LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan
Vol. 1, No. 1, Oktober 2023, Hal 22 - 28
Open Access: https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo

URGENSI REGULASI KHUSUS TERHADAP PERJUDIAN ONLINE SEBAGAI PENYAKIT BARU DI MASYARAKAT

Risma Afrinda Parandita [1]
[1] Hukum Pidana Islam, UIN Walisongo Semarang, Semarang, Indonesia

e-mail: *2102026132@student.walisongo.ac.id* [1]

INFO ARTIKEL
Sejarah Artikel:
Diterima: 10 September 2023
Direvisi: 12 September 2023
Disetujui: 14 September 2023

KEYWORDS
Online gambling
Urgency
New Disease

ABSTRACT

Gambling is still a reality in this age of digital disruption, and it's accessible through websites on the internet. Since the early days of websites in the 1990s, online gambling sites have evolved, and in the early 2000s, they grew quickly. Because in actuality online gambling firms no longer need complicated licenses to operate, the criminal offenses related to it offer several benefits to the owners and managers. This essay will focus on the problem of regulating internet gambling within the framework of positive law and on the significance of addressing online gambling as a recent social phenomena. This study is based on secondary data made up of primary and secondary legal texts and uses a descriptive analysis approach and normative legal research methodology. It is critical to take comprehensive measures to combat online gambling because it can be addictive and has a strong link to a number of crimes, including the trading of bank account numbers, fraud, data theft, and others. This is also because of the ease with which anyone can access the internet.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

KATA KUNCI
Perjudian online
Urgensi
Penyakit Baru

CORRESPONDING AUTHOR
Risma Afrinda Paranditha
UIN Walisongo Semarang
Semarang
2102026132@student.walisongo.ac.id

ABSTRAK

Di era disrupsi digital ini, perjudian terus eksis dalam dunia maya yang dapat dijangkau dengan mudah melalui situs-situs web di internet. Sejak awal kemunculan situs web pada tahun 1990-an, situs perjudian online telah berevolusi, dan pada awal tahun 2000-an, situs-situs tersebut berkembang pesat. Karena pada kenyataannya perusahaan perjudian online tidak lagi membutuhkan lisensi yang rumit untuk beroperasi, tindak pidana yang terkait dengannya menawarkan beberapa keuntungan bagi pemilik dan manajer. Tulisan ini akan berfokus pada masalah pengaturan perjudian internet dalam kerangka hukum positif dan pentingnya menangani perjudian online sebagai fenomena sosial terkini. Penelitian ini didasarkan pada data sekunder yang terdiri dari teks-teks hukum primer dan sekunder serta menggunakan pendekatan analisis deskriptif dan metodologi penelitian hukum normatif. Sangat penting untuk mengambil langkah-langkah komprehensif untuk memerangi perjudian online karena dapat membuat kecanduan dan memiliki hubungan yang kuat dengan sejumlah kejahatan, termasuk perdagangan nomor rekening bank, penipuan, pencurian data, dan lain-lain. Hal ini juga disebabkan oleh kemudahan bagi siapa saja untuk mengakses internet.

PENDAHULUAN

Di era disrupsi digital saat ini, perjudian telah sebagai masalah sosial yang sudah ada selama berabad-abad, seiring menggunakan perkembangan peradaban manusia. Praktik perjudian telah dikenal dalam berbagai budaya kuno, mirip Mesir, Yunani, dan Romawi, di mana taruhan ditempatkan di aneka macam jenis barang (Mau, 2007). Di daerah Asia Tenggara, Jepang, India,

serta Cina, praktik serupa pula dikenal. Bahkan, dalam beberapa budaya kuno, perjudian bahkan meliputi taruhan pada anggota keluarga, mirip istri mereka. Asal sejarah ini, jelas terlihat bahwa perjudian sudah usang dihubungkan dengan dampak negatif di kehidupan sosial masyarakat.

Sejarah perjudian pada Indonesia mencatat bahwa pengawasan terhadap perjudian dimulai selama masa penjajahan Belanda pada tahun 1911, di mana perjudian diklaim melanggar hukum Jika tidak memiliki izin dari pihak berwenang di waktu itu (Wahyu Lumaksono, 2014). Peningkatan kriminalitas pada periode ini pula sebagian besar ditimbulkan oleh praktik perjudian. di tahun 1974, pemerintah Indonesia mengeluarkan UU Nomor 7 Tahun 1974 yang mengatur perjudian. Tetapi, undang-undang tersebut dianggap tidak legal sebab mengharuskan izin untuk penyelenggaraan perjudian, yang diklaim bertentangan menggunakan konstitusi serta falsafah negara, Pancasila.

Asal sejarah perjudian di Indonesia ini, terlihat bahwa perjudian bisa berkembang menggunakan berbagai cara, sering melalui celah-celah aturan pada peraturan perundang-undangan. Berbagai jenis permainan judi di Indonesia, baik yang legal maupun ilegal, telah menyebabkan dampak negatif yang signifikan pada masyarakat. Angka kriminalitas dan perilaku sosial yang merugikan, seperti bunuh diri dan perceraian akibat dampak perjudian, terus meningkat. Ini telah menyebabkan banyak kalangan masyarakat Indonesia mengutuk perjudian karena dianggap bertentangan dengan nilai moral dan norma agama. Meskipun demikian, perjudian tetap populer di kalangan masyarakat Indonesia, meskipun melanggar hukum. Permainan seperti togel, karambol, dan sabung ayam terus berkembang, menghasilkan masalah sosial yang akhirnya menjadi penyakit masyarakat.

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi telah mengubah perilaku masyarakat dengan memungkinkan mereka menerima dan menyebarkan informasi dengan cepat. Namun, teknologi informasi juga memiliki dampak negatif, termasuk sebagai sarana untuk melakukan kejahatan dunia maya. Tindak pidana perjudian adalah tindakan yang sering dilakukan oleh banyak orang, karena mereka melihat peluang untuk memperoleh kekayaan dengan cepat melalui perjudian. Praktik perjudian telah menyebar di kalangan berbagai lapisan masyarakat, tanpa memandang usia, dari anak-anak hingga orang dewasa.

Khususnya, menjadi lebih sulit untuk mengawasi dan mengontrol perjudian online. Saat ini, tidak ada informasi yang jelas tentang kemungkinan pihak berwenang akan memblokir situs judi online. Hal ini membuat tanggung jawab pemerintah untuk memantau komunitas perjudian semakin sulit. Selain itu, tidak ada undang-undang khusus yang dibuat oleh pemerintah Indonesia yang mengatur perjudian online.

Diharapkan penyusunan naskah ini akan membantu perkembangan bidang hukum, terutama dalam hal penegakan hukum perjudian online. Diharapkan juga dapat memberikan gagasan kepada penegak hukum, seperti hakim, jaksa, polisi, dan pengacara, untuk lebih memahami kejahatan perjudian online dan juga untuk lebih memahami pelanggaran ITE. Oleh karena itu, artikel ini akan menelaah lebih dalam mengenai pengaturan perjudian online di Indonesia, baik dari perspektif hukum positif dan dampak sosialnya, dalam judul artikel "Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat".

METODE PENELITIAN

Dalam hal metodologi penelitian, penulis mengambil pendekatan yuridis normatif dengan mengkaji ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam hukum positif. Penelitian ini mengusung pendekatan deskriptif analitis dan menggunakan dua jenis sumber data hukum, yaitu data hukum primer dan sekunder. Sumber data hukum primer mencakup UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dan UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE. Sumber data hukum sekunder mencakup temuan dari penelitian sebelumnya, literatur referensi, serta artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan tema penelitian ini.(Manalu, 2019).

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Perjudian Online

Perjudian adalah ketika seseorang bertaruh pada salah satu dari banyak pilihan, dengan hanya satu pilihan yang benar. Pemenang akan ditentukan oleh pilihan tersebut. Pemain yang menang akan memberikan taruhannya kepada pemain yang menang. Sebelum permainan dimulai, aturan

dan jumlah taruhan ditetapkan. Judi online adalah jenis perjudian di mana Anda bertaruh dengan uang atau barang berharga, seperti bermain dadu atau kartu. Di sisi lain, perjudian online adalah jenis perjudian yang dilakukan melalui platform elektronik dengan internet sebagai perantara. Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, "permainan judi" mengacu pada setiap permainan di mana peluang untuk menang sebagian besar bergantung pada keberuntungan atau mungkin karena pemainnya memiliki keterampilan atau keahlian yang lebih tinggi. Selain itu, ini mencakup semua perjudian, yaitu aktivitas yang melibatkan penggunaan uang atau benda berharga sebagai taruhan, seperti bermain dadu atau kartu. Di sisi lain, perjudian online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui platform elektronik dengan menggunakan internet sebagai perantara.

Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, "permainan judi" mencakup setiap permainan di mana biasanya ada peluang untuk memenangkan keuntungan sepenuhnya bergantung pada keberuntungan semata, atau mungkin karena pemainnya memiliki keterampilan atau keahlian yang lebih tinggi. Ini juga mencakup semua peraturan yang berkaitan dengan hasil kompetisi atau permainan lain yang tidak dimainkan oleh peserta. Beberapa jenis perjudian online seperti: Poker online, Togel online, Casino online, Permainan judi bola online. Setiap jenis permainan judi online yang disebutkan di atas sangat diminati oleh masyarakat dan memiliki banyak penggemar. Tetapi, di antara keempat jenis perjudian online tersebut, perlu dicatat bahwa permainan judi bola online memiliki popularitas yang tinggi di kalangan masyarakat, terutama di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh potensi keuntungan besar yang dapat diperoleh dari permainan judi bola online.

Kepopuleran perjudian online ini dapat mengakibatkan seseorang yang senang bermain judi online menjadi kecanduan. Saat bermain judi online, tidak selalu ada jaminan untuk memenangkan uang; kadang-kadang seseorang mengalami kerugian dan kekalahan. Oleh karena itu, ketika seseorang kalah dalam perjudian online, uang yang digunakan sebagai taruhan dapat habis, dan ini mendorong mereka untuk mencari modal tambahan agar bisa kembali bermain judi online.

Untuk mengumpulkan modal tambahan, para penjudi online dapat menggunakan uang pribadi mereka. Namun, dalam beberapa kasus, ketika mereka tidak memiliki sumber daya finansial lagi, mereka bisa saja melakukan tindakan yang tidak etis, termasuk tindak pencurian, untuk mendapatkan modal bermain judi kembali. Inilah dampak negatif dari perjudian online yang bisa merusak masyarakat. Tak dapat dipungkiri bahwa seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain judi mungkin memiliki niatan untuk mengajak orang lain bermain judi online. Mereka dapat menjadi penyelenggara permainan judi online yang memfasilitasi perjudian bagi orang lain. Dengan kata lain, mereka mungkin menjadi Bandar dalam perjudian online yang mengorganisir permainan judi agar dapat dimainkan oleh orang lain.

2. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian

Faktor-faktor berikut harus dipertimbangkan untuk menentukan ciri-ciri tindak pidana perjudian:

1. ada permainan atau tindakan manusia;
2. bersifat untung-untungan atau tidak;
3. menggunakan barang atau uang sebagai taruhannya

Pasal 303 Kitab Undang- Undang Hukum Pidana. Berikut adalah komponen yang disebutkan dalam KUHP:

a. Mengambil kesempatan untuk bermain judi;
b. Melanggar persyaratan Pasal 303 KUHP.

Seperti yang disebutkan dalam Pasal 303 dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyatakan sebagai berikut: *"Semua permainan yang didasarkan pada pengharapan kemenangan yang biasanya bergantung pada keberuntungan dan kemungkinan yang meningkat karena Keseimbangan dan kebiasaan pemain yang juga dihitung ketika mereka berpartisipasi dalam permainan judi adalah pertaruhan pada keputusan permainan atau perlombaan."*

3. Peraturan Perjudian Online dalam Hukum Positif Indonesia

1. Tindak Pidana Perjudian dalam Hukum Positif Indonesia

a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Indonesia
   Di Kitab Undang-Undang Pidana, perjudian termasuk dalam klasifikasi kejahatan terhadap kesopanan, yang diatur dalam Bab XIV, Pasal 303. Pasal 303 KUHP mengatur larangan perjudian sebagai berikut: "diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa izin:
   1) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau dengan sengaja berpartisipasi dalam Perusahaan yang terafiliasi;
   2) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada masyarakat umum untuk bermain judi atau dengan sengaja ikut serta dalam Perusahaan yang terafiliasi, tanpa memperhatikan apakah kesempatan tersebut diperoleh dari syarat-syarat tertentu atau pemenuhan proseder tertentu;
   3) Menjadikan ikut serta dalam permainan judi sebagai sebuah pencarian."

   Secara umum, kemungkinan menang dalam permainan apa pun sepenuhnya bergantung pada nasib dan keberuntungan. Tergantung pada seberapa mahir pemainnya. Ini mencakup semua taruhan yang dibuat pada keputusan pertandingan atau kompetisi lain yang tidak diadakan antara pesertanya, serta semua taruhan lainnya. Perlu diketahui bahwa terdapat unsur "unlicensed" dalam pasal ini, artinya apabila permainan judi tersebut mendapat izin dari pemerintah (resmi atau instansi), maka segala tindakan yang tertuang dalam pasal ini dapat menghilangkan kegiatan yang melanggar hukum dari permainan tersebut.
b. UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
   Undang-undang tersebut menjadikan segala bentuk perjudian sebagai kejahatan. Aturan hukum undang-undang ini bertujuan untuk mengendalikan permainan judi sehingga permainan judi pada akhirnya akan hilang dari seluruh wilayah Indonesia. Undang-undang tersebut dibuat untuk mengakomodir perubahan ketentuan hukum pidana yang tidak berlaku lagi karena hukuman terkait perjudian tidak membuat efek jera.
c. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
   Pasal 1 ayat (1) dan (2) menyatakan:
   1) Pemberian izin untuk mengoperasikan segala bentuk dan jenisi perjudian dilarang baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat keramaian, atau dengan alasan lain.
   2) Izin penyelenggaraan perjudian yang telah diberikan dinyatakan dicabut dan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Maret 1981.

   Dari sudut pandang interpretasi ketentuan hukum yang disebutkan di atas, diharapkan bahwa perjudian dapat sepenuhnya hilang dari ranah sosial dan budaya Indonesia. Kepastian hukum ini akan terwujud dengan adanya pengesahan undang-undang ini, yang akan menyebabkan pencabutan seluruh peraturan pemerintah yang bertentangan dengan pasal tersebut. Aturan yang tertuang dalam pasal ini diharapkan mampu mengurangi frekuensi aktivitas perjudian, bahkan dengan tujuan akhir menghapuskan sepenuhnya praktik perjudian di Indonesia.

2. Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Online dalam Hukum Positif Indonesia
   Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaski Elektronik
   Isi dari larangan perjudian online secara khusus diatur dalam Pasal 27 ayat (2), yang berbunyi: "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." Sedangkan aturan pidana terhadap perjudian online diatur dalam pasal 45 ayat (1) yang berbunyi: "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 27 ayat (1). Ayat (2), ayat (3), atau ayat (4)

dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

Pasal 27 ayat 2 menyatakan bahwa ketentuan tentang elemen pidana pada dasarnya adalah pengulangan dari peraturan yang mengatur perjudian dalam KUHP. Perjudian online memiliki karakteristik yang sama dengan permainan judi konvensional, yaitu permainan yang umumnya bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan mengikuti aturan tertentu. Dalam perjudian online, ada taruhan yang diberikan kepada pemenang permainan. Faktor tunggal yang menentukan permainan judi adalah keberuntungan dan kemampuan untuk menghitung peluang.

Tetapi Pasal 303 "UU Pidana", bukan "UU ITE", mengatur sebagian besar tindak pidana perjudian internet. Ini berarti bahwa pelanggaran yang diatur oleh "UU ITE" sangat bergantung pada undang-undang lain yang mengatur pelanggaran perjudian yang lebih umum. Dengan kata lain, "UU ITE" tidak dapat dianggap sebagai satu-satunya undang-undang yang memiliki kekuatan untuk menangani masalah perjudian online.

4. Urgensi Mengatasi Perjudian Online sebagai Penyakit Baru Masyarakat

Kejahatan perjudian online merupakan fenomena yang relatif baru dalam sistem penegakan hukum Indonesia. Sebagai perluasan dari praktik perjudian tradisional, perjudian online memperkenalkan elemen tambahan yang sesuai dengan karakteristik internet itu sendiri. Dalam waktu sekitar dua puluh tahun sejak mulai populer, kejahatan perjudian online telah menjadi fenomena yang relatif baru dalam sistem penegakan hukum Indonesia. Permainan judi secara online merupakan bagian dari kejahatan transnasional yang menggunakan jaringan internet sebagai alat untuk melakukan tindak pidana.

Perjudian online membawa sejumlah permasalahan yang lebih kompleks dibandingkan dengan perjudian konvensional. Selain itu, permainan ini juga menghadirkan isu-isu baru seperti kecanduan para pemain dan masalah keamanan data pribadi pengguna. Bahkan, metode kejahatan baru mungkin muncul, seperti jual-beli akun pribadi, yang dilarang di Indonesia. Selain itu, perjudian online juga merupakan jenis penipuan perjudian yang bertujuan untuk menghasilkan jumlah uang yang paling besar dengan merugikan pengguna. Beberapa masalah yang terkait dengan permainan judi online:

1. Dampak terhadap nilai-nilai sosial

   Perjudian dapat mempengaruhi nilai-nilai sosial seseorang, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini mungkin terjadi karena remaja yang kecanduan game online lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berinteraksi dengan orang lain.
2. Implikasinya terhadap kesehatan mental

   Kecanduan judi internet dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang. Dampak negatif yang dapat terjadi antara lain depresi, kecemasan dan stres Selain itu, kecanduan game internet juga dapat memicu perilaku impulsif dan agresif.
3. Dampak terhadap perekonomian

   Memainkan permainan judi online dapat menyebabkan seseorang kehabisan uang. Hal ini bisa terjadi karena para penjudi online seringkali menghabiskan uangnya untuk berjudi, bahkan mengorbankan kebutuhan pokoknya. Selain itu, operator perjudian online juga dapat terlilit hutang dan kesulitan keuangan.
4. Pengaruh terhadap agama

   Bermain permainan judi online dapat mengganggu praktik keagamaan. Hal ini dikarenakan perjudian dianggap sebagai perbuatan yang bertentangan dengan ajaran agama.
5. Dampak terhadap lingkungan sosial

   Kecanduan judi online dapat mempengaruhi lingkaran sosial seseorang. Hal ini dikarenakan judi online seringkali mengabaikan interaksi sosial dan lebih memilih menghabiskan waktunya di depan layar.

6. Modus operandi perjudian online memudahkan partisipasi siapa saja
   Perjudian online terdiri dari sejumlah tindakan ilegal yang keseluruhannya dapat diakses secara daring. Oleh karena itu, seperti yang telah disebutkan, berkat karakteristik internet, siapapun dapat dengan mudah terlibat, mempraktikkan, dan mengeksplorasi perjudian online. Dibandingkan dengan fenomena online lainnya, seperti prostitusi daring, dalam hal ini hanya promosi dan acaranya yang dilakukan secara daring, sementara layanan seksual tetap berlangsung secara fisik. Kegiatan yang memerlukan interaksi langsung dapat menghambat atau membatasi seseorang untuk melibatkan diri, misalnya dengan harus meninggalkan rumah atau takut diketahui orang lain. Saat ini, siapa saja dapat bermain secara online tanpa harus mengungkapkan identitasnya kepada orang lain.

Dari pembahasan tersebut, terlihat dengan jelas bahwa selain risiko kecanduan perjudian online, ada juga potensi terjadinya tindak kejahatan. Perjudian online saat ini merupakan masalah sosial yang baru dalam era digital dan harus segera diatasi. Sebagai salah satu bentuk kejahatan di dunia maya, upaya untuk memberantas perjudian online tidak lagi dapat mengandalkan sistem hukum yang konvensional. Dibutuhkan tindakan yang lebih komprehensif untuk mengatasi permasalahan perjudian online sebagai salah satu jenis kejahatan di dunia maya. Kebijakan hukuman dan penegakan hukum yang saat ini berlaku harus diubah untuk menangani pencegahan dan penanggulangan kejahatan di dunia maya.

KESIMPULAN

Peraturan yang berkaitan dengan judi online memiliki beberapa elemen yang perlu dipertimbangkan dalam konteks hukum positif Indonesia. Ketentuan yang tercantum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) adalah salah satu elemen yang relevan. Pasal 303 KUHP mengatur berbagai hukuman yang dapat diterapkan terhadap pelaku perjudian di internet. Untuk pelanggaran pertama, ancaman hukuman mencakup penjara paling lama 10 tahun, penjara paling lama 4 tahun, atau denda hingga sepuluh juta rupiah. Untuk pelanggaran kedua, ancaman penjara paling lama 6 tahun atau denda hingga lima belas juta rupiah. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menetapkan aturan ini, dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang tersebut juga memasukkannya.

Selain itu, UU Nomor 11 Tahun 2008 mengenai informasi dan transaksi elektronik mengatur Kode Pelanggaran Perjudian Internet. Pasal 45 ayat 1 mengatur hukuman yang dapat diberikan, sedangkan pasal 27 ayat 2 menjelaskan tindakan yang dapat diambil terhadap pelanggaran perjudian online. Ancaman hukuman adalah penjara hingga lima tahun atau denda hingga satu miliar rupiah. Adanya peraturan ini menunjukkan upaya pemerintah Indonesia untuk menghentikan perjudian online, yang telah menjadi masalah besar bagi masyarakat. Perjudian online memiliki efek kompleks terhadap nilai-nilai sosial, kesehatan mental, ekonomi, lingkungan sosial, agama, dan bagaimana setiap orang dapat terlibat dengan cara yang mudah. Akibatnya, peraturan yang ketat dan tegas diperlukan untuk mengatasi perjudian online di masyarakat.

REFERENSI

Budiman, Adhigama A, Genoveva Alicia K.S. Maya, Maidina Rahmawati, and Zainal Abidin, Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber (Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR), 2021).

Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan HukumPositif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4, 1349–1358

Detha Arya Tifada, Yudhistira Mahabrata, A.S. Membangun Jakarta Pakai Pajak Judi.

Ishaq, R. R. (2022). Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. Jurnal Cakrawala Ilmiah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Manalu, H. S. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 2(2), 428–539.

Mau, D.H. (2007). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). Jurnal Al-Syir'ah.
Muhammad Dziky Dzuqarnain Majid. (2017). Porkas Sampai SDSB di Indonesia Tahun 1985-1993.
Pratiwi, Noor Komari, „Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang", Pujangga, 1.2 (2017), 31.
Susanti, Rina, „Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities), ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya, 10.1 (2021), 86–95.
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, „Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), Journal of Educational Social Studies, 5.2 (2016), 156–62