



Pengaturan Tindak Kejahatan Judi Online di Internet dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Prabu Kemal Manaf

Universitas Bandar Lampung, Indonesia

Abstract. *The development of information technology has had positive and negative impacts on society, one of which is the increase in crime in the digital realm, including online gambling. Online gambling has become a serious problem because it can harm various social and economic aspects. Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (UU ITE) exists as a legal instrument that aims to regulate activities in the digital world, including preventing and taking action against online gambling practices. This journal examines the regulations implemented in handling online gambling crimes based on the ITE Law and the challenges faced in implementing them in Indonesia.*

Keywords: *Online Gambling, Cybercrime, ITE Law.*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi membawa dampak positif dan negatif bagi masyarakat, salah satunya adalah meningkatnya tindak kejahatan di ranah digital, termasuk judi online. Judi online telah menjadi masalah serius karena dapat merugikan berbagai aspek sosial dan ekonomi. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) hadir sebagai perangkat hukum yang bertujuan untuk mengatur aktivitas di dunia digital, termasuk pencegahan dan penindakan terhadap praktik judi online. Jurnal ini mengkaji regulasi yang diterapkan dalam penanganan kejahatan judi online berdasarkan UU ITE serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya di Indonesia.

Kata Kunci: Judi Online, Kejahatan Siber, UU ITE.

1. PENDAHULUAN

Media sosial merupakan salah satu hasil dari perkembangan pesat teknologi informasi yang terjadi saat ini, berfungsi sebagai saluran untuk menyebarkan informasi ke seluruh jaringan di dunia digital. Dengan adanya platform ini, individu dapat mengakses informasi dengan cara yang lebih nyata dan langsung. Kemajuan teknologi ini juga memberikan dampak signifikan terhadap kebebasan dalam memberikan dan menerima informasi bagi masyarakat. Meskipun teknologi membawa banyak manfaat, seperti kemudahan akses dan pertukaran informasi, terdapat juga sisi negatif yang perlu diperhatikan. Salah satu dampak negatifnya adalah meningkatnya potensi penyebaran informasi yang merugikan, seperti judi online. Perjudian, yang melibatkan taruhan menggunakan uang digital, bertujuan untuk memperoleh uang atau barang secara cepat dan seringkali dilakukan tanpa kesepakatan langsung antara pihak-pihak yang terlibat. Saat ini, perjudian online telah menjadi semakin mudah diakses, beroperasi di luar kontrol yang ketat, dan dapat menimbulkan berbagai konsekuensi negatif bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan memahami dinamika yang muncul akibat penggunaan media sosial dalam

konteks perjudian online. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menganalisis bagaimana teknologi ini mempengaruhi perilaku individu serta upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi penyebaran informasi negatif yang berkaitan dengan judi online.

Internet telah menyediakan platform yang luas untuk berbagai aktivitas, termasuk aktivitas kriminal seperti judi online. Pemerintah Indonesia melalui UU ITE berupaya menindak aktivitas ini karena dampaknya yang signifikan terhadap stabilitas sosial dan ekonomi. Judi online telah diakses oleh masyarakat dari berbagai kalangan, dan dalam banyak kasus, sulit untuk dilacak. UU ITE menjadi landasan hukum penting untuk memberantas praktik-praktik ini. Jurnal ini akan membahas bagaimana peran UU ITE dalam penanggulangan kejahatan judi online serta analisis terhadap kelemahan dan tantangan yang ada. Di era globalisasi dan digitalisasi, perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh yang besar terhadap segala aspek kehidupan masyarakat. Internet, yang awalnya digunakan sebagai sarana komunikasi dan informasi, kini berperan sebagai medium berbagai aktivitas, termasuk kegiatan ilegal. Salah satu aktivitas ilegal yang semakin marak adalah judi online. Fenomena ini tidak hanya menimbulkan dampak negatif dari sisi sosial, seperti meningkatnya ketergantungan terhadap judi di kalangan masyarakat, tetapi juga dari sisi ekonomi, karena uang yang beredar dalam transaksi judi online sering kali sulit dikendalikan dan diawasi oleh negara.

Indonesia sendiri telah menganggap perjudian sebagai aktivitas ilegal sesuai dengan prinsip moral, agama, dan budaya masyarakat. Pelarangan ini diperkuat dengan sejumlah peraturan hukum, termasuk Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang menjadi dasar hukum dalam mengatur dan menindak pelanggaran-pelanggaran di dunia maya, termasuk judi online. Dalam UU ITE, disebutkan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan atau memfasilitasi informasi atau konten yang berkaitan dengan perjudian dapat dijerat dengan sanksi pidana.

Namun, meskipun ada dasar hukum yang jelas, pelaksanaan penegakan hukum terhadap judi online memiliki berbagai tantangan. Selain karena server situs judi online umumnya berada di luar negeri, pengembangan teknologi yang cepat juga membuat pelaku kejahatan judi online semakin sulit dilacak. Jurnal ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana efektivitas UU ITE dalam memberantas judi online serta mengevaluasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan regulasi ini. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi optimalisasi penegakan hukum terkait judi online di Indonesia.

Regulasi, seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan atas UU ITE pengaturan hukum pidana yang ada belum secara jelas mengaddress permasalahan

kejahatan perjudian di dunia maya, sehingga membuat efektivitas penegakannya diragukan. Adanya ketidakpastian dalam merumuskan pelanggaran terhadap norma kesusilaan, yang dapat diinterpretasikan secara berbeda-beda, serta yurisdiksi yang bervariasi, mengakibatkan kebingungan dalam penegakan hukum. Selain itu, kekurangan definisi yang jelas mengenai istilah-istilah terkait judi online dalam regulasi yang ada, dan ketidakjelasan dalam rumusan tindak kejahatan yang tidak secara khusus mencakup kejahatan perjudian online, menunjukkan bahwa peraturan yang ada perlu diperbaharui. Dengan demikian, untuk mengatasi masalah cyber gambling di Indonesia secara efektif, dibutuhkan pembaruan dan perbaikan dalam regulasi yang ada agar dapat memberikan kepastian hukum dan keadilan yang lebih baik bagi masyarakat, serta memastikan bahwa hukum dapat berfungsi secara efisien dalam menanggulangi aktivitas perjudian online yang semakin marak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjudian didefinisikan sebagai suatu pertunjukan yang menggunakan uang sebagai taruhan. Perjudian melibatkan taruhan dengan uang atau harta benda dalam permainan yang bersifat tebak-tebakan secara acak, di mana pemain berharap untuk memenangkan keuntungan yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta benda yang dipertaruhkan. Permainan untung-untungan ini melibatkan pemain yang bertaruh pada beberapa pilihan, dengan satu pilihan yang benar dan akan menghasilkan kemenangan. Oleh karena itu, definisi ini dapat dijadikan acuan dalam memahami hubungan dengan perjudian online.

Dalam konteks perjudian online, definisi ini semakin relevan mengingat perkembangan teknologi yang memungkinkan praktik perjudian dilakukan secara daring. Judi online menawarkan berbagai jenis permainan yang mirip dengan perjudian tradisional, tetapi dilakukan melalui platform digital. Hal ini meningkatkan aksesibilitas dan membuat perjudian lebih mudah dijangkau oleh banyak orang, seringkali tanpa batasan yang jelas. Sebagai hasilnya, risiko yang terkait dengan perjudian, seperti ketergantungan dan kerugian finansial, juga meningkat. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang definisi perjudian dan implikasinya sangat penting untuk merumuskan kebijakan dan regulasi yang tepat dalam menghadapi tantangan perjudian online di masyarakat. Di dunia digital, sulit untuk menuntut perjudian sebagai pelanggaran hukum jika hanya menggunakan hukum negara seperti di dunia nyata, karena tempat terjadinya kejahatan sudah jelas, karena pelaku kejahatan dapat dengan mudah berpindah lokasi. Perjudian terutama berkaitan dengan tindakan agama, moral, kesusilaan atau hukum yang bertentangan dengan norma dan dapat membahayakan kehidupan sosial negara. Dari segi hukum, perjudian merupakan kejahatan yang meresahkan Masyarakat (Yulianto dan Guntari, 2022).

Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan atau pencemaran nama baik.” Pasal ini merujuk pada pentingnya pengaturan penyebaran informasi di dunia maya, khususnya dalam konteks informasi yang berpotensi merugikan individu atau kelompok. Berdasarkan informasi ini, penulis merasa tertarik untuk melakukan studi mengenai perjudian online. Penelitian ini berjudul “Penanganan Hukum Terhadap Kejahatan Judi di Online (*Cyber Gambling*) Ditinjau Menurut UU ITE.”

Rumusan Masalah

Sejauh mana efektivitas UU ITE dalam menangani kejahatan judi online di tengah keterbatasan penegakan hukum, kurangnya kerja sama internasional, dan pesatnya perkembangan teknologi?

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan menganalisis pasal-pasal dalam UU ITE yang berkaitan dengan kejahatan judi online. Sumber data berasal dari literatur hukum, studi kasus, dan analisis putusan pengadilan yang berkaitan dengan kasus judi online di Indonesia.

3. PEMBAHASAN

Judi online adalah bentuk taruhan yang dilakukan melalui platform digital, baik dalam bentuk aplikasi atau situs web, dengan tujuan mendapatkan keuntungan berupa uang atau barang berharga. Berbeda dengan judi konvensional, judi online memiliki jangkauan yang lebih luas karena dapat diakses dari berbagai perangkat digital seperti komputer dan ponsel pintar. Kejahatan ini masuk dalam kategori *cybercrime* karena dilakukan menggunakan teknologi internet dan sering kali melibatkan jaringan internasional yang kompleks.

Judi online melibatkan sejumlah bentuk permainan, termasuk poker, taruhan olahraga, kasino, hingga lotere, yang ditawarkan secara virtual oleh platform yang beroperasi secara anonim atau menggunakan lokasi server di luar negeri untuk menghindari pelacakan. Di Indonesia, judi termasuk ke dalam tindakan kriminal berdasarkan berbagai peraturan perundang-undangan, termasuk dalam UU ITE yang menekankan larangan penyebaran informasi dan akses terhadap situs yang memiliki muatan perjudian.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara spesifik mengatur larangan distribusi dan akses terhadap informasi yang berisi muatan perjudian. Pasal ini menyatakan bahwa "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian." Ancaman hukuman bagi pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2), yang menetapkan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Ketentuan ini bertujuan untuk memberikan efek jera kepada pelaku kejahatan yang beroperasi di dunia maya.

Meski UU ITE telah memberikan sanksi yang tegas, pelaksanaan hukuman dan penegakan hukum masih menemui berbagai kendala. Banyak situs judi online beroperasi di luar negeri atau menggunakan teknologi enkripsi untuk menyembunyikan identitas dan lokasi server mereka. Hal ini menjadikan aparat penegak hukum kesulitan untuk melacak asal-muasal situs tersebut atau menjerat pengelola situs dalam ranah hukum Indonesia.

Keterbatasan Sumber Daya Aparat Penegak Hukum: Tidak semua lembaga penegak hukum memiliki keahlian teknis dan infrastruktur yang memadai untuk mengidentifikasi dan menindak situs judi online yang sering kali beroperasi dengan sistem canggih. Di beberapa daerah, keterbatasan dalam hal teknologi dan SDM membuat proses penegakan hukum terhadap situs-situs judi online ini semakin lambat dan kurang efektif.

Lokasi Server yang Berada di Luar Negeri, Sebagian besar situs judi online menggunakan server yang ditempatkan di negara-negara yang tidak melarang perjudian, sehingga sulit untuk menjangkau dan memberlakukan sanksi hukum. Meskipun beberapa negara memiliki perjanjian kerja sama dalam penegakan hukum internasional, proses kerja sama ini sering kali memakan waktu lama dan tidak selalu menghasilkan penutupan atau pemblokiran situs secara permanen.

Perkembangan Teknologi yang Cepat, Teknologi enkripsi, *virtual private network* (VPN), dan metode pembayaran kripto memungkinkan situs judi online untuk beroperasi dengan keamanan tinggi dan anonimitas yang sulit dilacak. Selain itu, teknologi ini memungkinkan pelaku untuk menghindari deteksi, sehingga menyulitkan pemerintah dalam melacak transaksi keuangan dan aliran dana yang terkait dengan aktivitas perjudian.

Di sisi penegakan hukum, perlu adanya kerjasama yang erat antara berbagai instansi untuk memonitor dan menindak tegas aktivitas perjudian online. Pengawasan yang lebih ketat terhadap situs-situs perjudian ilegal dan penerapan sanksi yang tegas bagi pelanggar hukum akan membantu menciptakan efek jera dan mengurangi angka perjudian di masyarakat. Dengan pendekatan komprehensif yang melibatkan edukasi dan penegakan hukum, diharapkan dapat

menciptakan masyarakat yang lebih sadar akan bahaya perjudian dan lebih berfokus pada kegiatan yang positif dan produktif.

Untuk menghadapi kompleksitas masalah judi online, regulasi UU ITE perlu terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Misalnya, penambahan peraturan yang mengatur penggunaan metode pembayaran kripto atau VPN dalam aktivitas judi online. Di samping itu, peningkatan kerja sama dengan negara-negara tetangga yang menjadi lokasi server situs judi online sangat diperlukan untuk mempermudah akses dan penutupan situs-situs tersebut.

Oleh karena itu, pemerintah harus menetapkan aturan dan regulasi yang tegas untuk menanggulangi kejahatan perjudian di Indonesia. Ketentuan hukum pidana yang berkaitan dengan kasus perjudian telah diatur dalam beberapa pasal, 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang mengatur tentang larangan penyebaran informasi yang berkaitan dengan perjudian secara online.

UU ITE mengatur tindak kejahatan di internet secara luas, termasuk judi online. Pasal 27 ayat (2) menyebutkan bahwa “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Sanksi bagi pelanggaran ketentuan ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) dengan ancaman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda maksimal Rp 1 miliar.

UU ITE dirancang sebagai instrumen hukum untuk melindungi masyarakat dari penyalahgunaan teknologi. Namun, dalam praktiknya, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan hukum ini pada kasus judi online. Salah satunya adalah kesulitan pelacakan server judi online yang umumnya berada di luar negeri. Meskipun UU ITE memberikan dasar untuk menindak pelaku yang berada di dalam negeri, kerjasama internasional sering kali dibutuhkan untuk mengakses bukti atau menghentikan situs-situs judi online yang beroperasi dari luar.

Tantangan dan Kelemahan dalam Implementasi UU ITE terhadap Judi Online

Keterbatasan Infrastruktur dan Sumber Daya Manusia: Tidak semua lembaga penegak hukum memiliki sumber daya dan keahlian teknis yang diperlukan untuk melacak dan menutup situs judi online.

Kerjasama Internasional: Karena server judi online seringkali berada di luar yurisdiksi Indonesia, penanganan kejahatan ini membutuhkan kerjasama dengan pihak berwenang di negara lain.

Pembaruan Teknologi yang Cepat: Metode operasi pelaku judi online terus berkembang, termasuk dalam hal enkripsi dan penyembunyian identitas, sehingga mempersulit pelacakan oleh aparat hukum.

Implementasi regulasi ini harus dilakukan secara konsisten dan menyeluruh, agar dapat memberikan efek jera bagi pelaku perjudian. Selain itu, diperlukan peningkatan kapasitas lembaga penegak hukum untuk mengawasi dan menindak aktivitas perjudian, terutama di platform daring yang sering kali sulit dilacak. Pemerintah juga perlu menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, termasuk penyedia layanan internet dan platform media sosial, untuk memblokir akses ke situs-situs perjudian ilegal.

Di samping penegakan hukum, langkah-langkah preventif juga harus diperhatikan, seperti sosialisasi tentang bahaya perjudian dan program rehabilitasi bagi individu yang mengalami kecanduan judi. Dengan pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi, diharapkan dapat menanggulangi fenomena perjudian yang semakin meresahkan di masyarakat dan menciptakan lingkungan yang lebih aman serta sehat.

Rekomendasi untuk Optimalisasi Penegakan UU ITE dalam Kasus Judi Online

Peningkatan Kerjasama Internasional: Diperlukan perjanjian dan kerja sama internasional yang lebih kuat untuk mempermudah akses terhadap server judi online di luar negeri.

Pendidikan Masyarakat: Sosialisasi tentang dampak negatif judi online perlu diperluas agar masyarakat paham dan tidak tergoda untuk berpartisipasi dalam aktivitas ilegal ini.

Pengembangan Kapasitas Teknis Aparat Penegak Hukum: Penegak hukum memerlukan pelatihan lebih lanjut mengenai teknologi informasi untuk menangani kasus kejahatan cyber secara efektif.

Dengan demikian, UU ITE berperan penting dalam mengatur dan membatasi aktivitas perjudian online di Indonesia. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat berakibat pada sanksi hukum yang tegas, baik bagi individu maupun entitas yang terlibat dalam promosi perjudian online. Pengawasan dan penegakan hukum yang ketat sangat diperlukan untuk mencegah penyebaran konten perjudian yang dapat merugikan masyarakat. Selain itu, edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya perjudian dan konsekuensi hukum bagi para pelaku iklan perjudian juga menjadi langkah penting dalam mengurangi dampak negatif dari aktivitas ini.

4. KESIMPULAN

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah memberikan landasan hukum yang tegas untuk menindak aktivitas judi online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang aktivitas yang mendistribusikan atau menyediakan akses terhadap informasi yang mengandung unsur perjudian, dan ancaman sanksi yang ditetapkan bertujuan untuk memberikan efek jera kepada pelaku. Namun, dalam praktiknya, penerapan UU ITE masih menghadapi tantangan besar, antara lain keterbatasan infrastruktur, kesulitan dalam melacak situs judi online yang menggunakan server di luar negeri, serta kemajuan teknologi yang terus berkembang. Untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum, diperlukan strategi yang komprehensif, meliputi peningkatan kemampuan teknis dan sumber daya manusia di lingkungan aparat penegak hukum, kerja sama internasional yang lebih kuat, serta penyesuaian regulasi yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Selain itu, diperlukan edukasi masyarakat tentang dampak negatif judi online agar masyarakat lebih sadar dan tidak mudah terjerumus dalam aktivitas ilegal ini. Dengan demikian, pemberantasan judi online dapat berjalan lebih efektif dan mendorong terciptanya ruang digital yang aman dan bersih bagi masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, A., & Asikin, Z. (2012). *Pengantar metode penelitian hukum*. PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). (2020). *Laporan tahunan: Kejahatan siber di Indonesia*. BSSN.
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya judi online di kalangan anak muda dalam perspektif hukum. *Jurnal Fundamental JUSTICE*, 171–185.
- Fatimah, S., & Taun, T. (2023). Tinjauan yuridis terhadap pelaku tindak pidana perjudian online di Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 3224–3231.
- Hafied, M. (2019). *Penegakan hukum terhadap kejahatan dunia maya*. Pustaka Setia.
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375–380.
- Hasan, Z., Berliana, E. S., Pratama, H. B., & Veronica, N. V. (2023). Upaya penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian online di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Hukum, Politik dan Ilmu Sosial*, 2(2), 15–25.
- Huda, S. (2021). Analisis efektivitas UU ITE dalam penanggulangan kejahatan judi online di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Kriminologi*, 15(2), 123–135.

- Indonesia. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Lembaran Negara Republik Indonesia* Tahun 2008 Nomor 58. Sekretariat Negara.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Lembaran Negara Republik Indonesia* Tahun 2016 Nomor 251. Sekretariat Negara.
- Jainah, Z. O., Meidiansyah, D., Dermawan, A., Ferhan, D. T., & Weliyansyah, G. (2023). Penegakan hukum terhadap selebgram yang mempromosikan situs judi online berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Ilmu Hukum Prima*, 6(1), 123–129.
- Kurniawan, T. (2020). Tantangan penegakan hukum dalam menanggulangi judi online di era digital. *Jurnal Hukum & Kebijakan*, 8(1), 56–69.
- Kurniawan, Y., Siregar, T., & Hidayani, S. (2022). Penegakan hukum oleh Polri terhadap pelaku tindak pidana judi online (studi pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 4(1), 28–44.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena judi online di kalangan remaja dan faktor penyebab maraknya serta pandangan hukum positif dan hukum Islam (maqashid syariah). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655–2663.
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak dari judi online terhadap masa depan pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2097–2102.
- Murti, F. K., Muttaqin, M. H., & Saputra, R. (2024). Faktor penyebab maraknya judi online serta upaya pencegahannya di lingkungan masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12), 41–50.
- Sabrina, A., Putri, B. M., Gistaloka, A., & Hasan, Z. (2024). Kejahatan mayantara berupa tindak pidana perjudian melalui media elektronik. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 4409–4418.
- Susanto, A. (2018). *Cybercrime: Tinjauan kriminologi terhadap tindak kejahatan di dunia maya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahid, A., & Pratama, A. (2022). Kerja sama internasional dalam mengatasi judi online di Indonesia. *Jurnal Studi Internasional*, 7(1), 87–100.
- Wibowo, D. (2021). Implementasi UU ITE dalam kasus judi online: Analisis hukum dan tantangan. *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia*, 14(4), 203–218.
- Wijaya, A. M., & Usman, U. (2023). Penegakan hukum perjudian online (slot) di wilayah hukum Kota Jambi. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, 4(3), 332–340.
- Wirawan, J., & Wahyudi, A. (2022). Kebijakan penegakan hukum pidana dalam rangka penanggulangan perjudian online. *Journal Evidence of Law*, 1(3), 11–21.