

Efektivitas Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Online

Wilson Fernando^{1*}, Hery Firmansyah¹

¹ Universitas Tarumanagara, Indonesia



Wilsonfernando74@gmail.com*

Abstract

Online gambling is one of the increasingly widespread cybercrime threats along with the evolution of information and communication technology. The losses caused by this crime are not limited to economic problems, but also have broad social impacts, especially on the younger generation. To overcome this phenomenon, the Indonesian government through Law Number 1 of 2024 concerning the second revision of the ITE Law, in Article 27 paragraph (2), regulates the prohibition of the distribution and/or transmission of gambling-related content. This study focuses on the analysis of the effectiveness of certain articles in prosecuting criminal cases of gambling that occur online. This research is qualitative and uses a normative and sociological legal lens in analyzing data, supported by primary data from interviews with law enforcement officers and secondary data in the form of literature, laws and regulations, and court decisions. Analysis of research data shows that normatively, Article 27 paragraph (2) of the ITE Law The existence of an adequate legal basis allows law enforcement against perpetrators of the distribution of gambling content. However, in its implementation, law enforcement faces various obstacles, such as server locations abroad, the use of anonymous accounts, and the rapid regeneration of gambling sites. The conclusion of this study is that the effectiveness of the article is still partial and not optimal. A cross-sectoral approach, strengthening international cooperation, increasing the technological capacity of law enforcement officers, and regulations that are adaptive to digital dynamics are needed so that the handling of online gambling can be carried out comprehensively and sustainably.

Keywords: Legal Effectiveness, Online Gambling, ITE Law, Article 27 Paragraph (2), Cyber Crime

Published by Fakultas Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar

ISSN 2622-5212

Website <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



@ 2025 by the author (s)

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi memberikan beragam manfaat dalam eksistensi masyarakat modern. Namun, di balik kemajuan tersebut, juga muncul berbagai bentuk kejahatan siber (cybercrime), salah satunya adalah perjudian online. Perjudian online merupakan aktivitas ilegal yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga lainnya melalui media internet, yang sering kali sulit dikendalikan karena bersifat anonim dan lintas yurisdiksi.(Adlina, 2025)

Perkembangan internet yang sangat pesat telah menjadikannya sebagai salah satu representasi budaya masyarakat modern. Internet disebut sebagai bagian dari budaya karena kemampuannya dalam memfasilitasi berbagai bentuk ekspresi dalam ruang siber, masyarakat melakukan berbagai hal seperti merenungkan ide, mewujudkan gagasan, dan mengambil langkah-langkah tertentu tanpa batasan ruang dan waktu. Kehadiran teknologi ini turut membentuk suatu realitas virtual sering kita dengar dengan sebutan dunia maya. Walaupun, derasnya perkembangan dalam bidang ilmu dan teknologi mengangkat konsekuensi ganda, yakni dampak positif dan negatif, terutama terhadap kalangan remaja yang masih memiliki keterbatasan dalam menyaring berbagai bentuk globalisasi, termasuk penggunaan internet .(Rizki Nurdiansyah et al., 2024) Internet, yang semula dirancang untuk menunjang berbagai bentuk aktivitas dan pekerjaan, kini sering disalahgunakan oleh kalangan remaja. Platform ini memberikan celah bagi pelaku untuk melakukan beragam tindak kriminal, mulai dari intimidasi, perampokan, fitnah, penyebaran materi dewasa ilegal, praktik judi, aksi menipu, sampai dengan tindakan teror. Dengan tingkat kreativitas

dan kecanggihan teknologi terus meningkat, pengguna internet telah berhasil mengembangkan berbagai situs permainan elektronik atau game online. Link dirancang agar mudah diakses oleh siapapun. Sejak beberapa tahun lalu, pertumbuhan game online berlangsung sangat pesat, tak hanya di wilayah perkotaan, tetapi juga telah meluas ke daerah-daerah kecil dan pedesaan. (Rizki Nurdiansyah et al., 2024)

Indikasi perkembangan ini dapat diamati dari maraknya kemunculan arcade dengan remaja sebagai kelompok pelanggan utama. Sejalan dengan kemajuan teknologi, game online yang semula berorientasi pada hiburan kini telah bertransformasi menjadi platform permainan yang menawarkan peluang perolehan keuntungan finansial, yang dikenal sebagai judi online. Orang yang menggunakan internet dengan mudah memiliki akses berbagai web yang menyediakan permainan berbasis peluang tersebut. Fakta bahwa ada judi online sebagai bentuk kemajuan teknologi yang membawa dampak negatif dalam sektor elektronik perlu mendapatkan perhatian di berbagai sudut pandang, mengingat pengaruhnya yang semakin luas terhadap perilaku pengguna. Dampak dari pengguna judi online berkembang semakin nyata ketika individu memahami tingginya kerugian yang mereka derita akibat keterlibatan dalam aktivitas ini. (Marhasak et al., 2024)

Saat ini, fenomena promosi situs judi online melalui akun media sosial semakin marak. Aktivitas ini seolah-olah merepresentasikan bahwa praktik tersebut telah memperoleh legitimasi di dalam sistem hukum Indonesia. Tidak hanya individu biasa, beberapa artis dan public figure turut aktif mempromosikan situs-situs perjudian ini, dengan tujuan mengajak masyarakat untuk terlibat dalam praktik perjudian melalui platform digital. (, 2015)

Di Indonesia, perjudian merupakan tindak pidana yang secara tegas dilarang, baik melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun melalui ketentuan hukum khusus, seperti Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Berdasarkan ketentuan tersebut, setiap individu dilarang untuk dengan maksud tertentu dan tanpa wewenang menyebarkan, menayangkan, ataupun menyajikan informasi berbasis elektronik bermuatan perjudian diakses publik. Pelanggaran terhadap aturan tercantum dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menetapkan ancaman pidana berupa penjara paling lama enam tahun dan/atau denda sebesar maksimal Rp 1 miliar. (Hukum & Pasundan, 2024)

Meskipun pengaturannya secara normatif telah menegaskan adanya payung landasan hukum yang kokoh untuk menindak pelanggaran pelaku judi online, realitanya penegakan hukum di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Misalnya, server situs perjudian yang berada di luar negeri, penggunaan identitas palsu dan rekening fiktif, serta lemahnya pengawasan terhadap sistem pembayaran digital (e-wallet), merupakan hambatan serius dalam proses pembuktian dan penindakan hukum (Juhara et al., 2025).

Menurut penelitian oleh Saputra (2022) dalam jurnal Hukum dan Teknologi, efektivitas Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatasi perjudian online masih belum optimal, terutama karena lemahnya koordinasi antara instansi penegak hukum dan minimnya kapasitas teknis untuk digital forensik. Hal ini semakin diperparah oleh fakta bahwa pelaku perjudian online sering menggunakan jaringan yang terstruktur dan bersifat transnasional, sehingga menyulitkan aparat dalam mengidentifikasi dan menindak aktor utamanya. (Wicaksono & Diana Setiawati, 2024)

Lebih jauh lagi, dampak perjudian online lebih dari sekadar implikasi ekonomi dan konsekuensi hukum, namun juga merusak sendi-sendi moral masyarakat. Generasi muda menjadi kelompok yang paling rentan, karena mereka merupakan pengguna internet paling aktif. Apabila tidak ditangani secara serius dan komprehensif, kejahatan ini dapat mengancam stabilitas sosial dalam jangka panjang. (Hasan et al., 2023)

Maka dari itu, penelitian ini menjadi sangat relevan untuk mengidentifikasi efektivitas Pasal 27 ayat (2) UU ITE dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online, serta menganalisis berbagai hambatan dan peluang perbaikan dalam sistem penegakan hukumnya. (Ramadhani et al., 2023)

Penelitian ini mengangkat permasalahan, bagaimana efektivitas penerapan pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Upaya memberantas kejahatan perjudian daring memerlukan tindakan komprehensif.

METODE

Fokus penelitian adalah pada pemeriksaan dan pemahaman mendalam mengenai peraturan perundang-undangan yang sah ditelaah melalui metode yuridis normatif, khususnya

Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dalam kaitannya dengan langkah-langkah apa saja yang diambil untuk mengatasi praktik ilegal perjudian secara daring. Pendekatan yuridis normatif dipilih karena fokus penelitian terletak pada norma hukum dan penerapannya secara formal dalam praktik hukum.(ITE, 2024)

Menurut Marzuki (2005), Penelitian hukum normatif mengkaji bahan-bahan hukum utama, pendukung, dan pelengkap melalui tiga cara pandang yaitu analisis peraturan perundang-undangan (statute approach), penelaahan konsep-konsep hukum (conceptual approach), dan telaah kasus-kasus hukum (case approach) apabila relevan.

Data yang dianalisis pada penelitian ini meliputi:

- a. Bahan Hukum Primer, yaitu peraturan perundang-undangan seperti:
 1. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas UU ITE,
 2. KUHP,
 3. Peraturan Pemerintah dan Peraturan Menteri terkait penanganan tindak pidana di bidang siber.
- b. Bahan Hukum Sekunder, berupa:
 1. Literatur hukum dari buku-buku ilmiah,
 2. Artikel jurnal yang relevan,
 3. Putusan pengadilan terkait kasus perjudian online,
 4. Laporan tahunan dari Kominfo, PPATK, dan Kepolisian RI.
- c. Bahan Hukum Tersier, seperti kamus hukum, ensiklopedia hukum, dan sumber pelengkap lainnya.

Penelitian ini menggunakan studi pustaka sebagai cara untuk mengumpulkan data (library research), yakni menelusuri bahan hukum dari berbagai sumber literatur dan dokumen hukum resmi. Selain itu, juga digunakan data sekunder dari hasil studi sebelumnya yang membahas efektivitas hukum, kejahatan siber, dan kebijakan pemblokiran situs perjudian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagaimana Efektivitas Penerapan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online

Perjudian yang beroperasi secara daring termasuk dalam kategori kejahatan siber yang menimbulkan keprihatinan di era digital. Kemudahan akses internet dan berkembangnya teknologi informasi membuat aktivitas perjudian semakin sulit untuk dikendalikan. Dalam konteks hukum Indonesia, penindakan terhadap aktivitas hal ini sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam UU ITE, khususnya Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 1 Tahun 2024, yang merupakan peralihan atas UU No. 11 Tahun 2008. (Gymnastiar et al., 2024)

Pasal 27 ayat (2) UU ITE menerangkan barang siapa dengan sadar dan tidak memiliki wewenang menyebarkan, mengirimkan, atau membuka akses ke informasi atau dokumen elektronik bermuatan perjudian dapat dipidana." Hal ini secara eksplisit melarang segala bentuk penyebaran informasi yang mengandung unsur perjudian, baik dalam bentuk situs web, aplikasi, maupun konten media sosial. Ketentuan ini tidak hanya menasar pelaku utama, seperti bandar dan pemain, tetapi juga perantara yang turut menyebarkan akses ke konten perjudian tersebut . Sanksi pidana untuk pelanggaran pasal di Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, yaitu:

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

Pasal ini memberikan landasan hukum guna menindak pelaku penyebaran konten perjudian melalui media elektronik. Namun, efektivitas dari pasal ini dalam praktik masih menjadi persoalan.(Reandi & Simangunsong, 2024)

Aspek Kekuatan Normatif, Pasal 27 ayat (2) memiliki kekuatan normatif yang jelas, karena menetapkan jenis perbuatan yang dilarang, sanksi pidana, dan subjek hukum. Ini memungkinkan aparat penegak hukum menjerat pelaku judi online, baik sebagai pelaku utama maupun pihak yang menyebarluaskan konten tersebut. Namun, kekuatan normatif tidak selalu sejalan dengan efektivitas implementasi, apalagi jika dihadapkan pada teknologi yang terus berubah.(Penelitian et al., 2024)

Kendala Teknis dan Struktural, Banyak situs judi online yang beroperasi dari luar negeri, menggunakan teknologi enkripsi, server tersembunyi (dark web), dan e-wallet anonim. Menurut data dari Kominfo (2023), dalam satu tahun terakhir lebih dari 800 ribu situs judi telah diblokir,

tetapi situs-situs baru terus bermunculan dengan nama domain yang berbeda. menyebutkan bahwa sekitar 70% aliran dana dari transaksi judi online sulit ditelusuri karena menggunakan sistem keuangan digital tanpa identitas yang valid.(Ite, 2025)

Lemahnya Penindakan terhadap Pelaku Utama, Banyak kasus perjudian online hanya berhasil menjerat pelaku tingkat rendah (kurir digital, admin lokal), sementara pelaku utama (penyedia platform dan pengelola dana) sering kali lolos karena beroperasi lintas negara. Ini menunjukkan bahwa meskipun pasalnya ada, penegakan hukumnya belum menyentuh akar masalah.(Marrismawati et al., 2024)

Rendahnya Literasi Digital Masyarakat, Masih banyak masyarakat, terutama anak muda, yang tidak menyadari bahwa bermain judi online termasuk tindak pidana. menyatakan bahwa rendahnya pemahaman hukum digital menyebabkan pengguna internet mudah terjebak dalam aktivitas ilegal tanpa menyadari risikonya.(Zainal Abidin et al., n.d.)

Kebutuhan Pendekatan Lintas Sektor, Agar pasal ini lebih efektif, perlu adanya:

1.Koordinasi antar lembaga seperti Kominfo, PPATK, Bareskrim, dan OJK.

2.Kerja sama internasional untuk penanganan lintas negara.

3.Revisi kebijakan teknologi finansial (fintech) agar lebih ketat dalam sistem identifikasi pengguna (KYC).

Pasal 27 Ayat (2) UU ITE secara normatif efektif dapat memberikan dasar hukum untuk menindak pelaku penyebaran muatan perjudian online. Namun, efektivitas aktualnya masih terbatas oleh faktor teknis, struktural, dan sosial. Oleh karena itu, keberhasilan penegakan hukum tidak cukup hanya dengan keberadaan pasal, tetapi memerlukan pendekatan hukum yang adaptif, teknologi yang mutakhir, dan partisipasi aktif masyarakat.(Rizki Nurdiansyah et al., 2024)

Langkah-langkah represif terhadap praktik ilegal perjudian berbasis internet di Indonesia mengalami berbagai hambatan yang kompleks dan multidimensional. Meskipun regulasi telah tersedia, seperti Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE berdasarkan perubahan oleh Undang-Undang No. 1 Tahun 2024, pelaksanaannya belum sepenuhnya efektif. Hambatan tersebut dapat diklasifikasikan dalam beberapa aspek, yakni teknis, yuridis, struktural, dan sosial-kultural.(Pandu, 2024)

Hambatan Teknis, Kesulitan signifikan dalam implementasi hukum terhadap perjudian online adalah sifat kejahatan ini yang berbasis teknologi dan lintas batas. Situs-situs judi online umumnya menggunakan server yang berada di luar negeri dan memanfaatkan teknologi enkripsi serta domain yang terus berganti. Hal ini membuat proses pelacakan dan pemblokiran menjadi sulit.(SISWOYO, 2024)

Menurut Kominfo (2023), lebih dari 800.000 situs perjudian telah diblokir, namun dalam waktu singkat muncul kembali dengan domain baru. Ini menunjukkan adanya regenerasi situs yang sangat cepat, sehingga tindakan pemblokiran menjadi kurang efektif sebagai solusi jangka panjang .(IRCHAM, 2025)

Hambatan Yuridis, Secara normatif, Pasal 27 ayat (2) UU ITE memang kekuatan yuridis yang mendasarinya menjadikan pernyataan ini sulit untuk disanggah. Namun, dalam praktiknya, penegakan hukum masih terbatas oleh batas-batas yuridis, khususnya dalam kerja sama internasional. Belum semua negara bersedia bekerja sama dalam ekstradisi pelaku atau pemblokiran server situs perjudian yang berada di wilayah yurisdiksi mereka.(Kurniawan et al., 2024)

Selain itu, pelaku sering memanfaatkan celah hukum, seperti mengklaim bahwa mereka hanya membagikan link dan tidak terlibat langsung dalam operasional perjudian. Akibatnya, aparat hukum kesulitan membuktikan niat dan keterlibatan pelaku secara langsung.(Kurniawan et al., 2024)

Hambatan Struktural, Hambatan struktural juga menjadi faktor penghambat utama. Kapasitas sumber daya manusia dan teknologi di lembaga penegak hukum sering kali belum mampu mengejar perkembangan teknologi yang digunakan pelaku kejahatan siber. Aparat penegak hukum masih membutuhkan pelatihan berkelanjutan dalam bidang digital forensik dan patroli siber.(Ainaiya et al., 2024)

Menurut Nugroho (2023), dalam jurnalnya "Kejahatan Siber dan Tantangan Penegakan Hukum Digital", disebutkan bahwa kurangnya SDM yang kompeten dalam bidang digital menjadikan aparat hukum tertinggal satu langkah dari pelaku kejahatan online.(Marhasak et al., 2024)

KESIMPULAN

Akhirnya, dari keseluruhan kajian dan pembahas, dapat kita ambil poin penting bahwasanya pihak yang mempromosikan aktivitas perjudian, baik dengan menerima endorsement ataupun mengiklankan situs perjudian, dapat dipertanggungjawabkan secara pidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Kepolisian menaangguni perjudian online strategi preventif dan represif. Langkah preventif meliputi pemberian himbauan dalam bentuk peringatan dan penyuluhan, serta pengawasan terhadap aktivitas dalam dunia maya melalui media internet. Upaya represif melibatkan penangkapan pelaku tindak pidana judi online, pemrosesan hukum, pengajuan perkara ke pengadilan, serta pemberian hukuman pidana berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Problematika proses hukum yang transparan dan akuntabel menjadi kunci untuk memastikan keadilan bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, menunjukkan perlunya langkah yang lebih tegas dan perhatian yang lebih serius terhadap penerapan ketentuan hukum yang sah. Pada konteks ini, ketentuan hukum yang relevan sebenarnya telah diatur secara jelas dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), tepatnya pada Pasal 27 ayat (2), yang menyatakan bahwa "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian" merupakan suatu pelanggaran hukum. Adapun ancaman hukuman untuk tindakan tersebut tercantum dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang berbunyi: "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah)." Dengan adanya regulasi yang tegas ini, diharapkan proses pemberantasan tindak pidana perjudian, khususnya perjudian online, dapat dilaksanakan secara maksimal di seluruh wilayah Indonesia, sehingga mampu menciptakan ketertiban hukum dan melindungi masyarakat dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktivitas ilegal tersebut.

REFERENSI

- , O. Y. (2015). KONSEP PERLINDUNGAN HAK CIPTA DALAM RANAH HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD). *Yustisia Jurnal Hukum*, 93(3), 746–760. <https://doi.org/10.20961/yustisia.v93i0.3702>
- Adlina, N. A. (2025). Efektivitas Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia : Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi. *Journal of Contemporary Law Studies*, November 2024, 197–208.
- Ainaiya, N., Saiffy, A. H. S., & Fitrie, R. A. (2024). Analisis Pengambilan Keputusan Kebijakan Dalam Penanganan Perjudian Online. *Eksekusi: Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara*, 2(2), 505–518.
- Gymnastiar, I. R., Rahman, M. K., & Alauddin, M. R. F. (2024). Interdisciplinary Explorations in Research Analisis Efektifitas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Di Pasal 27 Mengenai Judi Online Di Kota. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 2(1), 694–703.
- Hasan, Z., Apriano, I. D., Simatupang, Y. S., & Muntari, A. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 375–380. <https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4153>
- Hukum, F., & Pasundan, U. (2024). *Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis*. Vol.5. No.8 (Agustus 2024) Tema/Edisi : Hukum Pemerintahan (Bulan Kedelapan) <https://jhlgr.wangrencang.com/>. 5(8), 1–15.
- IRCHAM, M. (2025). EFEKTIVITAS SANKSI PIDANA TERHADAP PENYEDIA LAYANAN JUDI ONLINE MELALUI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (STUDI DI SUBDIREKTORAT V/TINDAK PIDANA SIBER DITREKTORAT RESERSE KRIMINAL KHUSUS POLDA JATENG). Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Ite, U. U. (2025). *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora (AJSH) Analisis Yuridis Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia dalam*. 5(1).
- ITE, U. U. (2024). Kajian Pasal 27 A UU No. 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2008 Tentang ITE Study of Article 27 A of Law Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 8 of 2008 concerning ITE. *Jurnal Fundamental*, 13(2).

- Juhara, N. F., Amalia, M., & Mulyana, A. (2025). *Efektivitas Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia : Analisis Yuridis dan Sosiologis*. 153–164.
- Kurniawan, E., Hakim, L., & Riyadi, S. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Judi Online Kasus Judi Slot Gacor. *Syntax Idea*, 6(11), 6649–6660.
- Marhasak, S., Siburian, P., & Sari, R. (2024). *Efektivitas Hukum Positif Terhadap Tindak Pidana Judi Online Slot dan Kaitannya dengan Perspektif Kriminologi (Studi Kasus Putusan Nomor 1449 / Pid / 2023 / PT. SBY)*. 4(6), 2573–2585.
- Marrismawati, C. S., Suherman, H., & Ramadhani, D. W. (2024). Mengungkap Jaringan dan Taktik Baru: Peran Ditreskrimsus Polda Sumatera Barat dalam Memerangi Kejahatan Perjudian Online. *Jurnal Litigasi Amsir*, 11(2), 113–117.
- Pandu, M. F. (2024). Tantangan dan Kebutuhan Kebijakan Hukum Pidana dalam Era Perjudian Online. *Sekolah Tinggi Ilmu Hukum IBLAM*.
- Penelitian, J., Multidisiplin, I., Amir, M. K., Aslami, I. F., & Bangsa, U. B. (2024). *TINJAUAN YURIDIS PENETAPAN TERSANGKA TINDAK PIDANA JUDI ONLINE BERDASARKAN PASAL 27 AYAT 2 UU ITE DI UNIT*. 8(9), 257–268.
- Ramadhani, I., Mohammad Noer, & Muhammad Ilyasa Mahardhika. (2023). Analisis Aplikasi Judi Online Dari Segi Keamanan, Privasi, Dan Etika Dalam Perspektif Hukum Negara Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 542–552. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.476>
- Reandi, A. R. D., & Simangunsong, F. (2024). Penerapan Sanksi Tindak Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia. *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum Dan Politik*, 2(2), 277–288.
- Rizki Nurdiansyah, Mugni Mugni, & Melly Rifa'atul Lailiyah. (2024). Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online. *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 219–238. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.79>
- SISWOYO, I. (2024). *Efektifitas Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online Di Wilayah Hukum Polres Demak*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Wicaksono, N. A., & Diana Setiawati, S. (2024). *Analisis Hukum Perlindungan Anak Terhadap Judi Online: Studi Kasus Di Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zainal Abidin, Z., Azize, Z., Shodiqah, Q., & Rois, R. (n.d.). ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 1 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. ANALISIS PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 1 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.