INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 4409-4418
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Kejahatan Mayantara Berupa Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik

Maretha Indri S[1✉], Anggun Sabrina[2], Bareta Miki Putri[3], Angely Gistaloka[4], Zainudin Hasan[5]
Universitas Bandar Lampung
Email: Indrisaputri99@gmail.com[1✉]

Abstrak

Seiring dengan banyaknya dampak positifnya, pertumbuhan eksponensial teknologi informasi juga membawa beberapa efek samping yang tidak diinginkan, seperti menjamurnya perjudian online dan bentuk-bentuk kejahatan dunia maya lainnya. Sepanjang sejarah manusia, manusia memiliki kecenderungan untuk mengambil risiko yang diperhitungkan dengan harapan menang besar atau kecil. Kecenderungan untuk bermain game ini telah bertahan di semua kelas sosial ekonomi dan generasi. Karena itu, penting untuk mempelajari penyebab perjudian online serta langkah-langkah yang diambil untuk mengekang dan menghilangkan masalah ini. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan diolah dan dianalisis dengan melihat sumber hukum primer dan sekunder, literatur yang ada, skirpsi, artikel, dan karya tulis lainnya. Faktor-faktor seperti ekonomi, penyalahgunaan internet, belajar atau coba-coba, persepsi tentang peluang menang, dan ketidaktahuan masyarakat tentang hukum, semuanya berkontribusi terhadap kriminalitas perjudian online. Upaya penegak hukum untuk memerangi kejahatan yang berkaitan dengan perjudian online, termasuk: Diterapkan oleh penegak hukum melalui tindakan proaktif dan reaktif.

Kata Kunci: *Kejahatan Mayantara, Tindak Pidana, Judi Online*

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

Abstract

Along with its many positive effects, the exponential growth of information technology has also brought about some undesirable side effects, such as the proliferation of online gambling and other forms of cybercrime. Throughout human history, people have had a penchant for taking calculated risks in the hopes of winning big or small. This propensity for gaming has persisted across all socioeconomic classes and generations. Given this, it's important to study the causes of online gambling as well as the measures taken to curb and eliminate this problem. Using a qualitative approach, the data obtained from library research is processed and analyzed by looking through primary and secondary legal sources, existing literature, skirpsi, articles, and other written works. Factors such as economics, internet abuse, learning or trial and error, perceptions of winning chances, and community ignorance of the law all contribute to the criminality of online gambling. Efforts by law enforcement to combat crimes related to online gambling, including: Applied by law enforcement through both proactive and reactive measures.

Keywords: *Mayantara Crime, Crime, Online Gambling.*

PENDAHULUAN

Singkatnya, seluruh planet ini sekarang telah bergabung dengan dunia maya, yang juga dikenal sebagai dunia maya. Efek tambahan dari globalisasi adalah ekspansi yang cepat dari dunia maya, yang membawa data dalam jumlah besar dengan kecepatan tinggi. Sebagian kecil orang percaya bahwa globalisasi pada akhirnya akan meruntuhkan batasan-batasan antar negara dan budaya. Hingga semua hal menyatu dalam keluarga global, pasar global, dan budaya global. Melalui internet, segala jenis informasi dapat diakses melalui dunia maya. Banyak perubahan, baik yang baik maupun yang buruk, yang diakibatkan oleh perkembangan dunia maya (Lubis 2011).

Informasi yang cepat, akurat, dan tepat sangat penting untuk banyak hal dalam kehidupan, seperti membuat keputusan, menetapkan kebijakan, dan mengikuti tren serta gaya hidup saat ini. Semakin banyak entitas, mulai dari individu hingga perusahaan, lembaga pemerintah, sekolah, dan bahkan militer, sangat bergantung pada fenomena era informasi ini. Oleh karena itu, muncullah frasa yang biasa disebut sebagai "era informasi" atau abad informasi (Herman 2014). Meskipun ada banyak dampak positif dari teknologi informasi, ada juga sisi gelapnya, yaitu fakta bahwa teknologi informasi dapat digunakan untuk tujuan kriminal. Ketika penjahat menggunakan komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk melakukan kejahatan, mereka melakukan kejahatan dunia maya (Sunarso 2009). Pada tahun 2006, Barda Nawawi Arief menyatakan: Konsep kejahatan dunia maya telah menarik minat orang di seluruh dunia sebagai aspek baru dari kejahatan modern (Arief 2006).

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

Permainan judi sama tuanya dengan peradaban. Semua orang, dari yang kaya sampai yang miskin, dari yang muda sampai yang tua, telah menikmati mengambil risiko yang diperhitungkan untuk menang besar atau kecil. Perjudian dianggap membahayakan para penjudi dan orang-orang di sekitar mereka. Ini adalah salah satu penyakit sosial yang paling sulit diberantas. Setelah bertaruh pada salah satu dari banyak hasil, pemenang menerima taruhan dari pihak yang kalah, yang salah. Sebelum permainan, jenis dan jumlah taruhan dipilih. Perjudian *online* adalah ilegal di Indonesia, terlepas dari popularitasnya. Masyarakat mendukung tindakan keras penegak hukum terhadap perjudian internet ilegal (Hasan, Berliana, et al. 2023).

Perlu dicatat bahwa tidak ada undang-undang khusus yang mengatur kejahatan siber; namun, pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (sekarang disingkat KUHP) mengatur larangan perjudian di Indonesia, yang merupakan salah satu area di mana pemerintah Indonesia menangani masalah perjudian (Hasan, Apriano, et al. 2023). Meskipun Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah memasukkan tindak pidana kejahatan siber seperti akses ke informasi dan transaksi elektronik, namun tindak pidana ini masih tetap ada. Hal ini menekankan perlunya perubahan segera terhadap Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang sudah ketinggalan zaman dan tidak siap untuk menangani kejahatan modern, terutama kejahatan siber. UU No. 11 tahun 2008 mengatur beberapa ketentuan ini, tetapi KUHP yang sudah ketinggalan zaman masih mencakup kejahatan komputer, pencurian pulsa, penyadapan, dan merekam pembicaraan orang lain tanpa izin. Ini termasuk perjudian. Beberapa kejahatan siber dilakukan secara *online*, tetapi pelanggaran komputer, yang terkenal sulit untuk didefinisikan, terutama karena pertumbuhan eksponensial teknologi komputer, tetap tidak terdefinisi (Herman 2014).

Undang-undang No. 11 tahun 2008, yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik, berbunyi sebagai Pasal 27 (2): "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau menstranmisikan dan / atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00.- (satu miliar rupiah)" (Kementerian Komunikasi dan Informasi RI 2016).

Memperoleh izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu singkat tidak memungkinkan, yang merupakan salah satu dari banyak hambatan untuk menemukan bukti perjudian. Hambatan lainnya adalah persyaratan dalam pasal 43 (3) UU No.11 tahun 2008 yang menyatakan bahwa penggeledahan dan penyitaan sistem elektronik, serta penangkapan dan penahanan pelaku kejahatan siber, harus dilakukan dengan persetujuan

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

dari pihak yang berwenang. Menjadi lebih sulit untuk menangani kasus perjudian *online* ketika tidak ada peraturan pemerintah tentang hukum. Terlepas dari kenyataan bahwa kejahatan perjudian *online* masih terjadi, meskipun hukum telah membuatnya ilegal dan menjatuhkan hukuman pidana yang keras bagi mereka yang melakukannya (Astini and Lubis 2019).

Jumlah kejahatan terkait perjudian terus meningkat, menjadikan ini masalah mendesak yang membutuhkan fokus semua orang - dari komunitas lokal hingga kepolisian. Diyakini bahwa di masa depan, masyarakat akan lebih mengetahui tentang hukum dan peraturan perjudian, yang akan membantu mencegah terjadinya kejahatan perjudian di Masyarakat (Shafira, Dewi, and Hasan 2021).

Diperkirakan 157 juta transaksi perjudian *online* senilai total Rp190 triliun diproses di Indonesia antara tahun 2017 dan 2022, seperti yang dilaporkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Untuk mendapatkan data ini, PPATK melacak dan menganalisis 887 partisipan yang berbeda dalam jaringan perjudian *online* (Muhamad 2023). Ada keadaan darurat terkait perjudian internet di Indonesia. Menghilangkan perjudian di internet adalah prioritas utama bagi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Sejauh ini, kami telah memblokir 176 akun dan 938.106 konten yang terkait dengan perjudian *online*. Sejauh ini pada tahun 2023, kami telah menangani 77 kasus yang melibatkan 130 tersangka terkait perjudian *online* (Tech-Redaksi 2023).

Berdasarkan hal tersebut di atas, berikut ini adalah tujuan yang dinyatakan dari penelitian ini: (1) Untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang mengarah pada perjudian *online*. (2) Untuk mengetahui inisiatif yang diambil untuk memerangi dan mencegah kejahatan terkait perjudian *online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengandalkan penelitian kepustakaan untuk pengumpulan datanya. Investigasi literatur yang ada, skirpsi, artikel, dan karya tulis lainnya, serta sumber-sumber hukum primer dan sekunder, menjadi bagian dari metodologi penulis (Ali 2021). Dokumen-dokumen hukum resmi yang berkaitan dengan masalah ini termasuk Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 Tentang Perjudian(Mahkamah Konsitusi Republik Indonesia (MKRI) n.d.), Undang-Undang No. 8 Tahun 1999, dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)(Kementerian Komunikasi dan Informasi RI 2016). Salah satu jenis bahan hukum sekunder adalah buku-buku dan jurnal ilmiah. Jenis lainnya adalah artikel *online* dan dokumen-dokumen lainnya. Kombinasi dari sumber-sumber primer dan sekunder inilah yang membuat sumber hukum tersier sangat berguna

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

untuk menemukan jawaban dan arahan dalam hukum. Beberapa contoh dari sumber-sumber ini adalah Kamus Inggris-Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia, dan kamus-kamus hukum(Mahesa 2023). Data yang diperoleh dari hasil penelitian kepustakaan akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Paradigma yang mendasari pendekatan ini adalah hubungan yang terus berubah antara ide, fakta, dan teori. Informasi yang dikumpulkan berguna untuk merumuskan penyesuaian jangka panjang terhadap ide dan teori yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi atau taruhan Menurut kamus besar bahasa Indonesia, "judi" atau "perjudian" adalah: “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi adalah “mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah atau harta semula”. Taruhan yang disengaja, yang didefinisikan oleh Kartini Kartono sebagai "mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang berharga untuk merealisasikan risiko dan harapan tertentu pada peristiwa, permainan, kompetisi, dan kejadian yang hasilnya tidak diketahui atau tidak dapat dipastikan," adalah inti dari perjudian (Kartono 1981).

Pasal 303 ayat 3 KUHP, sebagaimana telah direvisi oleh UU No. 7 tahun 1974, yang membahas peraturan perjudian, menyatakan bahwa (Presiden Republik Indonesia 1974) “Permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan untuk mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir, disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”. Sedangkan dalam pasal 303 (3) KUHP mengartikan judi sebagai: “Tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang, pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja dan kebiasaan permainan”. Tindakan bertaruh pada hasil permainan atau perlombaan, yang tidak berada di tangan para pemain yang terlibat, juga dianggap sebagai perjudian.

Kemudian Dalam UU No: 11 Tahun 2008 tentang ITE disebutkan bahwa: “(1) Informasi elektronik adalah salah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, Electronic Data Interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. (2) Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

lainnya. (3) Dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dkirimkan, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses simbol atau perforsi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya". Di Indonesia, UU ITE dipandang sebagai *cyberlaw*, dengan tujuan untuk mengatur seluruh dunia siber dan menghukum mereka yang melakukan kejahatan siber. Ada dua sudut pandang yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi kejahatan siber:

(a) Kejahatan yang berhubungan dengan pembajakan, pornografi, penipuan atau pemalsuan kartu kredit, penipuan atau pemalsuan email, perjudian online, penipuan akuntansi internet, terorisme, isu SARA, situs web yang menyesatkan, dll.

(b) Kejahatan dunia maya, kejahatan terhadap data pribadi, kejahatan yang melibatkan nama domain, pembobolan dan pembajakan situs, kejahatan yang melibatkan virus komputer, hukum dunia maya, penolakan layanan (DOS), dll.

Hukum sangat penting untuk menjaga ketertiban sosial dan menegakkan akuntabilitas individu atas kesalahan yang dilakukannya; pada saat yang sama, baik masyarakat maupun teknologi terus berkembang, dan seiring dengan itu, muncul pula evolusi yang tak terelakkan dalam praktik-praktik teknologi yang berkaitan dengan kejahatan.(Army 2020)

1. Elemen-Elemen Penyebab Terjadinya Tindak Pidana Perjudian Melalui *Platform Online*

Perjudian adalah topik yang sering diperdebatkan di antara komunitas agama dan sekuler mengenai kaharaman dan mudharatnya. Banyak orang percaya bahwa perjudian memiliki efek negatif pada masyarakat dan anggotanya, yang mengarah pada peningkatan kejahatan dan kemiskinan. Akibatnya, mereka percaya bahwa perjudian harus dihentikan jika masyarakat ingin sejahtera. Ada dua cara utama orang berjudi saat ini: secara langsung dan online. Perekonomian suatu negara dan moral generasi mudanya terancam oleh menjamurnya perjudian online dengan taruhan besar di Indonesia. Mengenai statistik, tidak ada data resmi pemerintah yang tersedia. Kaum muda, terutama yang berasal dari latar belakang kelas menengah dan menengah ke bawah, lebih cenderung kecanduan judi melalui media elektronik.

Keadaan unik setiap orang menentukan serangkaian keadaan spesifik yang membuat mereka terlibat dalam perjudian online. Menurut temuan penelitian, ada lima faktor utama yang berkontribusi terhadap prevalensi perjudian melalui media elektronik.

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

a. Pertimbangan Keuangan (Ekonomi). Asumsi dan opini tentang perjudian *online* cenderung lebih ringkas, lebih mudah, dan berpotensi menguntungkan. Yang dianggap dapat menopang dan mencapai tujuan, yaitu mengumpulkan kekayaan dengan cepat.(Jadidah et al. 2023) Meskipun benar bahwa mereka yang berpenghasilan lebih rendah atau mengalami kesulitan keuangan lebih cenderung melakukan kejahatan perjudian, juga benar bahwa mereka yang berpenghasilan kelas menengah atau lebih tinggi terlibat dalam perjudian online karena mereka memiliki sarana untuk melakukannya.
b. Faktor Penyalahgunaan Internet. Beberapa orang dalam masyarakat memiliki selera yang berlebihan terhadap barang-barang materi dan tertarik untuk menghasilkan uang dengan cepat melalui metode mudah yang dipromosikan oleh iklan yang terus-menerus muncul di berita atau mengungkapkan kisah-kisah perjudian yang sukses.
c. Faktor Belajar/Coba-coba. Dia awalnya hanya ingin mencobanya, tetapi keingintahuannya yang tak pernah terpuaskan dan keyakinannya bahwa segala sesuatu mungkin terjadi membuatnya berulang kali bertaruh secara online dengan harapan untuk menang atau berhasil. Seiring berjalannya waktu, ia semakin mahir dalam menciptakan peluang.
d. Persepsi Seseorang Berpikir Bahwa Mereka Memiliki Peluang untuk Menang. Di sini, "persepsi" mengacu pada kondisi internal penjahat saat dia menghitung peluangnya untuk menang dari sesi perjudian. Orang yang mengalami kesulitan untuk berhenti berjudi sering kali secara keliru percaya bahwa mereka memiliki peluang bagus untuk menang. Keyakinan yang ada merupakan ilusi yang diperoleh dari penilaian peluang berdasarkan situasi atau kejadian yang tidak pasti dan sangat subyektif, sehingga mereka cenderung merasa sangat yakin dengan kemenangan yang akan mereka dapatkan, meskipun peluangnya sangat kecil. Mereka hidup dengan mantra "jika Anda tidak menang sekarang, Anda akan menang di lain waktu" - sebuah mantra yang tidak pernah lepas dari pikiran mereka. (Jadidah et al. 2023).
e. Ketidaktahuan masyarakat terhadap hukum. Tingkat pengetahuan tentang hukum memiliki dampak yang signifikan terhadap apakah seseorang melakukan tindak pidana perjudian atau tidak. Seseorang mungkin mengikuti satu set aturan secara religius sementara tidak mematuhi set aturan lainnya. Karena perjudian adalah hal yang biasa di masyarakat, orang-orang di sana tidak terlalu memperhatikan fakta bahwa tindakan mereka melanggar hukum, dan mereka sudah terbiasa dengan hal itu.(Hasan, Apriano, et al. 2023)

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

2. Inisiatif Yang Diambil Untuk Memerangi Dan Mencegah Kejahatan Terkait Perjudian *Online*

Untuk memerangi kejahatan perjudian, terutama yang dilakukan melalui media elektronik, sangat penting bahwa tidak hanya pemerintah dan lembaga penegak hukum yang bekerja sama, tetapi juga anggota masyarakat. Ada tindakan preventif dan represif yang diambil ketika kejahatan perjudian terungkap melalui media elektronik.

a. Tindakan proaktif. Tindakan yang diambil untuk menghindari. Untuk mengurangi kejahatan terkait perjudian, langkah-langkah berikut ini diterapkan: kampanye pendidikan dan penyuluhan publik; operasi dan pengawasan di daerah dengan lalu lintas tinggi; patroli dan pengawasan rutin dan berkelanjutan; dan, di daerah yang dicurigai sering terjadi perjudian, pengintaian oleh polisi untuk mengungkap kasus-kasus perjudian.
b. Untuk upaya penindasan. Setelah kejahatan dilakukan, polisi mengambil tindakan dengan menegakkan aturan sesuai dengan hukum dan menghukum mereka yang melanggarnya. Ini termasuk mengumpulkan informasi, melakukan penyelidikan, menangkap tersangka, dan menyita bukti. Tujuannya adalah untuk menjaga aturan di tempat dan memastikan bahwa mereka yang terlibat dalam perjudian online menghadapi hukuman kriminal yang keras. Tindakan represif dari serangan dalam kasus ini juga merupakan tindakan hukum terhadap mereka yang bertanggung jawab atas perjudian online, yang akan ditangani lebih lanjut sesuai dengan peraturan yang relevan. Satu langkah yang telah terbukti secara signifikan mengurangi perjudian *online* di Indonesia adalah praktik memblokir akses ke situs perjudian. Taktik ini dianggap sebagai cara yang sangat efektif untuk memerangi kejahatan yang terkait dengan transaksi elektronik, dan lebih khusus, perjudian online (Nasution 2020).

SIMPULAN

Beberapa kesimpulan dapat diambil dari uraian di atas. Saat bermain judi, pemain bertaruh pada hasil dari satu pilihan dari beberapa kemungkinan hasil, dengan pemenangnya adalah pemain yang pilihannya paling akurat. Ketika seseorang mencoba peruntungan mereka di perjudian online dan menang sedikit, mereka mungkin merasa terdorong untuk mencoba peruntungan mereka lagi dan lagi, kali ini bertaruh lebih banyak uang dengan keyakinan yang keliru bahwa kali ini keberuntungan mereka akhirnya akan berubah. Faktor penyebab terjadinya tindak pidana judi *online* adalah faktor ekonomi, penyalahgunaan internet, faktor belajar atau coba-coba, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, serta kurangnya kesadaran hukum dari masyarakat.

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

Upaya penegakan hukum untuk memerangi kejahatan perjudian *online* mencakup tindakan proaktif dan reaktif yang dilakukan oleh petugas dan tindakan yang lebih bersifat menghukum; inisiatif ini mengandalkan dukungan dan kerja sama masyarakat agar berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Zainuddin. 2021. *Metode Penelitian Hukum*. 6th ed. Sinar Grafika.

Arief, Barda Nawawi. 2006. *Tindak Pidana Mayantara: Perkembangan Kajian Cyber Crime Di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Army, Eddy. 2020. *Bukti Elektronik Dalam Praktik Peradilan*. Sinar Grafika.

Astini, Dewi, and Gumelar Fajar Asmara Lubis. 2019. "Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik." Pp. 703–12 in *Prosiding SEMDI-UNAYA (Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu UNAYA)*. Vol. 3.

Hasan, Zainudin, Incik Daffa Apriano, Yunika Sari Simatupang, and Amanda Muntari. 2023. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 2(3):375–80.

Hasan, Zainudin, Elsa Septi Berliana, Haqkiki Bintang Pratama, and Natasya Vi Veronica. 2023. "Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Kota Bandar Lampung." *Jurnal Hukum, Politik Dan Ilmu Sosial* 2(2):15–25.

Herman, Irfai. 2014. "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Nomor Togel Yang Dilakukan Secara Online (Studi Putusan No. 587/Pid.B/2013/PN.Mks.)." Universitas Hassanudin Makassar.

Jadidah, Ines Tasya, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Smanah Fatiha, Roja Riyani, and Cherrysa Ariesty Wulandari. 2023. "Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia (JISBI)* 1(1):20–27.

Kartono, Kartini. 1981. *Patologi Sosial; Jilid I, CV*.

Kementerian Komunikasi dan Informasi RI. 2016. *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Yang Telah Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*.

Lubis, M. Solly. 2011. "Serba-Serbi Politik Hukum, Edisi 2."

Mahesa, Anang Rafli. 2023. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Jual Beli Online (E-Commerce) Di Kota Yogyakarta."

Mahkamah Konsitusi Republik Indonesia (MKRI). n.d. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 Tentang Perjudian*.

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan

Muhamad, Nabilah. 2023. "Tren Judi Online Di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T Pada 2022." *Databoks*. Retrieved December 27, 2023 (https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022). Di Akses Pada Rabu, 27 Desember 2023. Pukul 19.58 WIB.

Nasution, Ahmad Fahri Diaz. 2020. "Tinjauan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Putusan No. 794/Pid. Sus/2018/PN. Mdn)."

Presiden Republik Indonesia. 1974. *Undang-Undang No.7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian*.

Shafira, Allia, Erna Dewi, and Zainudin Hasan. 2021. "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Perjudian Di Desa Merak Batin Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan." *Dinamika Hukum & Masyarakat* 4(2).

Sunarso, Siswanto. 2009. "Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus: Prita Mulyasari."

Tech-Redaksi. 2023. "Judi Online Menjamur, Polri Tangkap 130 Tersangka Di 2023." *CNBC Indonesia*. Retrieved December 27, 2023 (https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230908160255-37-470807/judi-online-menjamur-polri-tangkap-130-tersangka-di-2023). Di Akses Pada Rabu, 27 Desember 2023. Pukul 20.28 WIB.

Copyright @ Maretha Indri S, Anggun Sabrina, Bareta Miki Putri, Angely Gistaloka, Zainudin Hasan