

Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian (Studi Putusan Nomor: 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang)

Muhammad Adjie Perdana¹ Idham Manaf²

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bandar Lampung^{1,2}

Email: -

Abstrak

Era globalisasi modern telah menyebabkan perluasan yang signifikan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, yang mengakibatkan transformasi luas dalam berbagai aspek kehidupan sosial masyarakat. Penggunaan internet sebagai media komunikasi modern tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga menciptakan peluang untuk bentuk kejahatan baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam sistem hukum tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya tindak pidana informasi elektronik bermuatan perjudian serta menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana pelaku berdasarkan Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis empiris dengan pendekatan studi kasus, yang dilakukan melalui telaah terhadap putusan pengadilan, ketentuan peraturan perundang-undangan, serta data pendukung berupa hasil wawancara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terjadinya tindak pidana perjudian daring disebabkan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal, antara lain tekanan ekonomi, lingkungan sosial yang cenderung permisif, rendahnya kesadaran hukum pelaku, pesatnya perkembangan teknologi, serta lemahnya sistem pengawasan. Adapun pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku telah diterapkan secara terstruktur oleh hakim dengan mempertimbangkan terpenuhinya unsur kesalahan (*mens rea*), kemampuan untuk bertanggung jawab, serta ketiadaan alasan pemaaf dan pembenar. Putusan tersebut mencerminkan penerapan asas *geen straf zonder schuld* sekaligus menunjukkan upaya hakim dalam menyeimbangkan kepastian hukum dengan keadilan substantif.

Kata Kunci: Perjudian Daring, UU ITE, Pertanggungjawaban Pidana, Tindak Pidana Siber, Putusan Pengadilan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan perbuatan yang secara eksplisit dilarang dalam hukum positif Indonesia karena bertentangan dengan nilai-nilai kesusilaan dan ketertiban umum, serta berpotensi menimbulkan dampak sosial dan ekonomi yang signifikan. Ketentuan larangan tersebut termuat dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang mengatur bahwa setiap perbuatan menawarkan, memberikan kesempatan, atau turut serta dalam aktivitas perjudian dikualifikasikan sebagai tindak pidana. Namun demikian, seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, praktik perjudian tidak lagi terbatas pada pola konvensional, melainkan telah beralih ke bentuk digital melalui berbagai platform daring yang dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu. Perkembangan tersebut melahirkan bentuk kejahatan baru berupa tindak pidana informasi elektronik yang mengandung unsur perjudian. Internet sebagai sarana utama memungkinkan pelaku menjalankan kegiatan perjudian secara lebih tertutup, melintasi batas wilayah, serta sulit untuk diawasi secara efektif. Situasi ini mendorong negara untuk melakukan respons hukum melalui pembentukan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Pasal 27 ayat (2) UU ITE secara tegas melarang setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Meskipun perangkat hukum telah tersedia, pelaksanaan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian daring masih menghadapi sejumlah kendala, seperti kesulitan dalam pembuktian digital, keterbatasan alat bukti elektronik, serta permasalahan yurisdiksi akibat keberadaan server situs perjudian yang berada di luar wilayah hukum Indonesia. Dalam praktiknya, pelaku yang berada di dalam negeri kerap hanya berperan sebagai agen, pengepul, atau perantara, sehingga memunculkan persoalan terkait penentuan ruang lingkup perbuatan pidana dan bentuk pertanggungjawaban yang tepat. Salah satu ilustrasi konkret penerapan ketentuan hukum tersebut tercermin dalam Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang. Dalam perkara ini, terdakwa dinyatakan terbukti secara sengaja dan tanpa hak mendistribusikan serta membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian dengan berperan sebagai perantara togel daring. Putusan ini menjadi menarik untuk dianalisis karena menunjukkan cara hakim menafsirkan unsur-unsur tindak pidana dalam konteks kejahatan siber, sekaligus menerapkan konsep pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku yang memanfaatkan teknologi informasi untuk melakukan perbuatan melawan hukum.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kajian yang komprehensif mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya tindak pidana informasi elektronik bermuatan perjudian serta penerapan pertanggungjawaban pidana dalam praktik peradilan. Kajian ini memiliki urgensi untuk menilai konsistensi penerapan hukum pidana dalam menghadapi kejahatan siber, sekaligus memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan konsep pertanggungjawaban pidana dalam tindak pidana berbasis teknologi informasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apa saja faktor-faktor penyebab terjadinya tindak pidana informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian berdasarkan Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang? Bagaimanakah bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana informasi elektronik bermuatan perjudian dalam Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis empiris, yakni penelitian hukum yang menelaah ketentuan hukum yang berlaku sekaligus implementasinya dalam praktik melalui kegiatan lapangan dan kajian terhadap putusan pengadilan. Pendekatan ini dipilih guna memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai penerapan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam perkara tindak pidana perjudian daring. Pendekatan penelitian yang digunakan mencakup pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan kasus (case approach). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan mengkaji berbagai ketentuan hukum yang mengatur tindak pidana perjudian, baik yang terdapat dalam KUHP maupun dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Adapun pendekatan kasus dilaksanakan melalui analisis terhadap Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang yang dijadikan sebagai objek utama penelitian. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan aparat penegak hukum yang menangani perkara tindak pidana perjudian online. Data sekunder mencakup bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan, bahan hukum sekunder berupa buku ajar hukum, artikel jurnal ilmiah, serta hasil penelitian sebelumnya, dan bahan hukum tersier berupa kamus hukum serta sumber pendukung lainnya. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (library research) dan studi lapangan (field research). Studi kepustakaan dilaksanakan dengan menelaah peraturan perundang-undangan, dokumen putusan, serta

literatur hukum yang relevan. Sementara itu, studi lapangan dilakukan melalui wawancara guna memperoleh data faktual terkait praktik penegakan hukum terhadap tindak pidana informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif, yaitu dengan menguraikan data secara sistematis, logis, dan terstruktur, untuk selanjutnya ditarik kesimpulan secara deduktif, yakni dari ketentuan umum menuju kesimpulan khusus sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Faktor Penyebab Terjadinya Tindak Pidana Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian Menurut Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Berdasarkan Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang

Pembahasan mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya tindak pidana informasi elektronik bermuatan perjudian dalam Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang tidak dapat dilepaskan dari fondasi konseptual hukum pidana. Bambang Poernomo menjelaskan bahwa hukum pidana merupakan suatu sistem norma yang mengaitkan perbuatan tertentu dengan ancaman sanksi pidana apabila perbuatan tersebut bertentangan dengan ketentuan hukum.¹ Dalam konteks tersebut, perbuatan yang dilakukan oleh terdakwa dapat dikualifikasikan sebagai *strafbaar feit*, yakni perbuatan yang menurut Moeljatno merupakan perbuatan yang dilarang oleh hukum dan diancam dengan pidana bagi setiap orang yang melanggarnya.² Ketentuan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 menegaskan larangan terhadap setiap perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak berupa pendistribusian, pentransmisian, atau perbuatan lain yang menyebabkan informasi elektronik bermuatan perjudian dapat diakses. Oleh karena itu, inti dari tindak pidana ini terletak pada keberadaan konten elektronik yang mengandung unsur perjudian serta adanya tindakan aktif pelaku dalam menyebarkan atau memfasilitasi akses terhadap konten tersebut.

Pada hakikatnya, perjudian merupakan perbuatan mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang tidak bersifat pasti dan sangat bergantung pada faktor keberuntungan.³ Seiring perkembangan teknologi informasi, praktik perjudian mengalami pergeseran dari bentuk konvensional menuju bentuk digital, sehingga dapat dilakukan melalui media elektronik, aplikasi, maupun situs daring. Perubahan tersebut mengakibatkan aktivitas perjudian tidak lagi terbatas pada ruang fisik tertentu, melainkan berlangsung di ruang siber yang relatif sulit diawasi secara langsung oleh aparat penegak hukum.⁴ Dalam perkara a quo, terdakwa terbukti menjalankan peran sebagai perantara dalam aktivitas togel daring dengan menerima, meneruskan, serta mengelola informasi yang berkaitan dengan praktik perjudian.⁵ Perbuatan ini menunjukkan bahwa terdakwa tidak hanya berposisi sebagai pengguna pasif, melainkan secara aktif turut berperan dalam keberlangsungan sistem perjudian online. Ditinjau dari perspektif kriminologi, keterlibatan terdakwa dalam tindak pidana tersebut dipengaruhi oleh akumulasi faktor internal dan eksternal. Mengacu pada pandangan Kartini Kartono, kejahatan merupakan hasil dari interaksi yang kompleks antara kerentanan individu dan tekanan lingkungan sosial.⁶ Faktor-faktor yang memengaruhi dalam perkara ini meliputi:

¹ Bambang Poernomo, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012, hlm. 12.

² Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, hlm. 54.

³ Andi Hamzah, *Delik-Delik Tertentu (Speciale Delicten)*, Jakarta: Sinar Grafika, 2014, hlm. 89.

⁴ Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012, hlm. 67.

⁵ Putusan Pengadilan Negeri Tanjung Karang Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tjk.

⁶ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014, hlm. 23.

1. Faktor Psikogenesis (Degradasi Psikis), yaitu adanya sikap batin yang menyimpang serta lemahnya kemampuan pengendalian diri.
2. Faktor Ekonomi, berupa tekanan kebutuhan hidup yang mendorong pelaku untuk mencari keuntungan secara instan.⁷
3. Faktor Lingkungan Sosial dan Kontrol Diri, yakni lingkungan pergaulan yang permisif sehingga menormalisasi perilaku menyimpang.⁸
4. Faktor Kemajuan Teknologi Informasi, yang ditandai dengan karakter ruang siber yang anonim dan lintas batas wilayah.⁹
5. Rendahnya Kesadaran Hukum, yang tercermin dari anggapan bahwa risiko hukum dari praktik perjudian daring relatif kecil.¹⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab terjadinya tindak pidana informasi elektronik bermuatan perjudian merupakan hasil akumulasi faktor internal dan eksternal yang selaras dengan teori kriminologi Kartini Kartono. Kejahatan ini tidak hanya merupakan pelanggaran terhadap norma hukum pidana, tetapi juga mencerminkan kegagalan dalam proses adaptasi sosial.

Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Informasi Elektronik Bermuatan Perjudian Menurut Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Berdasarkan Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang.

Soedarto menyatakan bahwa sebelum seseorang dijatuhi pidana, terlebih dahulu harus dipastikan terpenuhinya syarat-syarat pertanggungjawaban pidana.¹¹ Pertanggungjawaban pidana pada hakikatnya merupakan pelimpahan celaan objektif atas suatu perbuatan pidana kepada pelaku karena adanya unsur kesalahan.¹² Pertanggungjawaban pidana terhadap terdakwa dalam putusan ini didasarkan pada asas *geen straf zonder schuld* (tiada pidana tanpa kesalahan). Penerapan asas tersebut diwujudkan melalui beberapa unsur pokok, yaitu:

1. Kemampuan Bertanggung Jawab, di mana terdakwa dinilai berada dalam kondisi kejiwaan yang sehat, mampu memahami akibat perbuatannya, serta menyadari bahwa tindakannya bertentangan dengan hukum.
2. Unsur Kesalahan (*Mens Rea*), yang tercermin dari adanya *willens en wetens*, karena terdakwa secara sadar dan aktif menjalankan peran sebagai perantara dalam aktivitas perjudian daring.¹³
3. Ketiadaan Alasan Penghapus Pidana, karena tidak ditemukan adanya keadaan memaksa (*overmacht*) maupun alasan pemaaf atau pembeda yang dapat menghapuskan pertanggungjawaban pidana.¹⁴

Dengan terpenuhinya ketiga unsur tersebut, Majelis Hakim secara sah dan meyakinkan menjatuhkan pidana kepada terdakwa. Putusan ini mencerminkan keseimbangan antara kepastian hukum dan keadilan substantif serta sejalan dengan pandangan Soedarto bahwa pemidanaan harus didasarkan pada kesalahan subjektif pelaku dan dilaksanakan secara proporsional.¹⁵

⁷ Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana*, Jakarta: Kencana, 2016, hlm. 61.

⁸ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, hlm. 58.

⁹ Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika*, hlm. 71.

¹⁰ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014, hlm. 8.

¹¹ Soedarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Bandung: Alumni, 2013, hlm. 90.

¹² Roeslan Saleh, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*, Jakarta: Aksara Baru, 2010, hlm. 35.

¹³ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, hlm. 62.

¹⁴ Soedarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, hlm. 98.

¹⁵ Barda Nawawi Arief, *Tujuan dan Pedoman Pemidanaan*, Jakarta: Kencana, 2015, hlm. 112.

KESIMPULAN

Faktor penyebab terjadinya tindak pidana informasi elektronik bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berdasarkan Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang merupakan hasil akumulasi faktor internal dan eksternal yang sejalan dengan teori kriminologi Kartini Kartono. Pemanfaatan kehendak bebas (free will) untuk memperoleh keuntungan materi secara cepat menjadi pemicu utama, terutama dalam situasi tekanan ekonomi yang dialami pelaku. Kondisi tersebut diperkuat oleh lemahnya pengendalian diri, rendahnya tingkat kesadaran hukum, serta adanya degradasi psikis yang menghambat pelaku dalam memahami konsekuensi hukum secara menyeluruh. Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi informasi, lingkungan sosial yang cenderung permisif, serta karakter ruang siber yang anonim dan lintas batas memberikan ruang rasionalisasi bagi pelaku untuk memandang perbuatan melawan hukum sebagai solusi praktis dalam memenuhi kebutuhan hidup. Akibatnya, kombinasi antara mentalitas pragmatis, subkultur menyimpang, dan rendahnya literasi hukum membentuk pola kejahatan berbasis teknologi yang sulit ditanggulangi dengan pendekatan konvensional.

Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana informasi elektronik bermuatan perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berdasarkan Putusan Nomor 636/Pid.Sus/2025/PN Tanjung Karang telah diterapkan secara sistematis melalui mekanisme sistem peradilan pidana. Berdasarkan teori Soedarto, pertanggungjawaban pidana dalam perkara ini telah memenuhi unsur kesalahan (mens rea) berupa kesengajaan yang disadari (willens en wetens), serta adanya kemampuan bertanggung jawab secara psikis pada diri terdakwa. Majelis Hakim dalam pertimbangan hukumnya berhasil membuktikan bahwa terdakwa secara sadar dan tanpa hak telah mendistribusikan serta memfasilitasi akses terhadap informasi elektronik bermuatan perjudian. Karena tidak ditemukan adanya alasan penghapus pidana, baik alasan pemaaf maupun pembeda, terdakwa secara sah dapat dijatuhi sanksi pidana. Meskipun Pasal 27 ayat (2) UU ITE kerap dipandang memiliki rumusan yang luas, Majelis Hakim tetap mengedepankan keadilan substantif dengan mempertimbangkan peran dan tingkat kesalahan terdakwa. Dengan demikian, putusan pidana tersebut telah selaras dengan prinsip pertanggungjawaban pidana menurut Soedarto yang menuntut keseimbangan antara perbuatan melawan hukum dan kadar kesalahan subjektif pelaku, sehingga kepastian hukum tetap berpijak pada nilai kemanusiaan.

Saran

Kepada pemerintah daerah dan instansi terkait, khususnya di wilayah Tanjung Karang dan sekitarnya, disarankan untuk memperkuat instrumen jaring pengaman sosial melalui penciptaan lapangan kerja di sektor riil serta program pemberdayaan ekonomi bagi masyarakat lapisan bawah. Langkah ini penting untuk menekan motif ekonomi instan yang kerap menjadi faktor awal keterlibatan masyarakat dalam praktik perjudian daring. Kepada penyidik, penuntut umum, dan hakim, disarankan agar secara konsisten menerapkan pendekatan mens rea atau sikap batin secara lebih mendalam dalam penanganan perkara Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Aparat penegak hukum perlu mampu membedakan secara objektif antara pelaku yang berperan sebagai penyelenggara atau perantara aktif dalam sistem perjudian online dengan pihak yang hanya berposisi sebagai pengguna, sehingga penjatuhan pidana dapat dilakukan secara proporsional dan tidak semata-mata berorientasi pada kepastian hukum tekstual. Kepada Kepolisian bersama pemerintah daerah serta tokoh masyarakat, perlu dilakukan upaya literasi hukum digital secara masif dan berkelanjutan terkait risiko hukum perjudian online. Masyarakat harus diberikan pemahaman bahwa perbuatan seperti



menyebarkan tautan, meneruskan informasi, atau memfasilitasi akses terhadap situs perjudian daring memiliki konsekuensi pidana yang serius, sehingga dapat memutus mata rantai normalisasi dan praktik manipulatif yang sering dimanfaatkan oleh penyelenggara perjudian online terhadap kelompok masyarakat dengan tingkat kesadaran hukum yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2010. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Refika Aditama, Bandung.
- Andi Hamzah. 2004. *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Ariyanti, Vivi. 2019. "Kebijakan Penegakan Hukum dalam Tindak Pidana Perjudian Online." *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, Vol. 26 No. 2.
- Barda Nawawi Arief. 2016. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Hadi Sutanto. 2019. "Pertanggungjawaban Pidana dalam kejahatan Siber." *Jurnal Rechtsvinding*, Volume 8 Nomor 3.
- Kartini Kartono. 2017. *Patologi Sosial Jilid I*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Moeljatno. 2008. *Asas-Asas Hukum Pidana – Edisi Revisi*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Peter Mahmud Marzuki. 2017. *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Roeslan Saleh. 2012. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*, Aksara Baru, Jakarta.
- Soedarto. 2013. *Hukum Pidana I*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Suteki dan Galang Taufani. 2018. *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)*, RajaGrafindo Persada, Depok.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Hasil Amandemen.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Jo. Undang-Undang Nomor 73 Tahun 1958 tentang Pemberlakuan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2021 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2004 tentang Kejaksaan Republik Indonesia.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP).
- Widodo. 2013. *Aspek Hukum Pidana Kejahatan Mayantara*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta.
- Yan Pramadya Puspa. 2008. *Kamus Hukum Belanda-Indonesia-Inggris*, Aneka Ilmu, Semarang.
- Zainab Ompu Jainah. 2011. "Membangun Budaya Hukum Masyarakat dalam Penanggulangan Kejahatan Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Keadilan Progresif* Volume 2 Nomor 2 September 2011, Fakultas Hukum Universitas Bandar Lampung, Bandar Lampung.