

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA  
PERJUDIAN SEPAKBOLA  
(STUDI KASUS DI KALANGAN MAHASISWA UMS)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I  
pada Jurusan Hukum Fakultas Hukum**

**Oleh:**

**GALIH PRASETYO SUBAGIYO**

**C100160227**

**PROGRAM STUDI HUKUM**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN**  
**SEPAKBOLA**  
**(STUDI KASUS DI KALANGAN MAHASISWA UMS)**

oleh:

**GALIH PRASETYO SUBAGIYO**  
**C100160227**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



**(Hartanto, S.H., M.H)**

**NIK/NIDN. 390/0626115901**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN  
SEPAKBOLA  
(STUDI KASUS DI KALANGAN MAHASISWA UMS)**

**OLEH  
GALIH PRASETYO SUBAGIYO  
C100160227**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Hukum  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada Hari Senin, 1 Februari 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

- 1. Hartanto, S.H., M.H  
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Dr. Natangsa Surbakti, S.H., M.Hum.  
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Sudaryono, S.H., M.Hum.  
(Anggota II Dewan Penguji)**

()  
()  
()

**Dekan,**





**Prof. Dr. H. Khudzaifah Dimiyati, S.H., M.Hum  
NIK. 537/NIDN. 0727085803**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan secara penuh.

Surakarta, 1 Februari 2020

Yang membuat pernyataan,



**GALIH PRASETYO SUBAGIYO**  
C100160227

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN  
SEPAKBOLA  
(STUDI KASUS DI KALANGAN MAHASISWA UMS)**

**Abstrak**

Judi atau permainan judi seringkali mengganggu bagi masyarakat, karena seringkali dikaitkan dengan kriminalitas dan penyakit masyarakat. Namun, perjudian kini telah berkembang mengikuti zaman dan mengikuti keinginan para pemainnya, salah satunya adalah mahasiswa yang seringkali terlibat dalam permainan judi sepakbola. Judi sepakbola menjadi primadona dikalangan anak muda tak terkecuali mahasiswa, Mahasiswa yang sudah terjun menjadi pemain judi seringkali melakukan perjudian dengan daring atau bahkan luring untuk memenuhi keinginan bermain judi, tak jarang judi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap mahasiswa, meskipun presentase kekalahan yang diterima lebih besar akan tetapi masih banyak mahasiswa yang melakukan judi bola. Mahasiswa sering melakukan perjudian baik *online* maupun *offline* baik sepakbola atau permainan judi lain hal tersebut karena mahasiswa sudah kecanduan dan didukung dengan berbagai faktor yang mengakibatkan mahasiswa justru sering melakukan perjudian.

**Kata Kunci:** perjudian, judi sepakbola, mahasiswa

**Abstract**

Gambling or gambling games disturb the community, because it is close to crime and communitu disease. However, gambling has now developed following the times and following the wishes of the players, one of which is students who are involved in the game of football. Football gambling is the favorite one among young people, including collage students. Collage Students who have plugged into gambling players who gambe boldly or even charmingly to fulfill their desire to play gambling, often gambling has quite significant impact on collage students, even though the percentage received is greater, there are still many students who do football gambling. Students often gamble both online and offline, both football or othe gambling games, this is because collage students are addicted and supported by various factors that cause students to often gamble.

**Keywords:** gambling, football gambling, collage student

## **1. PENDAHULUAN**

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan” Dalam bahasa Inggris judi ataupun perjudian dalam arti sempit artinya gamble yang artinya “*play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening*, dan yang terlibat dalam permainan disebut *a gamester* atau *a gambler* yaitu, *one who plays cards or other games for money*”

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.

Sedangkan Sudikno menjelaskan perjudian pada hakikatnya adalah “perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moralitas kesusilaan maupun norma hukum. Perjudian ini dalam hukum pidana dimasukkan ke dalam bentuk kejahatan terhadap kesopanan. Hukum tidak lepas dari kehidupan manusia, maka untuk membicarakan hukum kita tidak dapat lepas membicarakannya dari kehidupan manusia”

Main judi meliputi juga segala perjanjian pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Pada kenyataannya perjudian sepak bola masih banyak ditemukan di elemen masyarakat dari yang masih muda sampai orangtua sekalipun melakukan perjudian ini. Perjudian yang terjadi dimasyarakat menjadi lumrah terjadi karena perjudian ini tidak di tangani dengan baik dan benar. Perjudian sepakbola dapat di kategorikan sebagai perjudian yang mudah karena hanya menebak score siapa yang akan memenagkan suatu pertandingan.

Dewasa ini, perjudian bahkan hadir di kalangan mahasiswa, perjudian semakin merambah yang dulunya hanya dilakukan orang dewasa namun pada saat ini banyak ditemukan perjudian sepakbola di kalangan mahasiswa khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS).

Perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat pada akhirnya merambat ke kalangan mahasiswa yang notabene adalah orang yang sedang menuntut ilmu tetapi malah melakukan praktik perjudian sepakbola. Penyelenggaraan perjudian mempunyai efek negatif dan merugikan moral masyarakat. Khususnya mahasiswa yang sedang menuntut ilmu dengan melakukan perjudiaan faktor apa yang menyebabkan mahasiswa melakukan perjudian dan apa upaya yang benar untuk mengatasi masalah perjudian sepakbola ini. Mengingat makin maraknya perjudian maka harus ditangani dengan benar.

## 2. METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan *yuridis* dan *empiris*, dari sisi *yuridis* penelitian akan dilakukan dengan cara mempelajari bahan-bahan pustaka yang berupa *literature* dan hukum formal yang berlaku atau biasa disebut sebagai penelitian hukum kepustakaan”. Sedangkan sisi *empiris* yang akan digunakan adalah data yang didapat dari wawancara dan data yang diberikan oleh narasumber, akan dianalisis secara *empiris kualitatif*, terutama model analisis *constant comparative*, *rationalistic comparative* dan *kualitatif-logis*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Faktor dan Dampak Judi Sepak Bola di Kalangan Mahasiswa

Dalam perjudian tentu saja ada berbagai faktor-faktor yang mendukung terjadinya suatu perjudian di masyarakat. Menurut Papu Johannes ada beberapa faktor penyebab judi marak di kalangan masyarakat, diantaranya: faktor ekonomi dan sosial, situasional, keinginan untuk mencoba, faktor persepsi tentang peluang kemenangan

Mahasiswa yang telah berkecimpung di dunia perjudian online ini tak jarang merelakan benda-benda yang merupakan pemberian orangtua sebagai fasilitas untuk kuliah yang kemudian dijual untuk dijadikan modal untuk bermain judi. Hal tersebut lantaran sering kali mahasiswa mengalami kekalahan dan untuk mengembalikan uang, mahasiswa akan menjual beberapa barang untuk kembali di mainkan, namun tak jarang mereka juga akan mengalami kekalahan kembali.

Dari perjudian baik *online* atau *offline* yang sering dilakukan oleh mahasiswa ini, mereka menjelaskan bahwa tidak hanya keuntungan semata yang didapatkan, melainkan juga bisa menambah sosial atau jangkauan pertemanan meskipun tidak jarang mereka hanya melakukan perjudian diantara lingkup pertemanan satu kos atau satu lingkungan mereka saja.

Selain itu, perjudian baik secara *offline* atau *online* dapat berdampak terhadap: dampak terhadap prestasi belajar mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh status karena memiliki ikatan dengan perguruan tinggi, mahasiswa juga merupakan calon intelektual ataupun cendekiawan muda dalam lapisan masyarakat yang sering kali dianggap memiliki

status sosial cukup tinggi dalam lapisan masyarakat. Seorang mahasiswa yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan berbagai kegiatan baik di kampus maupun di luar kampus agar mendapat prestasi akademik yang baik seperti yang diharapkan oleh orang tua serta berguna bagi sesama, seharusnya dapat mengatur pola hidupnya dengan baik seperti waktu untuk belajar, bermain bersama teman, mengerjakan tugas, berorganisasi, serta waktu untuk beristirahat.

Berdampak terhadap kesehatan mereka, kebiasaan tidur terlalu larut malam akan berdampak terhadap penurunan fungsi hati di mana salah satu fungsi hati adalah untuk menetralkan racun yang berada di dalam tubuh. Terlebih ditambah dengan mereka mengkonsumsi kopi yang penuh dengan kafein, meskipun kafein baik untuk kesehatan namun apabila dikonsumsi berlebihan akan berdampak buruk terhadap kesehatan.

Kebanyakan mahasiswa yang mengikuti permainan judi online tertarik akan keuntungan yang ditawarkan apabila mereka memenangkannya. Keuntungan menjadi salah satu faktor penyebab mereka hingga ikut dalam permainan judi online, namun pada kenyataannya sebenarnya harapan yang dimiliki oleh para mahasiswa lebih berlandaskan terhadap keyakinan mereka akan kemenangan, karena pada kenyataannya semua kemungkinan masih dapat terjadi begitupun dengan kemungkinan mereka kalah.

Yang mengikuti permainan judi online, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika memasang taruhan dalam permainan judi online, sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat mahasiswa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutup kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima.

### **3.2 Penegakkan Hukum Terhadap Judi Sepakbola**

Perjudian Sepak Bola yang terjadi di kalangan Mahasiswa dilihat dari data yang didapatkan melalui tanya-jawab responden terbagi menjadi 2 (dua) yaitu: Judi sepak bola *offline* merupakan perjudian yang mempertaruhkan pertandingan sepak bola dengan patokan menang-kalah melalui skor yang dicetak oleh team yang diberi taruhan, sistem dari perjudian sepak bola *offline* ini adalah melalui lingkup



pertemanan disekitar mahasiswa, dengan saling bertaruh pada team jagoan masing-masing.

Judi *Offline* memiliki lingkup yang jauh lebih kecil apabila dibandingkan dengan judi *online* karena judi *offline* hanya terjadi pada lingkup pertemanan antar mahasiswa baik di kos-kosan atau lingkup kampus. Hal tersebut menjadi suatu kendala sendiri dalam penegakkannya, karena perjudian *offline* memiliki jaringan yang sangat terselubung, meski begitu kadang mahasiswa menggunakan telepon seluler untuk melakukan transmisi perjudian hanya untuk sekedar menambah jumlah pemain judi yang akan ikut dengan begitu taruhan yang akan dipasangkan akan lebih banyak.

Judi bola *online* merupakan suatu permainan judi yang sangat populer saat ini, judi bola yang menggunakan sistem online ini jauh lebih menguntungkan daripada taruhan bersama teman sendiri. Permainan judi yang secara online ini hampir sama seperti poker *online* dalam cara deposit yaitu dengan mengirim uang kerekening tertentu sebagai modal kita bermain. Tentunya sebagai pemain harus terlebih dahulu mempunyai rekening bank dan kartu Atm.

Judi sepak bola *offline* merupakan perjudian yang mempertarukan pertandingan sepak bola dengan patokan menang-kalah melalui skor yang dicetak oleh team yang diberi taruhan, system dari judi sepak bola *online* ini melalui media sosial baik *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, dan aplikasi media sosial lainnya yang difungsikan sebagai media penghubung antar pemain judi untuk bertaruh, selain melalui media sosial ada banyak situs perjudian online bahkan tidak hanya perjudian sepakbola dalam satu situs, melainkan ada berbagai jenis perjudian yang disediakan dalam satu situs. Melalui situs itu, pemain judi dapat melakukan isi saldo melalui transfer bank tertentu yang telah disiapkan oleh situs, yang kemudian barulah pemain dapat bertaruh dalam perjudian.

Perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) diatur dalam Pasal 303, sanksi pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 ayat (1) yang isinya sebagai berikut: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin; dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; dengan sengaja menawarkan atau

memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Dalam Pasal 303 Ayat (1) tindak pidana perjudian diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh tahun) atau denda paling banyak Rp. 25.000.000.000 (dua puluh lima juta rupiah). Meski begitui, ancaman pidana dalam Pasal 303 KUHP dianggap masih ringan, sehingga pemerintah membentuk Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Dalam Pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dijelaskan sebagai berikut: Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang- undang Hukum Pidana, dari Hukuman penjaara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.

Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah.

Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

Dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Penertiban Perjudian tersebut merubah ancaman pidana tindak perjudian, dari awal mula paling lama 10 (sepuluh tahun) penjara atau denda paling banyak Rp. 25.000.000.000 (dua puluh lima juta rupiah) menjadi pidana pidana paling lama 28 (dua puluh delapan) tahun penjara atau denda paling banyak Rp. 90.000.000.000 (sembilan puluh juta rupiah).

Judi Sepak Bola dengan system *Online* didasarkan pada penggunaan internet dan akses website atau media sosial untuk melakukan judi sepak bola

tersebut. Hal tersebut tentu bersangkutan dengan Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang diatur dalam Pasal 45 ayat (1) yang mengatur tentang Tindak Pidana Perjudian *Online* dan Pasal 27 yang menjelaskan tentang Judi *Online*.

Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi: Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Sedangkan dalam Pasal 27 yang mengatur tentang perjudian adalah pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:

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

Selain sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 27 Ayat (2), dijelaskan dalam Pasal 34 dijelaskan:

*Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:*

- a. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;*
- b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.*

Didalam Pasal 34 menjelaskan tentang perbuatan yang dilarang yaitu dengan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan atau memiliki perangkat keras, perangkat lunak, sandi, atau Komputer yang dirancang secara

khusus untuk memfasilitasi perbuatan yang diatur dalam Pasal 27 Sampai dengan Pasal 33, yang didalamnya Pasal 27 memuat tentang larangan judi *online*. Artinya, selain melakukan perbuatan perjudian melalui tranmisi *Online* dilarang dan dapat dipidana sebagaimana dijelaskan pada Pasal 45 ayat (1), orang yang memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki perangkat keras, perangkat lunak, sandi, atau Komputer yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi perbuatan Perjudian Online sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 27 juga dapat dikenai pidana.

Hambatan yang klasik adalah sulitnya menghukum si pelaku mengingat belum lengkapnya ketentuan pidana yang mengatur tentang kejahatan komputer, internet, dan teknologi informasi (cybercrime) dan belum di terimanya dokumen elektronik (misalnya file komputer) sebagai alat bukti oleh konsep yang dianut KUHP. Alat-alat bukti yang dimaksud adalah: keterangan saksi, keterangan ahli, alat bukti surat, petunjuk, dan keterangan terdakwa.

Hal ini dikarenakan tindak pidana perjudian *online* masih tergolong baru dan masih adanya faktor-faktor yang menjadi kendala penegak hukum dalam menanggulangi terjadinya tindak pidana perjudian online, yaitu: Sulitnya mengumpulkan alat bukti dan menangkap pelaku; Kendala Kepedulian Masyarakat; Kendala Dalam Peraturan Perundang-undangan.

### **3.3 Upaya Pemberantasan Terhadap Judi Sepak Bola Di Kalangan Mahasiswa dan Dampak Perjudian Bagi Mahasiswa.**

Upaya penanggulangan dengan cara ini tidak memakai sarana pidana, tapi berusaha memanfaatkan potensi-potensi di dalam masyarakat secara terpadu. Sasaran utamanya adalah menangani faktor-faktor kondusif terjadinya kejahatan. Faktor kondusif itu berpusat pada masalah-masalah atau kondisi sosial yang secara langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan kejahatan. Pencegahan kejahatan menurut upaya ini didasarkan pada penghapusan sebab dan kondisi yang menimbulkan kejahatan.

Langkah berikutnya untuk mencegah tindak pidana perjudian online adalah memberikan teguran atau peringatan melalui iklan. Seperti yang kita ketahui media-media sosial saat ini sudah banyak digunakan sebagai alat untuk melakukan promosi, pemberitahuan dan lain-lain.

Selanjutnya yaitu dengan dibentuknya Polmas (Polisi Masyarakat) dan Kantibmas (Keamanan dan Ketertiban Masyarakat) yang terdapat dimasingmasing kecamatan dalam mencegah atau menangani terjadinya tindak pidana, khususnya tindak pidana perjudian online. Sistem ini dilakukan dengan cara mendekati diri pada masyarakat dan harus mengetahui kejadian apa yang terjadi dimasyarakat.

Langkah yang terakhir yaitu dengan melakukan razia warung internet secara berkala dan tidak terpusat pada suatu wilayah yang dicurigai saja. Selain itu melarang warung internet buka 24 jam, karena dapat menimbulkan kejahatan baru pada saat malam hari. Langkah-langkah ini memang terlihat susah karena sebagaimana telah diketahui bahwa ada ratusan warung internet di Kota Pekanbaru ini. Tetapi menurut Bapak Brigadir Rinto Situmorang mereka akan mengusahakan agar razia warung internet ini terlaksana secara berkala

#### **4. PENUTUP**

Dalam perjudian *online* atau daring baik judi sepakbola maupun bukan tetapi dilakukan oleh mahasiswa dipengaruhi oleh faktor-faktor antara lain: faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor keinginan untuk mencoba, dan faktor persepsi tentang peluang kemenangan

Dampak yang ditimbulkan oleh perjudian *online* yang dilakukan oleh mahasiswa antara lain: penurunan prestasi mahasiswa, kesehatan, ekonomi, kepribadian mahasiswa.

Penegakkan perjudian ada pada tangan pihak berwajib, meskipun banyak faktor dapat mendukung upaya-upaya penegakkan perjudian dikalangan mahasiswa. Perjudian *Online* sejatinya diatur dalam Pasal 27 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang ketentuan pidananya diatur dalam Pasal 45 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun, selain perjudian *online*, dalam Undang-Undang ITE (UU Nomor 11 Tahun 2008 yang telah dirubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016) mengatur juga tentang siapa saja yang memberikan akses

atau memperdagangkan atau yang lainnya yang memuat Perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 UU ITE dapat dikenai pidana pula.

Upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya perjudian *online* baik judi sepakbola maupun bukan yang dilakukan oleh mahasiswa dapat dilakukan dengan cara Kerjasama antara masyarakat, penegak hukum, kampus dan orang tua dalam melakukan upaya preventif guna mengurangi mahasiswa yang sering bermain perjudian, melakukan Razia ke warung internet (warnet) dan juga memberikan edukasi-edukasi baik melalui iklan maupun sosialisasi dapat membantu mencegah terjadinya perjudian dikalangan mahasiswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Guntara, Teddy. (2014). Penegakkan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online di Kota Pekanbaru. *JOM Fakultas Hukum Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014*.

Kartono, Kartini. (2005). *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Marlando, Marcy. (2011). Tinjauan Yuridis Pembuktian Kasus Perjudian Sepak Bola Via Internet. *Jurnal Ilmu Hukum Agustus 2011. Vol. 7, No. 14*.

Mertokusumo, Sudikno. (2008). *Mengenal Hukum suatu Pengantar*. Yogyakarta: Liberty.

Papu, Johanes. (2002). Sejarah Dan Jenis Perjudian. Dalam Nuraga Sugiyarto Putra. *Judi Sepak Bola Online Di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau. JOM FISIP Vol. 4 No. 1 Februari 2017*.

Poerwadarminta. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.

Prodjodikoro, Wirjono. (1986). *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*. Bandung: PT Eresco.

Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. (2012). *Penelitian Hukum Normatif: Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajawali Pers.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

West, Michael. (1970). *An International Reader's Dictionary*. London: Longman Group Limited.