



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 1016-1026

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum

Septu Haudli Bakhtiar<sup>1✉</sup>, Azizah Nur Adilah<sup>2</sup>

(1) Universitas Singaperbangsa Karawang, (2) Universitas Brawijaya

Email: [septubraja123@gmail.com](mailto:septubraja123@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi telah memengaruhi struktur dan budaya kehidupan, menyebabkan adaptasi manusia terhadap lingkungan yang terus berubah, termasuk meningkatnya perjudian online yang merajalela. Digitalisasi memungkinkan akses mudah melalui smartphone, dengan transaksi mencapai Rp. 104,42 Triliun pada Oktober 2023, meskipun pemerintah telah menutup situs judi online, namun muncul laman baru. Influencer juga mempromosikan judi online di media sosial mereka. Judi online melanggar hukum berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024, dengan ancaman hukuman hingga 6 tahun penjara dan/atau denda hingga 1 miliar rupiah, meskipun penangkapan terhadap pelaku telah dilakukan, tren akses tetap tinggi, menyebabkan dampak ekonomi dan psikologis yang serius. Penelitian ini menganalisis norma hukum terkait dengan pendekatan yuridis normatif, termasuk faktor pendorong judi online, dampaknya, serta pertanggungjawaban hukum pelakunya, yang merugikan individu dan masyarakat secara luas, meningkatkan kriminalitas, dan mengganggu kesehatan mental. Upaya penanggulangan mencakup sosialisasi tentang bahaya judi online, penegakan hukum yang tegas, dan kerjasama lintas sektor untuk memblokir akses transaksi, menyoroti perlunya kesadaran hukum dan tindakan preventif yang lebih kuat untuk mengatasi maraknya judi online.

Kata Kunci: *Judi Online, Hukum, Pertanggungjawaban*

## Abstract

The advancement of technology has influenced the structure and culture of life, leading to human adaptation to a constantly changing environment, including the rampant increase in online gambling. Digitalization has facilitated easy access through smartphones, with transactions reaching Rp. 104.42 Trillion in October 2023, despite government closure of online gambling sites, new platforms have emerged. Influencers also promote online gambling on their social media platforms. Online gambling violates the law under Pasal 27 (2) of the 2024 UU ITE, with penalties of up to 6 years in prison and/or fines of up to 1 billion rupiah, yet arrests of perpetrators have been made, the access trend remains high, causing serious economic and psychological impacts. This research analyzes legal norms using a normative juridical approach, including the driving factors of online gambling, its impacts, and the legal accountability of perpetrators, which harm individuals and society at large, increasing criminality and disrupting mental health. Countermeasures involve raising awareness about the dangers of online gambling, enforcing strict law enforcement, and cross-sector cooperation to block transaction access, emphasizing the need for legal awareness and stronger preventive actions to address the proliferation of online gambling.

Keywords: *Online Gambling, Law, Liability*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cepat memberikan pengaruh baik secara struktural maupun kultural di setiap lini kehidupan. Teknologi menciptakan perubahan yang memaksa manusia untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan. Perubahan yang ada dapat memberikan dampak yang baik dan buruk, salah satu dampak buruk dengan kemudahan yang ada adalah maraknya judi online.

Digitalisasi yang terjadi memberikan kemudahan untuk mengakses segala hal menggunakan *smartphone*. Hal ini mendorong peningkatan pelaku judi online dari berbagai usia dan tidak memandang gender. Berdasarkan PPATK mencatat pada oktober 2023 transaksi pelaku judi online meningkat 52,69% dibandingkan tahun 2022 mencapai Rp. 104,42 Triliun. Pemerintah telah mengambil tindakan dengan menutup situs judi online, tetapi bermunculan laman baru dengan nama lain. Mirisnya dengan kemudahan yang ada, perjudian kini dilakukan secara terang-terangan di manapun dan kapanpun, ditambah beberapa *influencer* mempromosikannya secara luas di platform yang mereka miliki.

Berdasarkan KBBI, judi merupakan kegiatan yang mempertaruhkan sesuatu berharga dengan sadar untuk hasil yang diharapkan pada peristiwa baik permainan hingga perlombaan, lalu judi online merupakan permainan judi pada platform online dalam bentuk situs yang mudah diakses. Perjudian online baik dalam perspektif agama maupun hukum

merupakan tindakan pelanggaran. Pelarangan perjudian telah diatur dalam KUHP Pasal 303 dan untuk perjudian online telah diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang Judi Online dengan bunyi "*Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.*"

Dalam Pasal 27 UU ITE tentang Judi Online pelaku judi online terancam hukuman maksimal hingga 6 tahun dan/atau denda hingga 1 miliar rupiah, pelaku yang dimaksud adalah baik itu bandar judi online, menyebarkan informasi mengenai judi online dan juga yang mengakses untuk bertransaksi judi online. Sudah pula ada upaya penangkapan oknum pelaku judi online bahkan bandar judi online, tetapi hal tersebut seakan tidak memberikan dampak pada penurunan pada tren yang mengakses laman judi online. Hal ini mengkhawatirkan karena memberikan dampak secara massiv baik pada perekonomian maupun psikologis pelaku.

Perjudian dianggap menjadi jalan pintas dalam mendapatkan hasil yang cukup besar dengan pengorbanan yang kecil. Pada kondisi perekonomian saat ini, mulai dari melonjaknya harga bahan pokok seperti beras, melemahnya perputaran uang di pasar mendorong perilaku judi online. Judi online dapat membuat pelaku menjadi kecanduan dan menghalalkan segala cara untuk tetap bermain. Hal ini yang dapat menjadi alasan perilaku judi online merupakan tindakan pidana yang mendorong tindakan kejahatan lain. Sudah sering terjadi beberapa kasus dimana pelaku mengambil uang perusahaan hingga ratusan juta akibat kecanduan judi online. Salah satu contohnya adalah kasus Irfan Maulana (25) yang menilap uang toko di Tasikmalaya sebesar 87,5 juta untuk judi online dan uang tersebut hilang dalam waktu yang singkat yang mengakibatkan pelaku dijerat hukuman penjara selama 5 tahun dengan pasal 374 KUHP.

Hal ini yang mendorong penulis untuk membahas lebih lanjut mengenai fenomena judi online dari berbagai perspektif. Dengan tujuan untuk mengetahui faktor yang menyebabkannya, dampak dari judi online, hingga pertanggungjawaban hukum para pelaku, hingga solusi untuk mencegah maraknya judi online.

#### METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan yuridis normatif, yaitu pendekatan yang mengkaji pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan. Penelitian menggunakan deskriptif normatif, yaitu meneleki kepustakaan sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan

cara mengadakan penelusuran terhadap literatur dan peraturan terhadap permasalahan yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Faktor Pendorong Judi Online

Kemajuan teknologi yang cepat membuat perubahan gaya hidup masyarakat. Selain mendorong kemudahan dalam berbagai bidang secara positif, tidak bisa ditampikkan kemudahan ini juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan masyarakat, salah satunya kemudahan dalam mengakses internet dan juga bertransaksi menggunakan layanan finansial teknologi membuat perjudian online menyebar dengan begitu cepat. Hal tersebut merupakan hanya salah satu faktor pendorong judi online, berikut faktor-faktor yang mendorong judi online.

Faktor internal dari pelaku judi online :

#### a. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi pendorong utama dalam melakukan judi online, dengan banyaknya permasalahan ekonomi, mulai dari sulitnya mendapatkan pekerjaan, naiknya harga pangan, inflasi, dan juga gaji dibawah rata-rata membuat masyarakat kesulitan untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan kemudahan juga pengorbanan yang terbilang kecil dan menghasilkan uang yang cukup besar, hal ini mendorong pelaku berjudi online.

#### b. Faktor Persepsi Akan Permainan Judi

Pada faktor ini didorong karena pemikiran terhadap kemungkinan memenangkan permainan ini dengan sangat yakin. Pada dasarnya permainan judi online bagi pemula akan diberikan kemenangan agar terus bermain, hal ini membuat orang yang memainkan judi online yakin akan probabilitas kemenangan dan keberuntungannya setiap kali permainan. Dengan keyakinan dan keuntungan yang didapatkan mempengaruhi persepsi pemain bahwa jika tidak menang dipertandingan kali ini, dipertandingan selanjutnya dia akan menang. Hal ini yang membuat pelaku kecanduan dan sulit keluar dari permainan ini.

#### c. Faktor Kesadaran Hukum

Masyarakat belum sadar hukum akan permainan judi online. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai peraturan judi online dan menganggap bukan sesuatu yang melanggar hukum. Jikapun tau mengenai peraturannya, mereka seakan tidak

takut akan hukuman yang diberikan, karena sanksi terhadap pelaku yang hanya bermain judi online tidak berat dan sulit ditemukan buktinya.

Faktor eksternal :

a. Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi memang memudahkan pelaku untuk mengakses situs judi online. Walaupun sudah banyak situs yang ditutup, tetapi bandar tidak kehabisan akal untuk membuka situs perjudian online dengan berbagai cara agar tidak terdeteksi oleh aparat. Selain itu, perkembangan *fintech* mulai dari e-wallet hingga mbanking memudahkan pemain judi online untuk bertransaksi judi online. Dengan adanya perlindungan data transaksi dalam *fintech*, hal ini ternyata menyulitkan aparat untuk mendapatkan bukti transaksi perjudian online yang dilakukan oleh individu.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan memberikan pengaruh bagaimana individu mengambil keputusan dan berperilaku. Pertemanan atau lingkungan yang banyak melakukan perjudian online, membuat individu terdorong untuk mencoba melakukan perjudian. Maraknya promosi melalui media massa bahkan dipromosikan secara terang-terangan oleh *influencer* dengan menawarkan keuntungan yang menggiurkan menjadi salah satu permasalahan yang mendorong makin banyaknya transaksi perjudian.

### Dampak Judi Online

Setiap perilaku memiliki konsekuensinya, judi online memberikan dampak buruk baik untuk individu itu sendiri, namun juga memberikan dampak kepada masyarakat secara luas.

a. Dampak Psikologis

1) Kecanduan (Adiktif)

Permainan judi mendorong pelaku untuk terus bermain judi karena penasaran terhadap kemenangan untuk permainan selanjutnya. Rasa penasaran ini membuat pelaku kecanduan dan sulit untuk bermain.

2) Mengganggu Kesehatan Mental

Judi online dapat menyebabkan stress, kecemasan, bahkan depresi bagi pelaku. Hal ini disebabkan karena kecanduan akibat permainan judi yang membuat seseorang cemas akan hasil yang didapatkan, stress hingga depresi ketika mendapatkan kekalahan terus menerus. Selain itu juga, stress dan depresi ini diakibatkan karena perilaku lain yang menghalalkan segala cara dengan menggunakan uang lain untuk

bisa terus bermain dan mengharapkan kemenangan tetapi hasilnya kekalahan sehingga terdapat beban pikiran untuk mempertanggungjawabkan perilakunya.

Salah satu contoh kasus adalah kasus bunuh diri sopir truk di Lampung pada Selasa, 12 Maret 2024, sopir berinisial MN gantung diri akibat kalah judi online slot.

b. Dampak Ekonomi

Kecanduan judi online membuat pelaku melakukan berbagai cara untuk mendapatkan modal untuk bermain, salah satunya berhutang. Pelaku tidak peduli jika dia mengalami kerugian akibat kalah dalam permainan dan terus berharap di permainan berikutnya akan menang. Padahal pelaku mengalami kerugian dalam waktu yang singkat. Hal ini membuat pelaku terlilit hutang dan membuat kondisi finansial keluarga tidak stabil.

c. Dampak sosial

1) Meningkatkan Tindakan Kriminalitas

Bukan hanya merugikan individunya, judi online meningkatkan tindakan kriminalitas, sudah banyak kasus pencurian uang baik itu uang pribadi ataupun uang perusahaan akibat digunakan untuk menjadi modal judi online oleh pelaku.

2) Isolasi Sosial

Kecanduan judi membuat seseorang menghindari sosialisasi dari lingkungan luar. Selain itu, kecanduan judi online juga dapat merusak hubungan dengan orang lain baik akibat berutang ataupun tempramen.

### Pertanggungjawaban Pidana Perjudian Online

Pertanggungjawaban pidana didasarkan pada kesalahan baik kesengajaan (*Opzet*) maupun kelalaian (*culpa*). Pertanggungjawaban pidana memiliki definisi sebagai suatu keadaan psikis sehingga diterapkan suatu ketentuan pidana dari sudut pandang umum dan pribadi. Seseorang yang melakukan pelanggaran hukum harus dipertanggungjawabkan secara pidana.

Perjudian merupakan perilaku yang melanggar hukum pidana. Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) telah mengaturnya mengenai pertanggungjawaban pidana perjudian pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Pada pasal tersebut dijabarkan mengenai regulasi hukum pidana dan pengertian perjudian itu sendiri yang merupakan kegiatan yang telah diatur dan dilarang oleh undang-undang serta bagi pelaku yang melakukan perjudian akan dikenakan sanksi pidana.

Pasal 303 KUHP menjelaskan tentang :

- a. Perjudian mendapatkan hukuman penjara paling lama sepuluh tahun atau denda maksimal Rp. 25.000.000 di hukum barangsiapa dengan tidak berhak, diterjemahkan

sebagai berikut: Menuntut pencaharian dengan cara sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk bermain judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan yang berkaitan dengan perjudian.

- b. Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk bermain judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk memanfaatkan kesempatan itu, apakah ada perjanjian atau cara apa pun untuk memanfaatkan kesempatan itu.
- c. Main judi sebagai hobi
  - 1) Jika sitedalah melakukan kejahatan dalam jabatannya, ia dapat dipecat dari jabatannya.
  - 2) Istilah "main judi" mengacu pada setiap permainan, di mana peluang untuk menang sebagian besar bergantung pada keberuntungan dan jika peluang itu meningkat karena keterampilan dan kebiasaan pemain. Selain itu, pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak dilakukan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu juga dianggap sebagai masuk main judi.

Dalam Pasal 303 *bis* KUHP menjelaskan mengenai ancaman hukuman penjara maksimal selama empat tahun atau denda sebesar sepuluh juta rupiah diberikan kepada siapapun yang terlibat dalam aktivitas perjudian yang melanggar ketentuan Pasal 303. Bagi mereka yang terlibat dalam kegiatan perjudian di tempat umum, tepi jalan terbuka, atau tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum tanpa izin resmi, hukuman penjara maksimal delapan tahun atau denda maksimal lima belas juta rupiah dapat dijatuhkan jika pelanggaran tersebut dilakukan dalam kurun waktu kurang dari dua tahun sejak pemidanaan atas pelanggaran tersebut diumumkan. Pertanggungjawaban pidana di Indonesia terbagi menjadi pertanggungjawaban individu dan keikutsertaan, serta pertanggungjawaban korporasi. Pasal 303 dan 303 *bis* KUHP menjelaskan dua jenis pertanggungjawaban pidana yang berbeda, yaitu pertanggungjawaban individu dan keikutsertaan, serta pertanggungjawaban korporasi. "Barang siapa" dalam konteks Pasal 303 dan 303 *bis* KUHP merujuk pada subjek hukum, baik individu maupun korporasi, yang memiliki hak, kehendak, atau bertindak dalam tindakan yang melanggar hukum.

Sedangkan untuk perjudian online diatur dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) atas perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang UU ITE. Perjudian online termasuk tindakan yang ilegal karena melanggar norma dan peraturan yang berlaku. UU ITE menetapkan beberapa ketentuan hukum terkait dengan kejahatan perjudian online, yang diantaranya adalah:

- 1) Pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjelaskan aturan larangan bagi individu untuk melakukan tindakan yang terdapat unsur perjudian, termasuk aktivitas yang terkait dengan perjudian *online* yang dapat mengakibatkan kerugian bagi pihak lain.
- 2) Pasal 45 ayat (1) dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menegaskan bahwa setiap individu yang melakukan tindakan yang melanggar ketentuan yang terdapat dalam UU ITE dapat dikenai sanksi pidana berupa kurungan dan/atau denda.

Sanksi ini juga berlaku bagi pelaku kejahatan dalam konteks perjudian online yang melanggar ketentuan UU ITE. Selain itu, UU ITE juga mengatur kewajiban penyelenggara sistem elektronik untuk mencegah akses dan aktivitas ilegal dalam transaksi elektronik, termasuk dalam hal perjudian online.

Pasal 18 ayat (2) UU ITE menetapkan bahwa penyelenggara sistem tersebut harus mengambil langkah teknis dan/atau non-teknis untuk menghalangi dan menghapus informasi yang dilarang oleh hukum. Ancaman pidana terhadap pelaku kejahatan perjudian online diatur dalam beberapa pasal UU ITE, seperti Pasal 27 ayat (2), yang menyatakan bahwa menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat informasi atau dokumen elektronik yang berisi unsur perjudian dapat dikenai hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp 1 miliar.

Dalam prakteknya, sanksi pidana tersebut dapat bervariasi tergantung pada kasus dan tingkat pelanggaran yang terjadi. Namun demikian, sanksi tersebut diharapkan dapat memberikan efek pencegahan dan jera bagi pelaku serta mencegah aktivitas ilegal dalam transaksi elektronik, termasuk perjudian online.

#### Upaya Penanggulangan Judi Online

Perlu adanya penanggulangan agar tingkat aksesibilitas dari judi online dan transaksinya menurun karedampak yang diberikan bukan hanya pada individu itu sendiri namun juga pada lingkungan. Salah satu upaya preventif adalah perlu adanya sosialisasi mengenai bahayanya judi online. Berdasarkan data dari PPATK bahwa 2,1 juta orang dari 2,7 juta orang Indonesia yang terlibat judi online adalah ibu rumah tangga dan pelajar, hal ini menunjukkan bahwa judi online tidak lagi memandang umur. Peran sosialisasi penting terutama bagi pelajar agar mereka mengetahui bahayanya judi online dan juga membangun kesadaran akan hukum yang mengatur perjudian online. Sosialisasi bisa membentuk mindset bahwa sesuatu yang instan dan mudah tidak memberikan hasil yang baik, salah satunya judi online.



Selain itu, perlu adanya tindakan tegas bagi influencer yang mempromosikan judi online secara terang-terangan. Influencer memberikan pengaruh yang besar terhadap audiencenya sehingga jika tidak ada tindakan tegas terhadap influencer, judi online akan semakin memnjamur. Selain menutup akses situs judi online, Kominfo perlu memperhatikan aplikasi-aplikasi game yang ada pada gawai. Perlu juga kerjasama lintas bidang, salah satunya dengan jasa finansial teknologi dan Otoritas Jasa Keuangan untuk membantu memblokir akses transaksi terhadap situs situs judi online di Indonesia maupun luar negeri.

## SIMPULAN

Judi online merupakan salah satu bentuk pelanggaran hukum yang perlu diberantas. Perkembangan teknologi memang faktor utama menjamurnya judi online, tetapi banyak faktor yang mendorong seseorang melakukan judi online. Faktor pendorong dapat datang dari diri individu itu sendiri ataupun dari lingkungan. Persepsi atas permainan, faktor ekonomi, dan kesadaran hukum menjadi faktor internal yang mendorong pelaky melakukan judi online. Sedangkan, faktor lingkungan dan perkembangan teknologi merupakan faktor eksternal pendorong judi online.

Dampak dari judi online bukan hanya untuk individunya itu sendiri, namun juga bagi masyarakat luas, seperti gangguan kesehatan mental mulai dari stess hingga bunuh diri, lalu kondisi keuangan yang tidak stabil akibat kerugian dalam waktu singkat dan terlilit hutang, dan meningkatnya tindakan kriminalitas akibat perjudian online. Harus adanya upaya yang dilakukan mulai dari sosialisasi, tindakan hukum, hingga kerjasama dari berbagai bidang seperti OJK dan jasa finansial teknologi.

Perjudian sendiri telah diatur dalam pasal 303 KUHP dan 303 *bis*, pada pasal ini dijelaskan mengenai perlaku seperti apa yang termasuk judi dan yang melanggar hukum hingga ancaman sanksi yang diberikan pada pelaku, yaitu ancaman hukuman penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda sebesar Rp. 25.000.000,-. Untuk judi online sendiri telah diatur pada UU No.19 Tahun 2016 perubahan dari UU No. 11 tahun 2008 mengenai Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 27 ayat (2) dan pasal 45 (1). Pada pasal ini dijelaskan pertanggungjawaban hukum atas perilaku pelanggaran hukum judi online dengan ancaman hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda sebesar 1 miliar rupiah.

## DAFTAR PUSTAKA

Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). KECANDUAN JUDI ONLINEDI KALANGAN REMAJA

- DESACILEBUT                      BARATKECAMATAN                      SUKARAJAKABUPATENBOGOR.  
*MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22.  
<https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27/24>
- Amiruddin, F. (2024, January 3). Tilap Duit Rp 87,5 Juta untuk Judi Online, Kepala Toko di Tasik Dibui. *detikcom*. <https://www.detik.com/jabar/hukum-dan-kriminal/d-7122832/tilap-duit-rp-87-5-juta-untuk-judi-online-kepala-toko-di-tasik-dibui>
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Slatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal/Multimedia Dehasen*, 2(3), 375-380. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/view/4153/3340>
- Jaya, F. (2023, October 3). 4 Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online - Gaya Hidup. *Koran TEMPO*. <https://koran.tempo.co/read/gaya-hidup/484780/4-faktor-penyebab-kecanduan-judi-online>
- Judi online: Anak-anak SD di Indonesia kecanduan berjudi sampai 'ngamuk' streamer game mengaku sengaja mempromosikan situs judi. (2023, November 27). *BBC*. <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c0v2dwxx01yo>
- Kanda, A. S., & Nurdiansyah, A. (2024). Bahaya Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Kesehatan. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 2(1), 305 - 310. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/sscj/article/view/2807/2191>
- Kudadiri, E., Najemi, A., & Erwin. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, 4(1), 1-15. <https://online-journal.unja.ac.id/Pampas/article/view/24607/15701>
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 2655 - 2663. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13284/10396>
- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhila, A. (2023). Analisis Maraknya Warga Miskin yang Kecanduan Judi Online di Indonesia. *Glossary : Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 121 - 136.
- Rizaty, M. A. (2023, October 4). PPATK: Transaksi Judi Online Cetak Rekor hingga Oktober 2023 - *Dataindonesia.id*. *Data Indonesia*. <https://dataindonesia.id/varia/detail/ppatk-transaksi-judi-online-cetak-rekor-hingga-oktober-2023>
- Rumbay, I. S., Antow, D. T., & Tangkudung, F. X. (2023). TINJAUAN YURIDIS TERHADAP LEMAHNYA PENANGANAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE. *Lex Privatum*, XI(5).

- <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexprivatum/article/view/49207>
- s, E. (2024, Maret 14). Sopir Truk Asal Lampung Diduga Bunuh Diri di Jalan Tol Karena Kalah Judi Online, Ini Kata Polisi. *Tribun News*.  
<https://www.tribunnews.com/regional/2024/03/14/sopir-truk-asal-lampung-diduga-bunuh-diri-di-jalan-tol-karena-kalah-judi-online-ini-kata-polisi>
- Saputra, M. Y. V., & Pranoto, E. (2023). PencegahanTindakPidanaPerjudianOnline. *PLEDOI(Jurnal Hukum dan Keadilan)*, 2(1), 20-30.  
<https://jurnal.amalinsani.org/index.php/pledoi/article/view/171/191>
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948 - 10956. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4883/3837>
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISIPLINER. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(5), 50-60.  
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248/239>
- Tama, T. B. Y., Mahmudi, H., & Yudanto, D. (2023). Unsur Pidana dalam Permainan Slot Online Ditinjau dari Tindak Pidana PerjudiandiIndonesia. *Jurnal Bevinding*, 1(4), 61-67. <https://www.journal.uniba.ac.id/index.php/JB/article/view/891/629>.