

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU
JUDI ONLINE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI
KECERDASAN BUATAN
SKRIPSI**



OLEH :
ALDANNIEL RAHMAN RAMADHAN
NPM: 20300034

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA
2025**

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU
JUDI ONLINE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI
KECERDASAN BUATAN
SKRIPSI**

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH GELAR
SARJANA HUKUM PADA PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA



OLEH :
ALDANNIEL RAHMAN RAMADHAN
NPM: 20300034

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA
2025**

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU
JUDI ONLINE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI
KECERDASAN BUATAN**

SKRIPSI

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH GELAR
SARJANA HUKUM PADA PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA



OLEH :

ALDANNIEL RAHMAN RAMADHAN

NPM: 20300034

SURABAYA,.....

MENGESAHKAN,

DEKAN,

PEMBIMBING,

Dr. UMLENGGARSASI, S.H., M.Hum.

Dr. UMI ENGGARSASI, S.H., M.Hum.

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU
JUDI ONLINE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI
KECERDASAN BUATAN**

DIPERSIAPKAN DAN DISUSUN

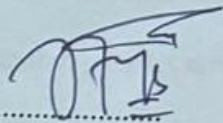
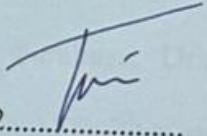
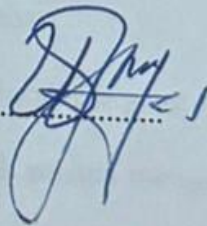
OLEH :

ALDANNIEL RAHMAN RAMADHAN

NPM: 20300034

TELAH DIPERTAHANKAN
DI DEPAN DEWAN PENGUJI PADA TANGGAL....
DAN DINYATAKAN TELAH MEMENUHI PERSYARATAN

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. Nur Khalimatus Sa'diyah, S.H., M.H. (KETUA) 1.....
2. Septiana Prameswari, S.H., M.H. (ANGGOTA) 2.....
3. Dr. Umi Enggarsasi, S.H., M.H. (ANGGOTA) 3.....

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunianya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU JUDI ONLINE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN”** dengan tepat waktu dan diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Tentunya, dalam penulisan skripsi ini diperlukan usaha dan tekad yang kuat sehingga karya penulisan ini dapat diselesaikan dengan sempurna. Oleh karenanya, mengawali dengan penuh rasa hormat penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sangat mendalam dan tak terhingga kepada :

1. Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, dr. Sp. T.H.T.KL.(K) yang telah memberi kesempatan penulis untuk menjadi bagian dari Civitas Akademika.
2. Dekan Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Dr. Umi Enggarsasi, S.H., M.Hum. yang telah menyediakan berbagai fasilitas sebagai penunjang pembelajaran selama penulis mengikuti perkuliahan.
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberi bekal ilmu hukum dan membimbing dengan baik selama mengikuti perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

4. Kepala Tata Usaha berserta jajarannya di Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
5. Kedua orang tua, yang senantiasa memberikan dorongan dan doa yang tidak pernah berhenti.
6. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu pengerjaan skripsi ini baik lewat pikiran, semangat, dan semoga kebaikan kembali pada kalian semua.

Berdasarkan apa yang telah penulis selesaikan dalam penelitian ini, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada setiap insan yang membaca. Demikianlah yang dapat penulis sampaikan. Akhir kata, penulis ucapkan terimakasih dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Surabaya,.....

Penulis

Aldanniel Rahman Ramadhan

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aldanniel Rahman Ramadhan

NPM 20300034

Alamat : Jl. Dukuh Kupang XVII / 48

No. Telp. (HP) : 081217779737

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul: “PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU JUDI ONLINE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN” adalah murni gagasan saya yang belum pernah saya publikasikan di media, baik majalah maupun jurnal ilmiah dan bukan tiruan (plagiat) dari karya orang lain.

Apabila ternyata nantinya dInformasi elektronikmukan adanya unsur plagiarisme maupun autoplagarisme, saya siap menerima sanksi akademik yang akan di jatuhkan oleh Fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat sebagai bentuk pertanggungjawaban etika akademik yang harus dijunjung tinggi di lingkungan Perguruan Tinggi.

Surabaya,.....

Yang Menyatakan,

(Aldanniel Rahman Ramadhan)

NPM: 20300034

ABSTRACT

This study aims to analyze the form of criminal liability imposed on perpetrators of online gambling crimes that utilize artificial intelligence (AI) technology. The rapid advancement of digital technology has been widely exploited in gambling practices, including the use of automated systems such as chatbots, manipulative algorithms, and AI-based cloaking techniques. These developments have made online gambling crimes more sophisticated, covert, and difficult to detect through conventional means.

The research adopts a normative juridical method, using statutory and conceptual approaches. Data were obtained through literature studies of relevant legislation, legal literature, and other scientific documents related to gambling offenses and AI-based cybercrime.

The results indicate that the acts committed by perpetrators in AI-based online gambling fulfill the elements of criminal acts as stipulated in Article 303 of the Indonesian Penal Code (KUHP), along with the participation provisions in Articles 55 and 56. These elements include conduct, consequence, unlawful nature, and accompanying circumstances. Therefore, perpetrators may be held criminally liable based on their roles and levels of involvement. Strengthening the capacity of law enforcement in digital forensics and enhancing public digital literacy are essential to curb the spread of AI-based online gambling practices.

Keywords : Criminal Liability, Online Gambling, Artificial Intelligence, Indonesian Criminal Code, Cybercrime

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana judi online yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI). Perkembangan teknologi digital telah dimanfaatkan secara meluas dalam praktik perjudian, termasuk penggunaan sistem otomatis seperti chatbot, algoritma manipulatif, hingga teknik penyamaran situs melalui cloaking berbasis AI. Hal ini menjadikan kejahatan judi online semakin canggih, terselubung, dan sulit diidentifikasi secara konvensional.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif, dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Data diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan, literatur hukum, dan dokumen-dokumen ilmiah lainnya yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian dan kejahatan siber berbasis teknologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbuatan para pelaku dalam praktik judi online berbasis AI memenuhi unsur-unsur perbuatan pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP, serta pasal-pasal penyertaan dalam KUHP seperti Pasal 55 dan 56. Unsur-unsur tersebut mencakup adanya kelakuan, akibat, sifat melawan hukum, dan keadaan yang menyertai. Oleh karena itu, pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sesuai dengan peran dan tingkat keterlibatannya. Dibutuhkan penguatan kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang digital forensik serta peningkatan literasi digital masyarakat untuk mencegah meluasnya praktik perjudian daring berbasis kecerdasan buatan.

Kata Kunci : Pertanggungjawaban Pidana, Judi Online, Kecerdasan Buatan, KUHP, Kejahatan Siber

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Penelitian Teoritis	10
2. Manfaat Penelitian Praktis.....	11
E. Kerangka Konseptual	11
1. Pertanggung Jawaban Pidana	11
2. Tinjauan Umum Judi Online	14
3. Iklan Yang Menggunakan Teknologi Kecerdasan Buatan Untuk Judi Online	19
F. Metode Penelitian.....	22
1. Tipologi Penelitian	22
2. Metode Pendekatan	23
3. Bahan Hukum.....	23
4. Metode Pengumpulan dan Analisa.....	24
G. Pertanggung Jawaban SInformasi elektronikmatika Penulisan.....	25
 BAB II JUDI ONLINE YANG MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN SEBAGAI PERBUATAN PIDANA	 27
A. Modus Operandi Dan Kronologi Dari Pelaksanaan Judi Online Yang Menggunakan Teknologi Kecerdasan Buatan.....	27
B. Judi Online Yang Menggunakan Teknologi Kecerdasan Buatan	

Sebagai Perbuatan Pidana	39
BAB III PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP JUDI ONLINE YANG MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN.....	47
A. Pelaku dan Peranannya di Dalam Judi Online).....	47
B. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online	52
BAB IV PENUTUP	65
A. KESIMPULAN	65
B. SARAN	66
DAFTAR PUSTAKA.....	