

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Muhammad Yulianto¹ Titiek Guntari²

Sekolah Tinggi Ilmu Hukum IBLAM, Jakarta Pusat, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia^{1,2}

Email: Muhammadyulianto05@gmail.com¹ titiekguntari@iblam.ac.id²

Abstrak

Karya ilmiah ini berjudul penegakan hukum terhadap tindak pidana judi online. Perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini menjadi peluang besar bagi para pelaku kejahatan dalam melakukan kejahatannya. Tindak pidana perjudian ini sudah masuk ke dalam internet yang sekarang dikenal sebagai judi online. Dalam mengurangi tingkat kriminalitas tindak pidana judi online perlu diketahui faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya tindak pidana judi online dan upaya penanggulannya. Dan upaya penanggulangan itu yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penegakan hukum dan faktor-faktor yang menghambat upaya penegakan hukum, serta bagaimana penanggulangan tindak pidana perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penegakan hukum dan faktor-faktor upaya penegakan hukum serta penanggulangan tindak pidana perjudian online. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan normatif yuridis ditunjang dengan pendekatan yuridis empiris. Metode pengumpulan data dilakukan dengan penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan. Pengolahan data dilakukan dan dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian dalam hal penegakan hukum tindak pidana perjudian online dalam proses penyelidikan dilakukan oleh direktorat cyber crime polri, sedangkan badan siber dan sandi negara mempunyai tugas dan mengatur regulasi dan pengawasan penggunaan internet yang ada di Indonesia. Dalam hal penanggulangan terhadap tindak pidana perjudian online yang dilakukan oleh pihak kepolisian adalah penanggulangan yang bersifat preventif dan represif.

Kata Kunci: Penegakan hukum, Tindak Pidana, Judi online

Abstract

This scientific work is entitled law enforcement against online gambling crimes. The rapid development of technology at this time is a great opportunity for criminals to commit their crimes. This criminal act of gambling has entered the internet which is now known as online gambling. In reducing the crime rate of online gambling crimes, it is necessary to know the factors that cause online gambling crimes to occur and their countermeasures. And the countermeasures that are the problem in this study are how law enforcement and the factors that hinder law enforcement efforts, as well as how to overcome online gambling crimes. This study aims to determine law enforcement and the factors of law enforcement efforts and overcome online gambling crimes. The research method used is with a juridical normative approach supported by an empirical juridical approach. The data collection method is carried out by literature research and field research. Data processing is carried out and analyzed qualitatively. The results of research in terms of law enforcement of online gambling crimes in the investigation process are carried out by the cyber crime directorate of the national police, while state cyber and password agencies have the task of and regulate the regulation and supervision of internet use in Indonesia. In terms of countermeasures against online gambling crimes committed by the police, it is a preventive and repressive countermeasure.

Keywords: Law Enforcement, Crime, Online Gambling



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi akan membawa perubahan dalam masyarakat. Munculnya media sosial telah mengubah pola perilaku masyarakat, Media sosial merupakan

sarana yang langsung diturunkan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta membawa manfaat besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Dengan munculnya teknologi komunikasi yang lebih modern, komunikasi jarak jauh menjadi lebih mudah. Proses globalisasi menciptakan fenomena yang mengubah model komunikasi tradisional dengan membawa realitas ke dunia maya yang sekarang dikenal sebagai Internet.

Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern. Disebut budaya karena dapat mengekspresikan berbagai aktivitas masyarakat dunia maya seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak kapan saja dan di mana saja melalui Internet. Kehadirannya menciptakan dunia lain yang dikenal dengan dunia maya. Tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain membawa dampak positif, juga membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia, terutama di kalangan remaja yang selama ini tidak mampu menyaring segala bentuk globalisasi, seperti penggunaan internet. Internet, yang diharapkan dapat mempromosikan segala macam aktivitas dan pekerjaan, disalahgunakan oleh para remaja. Pengguna internet sebenarnya dapat melakukan berbagai jenis kejahatan seperti ancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme. Dengan kreativitas yang tinggi dan penggunaan metode yang canggih, pengguna internet pada akhirnya dapat membuat berbagai jenis situs game elektronik atau yang disebut game online. Halaman-halaman ini mudah diakses oleh semua pengguna internet. Game elektronik atau biasa disebut game online telah berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Game online tidak hanya berkembang pesat di kota-kota besar, tetapi juga merambah ke kota-kota kecil dan desa-desa.

Hal ini terlihat dari banyaknya arcade yang bermunculan, dan pelanggan yang sering kita jumpai adalah para remaja. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, game online yang awalnya hanya berbentuk game telah berkembang menjadi media game yang nantinya dapat menghasilkan uang atau yang sering disebut dengan judi online. Pengguna internet dapat mengakses situs web yang menawarkan permainan peluang. Keberadaan perjudian online sebagai perkembangan teknologi negatif di sektor elektronik perlu disikapi dari perspektif yang berbeda karena dampaknya terhadap pengguna berkurang. Bagaimana dampak penggunaan judi online terjadi menjadi nyata ketika mereka menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangat besar bagi mereka.

Saat ini banyak kita temukan postingan pada media sosial yang mempromosikan situs judi online pada akun media sosialnya. Seakan-akan postingan tersebut merupakan hal yang wajar dalam hukum kita di Republik Indonesia ini. Bahkan beberapa artis/public figure juga mempromosikan situs judi pada akun media sosialnya yang konteksnya mengajak orang lain untuk bermain judi pada situs itu.

Sebagaimana ditulis dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa: "Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni: "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 yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan dipenjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 Miliar."

Kurangnya penegakan hukum agar fenomena di atas tidak lagi dapat terjadi di negara kita ini, sebagaimana yang dijelaskan oleh Prof. Dr. Satjipto Rahardjo, SH, "Penegakan hukum merupakan rangkaian proses untuk menjabarkan nilai, ide, cita yang cukup abstrak yang menjadi tujuan hukum". Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti ingin membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul "Penegakan Hukum Terhadap Tindak

Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik“ untuk dapat terciptanya penegakan hukum serta tujuan hukum.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini penulis menggunakan penelitian hukum normatif, yaitu penelitian dilakukan dengan menganalisis peraturan perundang undangan yang berlaku. Mengenai sumber bahan hukum yang digunakan terbagi atas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, dimana bahan hukum primer tersebut adalah bahan hukum yang utama menjadi dasar kajian dari penulisan ini yaitu peraturan perundang undangan. Sedangkan bahan hukum sekunder yang dimaksud adalah bahan hukum yang digunakan untuk menunjang atau membantu dalam memberikan pemahaman-pemahaman dan gambaran-gambaran serta teori hukum yang digunakan untuk mengulas dan memecahkan persoalan yang akan diteliti di dalam penulisan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat terciptanya penegakan hukum serta tujuan hukum dalam tindak pidana perjudian online.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengertian penegakan hukum

Sebelum membahas mengenai penegakan hukum hal yang perlu dipelajari dahulu yaitu pengertian mengenai hukum itu sendiri. Karena, hukum merupakan suatu dasar dalam melakukan suatu penegakan hukum. Pengertian hukum menurut E. Utrecht “Hukum adalah himpunan petunjuk hidup (perintah atau larangan) yang mengatur tata tertib dalam suatu masyarakat yang seharusnya ditaati oleh anggota masyarakat dan jika dilanggar dapat menimbulkan tindakan dari pihak pemerintah dari masyarakat itu.” Mengenai penegakan hukum, penegakan hukum itu sendiri merupakan aturan esensial yang harus ditegakkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Berikut merupakan teori ahli hukum mengenai penegakan hukum, yaitu Menurut Prof. Sudarto, S.H.,: “Penegakan hukum bidangnya luas sekali, tidak hanya bersangkut-paut dengan tindakan-tindakan apabila sudah ada atau ada persangkaan telah terjadi kejahatan, akan tetapi juga menjaga kemungkinan akan terjadinya kejahatan.”

1. Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online ditinjau dari undang undang informasi dan transaksi elektronik dalam pasal 27 ayat (2)

Didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Perjudian terdapat dalam buku kedua mengenai kejahatan. Perjudian dianggap kejahatan dikarenakan bukan hanya melanggar peraturan perundang-undangan yang ada tetapi juga melanggar norma agama. Dalam Pasal 303 ayat (1) poin 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) disebutkan bahwa “Diancam dengan penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah barang siapa tanpa mendapat izin: (1) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu.”

Peraturan UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) UU ITE tersebut lebih menitikberatkan pada muatan atau konten judi, sehingga bukan perbuatan melakukan permainan judi itu sendiri. Artinya perbuatan dan konten yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan perjudian termasuk dalam tindak pidana jika dikaitkan seseorang yang menerima endorsement judi online dengan membagikan konten yang bermuatan judi maka berdasarkan Pasal 27 ayat 2 UU ITE yang berbunyi “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan,

dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni “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”

Sebagaimana yang kita tahu bahwa yang dimaksud dengan “mendistribusikan” dapat diartikan sebagai mengirimkan ataupun menyebarkan informasi melalui elektronik kepada orang lain atau pihak lain. Dan “membuat dapat diakses” diartikan sebagai perbuatan yang menyebabkan suatu informasi atau dokumen dapat diketahui orang lain atau publik. Dalam Pasal 63 ayat (2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menyatakan bahwa: “Jika suatu perbuatan masuk dalam suatu aturan pidana yang umum, diatur pula dalam aturan pidana yang khusus, maka hanya yang khusus itulah yang diterapkan.” Pasal tersebut menerangkan diberlakukannya asas *lex specialis derogat legi generalis* yang mana lebih memberlakukan aturan yang khusus dibanding aturan yang umum. Apabila dilihat dalam tindak pidana perjudian online yang penulis bahas disini lebih memberlakukan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dibandingkan dengan Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dikarenakan Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan aturan yang lebih khusus bila disandingkan dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Pembahasan

Tinjauan Mengenai *Cybercrime*

Cybercrime merupakan perbuatan melawan hukum yang dilakukan menggunakan jaringan komputer untuk sarana atau komputer yang menjadi objek dan merugikan orang lain. Gregory mendefinisikan *cybercrime* yaitu suatu bentuk kejahatan secara virtual yang menggunakan komputer sebagai media dan dihubungkan ke internet lalu mengeksploitasi komputer lainnya yang juga terhubung ke internet. Tindak pidana yang diatur dalam UU ITE ini adalah tindak pidana kejahatan yang dengan tegas menyatakan bahwa terdapat unsur kesengajaan dalam melakukan suatu tindakan. Dan pelaku pun mengetahui bahkan menghendaki suatu hal yang ia lakukan.

Mengenai ketentuan pidana bagi pelaku *cybercrime* telah diatur dalam Bab XI Pasal 45 hingga Pasal 52 Undang-Undang No 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Secara garis besar sanksi pidana yang diatur untuk menangani kasus *cybercrime* adalah pidana penjara dan/atau denda disesuaikan dengan tindak *cybercrime* yang dilakukan oleh pelaku.

Dalam penanganan masalah cyber Indonesia memiliki beberapa lembaga yang berwenang dalam kejahatan ini antara lain ditangani oleh Kemenkominfo, Badan Siber dan Sandi Negara, Direktorat Cyber Crime Polri. Kemenkominfo memiliki tugas dan fungsi utama yaitu merumuskan kebijakan nasional, kebijakan teknis, dan kebijakan teknis dalam bidang komunikasi dan informatika yang berupa telekomunikasi, pos, penyiaran, teknologi informasi dan komunikasi.

Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) merupakan penguatan dari Lembaga Sandi Negara. Pelaksanaan tugas dan fungsi dalam bidang persandian dilakukan oleh BSSN baik di bidang keamanan informasi, pengamanan pemanfaatan jaringan telekomunikasi, dan keamanan jaringan maupun infrastruktur telekomunikasi. Direktorat Cybercrime Bareskrim

Polri bertugas dalam melaksanakan regulasi terhadap pengaturan-pengaturan yang ada dan sebagai unit dalam penegakan hukum itu sendiri.

Dalam hal Direktorat Cybercrime dan Badan Siber dan Sandi Negara tidak akan tumpang tindih karena masing-masing memiliki tugas dan wewenangnya masing-masing. Badan Siber dan Sandi Negara memiliki tugas untuk mengatur regulasi dan pengawasan pengguna internet yang ada di Indonesia. Sementara Direktorat Cybercrime bentukan Polri bertugas dalam menegakan hukum dari regulasi yang ada.

Faktor yang Menghambat Penegakan Hukum

Salah satu indikator negara hukum adalah keberhasilan dalam penegakan hukumnya. Dikatakan berhasil karena hukum yang telah diaturnya, sudah seharusnya dan sudah waktunya, dijalankan dan ditaati oleh seluruh elemen masyarakat. Ketiadaan dan kurang maksimalnya penegakan hukum dapat berpengaruh terhadap kredibilitas para pembentuk aturannya, dan masyarakat yang terkena aturan itu sendiri, sehingga seluruh elemen akan terkena dampaknya. Untuk itulah, maka menjadi penting untuk diketahui apakah penegakan hukum itu sesungguhnya.. Penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya untuk dapat tegak atau berfungsinya norma norma hukum yang berlaku dan telah diatur sebagai pedoman perilakunya dalam lalu lintas atau hubungan hubungan hukum dalam kehidupan manusia bermasyarakat dan bernegara.

Di sisi lain, penegakan hukum, dalam arti sempit dari sudut pandang subjek, adalah upaya perangkat untuk menegakkan undang-undang tertentu, sebagai untuk memastikan dan memastikan bahwa undang-undang dikendalikan dengan baik oleh aturan. Namun dalam bidang penegakan hukum, tidak sebersih yang dijelaskan oleh teori hukum dan peraturan-peraturan yang mengaturnya. Ada banyak masalah dengan penegakan hukum, dan untuk membahas dan menyelesaikannya lebih lanjut, berikut adalah salah satu penyebab yang dapat mempengaruhi efektivitas penegakan hukum berdasarkan hasil wawancara dengan AIPTU Agus Suranto, Yaitu faktor masyarakat, Masyarakat atau sumber daya manusia itu sendiri yang harus melek hukum atau harus memahami hukum yang berlaku, mematuhi hukum yang berlaku dengan kesadaran akan pentingnya hukum tersebut. Penegakan hukum berasal dari masyarakat , oleh karena itu, dalam arti tertentu, masyarakat dapat memengaruhi penerapan hukum.

Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online

Dalam kasus perjudian online ini, upaya penanggulangan yang kami lakukan yaitu upaya penanggulangan yang bersifat preventif dan represif. Dalam hal ini yang dilakukan pihak kepolisian yaitu memberikan himbauan kepada masyarakat mengenai bahaya melakukan perjudian dan memberi pengawasan di dunia maya melalu media internet, dengan ini himbauan yaitu terjun langsung ke masyarakat dengan memberikan peringatan dan penyuluhan. Penyuluhan dalam hal ini yaitu pihak Kepolisian melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online serta memberi pengetahuan akan bahaya dan kerugian yang didapat apabila melakukan perjudian online tersebut. Kepolisian juga memberikan peringatan dengan menekankan bahwa perjudian maupun perjudian online merupakan tindak pidana dan akan mendapatkan sanksi pidana bagi yang melakukannya yang sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP.

Upaya selanjutnya yang dilakukan pihak Kepolisian dalam memberantas perjudian online yaitu melakukan pengawasan di dalam dunia maya dengan media Internet. Kepolisian dan Kementerian Komunikasi Dan Informatika (Kominfo) berkolaborasi dalam pemberantasan terhadap situs- situs yang mengandung unsur perjudian online. Peran pihak

Kepolisian dalam hal ini yaitu dengan melakukan patroli di dunia maya dengan menggunakan media Internet untuk mengawasi kegiatan tiap-tiap orang yang terindikasi melakukan kegiatan judi online dan melacak serta mengumpulkan sejumlah tautan dan situs yang dicurigai mengandung unsur perjudian. Tautan dan situs yang telah dikumpulkan tersebut diserahkan ke Kominfo untuk diproses dan di seleksi, lalu situs-situs yang terbukti mengandung unsur perjudian akan di blokir sehingga situs-situs tersebut tidak bisa di akses oleh masyarakat.

Adapun upaya penanggulangan yang bersifat represif merupakan salah satu upaya penegakan hukum yang lebih menitikberatkan pada pemberantasan setelah terjadinya kejahatan yang dilakukan dengan hukum pidana yaitu sanksi pidana yang merupakan ancaman bagi pelakunya. Penyidikan, penyidikan lanjutan, penuntutan dan seterusnya merupakan bagian-bagian dari politik hukum pidana.

KESIMPULAN

Kesimpulan di atas tentang masalah penegakan hukum terhadap perjudian online berdasarkan kajian dan uraian pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mempromosikan judi dalam hal menerima endorse atau mengiklankan situs judi dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dalam hal ini upaya penanggulangan terhadap tindak pidana perjudian online yang dilakukan oleh Pihak Kepolisian adalah upaya penanggulangan yang bersifat preventif dan represif. Penanggulangan bersifat preventif yaitu dengan memberi himbauan berupa peringatan dan penyuluhan dan melakukan pengawasan di dalam dunia maya menggunakan media internet. Penanggulan yang bersifat represif yaitu melakukan penangkapan, pemerosesan lalu pengajuan ke pengadilan terhadap pelaku tindak pidana judi online dan penjatuhan sanksi pidana sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Problematika penegakan hukum di Indonesia harus lebih tegas dan harus lebih di perhatikan lagi sesuai dengan hukum yang berlaku terkhusus untuk kasus yang peneliti angkat ini sudah sangat jelas terdapat di dalam undang undang informasi dan elektronik dalam pasal 27 ayat (2), yang menyatakan "Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian" yang ancamannya terdapat dalam pasal 45 ayat (2) UU 19 tahun 2016, yakni "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 yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan dipenjarakan paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 Miliar", sehingga dengan peraturan perundang undangan tersebut diharapkan tindak pidana perjudian di seluruh wilayah Indonesia dapat diberantas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sofian, Penerapan Asas Lex Specialis Derogatur Legi Generali, maret 2021
- Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia, Jurnal, Hlm. 1, Dikutip Melalui <http://www.jurnalunita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/79/73>, diakses pada 4 maret 2022, Pukul 10.00 WIB
- Andi Hamzah, KUHP & KUHP, Rineka Cipta, Jakarta, 2011.
- Antoni. 2017. "Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Dalam simak Online", Nurani Vol.17 No.2 (Desember 2017)
- Badan Siber dan Sandi Negara, Pembentukan Badan Siber dan Sandi Negara, bssn.go.id.

- Chainur Arrasjid, S.H., 2000, Dasar-Dasar Ilmu Hukum, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 21.
- Didik Endro Purwoleksono, Tindak Pidana di Bidang Media Sosial, unair.ac.id.
- Dista Amalia Arifah, Kasus Cybercrime di Indonesia, Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE), Vol 18, No 2, September 2011
- Dythia Novianty dan Bagus Santosa, Polisi :Badan Siber Nasional Beda Tugas dari Unit Cyber Crime, suara.com.
- Eko Pandiangan, Mengiklankan situs judi pada media social termasuk tindak pidana, diakses melalui link <https://eap-lawyer.com/mengiklankan-situs-judi-pada-media-sosial-termasuk-tindak-pidana/>
- Haryanto, Indonesia Negeri Judi, Yayasan khasanah insan mandiri, Jakarta, 2003.
- Kominfo, Sejarah, kominfo.go.id.
- Merah Putih, New, Undang-undang ITE (informasi dan Transaksi Elektronik), Jakarta; Galang Press, 2009.
- Nafiatul Munawaroh, Jerat Hukum Judi Online Penjara Hingga Denda 1 Miliar, www.hukumonline.com.
- Raharjo, Agus. 2002. Cyber Crime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Satjipto Rahardjo. 1987. Masalah Penegakan Hukum. Bandung : Sinar Baru. hlm.15.
- Satjipto Rahardjo, S.H, dikutip dari <http://ejournal.uajy.ac.id/18139/3/HK108372.pdf>
- Soerjono Soekanto, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum, Rajawali Press, Jakarta, 1983.
- Sovia Hasanah, Risiko Hukum Pengguna Instagram yang Meng-endorse Judi Online, www.hukumonline.com.
- Sudarto, S.H., 2010, Kapita Selekta Hukum Pidana, Penerbit P.T. ALUMNI, Bandung, hlm.113,
- Widodo, 2009, Sistem Pidanaan dalam Cybercrime, Laksbang Mediatama, Yogyakarta;