Jurnal Multilingual Vol. 4, No. 4 (2024)
ISSN: 1412-482x (Print)
ISSN: 2620-625x (Online)

ANALISIS JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DALAM PERSPEKTIF HUKUM INDONESIA

Kayla Ayesha Nadhifa, Muh Syiratal Al Haq Nur Wahid, Gracella Madeline, Bunga Luizy, Juvita Kirana

Universitas Tarumanagara Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author:
Kayla Ayesha Nadhifa

Abstract.

This research aims to analyze online gambling among teenagers in Indonesia and the impact on the application of applicable law. As technology develops over time, it becomes more accessible, especially among teenagers. As a result, it has become easier for teenagers to access illegal things, such as online gambling. This of course has been a concern of the community for a long time because it provides negative things from a social and economic perspective. In Indonesia, there is already a law that regulates gambling which is regulated in the Criminal Code (KUHP) and other regulations that also prohibit all forms of gambling, including online. The formulation of the problem that we analyze is how the results of data recorded by online gambling players among teenagers, what are the relevant laws in applying sanctions to online gambling activities and how efforts can be made by the government and society to eradicate teenagers' involvement in online gambling. This research uses normative research methods through a juridical-normative approach. The research shows that teenagers' involvement in online gambling practices is influenced by various factors, such as the influence of the social environment, economic pressure, and motivation to seek instant entertainment. Although Indonesian law strictly prohibits gambling activities, law enforcement in the digital era faces major challenges, mainly due to weak supervision and limited technology to enforce the rules. Many teenagers lack understanding of the legal consequences as well as the social impact of their involvement in online gambling. Therefore, the results of this study highlight the importance of improving legal socialization as well as education to teenagers on the dangers of gambling. The conclusion of this study emphasizes that there is a need to review law enforcement strategies against online gambling, especially for teenagers, and develop policies that are more responsive to technological developments. The implications of this research are expected to serve as a reference for policy makers in designing more effective regulations and educational programs to protect the younger generation from the adverse effects of online gambling.

Keywords: Digital Era, Indonesian Law, Online Gambling, Teenagers

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi memberikan dampak yang sangat besar pada seluruh aspek kehidupan, dengan pesatnya teknologi digital dan akses internet salah satu dampak tersebut adalah perjudian online yang menjadi semakin mudah diakses hingga mencakup semua kalangan baik dari kalangan

ISSN: 1412-482x (Print)
ISSN: 2620-625x (Online)

orang dewasa maupun kalangan remaja. Kemudahan akses dalam penggunaan internet menjadi faktor yang memicu peningkatan partisipasi remaja dalam aktivitas judi online. Yang memprihatinkan ialah remaja sedang berada dalam fase perkembangan yang penuh eksplorasi sehingga masih belum dapat mampu menyaring segala bentuk arus perubahan globalisasi saat menggunakan internet, termasuk judi. Selain itu, kurangnya edukasi dan pemahaman tentang resiko judi dan pentingnya literasi digital untuk mencegah penyalahgunaan teknologi. Penyebab terjadinya judi dalam Masyarakat terutama pada kalangan remaja disebabkan oleh beberapa faktor yakni faktor lingkungan, contohnya rasa penasaran yang timbul pada seseorang saat berada di lingkungan yang bermain judi online sehingga mengakibatkan ia terjerumus dan menjadi salah satu pemain judi online. Faktor yang lainnya adalah faktor ekonomi, contohnya orang yang mengalami kesulitan untuk mendapat pekerjaan sehingga menyebabkan ia mencari jalan yang mudah dan instan maka ia melakukan perjudian online.

Para pengguna dan para pemain judi online tidak mengenal usia dari orang dewasa hingga remaja seakan menjadi pandemik yang selalu menular dari siapapun. Dari semua pengertian judi online terkait dari para penggunanya hampir semua para pengguna judi online masuk kedalam lingkaran perjudian yang tidak mudah dihilangkan begitu saja dan langsung dapat dihentikan karena disaat para pemain mendapatkan kemenangan disitulah awal rasa candu yang penasaran membuat ingin selalu menambah kemenangan, di dalam lingkaran itulah para pemain tidak bisa menghentikan permainan tersebut dalam tiga lingkaran judi online terdapat kemenangan hingga berkali – kali lipat, kekalahan dalam permainan seakan para pemainnya masih bisa dapat mengejar kekalahan tersebut tanpa disadari uang yang digunakan untuk bertahan hidup digunakan untuk deposit permainan perjudian online dan tanpa disadari uang yang didepositokan dari rekening pemain akan habis dengan sendirinya secara perlahan – lahan, dan akan merusak mengganggu mental pemainnya disaat para pemain tidak ada uang untuk memainkan judi online. Dari perspektif hukum, ada beberapa hal mengenai tentang hukum di Indonesia yang diatur untuk menanggapi segala bentuk perjudian online sesuai yang tersusun dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan berbagai peraturan lainnya seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) diantaranya tertuang dalam UU ITE pasal 27 ayat (2) UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan pasal 303 KUHP ayat 1-3 mengancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah.

METODE PENELITIAN

Metode yang kami gunakan untuk penelitian ini dilakukan melalui metode normatif dengan pendekatan yuridis-normatif, yang bertujuan untuk menganalisis judi online di kalangan remaja serta akibat menurut hukum yang ada di Indonesia. Penelitian ini melalui pengumpulan data sekunder didapatkan dengan studi literatur melalui jurnal dan data-data yang sudah ada, serta peraturan perundang-undangan yang diperoleh dari sumber-sumber hukum lainnya.

HASIL PEMBAHASAN

Mirisnya, sejumlah orang di Indonesia 'mengadu nasib' lewat judi online. Dengan hanya bermodalkan telepon pintar dan uang puluhan ribu rupiah, masyarakat menjajal peruntungan, Ditambah, ketika pandemi COVID-19 melanda, judi online slot seperti melejit pamornya dan makin populer sampai kalangan remaja. Menurut data yang terlampir dalam rilis Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) No. 327, kegiatan perjudian online telah menyebabkan banyak kerugian bagi masyarakat.[1] Hasil data analisis tentang judi online di kalangan remaja dilansir dari Indonesia.go.id data dari pelaporan dan Analisis Transaksi (PPATK) terkait judi online, Kepala PPATK Ivan Yustiavandana mengatakan sebanyak 191.380 anak di rentang usia 17--19 tahun terlibat dalam judi online dengan 2,1 juta transaksi mencapai Rp282 miliar. Mirisnya lagi, sebanyak 1.160 anak berusia kurang dari 11 tahun diketahui telah melakukan 22.000 transaksi judi online dengan nilai transaksi sekurangnya Rp3 miliar. Kemudian, ada 4.514 anak usia 11--16 tahun melakukan 45.000 transaksi judi online bernilai total Rp7,9 miliar. PPATK mencatat, Provinsi Jawa Barat terpantau paling tinggi angka keterlibatan anak pada transaksi judi online.

Setidaknya ada 41.000 anak dengan 459.000 transaksi di Jabar yang menghasilkan angka Rp49,8 miliar[2]. Kurangnya pengetahuan yang dilakukan dapat merugikan diri sendiri secara individu dan dapat berdampak ke orang lain hingga melakukan perjudian dapat terjadinya pelanggaran hukum, serta kurangnya wawasan dan pengetahuan tentang pasal yang diketahui oleh para remaja yang melakukan perjudian, sehingga mereka tanpa merasa bersalah melanggar norma hukum ketetapan yang sudah ditetapkan oleh negara Indonesia tentang hukum perjudian. Sisi negatif Judi Online bisa menimbulkan

[1] Nurhanisah, Y., Oktari, R., & Isnur'Aini, P. (2023). Stop Judi Online. Jakarta:Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

[2] Indonesia.Go.Id. 2024. Generasi Z dan Judi Online, Tantangan di Era Bonus Demografi 2045. Tersedia pada: https://indonesia.go.id//kategori/editorial/8462/generasi-z-dan-judi-online-tantangan-di-era-bonus-demografi-2045?lang=1?lang=1. Diakses pada 14 November 2024.

ISSN: 1412-482x (Print)
ISSN: 2620-625x (Online)

ancaman keamanan dan privasi bagi para kalangan remaja dan masyarakat, banyak situs perjudian online yang tidak berlisensi dan tidak terpercaya. Sebagian dari mereka berusaha untuk mengelabui pemain dan mengambil data pribadi, sementara yang lain menerapkan cara-cara yang tidak jujur.

Orang yang sering terlibat dalam aktivitas perjudian cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Kondisi tersebut biasanya muncul ketika mereka merasa tidak mampu mengendalikan kebiasaan berjudi mereka. Menurut Mental Health Foundation, kemenangan dalam perjudian mempengaruhi bagian otak yang melepaskan dopamin. Hormon ini dapat menciptakan perasaan senang dan bahagia. Ketika seseorang mulai mengenal perjudian, mereka seringkali terjebak dalam keinginan berjudi yang terus-menerus. Mereka akan terus terdorong untuk berjudi secara berulang. Selain itu, mereka akan mengalami ketergantungan yang menyebabkan perubahan perilaku pada individu tersebut. Negara telah membuat banyak peraturan terkait perjudian online dan negara juga telah mengambil beberapa langkah untuk mengatur perjudian online di Indonesia dari peraturan hukum hingga peraturan daerah yang diundangkan. Selain itu, pemerintah juga memperkuat penegakan hukum di Indonesia. Penegakan hukum merupakan upaya mewujudkan cita-cita tersebut (hukum, kepastian hukum,& kepentingan).

Metode yang dapat dilakukan untuk menanggulangi perjudian online adalah dengan melakukan penegakan hukum, karena pada dasarnya tujuan hukum harus ditegaskan dan ditegakkan. Pada Pasal 1 (3) UUD RI Tahun 1945 menyebutkan bahwa "Negara Indonesia Ialah Negara Hukum", yang berarti bahwa setiap warga negara yang berada dalam negara kesatuan Republik Indonesia wajib tunduk & patuh pada peraturan yang berlaku. Jika ada warga yang tidak mengikuti aturan atau melakukan tindakan yang dilarang oleh undang-undang, maka proses hukum akan ditempuh. Selain pasal tersebut hukum di Indonesia juga memuat peraturan perundang-undangan tentang perjudian yang diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 ayat 1-3:

PASAL 303 KUHP AYAT (1)

1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun / denda paling banyak Rp25 juta karena tidak mendapat izin:
    a. Dengan sengaja mempromosikan/menawarkan peluang perjudian & menelitinya, atau dengan sengaja terlibat dalam bisnis apa pun untuk tujuan itu.
    b. Dengan sengaja memberikan atau memberikan / kesempatan kepada masyarakat umum untuk berjudi atau dengan sengaja melakukan kegiatan usaha untuk tujuan tersebut, dengan atau

ISSN: 1412-482x (Print)
ISSN: 2620-625x (Online)

tanpa syarat menggunakan kesempatan atau melakukan suatu prosedur.

c. Jadikan pemain judi sebagai sarana mencari nafkah.

PASAL 303 KUHP AYAT (2)

(2) Apabila pelaku melakukan tindak pidana sambil menjalankan penghidupannya, maka haknya untuk melakukan penggeledahan dapat dicabut.

PASAL 303 KUHP AYAT (3)

(3) Yang disebut dengan permainan judi ialah semua jenis permainan yang kemungkinan menghasilkan keuntungan semata-mata tergantung pada keberuntungan, juga karena pemainnya lebih terlatih / lebih terampil. Ini termasuk semua taruhan pada keputusan balapan atau permainan lain yang tidak dimainkan antara lawan atau pemain, serta semua taruhan lainnya.[3]

Sedangkan sanksi yang diberikan kepada para pemain judi online dimuat pada Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 di atas mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu.Lalu, orang yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 berpotensi dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024[4]. Dari pasal di atas dapat kita ambil beberapa informasi tentang judi seperti definisi permainan judi, siapa saja yang dimaksud termasuk dalam permainan judi, hingga hukuman yang akan didapatkan bila tertangkap bermain judi.

Pemerintah dan penegak hukum memiliki dasar hukum yang kuat untuk memberantas judi online, termasuk melalui patroli cyber yang melibatkan deteksi dini. Kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk masyarakat dan para remaja, diperlukan untuk menanggulangi masalah ini. Peran strategis remaja sebagai agen perubahan sangat penting, di mana melalui pendidikan dan partisipasi, mereka dapat memahami risiko judi online dan membantu

[3] Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(2), 2655-2663.

[4] Renata Christha. 2024. Bunyi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang *Judi Online*. Diakses pada 14 November 2024 dari https://www.hukumonline.com/klinik/a/bunyi-pasal-27-ayat-2-uu-ite-2024-tentang-ijudi-online-i-lt65afa86471ccc/

mencegah penyebarannya. Selain peran pemerintah, masyarakat juga harus berperan dalam memberantas kejadian perjudian online [5] . Tanpa peran masyarakat, inisiatif dan peraturan pemerintah tidak akan pernah dilaksanakan secara efektif. Maka, diperlukan adanya kesadaran hukum dan kesadaran sosial yang tinggi di kalangan masyarakat untuk mengetahui bahwa perjudian dan perjudian online sangat merugikan diri sendiri, kelompok, dan masyarakat Indonesia. Pasalnya ketika berjudi online, masyarakat menggunakan uang sebagai taruhannya dan jika kalah taruhan maka uang tersebut hilang atau disita. Ini dimulai dengan kekurangan uang dan akan mempengaruhi kesehatan emosional, finansial, dan mental anda dari berbagai pernyataan penulis di atas, meningkatnya kejadian perjudian online akan menimbulkan kekacauan di kalangan generasi muda Indonesia, sehingga pemberantasan perjudian online memerlukan perhatian khusus dari pemerintah untuk menghindari kekacauan di tanah air. Selain penegakan hukum, ada beberapa upaya yang dapat dilakukan pemerintah dan masyarakat untuk memutus rantai dan memberantas permainan judi online, sebagai berikut:

1. Edukasi

Salah satu upaya yang harus dilakukan untuk memutus rantai permainan judi online adalah memberikan edukasi kepada masyarakat, khususnya remaja dan mahasiswa, tentang bahaya dan dampak negatif judi online bagi kehidupan mereka. Edukasi dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti seminar, sosialisasi, poster, video, atau artikel. Edukasi bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang hukum, agama, moral, dan etika yang melarang perjudian, serta memberikan alternatif kegiatan yang lebih positif dan produktif.[6]

2. Niat

Upaya yang kedua adalah memiliki niat yang kuat untuk berhenti bermain judi online, dan berkomitmen untuk tidak kembali lagi bermain judi online. Niat dapat dilakukan dengan membuat keputusan yang tegas dan final untuk mengakhiri kebiasaan berjudi, dan mengucapkan niat tersebut secara tegas dan tidak ragu dalam hal itu. Niat juga dapat dilakukan dengan membuat rencana dan target yang jelas untuk berhenti berjudi, dan mengikuti rencana tersebut secara konsisten. Selain itu, niat tersebut juga dapat dilakukan dengan mencari

[5] Fitriani, Rizka, et al. 2024. Kebijakan Pemerintah Dalam Menghadapi Maraknya Judi Online Ditinjau Dari UU ITE Pasal 27 Ayat 2 No. 1 Tahun 2024 Tentang Judi Online.
[6] Fakhriansyah, M. & Alwi, A. 2022. Peran Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Judi Online pada Remaja. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 10(1), 1-16.

kegiatan baru yang lebih positif dan produktif, seperti berolahraga, belajar, bekerja, atau beribadah, dan mengalihkan perhatian agar dapat menghindari bermain judi online.

3. Pemblokiran Situs

Upaya terakhir yang dapat dilakukan adalah melakukan pemblokiran terhadap situs-situs judi online yang sudah tersebar di Indonesia. Pemblokiran dapat dilakukan oleh pemerintah, khususnya Kementerian Komunikasi dan Informatika, dengan bekerja sama dengan penyedia layanan internet, operator seluler, dan platform media sosial untuk memutus akses dan mengurangi daya tarik judi online bagi masyarakat. Pemberantasan yang terus dilakukan oleh kementerian ini dikarenakan terdapat dampak negatif yang begitu besar bagi para penggunanya. Dampak negatif tersebut mulai dari aspek ekonomi, sosial, bahkan psikologi yang tidak sedikit memakan korban jiwa. Dalam memberantas situs judi online yang meresahkan, pihaknya telah menjajaki adopsi teknologi dari Google dalam memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) guna mempercepat pemrosesan laporan konten judi online sehingga jauh lebih efektif dan efisien.[7]

KESIMPULAN DAN SARAN

Judi online di Indonesia sudah menjadi masalah yang sangat serius dan semakin mengkhawatirkan, termasuk pada kalangan. Semenjak pandemi COVID-19, Permainan Judi menjadi mudah untuk diakses melalui internet platform digital, maka dari itu disebutlah judi online. Data yang diperoleh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) serta PPATK menunjukkan adanya angka keterlibatan yang signifikan dari remaja dalam perjudian online bahkan hingga transaksi yang mencapai miliaran rupiah. Yang sangat disayangkan sebagian dari mereka yang terlibat berusia sangat muda, menunjukkan betapa meluasnya sisi negatif judi online untuk generasi penerus bangsa. Akibat dari ketergantungan pada Judi online dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi pada pemain judi online. Bahkan, kecanduan bermain judi online apabila semakin parah dapat mempengaruhi perilaku individu dan merusak struktur sosial, keluarga hingga pada masyarakat. Terlebih lagi, judi online dapat menimbulkan masalah besar terkait dengan privasi dan keamanan. Karena. banyak situs judi yang tidak berlisensi dan beroperasi dengan cara tidak jujur sehingga dapat berisiko mencuri data pribadi

[7] Antaranews.com. 2024. Kemenkominfo berhasil memblokir hampir 3 juta konten judi online.Tersedia pada:https://www.antaranews.com/berita/4154730/kemenkominfo-berhasil-memblokir-hampir-3-juta-konten-judi-online. Diakses pada 24 November 2024.

penggunanya. Pemerintah Indonesia sudah memiliki dasar hukum yang jelas untuk menanggulangi perjudian online, baik melalui Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) maupun undang-undang lainnya seperti UU ITE dan UU 1/2024. Sanksi hukum yang diberikan terhadap para pelaku judi online sangat tegas, mulai dari hukuman penjara hingga denda yang sangat besar. Namun, penegakan hukum saja tidak cukup untuk memberantas masalah ini secara menyeluruh. Kerja sama antara pemerintah, aparat penegak hukum, masyarakat, dan lembaga pendidikan juga seharusnya dapat menjadi salah satu kunci untuk menanggulangi perjudian online.

Beberapa langkah yang dapat diambil untuk menanggulangi judi online terutama pada kalangan remaja dapat meliputi edukasi yang intensif terhadap kalangan remaja hingga masyarakat tentang seberapa bahayanya dan banyaknyadampak negatif dalam perjudian. Edukasi seperti ini dapat disalurkan melalui berbagai media, seperti seminar, sosialiasi, dan materi edukatif lainnya. Maka dari itu, masyarakat diharapkan dapat lebih sadar akan akibat buruk dari perjudian. Selain itu, membangun niat yang kuat dan kesadaran yang tinggi serta kontrol pada diri untuk berhenti berjudi juga sangat penting. Menumbuhkan komitmen untuk tidak terjerumus lebih dalam pada kebiasaan buruk tersebut, dan dapat digantikan dengan kegiatan yang lebih positif dan produktif, seperti olahraga, belajar, dan beribadah. Upaya lain yang juga dapat dilakukan adalah pemblokiran situs judi online yang sudah marak di Indonesia. Kerja sama antara Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan penyedia layanan internet, operator seluler, dan platform media sosial menjadi kunci dalam memutus akses terhadap situs-situs perjudian yang merusak. Secara keseluruhan, untuk memerangi perjudian online yang semakin meresahkan, dibutuhkan pendekatan yang melibatkan seluruh masyarakat baik dari kalangan lansia, dewasa, remaja, hingga anak anak. Penegakan hukum yang tegas, adanya edukasi, niat untuk berubah, dan pemblokiran situs judi online dapat membantu mengurangi dampak buruk yang mungkin dapat terjadi di masa yang akan datang, terutama bagi generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Antaranews.com. 2024. Kemenkominfo berhasil memblokir hampir 3 juta konten judi online.Tersedia pada:https://www.antaranews.com/berita/4154730/kemenkominfo-berhasil-memblokir-hampir-3-juta-konten-judi-online. Diakses pada 24 November 2024.

Antaranews.com. 2024. Kemenkominfo berhasil memblokir hampir 3 juta konten judi online.Tersedia pada:https://www.antaranews.com/berita/4154730/kemenkominfo-

berhasil-memblokir-hampir-3-juta-konten-judi-online. Diakses pada 24 November 2024.

Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(1), 73-87.

Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(1), 73-87.

Fakhriansyah, M. & Alwi, A. 2022. Peran Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Judi

Fakhriansyah, M. & Alwi, A. 2022. Peran Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kecanduan Judi

Fitriani, Rizka, et al. 2024. Kebijakan Pemerintah Dalam Menghadapi Maraknya Judi Online Ditinjau Dari UU ITE Pasal 27 Ayat 2 No. 1 Tahun 2024 Tentang Judi Online.

Fitriani, Rizka, et al. 2024. Kebijakan Pemerintah Dalam Menghadapi Maraknya Judi Online Ditinjau Dari UU ITE Pasal 27 Ayat 2 No. 1 Tahun 2024 Tentang Judi Online.

Indonesia.Go.Id. 2024. Generasi Z dan Judi Online, Tantangan di Era Bonus Demografi 2045. Tersedia pada: https://indonesia.go.id//kategori/editorial/8462/generasi-z-dan-judi-online-tantangan-di-era-bonus-demografi-2045?lang=1?lang=1. Diakses pada 14 November 2024.

Indonesia.Go.Id. 2024. Generasi Z dan Judi Online, Tantangan di Era Bonus Demografi 2045. Tersedia pada: https://indonesia.go.id//kategori/editorial/8462/generasi-z-dan-judi-online-tantangan-di-era-bonus-demografi-2045?lang=1?lang=1. Diakses pada 14 November 2024.

Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(2), 2655-2663.

Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(2), 2655-2663.

Manullang, N., Simatupang, P., Purba, D. G., Sijabat, K. M., Marbun, R. F., & Naibaho, D. (2024). Strategi Pemulihan Remaja Yang Kecanduan Judi Online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, *1*(3), 34-40.

Manullang, N., Simatupang, P., Purba, D. G., Sijabat, K. M., Marbun, R. F., & Naibaho, D. (2024). Strategi Pemulihan Remaja Yang Kecanduan Judi Online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, *1*(3), 34-40.

Nurhanisah, Y., Oktari, R., & Isnur'Aini, P. (2023). Stop Judi Online. Jakarta:Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Nurhanisah, Y., Oktari, R., & Isnur'Aini, P. (2023). Stop Judi Online. Jakarta:Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Online pada Remaja. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 10(1), 1-16.

Online pada Remaja. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 10(1), 1-16.

Renata Christha. 2024. Bunyi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang *Judi Online*. Diakses pada 14 November 2024 dari https://www.hukumonline.com/klinik/a/bunyi-pasal-27-ayat-2-uu-ite-2024-tentang-ijudi-online-i-lt65afa86471ccc/.

Renata Christha. 2024. Bunyi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang *Judi Online*. Diakses pada 14 November 2024 dari https://www.hukumonline.com/klinik/a/bunyi-pasal-27-ayat-2-uu-ite-2024-tentang-ijudi-online-i-lt65afa86471ccc/.

Pasal 1 ayat (3) UUD RI Tahun 1945

KUHP (Pasal 303 ayat 1-3)

UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE (Pasal 27 ayat (2)

UU Nomor 1 Tahun 2024 (Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3)