



## Efektifitas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Menanggulangi Kejahatan Judi *Online*

(Studi Kasus di Kota Kupang)

Cesarius Bertrand Lay Soladopo<sup>1\*</sup>, Debi F. Ng. Fallo<sup>2</sup>, Bhis Vitus Wihelmus<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Email: [soldpo.bertrand038@gmail.com](mailto:soldpo.bertrand038@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [fallodebi@gmail.com](mailto:fallodebi@gmail.com)<sup>2</sup>, [bvwihelmus@gmail.com](mailto:bvwihelmus@gmail.com)<sup>3</sup>

\*Penulis Korespondensi: [soldpo.bertrand038@gmail.com](mailto:soldpo.bertrand038@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** *This study examines the effectiveness of the implementation of the Information and Electronic Transactions Law (ITE Law) in addressing Online gambling crimes in Kupang City. The rapid development of information technology has significantly increased Online gambling activities, creating complex legal and social challenges. This research employs an empirical legal (socio-legal) approach with a qualitative method, integrating normative and empirical perspectives. Data were collected through in-depth interviews, observations, and document analysis involving law enforcement agencies, government institutions, and the community. The findings indicate that although law enforcement institutions have adopted adaptive strategies such as cyber patrols, digital forensics, and content blocking, the effectiveness of the ITE Law remains limited. This limitation is influenced by technological challenges, including the use of VPNs, dynamic domains, and site mirroring, as well as low public legal awareness and inconsistent law enforcement practices. The study concludes that law enforcement against Online gambling is still partially effective and requires a comprehensive approach involving technological enhancement, institutional strengthening, and multi-stakeholder collaboration. Strengthening legal literacy and preventive measures are essential to improve the effectiveness of law enforcement in the digital era.*

**Keywords:** *Cybercrime; ITE Law; Law Enforcement; Legal Effectiveness; Online Gambling.*

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam penanggulangan kejahatan judi *Online* di Kota Kupang. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah meningkatkan praktik judi *Online* dan menimbulkan permasalahan hukum serta sosial yang kompleks. Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum empiris (socio-legal) dengan metode kualitatif yang mengintegrasikan pendekatan yuridis normatif dan empiris. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen yang melibatkan aparat penegak hukum, instansi pemerintah, dan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun aparat telah menerapkan strategi adaptif seperti patroli siber, digital forensik, dan pemblokiran konten, efektivitas UU ITE masih belum optimal. Hal ini dipengaruhi oleh tantangan teknologi seperti penggunaan VPN, domain dinamis, dan teknik mirroring situs, serta rendahnya literasi hukum masyarakat dan inkonsistensi penegakan hukum. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penegakan hukum terhadap judi *Online* masih bersifat parsial dan memerlukan pendekatan komprehensif melalui penguatan kapasitas aparat, pemanfaatan teknologi, serta kolaborasi lintas sektor. Peningkatan literasi hukum dan upaya preventif menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas penegakan hukum di era digital.

**Kata Kunci:** Efektivitas Hukum; Judi Online; Kejahatan Siber; Penegakan Hukum; UU ITE.

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk di Kota Kupang. Di balik manfaatnya, kemajuan ini juga memicu munculnya kejahatan siber, salah satunya perjudian daring (judi *Online*) yang kian marak dan menjadi ancaman serius bagi masyarakat. Judi *Online*, yang dilakukan melalui media elektronik seperti internet dan aplikasi seluler, memiliki karakteristik aksesibilitas tinggi, bersifat tersembunyi, serta berpotensi menimbulkan kerugian finansial yang signifikan (Huda, 2020).

Di Kota Kupang, fenomena ini menunjukkan tren peningkatan dalam beberapa tahun terakhir (Badan Pusat Statistik Kota Kupang, 2023). Data Kepolisian menunjukkan lonjakan kasus yang signifikan, dari 128 kasus pada tahun 2022 menjadi 452 kasus pada tahun 2023, serta terus meningkat sepanjang tahun 2024, disertai kerugian ekonomi yang mencapai ratusan miliar rupiah. Kondisi ini menunjukkan bahwa perjudian *Online* telah berkembang menjadi permasalahan sosial dan hukum yang kompleks.

Sebagai upaya penanggulangan, pemerintah telah menetapkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang telah mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Regulasi ini dimaksudkan sebagai dasar hukum dalam mengatur aktivitas di ruang digital, termasuk tindak pidana perjudian *Online*. Namun demikian, efektivitas implementasi UU ITE masih dipertanyakan, karena praktik perjudian *Online* tetap marak terjadi di berbagai daerah (Suhariyanto, 2019).

Berbagai kendala dalam penegakan hukum turut memengaruhi kondisi tersebut, antara lain keterbatasan sumber daya dan kemampuan teknis aparat penegak hukum dalam menangani kejahatan siber (Putra & Adnyana, 2020), sifat transnasional perjudian *Online* yang menyulitkan proses penindakan, serta rendahnya kesadaran masyarakat terhadap risiko dan sanksi hukum yang berlaku (Nainggolan, 2021). Selain itu, perkembangan teknologi seperti penggunaan cryptocurrency dan virtual private networks (VPN) semakin mempersulit deteksi dan penindakan (Lestari & Djanggih, 2022).

Berdasarkan kompleksitas permasalahan tersebut, diperlukan kajian mendalam mengenai efektivitas implementasi UU ITE dalam menangani perjudian *Online* di Kota Kupang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan regulasi, mengidentifikasi kendala yang dihadapi, serta merumuskan strategi yang dapat meningkatkan efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *Online*.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi praktik perjudian konvensional menjadi perjudian daring (*judi Online*), yang ditandai dengan aksesibilitas tinggi, anonimitas, serta potensi kerugian finansial yang besar (Huda, 2020; Raharjo, 2020). Fenomena ini mengalami peningkatan signifikan, termasuk di Kota Kupang, sehingga menimbulkan persoalan hukum dan sosial yang kompleks (Badan Pusat Statistik Kota Kupang, 2023). Secara konseptual, perjudian dipahami sebagai aktivitas mempertaruhkan sesuatu yang

bernilai dengan ketidakpastian hasil (Asriadi, 2021; Adli, 2015), yang dalam konteks digital berkembang menjadi bentuk kejahatan siber dengan karakter lintas batas (*borderless*).

Dalam menganalisis efektivitas penegakan hukum terhadap judi *Online*, penelitian ini menggunakan teori efektivitas hukum dari Soerjono Soekanto yang menekankan lima faktor utama, yaitu substansi hukum, aparat penegak hukum, sarana atau fasilitas, masyarakat, dan budaya hukum (Lestari & Djanggih, 2022). Teori ini relevan untuk menilai sejauh mana Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mampu diimplementasikan secara optimal dalam praktik. Penegakan hukum sendiri dipahami sebagai upaya menyelaraskan nilai-nilai hukum dengan realitas sosial guna mencapai ketertiban dan keadilan (Soekanto, 2014).

Lebih lanjut, pendekatan multidisipliner menjadi penting dalam menangani kejahatan judi *Online*. Arief (2019) menegaskan bahwa integrasi antara hukum pidana, teknologi informasi, dan ilmu sosial diperlukan untuk menghasilkan kebijakan yang efektif. Hal ini diperkuat oleh teori partisipasi masyarakat dari Arnstein yang menekankan pentingnya keterlibatan publik dalam pencegahan dan pelaporan kejahatan (Putra & Adnyana, 2020). Dengan demikian, efektivitas hukum tidak hanya ditentukan oleh norma, tetapi juga oleh peran aktif masyarakat.

Dari perspektif dampak, judi *Online* tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi, tetapi juga berdampak pada aspek sosial dan psikologis. Sitompul (2018) menyatakan bahwa praktik ini dapat memicu kriminalitas dan disintegrasi keluarga. Secara psikologis, judi *Online* memengaruhi aspek kognitif, afektif, dan perilaku individu (Sahputra et al., 2022), serta meningkatkan tingkat stres dan kecemasan (Wiraejah, 2023). Selain itu, intensitas penggunaan platform judi dapat menimbulkan kecanduan dan menurunkan kualitas interaksi sosial (Rafqiah & Rasyid, 2023).

Dalam konteks penegakan hukum, tantangan utama meliputi keterbatasan kapasitas aparat dalam digital forensik, kesulitan pelacakan akibat penggunaan teknologi seperti VPN dan cryptocurrency, serta sifat transnasional kejahatan (Nainggolan, 2021). Selain itu, pembuktian unsur pidana dalam ruang digital, seperti *mens rea* dan *actus reus*, menjadi lebih kompleks karena bergantung pada validitas alat bukti elektronik (Barda Nawawi Arief, 2011). Keterbatasan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara *das sollen* (norma hukum) dan *das sein* (realitas praktik), yang berdampak pada rendahnya efektivitas penegakan hukum.

Secara normatif, keberadaan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP menjadi dasar kriminalisasi perjudian *Online*, namun masih terdapat perdebatan terkait kecukupan dan kejelasan regulasi tersebut. Beberapa ahli menilai bahwa diperlukan pembaruan hukum pidana

yang lebih adaptif terhadap perkembangan kejahatan digital (Budiono, 2014). Di sisi lain, teori keadilan retributif menekankan pentingnya pemberian sanksi yang proporsional sebagai bentuk pertanggungjawaban pidana dan penciptaan efek jera (Putri & Fardiansyah, 2025).

Secara empiris, peningkatan signifikan aktivitas judi *Online* di Indonesia, termasuk tingginya perputaran uang dan jumlah pelaku, menunjukkan bahwa regulasi yang ada belum sepenuhnya efektif. Faktor-faktor seperti rendahnya literasi hukum masyarakat, lemahnya koordinasi antar lembaga, serta kemajuan sistem pembayaran digital turut memperumit penegakan hukum (Fitriani, 2024; Ajhari, 2024). Oleh karena itu, Widodo (2023) mengusulkan pendekatan terpadu yang mencakup penguatan regulasi, peningkatan literasi digital, kerja sama internasional, serta pemanfaatan teknologi dalam deteksi dan pencegahan kejahatan.

Dengan demikian, kajian teoritis ini menegaskan bahwa efektivitas penegakan hukum terhadap judi *Online* tidak hanya bergantung pada keberadaan regulasi, tetapi juga pada kapasitas aparat, dukungan teknologi, partisipasi masyarakat, serta sinergi lintas sektor dalam menghadapi kompleksitas kejahatan siber modern.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum empiris (*socio-legal research*) dengan mengintegrasikan pendekatan yuridis normatif dan yuridis empiris untuk menganalisis efektivitas implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam penanganan tindak pidana judi *Online* di Kota Kupang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena judi *Online* serta dinamika penegakan hukum yang terjadi. Penelitian dilaksanakan di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, dengan fokus pada instansi penegak hukum, lembaga peradilan, serta masyarakat yang terkait dengan kasus judi *Online*.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan kunci, observasi terhadap proses penegakan hukum, serta survei kepada masyarakat. Sementara itu, data sekunder meliputi peraturan perundang-undangan (khususnya UU ITE), putusan pengadilan, serta literatur akademik dan publikasi ilmiah yang relevan.

Aspek yang dikaji dalam penelitian ini meliputi tingkat kepatuhan terhadap UU ITE oleh penyelenggara platform, peran pemerintah dan aparat penegak hukum, tingkat pemahaman masyarakat, dampak penerapan UU ITE terhadap penurunan judi *Online*, efektivitas sanksi, serta strategi penanggulangan yang dilakukan aparat.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, studi dokumentasi, dan survei kuesioner. Selanjutnya, data diolah melalui proses editing, koding, indeksasi, serta penyajian dalam bentuk tabel untuk verifikasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, interpretasi dengan mengaitkan teori dan temuan empiris, serta penarikan kesimpulan. Selain itu, dilakukan analisis komparatif untuk membandingkan implementasi UU ITE di Kota Kupang dengan standar nasional atau daerah lain.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Fenomena Judi *Online* di Kota Kupang**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi *Online* di Kota Kupang mengalami peningkatan yang sangat signifikan, ditandai dengan lonjakan kasus sebesar 245% dalam kurun waktu satu tahun. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan bertambahnya aktivitas ilegal, tetapi juga menunjukkan perubahan pola kejahatan dari konvensional ke berbasis digital. Kota Kupang sebagai pusat aktivitas ekonomi dan teknologi di wilayah Nusa Tenggara Timur menjadi titik konsentrasi utama karena tingginya akses internet dan penggunaan perangkat digital oleh masyarakat.

Karakteristik judi *Online* yang mudah diakses, anonim, dan berbasis teknologi menjadikannya sulit dikendalikan. Selain itu, fenomena ini memiliki indikasi dark number of crime, yaitu banyaknya kasus yang tidak terungkap karena keterbatasan deteksi dan pelaporan. Dengan demikian, angka yang tercatat kemungkinan hanya sebagian kecil dari kondisi sebenarnya.

Dari sisi dampak, judi *Online* tidak hanya menimbulkan kerugian finansial individu, tetapi juga berdampak sistemik. Secara ekonomi, kerugian yang ditimbulkan mencapai ratusan miliar rupiah, terutama pada kelompok masyarakat rentan. Secara sosial, judi *Online* memicu konflik keluarga, penurunan kualitas hubungan sosial, serta meningkatnya tindak kriminal lanjutan seperti pencurian dan penipuan. Secara psikologis, fenomena kecanduan (pathological gambling) menyebabkan individu mengalami ketergantungan yang berujung pada gangguan mental, stres, dan perilaku kompulsif. Hal ini menunjukkan bahwa judi *Online* bukan sekadar pelanggaran hukum, tetapi juga merupakan masalah sosial dan kesehatan mental yang kompleks.

##### **Efektivitas Penegakan Hukum dan Implementasi UU ITE**

Secara normatif, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah memberikan dasar hukum yang komprehensif dalam menangani judi *Online*, termasuk

pengaturan mengenai distribusi konten ilegal, pemanfaatan alat bukti elektronik, serta ancaman sanksi pidana yang berat. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas implementasi UU ITE masih belum optimal.

Hal ini terlihat dari fakta bahwa hanya sekitar 67% kasus yang berujung pada vonis pidana efektif, sementara sisanya memperoleh hukuman ringan atau pembebasan bersyarat. Selain itu, rata-rata vonis yang dijatuhkan jauh lebih rendah dibandingkan dengan ancaman maksimal dalam UU ITE. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum (*das sollen*) dan praktik implementasi (*das sein*). Beberapa faktor yang memengaruhi kondisi ini antara lain:

- a. keterbatasan dalam pembuktian digital, khususnya dalam memastikan validitas dan keaslian alat bukti elektronik,
- b. perbedaan interpretasi hakim terhadap unsur pidana dalam kasus judi *Online*,
- c. serta belum optimalnya kapasitas aparat dalam menangani kejahatan siber.

Akibatnya, efek jera terhadap pelaku menjadi tidak maksimal, sehingga praktik judi *Online* tetap berkembang meskipun regulasi telah tersedia. Dalam perspektif teori efektivitas hukum, kondisi ini menunjukkan bahwa faktor penegak hukum dan sarana pendukung belum sepenuhnya mendukung keberhasilan implementasi hukum.

### **Peran Lembaga Penegak Hukum dan Tantangan Teknologi**

Penelitian ini menemukan adanya sinergi antara kepolisian, Diskominfo, dan lembaga peradilan dalam menangani judi *Online*. Kepolisian berperan dalam patroli siber dan penindakan, Diskominfo bertanggung jawab dalam pemblokiran konten dan pengawasan digital, sementara pengadilan berfungsi dalam pemberian sanksi pidana.

Kolaborasi ini mencerminkan pendekatan *multi-agency collaboration* yang menjadi ciri penting dalam penanganan kejahatan siber. Integrasi antara intelijen digital dan respons cepat terhadap laporan masyarakat menunjukkan adanya peningkatan kapasitas kelembagaan dalam menghadapi kejahatan berbasis teknologi.

Namun demikian, tantangan utama berasal dari perkembangan teknologi yang dimanfaatkan oleh pelaku. Penggunaan VPN, domain dinamis, teknik *mirroring* situs, serta promosi melalui media sosial dan *influencer* menunjukkan bahwa judi *Online* telah berkembang menjadi *high-tech crime* yang sangat adaptif. Bahkan, pelaku mampu memanfaatkan celah teknologi lebih cepat dibandingkan kemampuan aparat dalam melakukan deteksi dan penindakan.

Kondisi ini menuntut adanya transformasi dalam penegakan hukum, dari pendekatan konvensional menuju pendekatan berbasis teknologi, seperti digital forensik, artificial

intelligence, dan kerja sama lintas negara. Tanpa inovasi dalam metode penegakan hukum, maka aparat akan terus tertinggal dari perkembangan modus operandi pelaku.

### **Kesadaran Hukum Masyarakat dan Efektivitas Sanksi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi hukum masyarakat terhadap UU ITE masih rendah, khususnya di kalangan pengguna judi *Online*. Sebagian besar pelaku terdorong oleh faktor ekonomi, seperti keinginan memperoleh keuntungan secara instan, serta pengaruh lingkungan sosial dan promosi digital yang masif. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan untuk terlibat dalam judi *Online* lebih didasarkan pada motivasi praktis dibandingkan pertimbangan hukum.

Sebaliknya, kelompok non-pengguna cenderung memiliki tingkat kesadaran yang lebih tinggi terhadap risiko hukum dan dampak sosial. Mereka memahami bahwa judi *Online* tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga berpotensi menimbulkan masalah hukum dan moral.

Meskipun UU ITE telah mengatur sanksi yang berat, implementasi sanksi tersebut belum konsisten. Disparitas hukuman dan rendahnya tingkat penegakan hukum menyebabkan efek jera menjadi lemah. Dalam konteks ini, sanksi pidana saja tidak cukup untuk menanggulangi judi *Online*. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif, yaitu: (a) pendekatan represif melalui penegakan hukum yang tegas dan konsisten, (b) pendekatan preventif melalui edukasi dan peningkatan literasi hukum masyarakat, (c) pendekatan teknologis melalui pemanfaatan sistem deteksi berbasis AI, (d) serta pendekatan kolaboratif melalui kerja sama lintas sektor dan internasional. Dengan demikian, efektivitas penanggulangan judi *Online* tidak hanya bergantung pada kekuatan regulasi, tetapi juga pada sinergi antara aparat, teknologi, dan kesadaran masyarakat.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam penanggulangan kejahatan judi *Online* di Kota Kupang telah berjalan secara adaptif melalui pemanfaatan teknologi seperti patroli siber, pemblokiran konten, dan digital forensik, namun efektivitasnya masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh dinamika perkembangan teknologi yang dimanfaatkan pelaku, seperti penggunaan VPN, domain dinamis, dan teknik mirroring situs, yang menyulitkan proses penegakan hukum. Selain itu, rendahnya literasi hukum masyarakat serta adanya sikap apatis terhadap risiko hukum turut menghambat efektivitas penerapan regulasi. Dengan demikian, penegakan UU

ITE masih menghadapi kesenjangan antara norma dan praktik, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif melalui penguatan kapasitas aparat, pemanfaatan teknologi, serta sinergi lintas sektor untuk menghadapi kompleksitas kejahatan judi *Online*.

### Saran

Untuk meningkatkan efektivitas penanggulangan judi *Online*, pemerintah perlu memperkuat kebijakan dan konsistensi penegakan hukum guna menciptakan efek jera yang optimal, serta mengoptimalkan peran Satuan Tugas pemberantasan judi *Online* melalui peningkatan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat. Selain itu, peningkatan literasi hukum dan digital masyarakat menjadi penting, dengan melibatkan peran keluarga, khususnya orang tua dan generasi muda, sebagai agen pencegahan terhadap penyalahgunaan teknologi. Di sisi lain, diperlukan penguatan kolaborasi antara pemerintah, aparat penegak hukum, dan platform digital dalam pengawasan serta pemblokiran konten ilegal berbasis teknologi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan data dan metode agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif, mengingat keterbatasan akses informasi dalam penelitian ini.

### DAFTAR REFERENSI

- Adli, M. (2015). *Pengantar hukum pidana*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Ajhari, A. A. (2024). Analisis keamanan sistem pembayaran digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Info Kripto*, 18(3), 119-125. <https://doi.org/10.56706/ik.v18i3.112>
- Arief, B. N. (2011). *Bunga rampai kebijakan hukum pidana*. Jakarta: Kencana.
- Arief, B. N. (2019). *Kebijakan hukum pidana dalam penanggulangan kejahatan*. Jakarta: Kencana.
- Asriadi. (2021). *Sosiologi hukum dalam perspektif masyarakat*. Makassar: CV. Social Politic Genius.
- Badan Pusat Statistik Kota Kupang. (2023). *Statistik daerah Kota Kupang 2023*. Kupang: BPS Kota Kupang.
- Budiono, A. R. (2014). *Hukum pidana internasional*. Malang: UB Press.
- Fitriani, N. (2024). Pengaruh the pure theory of law dalam perkembangan hukum positivisme di Indonesia. *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat*, 2(1), 63-70. <https://doi.org/10.64578/batavia.v1i6.99>
- Huda, N. (2020). *Hukum dan kejahatan siber di Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, R., & Djanggih, H. (2022). Efektivitas hukum dalam penanggulangan kejahatan siber. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 52(2), 145-160.
- Nainggolan, J. (2021). Penegakan hukum terhadap kejahatan siber di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 10(1), 55-70.

- Putra, I. G. N., & Adnyana, I. M. (2020). Partisipasi masyarakat dalam penanggulangan kejahatan siber. *Jurnal Hukum Prasada*, 7(2), 89-101.
- Putri, S. A., & Fardiansyah, A. I. (2025). Pertanggungjawaban pidana terhadap affliator judi online. *Indonesian Journal of Law and Justice*, 2(4), 18-25. <https://doi.org/10.47134/ijlj.v2i4.4390>
- Rafqiah, S., & Rasyid, M. (2023). Dampak sosial perjudian online terhadap interaksi masyarakat. *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 3(1), 45-58.
- Raharjo, A. (2020). *Cyber crime: Pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berbasis teknologi*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Sahputra, R., et al. (2022). Dampak psikologis perjudian online pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 18(2), 120-135.
- Sitompul, A. (2018). Dampak sosial ekonomi perjudian dalam masyarakat. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 33-45.
- Soekanto, S. (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suhariyanto. (2019). Evaluasi implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Kebijakan Publik*, 10(2), 101-115.
- Widodo. (2023). Strategi penanggulangan kejahatan siber berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi dan Hukum*, 6(1), 77-90.
- Wiraejah. (2023). Hubungan perjudian online dengan tingkat stres mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 88-99