



Accountability Paper

UPAYA PENEGAKKAN HUKUM JEJARING JUDI ONLINE DI INDONESIA

Pusat Kajian Akuntabilitas Keuangan Negara

Pengarah:

Dr. Inosentius Samsul, S.H., M.Hum. (Kepala Badan Keahlian DPR RI)

Tim Penulis:

Djustiawan Widjaya

Sukmalalana

Andri Oktaviani

Widi Septuaji

Desember 2022

Abstrak: Tindak pidana judi *online* semakin marak seiring berkembangnya internet. Literasi digital sebagai salah satu yang mengambil peranan penting pun masih menunjukkan angka sedikit di atas sedang. Di lain sisi, judi *online* menjadi tidak mudah dihilangkan terutama dengan sifatnya yang lebih privasi dan tertutup sehingga memudahkan pelaku untuk melakukan kejahatan ini. Saat ini aparat penegak hukum beserta Kominfo dan PPATK telah berusaha memberantas tindak pidana judi *online*, namun masih terkendala beberapa faktor internal maupun eksternal. Selain dari upaya lembaga negara, untuk menjerat para pelaku perjudian *online* terdapat ancaman pidana yang telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE, Pasal 303 KUHP, dan Pasal 303 bis KUHP. Meski demikian, peraturan tersebut belum seluruhnya mampu menjerat para pelaku tindak kejahatan jejaring perjudian *online* secara holistik. Kajian yang menggunakan metode *literature review* ini memfokuskan bahasan pada pemetaan aktor-aktor dalam jejaring perjudian *online*, peran lembaga negara dalam pemberantasan judi *online*, kondisi eksisting penegakan hukum perjudian *online* di Indonesia, dan upaya penguatan penegakan hukum perjudian *online* dengan menggali kemungkinan pelanggaran hukum lainnya di luar UU ITE yang mampu memberikan efek jera.

Kata Kunci: Judi *Online*, Penegakan Hukum, UU ITE

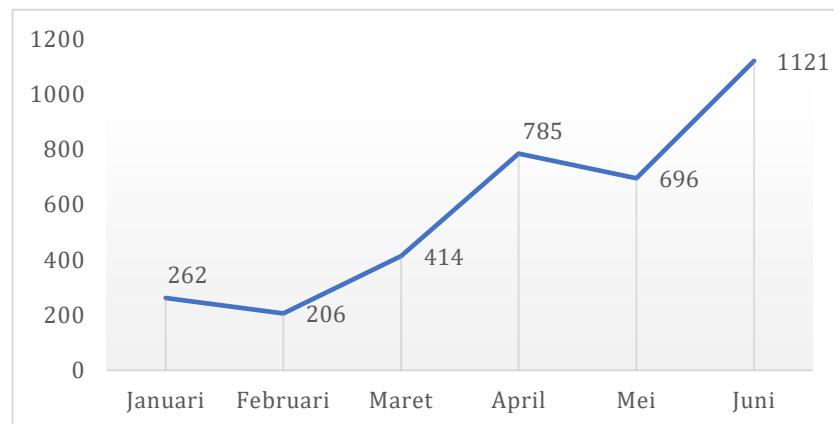
PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pengguna internet di Indonesia setiap tahun semakin meningkat. Hingga kuartal II 2020 jumlah pengguna internet mencapai 196,7 juta orang atau 73,7% dari total populasi Indonesia sebanyak 266,9 juta menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Kompas.com, 2020). Sayangnya, meningkatnya jumlah pengguna internet belum sebanding dengan tingkat literasi digital. Literasi digital di Indonesia tahun 2021 berada di indeks 3.49 dari skala 1 – 5 yaitu tergolong sedikit di atas “sedang” (3.00) (Setiawan, 2022). Padahal literasi digital dibutuhkan salah satunya bagi keamanan pengguna internet agar terhindar dari *cybercrime* dengan beragam modus operandinya karena dalam perkembangannya internet tidak selalu menyajikan hal positif. Salah satu tantangan perkembangan internet adalah konten negatif yang lebih mudah diakses seperti judi *online*.

PPATK dalam Rapat Kerja (Raker) bersama Komisi III pada 13 September 2022 menyebut adanya temuan sangat besar dari hasil analisis transaksi judi *online*. PPATK selama tahun 2022 telah membekukan transaksi pada 312 rekening dengan total nilai Rp836 M dan telah menerima laporan terkait transaksi judi *online* dengan jumlah Rp155,459 triliun (PPATK, 2022c). Judi *online* menjadi penyakit kronis yang tidak pandang bulu karena dari transaksi yang dilaporkan dan dianalisis PPATK terdapat sekitar 120 juta – 122 juta transaksi judi *online* mengalir ke berbagai pihak antara lain oknum polisi, ibu rumah tangga, PNS, orang swasta, pelajar bahkan mahasiswa. Artinya tingkat pendidikan dan *background* pekerjaan tidak mempengaruhi orang untuk tidak terlibat dalam judi *online*.

Sejak tahun 2017 transaksi judi *online* cenderung meningkat tiap tahunnya dengan jumlah total transaksi yang dianalisis melebihi Rp155 triliun (PPATK, 2022a). Berdasarkan data BPS dalam Statistik Kriminal 2021 diketahui jumlah kejahatan perjudian meningkat dari 7.984 kasus di tahun 2011 menjadi 12.842 kasus di tahun 2018 (BPS, 2021). Dari data PPATK, laporan perjudian



Sumber: PPATK dalam detiknews, 2022b (diolah)

Grafik 1. Jumlah Laporan Pengaduan Perjudian

online pun cenderung mengalami peningkatan sejak Januari hingga Juni 2022. Pada bulan Juni 2022 laporan pengaduan perjudian bahkan mencapai angka 1.121 laporan. Andi Z.A. Dulung dari Ditjen Perlindungan dan Jaminan Sosial Kemensos menyebut maraknya judi *online* disebabkan oleh beberapa faktor (Republika, 2012) antara lain 1) segi sosial ekonomi, masyarakat cenderung ingin meningkatkan taraf hidup dengan menghasilkan uang secara instan, 2) faktor situasional, pengaruh lingkungan seperti teman & kelompok, 3) faktor belajar, keinginan untuk mengulangi judi setelah mempelajarinya, 4) faktor probabilitas, persepsi yang menganggap orang berjudi akan selalu berpeluang menang, 5) keterampilan, para penjudi merasa terampil untuk menang. Adanya *demand* (permintaan) pemain judi *online* di masyarakat tersebutlah yang berimplikasi pada terus tumbuhnya penyedia judi *online*.

Judi *online* membawa dampak buruk bagi masyarakat terutama individu pemain judi *online*. Dilansir dari berbagai situs, dampak berjudi antara lain kecanduan, tingkat ekonomi yang menurun, depresi atau kesehatan mental terganggu, pencurian data pribadi, dan memicu tindak kriminal lainnya. Ketagihan atau kecanduan menyebabkan individu tersebut enggan bekerja keras karena beranggapan dengan mempertaruhkan beberapa uang atau hartanya akan mendapatkan berkali-kali lipat namun justru mengalami kebangkrutan (Hipwee, 2021; Kumparan, 2021; Republika, 2012). Judi menjadi kegiatan yang tidak baik bagi individu manapun, terbukti dari penjelasan WHO di tahun 2018 bahwa di antaranya terdapat dua klasifikasi kegiatan yang mengganggu kesehatan jiwa yaitu *gambling disorder* (gangguan

berjudi) dan *gaming disorder* (gangguan gim) (Kumparan, 2021). Besarnya dampak perjudian terlebih yang dilakukan oleh generasi muda Indonesia memberikan urgensi untuk secara masif memberantas perjudian terutama perjudian *online*.

Kasus perjudian *online* telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE (UU No. 19 Tahun 2016). Di dalam pasal tersebut mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi *online* dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Selain upaya penindakan yang dilakukan Kepolisian, sejak 2018 s.d. 22 Agustus 2022 Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) pun telah memblokir 566.332 konten judi *online* termasuk akun *platform digital* dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi (Kominfo, 2022). Namun demikian, Kominfo mengalami kendala dalam pemblokiran situs judi *online* di antaranya situs judi *online* terus-menerus diproduksi ulang dengan nama domain yang mirip.

Meski telah dilakukan pemblokiran situs dan beberapa penangkapan pelaku judi *online*, namun dengan cara kerja judi *online* yang tidak sederhana ditambah pendapatan dari judi *online* yang besar memberikan kemungkinan pelaku membuat ulang situs judi *online* atau menggerakkan kembali perjudian bahkan bagi mereka yang termasuk DPO (Daftar Pencarian Orang). Berdasarkan pernyataan Kabiro Humas PPATK (dalam Metro TV News, 2022) mengatakan bahwa omzet judi *online* per tahun bisa mencapai ratusan miliar hingga ratusan triliun. Dari nilai tersebut, perputaran uang dalam perjudian *online* memang fantastis sehingga wajar jika “bisnis” perjudian *online* menjamur. Menurut Marlando (2011) jenis tindak pidana judi *online* memang tidak mudah dihilangkan dalam masyarakat, terlebih dengan sifatnya yang lebih privasi dan tertutup, memudahkan pelaku untuk melakukan kejahatan ini. Lebih lanjut, berdasarkan pantauan PPATK aliran dana yang terindikasi judi *online* mengalir ke berbagai negara di Kawasan Asia Tenggara seperti Thailand, Kamboja, dan Filipina. Aliran dana terindikasi judi *online* pun diduga mengalir ke negara ‘tax haven’ (PPATK, 2022b). Oleh karenanya penindakan dan penegakan hukum judi *online* harus menghadapi kendala atau tantangan besar.

Metodologi

Kajian ini menggunakan metode penelitian pustaka (*literature review*) untuk menunjang pengumpulan data dan analisis kajian. Metode *literature review* menggunakan sumber-sumber pustaka sebagai alat untuk memperoleh data yang menunjang dalam penelitian (Zed, 2004). Data sekunder dan hasil penelitian dari berbagai sumber seperti jurnal, berita, hasil rapat kerja (Raker) dan/atau rapat dengar pendapat (RDP), dan peraturan perundang-undangan akan dicatat dan dilakukan sitasi untuk mendukung gagasan penelitian ini. Penelitian ini memfokuskan pembahasan pada cara kerja perjudian *online* untuk memetakan aktor yang terlibat dalam jejaring perjudian *online* dan menjadi target penegakan hukum, peran lembaga negara dalam pemberantasan perjudian online, penegakan hukum perjudian *online* di Indonesia saat ini, dan kemungkinan pelanggaran hukum lain dari aktivitas perjudian *online* selain dari pasal perjudian.

PEMBAHASAN

Cara Kerja Perjudian *Online*

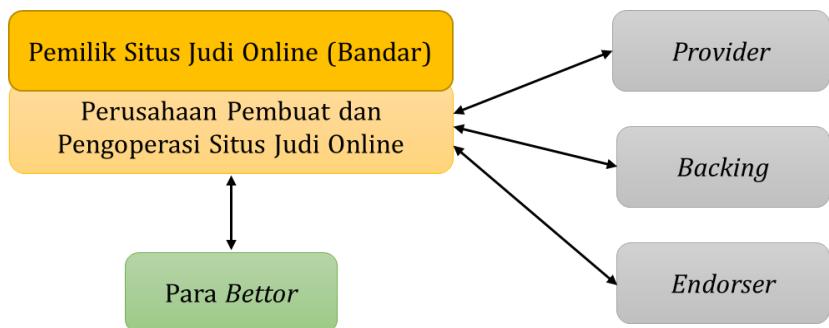
Judi *online* merupakan bentuk lebih modern dari judi konvensional yang sudah lama ada di lingkungan masyarakat. Judi *online* adalah aktivitas perjudian atau taruhan antarpihak/pemain yang disebut *bettor* dalam sebuah wadah (situs) yang dijalankan oleh pemilik situs (bandar). Jenis permainan yang ditawarkan di dalam situs judi *online* beragam di antaranya *slot*, *casino*, lotre, sabung ayam, *e-games*, bahkan judi bola. Pemain yang menginginkan bertaruh akan mencari situs judi yang dapat mempertemukannya dengan pemain lain. Hal tersebut dipermudah dengan perkembangan internet sehingga pemain tidak perlu berkumpul dalam suatu tempat yang sama. Permainan judi semakin memudahkan pemain setelah adanya teknologi *seamless* yang memungkinkan pemain menyetor deposito sekali namun bisa bermain judi *online* di banyak *website*. Shakti (2022) menyebut judi *online* sudah menjadi bisnis dengan sistem *franchise* yang mendatangkan keuntungan hanya dengan menyetor

modal sebesar 200 juta untuk pembuatan *website* dan dana konsorsium sebesar 10 – 17 juta sebagai uang keamanan.

Pemilik situs judi *online* banyak yang berasal dari luar Indonesia dan bahkan sulit diketahui keberadaan pasti pemilik situs. Situs judi *online* juga dibuat dan dioperasionalkan di beberapa negara seperti Kamboja, Vietnam, Filipina, dan Thailand sebagaimana analisis dari PPATK bahwa terdapat aliran dana terindikasi judi *online* ke negara-negara tersebut, meskipun akhir-akhir ini banyak juga yang berada di Indonesia. Keberadaan kantor operasional judi *online* di luar negeri menyebabkan aparat hukum sulit menyentuh dan memblokir situs judi dimaksud karena kendala dalam penelusuran dan menjeratnya melalui hukum nasional (Putra, 2022). Selain itu, situs judi *online* dapat dengan cepat diproduksi ulang dengan nama domain yang mirip atau menggunakan IP *Address* dengan *hosting website* yang ada di luar Indonesia.

Mengingat statusnya yang ilegal di Indonesia, tempat-tempat operasional judi *online* tidak akan terdaftar izinnya sebagai tempat atau perusahaan judi *online*, melainkan disamarkan dengan fungsi lainnya. Meski demikian, tidak sedikit situs judi *online* yang dikerjakan oleh perusahaan dengan struktur sebagaimana perusahaan pada umumnya dengan HRD, Manajer, *supervisor*, dsb. Di dalam ‘perusahaan’ situs judi *online* terdapat Admin yang berperan sebagai *Sales*, *Customer Service (CS)*, *Tele Marketing* yang bertugas mengontak *bettor* (para pemain judi *online*) melalui pesan *WhatsApp*, *Follow-up Team* yang bertugas mengajak kembali *bettor* yang telah lama tidak bermain, *spam post social media*, dsb. Berbeda dengan aplikasi investasi seperti Binomo (*Binary Option*) milik Indra Kenz yang ternyata berisi konten judi, umumnya situs judi *online* memang menuliskan secara terang-terangan bahwa situs tersebut adalah situs judi. Di dalam forum Quora, disebut oleh akun anonim yang mengaku sebagai desainer grafis pada salah satu perusahaan judi *online*, bahwa pendapatan situs judi *online* yang berasal dari kekalahan member tidak 100% untuk perusahaan situs judi *online* melainkan terdapat persentase untuk dibagikan kepada *provider* (Anonim, 2020).

Aktor lain yang terlibat yakni pihak yang diminta untuk mengiklankan situs judi *online* (*endorser*). Iklan tersebut bisa meng-*endorse* model, akun *youtube*, situs-situs atau media sosial lain yang mudah diakses oleh *bettor* baik dalam bentuk foto, konten *youtube* dengan berbagai macam kata kunci terkait judi, dan iklan atau *banner*. Berikutnya, salah satu aktor kunci yang sering disebut menjamin keamanan atas usaha perjudian *online* adalah oknum yang berperan sebagai “*Backing*”. Tidak dapat diketahui secara pasti siapa yang dimaksud *Backing*, namun beberapa berita di antaranya Kompas.com di tanggal 14 September 2014 sempat mengangkat mengenai *Backing* judi *online* adalah oknum dari kepolisian dengan judul ‘Bekingi Kasus Judi “Online”, Dua Perwira Menengah Polda Jabar Dibekuk Polri’. Dari penjelasan tersebut diketahui besarnya keterlibatan berbagai pihak atau aktor dalam sebuah kejahatan judi *online* atau bisa dikatakan judi *online* adalah sebuah jaringan atau sindikat yang tidak hanya melibatkan satu orang dengan cara kerja yang tidak sederhana.



Sumber: analisis tim kajian, 2022

Gambar 1. Aktor dalam Jaringan Judi *Online*

Peran Lembaga Negara dalam Pemberantasan Perjudian *Online*

Terdapat beberapa lembaga negara yang menjadi *stakeholders* utama dalam pemberantasan perjudian *online* antara lain aparat penegak hukum (kepolisian, kejaksaan, pengadilan), PPATK, dan Kominfo. Kepolisian sebagai salah satu lembaga penegak hukum berwenang melakukan upaya penyelidikan maupun penyidikan atas tindak pidana perjudian. Kepolisian juga menjadi lembaga yang menerima hasil analisis PPATK untuk selanjutnya laporan tersebut ditindaklanjuti ke tingkat penyidikan hingga dilakukannya pembekuan atas harta kekayaan terlapor (Ulandari, 2017). Nantinya

hasil penyidikan kepolisian berupa Berita Acara Penyidikan (BAP) dapat diserahkan kepada kejaksaan dan ditindaklanjuti oleh kejaksaan hingga pada proses pengadilan. Meski demikian, Kepolisian tidak selalu hanya menunggu hasil analisis atau laporan hasil investigasi dari PPATK karena sangat dimungkinkan jika kepolisian mengambil inisiatif menelusuri kasus perjudian. Di samping itu, Kepolisian juga bertugas melakukan penyelidikan dan penyidikan dengan mencari bukti untuk menentukan adanya indikasi tindak pidana perjudian termasuk perjudian *online*. Selain aparat penegak hukum, terdapat peran besar Kominfo dalam melakukan penutupan atau pemblokiran situs judi *online*.

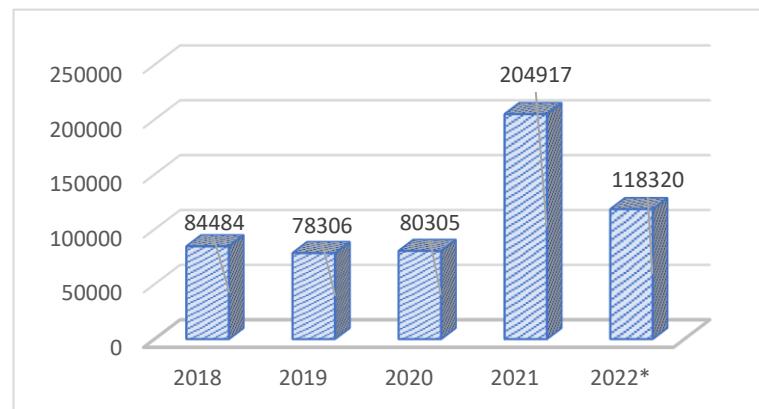
Peran Kominfo di dalam penanggulangan judi *online* yakni memberikan perlindungan dari segala jenis gangguan akibat penyalahgunaan informasi dan transaksi elektronik. Peran tersebut dilakukan Kominfo dengan memedomani Pasal 40 UU ITE serta Pasal 95 dan Pasal 96 PP No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. PP No. 71 Tahun 2019 merupakan turunan dari UU ITE yang di dalamnya mengatur lebih lanjut peran pemerintah sebagaimana Pasal 40 ayat (6) UU ITE. Kominfo saat ini terus menjalankan perannya antara lain melakukan pemutusan akses untuk mencegah penyebarluasan dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan terlarang sesuai Pasal 95 PP No. 71 Tahun 2019.

Kondisi Eksisting Penegakan Hukum Perjudian *Online* di Indonesia

Kondisi penegakan hukum perjudian *online* di Indonesia pada bagian ini dibahas dari dua sisi yaitu upaya pemberantasan judi *online* yang telah dilakukan dan keberadaan UU ITE sebagai dasar hukum.

a. Upaya Pemberantasan Judi *Online*

Kepolisian, Kominfo, dan PPATK telah bekerja sama untuk memutus mata rantai perjudian *online*. Kominfo sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022 telah memblokir 566.332 konten judi *online* atau sekitar 400 konten per harinya. Jumlah konten judi *online* yang ditutup Kominfo setiap tahunnya cukup fluktuatif. Pada tahun 2021 Kominfo bekerja lebih keras hingga berhasil memblokir 204.917 konten atau jauh lebih banyak jika dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, 2018 s.d. 2020, yang rata-rata hanya berada di angka 80 ribuan. Meski cukup banyak yang diblokir, Kominfo ternyata mengalami beberapa tantangan dalam pemblokiran situs (Kominfo, 2022) antara lain 1) situs judi *online* diproduksi ulang menggunakan IP Address dengan *hosting website* yang ada di luar Indonesia atau dengan nama domain yang mirip, 2) penawaran judi *online* melalui pesan personal sehingga tidak dapat diawasi oleh Kominfo, dan 3) penegakan hukum terkait kegiatan perjudian diatur secara berbeda di tiap negara, sehingga menimbulkan isu yurisdiksi penindakan hukum penyelenggara judi *online* yang berada di luar Indonesia.



Sumber: Kominfo, 2022

Grafik 2. Konten Judi *Online* yang Ditutup

Tantangan tersebut menyadarkan bahwa upaya pemberantasan judi *online* perlu dilakukan seluruh elemen baik pemerintah, masyarakat, dan pelaku industri. Kominfo dan Kepolisian pun telah

memfasilitasi masyarakat dan pihak lainnya untuk melaporkan tindak kejahatan dan konten negatif seperti judi *online* melalui kanal <https://aduankonten.id/> dan patrolisiber.id. Sampai November 2022 lalu telah ada 6.247 laporan polisi yang dibuat masyarakat dengan laporan

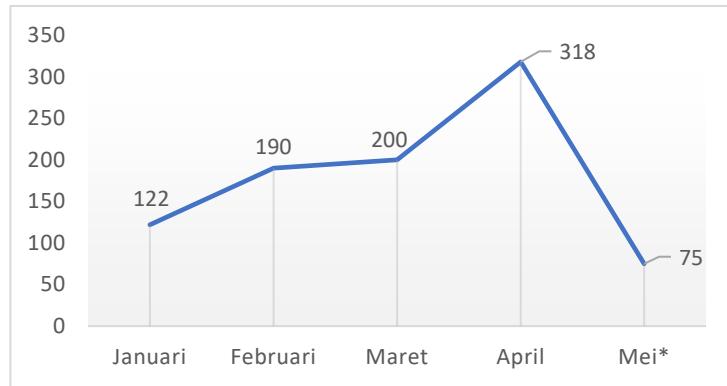


Sumber: Polri, 2022b

Gambar 2. Sebaran Konten Negatif Berdasarkan Laporan Masyarakat

perjudian berada di nomor 2 tertinggi atau sekitar 30% dari seluruh jumlah kasus yang dilaporkan. Ini artinya sudah ada kepedulian masyarakat akan kasus perjudian. Jika melihat peta sebaran konten negatif berdasarkan laporan yang dibuat masyarakat, laporan tertinggi (berwarna merah pekat) terkonsentrasi di Pulau Jawa, beberapa provinsi di Sumatera dan Kalimantan, serta satu provinsi di Sulawesi. Kondisi tersebut bisa diartikan dengan dua hal yaitu pertama, lebih banyak kejahatan di wilayah-wilayah berwarna merah pekat atau kedua, kesadaran dan akses masyarakat untuk melaporkan kejahatan di wilayah lain tidak setinggi wilayah-wilayah berwarna merah pekat.

Kapolri Jenderal Polisi Drs. Listyo Sigit Prabowo, M. Si juga telah memerintahkan jajaran di tingkat Mabes Polri hingga Polda agar memberantas habis pelaku aktivitas judi termasuk para jajarannya yang melindungi atau mem-backing para pemain dan bandar judi (Annur, 2022). Meskipun pada implementasinya hal tersebut mungkin tidak akan mudah. Jika melihat data di tahun 2022, dari Januari s.d. Mei terdapat 1.074 laporan perjudian yang dibuat masyarakat pada kanal patrolisiber.id dan terdapat laporan perjudian sebanyak 2.363 laporan dari data ppatk.go.id (Grafik 1), namun baru 905 kasus perjudian di seluruh Indonesia yang ditindak berdasarkan catatan Badan Reserse Kriminal Polri hingga 23 Mei 2022 (Grafik 3), sehingga masih ada *gap* antara laporan dengan yang ditindaklanjuti. Data terbaru pada September 2022, Penyidik Polri telah mengungkap 1.125 kasus judi *online* dengan 1.516 tersangka. Polri juga telah mengupayakan kerja sama dengan



Sumber: Annur, 2022

Grafik 3. Jumlah Kasus Perjudian yang Ditindak Polri

Kepolisian Diraja Malaysia di Agustus 2022 (Rosman, 2022) untuk melakukan penangkapan salah satu buronan, Apin BK, sebagai DPO kasus perjudian yang melarikan diri ke luar negeri dengan skema *police to police* (Polri, 2022a). Selain Polri, PPATK untuk periode Agustus s.d. September 2022 telah menyampaikan hasil analisis terkait perjudian kepada Kepolisian dengan rincian 21 Hasil Analisis Proaktif dan 16 Hasil Analisis Reaktif (PPATK, 2022a). Pada periode yang sama PPATK telah melakukan penghentian sementara terhadap 242 rekening senilai Rp102 Miliar karena terindikasi memiliki kaitan dengan aktivitas perjudian.

Beberapa kendala yang menjadi kesulitan penegak hukum untuk menanggulangi tindak pidana perjudian terutama judi *online* yakni:

Tabel 1. Kendala Penegakan Hukum Kasus Perjudian Online

Kendala Internal	Kendala Eksternal
<ol style="list-style-type: none"> 1. sumber daya manusia (SDM) penegak hukum atau aparat memiliki jumlah terbatas dan belum banyak aparat yang mumpuni dalam teknologi informasi; 2. dualisme persepsi hukum karena adanya perbedaan sanksi pidana pada UU ITE dan KUHP; 3. alat bukti tidak dapat dilakukan penggeledahan dan penyitaan secepatnya karena harus disertai izin Ketua Pengadilan Negeri (PN) setempat yang tidak memungkinkan dikeluarkan dalam waktu singkat; 4. masih perlunya peningkatan sarana dan prasarana pendukung dalam menemukan kebenaran materil termasuk kerja sama untuk mempersulit ruang gerak pelaku; 5. Unit yang mengatasi masalah <i>cyber</i> hanya sampai di tingkat Polda; 6. Kekurangan anggaran dari negara. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. kontrol sosial masyarakat masih rendah sehingga mempengaruhi kepedulian terhadap kegiatan perjudian dan menganggap perjudian adalah wajar; 2. alat bukti dalam tindak pidana perjudian rawan diubah dan dihilangkan; 3. pelaku sulit ditemukan keberadaannya dan akun yang digunakan seringkali tidak menggunakan identitas asli; 4. IP address berada di negara lain dan adanya pandangan hukum yang berbeda di setiap negara; 5. Rekening bank selalu berganti-ganti dan seringkali fiktif 6. Tingginya tingkat kemampuan SDM pelaku terhadap teknologi informasi; 7. faktor budaya hukum masyarakat.

Sumber: Ramadhan, 2021 & Wibowo, 2020 (diolah)

b. Keberadaan UU ITE sebagai Dasar Hukum

Membahas lebih jauh tentang penegakan hukum, Indonesia telah mengatur tindak pidana perjudian *online* di dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP, dan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 303 KUHP menyebut, “barang siapa tanpa mendapatkan izin (a) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu usaha untuk itu, (b) dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara, (c) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian maka diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah”. Terkait ancaman pidana bagi muatan atau konten judi *online* juga telah tertuang dalam Pasal 45 ayat (2) Perubahan UU ITE 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 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar”.

UU ITE merupakan undang-undang administratif yang ditambahkan ketentuan-ketentuan mengenai tindak pidana oleh legislator (Prahassacitta, 2019). Di dalam UU ITE terdapat dua kelompok kejahatan siber di antaranya konten ilegal yang memanfaatkan internet, komputer dan teknologi seperti judi. Pada kelompok tersebut berisi kejahatan lama yang berkembang menggunakan media baru karena perkembangan teknologi sehingga legislator mengatur ulang kejahatan ini pada UU ITE. Dikarenakan kejahatan pada kelompok ini sudah ada dari lama maka aturan sebelumnya memang telah tersedia seperti judi yang diatur pada KUHP. Prahassacitta (2019) berpendapat adanya pengaturan pada KUHP disertai UU ITE bisa menciptakan kriminalisasi berlebihan atau Douglas Huzak.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, menurut Novianti (2022) jika terdapat dua pengaturan seperti UU ITE dan KUHP, maka mengacu pada Pasal 63 ayat (2) KUHP berlaku atas *lex specialis derogate legi generalis* yaitu suatu perbuatan masuk dalam suatu aturan pidana yang umum lalu diatur pula dalam pidana yang khusus maka berlaku yang khusus dhi. aturan hukum perjudian *online* lebih mengacu pada UU ITE. Namun, melihat Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang masih terdapat celah hukum, yakni Pasal 27 belum melingkupi pelaku perjudian yang bermain, menggunakan, atau menerima akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan atau konten perjudian, maka aturan hukum pelaku perjudian *online* yang bermain masih mengacu pada Pasal 303 KUHP. Pada suatu kondisi, Penyidik dapat menggabungkan penggunaan kedua pasal tersebut untuk menjerat tersangka pelaku perjudian yang merupakan pemain judi *online* sehingga efektivitas upaya pemberantasan judi *online* dapat meningkat (Novianti, 2022).

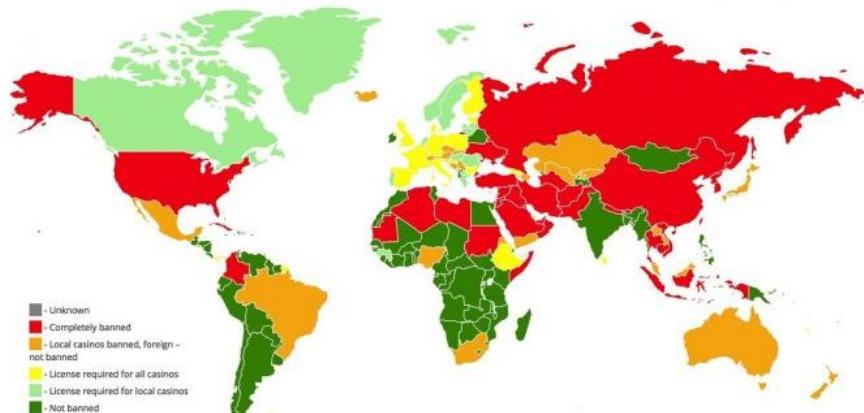
Pasal perjudian lain dalam UU ITE yaitu Pasal 45 ayat (2). Pasal 45 ayat (2) lebih menitikberatkan muatan atau konten judi baik langsung maupun tidak langsung termasuk yang mendistribusikan atau mentransmisikan konten-konten bermuatan judi *online*. Sebagai bentuk implementasinya, kepolisian telah menindak para *endorser*. Tidak ada data pasti jumlah *endorser* yang dipidakan karena mempromosikan judi *online*, namun dari beberapa berita diketahui terdapat beberapa penangkapan selebgram yang mempromosikan judi *online*. MK, RM, dan AU adalah beberapa selebgram yang ditangkap (detiknews, 2020, 2022a; TribunSumsel.com, 2022). Selebgram tersebut mengaku baru mempromosikan judi *online* dalam waktu dua minggu dan satu bulan, namun ada pula yang sudah dikontrak selama 8 bulan.

Setiap *endorser* memiliki ketentuan promosi berbeda-beda, untuk RM harus mengiklankan via media sosial tiga kali dalam sehari, dengan bayaran masing-masing *endorser* sebesar Rp5 juta, Rp6 juta, dan Rp4 juta. Jika melihat promosi yang dilakukan lebih dari sekali dalam sehari dengan jumlah *follower* atau pengikut yang banyak seperti MK yang memiliki 118 ribu *follower* artinya konten judi *online* dipromosikan dengan sangat masif dan dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Lebih lanjut, jika

mengacu pada pengakuan pelaku yang baru mendapatkan *endorse* dalam hitungan minggu dan bulan menandakan Polri telah bekerja secepat mungkin menangkap para pelaku pengiklan judi *online*. Meski demikian masih belum maksimal karena faktanya *endorser* yang turut mengiklankan perjudian *online* masih sangat marak baik pada *website*, *youtube*, media sosial lainnya bahkan pesan pribadi *whatsapp*.

Menganalisis lebih lanjut Pasal 45 ayat (2) UU ITE yang menyebut pembuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat konten perjudian dan Pasal 303 KUHP yang menyebut dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu, memunculkan peluang dipidananya para pembuat situs perjudian *online* dan perusahaan terkait. Walaupun akhirnya ditemui kendala teritorial untuk menjerat para pelaku pembuat situs perjudian *online* yang umumnya merupakan warga negara asing (WNA) yang tinggal di luar wilayah hukum Indonesia (Putra, 2022). Kendala ini muncul mengingat ciri penting dari penggunaan teknologi informasi masa kini yakni lintas teritorial (*borderless*), universal, dan dapat dilakukan pelaku tanpa nama (*anonymous*) (Aries, 2018).

Melihat fenomena tersebut, sebenarnya untuk menjerat pelaku di luar wilayah hukum Indonesia sudah bisa dilakukan dengan berdasar Pasal 2 jo. Pasal 37 UU ITE (Aries, 2018). Akan tetapi, perbedaan pandangan hukum juga seringkali menjadi tantangan proses penangkapan (Putra, 2022) karena beberapa negara terutama negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura bahkan melegalkan perjudian (lihat Gambar 3). Oleh karenanya, diperlukan kerja sama dengan negara bersangkutan untuk mempidanakan pemilik situs judi *online* sebab pemilik situs dan/atau perusahaan pembuat situs judi *online* yang berada di luar negeri atau menjadi DPO yang melarikan diri ke luar negeri masih dengan bebas menternak situs-situs judi *online* baru terbukti dari masih terus adanya situs judi *online* meskipun telah diblokir oleh Kominfo setiap tahunnya.



Sumber: SBCNews, 2015

Gambar 3. Peta Regulasi Perjudian *Online* di Indonesia

Di tahun 2021, Polri pernah melakukan penangkapan pada perusahaan pembuat situs judi *online* di Pekanbaru dengan mengamankan 59 orang terdiri dari 49 orang *telemarketing*, 6 orang CS, 1 orang admin, 1 orang petugas sekuriti, dan 2 lainnya OB, sedangkan pemilik berinisial FR yang berasal dari Jakarta tidak termasuk dalam daftar yang diamankan (Kompas.com, 2021). Meski banyak pemberitaan terkait penangkapan pelaku judi *online*, pemberitaan terkait penegakan hukum judi *online* yang prosesnya sampai kepada putusan pengadilan justru jarang dipublikasikan sehingga turut dipertanyakan oleh Anggota Dewan pada pertemuan Komisi III DPR RI di Mapolda Jatim pada 23 September 2022 (Komisi III DPR RI, 2022).

Potensi Pelanggaran Hukum pada Aktivitas Perjudian *Online* di Luar Pasal Perjudian

Melihat omzet "bisnis" judi *online* yang mencapai miliaran bahkan triliunan Rupiah tidak mengherankan jika "bisnis" ini semakin berkembang. Omzet tersebut jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan ancaman pidana yang ditimpakan apabila mengacu UU ITE berupa pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar atau dalam KUHP berupa pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Padahal pemberian hukuman harus bisa memberikan efek jera mengingat bahwa perjudian akan sulit dihilangkan selama faktor-faktor kondusif masih terus berputar di masyarakat (Ramadhan, 2021). Faktor kondusif yang dimaksud yakni kemiskinan, pengangguran, kebodohan, serta sistem pendidikan dan sistem pelatihan yang tidak sesuai. Pemaksimalan hukuman ini bukan untuk mengkriminalisasi berlebihan pada pelaku kejahatan perjudian *online*, melainkan agar terdakwa bisa menjadi lebih baik sehingga tidak mengulangi kembali perbuatan pidana tersebut. Pada tindak pidana perjudian *online*,

hakim sebelum menjatuhkan pidana yang dipandang setimpal memperhatikan hal-hal yang memberatkan maupun meringankan (Manalu, 2019). Adapun hal memberatkan pada kasus judi *online* yakni perbuatan terdakwa meresahkan masyarakat dan terdakwa telah menikmati hasil kejahatannya.

Jaksa pada proses pengadilan akan mempertahankan dakwaannya dan menjaga agar terdakwa tidak sampai lolos dari jerat hukum dengan jumlah dakwaan bisa lebih dari satu asal sesuai tindak pidana yang dilakukan oleh terdakwa (Manalu, 2019). Pada bagian sebelumnya disebutkan terdapat kendala di antaranya alat bukti dalam bentuk media informasi dan transaksi elektronik dapat dengan mudah diubah bahkan dihilangkan dengan kecanggihan alat dan kemampuan SDM pelaku. Oleh sebab itu, dakwaan pada tersangka dapat ditambahkan dengan penghilangan atau pengrusakan barang bukti. Barang bukti atau alat bukti elektronik diatur dalam Pasal 5 UU ITE yang merupakan perluasan alat bukti yang sah sesuai Hukum Acara yang berlaku dhi. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP). Penghilangan barang bukti dapat dipidana seperti diatur dalam Pasal 221 ayat (1) angka 2 KUHP (Sitompul, 2018). Salah satu yang dapat dirujuk untuk menindak pengrusakan atau penghilangan barang bukti melalui sarana elektronik adalah Pasal 32 ayat (1) UU ITE dan ancaman pidananya diatur pada Pasal 48 ayat (1) UU ITE berupa penjara 8 tahun dan denda paling banyak Rp2 Miliar (Hasan, 2021).

Selain melanggar UU ITE dan KUHP serta potensi melanggar peraturan-peraturan terkait penghilangan dan/atau pengrusakan barang bukti, judi *online* juga sering dikaitkan dengan tindak pidana pencucian uang (TPPU) dan/atau penyembunyian hasil tindak pidana. TPPU umumnya lebih menekankan pada harta kekayaan yaitu tindakan menyamarkan, menggunakan, mentransfer, menempatkan uang/harta yang bersumber dari tindak pidana. TPPU tidak akan terjadi jika tidak diawali dengan tindak pidana asal (DNT Lawyers, 2019). Di dalam Pasal 2 ayat 1 UU No. 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan TPPU menyebutkan terdapat 26 tindak pidana asal pencucian uang, salah satunya perjudian. Sebagai contoh, pada kasus Binomo yang sistem permainannya sama dengan judi, Afiliator disangkakan Pasal 45 ayat (2) jo. Pasal 27 ayat (2) dan/atau Pasal 45 ayat (1) jo. Pasal 28 ayat (1) UU ITE serta Pasal 3, Pasal 5, dan Pasal 10 UU No. 8 Tahun 2010 tentang TPPU (Kompas.com, 2022). Di dalam Pasal 75 UU TPPU menyebutkan bahwa penyidik dapat menggabungkan penyidikan tindak pidana asal dengan penyidikan TPPU dalam hal penyidik telah menemukan bukti permulaan yang cukup atau disebut *Concorsus Realis* (pembarengan perbuatan), meskipun dalam putusan hakim bisa jadi dikategorikan perbuatan berlanjut (Sari, 2018).

PENUTUP

Kesimpulan

Besarnya keterlibatan berbagai pihak atau aktor dalam sebuah kejahatan judi *online* menjadikan judi *online* sebagai sebuah jaringan atau sindikat yang tidak hanya melibatkan satu orang dengan cara kerja yang tidak sederhana. Pemutusan akses oleh Kominfo untuk mencegah penyebarluasan dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik seperti pemblokiran situs perjudian *online* masih menghadapi tantangan, begitu pula penegakan hukum oleh aparat penegak hukum beserta PPATK. Penegakan hukum perjudian *online* mengalami kendala baik secara internal maupun eksternal apabila dilihat dari upaya pemberantasan perjudian *online* saat ini dan keberadaan UU ITE sebagai dasar hukum. Aparat penegak hukum telah menindaklanjuti laporan pengaduan masyarakat atas konten negatif, namun masih ada *gap* antara laporan dengan yang ditindaklanjuti. Dari sisi regulasi, ancaman tindakan pidana perjudian *online* telah tercantum dalam UU ITE. Meski demikian, UU ITE terutama Pasal 27 ayat (2) masih memiliki celah hukum sehingga dalam beberapa kasus digunakan pula KUHP Pasal 303. *Endorser* dan Pemilik Situs Judi *Online* telah masuk dalam substansi hukum pada UU ITE, namun pelaksanaannya masih belum maksimal. Sebagai upaya pemaksimalan hukum pada pelaku perjudian *online* selain dari pelanggaran atas pasal perjudian dapat dikenakan pula dakwaan penghilangan atau pengrusakan barang bukti dan tindak pidana pencucian uang (TPPU) atau penyembunyian hasil tindak pidana.

Rekomendasi

Terdapat beberapa hal yang bisa dipertimbangkan oleh para pemangku kebijakan dhi. Komisi I dan Komisi III DPR RI beserta mitra untuk memaksimalkan penegakan hukum perjudian *online* di Indonesia, antara lain:

1. Mendorong peningkatan kualitas SDM melalui peningkatan kapasitas dan kompetensi SDM para penegak hukum khususnya dalam literasi digital serta meningkatkan kuantitas jumlah SDM;
2. Mendorong peningkatkan sinergitas Aparat Penegak Hukum (Kepolisian), PPATK, Kominfo, serta masyarakat dalam upaya pemberantasan perjudian *online* serta menjaga konsistensi dari upaya penegakan hukum perjudian *online*;
3. Mendorong penguatan peran Kominfo beserta aparat penegak hukum dan PPATK dalam pencegahan, penanggulangan, dan penindakan perjudian *online* terutama penghentian penggunaan dan penyebarluasan situs-situs judi *online*;
4. Mendorong terjalinnya kerja sama yang intens antara Indonesia dengan negara-negara yang memiliki keterkaitan dengan aktivitas perjudian *online* di Indonesia untuk memudahkan dalam penindakan hukum, terutama dalam mengetahui/melacak data-data terkait para pelaku judi dan data pemilik situs perjudian *online* sehingga dapat dilakukan penghentian aliran dana dari perjudian *online* tersebut. Selain itu, untuk mengatasi adanya perbedaan pandangan hukum atau aturan yurisdiksi hukum yang diadopsi oleh negara-negara penyelenggara perjudian *online*;
5. Meminta institusi-institusi yang melakukan pemberantasan perjudian *online* mengambil tindakan tegas kepada oknum-oknum yang dengan sengaja mem-*back up* kegiatan perjudian;
6. Mendorong aparat penegak hukum agar dapat melakukan edukasi kepada seluruh elemen masyarakat secara intens dan komprehensif akan dampak negatif dari kegiatan perjudian *online* sekaligus meningkatkan literasi digital dari masyarakat; dan
7. Melakukan revisi peraturan perundang-undangan, baik UU ITE maupun KUHP, khususnya pada substansi ancaman pidana untuk memaksimalkan hukuman terhadap pelaku-pelaku di dalam jejaring perjudian *online* sehingga menimbulkan efek jera.

REFERENSI

Annur, C. M. (2022). *Sebelum Ada Isu "Kaisar Sambo", Polri Sudah Tindak Ratusan Kasus Perjudian*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/19/sebelum-ada-isu-kaisar-sambo-polri-sudah-tindak-ratusan-kasus-perjudian>

Anonim. (2020). *Bagaimana Cara Kerja para Pelaku Situs Judi Online?* <https://id.quora.com/Bagaimana-cara-kerja-para-pelaku-situs-judi-online>

Aries, A. (2018). *Jangkauan Yurisdiksi UU ITE Menjerat Pelaku Cracking Server Milik Asing*. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/jangkauan-yurisdiksi-uu-ite-menjerat-pelaku-icracking-server-i-milik-asing-1t517d0337ad845>

BPS. (2021). *Statistik Kriminal 2021*.

detiknews. (2020). *Polisi Usut Pengelola Situs Judi Online Endorse Selebgram Cantik*. <https://news.detik.com/berita/d-5159099/polisi-usut-pengelola-situs-judi-online-yang-endorse-selebgram-cantik>

detiknews. (2022a). *Endorse Judi Online, Selebgram Perempuan Ditangkap Polda Jateng*. <https://news.detik.com/berita/d-6247410/endorse-judi-online-selebgram-perempuan-ditangkap-polda-jateng>

detiknews. (2022b). *PPATK Catat Judi Online Masuk 5 Besar Transaksi Mencurigakan di 2022*. <https://news.detik.com/berita/d-6247512/ppatk-catat-judi-online-masuk-5-besar-transaksi-mencurigakan-di-2022>

DNT Lawyers. (2019). *Hubungan Tindak Pidana Asal dengan Pencucian Uang?* <https://dntlawyers.com/hubungan-tindak-pidana-asal-dengan-pencucian-uang/>

Hasan, M. A. (2021). *Menghilangkan Barang Bukti Terancam Pidana Penjara, Begini Aturannya*. <https://www.kompas.com/konsultasihukum/read/2021/08/13/060000180/menghilangkan-barang-bukti-terancam-pidana-penjara-begini?page=all#page2>

Hipwee. (2021). *Menggiurkan Namun Menjebak, Berikut Dampak Bermain Judi Online*. <https://www.hipwee.com/narasi/menggiurkan-namun-menjebak-berikut-dampak-bermain-judi-online/>

Kominfo. (2022). *Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022 tentang Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers

Komisi III DPR RI. (2022). Dorong Mitra Kerja Berantas Judi dan Narkoba. *Majalah Parlementaria*, 38-39.

Kompas.com. (2014). *Bekigi Kasus Judi "Online", Dua Perwira Menengah Polda Jabar*. <https://nasional.kompas.com/read/2014/08/14/22151081/Bekigi.Kasus.Judi.Online.Dua.Perwira.Menengah.Polda.Jabar.Dibekuk.Polri>

Kompas.com. (2020). *Pengguna Internet Indonesia hingga Kuartal II 2020 Capai 196,7 Juta Orang*. <https://money.kompas.com/read/2020/11/09/213534626/pengguna-internet-indonesia-hingga-kuartal-ii-2020-capai-1967-juta-orang>

Kompas.com. (2021). *Polisi Sebut 2 Situs Judi Online yang Digerebek di Pekanbaru Dibuka Pria Asal Jakarta*. <https://regional.kompas.com/read/2021/10/19/124439078/polisi-sebut-2-situs-judi-online-yang-digerebek-di-pekanbaru-dibuka-pria?page=2>

Kompas.com. (2022). *Pasal-Pasal yang Menjerat Indra Kenz Terkait Binomo, dari Soal Judi Online Sampai Pencucian Uang*. <https://nasional.kompas.com/read/2022/03/07/20330641/pasal-pasal-yang-menjerat-indra-kenz-terkait-binomo-dari-soal-judi-online>

Kumparan. (2021). *Dampak Negatif dari Judi dan Dalilnya dalam Islam*. <https://kumparan.com/berita-update/dampak-negatif-dari-judi-dan-dalilnya-dalam-islam-1wk0XoVpMsV/full>

Manalu, H. S. (2019). *PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE* (Studi Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor 870/Pid.B/2018/PN.Mdn). *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), 428-539. <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i2.102>

Marlando, M. (2011). *TINJAUAN YURIDIS PEMBUKTIAN KASUS PERJUDIAN SEPAK BOLA VIA INTERNET* (Vol. 7, Issue 14). www.gipi.or.id/download/naskah%20Akademik

Metro TV News. (2022). *Lacak Praktik Judi Online, PPATK: Omzet Ratusan Triliun Mengalir ke Luar Negeri*.

Novianti. (2022). Pemberantasan Konten Judi Online dalam Perspektif Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). *Info Singkat Bidang Politik, Hukum, Dan Keamanan*, Vol. XV, 7-12.

Polri. (2022a). *Berantas Judi Online, Polisi Berhasil Blokir 202 Rekening Perjudian*. <https://polri.go.id/berita-polri/2264>

Polri. (2022b). *Statistik Jumlah Laporan Polisi yang Dibuat Masyarakat*. <https://www.patrolisiber.id/PPATK>.

PPATK. (2022a). *Aliran Dana Terkait Judi Terus Dipantau*. https://www.ppatk.go.id/siaran_pers/read/1215/aliran-dana-terkait-judi-terus-dipantau.html

PPATK. (2022b). *Siaran Pers: PPATK Terus Pantau Aliran Dana Judi Online di Indonesia*. https://www.ppatk.go.id/siaran_pers/read/1207/siaran-pers-ppatk-terus-pantau-aliran-dana-judi-online-di-indonesia.html

PPATK. (2022c). *Laporan Singkat Rapat Kerja Komisi III DPR RI dengan PPATK*.

Prahassacitta, V. (2019). *Konsep Kejahatan Siber dalam Sistem Hukum Indonesia*. <https://business-law.binus.ac.id/2019/06/30/konsep-kejahatan-siber-dalam-sistem-hukum-indonesia/>

Putra, T. S. A. (2022). *Judi Online, Penyakit Sosial yang Sulit Diberantas*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>

Ramadhan, F. & S. I. (2021). Penegakan Hukum terhadap Kasus Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Prolex*, 1(2).

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, (2016).

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, (2019).

Republika. (2012). *Lima Penyebab Judi Marak Terjadi*. <https://republika.co.id/berita/m6xnzt/lima-penyebab-judi-marak-terjadi>

Rosman, A. (2022). *Polri Tangkap Bandar Judi Online Kelas Atas di Malaysia*. <https://katadata.co.id/aryowidhywicaksono/berita/63495cfaa4017/polri-tangkap-bandar-judi-online-kelas-atas-di-malaysia>

Sari, A. B. M. & R. (2018). Praktek Perjudian Online sebagai Tindak Pidana Asal dari Tindak Pidana Pencucian Uang (Studi Putusan No.1132/PID.B/2014/PN.JKT UTR). *Recidive: Jurnal Hukum Pidana Dan Penanggulangan Kejahatan*, 7(1).

SBCNews. (2015). *Online casino gaming now regulated in 61 countries*. <https://sbcnews.co.uk/europe/2015/05/13/online-casino-gaming-now-regulated-in-61-counties/>

Setiawan, A. (2022). *Literasi Digital Masyarakat Indonesia Membuatnya Baik*. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/3962/literasi-digital-masyarakat-indonesia-membuatnya-baik>

Shakti, R. (2022, August 23). *Di Belakang Judi 303*. Deddy Corbuzier Podcast.

Sitompul, J. (2018). *Cara Penyidik Menjerat Pelaku Perjudian Internet*. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/pembuktian-perjudian-melalui-internet-cl4903>

TribunSumsel.com. (2022). *Ditangkap Polisi Kasus Judi Online, Ini Bayaran Apsenso Ubey Selebgram Palembang Satu Kali Endorse*. <https://sumsel.tribunnews.com/2022/05/09/ditangkap-polisi-kasus-judi-online-ini-bayaran-apsenso-ubey-selebgram-palembang-satu-kali-endorse>

Ulandari, A. (2017). *Kajian Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Pencucian Uang yang Berasal dari Perjudian Online*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Wibowo, R. H. (2020). *Penegakan Hukum terhadap Penyalahgunaan Aplikasi yang Bermuatan Perjudian Online Didunia Maya oleh Polresta Surakarta*.

Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=iIV8zwHnGo0C>