

---

## ANALISIS DAMPAK JUDI ONLINE SLOT PADA MASYARAKAT KOTA PERDAGANGAN SEBRANG DALAM PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH

Astrid Pane<sup>1</sup>, Melisa<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

[astridnurafidillah42@gmail.com](mailto:astridnurafidillah42@gmail.com)<sup>1</sup>, [melisacomel150@gmail.com](mailto:melisacomel150@gmail.com)<sup>2</sup>

---

Received: 15 Desember 2023

Revised: 16 Desember 2023

Approved: 30 Desember 2023

---

### Abstract

*With the development of technology, gambling has now moved to a slightly more elite venue. Technological advancements have changed the way gambling is played. Now gambling doesn't have to hide like it used to. Only by using a computer that has an internet connection can we play these prohibited games. The objectives of this study are: (1) Describe and analyze the online gambling community, (2) family reactions to internet gambling offenders; (3) the impact of online games on the decline of social values in society. The location of this research is Seberang trading city. This research used a phenomenological approach. The findings of this study indicate that online gambling undermines social values in the community of Kota Perdagangan Seberang. One of them in this case includes a decrease in material values. If the perpetrator loses money through online gambling, they will run out of money. The key value is that if the perpetrator loses in online gambling, the perpetrator's action is to pledge his goods and do various ways to get money to do online gambling. Online gambling winnings also have a religious value that is used by the perpetrators to get drunk.*

**Keywords:** Society, Online Gambling, Social Values

### Abstrak

*Dengan berkembangnya teknologi, perjudian kini berpindah ke tempat yang sedikit lebih elit. Kemajuan teknologi telah mengubah cara perjudian dimainkan. Kini perjudian tidak harus bersembunyi seperti dulu. Hanya dengan menggunakan komputer yang memiliki koneksi internet kita sudah bisa memainkan game-game terlarang tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan dan menganalisis komunitas perjudian online, (2) reaksi keluarga terhadap pelaku perjudian internet; (3) dampak game online terhadap merosotnya nilai-nilai sosial di masyarakat. Lokasi penelitian ini adalah kota perdagangan Seberang. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian online menggerogoti nilai-nilai sosial di masyarakat Kota Perdagangan Seberang ini. Salah satunya dalam hal ini termasuk penurunan nilai material. Jika pelaku kehilangan uang melalui perjudian online maka akan kehabisan uang. Nilai kuncinya adalah jika pelaku kalah dalam perjudian online maka tindakan pelaku adalah menjaminkan barangnya dan melakukan berbagai cara agar mendapatkan uang untuk melakukan judi online tersebut. Kemenangan judi*

*online juga mempunyai nilai religi yang dimanfaatkan pelakunya untuk mabuk-mabukan.*

**Kata Kunci:** Masyarakat, Judi Online, Nilai-Nilai Sosial

## **Pendahuluan**

Seiring berjalannya globalisasi, fenomena yang terjadi di masyarakat sejalan dengan pola perilaku sosial tertentu. Dengan semakin kompleksnya perkembangan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi, perilaku sosial masyarakat cenderung berubah. Berbagai kemajuan tersebut juga berdampak pada merosotnya nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat, yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai permasalahan sosial. Oleh karena itu, tidak mudah untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan masyarakat yang sangat kompleks. Sulitnya beradaptasi dan beradaptasi menimbulkan kebingungan, ketakutan, dan berbagai pertentangan, baik yang tampak maupun yang tersembunyi, eksternal maupun internal. Faktanya, sangat sedikit orang yang berperilaku sedemikian rupa sehingga menyimpang dari norma dan melakukan apa yang mereka inginkan tanpa mengkhawatirkan orang lain. Salah satu kasus yang perlu dicermati lebih detail adalah perjudian yang saat ini marak di masyarakat dan terus meningkat.

Perjudian adalah salah satu bentuk penyakit sosial dan kejahatan. Karena perjudian dilarang dalam Islam dan taruhan serta permainan dianggap dosa atau aktivitas ilegal, Hakekat perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat bangsa dan negara. Penyelenggaraan perjudian mempunyai dampak yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat terutama bagi generasi muda, oleh karena itu perlu diupayakan agar masyarakat menjauhi hal tersebut yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Perjudian dapat menjadi penghambat bagi pembangunan nasional yang beraspek materil, karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas, sedangkan pembangunan membutuhkan orang yang giat dalam bekerja dan bermental kuat. Sangat beralasan kemudian judi harus dicarikan cara dan solusi yang rasional untuk suatu pemecahannya, karena sudah jelas judi merupakan masalah sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat. Peningkatan perjudian berdampak negatif pada sistem sosial itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Carton (2015) yang menyatakan bahwa perjudian merupakan salah satu penyakit sosial

yang tidak dapat dengan mudah diberantas secara lintas generasi sepanjang sejarah. Dalam konteks ini, penyakit masyarakat mengacu pada perilaku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat, atau tidak sesuai dengan perilaku yang berlaku. Seperti diketahui, perjudian merupakan kegiatan yang jelas-jelas melanggar hukum dan kerangka hukum yang digunakan untuk memancing pelaku kasus perjudian online, yaitu pada pasal 27 (2) sampai dengan Pasal 45 (1) Undang-Undang Nomor 27 Tahun 19 Tahun 2016 tentang Informasi. Dan transaksi elektronik, kecuali UU No. 27 ayat 2.19/2016 yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik. Karena berjudi membuat orang malas dan menjadi tidak tau malu.

Dengan berkembangnya teknologi, perjudian telah berpindah ke ranah elit. Sebab, berkat kemajuan teknologi, perjudian tidak lagi semisterius dulu. Anda bisa memainkan game haram ini hanya dengan duduk nyaman di depan komputer yang terhubung dengan internet. Sistem komputer yang mencakup seluruh bidang kehidupan, seperti sistem pengiriman uang, pergerakan informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang tersebar hampir merata di seluruh dunia, saat ini memfasilitasi berkembangnya perjudian yang disebut perjudian online Online. Keberadaan perjudian online sebagai perkembangan teknologi negatif pada industry elektronik perlu dilihat dari berbagai sudut pandang, mengingat dampaknya terhadap pelakunya. Bagaimana hal ini mempengaruhi penggunaan game online menjadi jelas ketika Kita menyadari bahwa kerugian yang ditimbulkannya sangat besar. Beberapa contoh penjudi online mencakup keluarga di rumah yang kelaparan karena kekurangan uang, atau orang yang kehilangan uang karena berjudi dan harus menjual barang berharga mereka. Bermain judi online mempunyai banyak dampak negatif. Ini adalah sebuah tragedi di negara-negara maju di mana ilmu pengetahuan dapat mencapai hampir semua hal, yang menyebabkan hilangnya keyakinan agama dan kendali moral.

Dampak kasus Judi Online Slot ini juga terjadi di Kota Perdagangan Sebrang. Dimana seorang pecandu Judi Online Slot mengalami kekalahan secara terus-menerus yang mengakibatkan ia kehabisan uang dan akhirnya telilit hutang yang sulit dibayarkan. Hal ini dapat menimbulkan kejahatan-kejahatan lain misalnya mencuri barang milik orang lain. Misalnya uang, handphone yang dapat dijadikan uang sebagai modal untuk seseorang berjudi. Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh fenomena judi online terhadap kemerosotan nilai sosial masyarakat yang bermain judi online di Kota Perdagangan

## *Analisis Dampak Judi Online Slot Pada Masyarakat Kota Perdagangan Sebrang Dalam Perspektif Fiqih Muamalah*

Sebrang. Menurut Notonegoro, nilai sosial yang dimaksud adalah nilai sosial, yaitu nilai material, nilai kehidupan, dan nilai agama orang yang bermain judi online.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian dilakukan di Kota Perdagangan Sebrang. Dalam penelitian ini, sumber data dipilih secara sengaja, yaitu untuk alasan atau pertimbangan tertentu. Sumber informasi utama dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari pemain judi online berusia 17-40 tahun. Fokus kajian ini adalah dampak fenomena judi online slot terhadap merosotnya nilai-nilai sosial di kalangan anak muda maupun orang tua di Kota Perdagangan Sebrang. Dalam hal ini, yang dimaksud nilai sosial yaitu nilai material, nilai kehidupan, dan nilai religius orang yang bermain online. Lokasi ini dipilih karena toko tersebut melayani semua kalangan judi online dari muda hingga tua. Sehingga mengurangi nilai sosial para gamers online. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

### **Hasil dan Pembahasan**

Dampak Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Masyarakat di Kota Perdagangan Sebrang. Semua hal yang kita lakukan tentu saja memiliki dampak setelah dilakukan, baik dampak positif maupun dampak negative yang akan dirasakan oleh pelakunya sendiri atau bahkan orang disekitarnya. Tentu saja, hal ini berlaku juga dirasakan bagi para pemain Judi Online Slot di Kota Perdagangan Sebrang. Dampak yang mereka dan bahkan lingkungannya rasakan dari kasus perilaku yang mereka lakukan ini tentu saja berdampak negative.

### **Nilai Material**

Nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia berguna bagi kehidupan fisik manusia atau kebutuhan fisik manusia dalam kaitannya dengan nilai material tersebut. Dengan demikian, apapun yang dapat dijadikan sebagai pengisi mental atau fisik memiliki nilai material (Suyahmo,2014). Perjudian online memberikan dampak negatif bagi masyarakat Kota Perdagangan Sebrang. yang melakukannya yaitu melemahnya nilai materi, termasuk pelaku kehabisan uang. Kehabisan uang merupakan efek negatif yang terjadi akibat judi online slot. Uang jelas menjadi hal utama dalam permainan judi ini. Karena pemain mempertaruhkan uang,

jika kalah taruhan, tentu saja taruhannya akan hilang, dan jika sering kalah dalam berjudi, pasti akan kehabisan uang. Dan hal ini dapat menyebabkan mereka harus meminjam uang orang lain untuk bertahan hidup sampai pelaku memiliki uang kembali.

### **Nilai Vital**

Nilai vital pada hakikatnya ialah segala sesuatu yang berguna bagi seseorang agar dapat melakukan aktivitas kehidupan atau berguna bagi orang lain agar dapat melakukan aktivitas atau fungsi (Suyahmo, 2014). Perjudian online slot berdampak negatif pada nilai-nilai kehidupan para penjahat di Kota Perdagangan Sebrang, yaitu para penjahat yang bermain judi online slot di Kota Perdagangan Sebrang, jika kalah berjudi, sikap atau tindakan pelaku tersebut negatif. Judi online dapat berdampak buruk pada kesehatan mental seseorang. Kehilangan uang dan perasaan bersalah setelah kekalahan dapat menyebabkan stres dan kecemasan. Pemain yang kecanduan juga dapat mengalami gejala depresi, seperti perasaan sedih yang mendalam dan kehilangan minat pada aktivitas lain di luar perjudian. Hal yang ditemukan di lapangan yaitu pelaku ada yang melakukan pinjaman uang secara terus menerus hanya untuk memenuhi kebutuhan atau menikmati judi online slot di Kota Perdagangan Sebrang.

### **Nilai Keagamaan**

Nilai agama yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kerohanian seseorang yang bersifat spiritual sama dengan jiwa atau hati seseorang. Nilai-nilai religi ini dapat dibedakan menjadi empat macam: (1) nilai kebenaran yang bersumber dari akal manusia (hubungan, akal, cipta), (2) nilai keindahan atau nilai estetika yang bersumber dari unsur-unsur manusia. perasaan (esthetis, Gefühl, rasa), (3) nilai kebaikan, atau nilai moral yang timbul dari kehendak (will, wollen, purpose) seseorang, (4) nilai religi, yaitu nilai religi yang tertinggi dan mutlak. Nilai religi ini bersumber dari keyakinan atau keyakinan masyarakat (Suyahmo, 2014).

Dengan bermain judi online juga berdampak terhadap keagamaan seseorang, dan salah satu dampak yang ditimbulkan ialah melalaikan pelakunya dari mengerjakan shalat dan melakukan ibadah-ibadah yang lain. Amalan judi dan perjudian adalah suatu penyakit yang telah lama berada di kehidupan masyarakat sejak zaman dahulu. Secara umum judi mudah menarik minat manusia sehingga menjadi penyakit yang susah diobati karena sifat buruk manusia yang rakus akan harta dan suka kepada kesenangan

dan harta benda, lebih- lebih lagi jika kesenangan itu dijangkau dengan cepat dan mudah tanpa perlu berusaha keras.

### **Perspektif Fiqih Muamalah**

Ulama fiqhi sepakat bahwa al-maysir itu haram hukumnya, hanya mereka berlainan pendapat mengenai ayat yang mengharamkannya. Alasan pelarangan judi didasarkan pada firman Allah subhanallahu wa ta'ala dalam Qs Al Maidah ayat 91.

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan.*

Ayat di atas merupakan pengantar tentang larangan khamir dan judi (maysir), kecuali bahwa kemaslahatan judi adalah kemaslahatan setiap orang yang terlibat di dalamnya, yang penghasilannya dapat digunakan untuk dirinya dan keluarganya. Namun, manfaat ini tidak sebanding dengan kerugiannya, dan kerugiannya jauh lebih besar daripada manfaatnya. Kerusakan yang dilakukan berkaitan dengan pikiran dan agama.

Judi dalam pandangan fiqhi disebut maysir, maysir samahalnya dengan khamar, keduanya adalah perbuatan keji yang diharamkan dalam al-qur'an. Para fuqaha tidak menempatkan perjudian sebagai salah satu pembahasan dalam delik pidana, jika dilihat dari hukum Islam, maka larangan tentang perjudian dirangkai dengan khamar berdasarkan hal yang dimaksud cukup beralasan jika perjudian termasuk salah satu tindak pidana, yang konsekuensi atau sanksi hukumnya disejajarkan dengan tindak pidana khamar.

**Tabel 1.**  
**Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial di Kota Perdagangan Sebrang.**

Nilai-nilai sosial	Dampak judi online
Nilai material	Habisnya uang atau tidak stabilnya keuangan pelaku Judi Online.
Nilai vital	Habisnya barang-barang berharga yang pelaku miliki.

Nilai Keagamaan	Meninggalkan kewajiban sebagai makhluk beragama seperti sholat. Hanya karena terlalu fokus berjudi
-----------------	--

Berdasarkan hasil penelitian dalam table tersebut, ternyata peneliti menemukan kesamaan nilai yang melemah pada pelaku judi online slot yang sesuai pada pernyataan Notonegoro dalam suyahmo (2014) yang mencakup tiga nilai tersebut.

Ternyata akibat yang dirasakan oleh pelaku Judi Online Slot di Kota Perdagangan Sebrang, sejalan dengan akibat yang dirasakan oleh pelaku Judi Online (2013), didalam penelitian tersebut mereka juga memaparkan bahwa judi berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang. Temuan peneliti, juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Machsun dkk (2015). Bahwa dampak yang dirasakan oleh pelaku judi setelah bermain judi online bermacam-macam ada yang keuangannya menjadi tidak stabil, aktivitas akademik mulai terganggu, kesehatan mulai menurun diakibatkan seringnya begadang, dan kepribadian yang berubah seperti meminjam uang dan berbohong kepada orang tua.

Perjudian merupakan salah satu kejahatan yang sering terjadi dan menimbulkan keresahan bagi masyarakat. Tindak pidana tersebut terjadi karena keadaan masyarakat yang tidak stabil baik dari segi agama, ekonomi, moralitas, dan kesadaran hukum. Perkembangan teknologi informasi akibat adanya Internet telah memunculkan bentuk kejahatan perjudian yang baru yaitu perjudian melalui Internet (perjudian online).

Perjudian disebut juga perjudian, yang melibatkan pertarungan uang atau sesuatu yang bernilai nyata pada suatu peristiwa dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama memperoleh uang tambahan atau barang berwujud.

Perjudian online menimbulkan permasalahan baru, terutama dalam hal alat bukti, dimana perjudian biasa melibatkan penggunaan peralatan seperti dadu dan kartu, dan uang yang digunakan dalam taruhan cukup untuk diperhitungkan. Sebaliknya, dalam perjudian online, permainan dengan probabilitas dimainkan seperti permainan komputer biasa. Untuk perjudian yang dilakukan di Internet, taruhan anda tidak akan diserahkan, melainkan akan ditransfer langsung ke nomor rekening anda yang tertera di website. Kejahatan jenis ini tidak mudah dihilangkan dari masyarakat, apalagi sifatnya yang lebih privat dan tertutup sehingga memudahkan pelakunya untuk melakukan kejahatan tersebut.

Menyikapi krisis ini, pemerintah telah mengeluarkan undang-undang yang dapat menjerat para pelaku perjudian online, mengingat KUHP khususnya pasal 303 sudah

*Analisis Dampak Judi Online Slot Pada Masyarakat Kota Perdagangan Sebrang Dalam Perspektif Fiqih Muamalah*

dianggap tidak relevan lagi bagi pelaku kejahatan perjudian online. Saat ini Undang-Undang Informasi dan Elektronika Nomor 11 Tahun 2008 atau lebih dikenal dengan UU ITE merupakan undang-undang yang dapat menjerat pelaku kejahatan perjudian online.

Adanya undang-undang ini dapat dianggap memberikan keuntungan bagi pelaku kejahatan dunia maya, khususnya kejahatan perjudian online. Masalah dalam pembuktian kasus perjudian online klasik, karena pelaku kejahatan dunia maya sendiri diatur berdasarkan Pasal 27(2). Hal itu diatur dalam Pasal ayat 5 (1) yang merupakan perluasan dari alat bukti yang terdapat dalam KUHAP. Para pembuat undang-undang berupaya mengubah Undang-Undang Nomor /11 Tahun 2008 tentang Undang-Undang Informasi dan Elektronik menjadi undang-undang yang bisa menjebak para pelaku kejahatan dunia maya, khususnya perjudian online, namun untuk membuat undang-undang itu mudah bukan.

Undang-undang ini akan efektif diterapkan dalam kehidupan seluruh masyarakat. Oleh karena itu, aparat penegak hukum mempunyai peranan penting dan penting dalam menciptakan keamanan dan ketertiban masyarakat dengan berupaya meminimalisir terjadinya tindakan kriminal dalam perjudian online. Upaya yang dilakukan meliputi inisiatif hukum pidana yaitu upaya penegakan hukum melalui peraturan perundang-undangan, dan inisiatif non kriminal yaitu upaya non hukum melalui teknologi. Namun, banyak kendala yang dihadapi dalam penegakan hukum, baik melalui peraturan hukum, lembaga penegak hukum itu sendiri, maupun masyarakat.

Berikut contoh kasus terhadap judi online yang melibatkan kaum muda, anak, maupun orang tua:

Berdasarkan penelusuran, Minggu (23/7/2023), terdakwa Helwarni. Majelis hakim menjatuhkan hukuman 6 bulan penjara kepada Herwalni pada 22 Juni 2023.
--

Berdasarkan penelusuran, Kamis (10/8/2023), terdakwa Nanang Abdurrahman. Majelis hakim menjatuhkan hukuman 8 bulan penjara, dan kepada Andik 4 bulan penjara.
---

Hukuman ini jauh di bawah ancaman maksimal di Pasal 303 KUHP yang mengancam maksimal 10 tahun penjara.
--

Pasal 303 KUHP ayat 1 berbunyi : Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak RP.25.000.000-,
---

- |  |
|--|
| A. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan dijadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan 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 suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara. |

### **Kesimpulan**

Pelaku judi online di Kota Perdagangan Sebrang memiliki dorongan atau harapan untuk menang. Pelaku yang menyelenggarakan judi online di Kota Perdagangan Sebrang adalah orang yang sudah kecanduan judi atau yang diketahui pelaku sebelum datang ke tempat penjualan transaksi untuk bermain judi online. Fenomena judi online di Kota Perdagangan Sebrang, meruntuhkan nilai-nilai sosial orang-orang yang terlibat di dalamnya. Dampak tersebut antara lain kemerosotan nilai materi yang terjadi saat pelaku mengalami kerugian saat berjudi online, saat kehabisan uang, kemerosotan nilai hidup terlihat saat kalah dalam permainan judi online, melakukan aksi kriminal menggadaikan barang. barang dagangannya telah ludes dan melemahnya nilai-nilai agama juga berpengaruh ketika pelaku memenangkan judi online, memanfaatkannya untuk kesenangan pribadinya, misalnya dalam keadaan mabuk.

Berbagai saran disampaikan kepada para pelaku Judi Online Slot terkait fenomena judi online di lingkungan sekitar. Aktor dewasa diharapkan memiliki pengetahuan dan visi yang luas, aktor harus mampu memperkuat nilai-nilai sosial melalui tindakan yang positif dan bermanfaat. Tindakan positif ini dapat membantu pelaku menghindari perjudian online. Bagi keluarga, sebagai keluarga yang berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai sosial pada pelaku khususnya orang tua. Keluarga harus mampu memperkuat kelembagaan keluarga dengan menanamkan fungsi keluarga, memelihara landasan norma sosial, dan memperkuat landasan pendidikan agama. Bagi masyarakat Kota Perdagangan Sebrang, Warga masyarakat harusnya juga memiliki kontrol sosial yang ketat kepada setiap warga masyarakatnya.

**Daftar Pustaka**

- Budi Setyawan, Perbandingan Konvensi Cyber Crime Dengan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, <http://rangselbudi.wordpress.com>, diakses tanggal 29 Maret 2014.
- Fashri, F. *Pierre Bourdieu Menyikap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra, 2014.
- Fiftiana Widia U, dkk, *Karakteristik Perjudian Online*, <http://6dputri.blogspot.com> (17 Maret 2014).
- Hamzah. *Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer*, Jakarta: Sinar Grafika, 1990.
- Holdsworth, L., Nuske, E., Tiyce, M., dan Hing, N. (2013). *Impacts of Gambling Problems on*.
- Kartono, K. *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Markebiz, “*Integrasi Cyberlaw di Elelctronic Business*”. Modul Workshop Cyberlaw. Pusdiklat FH UII Kerjasama dengan Marketbiznet, Yogyakarta 23, 24, 25 Nopember 2000.
- Machsun, M., Yuliatin, dan Rispawati. 2015. Fenomena Judi Online pada Kalangan Mahasiswa di Kota Mataram. Laporan Penelitian. Mataram NTB: FKIP Universitas Mataram.
- Partner’s: Partner’s Interpretations. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*.
- Suyahmo. *Filsafat Pancasila*. Semarang: Magnum Pustaka Utama, 2014.
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.