



Tindak Pidana Perjudian Online Pascapenerapan KUHP Nasional

Anastasia Manik¹, Dwi Wachidiyah Ningsih², Yati Vitria³

Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Gresik, Jl. Arief Rahman Hakim 2B, Gresik, Indonesia

Article Info	ABSTRACT
<p>Keywords: Judi Online, UU ITE</p>	<p>Transformasi teknologi informasi telah menggeser praktik perjudian konvensional menjadi perjudian online yang menimbulkan tantangan baru dalam sistem hukum pidana Indonesia. Penerapan KUHP Nasional membawa perubahan dalam konstruksi pengaturan tindak pidana perjudian yang sebelumnya banyak mengacu pada KUHP lama dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaturan tindak pidana perjudian online pasca penerapan KUHP Nasional serta implikasinya terhadap kebijakan pemidanaan bagi pemain dan penyelenggara. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual melalui analisis norma hukum, putusan pengadilan, serta doktrin hukum pidana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa KUHP Nasional berupaya memperjelas konstruksi delik perjudian dengan menekankan kepastian hukum dan proporsionalitas sanksi, namun masih terdapat potensi disharmonisasi dengan regulasi berbasis teknologi yang menimbulkan perbedaan interpretasi dalam praktik peradilan. Selain itu, perbedaan kedudukan hukum antara pemain dan penyelenggara seringkali menimbulkan inkonsistensi penerapan pasal yang berdampak pada disparitas putusan. Oleh karena itu, diperlukan harmonisasi regulasi serta pedoman penegakan hukum yang adaptif terhadap karakteristik kejahatan siber agar pemidanaan lebih adil dan efektif. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan hukum pidana nasional yang responsif terhadap dinamika perjudian online di Indonesia.</p>
<p>This is an open access article under the CC BY-NC license</p> 	<p>Corresponding Author: Anastasia Manik Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Gresik Jl. Arief Rahman Hakim 2B, Gresik, Indonesia anastasia_manik@yahoo.com</p>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola interaksi masyarakat termasuk dalam munculnya praktik perjudian berbasis internet yang semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan. (Hasan et al., 2023) Fenomena perjudian online di Indonesia telah mencapai titik yang sangat memprihatinkan karena sifatnya yang destruktif dan menembus berbagai lapisan sosial tanpa pandang bulu. Praktik ilegal ini kini menjadi ancaman nyata bagi seluruh kelompok usia, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak di bawah umur yang kian rentan terpapar melalui kemudahan akses teknologi digital. (Siregar and Rosmalinda, 2025). Selain itu, maraknya situs perjudian online memperlihatkan adanya perubahan karakter kejahatan dari konvensional menjadi virtual. Kondisi tersebut mendorong hukum pidana untuk beradaptasi agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi informasi.

Oleh karena itu, kajian akademik mengenai perjudian online menjadi penting sebagai bagian dari pembaruan hukum pidana di Indonesia(Krisna Indrawan, 2025)

Kondisi ekonomi masyarakat yang sedang tidak stabil dan sulitnya lapangan pekerjaan ditengarai menjadi faktor pendorong utama yang menjerat masyarakat dalam ilusi keuntungan instan lewat pertaruhan di ruang siber. Kekhawatiran ini diperkuat oleh data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang mencatat lonjakan transaksi judi online secara eksponensial hingga mencapai lebih dari Rp600 triliun pada tahun 2024, yang mengindikasikan eskalasi krisis yang kian masif di tanah air.(Murti et al., 2024)

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengubah fundamen metode perjudian, mulai dari mekanisme permainan hingga sistem transaksinya. Dominasi platform digital memungkinkan berbagai format taruhan, seperti kasino virtual, poker, hingga bursa olahraga, dapat dijangkau oleh siapa saja secara instan melalui perangkat elektronik. Aksesibilitas yang tanpa batas ini memicu lonjakan popularitas judi online, khususnya di segmen generasi muda yang memiliki literasi digital tinggi. Masifnya sebaran iklan agresif di media sosial dan jaringan internet kian memperluas daya jangkau operasional mereka dalam menjaring pengguna baru. Transformasi teknologi ini pada akhirnya melahirkan paradigma baru dalam dunia kriminalitas, yakni internet gambling atau perjudian berbasis siber yang menjadi tantangan baru bagi penegakan hukum.(Habibi and Liviani, 2020)

Dalam konteks hukum nasional, perjudian telah lama diatur sebagai tindak pidana yang bertujuan menjaga ketertiban sosial masyarakat . Akan tetapi, munculnya perjudian online menghadirkan persoalan baru karena aktivitas tersebut dapat dilakukan tanpa batas wilayah geografis . Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa norma hukum yang awalnya dirancang untuk perjudian konvensional seringkali mengalami kesulitan ketika diterapkan pada ruang digital . Di sisi lain, regulasi berbasis teknologi seperti UU ITE memperlihatkan upaya negara untuk merespons perkembangan kejahatan siber . Meski demikian, adanya perbedaan pengaturan antar peraturan perundang-undangan berpotensi menimbulkan inkonsistensi penerapan pasal . Situasi tersebut menegaskan perlunya analisis yang lebih mendalam terhadap konstruksi delik perjudian online dalam sistem hukum pidana nasional .

Sebelum diterapkannya KUHP Baru Kerangka regulasi perjudian online di Indonesia saat ini berpijak pada dua pilar hukum utama yang memiliki karakteristik sanksi berbeda, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Selanjutnya disebut KUHP Lama) sebagai aturan umum dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Selanjutnya disebut UU ITE) sebagai aturan khusus. Secara konvensional, praktik perjudian diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP lama yang menitik beratkan pada perbuatan pertaruhan dan partisipasi pemain, namun dalam perkembangannya, pemerintah memperkuat penegakan hukum melalui Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Aturan terbaru ini secara spesifik melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik bermuatan judi dapat diakses, dengan ancaman pidana penjara paling lama enam tahun dan denda maksimal satu miliar rupiah.(Siti Farhana, Anis Rifai, Saida Putri Syafia, 2025)

Penerapan KUHP Nasional membawa perubahan paradigma dalam sistem pidana yang berupaya menyesuaikan hukum pidana dengan perkembangan masyarakat modern . Reformulasi delik diharapkan mampu menjawab kebutuhan hukum yang lebih adaptif terhadap fenomena digitalisasi . Akan tetapi, sejumlah penelitian hukum menunjukkan bahwa perubahan regulasi belum tentu diikuti dengan keseragaman interpretasi dalam praktik peradilan. penggunaan pasal antara KUHP dan UU ITE dalam

perkara perjudian online menjadi contoh adanya ruang tafsir yang cukup luas . Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pembaruan hukum memerlukan analisis yang mendalam agar tidak menimbulkan ketidakpastian hukum . Oleh karena itu, kajian terhadap konstruksi delik perjudian online pasca KUHP Nasional menjadi penting untuk dilakukan secara akademik.

Berdasarkan uraian tersebut, perjudian online dapat dipahami sebagai fenomena hukum yang berada pada persimpangan antara perkembangan teknologi digital dan pembaruan hukum pidana nasional . Penerapan KUHP Nasional memberikan peluang untuk menata ulang konstruksi delik agar lebih adaptif terhadap kejahatan berbasis teknologi . Namun demikian, efektivitas pembaruan hukum sangat bergantung pada harmonisasi regulasi dan konsistensi penegakan hukum. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan membahas isu hukum utama, yaitu bagaimana pengaturan tindak pidana perjudian online pasca penerapan KUHP Nasional.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif yang mengkaji hukum sebagai sistem norma melalui analisis terhadap peraturan perundang-undangan, asas hukum, dan putusan pengadilan.(Marzuki, 2010) Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) untuk menelaah sinkronisasi antara UU ITE dan KUHP serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk menggali doktrin hukum pidana siber terkait kualifikasi subjek hukum.(Bambang Suggono, 2019) Sumber bahan hukum terdiri dari bahan hukum primer berupa regulasi dan naskah putusan, serta bahan hukum sekunder berupa literatur dan jurnal ilmiah yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan. Teknik analisa bahan hukum dilakukan secara kualitatif dengan metode deskriptif melalui pola berpikir deduktif untuk menguji kesesuaian fakta materiil dengan unsur delik dalam norma yang diterapkan. Penerapan hukum terhadap pemain judi online guna memberikan solusi yuridis berdasarkan asas legalitas dan kepastian hukum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan Hukum Judi Online di Indonesia

Tindak pidana perjudian online merupakan perbuatan yang menimbulkan dampak negatif secara sosial dan ekonomi, sehingga penegakan hukum terhadap pelakunya harus dilakukan dengan mempertimbangkan perspektif teori keadilan bermartabat. Fenomena perjudian online yang menawarkan beragam jenis permainan dengan iming-iming keuntungan finansial terus mengalami peningkatan, bahkan tidak jarang melibatkan kalangan pelajar yang menggunakan uang saku mereka untuk berjudi secara online.(Aprilia and Umar, 2024) Perkembangan teknologi memungkinkan pelaku hanya bermodalkan telepon pintar dan sejumlah kecil uang untuk mencoba peruntungan, namun dalam jangka panjang aktivitas tersebut berpotensi menimbulkan kecanduan serta mendorong terjadinya perilaku kriminal yang merugikan lingkungan sekitar.(Afrinda Parandita and Artikel, 2023) Oleh karena itu, upaya penanggulangan terhadap maraknya tindak pidana perjudian online menjadi penting guna menjaga ketertiban dan kenyamanan dalam kehidupan bermasyarakat.

Perjudian merupakan suatu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas pertarungan, di mana pemain menentukan pilihan di antara beberapa alternatif dengan kemungkinan hanya satu pilihan yang dinyatakan sebagai pemenang. Pihak yang mengalami kekalahan wajib menyerahkan nilai taruhan kepada pihak yang menang, dengan ketentuan aturan permainan

serta besaran taruhan telah disepakati sebelum permainan berlangsung.(Hasan et al., 2023) Dalam perkembangannya, judi online sering dipandang sebagai perilaku yang bersifat adiktif, karena pada tahap awal individu biasanya hanya mencoba-coba.(Bakhtiar and Adilah, 2024b) Namun, pengalaman memperoleh kemenangan cenderung mendorong munculnya dorongan untuk mengulang permainan dengan nilai taruhan yang semakin meningkat, disertai asumsi bahwa semakin besar jumlah yang dipertaruhkan maka peluang memperoleh keuntungan yang lebih besar juga semakin terbuka. Judi atau Permainan Judi menurut Kampus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan.(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2026)

Perkembangan tindak pidana seperti perjudian berbasis online menuntut pendekatan yang melampaui model represif tradisional. Delik perjudian perlu ditafsirkan ulang dalam kerangka kejahatan siber (*cybercrime*) agar proses penegakan hukum tidak terjebak pada norma yang kurang responsif terhadap dinamika teknologi.(Fieldyo et al., 2025) Pembaruan hukum pidana materil menjadi kebutuhan mendesak guna mengakomodasi berbagai pola kejahatan digital yang terus mengalami transformasi. Meskipun Pasal 303 KUHP dikualifikasikan sebagai delik biasa, penerapannya dalam konteks perjudian online masih menyisakan problem interpretasi. Ketentuan klasik mengenai lokasi dan sarana perjudian menjadi kurang relevan ketika praktik perjudian berlangsung melalui server virtual dan instrumen pembayaran digital. Kekosongan pengaturan yang adaptif terhadap teknologi inilah yang kerap dimanfaatkan oleh pelaku untuk menghindari pertanggungjawaban pidana.

Pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian baik konvensional maupun melalui media online pada dasarnya tidak berdiri pada rezim hukum tunggal. Melainkan tersebar pada beberapa rezim hukum peraturan perundang-undangan yang berkaitan.(Bakhtiar and Adilah, 2024a) Pengaturan perjudian diatur pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Lama (selanjutnya disebut “KUHP Lama”) yang mengatur perjudian sebagai tidak pidana umum. Perjudian diatur pada Pasal 303 KUHP Lama yang berbunyi:

“Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

- 1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;*
- 2. 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;*
- 3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.”*

dan kemudian, 303 bis KUHP Lama, berbunyi:

“Diancam dengan hukuman penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

- 1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303;*
- 2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.”*

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, negara kemudian memperkuat pengaturan rezim hukum perjudian kearah hukum siber yaitu pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (selanjutnya disebut "UU ITE") pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE berbunyi:

"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."

Pasal tersebut merupakan bentuk perluasan terhadap dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Namun pasal ini hanya mengatur guna menjerat pelaku yang mengunggah, membagikan, atau menyediakan akses terhadap konten perjudian.(Krisna Indrawan, 2025) Sering kali penegakan hukum banyak menjerat pengguna (end user) perjudian online. Pasal-Pasal tersebut juga terdapat kendala yaitu penegak hukum harus dapat menginterpretasikan frasa "muatan perjudian" secara luas untuk menentukan apakah konten atau muatan tersebut termasuk perjudian, tidak semua website perjudian online berada dijuridiksi Indonesia sebagaimana asas teritorial Pasal 4 KUHP Baru yang mana mengatur ketentuan pidana berlagu bagi setiap orang yang melakukan tindak pidana di wilayah negara kesatuan republik Indonesia. Yang terakhir, pembuktian terhadap unsur seseorang yang mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya tidak selalu mudah. Dalam hal ini terutama pelaku hanya pengguna (end user) tidak memiliki kuasa atas situs atau sistem penyebaran konten elektronik tersebut.(Krisna Indrawan, 2025)

Pengaturan pada UU ITE menitik beratkan pada mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik sehingga berfokus pada delik untuk menjerat penyedia dalam hal ini badar perjudian online. Dengan ketentuan pemidanaan yang diatur pada Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang berbunyi: *"setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar."* Pemidanaan pada rezim hukum siber jauh lebih berat dibandingkan dengan tindak pidana umum yang hanya memberikan hukum penjara paling lama 4 tahun dan denda sepuluh juta rupiah.(Husain, 2024)

Pengaturan Hukum Tindak Pidana Perjudian Pasca KUHP Baru

Dalam perkembangan terbaru dari sistem hukum pidana di Indonesia dengan lahirnya Kitab Undang-Undang Pidana Baru yaitu pada Undang-Undang No. 1 Tahun 2023 (selanjutnya disebut sebagai "KUHP Baru"). Ketentuan perjudian menurut KUHP baru terdapat pada Pasal 426 jo. Pasal 79 ayat (1) KUHP Baru yang mengatur sebagai berikut:(Khabibatus et al., 2022)

1. *Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, (yaitu Rp2 miliar) Setiap Orang yang tanpa izin:*
 - a. *menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;*
 - b. *menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau*
 - c. *menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.*

2. *Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.”*

Kemudian perjudian yang dilakukan oleh Pemain sebagai subyek tindak pidana diatur dalam Pasal 427 jo. Pasal 79 ayat (1) yang berbunyi:

“Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III (Rp50 juta).”

Pengaturan Hukum Perjudian yang termuat pada Pasal 426 dan Pasal 427 pada KUHP Baru dapat digunakan untuk menjerat tindak pidana perjudian secara online. Dalam penerapan hukum dikenal Asas Preferensi hukum yaitu *lex speacialis derogat legi generali*” menurut Purnadi Purbacaraka dan Soerjono Soekanto memberikan pendapat bahwa yang dimaksudkan pada asas tersebut adalah Apabila terdapat peristiwa dengan karakteristik khusus, maka peraturan perundang-undangan yang secara khusus mengaturnya perlu didahulukan, walaupun norma yang bersifat umum tetap memiliki ruang lingkup yang dapat mencakup peristiwa tersebut.(Sucipta, Syahputra and Sahindra, 2020) Jika diterapkan pada KUHP Baru terhadap pasal perjudian yang diatur pula pada UU ITE maka yang digunakan yaitu UU ITE. Sebagai contoh Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 426 KUHP Baru. Dalam hal ini UU ITE mengatur mengenai seseorang yang mendistribusikan, mentransmisikan dan tahu membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mana secara implisit pasal tersebut digunakan kepada bandar, seseorang yang mendistribusikan dan seseorang yang membuat yang mana Dalam Pasal 426 KUHP Baru mengatur menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi, namun hanya mengatur perjudian secara umum. Maka dalam penerapannya dapat digunakan pasal pada UU ITE. Sedangkan UU ITE tidak mengatur secara khusus pengguna yang mengakses perjudian secara online, namun diatur pada Pasal 427 KUHP Baru yang mengatur setiap orang yang menggunakan kesempatan main judi tersebut maka yang digunakan adalah KUHP Baru.

KESIMPULAN

Pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Indonesia menunjukkan bahwa rezim hukumnya tersebar yang dahulu berada pada KUHP Lama, KUHP Baru, dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang memiliki fokus pengaturan berbeda namun saling berkaitan. Perjudian online dipahami sebagai kejahatan yang berkembang seiring kemajuan teknologi sehingga memerlukan pendekatan hukum pidana yang adaptif dan tidak semata-mata bertumpu pada model konvensional. KUHP Lama dan KUHP Baru pada dasarnya mengatur perjudian sebagai tindak pidana umum yang dapat menjerat penyelenggara maupun pemain, sedangkan UU ITE memberikan pengaturan lebih spesifik terhadap perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya konten bermuatan perjudian di ruang siber. Dalam praktik penerapan hukum, asas *lex specialis derogat legi generali* menjadi dasar untuk menentukan norma yang lebih tepat digunakan, di mana UU ITE cenderung diterapkan terhadap pihak yang menyediakan atau menyebarkan konten perjudian, sementara KUHP Baru lebih relevan digunakan untuk menjerat pemain sebagai pengguna akhir. Dengan demikian, kebijakan pemidanaan yang proporsional perlu mempertimbangkan perbedaan peran pelaku serta karakteristik

perbuatannya agar tercipta kepastian hukum dan keseimbangan dalam sistem peradilan pidana Indonesia.

REFERENSI

- Afrinda Parandita, R. and Artikel, S. (2023) 'Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat', *LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, 1(1), pp. 22–28. Available at: <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo/article/view/63> (Accessed: 12 March 2026).
- Aprilia, A. and Umar, R. (2024) 'PIDANA JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA (WILAYAH HUKUM POLDA DIY)', *Fortiori Law Jurnal*, pp. 119–134. doi: <https://doi.org/10.47200/flj.v4i2.2574>.
- Bakhtiar, S. H. and Adilah, A. N. (2024a) 'Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), pp. 1016–1026. doi: 10.31004/innovative.v4i3.10547.
- Bakhtiar, S. H. and Adilah, A. N. (2024b) 'Fenomena Judi Online: Faktor , Dampak , Pertanggungjawaban Hukum', 4, pp. 1016–1026.
- Bambang Suggono (2019) *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fieldyo, J. et al. (2025) 'AKTIVITAS JUDI ONLINE YANG MARAK TERJADI DI MASYARAKAT DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA INDONESIA', *Jurnal Kertha Wicara*, 15(11), pp. 672–684. Available at: <https://ejournal4.unud.ac.id/index.php/wicara/article/view/119> (Accessed: 12 March 2026).
- Habibi, M. R. and Liviani, I. (2020) 'Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia', *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam*, 23(2), pp. 400–426. doi: 10.15642/alqanun.2020.23.2.400-426.
- Hasan, Z. et al. (2023) 'Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online', 2(3), pp. 375–380.
- Husain, W. R. A. (2024) 'Hukum Pidana Judi Online Perspektif Indonesia Dan Perkembangan Aspek Legalitas', 4(6), pp. 1297–1304.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2026). Available at: <https://kbbi.web.id/judi>.
- Khabibatus, N. et al. (2022) 'PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU JUDI ONLINE DI INDONESIA', *Gorontalo Law Review*, 5(1), pp. 160–166. doi: 10.32662/GOLREV.V5I1.2085.
- Krisna Indrawan, M. R. K. D. (2025) 'Analisis Yuridis Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia dalam Putusan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu', 5(1), pp. 684–687.
- Marzuki, P. M. (2010) *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Murti, F. K. et al. (2024) 'Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat', *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12), pp. 41–50. Available at: <http://ejournal.warunayama.org/index.php/causa/article/view/5378>.
- Siregar, D. Y. B. and Rosmalinda (2025) 'Fenomena Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat', *Adagium: Jurnal Ilmiah Hukum*, 3(1), pp. 15–27. doi: 10.70308/adagium.v3i1.57.
- Siti Farhana, Anis Rifai, Saida Putri Syafia, mansikanal haq (2025) 'Pengaturan Tindak Pidana

Judi Online Menurut Sistem', *Begawan Abioso*, 16(2).
Sucipta, P. R., Syahputra, I. and Sahindra, R. (2020) 'Lex Specialis Derogat Legi Generali Sebagai Asas Preferensi Dalam Kecelakaan Angkutan Laut Pelayaran Rakyat', *Jurnal IUS Kajian Hukum dan Keadilan*, 8(1), pp. 140–150. doi: 10.29303/ius.v8i1.752.