

Darurat Judi Online, Menjerat Masyarakat di Era Digital

(Online Gambling Emergency, Trapping Society in the Digital Era)

Aguk Nugroho ^{1*}, Vivin Astharyna Harysart ², Nur Aziz ³, Marwan Marwan ⁴,
M. Fikri Jauhari ⁵

¹⁻⁵ Universitas Sunan Bonang Tuban, Indonesia

Email : aguknugroho88@gmail.com ^{1*}, vivinsart@gmail.com ², muhammadfikrijauhari@gmail.com ³,
azizegaliterlawyer@gmail.com ⁴, usbmarwan@gmail.com ⁵

Article History:

Received: April 11, 2025;

Revised: April 30, 2025;

Accepted: Mei 02, 2025;

Published: Mei 06, 2025

Keywords: community service, cybercrime, digital society, legal education, online gambling

Abstract, The rapid advancement of information technology has brought about new challenges for society, one of which is the widespread practice of online gambling. With unrestricted access across time and space, online gambling is easily accessible through mobile devices and the internet, making the public—especially those facing economic hardship, social influence, and easy access—highly vulnerable. Online gambling not only violates the law but also poses serious social and economic consequences, such as addiction, debt, family breakdowns, and a rise in criminal behavior. Through a Community Service (PkM) activity conducted by lecturers from the Faculty of Law, Sunan Bonang University, Tuban, in Panyuran Village, legal and social education regarding the dangers and sanctions of online gambling was provided. This activity used participatory and descriptive approaches through lectures and interactive discussions. The results showed an increase in participants' understanding of the mechanisms, impacts, and legal consequences of online gambling, while also fostering awareness to avoid engaging in such illegal practices. Preventive efforts such as continuous education and family-based supervision are expected to serve as strategic measures to minimize the spread of online gambling within society..

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan tantangan baru dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah maraknya praktik perjudian online (judol). Tidak terbatas ruang dan waktu, judi online dengan mudah diakses melalui gawai dan internet, menjadikan masyarakat rentan terjerat praktik ini, terutama karena faktor ekonomi, lingkungan sosial, dan kemudahan akses. Perjudian online tidak hanya melanggar hukum tetapi juga menimbulkan dampak negatif secara sosial dan ekonomi, seperti kecanduan, hutang, keretakan keluarga, serta meningkatnya angka kriminalitas. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh dosen Fakultas Hukum Universitas Sunan Bonang Tuban di Kelurahan Panyuran, disampaikan edukasi hukum dan sosial terkait bahaya serta sanksi perjudian online. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan deskriptif dengan metode ceramah dan diskusi interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap mekanisme, dampak, serta konsekuensi hukum dari judi online, sekaligus mendorong kesadaran untuk menghindari praktik ilegal tersebut. Upaya preventif seperti edukasi berkelanjutan dan pengawasan dalam keluarga diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam meminimalisasi penyebaran judi online di masyarakat.

Kata Kunci: cybercrime, edukasi hukum, judi online, masyarakat digital, pengabdian kepada masyarakat

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh terhadap dunia teknologi informasi. Pengaruh perkembangan tersebut, sedikit banyak telah

mengubah pola pikir dan pola hidup Masyarakat, seakan terjadi transformasi dalam bidang kehidupan baik dari aspek sosial, budaya, ekonomi termasuk bidang hukum sekalipun. Pemanfaatan teknologi informasi selain membawa dampak positif sebagaimana dijelaskan sebelumnya juga membawa pula dampak negatif, seperti pemanfaatan teknologi informasi yang dilakukan secara tidak bertanggungjawab dan melawan hukum. Cybercrime atau dikenal dengan kejahatan dunia maya, merupakan istilah yang dipakai terhadap kejahatan/penyerangan terhadap kepentingan hukum atas pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu diantaranya ialah Perjudian Online atau dikenal dengan singkatan Judol.

Judi konvensional terbatas pada ruang dan waktu yakni dilakukan orang tertentu dengan tempat tertentu, sebaliknya judi online tidak terbatas ruang dan waktu. Cukup dengan penggunaan gadget/teknologi informasi yang mampu digunakan oleh siapapun dan di manapun dengan jaringan skala yang luas dan berbagai situs perjudian yang tersedia di internet dengan kemudahan akses dan transaksinya yang cukup melalui sistem elektronik perbankan. Berbagai kemudahan yang ditawarkan melalui situs perjudian tersebut membuat banyak segmen Masyarakat tertarik untuk mencoba peruntungannya dengan maksud memperoleh keuntungan besar. Ini merupakan hal luar biasa yang mempersulit pemberantasan perjudian online mengingat hal semacam ini dapat dilakukan dimana saja baik caranya bermain maupun sistem pembayarannya tentunya membuat aparat penegak hukum kesulitan dalam pengusutannya. Di luar hal tersebut, secara tidak disadari perjudian menyebabkan bermacam permasalahan sosial dan ketergantungan untuk ingin terus menerus mencoba, sehingga melupakan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam kehidupan pribadi maupun dalam bermasyarakat. Bagi pelaku yang kalah berjudi akan menimbulkan rasa penasaran ingin mencoba lagi hingga mengakibatkan hutang dan kemiskinaan yang memicu meningkatnya angka kriminalitas. Maka baik secara langsung maupun tidak langsung perjudian tetap menimbulkan dampak negatif yang membawa kerugian nyata. Fenomena perjudian merupakan suatu bentuk permasalahan sosial yang telah berjalan sejak lama dan di era sekarang ini semakin berkembang mengenai cara dan media yang dipergunakan. Pelanggaran nilai norma Masyarakat dan agama sudah bukan lagi sebagai halangan karena cara yang dipergunakan tidak lagi secara konvensional.

Pemerintah dalam fungsinya sebagai pengawasan sosial (social control) telah menetapkan aturan-aturan mengenai perjudian dalam rumusan peraturan perundang-undangan yang ada. Ketentuan hukum terhadap delik perjudian telah diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP dengan sanksi pidana yang diperberat berdasarkan

Pasal 2 ayat (1), (2), (3) Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Sedangkan tindak pidana perjudian dalam jaringan (online) diatur khusus dalam ketentuan Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Dengan mendasarkan terhadap hal-hal tersebut di atas, bahwa diperlukan edukasi untuk meningkatkan kesadaran mengenai akibat hukum delik perjudian khususnya perjudian online termasuk dampak sosial dan ekonomi bagi pelaku pun demikian dampak terhadap keluarganya. Pemaparan secara komprehensif mengenai aturan perundang-undangan sebagai dasar pemidanaannya juga mengenai dampak sosial dan ekonomi bagi pelaku diharapkan menjadi unsur preventif sehingga berkurang atau bahkan tidak lagi ada perjudian online di Masyarakat khususnya audiensi pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Dengan pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka perlu bagi Tim Pengabdian kepada Masyarakat yaitu Dosen Fakultas Hukum Universitas Sunan Bonang dari Prodi Ilmu Hukum maupun Prodi Kewirausahaan untuk melakukan Pengabdian kepada Masyarakat di Kelurahan Panyuran, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban dengan mengambil judul : “Darurat Judi Online, Menjerat Masyarakat di Era Digital”

2. PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Permasalahan Prioritas

- a. Peningkatan penggunaan media sosial dan interaksi di dalamnya yang dapat berimbas kepada interaksi secara tidak bertanggung-jawab;
- b. Kemudahan penggunaan media teknologi informasi mampu menjadi stimulus bagi penggunanya untuk menggunakannya secara tidak bertanggungjawab dan melawan hukum, seperti judi online. Mencoba-coba yang kemudian akhirnya dapat terjerumus ke dalam perbuatan perjudian online karena kemudahan media yang cukup dalam genggam tangan belaka;
- c. Pengguna Media Sosial yang beragam dengan berbagai latar belakang baik usia/kematangan berfikir, profesi, ekonomi terlebih soal pengetahuan; dan
- d. Perlu adanya sosialisasi dan edukasi tentang konsekuensi hukum dan konsekuensi secara sosial serta ekonomi yang harus ditanggung sehingga pengguna media teknologi informasi menghindari perbuatan melawan hukum dalam hal ini khususnya judi dan/atau judi online.

Solusi

1. Edukasi dan sosialisasi hal mendasar mengenai tujuan utama penggunaan media berbasis teknologi digital. Supaya dalam penggunaannya tidak menyimpang ke dalam hal-hal yang bersifat negatif yang mengarah kepada perbuatan melawan hukum;
2. Edukasi pentingnya penerapan pola pengawasan yang “smooth” di lingkungan keluarga terkait penggunaan teknologi digital terutama bagi anak-anak supaya dapat memfilter apa yang baik dan buruk bagi mereka dalam aspek preventif;
3. Edukasi bahwa judi online merupakan rekayasa teknologi melalui penerapan algoritma-algoritma di dalamnya yang membuat kalah menang adalah bagian dari rekayasa belaka;
4. Edukasi dampak buruk perbuatan judi terutama judi online baik bagi diri sendiri maupun keluarga dan lingkungan sekitar;
5. Edukasi aspek hukum yang berkenaan dengan perbuatan judi online dari segi ancaman pidananya maupun akibat hukum lain terhadap judi online.

3. METODE

Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan Partisipatif dan Deskriptif : Tim Pengabdian langsung ke lapangan menggunakan data primer dengan memberikan penyuluhan (Edukasi dan Sosialisasi) hukum kepada koresponden di Kelurahan Panyuran, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban;
2. Pemaparan pola pengawasan efektif yang perlu dilaksanakan oleh keluarga dalam penggunaan teknologi digital terutama bagi anak-anak;
3. Pemaparan arti penting tujuan penggunaan media informasi dan transaksi elektronik untuk terhindar dari penggunaan yang melawan hukum terutama terkait judi secara online beserta dampaknya;
4. Penjelasan aspek hukum dan penerapan hukum terhadap perbuatan perjudian online.

4. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kondisi Umum Pelaksanaan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) :

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari 2025 di Kantor Kelurahan Panyuran, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban. Kegiatan pengabdian dihadiri oleh 15 orang peserta yang diundang berdasarkan arahan Kepala Kelurahan Panyuran. Para peserta cukup senang dan antusias dengan adanya program pengabdian dari Tim Pengabdian kepada

Masyarakat (PkM) Fakultas Hukum Universitas Sunan Bonang berupa penyuluhan hukum untuk sosialisasi dan edukasi dengan penyampaian materi terkait Darurat Judi Online, Menjerat Masyarakat di Era Digital. Hasil kegiatan secara garis besar dapat dilihat menurut beberapa komponen sebagai berikut :

a) Keberhasilan Target Jumlah Peserta Pelatihan

Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan dapat dikatakan sangat baik, dari 15 orang peserta yang diundang berdasarkan arahan Kepala Kelurahan Panyuran semuanya dapat menghadiri kegiatan Pengabdian (100%);

b) Ketercapaian Tujuan dan Target Edukasi dan Sosialisasi

Ketercapaian tujuan edukasi dan sosialisasi dapat dikatakan baik (75%), hal ini dikarenakan adanya peningkatan pengetahuan dari peserta tentang konsep judi online beserta mekanisme perjudiannya termasuk sistem pembayaran dalam perjudian online. Aplikasi apa yang menandakan itu sebagai aplikasi judi, bentuk dan tata cara perjudiannya pun termasuk mekanisme pembayaran yang dilakukan terhadap judi secara online;

c) Kemampuan Peserta Dalam Pemahaman Materi Edukasi dan Sosialisasi.

Peserta secara keseluruhan pengguna aktif Handphone Pintar atau Smartphone yang sudah barang tentu memahami sistem kerja dari ponsel pintar dan bagaimana mengakses link-link aplikasi yang dapat diunduh melalui ponsel pintarnya masing-masing. Sehingga ketika narasumber menyampaikan materi pengunduhan aplikasi-aplikasi pada smartphone dengan contoh aplikasi judi online beserta link-link terkait aplikasi penyedia judi online, audiensi mudah menangkap materi tersebut. Maka, dari beberapa penyampaian tersebut narasumber juga memberikan contoh macam perjudian yang bisa dalam bentuk game, bentuk tebak score dan lain sebagainya yang pada intinya terdapat beberapa unsur, seperti untung-untungan, taruhan dan permainan. Karena itu penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dengan bahasa lugas dan menerapkan pola interaktif yang dapat mendukung kemampuan peserta dalam menyerap materi yang disampaikan oleh Narasumber sehingga kemampuan peserta dalam penguasaan materi dapat dikatakan baik dengan prosentase sebesar 75%.

Penyampaian Materi Pengabdian Masyarakat

Materi penyuluhan terdiri dari dua pembahasan utama, yakni mengenai Perkembangan Teknologi Informasi dan pengaruhnya terhadap perubahan pola pikir dan perbuatan pemanfaatan melalui media teknologi informasi yang dapat dilaksanakan secara tidak bertanggungjawab terutama adanya judi online. Perkembangan tersebut juga menuntut

lingkungan sekitar (terutama keluarga) lebih aware dengan pola penggunaan media ITE yang dilakukan sesama anggota keluarga terutama anak-anak yang memerlukan pengawasan lebih efektif dan intensif. Termasuk beralihnya perbuatan pidana judi yang semula dilakukan secara konvensional dengan perkembangan media teknologi informasi perbuatan perjudian dilakukan secara online yang dapat menyasar siapa saja dan dilakukan di mana saja. Berikutnya termasuk terhadap dampak perbuatan judi online yang apabila tidak dideteksi sejak dini menjadikan efek kecanduan atau ketergantungan bagi pelaku. Ketergantungan mengenai nilai nominal tertentu yang diharapkan terhadap kemenangan dari judi.

Judi menurut KUHP ialah tiap permainan secara umum mendapatkan untung tergantung peruntungan belaka dan pemain terlatih termasuk pertaruhan Keputusan perlombaan/permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba/bermain demikian juga segala pertaruhan lainnya. Hal tersebut merupakan pengertian judi secara konvensional, sedangkan judi online ialah bentuk perjudian yang dilakukan secara elektronik melalui internet, pemain dapat memasang taruhan, bermain kasino atau bertaruh pada hasil olahraga secara virtual. Judi online merupakan bentuk modern dari perjudian secara konvensional yang dapat diakses melalui situs atau aplikasi khusus yang disediakan penyedia aplikasi. Unsur utama yang melekat pada perbuatan judi ialah taruhan, untung-untungan dan permainan. Adapun penyebab judi online salah satunya ; lingkungan sekitar, ekonomi, kesempatan dan kurangnya kesadaran. Pertama, lingkungan sekitar menyebabkan seseorang berpikir hal tersebut normal untuk dilakukan karena lingkungannya melakukan hal itu, yang diawali dengan penasaran/coba-coba yang akhirnya membuat pelaku meneruskan dan ketergantungan. Kedua, ekonomi, judi online dapat dianggap oleh orang-orang dengan keadaan tertentu sebagai jalan pintas untuk mendapatkan hasil. Ketiga, kesempatan, maksudnya adalah kemudahan mengenai sarana/media yang dimiliki, kemudahan akses situs-situs judi yang dengan sangat mudah diakses melalui Smartphone yang dimiliki. Keempat, kurangnya kesadaran yang dengan moral dan hukum. Kesadaran dari sisi moral dan hukum, sangat tergantung pada aspek pribadi seseorang dari sisi kematangan berpikir, kepekaan sosial dan bagaimana pentingnya menjadi orang yang taat hukum serta arti penting hukum dalam mengatur pola kehidupan Masyarakat. Sedangkan dampak buruk perjudian online meliputi beberapa hal, seperti ; kecanduan, kehilangan finansial, gangguan hubungan sosial, kesehatan mental, kehancuran keluarga bahkan memunculkan tindakan kriminal lainnya.

Materi berikutnya mengenai aspek hukum dalam perbuatan judi online. Diharapkan melalui penyampaian materi ini peserta penyuluhan memahami adanya konsekuensi hukum yang harus ditanggung oleh pelaku judi online yang ancaman pidananya bukanlah ancaman yang ringan melainkan ancaman pidana yang berat. Perjudian sebagaimana diatur di Pasal 303 jo. 303 bis KUHP dan Pasal 27 (2) jo. 45 (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik selanjutnya disebut UU ITE (p) Kedua. Adapun secara garis besar, diantara keduanya memiliki ruang lingkup keberlakuan yang berbeda. *Pertama*, KUHP berlaku terhadap perjudian secara konvensional, dengan pasal 303 KUHP yang dikenakan terhadap orang yang mengadakan main judi dengan ancaman pidana penjara 10 tahun atau denda 25 juta rupiah, sedangkan Pasal 303 *bis*. KUHP terhadap orang yang ikut dalam permainan judi dengan ancaman pidana penjara 4 tahun atau denda 10 juta rupiah. *Kedua*, terhadap perbuatan perjudian online diterapkan UU ITE (p) Kedua sebagai penerapan asas *lex specialie derogate legi generalie* yakni peraturan perundang-undangan yang khusus mengesampingkan yang umum. Khusus yang mengatur perbuatan pemanfaatan melalui media ITE termasuk judi online ialah UU ITE (p) Kedua, sedangkan KUHP sebagai *lex generalie* mengatur hal-hal yang bersifat umum seperti perjudian konvensional. Judi online sebagaimana diatur dalam UU ITE tersebut pada Pasal 45 (3) mengatur ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun dan/denda 10 Miliar. Uraian mengenai ancaman pidana tersebut diharapkan menjadi pengetahuan bersama audiensi dan mampu ditularkan kepada Masyarakat sekitar sehingga menjadi *awareness* tersendiri bagi Masyarakat yang mau mencoba-coba judi online.

Semua hal tersebut di atas dapat disampaikan semuanya oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Fakultas Hukum Universitas Sunan Bonang dengan baik dan jelas untuk dapat diterima peserta penyuluhan hukum. Dalam sesi tanya jawab ada pertanyaan yang diajukan oleh peserta :

1. Berkenaan dengan upaya yang harus ditempuh untuk mencegah keluarga terdekat terutama anak-anak supaya tidak terjerumus dalam perjudian online;
2. Berkenaan dengan ciri aplikasi yang mengandung muatan perjudian serta sistem pembayarannya sehingga orang tua mampu mengidentifikasi indikasi adanya judi terhadap anak-anak mereka;
3. Berkenaan dengan aspek hukum ITE; adanya delik judi , penerapan pasal dan ancaman pidananya.
4. Berkenaan juga dengan bagaimana penegakan hukum ITE dapat dilaksanakan terhadap judi online; Langkah hukum yang tepat bagi pelaku yang diduga bersalah melanggar

ketentuan pidana ITE.

Sesi tanya jawab kemudian dilanjutkan dengan jawaban oleh pemateri, yang dibahas secara garis besar di bagian Solusi dan Metode Pemecahan Masalah pada huruf B dan C di atas.

Perubahan Pengetahuan dan Pola Pikir

Semula peserta dapat dikatakan kurang antusias dengan adanya kegiatan penyuluhan, karena menganggap perjudian online hanya dapat dilakukan oleh orang dewasa saja. Namun, setelah pemaparan mengenai kemudahan akses aplikasi bermuatan judi dan bagaimana sistem pembayarannya, audiensi sangat antusias terbukti dengan beberapa macam pertanyaan sebagaimana diuraikan pada pembahasan sebelumnya tersebut di atas.

Pemateri memberikan beberapa pemahaman terkait realitas yang terjadi tersebut melalui contoh-contoh kasus judi online dengan disertai data pelaku judi online yang tidak terbatas pada pelaku dewasa saja bahkan sudah menysasar ke usia anak-anak termasuk pula pembahasan mengenai dampak judi online yang tidak berakibat pada kondisi finansial tapi juga kesehatan mental terutama mental bagi kalangan anak-anak.

Rangkuman Realisasi Anggaran

No	Jenis Pembelanjaan	Jumlah Dana	
		Dana Perguruan Tinggi	Mitra Pemberi Dana (Kalau ada)
1	Honor (jika ada)	-	-
2	Teknologi dan Inovasi (jika ada)	-	-
3	Biaya Pelatihan	Rp 500.000,- (Peserta+Narsum)	-
4	Perjalanan	-	-
5	Luaran (Jurnal AbdiMas dan HaKI)	Rp. 700.000,-	-
6	Lain-lain (FC dan Jilid, Banner, Cinderamata Vandel)	Rp. 30.000,- (FC dan Jilid) Rp. 170.000,- (Cinderamata Vandel) Rp. 100.000,- (Banner)	-

	Total	Rp. 1.500.000,-	-

Luaran dan Target Capaian

No.	Luaran (Disi sesuai hasil pelaksanaan)	Target Capaian
1	Laporan Kegiatan	✓
2	Publikasi jurnal nasional terindeks minimal SINTA 4	Submit/ Review/ accepted/ published
3	Foto/Video Kegiatan yang di publikasikan di IG/YouTube	✓

F. Tim Pelaksana

No.	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Aguk Nugroho, S.H., M.H.	Fakultas Hukum-Prodi Ilmu Hukum	Ketua	Narasumber/Pemateri
2	Vivin Astharyna Harysart, S.H. M.Kn.	Fakultas Hukum-Prodi Ilmu Hukum	Anggota	Narasumber/Pemateri
3	Nur Aziz, S.H., S.IP., M.H.	Fakultas Hukum-Prodi Ilmu Hukum	Anggota	Narasumber/Pemateri
4	Drs. Marwan, S.H., M.Hum.	Fakultas Hukum-Prodi Ilmu Hukum	Anggota	Narasumber/Pemateri
5	M. Fikri Jauhari, S.H., M.Kn.	Fakultas Hukum-Prodi Ilmu Hukum	Anggota	Narasumber/Pemateri
6	Supriyanto. S.H., M.AP.	Fakultas Hukum-Prodi Ilmu Hukum	Anggota	Narasumber/Pemateri

7	Didik Wahyu Sugiyanto, S.H., M.Hum. M.M.	Fakultas Hukum- Prodi Ilmu Hukum	Anggota	Narasumber/Pemateri
8	Nurfirda Sofia Silviana, S.E., M.M.	Fakultas Hukum- Prodi KWU	Anggota	Narasumber/Pemateri

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-Undangan

Republik Indonesia. (1945). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Republik Indonesia. (1946). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana.

Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Republik Indonesia. (2016). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Republik Indonesia. (2024). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Buku

Chazawi, A. (2011). Tindak Pidana dan Transaksi Elektronik: Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik. Media Nusa Creativa.

Chazawi, A. (2015). Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik: Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Informasi dan Transaksi Elektronik (Edisi Revisi). Media Nusa Creativa.

Moeljatno. (2018). Asas-Asas Hukum Pidana. Rineka Cipta.

Jurnal/E-Jurnal

Kudadiri, E., Najemi, A., & Erwin, E. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. PAMPAS: Journal of Criminal Law, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.22437/pampas.v4i1.24607>

Rahayu, S. T. W. (2022). Penegakan Hukum Perjudian Online Menurut Undang-Undang ITE. Rechtsregel: Jurnal Ilmu Hukum, 5(2). <https://doi.org/10.32493/rjih.v5i2.27599>

Sumber Daya Internet

- Tempo. (2024, Januari 15). Kasus Judi Online Jadi Sorotan Tajam di 2024, Berikut Dampak Buruknya. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/kasus-judi-online-jadi-sorotan-tajam-di-2024-berikut-dampak-buruknya-1187926>
- PPATK. (2024, Januari 10). Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Viva. (2024, Januari 5). Daftar 10 Situs Judi Online Terbesar di RI. <https://www.viva.co.id/digital/digilife/334384-inilah-10-situs-judi-online-terbesar-di-ri>