

**SANKSI PIDANA YANG MELAKUKAN *ENDORSE JUDI ONLINE*
MENURUT UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK (ITE) TAHUN 2024**

***CRIMINAL SANCTIONS FOR ENDORSING ONLINE GAMBLING
ACCORDING TO THE INFORMATION AND TRANSACTION LAW
ELECTRONICS (ITE) IN 2024***

**Moh. Anas Ainur Ridho¹⁾, Irwan Yullianto, S.H., M.H.²⁾, Ide Prima Hadiyanto, S.H.,
M.H.³⁾**

Email: anasridho17@gmail.com

¹Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

²Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

³Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Sanksi Pidana Yang Melakukan *Endorse Judi Online* Menurut Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Tahun 2024 dilatar belakangi oleh kasus yang marak tahun 2023 sederetan artis Indonesia yang diduga promosikan judi online. Akibat promosi yang dilakukan para artis ini, banyak masyarakat yang tertipu hingga mengalami kerugian materi yang tak sedikit. Menindaklanjuti hal tersebut, Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) Polri turun tangan untuk menumpas judi online.

Penelitian ini bertujuan pertama untuk menganalisis sanksi pidana yang melakukan *endorse judi online* menurut undang-undang informasi dan transaksi elektronik (ITE) tahun 2024. Tujuan kedua untuk menganalisis upaya hukum yang dilakukan bagi *endorse judi online* menurut undang-undang informasi dan transaksi elektronik (ITE) tahun 2024.

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif yang merupakan penelitian kepustakaan, yaitu penelitian yang terhadap peraturan perundangan-undangan dan literatur yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembahasan penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Sanksi pidana yang melakukan *endorse judi online* menurut undang-undang informasi dan transaksi elektronik (ITE) tahun 2024 bahwa Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU nomor 1 tahun 2024, karena telah mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya konten perjudian yang diancam dengan pidana penjara maksimal 10 tahun

dan/atau denda maksimal Rp10 miliar. Upaya hukum yang dilakukan bagi *endorse* judi *online* menurut undang-undang informasi dan transaksi elektronik (ITE) tahun 2024 bahwa perlunya strategi holistik yang mencakup peningkatan aspek penegakan hukum, tindakan pencegahan, pendidikan masyarakat, dan keterlibatan aktif dari berbagai pihak. Hanya melalui pendekatan yang komprehensif ini, Indonesia dapat berhasil mengatasi tantangan yang dihadapi dalam menanggulangi fenomena judi online yang terus berkembang.

Kata Kunci: Sanksi Pidana, *Endorse Judi Online*, Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE).

ABSTRACT

This research, entitled Criminal Sanctions for Endorsing Online Gambling According to the 2024 Information and Electronic Transactions (ITE) Law, is based on cases that broke out in 2023 of a series of Indonesian artists who were suspected of promoting online gambling. As a result of the promotions carried out by these artists, many people were deceived and suffered significant material losses. Following up on this, the National Police's Criminal Investigation Agency (Bareskrim) stepped in to crack down on online gambling.

The first aim of this research is to analyze criminal sanctions for endorsing online gambling according to the 2024 Electronic Information and Transactions (ITE) Law. The second aim is to analyze the legal measures taken for online gambling endorsements according to the Electronic Information and Transactions (ITE) Law in 2024.

The research method used in this thesis uses a normative juridical research method which is library research, namely research on statutory regulations and literature related to the material discussed.

Based on the background description and discussion of this research, it can be concluded that the criminal sanctions for endorsing online gambling according to the 2024 electronic information and transactions (ITE) law are Article 27 paragraph (2) jo. Article 45 paragraph (3) of Law number 1 of 2024, because it has distributed, transmitted and made accessible gambling content which is punishable by a maximum prison sentence of 10 years and/or a maximum fine of IDR 10 billion. Legal efforts taken to endorse online gambling according to the 2024 electronic information and transactions (ITE) law require a holistic strategy that includes increasing aspects of law enforcement, preventive measures, public education, and active involvement from various parties. Only through this comprehensive approach can Indonesia successfully overcome the challenges it faces in tackling the growing online gambling phenomenon.

Keywords: *Criminal Sanctions, Online Gambling Endorsement, Information and Electronic Transactions (ITE) Law.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi mengubah cara berpikir, cara bertindak dan cara bersikap masyarakat. Perubahan masyarakat ini salah satunya adalah berkembangnya kreativitas masyarakat, seperti menggunakan internet dalam proses belajar dapat menambah wawasan pengetahuan, atau menggunakan internet sebagai sarana untuk berbisnis. Namun, perkembangan teknologi komunikasi dan informasi juga menjadi salah satu faktor pendorong terjadinya kejahatan dengan menggunakan internet sebagai sarananya. Hal ini dikarenakan komputer dan internet sebagai ciptaan manusia memiliki karakteristik mudah dieksloitasi oleh siapa saja yang memiliki keahlian di bidang tersebut.¹ Kejahatan dengan menggunakan komputer dan internet ini dikenal dengan istilah *Cyber Crime*.

Teknologi Informasi menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum, salah satu contohnya adalah perjudian melalui dunia maya atau Perjudian Daring. Permainan judi semakin banyak diminati oleh masyarakat karena dapat dimainkan dengan cara daring, tersedia banyak macam permainan judi, akses bermain pun tersedia 24 jam, sehingga tidak memerlukan waktu khusus untuk ikut dalam permainan. Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP) diatur mengenai ancaman hukuman pidana bagi para pemain judi. Permainan judi yang diatur dalam KUHP adalah permainan yang secara langsung dimainkan di suatu tempat tertentu, bukan permainan judi daring yang menggunakan elektronik. Pada tahun 2008, permainan judi daring diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), dengan berlakunya UU

¹ Khairul Anam, Hacking vs hukum Positif & Hukum Islam, Yogyakarta: Sunan Kalijaga Press, 2010, hal. 3

ITE, judi yang dimainkan secara langsung maupun judi daring dapat dikenakan sanksi pidana. Di era modern seperti ini media sosial merupakan wadah bagi masyarakat untuk berinteraksi dengan orang lain. Salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat adalah Instagram. Instagram adalah aplikasi untuk memotret, mengedit dan "menyebar" foto tersebut ke komunitas pengguna Instagram lainnya.² Instagram telah menjadi aplikasi berbagi foto paling populer dengan 300 juta pengguna aktif tiap bulannya.³ Berdasarkan ketentuan Pasal 1 angka 1 UU ITE dapat dipahami bahwa Instagram termasuk dalam informasi elektronik yang diatur dalam UU ITE. Oleh karena itu segala bentuk penyalahgunaan melalui Instagram dapat dikenakan ketentuan dalam UU ITE. Perbuatan mempromosikan permainan judi daring melalui Instagram dengan cara menyebarkan foto bermuatan judi yang dilakukan oleh akun Instagram yang memiliki banyak pengikut merupakan perbuatan yang dilarang berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Endorse merupakan salah satu bentuk promosi yang sedang marak dilakukan. Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan yang terjadi adalah menerima endorse guna mempromosikan permainan judi. Namun, permasalahan lain yang timbul adalah mempromosikan judi *online*.

Kata *endorse* sangat erat hubungannya dengan dunia pemasaran. Pemasaran dengan cara *endorsement* dari seorang figur akan memberikan dampak yang positif bagi sebuah merek, produk atau layanan. Dampak-dampak tersebut, antara lain efektifnya suatu kegiatan promosi, menghemat biaya pemasaran serta meningkatkan penjualan dan jumlah *followers*.⁴ Promosi merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran, yaitu aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk dan/atau mengingatkan pasar sasaran

² Jubilee Enterprise, Instagram untuk Fotografi Digital dan Bisnis Kreatif, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), hal.2

³ Anis Uzzaman, Startup Pedia, Yogyakarta: Bentang, 2015, hal.67.

⁴ Max Monroe, Arti Endorse Dalam Pemasaran, Kelebihannya Dan Contoh Endorsement, <https://www.maxmanroe.com/arti-endorse.html> Diakses tanggal 15 Februari 2024, pukul 05.09 WITB

atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli serta loyal pada produk ditawarkan perusahaan bersangkutan.⁵

METODE PENELITIAN

Mengacu pada judul dan perumusan masalah, maka penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian normatif atau penelitian kepustakaan. Penelitian Kepustakaan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau bahan sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Dilihat dari bentuknya penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksud untuk memberikan bahan yang diteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya. Maksud dari penelitian deskriptif adalah untuk mempertegas hipotesa-hipotesa agar dapat membantu memperkuat teori-teori baru. Ditinjau dari metodenya, penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengumpulan bahan berupa kata-kata, gambar-gambar, serta informasi verbal dan bukan bentuk angka-angka. Sedangkan bahan-bahan tersebut disusun secara sistematis, dikaji, kemudian ditarik suatu kesimpulan dalam hubungannya dengan masalah yang diteliti.

Senada dengan Soerjono Soekanto bahwa penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti suatu bahan pustaka atau bahan sekunder belaka dapat dinamakan penelitian hukum normatif atau penelitian hukum kepustakaan.⁶ Penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian normatif ini adalah Sanksi pidana yang melakukan endorse judi online menurut undang-undang informasi dan transaksi elektronik (ITE) tahun 2024.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

⁵ Fandy Tjiptono, *Strategi Pemasaran*, ANDI, Yogyakarta, 2008, hlm. 219

⁶ Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta, Rajawali Pers, 2012) hlm.234-235

Sanksi Pidana merupakan suatu jenis sanksi yang bersifat nestapa yang diancamkan atau dikenakan terhadap perbuatan atau pelaku perbuatan pidana atau tindak pidana yang dapat mengganggu atau membahayakan kepentingan hukum. Sanksi pidana pada dasarnya⁷ merupakan suatu penjamin untuk merehabilitasi perilaku dari pelaku kejahatan tersebut, namun tidak jarang bahwa sanksi pidana diciptakan sebagai suatu ancaman dari kebebasan manusia itu sendiri, sedangkan Roslan Saleh menegaskan bahwa sanksi pidana adalah reaksi atas delik, dan ini berwujud suatu nestapa yang dengan sengaja dilimpahkan Negara kepada pembuat delik. Suatu nestapa yang di maksud adalah suatu bentuk hukuman yang di jatuhkan kepada pembuat delik atau si pelaku.

Sanksi Pidana merupakan sanksi yang bersifat lebih tajam jika dibandingkan dengan pemberlakuan sanksi pada hukum perdata maupun dalam hukum administrasi. Pemberian sanksi pidana dalam kasus tindak pidana diharapkan dapat menimbulkan efek jera pada pelaku tindak pidana. Hal ini dapat menekan angka kejahatan yang ada di masyarakat. Efek jera yang timbul pada pelaku tindak pidana ini guna menimbulkan rasa takut kepada pelaku tindak pidana agar tidak mengulangi perbuatan pidana yang telah di perbuat.

Unsur-unsur Kesalahan dalam Sanksi Pidana (*Schuld*)

a. Kesengajaan (*Dolus*)

1. Pengertian Kesengajaan Dalam Crimineel Wetboek (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tahun 1809 dicantumkan: “kesengajaan adalah kamauan untuk melakukan atau tidak melakukan perbuatan-perbuatan yang dilarang atau diperintahkan oleh undang-undang.” Dalam Memorie van Toeichting (MvT) Menteri Kehakiman sewaktu mengajukan Crimineel Wetboek tahu 1881 (yang menjadi Kitab Undang-Undang Pidana Indonesia tahun 1915), dimuat antara lain bahwa kesengajaan itu adalah dengan sadar berkehendak untuk melakukan suatu kejahatan tertentu (de buweste richting van den wil

⁷ Tri Andrisman, Asas-Asas dan Dasar Aturan Hukum Pidana Indonesia, Bandar Lampung: Unila, 2009, hlm.8

op een bepaald misdriif). Mengenai MvT tersebut, Satochid Kartanegara mengutarakan bahwa yang dimaksud dengan opzet willens en weten (dikehendaki dan diketahui) adalah “Seseorang yang melakukan suatu perbuatan dengan sengaja harus menghendaki (willen) perbuatan itu serta harus meginsafi atau mengerti (weten) akan akibat dari perbuatan itu.

2. Teori Tentang Pengertian Kesengajaan Tentang kesengajaan, dalam hukum pidana dikenal 2 (dua) teori sebagai berikut:
 - 1) Teori Kehendak (Wilsttheorie) Teori ini dikemukakan oleh Von Hippel yaitu kesenajaan adalah kehendak membuat suatu tindakan dan kehendak menimbulkan suatu akibat dari tindakan itu. Akibat dikehendaki apabila akibat itu yang menjadi maksud dari tindakan tersebut.
 - 2) Teori Membayangkan. Teori ini diutarakan Frank yang menyatakan bahwa manusia tidak mungkin dapat menghendaki suatu akibat; manusia hanya dapat mengingini, mengharapkan atau membayangkan kemungkinan adanya suatu akibat. Adalah “sengaja” apabila suatu akibat yang ditimbulkan dari suatu tindakan dibayangkan sebagai maksud dari tindakan itu. Oleh karena itu, tindakan yang bersangkutan dilakukan sesuai bayangan yang terlebih dahulu telah dibuatnya.²¹
3. Bentuk-Bentuk Kesengajaan Secara umum, para pakar hukum pidana telah menerima adanya 3(tiga) bentuk kesengajaan (opzet), yakni:
 - a) Kesengajaan sebagai maksud
 - b) Kesengajaan dengan keinsafan pasti
 - c) Kesengajaan dengan keinsafan kemungkinan

b. Kealpaan (Culpa)

1. Pengertian Kealpaan

Menurut doktrin, schuld yang sering diterjemahkan dengan “kesalahan” terdiri atas:

- a. Kesengajaan, dan
- b. Kealpaan. Kedua hal tersebut dibedakan, “kesengajaan” adalah dikehendaki, sedang “kealpaan” adalah tidak dikehendaki. Umumnya para pakar sepakat bahwa “kealpaan” adalah bentuk kesalahan yang ringan dar “kesengajaan”. Itulah sebabnya, sanksi atau ancaman hukuman terhadap pelanggaran norma pidana yang dilakukan dengan “kealpaan”, lebih ringan. Prof. Mr. D. Simons menerangkan “kealpaan” tersebut sebagai berikut. “Umumnya kealpaan itu terdiri atas dua bagian, yaitu tidak berhati-hati melakukan suatu perbuatan, di samping dapat menduga akibat perbuatan itu. Namun, meskipun suatu perbuatan dilakukan dengan hati-hati, masih mungkin juga terjadi kealpaan jika yang berbuat itu telah mengetahui bahwa dari perbuatan itu mungkin akan timbul suatu akibat yang dilarang undang-undang.”

2. Bentuk-bentuk Kealpaan

Kealpaan terdapat apabila seseorang tetap melakukan itu meskipun ia telah mengetahui atau menduga akibatnya. Dapat diduganya akibat itu lebih dahulu oleh si pelaku adalah suatu syarat mutlak. Suatu akibat yang tidak dapat diduga lebih dahulu tidak dipertanggungjawabkan kepadanya sebagai kelalaian. Tentu dalam hal mempertimbangkan ada atau tidaknya “dapat diduga lebih dahulu” itu, harus diperhitungkan pribadi si pelaku. Kealpaan tentang keadaan-keadaan yang menjadikan perbuatan itu suatu perbuatan yang diancam dengan hukuman, terdapat kalau si pelaku dapat mengetahui bahwa keadaan-keadaan itu tidak ada.

Pada umumnya, kealpaan (culpa) dibedakan atas: (1) Kealpaan dengan kesadaran (beweste schuld). Dalam hal ini, si pelaku telah membayangkan atau menduga akan timbulnya suatu akibat, tetapi walaupun ia berusaha untuk mencegah, akibat tersebut tetap muncul. (2) Kealpaan tanpa kesadaran (onbewuste schuld). Dalam hal ini si

pelaku tidak membayangkan atau menduga akan timbulnya suatu akibat yang dilarang dan diancam hukuman oleh undangundang, sedang ia seharusnya memperhitungkan akan timbulnya suatu akibat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Sanksi pidana yang melakukan *endorse judi online* menurut undang-undang informasi dan transaksi elektronik (ITE) tahun 2024 bahwa Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) UU nomor 1 tahun 2024, karena telah mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya konten perjudian yang diancam dengan pidana penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp10 miliar.
2. Upaya hukum yang dilakukan bagi *endorse judi online* menurut undang-undang informasi dan transaksi elektronik (ITE) tahun 2024 bahwa perlunya strategi holistik yang mencakup peningkatan aspek penegakan hukum, tindakan pencegahan, pendidikan masyarakat, dan keterlibatan aktif dari berbagai pihak. Hanya melalui pendekatan yang komprehensif ini, Indonesia dapat berhasil mengatasi tantangan yang dihadapi dalam menanggulangi fenomena judi online yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Chazawi, 2011, *Pelajaran Hukum Pidana I*, Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Anis Uzzaman, 2015, *Startup Pedia*, Bentang: Yogyakarta.
- Bambang Waluyo, 2014, *Pidana dan Pemidanaan*, Sinar Grafika: Jakarta.
- Barda Nawawi Arief, 2006, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*, Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Barda Nawawi Arief, 2017, *Kebijakan Hukum Pidana*, Kencana: Jakarta.

- Budi Suharyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*, Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Dali Mutiara, 1962, *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia: Jakarta.
- Dwija Priyatno, 2006, *Sistem Pelaksanaan Pidana Penjara di Indonesia*, Refika Aditama: Bandung.
- Fandy Tjiptono, 2008, *Strategi Pemasaran*, ANDI: Yogyakarta.
- Ishaq, 2014, *Pengantar Hukum Indonesia*, RajaGrafindo Persada: Depok.
- Johny Ibrahim, 2006, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Banyumedia: Jawa Timur.
- Josua Sitompul, 2012, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa: Jakarta.
- Jubilee Enterprise, 2012, *Instagram untuk Fotografi Digital dan Bisnis Kreatif*, Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Kartini Kartono, 2005, *Patologi Sosial, jilid I*, Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Khairul Anam, 2010, *Hacking vs hukum Positif & Hukum Islam*, Sunan Kalijaga Press: Yogyakarta.
- Leden Marpaung, 2009, *Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana*, Sinar Grafika: Jakarta.
- M. Sudrajat Bassar, 1984, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu Di Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Remadja Karya: Bandung.
- Mahrus Ali, 2011, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Sinar Grafika: Jakarta.
- Maskun, 2012, *Kejahatan Siber Cyber Crime*, Kencana: Makasar.
- Michael West, 1970, *An International Reader's Dictionary*, Longman Group Limited: London.
- Moeljatno, 1985, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Bina Aksara: Jakarta.
- Muhammad Iqbal Tarigan, 2014, *Dokumen Elektronik Sebagai Alat Bukti Dalam Perspektif Pembaruan Hukum Acara Perdata Indonesia*, Tesis. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Mustafa Abdullah dan Ruben Achmad, 1986, *Intisari Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia: Jakarta.
- P. A. F. Lamintang, 2013, *Dasar-Dasar Hukum Indonesia*, Citra Aditya Bakti: Bandung.
- Peter Mahmud Marzuki, 2009, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

- Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua*, Balai Pustaka: Jakarta.
- R. Tresna, 1959, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Tiara Limitet: Jakarta.
- Rahardjo, A, 2003, *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti: Bandung.
- Roeslan Saleh, 1960, *Stelsel Pidana Indonesia*, Yayasan Badan Penerbit Gadjah Mada: Yogyakarta.
- Romli atmasasmita, 2017, *Rekonstruksi Asas Tiada Pidana Tanpa Kesalahan*, Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- S. R. Sianturi, 2002, *Asas-Asas Hukum Pidana Di Indonesia Dan Penerapan. Cetakan Ketiga*, Storia Grafika: Jakarta.
- Satochid Kartanegara, *Hukum Pidana Kumpulan Kuliah, Bagian Satu*, Balai Lektur Mahasiswa.
- Soedikno Mertokusumo, 2004, *Mengenal Hukum (Suatu Pengantar)*, Liberti: Yogyakarta.
- Soejono Soekanto, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press: Jakarta.
- Soerjono Soekanto, 2012, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali Pers: Jakarta.
- Sri Mamudji, 2006, *Penelitian Hukum Normatif*, Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sutan Remi Syahdeni, 2009, *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*, Pustaka Utama Graffiti: Jakarta.
- Sutarman. 2007. *Cyber Crime Modus Operandi dan Penanggulangannya*, LaksBang PressIndo: Yogyakarta.
- Tellis G.J, 1998, *Advertising and Sales Promotion Strategy*. Educations publiser: Inc.
- Terence A. Shimp, 2002, *Periklanan Promosi*, Erlangga: Jakarta.
- Tri Andrisman, 2009, *Asas-Asas dan Dasar Aturan Hukum Pidana Indonesia*, Unila: Bandar Lampung.
- Wirjono Prodjodikoro, 1986, *Asas-asas Hukum Pidana Di Indonesia*, Eresco: Bandung.