



Pengenalan Dampak Negatif Judi Online Melalui Sosialisasi Sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Judi Online di Kalangan Siswa Bimbel Harvest English Course

Ahmad Aqil Dzakki Bintang Kurniawan¹, Rafy Naufal², Archi Cautsa Jaya³

^{1,2,3}Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

*E-mail: 21071010324@student.upnjatim.ac.id¹, 321071010308@student.upnjatim.ac.id², 21071010222@student.upnjatim.ac.id³

ABSTRAK

Dalam Peraturan Perundang-Undangan Republik Indonesia, judi online telah diatur dengan tegas dan dilarang. Namun, sangat disayangkan hal ini tidak mempengaruhi kesadaran masyarakat terkait larangan permainan judi online. Untuk menciptakan generasi yang memiliki kesadaran akan bahaya judi online, diperlukan pembekalan materi dan arahan yang tepat bagi masyarakat. Melalui kegiatan edukasi kepada siswa bimbel *harvest english course Sidoarjo*. Pada pengabdian kepada masyarakat ini, penyusun menggunakan metode pemaparan materi dan diskusi terkait pencegahan dan penanganan judi online yang berjudul *Jauhi Judi Online*. Target khusus pengabdian ini adalah para siswa bimbel *harvest english course Sidoarjo* dapat teredukasi dengan baik mengenai pengertian, pengertian, dasar hukum dan upaya-upaya dalam mencegah dan mengatasi kasus judi online. Tujuan utama diadakannya kegiatan ini diharapkan agar dapat menerapkan nilai yang menunjukkan semangat bela negara terhadap generasi penerus bangsa dalam menjadi generasi unggul pada masa mendatang.

Kata kunci: Judi online, edukasi, pencegahan, masyarakat.

INTRODUCTION TO THE NEGATIVE IMPACT OF ONLINE GAMBLING THROUGH SOCIALIZATION AS AN EFFORTS TO PREVENT THE SPREAD OF ONLINE GAMBLING AMONG HARVEST ENGLISH COURSE STUDENTS

ABSTRACT

In the Republic of Indonesia Legislation, online gambling is strictly regulated and prohibited. However, it is very unfortunate that this does not affect public awareness regarding the prohibition of online gambling games. To create a generation that is aware of the dangers of online gambling, appropriate material and direction are needed for the community. Through legal education activities regarding online gambling, this is one form of effort to provide education to Sidoarjo harvest English course students. In this community service, the author uses a method of presenting material and discussing the prevention and handling of online gambling entitled Stay Away from Online Gambling. The specific target of this service is that the Sidoarjo harvest English course students can be well educated regarding the meaning, understanding, legal basis and efforts to prevent and overcome online gambling cases. The main aim of holding this activity is expected to be able to apply values that show the spirit of defending the country to the nation's next generation in becoming a superior generation in the future.

Keywords: Online gambling, education, prevention, public.

PENDAHULUAN

Fenomena yang terjadi pada era globalisasi saat ini dalam kehidupan bermasyarakat dihadapkan pada pola perilaku sosial tertentu. Perilaku sosial masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan perkembangan jaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi. Banyaknya produk yang dibuat oleh manusia yang mana salah satu dari produk unggulan dari proses kreativitas yang diciptakan oleh manusia adalah jaringan internet. Di Indonesia sendiri, jelas sangat tampak sekali adanya perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat yang mana ini diakibatkan karena adanya dampak dari internet.



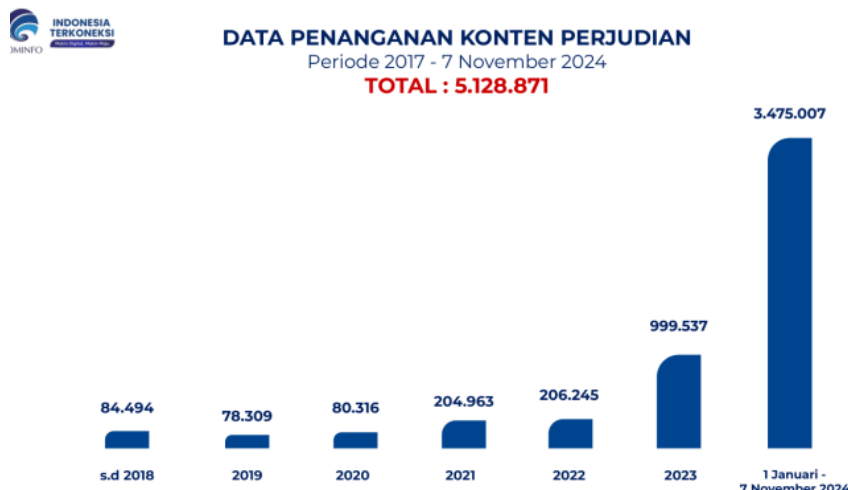
Pada saat ini, jaringan internet ini sudah bisa dijangkau dan diakses oleh berbagai macam kalangan dan lapisan pada masyarakat, mulai dari orang tua, remaja, bahkan anak-anak pun sudah ada yang memahami cara kerja dari teknologi internet tersebut. Tidak tanpa alasan, banyak manusia yang merasa kehidupannya lebih mudah dengan adanya layanan dari internet. Internet memberikan kemudahan di berbagai macam bidang didalam kehidupan seorang manusia, misalnya dibidang pendidikan, bidang ekonomi, sosial, informasi serta tidak ketinggalan juga bidang komunikasi.¹ Internet memang banyak memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun dengan semakin berkembangnya jaman, banyak dari penggunaan internet ini yang semakin mudah untuk disalahgunakan kegunaannya oleh pihak-pihak tertentu yang semata-mata untuk mencari sebuah keuntungan.²

Salah satu pengaruh dari kemajuan dalam bidang teknologi dan komunikasi saat ini ialah terdapat pada permainan judi yang dilakukan secara online atau biasa disebut dengan judi online. Pada awalnya teknologi hanya menawarkan permainan ataupun games online yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone yang dilengkapi dengan layanan internet, namun semakin kesini itu semua dikembangkan menjadi sebuah permainan yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya yang disebut dengan judi online. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa:

“Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Sebanyak 5.128.871 konten perjudian telah ditangani oleh Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. Total konten tersebut terhitung sejak periode 2017 sampai dengan November 2024. Dari 5.128.571 konten perjudian, sebanyak 3.457.007 konten perjudian telah ditangani sejak periode 1 Januari hingga 7 November 2024. Periode ini merupakan jumlah penanganan terbanyak sejak Kemkomdigi menangani konten perjudian. Identifikasi platform yang digunakan sebagai sarana untuk penyebaran konten perjudian paling banyak melalui platform situs dengan IP tertentu dengan jumlah konten sebanyak 4.414.740 konten perjudian.

Sumber: <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/keluarkan-instruksi-menteri-menkomdigi-tindak-tegas-pegawai-kemkomdigi-yang-terlibat-perjudian-online>



Gambar 1. Data Penanganan Konten Perjudian Online Periode 2017-November 2024

¹ Sari Mellina Tobing, “Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila”, JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 4.1 (2019), 64–73

² Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, “Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”, Journal of Educational Social Studies, 5.2 (2016), 156–62



Dalam upaya mendukung penegakan pemberantasan Judi Online di Lingkungan Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, Menteri Komunikasi dan Digital, Meutya Hafid mengeluarkan Instruksi Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 2 Tahun 2024 tentang Upaya Mendukung Penegakan Pemberantasan Kegiatan Perjudian Dalam Jaringan Di Lingkungan Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. Dalam instruksi tersebut Menkomdigi menginstruksikan kepada seluruh pegawai Kemkomdigi untuk melaksanakan dan menaati pakta integritas terkait Pemberantasan Kegiatan Perjudian Daring (online).³

Di Indonesia, fenomena perjudian memiliki dampak hukum dan sosiologis yang kompleks. Untuk menghindari efek yang merugikan bagi masyarakat, pemerintah mengeluarkan peraturan dan regulasi secara ketat serta melakukan pengawasan yang efektif guna membantu tindakan terhadap pemberantasan pelanggaran hukum mengenai judi online dengan memberikan perlindungan hukum terhadap masyarakat umum terutama kepada konsumen. Tindakan untuk mencegah masyarakat terlibat dalam masalah kecanduan bermain judi dengan memberikan edukasi mengenai pentingnya literasi keuangan serta menginformasikan bahayanya kecanduan bermain judi online.

Masih banyaknya masyarakat Indonesia banyak tergiur dengan judi online sebagai cara cepat untuk memperoleh penghasilan tambahan atau sebagai mata pencaharian. Namun, judi online memiliki efek negatif yang sangat berbahaya. Hal tersebut dapat mengganggu fokus, menyita waktu, dan tenaga yang seharusnya digunakan untuk studi, dan judi online mengakibatkan permasalahan keuangan yang serius bagi remaja jika mereka kehilangan uang dan menjadi stress hingga depresi. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor dari dilaksanakan edukasi ini, karena diharapkan dengan adanya edukasi ini dapat menambah pengetahuan bagi para remaja tentang dampak negatif dari kecanduan judi online bagi diri sendiri dan masa depan.

METODE

Metode pelaksanaan penyuluhan ini dilakukan dalam beberapa kegiatan yaitu Pertama, tahap persiapan meliputi, diskusi menentukan kegiatan, pemantapan dan penentuan lokasi sasaran, penyusunan bahan/materi edukasi. Kedua, tahap pelaksanaan edukasi, tahap ini dilaksanakan dengan memberikan informasi-informasi berupa penjelasan dan pemahaman tentang bahaya kecanduan judi online serta dampak hukumnya. Yang dilanjutkan dengan metode tanya jawab, karena dengan ini memungkinkan audiens dapat menggali sebanyak-banyaknya mengenai pentingnya memiliki pemahaman akan bahaya kecanduan judi online serta bagaimana dampak hukumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan teknologi informasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia, termasuk dalam hal hiburan dan perjudian. Perkembangan internet telah membuka pintu bagi industri perjudian untuk berekspansi secara signifikan, menghadirkan berbagai jenis permainan dan kesempatan taruhan yang dapat diakses dengan mudah dari kenyamanan rumah. Maraknya penyebaran situs-situs dan aplikasi perjudian semakin memudahkan para pengguna untuk memanfaatkan, mengakses dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk melakukan kegiatan perjudian di dalam situs-situs maupun aplikasi tanpa harus melakukan usaha untuk melakukan perjalanan ke tempat-tempat perjudian (casino), karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti melalui internet.

Judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara online yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan menggunakan komputer maupun handphone. Adapun cara bermainnya yaitu awalnya pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu, setelah itu pemain akan masuk kedalam meja taruhan yang telah dipilih, selanjutnya akan muncul berbagai kartu pilihan dan pemain akan memilih satu kartu yang benar. Jadi apabila pemain memilih kartu yang benar maka ia keluar sebagai pemenang dan sebaliknya bagi pemain yang memilih kartu yang salah maka akan dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disetujui diawal. Perjudian online

³ Alfarizi, Giovanni. "Hingga November 2024, Kemkomdigi Tangani 5.128.871 Konten Perjudian", <https://aptika.kominfo.go.id/2024/11/hingga-november-2024-komdigi-tangani-5-128-871-konten-perjudian/>. Diakses pada 27 Januari 2025, pukul 11.51 WIB.



termasuk dalam salah satu tindakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi jaringan komputer atau yang biasa disebut dengan cyber crime.⁴

Judi online bisa menjadi candu bagi pemainnya, mungkin awalnya mereka hanya ingin mencoba-coba saja tapi ketika memperoleh kemenangan disitulah akan muncul hasrat atau keinginan lagi untuk mengulangnya dan akan mencoba dengan taruhan yang lebih besar dan besar lagi. Dimana mereka akan berpikir semakin banyak uang yang ditaruhkan maka akan semakin banyak pula hasil yang diperoleh jika mereka meraih kemenangan. Judi online dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja, biasanya alasan orang melakukan judi online karena ingin mengisi waktu luang. Jadi judi online ini juga dapat dilakukan oleh siapapun selagi orang tersebut memiliki waktu luang, uang yang cukup untuk bahan taruhan, memiliki komputer atau handphone dan juga koneksi internet sebagai sarana untuk melakukan perjudian online tersebut.

Solusi terhadap permasalahan mengenai maraknya judi online di Indonesia terutama di kalangan pelajar yaitu dengan memberikan edukasi kesadaran hukum mengenai judi online kepada pelajar. Dengan adanya edukasi kesadaran hukum kepada para peserta didik bimbek harvest english course Sidoarjo sebagai implementasi dari program pengabdian masyarakat sesungguhnya bertujuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan mengenai akibat hukum judi online, mengingat pada usia mereka sangat rentan terhadap pengaruh judi online. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di Bimbek Harvest English Course yang beralamat di Jl. Citra Harmoni No.2 Blok G5, Bringin Kulon, Sidoarjo



Gambar 2. Penyampaian Materi Tentang Bahaya Penyalahgunaan Narkoba

Hal yang dapat menjadi kelemahan dalam kegiatan berupa edukasi sadar hukum mengenai judi online di kalangan pelajar tingkat Perguruan Tinggi ini mungkin terkait dengan tingkat pemahaman peserta didik mengenai istilah-istilah hukum yang terdengar asing jadi bagaimana caranya materi yang disampaikan harus mudah dimengerti oleh peserta edukasi. Namun kelemahan tersebut sesungguhnya juga dapat menjadi kelebihan dari dilaksanakannya kegiatan edukasi sadar hukum karena dengan adanya kegiatan ini dapat bermanfaat karena peserta didik mendapatkan pengetahuan mengenai dasar hukum judi online.

Berkembangnya situs-situs dan aplikasi perjudian online ini salah satunya tidak terlepas dengan maraknya iklan-iklan penawaran perjudian online di internet dan konten-konten didalam media sosial yang disisipkan muatan perjudian online, dimana hal tersebut memberikan kemudahan bagi kalangan penjudi maupun masyarakat pada umumnya untuk mengakses segala bentuk permainan judi online. Perjudian online memiliki berbagai macam permainan yang dapat diakses oleh pemain melalui platform online. Berbagai jenis perjudian menawarkan variasi dan hiburan kepada pemain. Dengan memiliki banyak pilihan permainan, pemain dapat mencoba berbagai pengalaman perjudian yang berbeda dan tetap terhibur dalam jangka waktu yang lebih lama. Persaingan antar operator perjudian mendorong inovasi dan diversifikasi dalam jenis perjudian yang ditawarkan. Salah satu jenis permainannya ialah:

⁴ Bagong Suyanto, *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial* (jakarta: Media Prenada Grup, 2010).



1. Sprots Betting

Sport betting atau taruhan olahraga adalah cara yang populer yang digunakan untuk memasang taruhan pada hasil dari suatu pertandingan olahraga melalui layanan taruhan yang disediakan oleh pengelola website judi online. Proses taruhan olahraga biasanya melibatkan pemilihan tim atau peserta yang dianggap akan menang atau kalah dalam suatu pertandingan. Pemain kemudian memasang taruhan dengan cara memilih salah satu opsi taruhan, seperti pemenang langsung (straight bet), handicap, over/under, atau taruhan prop (prop bets) yang berkaitan dengan aspek-aspek tertentu dari pertandingan, seperti skor akhir, jumlah gol, atau penampilan individu.

2. Casino Style Game

Casino Style Game atau permainan meja kasino adalah jenis-jenis permainan yang membutuhkan strategi-strategi yang matang dalam memainkan permainan. Permainan casino-style ini tersedia di berbagai situs judi online dan aplikasi perjudian, memungkinkan pemain untuk menikmati pengalaman kasino tanpa harus pergi ke kasino fisik

3. Bingo

Bingo adalah permainan yang melibatkan pemilihan nomor secara acak dan mencocokkannya dengan nomor yang terdapat pada kartu bingo yang dimiliki oleh para pemain. Setiap kartu bingo memiliki sejumlah kotak yang diisi dengan angka yang dipilih secara acak. Tujuan pemain adalah untuk mencocokkan pola tertentu dari nomor yang dipanggil dengan nomor yang terdapat pada kartu bingo mereka.

4. Lotteries

Lotteries atau lotre adalah bentuk perjudian di mana pemain membeli tiket lotre dengan harapan memenangkan hadiah uang atau barang. Dalam lotre, pemain memilih sejumlah angka atau kombinasi angka yang mereka yakini akan diundi, dan mereka memasang taruhan dengan membeli tiket lotre yang berisi pilihan mereka.

5. Toto Gelap (Togel)

Judi togel, atau sering disebut sebagai "toto gelap", adalah bentuk perjudian yang melibatkan pemilihan angka atau kombinasi angka tertentu untuk dipertaruhkan. Istilah "togel" sendiri berasal dari singkatan dari "toto gelap", yang populer di Indonesia dan beberapa negara lain di Asia Tenggara. Pemasaran konten dalam konteks perjudian online adalah seni komunikasi, tanpa penjualan langsung. Pemasaran konten didasarkan pada investasi pada audiens yang mencerahkan dengan tujuan agar pemain selalu diperbarui dengan tren baru, perkembangan, kampanye interaksi, dan materi komunikasi, yang memungkinkan pemain untuk menganggap diri mereka sebagai pelanggan, bukan pembeli.

Beberapa hasil riset melakukan dari dampak bermain Judi Online ini Kecanduan judi online yang di alami pemain ini mengakibatkan dia sering kali berbohong, mencuri uang, mengambil barang dari rumahnya untuk dijual. Perilaku yang ditunjukkan pemain ni sangat berbahaya mengingat bahwa pemain merupakan pelajar yang notabeneanya adalah penerus bangsa. Kecanduan judi online yang di alami pemain ini jika tidak di tangani secara serius ini akan berdampak kepada kepribadian pelajar. Judi online memberi dampak negatif khususnya bagi siswa di bimbil harvest english course Sidoarjo yang melakukannya yaitu melemahnya nilai material antara lain habisnya uang yang remaja miliki. Habisnya uang menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermain judi online tersebut.

Judi online dalam suatu website mengarah pada permainan atau game online yang di dalamnya terdapat open slot atau deposit uang yang menawarkan masyarakat untuk memenangkan permainan game online tersebut. Judi online menurut Brigadir Sri Rohani, S.H menciptakan potensi kecanduan masyarakat untuk bermain judi, dapat merusak pikiran karena otak pelaku judi online diserang dengan rasa nikmat kemenangan sesaat. Hal itu sangat berbahaya bagi otak maupun mental dan fisik pelaku judi online, lebih berbahaya dari pengguna narkoba karena mesin slot telah dirancang sedemikian rupa oleh pemilik situs judi online dengan tujuan menghasilkan hormon endorfin pada otak pelaku judi online yang membuat kecanduan karena memberikan iming-iming kemenangan.

Pemerintah Indonesia membuat UU ITE yang didalamnya mengatur tentang kegiatan yang dilakukan di dunia maya, termasuk perbuatan yang dilarang dan mengandung unsur pidana. Meskipun tindak pidana dunia maya belum diatur secara khusus dalam peraturan tertentu akan tetapi, pada UU ITE pasal 27 ayat 2 menyatakan:



“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki perbuatan perjudian”.

Pemerintah juga tidak mengakui perbuatan bandar judi online sebagai bisnis yang sah, dan bandar judi online tersebut adalah contoh dari jenis tindak pidana yang melanggar hukum.⁵ Berkaitan dengan hal tersebut, judi online secara langsung atau daring dapat dikenakan sanksi pidana,⁶ akan tetapi sekarang pemberantasan kejahatan perjudian online kurang optimal, karena penyedia game berasal dari luar Indonesia melegalkan perjudian online yang diselenggarakan melalui Internet.⁷ Berbagai macam dan bentuk perjudian massive terjadi di kehidupan masyarakat sehari-hari, baik langsung ataupun via internet. Sebagian dari mereka seolah-olah menganggap perjudian merupakan hal yang wajar, dan tidak perlu dipermasalahkan.⁸

Tren bentuk perjudian yang ada bervariasi, hal tersebut terjadi sebab bandar judi menggunakan sosial media sebagai sarana promosi yang efektif. Parahnya seiring berkembangnya media sosial khususnya di Instagram membawa masyarakat terhadap kebebasan berekspresi, dan juga dalam bertransaksi judi online pun demikian, seakan tanpa batas seiring dengan berkembangnya teknologi. Perlindungan hukum terhadap kejahatan masih sangat minim, apalagi kejahatan di dunia maya. Indonesia dapat dikatakan lemah dalam penegakan hukum, dikarenakan masih ada ketidakpastian mengenai dasar hukum untuk menuntut perjudian online itu digunakan.

SIMPULAN

Pencegahan judi online di kalangan remaja memerlukan pendekatan komprehensif dari berbagai pihak dalam masyarakat, dimana edukasi dan sosialisasi intensif tentang bahaya dan konsekuensi hukum menjadi langkah awal yang penting, diikuti dengan peran krusial orangtua dalam mengawasi aktivitas online anak melalui pemantauan penggunaan gadget, pemasangan software pengawasan, dan komunikasi terbuka, serta didukung oleh lingkungan pendidikan yang menyelenggarakan seminar literasi digital, program ekstrakurikuler positif, dan bimbingan konseling, ditambah peran aktif pemerintah dan masyarakat dalam memblokir situs judi, menegakkan hukum, menyediakan saluran pelaporan, dan mengembangkan program pemberdayaan remaja secara berkelanjutan dan terintegrasi sehingga dapat meminimalkan risiko keterlibatan remaja dalam praktik judi online yang merugikan masa depan mereka.

Program edukasi hukum tentang dampak dan konsekuensi hukum dari praktik judi online yang dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2025 di Bimbel Harvest English Course Sidoarjo telah berjalan dengan sangat efektif. Kegiatan yang diikuti oleh 10 peserta didik ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang dampak negatif, aspek hukum dan sanksi pidana yang dapat dikenakan terhadap pelaku judi online sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, sehingga peserta didik dapat lebih waspada dan memiliki pengetahuan yang cukup untuk menghindari keterlibatan dalam aktivitas ilegal tersebut. Melalui program ini, diharapkan para peserta didik dapat menjadi agen perubahan yang turut mengedukasi teman sebaya mereka, serta berkomitmen untuk menjauhi segala bentuk perjudian demi masa depan yang lebih baik.

⁵ Alan Rizki Dui Reandi, 2024, Penerapan Sanksi Tindak Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia, Jurnal Kajian Ilmu Hukum dan Politik (Jaksa), Vol 2. No. 2, hlm 277.

⁶ Jesslyn, 2020, Pertanggungjawaban Penerima Endorse Judi Dan Kosmetik Illegal Melalui Insagram, Jurnal Lex Librum : Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 6 No. 2, hlm. 201.

⁷ Nur Kholis Majid, 2023, Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online, Jurnal LEX et Ordo Jurnal Hukum dan Kebijakan, Vol. 1 No. 1, hlm. 71.

⁸ Ignatius Yosanda Nono, 2021, Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online, Jurnal Analogi Hukum, Vol. 3 No. 2, hlm 236

**DAFTAR PUSTAKA****Buku**

Bagong Suyanto. (2010). *Kejahatan Cyber Dalam Pandangan Sosial*. Jakarta: Media Prenada Grup,.

Jurnal

Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto. (2016) “Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”, *Journal of Educational Social Studies*, 5.2, 156–62.

Alan Rizki Dui Reandi, 2024, Penerapan Sanski Tindak Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia, *Jurnal Kajian Ilmu Hukum dan Politik (Jaksa)*, Vol 2. No. 2, hlm 277.

Fajriani, Suci Wahyu, Sekarningrum, Bintarsih, & Sulaeman, Munandar. (2021). Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja (Cyberspace: The Impact of Adolescent Communication Behavior Deviation). *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 23(1), 63–78.

Fatimah, Siti, & Taun, Taun. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3224–3231.

Ignatius Yosanda Nono, 2021, Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online, *Jurnal Analogi Hukum*, Vol. 3 No. 2 , hlm 236

Jesslyn, 2020, Pertanggungjawaban Penerima Endorse Judi Dan Kosmetik Illegal Melalui Insagram, *Jurnal Lex Librum : Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 6 No. 2, hlm. 201.

Kholifah, Nanik, Astrella, Nathania Bayu, & Jamaludin, Mukhamad. (2024). Peran Faktor Psikososial Dalam Pembentukan Perilaku Judi Yang Diasosiasikan Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Pengguna Higgs Domino. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 11(1), 176–192.

Kudadiri, Ernita, Najemi, Andi, & Erwin, Erwin. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, 4(1), 1–15.

Nur Kholis Majid, 2023, Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online, *Jurnal LEX et Ordo Jurnal Hukum dan Kebijakan*, Vol. 1 No. 1 , hlm. 71.

Sinaga, Obaja Capandi Saut Horas. (2023). Peran Otoritas Jasa Keuangan Dalam Memblokir Uang Hasil Perjudian Online Di Indonesia. *Visi Sosial Humaniora*, 4(2), 18–28.

Sari Mellina Tobing. (2019) “Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila”, *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4.1, 64–73.

Internet

Alfarizi, Giovanni. “Hingga November 2024, Kemkomdigi Tangani 5.128.871 Konten Perjudian”, <https://aptika.kominfo.go.id/2024/11/hingga-november-2024-komdigi-tangani-5-128-871-konten-perjudian/>. Diakses pada 27 Januari 2025, pukul 11.51 WIB.

Peraturan Perundangan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Kitab Undang Undang Hukum Pidana