

## FENOMENA JUDI BOLA ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA

**Penulis** : Bima Aditya, Susilahati, Irhamni Rahman  
**Institusi** : Universitas Muhammadiyah Jakarta  
**Email Korespondensi** : Gohoks123@gmail.com  
**DOI** : 10.53947/perspekt.v2i2.345

### Abstrak

Judi merupakan aktivitas patologis yang sampai saat ini masih banyak dilakukan oleh sebagian anggota masyarakat, termasuk mahasiswa. Perkembangan teknologi yang begitu cepat mempermudah praktik judi melalui jaringan internet atau dikenal dengan judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena judi bola online di kalangan mahasiswa, bagaimana respons masyarakat atas fenomena judi bola online, dan bagaimana respons atau tanggapan masyarakat terhadap mahasiswa yang melakukan judi bola online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terlibat dalam melakukan judi bola online. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) untuk dapat mengikuti judi online harus terlebih dahulu memiliki akun, (2) mereka mengetahui permainan judi bola online adalah hasil belajar dari teman-temannya, (3) mereka menyukai judi bola online karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu karena (a) jauh dari proses hukum karena tidak diketahui oleh orang lain, (b) bisa main kapan saja dan di mana saja yang penting jaringan internet terhubung, dan (c) judi online kendati dengan modal sedikit, katakanlah dua puluh lima ribu rupiah, jika banyak klub bola yang dipilih dan menang bisa dapat satu juta lebih. sehingga banyak di antara mahasiswa yang kecanduan dan mereka seakan-akan tidak peduli berapa uang yang mereka habiskan begitu saja, (4) masyarakat merasa kecewa dan merasa kasihan terhadap mahasiswa melakukan judi bola online, oleh karenanya mereka mengharapkan ada tindakan tegas pemerintah untuk memblokir situs judi online supaya tidak merusak para generasi muda sebagai generasi penerus.

**Kata Kunci:**  
 judi online  
 mahasiswa  
 masyarakat

### Abstract

*Gambling is a pathological activity that is still being carried out by some members of society, including students. The rapid development of technology has made it easier for the practice of gambling via the internet or by means of online gambling. This study aims to find out the phenomenon of online soccer gambling among students, how is the community's response to the phenomenon of online soccer gambling, and how is the public's response or response to students who do online soccer gambling. This research is a qualitative research. The informants in this study were students who were involved in online soccer betting. Data collection uses interview and documentation techniques. The data analysis technique used is data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that (1) to be able to take part in online gambling, they must first have an account, (2) they know that online soccer gambling games are the result of learning from their friends, (3) they like online soccer gambling because it has several advantages, namely because (a) away from the legal process because other people don't know about it, (b) can play anytime and anywhere as long as the internet network is connected, and (c) online gambling even with a small amount of capital, say twenty five thousand rupiahs, if there are many clubs The ball that is selected and won can get one million more. so that many of the students are addicted and it seems as if they don't care how much money they just spend, (4) the public feels disappointed and feels sorry for*

**Keywords:**  
 online gambling  
 student  
 public

*students doing online soccer gambling, therefore they expect strict government action to block gambling sites online so as not to damage the younger generation as the next generation.*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan pesat. Hampir di seluruh penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Segala aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia. Keterbatasan jarak yang memisahkan antara satu individu dengan individu lain dapat dikesampingkan dengan semakin berkembangnya teknologi. Jika zaman dahulu dalam berkomunikasi hanya dapat menggunakan surat dan telepon sekarang sudah dapat menggunakan video call maupun skype yang memungkinkan dua individu untuk saling bertatap muka di depan layar handphone atau komputer untuk saling bertukar informasi sehingga kendala jarak yang jauh tidak begitu terasa.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai fitur masing-masing dengan segala keunggulan dan kelebihan seperti smartphone, tablet, laptop, yang hampir ke semua itu memiliki fitur yang bisa digunakan untuk mengakses internet dari mana pun dan kapan pun, banyak masyarakat luas yang

memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut bahkan cenderung bergantung pada kemajuan teknologi yang tentunya memberikan berbagai dampak dalam kehidupan manusia. Dampak yang ditimbulkan bisa bersifat positif seperti kemudahan mengakses informasi, kemudahan dalam berkomunikasi, dan lain-lain, tetapi dampak negatifnya juga selalu mengiringinya seperti membuat orang menjadi malas, terlalu bergantung pada perkembangan teknologi yang ada, internet digunakan untuk mengakses hal-hal yang buruk seperti situs porno dan lain-lain. Teknologi merupakan salah satu produk dari modernitas yang telah mengalami kemajuan begitu pesat. Pada penghujung abad ke-20 telah ditemukan beberapa karya dibidang teknologi di mana salah satunya adalah internet. Kehadiran internet memberi dampak yang luar biasa terhadap manusia. Pada awalnya, teknologi internet merupakan sesuatu yang bersifat netral, yaitu bebas nilai, tidak dapat dilekati sifat baik ataupun jahat. Akan tetapi pada perkembangannya, internet membawa dampak positif maupun negatif. positifnya adalah membuka peluang munculnya pihak-pihak untuk menyalahgunakan internet. Kejahatan lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan internet sering disebut dengan istilah cyber crime.

Pengamatan peneliti sebagai pengguna internet aktif, menemukan sebuah fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia

melakukan kegiatannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Peneliti menyoroti sebuah fenomena yang menarik di tengah masyarakat dalam bentuk permainan judi online. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan judi online dalam bentuk website. *Because football is everything*, begitulah kiranya slogan yang menggambarkan kecintaan seseorang pada dunia sepak bola.

Di Indonesia sendiri sepak bola sudah mendarah daging dan menjadi tontonan wajib bagi kebanyakan orang. Maka tak jarang hampir disetiap pertandingan sepak bola dalam negeri tiket terborong habis, dan bagi mereka yang gemar menonton liga internasional seperti: Inggris, Itali, dan Spanyol juga tak mau kalah. Mereka melakukan nobar (nonton bareng) di beberapa cafe, halaman, ataupun lapangan. Kesemuanya itu sudah menjadi lifestyle bahkan dapat dikatakan juga sebagai ajang eksistensi diri di kalangan masyarakat.

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi tersebut masalah yang telah dikemukakan di atas yaitu judi online menjadi masalah serius akibat perkembangan teknologi dan kegemaran masyarakat akan olahraga sepak bola tersebut. Penyedia jasa permainan judi online memberikan kemudahan bagi para pelaku untuk melakukan transaksi judi. Bersamaan dengan kemajuan zaman, permainan judi online pun cukup mengalami perkembangan. Hal tersebut dapat terjadi karena permainan ini memang memberikan kemungkinan

keuntungan yang cukup besar apabila memenangkannya serta sangat praktis untuk dilakukan. Selain dikarenakan faktor perkembangan fasilitas yang mendukung, sebenarnya permainan ini juga berdasarkan permainan judi yang sudah sangat melekat dengan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Dewasa ini fenomena judi bola online marak terjadi dikalangan mahasiswa karena dipicu dengan kecintaan mahasiswa terhadap sepak bola. Hal lain yang memicu maraknya judi bola online dikalangan mahasiswa ini yaitu karena hasil yang diperoleh sangat besar serta keefektifan dan sistem yang digunakan lebih mudah untuk melakukan judi tersebut.

Perilaku judi merupakan perilaku penyimpangan yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi online, dapat terjadi karena terdapat sesuatu yang membuat mereka tertarik yakni kemungkinan keuntungan yang akan didapatkan serta mereka merasa akan lebih menguntungkan apabila mereka melakukannya dari pada tidak meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalamnya. Mahasiswa yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa, terpengaruh oleh adanya situs permainan judi bola online. Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan ini memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat di dalamnya, jika tetap pada tren seperti saat ini maka permainan judi online akan tetap menjadi pilihan kegiatan bagi sebagian orang. Mengandalkan efektivitas serta aturan atau sistem yang sederhana, judi mendapatkan tempat tersendiri di hati para

pelakunya sebagai aktivitas yang sulit untuk ditinggalkan.

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan melalui interaksi dengan sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi online. Disini saya mengamati bahwa fenomena judi online sangat mudah mempengaruhi para mahasiswa karena mereka melihat nominal uang yang dikalikan dalam judi online sangat besar meskipun mereka melakukan transaksi hanya Rp. 25.000 tetapi kalau dikalikan dengan banyaknya klub yang mereka ambil sebagai taruhan maka akan besar juga yang dikalikan dan menghasilkan uang yang banyak kalau mereka menang sehingga disinilah faktor yang mempengaruhi mereka sehingga mereka selalu bermain judi bola online dan tidak mau ketinggalan dalam setiap ajang pertandingan sepak bola, baik liga domestik maupun liga top Eropa, sehingga setiap malam mereka kurang tidur akibat hanya menunggu pertandingan akibat penasaran dengan taruhannya dan saya kira hal ini merupakan sebuah masalah besar yang tidak bisa dipandang dengan sepele karena akan berdampak pada perilaku menyimpang bagi para generasi sekarang.

Pada hakikatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesucilaan maupun hukum serta dapat membawa dampak buruk bagi mentalnya, ekonomi. Meski demikian, saat ini semakin banyak macam dan bentuk judi yang kita temukan dalam masyarakat sehari-hari, baik yang dilakukan secara terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Pada mulanya perjudian sepak

bola online yang dilakukan mahasiswa berawal dari iseng-iseng mengisi kesibukan waktu senggang untuk menghibur hati, menambah keseruan dalam menonton sepak bola, namun lambat laun menjadi candu untuk menghasilkan uang terus menerus. Mahasiswa bermain judi tersebut tidak hanya di warnet, tetapi juga di kos-kosan dengan laptop bahkan di smartphone pribadi mereka. Adapun model perjudian dalam permainan judi bola online bermacam-macam seperti sistem taruhan menang-kalah-seri, tebak skor, taruhan dengan *voor*, dan bola *under* atau *over*. Namun dari yang peneliti temukan mahasiswa cenderung memilih untuk bermain dengan jenis taruhan *mix parlay* karena dengan bermodal sangat kecil bisa mendapat keuntungan sangat besar. Dari fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui mengapa muncul judi online dikalangan mahasiswa yang berdomisili di jalan H. Ridi Kec. Pesanggrahan, Kel. Ulujami, Kota Jakarta Selatan, dan bagaimana respons masyarakat atas fenomena judi bola online.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### INTERNET

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada di seluruh dunia. Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.

## • PENGERTIAN INTERNET MENURUT PARA AHLI :

Lani Sidharta menyatakan bahwa internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini.

Khoe Yao Tung menyatakan bahwa internet adalah jaringan yang satelit komunikasi yang fungsinya sangat beragam dan tentu merupakan pendukung internet di seluruh dunia.

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi antara computer yang besar, yang mencakup seluruh dunia dan berbasis pada sebuah protocol yang disebut TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet protocol). Selain itu internet dapat disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi. Dalam internet banyak sekali terdapat istilah seperti HTML, HTTP, URL, Javascript.

## HANDPHONE

Handphone atau biasa disebut dengan gadget adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

Handphone merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terikat

dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer LabEricsson, selain sebagai alat komunikasi, handphone memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat lima fungsi handphone yang ada di masyarakat. Handphone yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Berikut persentase 5 fungsi handphone bagi masyarakat Indonesia.

1. Sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65%

2. Sebagai simbol kelas masyarakat = 44%

3. Sebagai penunjang bisnis = 49%

4. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36%

5. Sebagai alat penghilang stress = 36%.

## SEPAKBOLA OLAHRAGA FAVORITE MASYARAKAT DAN MAHASISWA

Sepak Bola asalnya dari dua kata yaitu "Sepak" dan "Bola". Sepak/meyepak diartikan menendang dengan menggunakan kaki sedangkan "bola" adalah alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Dalam permainan sepak bola, sebuah bola disepak/tendang oleh para pemain.

Jadi definisi singkat pengertian sepak bola ialah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain, dengan bertujuan memasukan bola ke gawang lawan dan menendang ke sasaran gawang lawan. Dalam permainan sepak bola terdiri dari dua tim yang dimana masing - masing tim terdiri dari 11 orang.

Jadi biasanya ketika teman-teman sesama mahasiswa lagi kumpul samasama dikos-

kosan, hal yang menarik untuk dibicarakan itu adalah masalah sepak bola, karena disetiap individu memiliki selera fans sepak bola yang berbeda katakana, ada yang suka sama klub Chelsea, Real Madrid, Man City dan lain-lain, bicara tentang sepak bola itu bisa dikatakan persoalan yang tidak ada habisnya karena sepak bola merupakan permainan yang dapat mempersatukan bangsa-bangsa.

Biasanya kalau orang laki-laki yang hobi sama permainan sepak bola itu mereka menganggap bahwa dirinya itu laki banget, karena memang pada dasarnya bola itu identik dengan lelaki sejati, itulah slogannya anak jaman sekarang.

### **FENOMENA JUDI BOLA ONLINE**

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan” Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut Berbagai macam bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi. Sebenarnya judi sudah mulai marak dikenal di Indonesia sejak dalam kegiatan perjudian ini disamakan oleh pemerintah sehingga terkesan bahwa itu bukan merupakan sebuah perjudian dan terlihat seperti sumbangan sosial seperti PORKAS atau SDSB (sumbangan dermawan sosial berhadiah) sehingga sebagian masyarakat sudah cenderung terbiasa dan seolah-olah

memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar (Simanjuntak, 1981: 352-354).

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan deskriptif. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.

Metode kualitatif merupakan metode yang memperoleh data didapat dari hasil pengamatan secara langsung ke informan yang diwawancarai lalu dilakukan analisa, kemudian dibuat kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut. Bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap fenomena judi bola online.

Selanjutnya menurut Suradika (2000: 13) penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara terperinci fenomena sosial tertentu.

### **TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan dalam jurnal ini yaitu melakukan observasi dan wawancara

- **OBSERVASI**

Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan observasi partisipan terhadap orang dewasa yang mempunyai hobi dalam bermain judi bola online.

- **WAWANCARA**

Wawancara dilakukan untuk melengkapi data dan memperoleh data yang akurat dari



sumber data yang tepat. Dalam penelitian ini mewawancarai lima orang informan yang merupakan orang dewasa.

#### • STUDI DOKUMENTASI

Studi dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan untuk memperkuat analisa penelitian yang berkaitan dengan fenomena judi bola online dikalangan mahasiswa.

## 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap subjek yang melakukan permainan judi bola online dikalangan mahasiswa diketahui bahwa mereka tidak bisa berhenti untuk bermain judi karena menjadi kebiasaan yang selalu dinantikan ketika sore hingga pagi dini hari di mana pertandingan olahraga sepakbola dilaksanakan di berbagai negara. Sumber keuangan mereka peroleh dari mengambil uang orang tua secara diam-diam atau meminjam kepada temannya.

Beberapa factor yang menyebabkan mereka berani melakukan judi online antara lain (a) rahasia, susah untuk diketahui oleh hukum, (b) fleksibel, bisa main kapan saja dan di mana saja yang penting jaringan internet tersambung, dan (c) keuntungan berlipat ganda, judi bola online biar modal sedikit bisa lipat ganda dan sampai jutaan kalau mereka menang

Pada dasarnya judi online sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang membedakan judi online dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan

internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online yang tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan berbagai model permainan dari pertandingan match perhari dengan beberapa model taruhan walaupun dengan motif yang sama seperti situs agen terpercaya [suhubola.com](http://suhubola.com), [SBObet.com](http://SBObet.com), [Monsterbet88.com](http://Monsterbet88.com).

Model pemasangan taruhan dalam permainan judi online khususnya dalam permainan sepak bola juga bermacam-macam seperti sistem taruhan menangkalah-seri, tebak skor, taruhan dengan voor, over dan under, serta bola jalan. Kalah-menang-seri adalah model taruhan yang dilakukan beberapa saat sebelum kick off dimulai dimana para petaruh harus sudah memasang uang taruhan mereka, sedangkan model taruhan tebak skor adalah taruhan menebak hasil skor pertandingan yang dimainkan. Untuk sistem bola jalan adalah model taruhan yang dapat dilakukan ketika dan selama pertandingan itu berlangsung, sedang kan untuk model taruhan voor terdapat beberapa sistem:

a. Voor  $\frac{1}{4}$  Pada model ini keuntungan uang untuk hasil seri yang diberikan kepada suatu tim.

b. Voor  $\frac{1}{2}$  Pada taruhan ini hasil akhir pertandingan baik menang, kalah, atau seri uang taruhan akan didapat dengan penuh.

c. Voor  $\frac{3}{4}$  Pada taruhan ini apabila pertandingan berakhir dengan selisih 1 gol maka akan diperoleh  $\frac{1}{2}$  dari uang taruhan.

d. Voor 1 Adalah pertandingan dengan selisih 2 gol untuk tim yang memberikan voor.

Judi bola online adalah judi yang mempergunakan media internet dan olahraga sepak bola untuk melakukan pertarungan, dimana dalam pertandingan tersebut salah satu penjudi harus memilih tim sepak bola yang akan bertanding, mereka membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang di pertaruhkan dan apabila tim nya menang dalam pertandingan, maka dia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan. Judi sepak bola ini bersifat sembunyi-sembunyi, para petaruh menggunakan ATM, internet banking untuk melakukan cash deposit ke rekening agen situs-situs judi online.

## 5. PENUTUP

Dari uraian yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam fenomena judi bola online yang dilakukan oleh mahasiswa dilatarbelakangi oleh beberapa faktor seperti judi bola online itu bersifat rahasia susah untuk diketahui oleh hukum, judi bola online bisa main kapan saja dan dimana saja yang penting jaringan internet tersambung, keseruan judi bola online biar modal sedikit bisa lipat ganda dan sampai jutaan kalau mereka menang. Fenomena tersebut kian berkembang, di satu sisi terdapat mahasiswa yang sadar namun di sisi lain muncul kemudian mahasiswa-mahasiswa baru yang menggemari judi bola online tersebut.

## 6. REFERENSI

- Arief. (2003). *Kejahatan ciber crime atau computer-related crime menurut perserikatan bangsa-bangsa (PBB:X/2000)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bacher, J. (2002). *Sepak Bola*. Jakarta: Pustaka Harapan.
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial, Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Hamzah., A. (2008). *KUHP dan KUHP-Edisi Revisi 2008*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemitro, R. H. (1985). *Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum dan Masyarakat*. Remadja Karya, Hal 132.
- SWidodo. (2013). *Hukum Pidana Di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik Dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Simandjuntak. (1981). *Pengantar Krimonologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito.
- Suradika, A. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press
- [https://marsellachred.wordpress.com/tag/pen-a-jepang/\(Online\) diakses tanggal 20 Desember 2016](https://marsellachred.wordpress.com/tag/pen-a-jepang/(Online) diakses tanggal 20 Desember 2016)
- [http://miloaismekdi.blogspot.co.id/2011/03/c-harcoal.html \(Online\) diakses tanggal 20 Desember 2016](http://miloaismekdi.blogspot.co.id/2011/03/c-harcoal.html (Online) diakses tanggal 20 Desember 2016)
- <https://adinawas.com/ayat-tentang-judi-dalam-al-quran-besertaartinya.html#ixzz5LnNvAj4G>