, Jawa Timur, yaitu SMS berhadiah yang sedang marak di berbagai media massa, mengandung unsur perjudian.¹⁵

Perjudian dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah untuk diberantas. Meskipun kenyataan juga menunjukkan bahwa hasil perjudian yang diperoleh oleh pemerintah dapat digunakan untuk usaha-usaha pembangunan, sebagai contoh, di DKI Jakarta semasa pemerintahan Gubernur Ali Sadikin yang melegalkan perjudian dan prostitusi.¹⁶ Namun, terlepas dari itu dampak negatif dari perjudian lebih besar dari pada dampak positif. Oleh karena

¹³ Marry Magdalena dan Maswigrantoro Roes Setyadi, *Cyberlaw Tidak Perlu Takut*, Andi, Yogyakarta, 2007. hlm 43

¹⁴ <http://cyberdancyberlaw.blogspot.com/2012/04/cyber-crime-contoh-kasus-perjudian.html> download internet tanggal 15 september 2012

¹⁵ Amanat, Edisi 107/Juni-Agustus 2006.

¹⁶ <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/06/ali-sadikin-rela-masuk-neraka/> download internet tanggal 15 September 2012

itu pemerintah dan aparat hukum terkait harus mengambil tindakan tegas agar masyarakat menjauhi dan akhirnya berhenti melakukan perjudian.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas maka dalam rangka penanggulangan masalah perjudian diperlukan adanya kebijakan hukum pidana (*penal policy*). Kebijakan tersebut harus dikonsentrasikan pada dua arah, yang pertama mengarah pada kebijakan aplikatif yaitu kebijakan untuk bagaimana menerapkan peraturan perundang-undangan hukum pidana yang berlaku pada saat ini dalam rangka menangani masalah perjudian. Sedangkan yang kedua adalah kebijakan formulatif atau kebijakan yang mengarah pada pembaharuan hukum pidana (*penal law reform*) yaitu kebijakan untuk bagaimana merumuskan peraturan pada undang-undang hukum pidana (berkaitan pula dengan konsep KUHP baru) yang tepatnya dalam rangka menanggulangi perjudian pada masa mendatang.

B. Permasalahan Dan Ruang Lingkup

1. Permasalahan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penegakan hukum pidana saat ini dalam rangka menanggulangi perjudian menggunakan sarana teknologi informasi?
2. Mengapa penegakan hukum pidana saat ini belum mampu menaggulangi perjudian menggunakan sarana teknologi informasi?
3. Bagaimanakah kebijakan hukum pidana yang ideal untuk menaggulangi perjudian menggunakan sarana teknologi informasi?

2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan tesis ini meliputi ilmu hukum pidana dengan kajian-kajian tentang penegakan hukum pidana dan perjudian terutama perjudian dengan menggunakan sarana teknologi informasi.

C. Tujuan Penelitian Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian ini maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penegakan hukum pidana saat ini dalam penanggulangan perjudian menggunakan sarana teknologi informasi. Dengan menganalisis apakah ketentuan-ketentuan dalam hukum pidana positif selama ini dapat digunakan untuk menanggulangi delik-delik yang termasuk delik perjudian yang menggunakan sarana teknologi informasi.
2. Untuk mengetahui mengapa penegakan hukum pidana saat ini belum mampu menaggulangi perjudian menggunakan sarana teknologi informasi.
3. Untuk mengetahui kebijakan hukum pidana yang ideal untuk menaggulangi perjudian menggunakan sarana teknologi informasi dimasa yang akan datang.

2. Kegunaan Penulisan

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat menambah informasi atau wawasan yang lebih konkrit bagi aparat penegak hukum dan pemerintah, khususnya dalam pengembangan hukum pidana dalam hal kebijakan pemberantasan tindak pidana perjudian dengan sarana teknologi informasi.

b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi rujukan atau pedoman dan pertimbangan bagi aparat penegak hukum dan pemerintah dalam hal pemberantasan tindak pidana perjudian dengan sarana teknologi informasi.

D. Kerangka Teoritis dan Konseptual

1. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis adalah susunan dari beberapa anggapan, pendapat, cara, aturan, asas, keterangan sebagai satu kesatuan yang logis yang menjadi landasan, acuan, dan pedoman untuk mencapai tujuan dalam penelitian atau penulisan.¹⁷

Pembahasan dan permasalahan dalam penulisan tesis ini mengenai penegakan hukum pidana dalam rangka penanggulangan perjudian.

Kerangka teoritis yang akan penulis ajukan dalam membahas permasalahan dalam penelitian ini tentang perjudian menggunakan sarana teknologi informasi internet dan penanggulangannya.

¹⁷Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004, hlm. 77

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori penegakan hukum oleh Joseph Goldstein yang dibedakan 3 bagian yaitu:¹⁸

1. *Total enforcement*, yakni ruang lingkup penegakan hukum pidana sebagaimana yang dirumuskan oleh hukum pidana substantif (*substantive law of crime*). Penegakan hukum pidana secara total ini tidak mungkin dilakukan sebab para penegak hukum dibatasi secara ketat oleh hukum acara pidana yang antara lain mencakup aturan-aturan penangkapan, penahanan, penggeledahan, penyitaan dan pemeriksaan pendahuluan. Disamping itu mungkin terjadi hukum pidana substantif sendiri memberikan batasan-batasan. Misalnya dibutuhkan aduan terlebih dahulu sebagai syarat penuntutan pada delik-delik aduan (*klacht delicten*). Ruang lingkup yang dibatasi ini disebut sebagai *area of no enforcement*.
2. *Full enforcement*, setelah ruang lingkup penegakan hukum pidana yang bersifat total tersebut dikurangi *area of no enforcement* dalam penegakan hukum ini para penegak hukum diharapkan penegakan hukum secara maksimal.
3. *Actual enforcement*, menurut Joseph Goldstein *full enforcement* ini dianggap *not a realistic expectation*, sebab adanya keterbatasan-keterbatasan dalam bentuk waktu, personil, alat-alat investigasi, dana dan sebagainya, yang kesemuanya mengakibatkan keharusan dilakukannya *discretion* dan sisanya inilah yang disebut dengan *actual enforcement*.

¹⁸Joseph Goldstein dalam Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*, Undip, Semarang, 1995

Berdasarkan uraian di atas penulis akan mengarahkan pokok-pokok bahasan pada penegakan hukum pidana dalam penanggulangan perjudian menggunakan sarana teknologi informasi.

2. Konseptual

Untuk membatasi istilah dalam penulisan tesis ini dirumuskan pengertian-pengertian sebagai berikut:

- a. Hukum adalah semua aturan (norma) yang harus dituruti dalam tingkah laku tindakan-tindakan dalam pergaulan hidup dengan ancaman mesti mengganti kerugian jika melanggar aturan-aturan itu akan membahayakan diri sendiri atau harta, umpamanya orang akan kehilangan kemerdekaannya didenda dan sebagainya¹⁹;
- b. Tindak Pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa yang melanggar aturan tersebut²⁰;
- c. Kebijakan hukum pidana adalah suatu ilmu sekaligus seni yang akhirnya punya tujuan praktis untuk memungkinkan peraturan hukum positif dirumuskan secara lebih baik dan untuk member pedoman tidak hanya kepada pembuat undang-undang, tetapi juga kepada pengadilan yang menerapkan undang-undang dan juga kepada penyelenggara atau pelaksana putusan pengadilan²¹;

¹⁹ C.S.T. Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum*, Balai Pustaka, Jakarta, 2002. hlm. 8

²⁰ Moeljatno, *Asas-asas Hukum Pidana*, Bina Aksara, Jakarta, 1987. hlm 54

²¹ Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Prenada Media Group, Jakarta, 2011. hlm. 21

- d. Teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi²²;
- e. Judi adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak / belum pasti hasilnya.²³ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat (3) mengartikan judi 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 pemainan. Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-lainnya. Undang-undang Informasi dan Transaksi elektronik (ITE) Pasal 27 Ayat (2) mengartikan judi adalah 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;
- f. Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan

²² Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

²³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 56.

memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.²⁴

²⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Perjudian> diakses tanggal 29 Agustus 2013