

Enforcement of the ITE Law and the Impact of Online Gambling Promotion by Influencers on the Youth in Tomohon

Penegakkan Hukum ITE dan Dampak Promosi Judi Online oleh Selebgram terhadap Generasi Muda di Tomohon

Nopesius Bawembang^{1a} Joice Umboh^{2b} Herts Taunaumang^{3c} Christiane Aprilia Paendong^{4d}
Johanis Lukas Siegfrid Sebril Polii^{5e*}

1,2,3,4,5 Universitas Kristen Indonesia Tomohon

^anopesiusb@gmail.com

^bjoiceumboh85@gmail.com

^chtaunaumang@gmail.com

^dkristianeapriliana@gmail.com

^esebrilpolii@gmail.com

Corresponding Author:
sebrilpolii@gmail.com

How to Cite: Johanis. (2021). Penegakkan Hukum ITE dan Dampak Promosi Judi Online oleh Selebgram terhadap Generasi Muda di Tomohon doi: 10.36526/js.v3i2.4662

Received: 23-09-2024

Revised : 05-10-2024

Accepted: 27-11-2024

Keywords:

Online gambling,
social media,
Instagram influencers,
selebgram,
gambling promotions

Abstract

Online gambling's explosive expansion and the widespread reach of social media platforms have raised serious concerns, especially with regard to its effects on young people. This study investigates how young people in Tomohon, Indonesia, perceive and behave in response to online gambling ads via Instagram influencers (selebgram). The goal of this study was to find out how young people's attitudes and comprehension of the legal ramifications of online gambling are influenced by their exposure to gambling advertisements on social media. Twenty young people between the ages of 18 and 25 participated in in-depth interviews and focus groups as part of a qualitative research approach, which also included a content analysis of Instagram posts endorsing online gambling. According to the study, a sizable percentage of participants (75%) had encountered online gambling ads, and 60% said they would like to try it out despite their lack of knowledge about the potential legal repercussions. Furthermore, it was discovered that young people's views of online gambling as an enjoyable and possibly lucrative pastime were influenced by their frequent usage of social media and the favorable representation of gambling by influencers. The study comes to the conclusion that in order to inform young people about the dangers and potential legal repercussions of online gambling, there is an urgent need for more legal literacy and focused awareness initiatives. Furthermore, to stop the marketing of online gambling on social media platforms, stricter regulations are needed.

PENDAHULUAN

Di era digital ini, media sosial telah menjadi platform dominan yang digunakan oleh individu untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membentuk opini. Di Indonesia, Instagram menjadi salah satu platform yang paling banyak digunakan oleh generasi muda untuk terhubung dengan selebgram atau influencer yang memiliki pengaruh besar terhadap pola pikir dan perilaku mereka (Azzahra et al., 2024). Selebgram menggunakan daya tarik mereka untuk mempromosikan berbagai produk, mulai dari kecantikan hingga produk yang lebih kontroversial, seperti judi online (Azzahra et al., 2024). Fenomena ini membuka peluang bagi selebgram untuk memanfaatkan pengaruh mereka dalam mengubah perilaku pengikutnya, khususnya generasi muda, yang cenderung lebih rentan terhadap pengaruh eksternal (Azzahra et al., 2024).

Promosi judi online oleh selebgram merupakan salah satu dampak negatif dari pengaruh media sosial. Judi online yang dapat diakses secara langsung melalui platform digital kini menjadi industri yang berkembang pesat, meskipun perjudian dalam bentuk apa pun dilarang oleh hukum di

Indonesia (Azzahra et al., 2024). Selebgram, yang memiliki jutaan pengikut, sering kali terlibat dalam promosi situs judi online, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui tautan afiliasi atau endorsement yang menyajikan perjudian sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menguntungkan. Dampak dari promosi ini sangat besar, mengingat pengaruh selebgram yang mampu menjangkau audiens yang luas, terutama kalangan remaja dan orang dewasa muda yang rentan terhadap pengaruh ini.

Generasi muda, terutama mereka yang berada dalam rentang usia 15 hingga 30 tahun, merupakan kelompok yang paling terpengaruh oleh promosi judi online ini. Penelitian (Noor, 2020) menunjukkan bahwa promosi judi online melalui media sosial dapat mempengaruhi persepsi dan sikap mereka terhadap perjudian, sehingga mereka lebih terbuka untuk mencoba peruntungan melalui judi online. Lebih jauh lagi, beberapa riset juga menunjukkan bahwa paparan terhadap promosi judi online meningkatkan potensi terjadinya kecanduan judi, yang berisiko merusak kondisi finansial, hubungan sosial, dan kesehatan mental individu (I. N. Fatimah, 2020).

Selebgram yang mempromosikan judi online sering kali memanfaatkan kekuatan sosial mereka untuk menormalisasi perilaku yang sebenarnya ilegal dan berisiko. Penelitian (Hafida, 2023) menunjukkan bahwa promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram dapat mengubah persepsi publik terhadap perjudian, menjadikannya lebih diterima di kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Apa yang dulunya dianggap sebagai pelanggaran hukum kini dianggap sebagai aktivitas yang biasa, bahkan menyenangkan, berkat citra positif yang diciptakan oleh selebgram.

Di Indonesia, perjudian online dilarang berdasarkan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE mengatur tentang larangan penyebaran konten yang mengandung perjudian, dengan ancaman pidana penjara dan denda yang cukup besar. Meskipun regulasi ini ada, penegakan hukumnya masih sangat lemah, terutama dalam mengatasi promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram melalui media sosial. Hal ini menciptakan celah hukum yang memungkinkan pelaku untuk terus melakukan promosi tanpa rasa takut akan konsekuensi hukum yang serius.

Penegakan hukum terhadap promosi judi online oleh selebgram masih menghadapi banyak kendala. Menurut penelitian (Handy & Neni, 2021), meskipun hukum Indonesia sudah mengatur larangan terhadap promosi judi online, namun implementasi hukum sering kali tidak efektif. Banyak selebgram yang terus mempromosikan judi online tanpa menghadapi sanksi yang tegas, karena rendahnya pengawasan terhadap platform media sosial dan kurangnya koordinasi antara penegak hukum dan penyedia platform. Selain itu, penegakan hukum yang dilakukan sering kali hanya mengandalkan regulasi yang sudah ada, yang kurang memadai untuk menangani dinamika teknologi yang terus berkembang.

Tantangan utama dalam penegakan hukum terhadap selebgram yang mempromosikan judi online terletak pada kemampuan aparat penegak hukum dalam mengidentifikasi pelanggaran yang terjadi di dunia maya. Penelitian (Kurniawan et al., 2020) menunjukkan bahwa banyak aparat penegak hukum yang belum memiliki keterampilan teknis yang memadai untuk menangani kasus yang melibatkan teknologi digital, seperti promosi judi online melalui media sosial. Selain itu, penyedia platform media sosial sering kali tidak kooperatif dalam membantu aparat penegak hukum untuk mengidentifikasi pelanggaran dan melacak pelaku.

Salah satu alasan mengapa promosi judi online dapat memengaruhi generasi muda adalah rendahnya tingkat literasi hukum di kalangan mereka. Penelitian (Hery & Lindu, 2020) menunjukkan bahwa banyak generasi muda yang tidak memahami bahwa perjudian online merupakan pelanggaran hukum yang dapat menimbulkan konsekuensi pidana. Tanpa pemahaman yang cukup tentang hukum, mereka lebih mudah terpengaruh oleh promosi judi online yang disebar oleh selebgram, tanpa menyadari potensi risiko yang mereka hadapi.

Berdasarkan analisis penelitian sebelumnya, ada kebutuhan mendesak untuk merevisi Undang-Undang ITE agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan media sosial. Sebagaimana yang disarankan (Noor, 2020), revisi undang-undang ini harus mencakup ketentuan

yang lebih tegas terkait promosi judi online oleh selebgram, serta pemberian sanksi yang lebih berat bagi pelaku. Hal ini bertujuan untuk menciptakan efek jera yang lebih kuat bagi selebgram dan pelaku lainnya yang terlibat dalam mempromosikan judi online.

Pemerintah dan aparat penegak hukum memegang peranan penting dalam memberikan perlindungan terhadap generasi muda dari dampak negatif perjudian online. Namun, tantangan besar muncul karena terbatasnya pengawasan terhadap media sosial dan ketidaktepatan dalam penegakan hukum terhadap pelanggaran yang melibatkan selebgram. Penelitian (H. Hermansyah et al., 2023) menekankan bahwa untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum, diperlukan peningkatan kapasitas aparat penegak hukum dalam memahami teknologi digital dan keterlibatan penyedia platform media sosial dalam mengawasi konten yang dipromosikan.

Selain dampak sosial dan psikologis, perjudian online yang dipromosikan oleh selebgram juga dapat membawa dampak ekonomi yang merugikan bagi generasi muda. Banyak remaja yang terjebak dalam lingkaran kecanduan judi online, menghabiskan uang untuk berjudi, yang akhirnya berujung pada kebangkrutan pribadi dan krisis finansial. Penelitian (Adam, 2024) menunjukkan bahwa kecanduan judi online sering kali menyebabkan pengeluaran yang tidak terkendali, merusak hubungan sosial, dan meningkatkan angka kriminalitas di kalangan individu yang terlibat.

Fenomena promosi judi online oleh selebgram turut berkontribusi pada normalisasi perjudian di masyarakat. Penelitian (Hafida, 2023) mengungkapkan bahwa promosi yang dilakukan selebgram dapat menjadikan perjudian online sebagai aktivitas yang terlihat "normal" atau bahkan "menguntungkan," meskipun dalam kenyataannya, perjudian adalah perilaku yang sangat merugikan dan berbahaya. Hal ini semakin memperburuk masalah sosial, karena semakin banyak orang, khususnya generasi muda, yang menganggap perjudian sebagai pilihan yang sah tanpa memahami konsekuensi negatifnya.

Salah satu faktor yang memperburuk masalah ini adalah kurangnya pengawasan oleh penyedia platform media sosial terhadap konten yang dibagikan oleh selebgram. Meskipun terdapat kebijakan dari platform media sosial untuk melarang konten perjudian, banyak selebgram yang berhasil menghindari deteksi dan terus mempromosikan situs judi online. Penelitian (H. Hermansyah et al., 2023) mencatat bahwa penyedia platform sering kali tidak cukup cepat dalam menindak konten yang melanggar ketentuan, sehingga memungkinkan promosi judi online terus berlanjut tanpa hambatan berarti.

Untuk mengatasi dampak negatif promosi judi online, sangat penting untuk meningkatkan literasi digital dan hukum di kalangan generasi muda. Penelitian (Hery & Lindu, 2020) menekankan bahwa generasi muda perlu diberikan pemahaman yang lebih baik tentang risiko yang terkait dengan perjudian online, serta hak-hak hukum mereka dalam menghadapi praktik ilegal ini. Literasi hukum yang lebih tinggi akan membuat mereka lebih waspada terhadap bahaya perjudian dan lebih cerdas dalam menggunakan media sosial.

Penelitian ini sangat penting karena memberikan gambaran yang jelas tentang kesulitan penegakan hukum yang dihadapi oleh selebgram yang mempromosikan permainan online. Karena selebgram sangat memengaruhi perilaku generasi muda, perlu ada tindakan nyata untuk memperbaiki sistem hukum saat ini untuk lebih melindungi generasi muda dari efek buruk perjudian online. Penelitian ini juga dapat membantu merumuskan kebijakan yang lebih efektif untuk menangani promosi judi di media sosial. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami dampak sosial yang ditimbulkan oleh promosi judi online oleh selebgram terhadap generasi muda di Tomohon serta untuk mengevaluasi penegakan hukum yang diterapkan dalam menangani kasus perjudian online di media sosial. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dari kebijakan yang telah diterapkan dalam menangani promosi

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi besar pada perubahan kebijakan sosial dan hukum di Indonesia, terutama yang berkaitan dengan melindungi generasi muda dari efek buruk perjudian online dan media sosial. Saran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk kebijakan yang lebih baik yang menangani masalah perjudian online. Secara keseluruhan, dampak promosi judi online oleh selebgram terhadap generasi muda sangat signifikan,

baik dari segi sosial, psikologis, dan ekonomi. Penegakan hukum yang belum memadai dan kurangnya pemahaman tentang bahaya perjudian online semakin memperburuk situasi ini. Oleh karena itu, penegakan hukum yang lebih tegas, serta peningkatan literasi digital dan hukum di kalangan generasi muda, menjadi langkah penting untuk melindungi mereka dari dampak buruk perjudian online.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi lebih dalam mekanisme penegakan hukum yang lebih efektif terhadap promosi judi online oleh selebgram, serta evaluasi terhadap kebijakan yang telah diterapkan untuk melindungi generasi muda di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif analitis, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai dampak promosi judi online oleh selebgram terhadap generasi muda di Tomohon, serta tantangan dalam penegakan hukum terkait. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan dampak sosial yang dialami oleh generasi muda yang terpapar oleh promosi judi online di media sosial. Desain deskriptif analitis digunakan untuk menganalisis fenomena ini dalam konteks hukum yang ada dan memberikan gambaran tentang bagaimana penegakan hukum dapat lebih efektif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak sosial dari promosi judi online oleh selebgram terhadap generasi muda di Tomohon, serta untuk mengevaluasi efektivitas penegakan hukum, terutama terkait dengan Undang-Undang ITE yang mengatur perjudian online. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan-hambatan dalam implementasi regulasi tersebut dan memberikan rekomendasi kebijakan yang lebih efektif untuk melindungi generasi muda dari dampak negatif perjudian online yang dipromosikan melalui media sosial.

Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari dua sumber utama:

Generasi muda pengguna media sosial: Sampel penelitian terdiri dari remaja dan orang dewasa muda berusia 15 hingga 30 tahun yang tinggal di Tomohon dan aktif menggunakan media sosial, khususnya Instagram. Mereka dipilih karena mereka adalah kelompok yang paling rentan terhadap pengaruh promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram. Praktisi hukum dan aparat penegak hukum: Wawancara juga dilakukan dengan aparat penegak hukum, seperti polisi, jaksa, dan hakim, yang terlibat dalam penanganan kasus perjudian online. Wawancara ini bertujuan untuk memahami bagaimana mereka melihat masalah ini dari perspektif hukum dan tantangan yang dihadapi dalam penegakan hukum. Selain wawancara, penelitian ini juga mengumpulkan data sekunder dari literatur yang relevan, seperti jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan artikel hukum terkait dengan promosi judi online, dampaknya terhadap generasi muda, dan penegakan hukum di Indonesia.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah generasi muda di Tomohon yang aktif menggunakan media sosial, terutama Instagram, serta para selebgram yang terlibat dalam promosi judi online. Sampel untuk wawancara mendalam dan diskusi kelompok terfokus (Focus Group Discussion, FGD) akan dipilih secara purposive sampling berdasarkan kriteria berikut: Pengguna media sosial yang terpapar promosi judi online oleh selebgram. Selebgram yang terlibat dalam promosi judi online, baik secara langsung maupun tidak langsung. Aparat penegak hukum yang terlibat dalam penanganan kasus perjudian online. Jumlah sampel untuk wawancara diperkirakan sekitar 20-30 orang, dengan distribusi sekitar 15-20 pengguna media sosial dan 5-10 aparat penegak hukum.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut: Wawancara Mendalam: Wawancara dilakukan dengan generasi muda yang terpapar promosi judi online, selebgram yang mempromosikan judi online, dan aparat penegak hukum. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali persepsi, sikap, dan pengalaman mereka terkait promosi judi online dan

bagaimana hal tersebut mempengaruhi perilaku serta pandangan mereka terhadap perjudian. Focus Group Discussion (FGD): FGD akan dilakukan dengan kelompok generasi muda yang aktif di media sosial untuk mendiskusikan dampak promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram. Dalam diskusi ini, peneliti akan menggali opini dan pandangan mereka tentang bagaimana promosi tersebut memengaruhi keputusan mereka untuk terlibat dalam perjudian online.

Analisis Konten: Analisis konten dilakukan terhadap postingan dan video promosi judi online yang dibagikan oleh selebgram di media sosial, terutama Instagram. Tujuan analisis ini adalah untuk memahami bagaimana selebgram mengemas dan menyampaikan pesan promosi judi online, serta elemen-elemen yang membuat promosi tersebut menarik bagi audiens muda.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan wawancara dan panduan FGD. Panduan wawancara dan FGD ini dirancang untuk menggali informasi yang berkaitan dengan: Pandangan responden tentang judi online dan pengaruhnya terhadap perilaku mereka.

Persepsi mereka terhadap selebgram yang mempromosikan judi online dan dampak promosi tersebut terhadap keputusan mereka.

Pemahaman mereka tentang Undang-Undang ITE yang mengatur perjudian online dan kesadaran hukum mereka terkait dengan potensi pelanggaran hukum.

Dampak sosial, psikologis, dan ekonomi yang mereka alami akibat terpapar promosi judi online.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari wawancara dan FGD akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses analisis dimulai dengan transkripsi wawancara dan FGD, diikuti dengan pengkodean data untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul. Tema-tema ini akan dikelompokkan berdasarkan topik yang relevan dengan penelitian ini, seperti dampak promosi judi online terhadap perilaku generasi muda, tantangan penegakan hukum, dan saran untuk perbaikan kebijakan. Hasil analisis juga akan digabungkan dengan temuan dari analisis konten untuk memberikan gambaran yang lebih holistik tentang bagaimana promosi judi online mempengaruhi generasi muda dan apa saja kendala yang ada dalam penegakan hukum yang melibatkan selebgram.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini akan menggunakan beberapa teknik, antara lain: Triangulasi sumber: Data yang diperoleh melalui wawancara mendalam dan FGD akan dibandingkan dengan data sekunder dari studi literatur untuk memeriksa konsistensi informasi yang didapat. Beberapa peneliti akan terlibat dalam pengumpulan dan analisis data untuk mengurangi bias yang mungkin muncul dari pandangan individu peneliti. Hasil wawancara dan analisis tematik akan dikembalikan kepada beberapa responden untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pandangan mereka. Penelitian ini akan mematuhi pedoman etika yang berlaku, termasuk informed consent dari setiap peserta. Sebelum wawancara atau FGD, peserta akan diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian dan cara pengumpulan data. Mereka akan diminta untuk memberikan persetujuan secara sukarela dan diberi kebebasan untuk menarik diri kapan saja tanpa akibat. Selain itu, identitas dan informasi pribadi responden akan dijaga kerahasiaannya, dan data yang diperoleh hanya akan digunakan untuk tujuan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara mendalam dan analisis data kualitatif terhadap 20 responden generasi muda yang terpapar promosi judi online melalui selebgram. Data yang dikumpulkan mencakup beberapa variabel kunci, seperti usia, frekuensi penggunaan media sosial, pemahaman tentang hukum terkait perjudian online, serta persepsi terhadap judi online.

Tabel 1. Data Deskriptif Kualitatif

Aspek	Deskripsi Kualitatif
Usia	Responden terdiri dari generasi muda dengan usia antara 18 hingga 25 tahun. Mayoritas (60%) berusia 18 hingga 25 tahun, menunjukkan bahwa mereka berada pada usia yang rentan terhadap pengaruh media sosial dan selebgram.
Jenis Kelamin	Responden terdiri dari 45% laki-laki dan 55% perempuan, menunjukkan bahwa promosi judi online melalui selebgram mempengaruhi kedua jenis kelamin, dengan sedikit dominasi perempuan di antara responden.
Frekuensi Penggunaan Media Sosial	Sebagian besar responden (80%) menggunakan media sosial lebih dari 4 jam setiap hari. Ini menunjukkan bahwa media sosial, terutama Instagram, adalah platform yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari mereka.
Pernah Terpapar Promosi Judi Online	75% responden mengaku pernah terpapar promosi judi online melalui selebgram. Mereka sering kali melihat selebgram mengiklankan atau terlibat dalam aktivitas perjudian, baik secara langsung maupun tidak langsung.
Tertarik untuk Mencoba Judi Online	60% responden menyatakan bahwa mereka merasa tertarik mencoba judi online setelah melihat selebgram yang mereka ikuti mempromosikan judi online. Beberapa merasa bahwa judi adalah cara mudah untuk mendapatkan uang.
Pemahaman tentang Hukum (Undang-Undang ITE)	Sebagian besar responden (70%) tidak mengetahui bahwa perjudian online adalah tindakan ilegal di Indonesia berdasarkan Undang-Undang ITE. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman tentang regulasi hukum yang ada.
Persepsi Terhadap Judi Online	Responden memiliki berbagai persepsi tentang judi online. 60% menganggapnya sebagai cara cepat untuk menghasilkan uang, sementara 40% menganggapnya berisiko dan tidak ingin mencobanya. Sebagian besar melihat judi sebagai hal yang menyenangkan dan menguntungkan.
Penyuluhan yang Diperlukan	Responden secara konsisten mengungkapkan kebutuhan akan penyuluhan tentang risiko sosial dan finansial dari perjudian online, serta pemahaman hukum terkait Undang-Undang ITE. Penyuluhan mengenai dampak psikologis dan kehidupan sosial juga dianggap penting.

Penelitian ini melibatkan generasi muda di rentang usia 18 hingga 25 tahun, yang merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap pengaruh media sosial dan selebgram. Mayoritas responden, atau 60% dari responden, berada dalam rentang usia ini, dan menunjukkan bahwa mereka lebih sering terpapar konten yang dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi mereka, seperti promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram. Usia ini sangat relevan karena generasi muda ini sangat terpengaruh oleh pengaruh media sosial dan selebgram.

Dalam hal jenis kelamin, responden terdiri dari 45% laki-laki dan 55% perempuan. Ini menunjukkan bahwa, meskipun lebih banyak perempuan daripada laki-laki, penggunaan selebgram untuk mempromosikan permainan online memengaruhi kedua jenis kelamin. Ini menunjukkan bahwa selebgram memiliki dampak yang sama pada laki-laki dan perempuan, dengan sedikit perbedaan dalam pengaruh berdasarkan jenis kelamin. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa laki-laki lebih

sering berjudi, tetapi temuan ini menunjukkan bahwa perjudian di media sosial dapat berdampak pada semua orang, tanpa memandang jenis kelamin.

Sebagian besar responden (80 persen) menghabiskan lebih dari 4 jam setiap harinya di media sosial, menunjukkan bahwa media sosial, terutama Instagram, memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ini menunjukkan bahwa media sosial adalah platform yang sangat mempengaruhi sikap, kebiasaan, dan perilaku mereka, termasuk apa yang mereka konsumsi, seperti informasi, hiburan, dan promosi produk. Dengan tingkat penggunaan yang tinggi, selebgram lebih sering menyampaikan promosi judi online kepada generasi muda, seringkali dengan konten yang menarik dan menyenangkan.

Dalam hal paparan terhadap promosi judi online, 75% orang yang menjawab mengatakan mereka pernah terpapar promosi judi online melalui selebgram. Ini menunjukkan seberapa besar selebgram memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman generasi muda tentang perjudian internet. Promosi ini sering dilakukan secara halus, menggunakan endorsement atau tautan afiliasi yang menunjukkan bahwa perjudian internet dapat menjadi aktivitas yang menguntungkan. Hasilnya menunjukkan bahwa selebgram memiliki peran besar dalam mempromosikan perjudian online, meskipun mereka tidak selalu menyatakan bahwa itu adalah pelanggaran hukum.

Sebanyak 60% orang yang menjawab mengatakan bahwa mereka tertarik untuk mencoba judi online setelah melihat selebgram yang mereka ikuti mengiklankannya. Banyak dari mereka yang melihat judi sebagai cara cepat untuk menghasilkan uang menunjukkan pemahaman yang sangat dangkal tentang risiko yang terkait dengan perjudian online. Hal ini menunjukkan bahwa selebgram berhasil mempengaruhi generasi muda dengan menggambarkan judi sebagai sesuatu yang menyenangkan dan mudah, tanpa mempertimbangkan dampak sosial, finansial, dan psikologis yang mungkin ditimbulkannya.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa responden tidak memahami hukum dengan baik. Sebagian besar responden (70%) tidak menyadari bahwa perjudian online adalah pelanggaran di bawah Undang-Undang ITE di Indonesia. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak memahami regulasi saat ini, yang membuat mereka lebih rentan terhadap selebgram dan promosi judi online. Karena generasi muda tidak menyadari bahwa mereka dapat dikenakan sanksi hukum yang serius jika terlibat dalam perjudian online, kurangnya pengetahuan tentang risiko hukum ini memungkinkan perilaku ilegal untuk terus berkembang.

Responden secara konsisten mengatakan bahwa mereka membutuhkan lebih banyak penyuluhan tentang risiko sosial, finansial, dan psikologis dari perjudian online. Selain itu, mereka merasa penting untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang Undang-Undang ITE agar mereka memahami sepenuhnya dampak hukum dari perjudian online. Penyuluhan yang mencakup dampak psikologis dan kehidupan sosial juga sangat penting karena banyak orang yang melihat perjudian online sebagai bentuk perjudian yang tidak sah. Penyuluhan ini dapat menjadi langkah awal untuk meningkatkan kesadaran hukum di kalangan generasi muda dan melindungi mereka dari risiko yang terkait dengan perjudian online.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun sebagian besar responden menunjukkan ketertarikan terhadap judi online setelah terpapar promosi dari selebgram, tidak sedikit dari mereka yang mengakui bahwa mereka memiliki kekhawatiran terkait dengan risiko yang mungkin timbul, terutama dalam hal kerugian finansial dan gangguan psikologis. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketertarikan dan kesadaran akan risiko, yang mungkin disebabkan oleh cara selebgram mengemas promosi judi online dengan citra yang sangat positif dan menguntungkan. Sebagian besar responden menganggap judi online sebagai cara mudah untuk mendapatkan uang, namun mereka tidak sepenuhnya memahami dampak jangka panjang dari keputusan tersebut. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah, lembaga pendidikan, dan penyedia platform media sosial untuk bekerja sama dalam meningkatkan literasi digital dan hukum di kalangan generasi muda, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih bijak dan menghindari jebakan perjudian online yang berbahaya.

Tabel 2. Data Deskriptif Kuantitatif

Aspek	Kelompok Tertarik (Tertarik = 1)	Kelompok Tidak Tertarik (Tidak Tertarik = 0)	Total Rata-rata	Standar Deviasi (SD)
Usia	20.2 (± 2.4)	20.4 (± 2.3)	20.3 (± 2.3)	2.3
Frekuensi Penggunaan Media Sosial	1.0 (100%)	0.0 (0%)	0.5 (50%)	0.5
Pemahaman tentang Hukum (ITE)	0.1 (± 0.3)	0.2 (± 0.4)	0.15 (± 0.35)	0.35
Persepsi terhadap Judi Online	0.7 (± 0.5)	0.3 (± 0.5)	0.5 (± 0.5)	0.5

Data yang disajikan menunjukkan perbedaan yang menarik antara kelompok yang tertarik dan tidak tertarik terhadap judi online dalam beberapa aspek kunci. Dalam hal usia, rata-rata usia antara kedua kelompok cukup serupa, dengan kelompok tertarik memiliki rata-rata usia 20.2 tahun dan kelompok tidak tertarik sedikit lebih tinggi, yaitu 20.4 tahun. Variasi standar deviasi yang cukup kecil (± 2.3 dan ± 2.4) menunjukkan bahwa responden dari kedua kelompok mayoritas berada dalam rentang usia yang serupa, yaitu antara 18 hingga 25 tahun, yang memang merupakan kelompok usia yang paling rentan terhadap pengaruh media sosial dan selebgram.

Terkait dengan frekuensi penggunaan media sosial, data menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok. Sebagian besar responden yang tertarik pada judi online (100%) menggunakan media sosial lebih dari 4 jam setiap hari, sementara semua responden yang tidak tertarik (0%) menghabiskan waktu kurang dari 4 jam di media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang intens berhubungan langsung dengan ketertarikan pada promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram. Keterpaparan yang lebih besar terhadap media sosial memberi kesempatan bagi promosi judi online untuk mencapai audiens muda, yang cenderung lebih mudah terpengaruh oleh konten yang mereka konsumsi.

Selanjutnya, data terkait dengan pemahaman tentang hukum (Undang-Undang ITE) menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan antara kedua kelompok (kelompok tertarik memiliki rata-rata 0.1, sedangkan kelompok tidak tertarik memiliki rata-rata 0.2), keduanya sama-sama memiliki pemahaman yang sangat rendah mengenai hukum yang mengatur perjudian online. Hal ini menunjukkan bahwa literasi hukum di kalangan generasi muda masih sangat minim, yang membuat mereka lebih rentan terhadap pengaruh promosi judi online, tanpa menyadari potensi risiko hukum yang mereka hadapi. Terakhir, pada aspek persepsi terhadap judi online, kelompok tertarik cenderung melihat judi online lebih positif (rata-rata 0.7) dibandingkan dengan kelompok yang tidak tertarik (rata-rata 0.3), menunjukkan bahwa selebgram memiliki kemampuan untuk membentuk persepsi generasi muda terhadap perjudian online, menjadikannya tampak sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menguntungkan.

Pembahasan

Analisis Hukum

Penelitian ini mengungkapkan betapa rendahnya pemahaman hukum di kalangan generasi muda terkait perjudian online, khususnya mengenai regulasi yang mengatur perjudian dalam Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian dan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden tidak menyadari bahwa perjudian online adalah tindakan ilegal di Indonesia. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman hukum yang signifikan, yang mengarah pada ketidakpahaman mengenai konsekuensi hukum yang bisa mereka hadapi jika

terlibat dalam kegiatan perjudian online. Undang-Undang ITE mengatur secara tegas larangan terhadap penyebaran konten yang berhubungan dengan perjudian online, seperti yang tercantum dalam Pasal 27 ayat (2), yang menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang berisi perjudian dapat dikenakan pidana penjara dan denda. Namun, meskipun ada regulasi yang jelas, implementasi hukum ini di dunia maya sering kali lemah, terutama terkait dengan penegakan hukum terhadap selebgram yang mempromosikan judi online melalui platform media sosial. Selebgram seringkali melakukan promosi yang tidak langsung atau menyamar, misalnya dengan menggunakan tautan afiliasi atau endorsements, yang membuat penegakan hukum menjadi lebih sulit (Hidayat, 2021; Irpansyah et al., 2019).

Sementara itu, Pasal 45 ayat (1) dari Undang-Undang ITE juga memberikan dasar hukum untuk menjatuhkan sanksi pidana bagi mereka yang terbukti terlibat dalam penyebaran konten perjudian. Meskipun demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa lemahnya koordinasi antara penegak hukum dan penyedia platform media sosial sering menjadi hambatan dalam menindak pelanggaran yang dilakukan oleh selebgram. Banyak selebgram yang dapat menghindari deteksi melalui cara-cara yang tidak langsung, sehingga mereka tidak menghadapi konsekuensi hukum yang serius meskipun telah melanggar regulasi yang ada (A. Hermansyah et al., 2019).

Selain itu, rendahnya literasi hukum digital di kalangan generasi muda membuat mereka kurang paham mengenai potensi risiko hukum yang dapat ditimbulkan dari terlibat dalam perjudian online. Pengetahuan yang minim ini membuat mereka lebih rentan terhadap pengaruh promosi judi online (Kesuma, 2022) yang dilakukan oleh selebgram yang tidak hanya mengabaikan aturan hukum, tetapi juga membentuk persepsi yang salah tentang legalitas dan risiko perjudian online.

Untuk mengatasi permasalahan ini, ada beberapa langkah yang dapat diambil. Pertama, peningkatan literasi hukum di kalangan generasi muda sangat diperlukan, khususnya dalam hal peraturan yang mengatur perjudian online. Pendidikan tentang hukum perlu diperkenalkan sejak dini di sekolah-sekolah, khususnya mengenai dampak hukum yang bisa timbul dari terlibat dalam aktivitas ilegal di dunia maya, termasuk perjudian online (Firidho, 2021). Kedua, perlu ada pengetatan regulasi terhadap promosi judi online yang dilakukan oleh selebgram (Nono et al., 2021), dengan lebih banyak kerjasama antara penegak hukum dan penyedia platform media sosial untuk memastikan bahwa konten yang melanggar hukum dapat segera ditindak. Ketiga, peraturan yang lebih spesifik mengenai promosi judi oleh selebgram di media sosial harus diatur lebih jelas dalam Undang-Undang ITE (Silalahi et al., 2024; Zega et al., 2021), dengan memberikan sanksi yang lebih tegas terhadap mereka yang secara langsung atau tidak langsung mempromosikan judi online. Hal ini dapat membantu mencegah praktik promosi judi online yang semakin marak di media sosial dan memberikan efek jera kepada selebgram yang melanggar hukum (Gunawan et al., 2023).

Penelitian ini mengungkapkan bahwa generasi muda yang terpapar promosi judi online melalui selebgram menunjukkan ketertarikan yang signifikan terhadap perjudian online meskipun banyak dari mereka yang tidak memahami sepenuhnya risiko hukum yang terkait. Temuan utama mencakup dua aspek penting: pertama, frekuensi penggunaan media sosial yang tinggi di kalangan kelompok yang tertarik dengan judi online, dan kedua, pengetahuan hukum yang sangat rendah di antara generasi muda mengenai peraturan yang mengatur perjudian online di Indonesia. Rata-rata usia responden tidak berbeda signifikan antara kelompok yang tertarik dan tidak tertarik, tetapi sebagian besar responden terpapar promosi judi online karena penggunaan media sosial yang intens.

Temuan ini penting karena menunjukkan hubungan yang kuat antara penggunaan media sosial yang intens dengan ketertarikan terhadap judi online yang dipromosikan oleh selebgram. Semakin sering seseorang terpapar pada promosi judi online, semakin besar kemungkinan mereka untuk merasa tertarik mencoba perjudian, meskipun mereka tidak mengetahui bahwa hal tersebut melanggar hukum (Dewi et al., 2023). Temuan ini menggarisbawahi pentingnya literasi hukum di kalangan generasi muda dan menunjukkan betapa rentannya mereka terhadap dampak negatif dari promosi judi online yang sering kali dilakukan dengan cara yang menarik dan halus. Dalam hal ini,

pengetahuan tentang Undang-Undang ITE menjadi faktor yang krusial untuk melindungi generasi muda dari potensi risiko hukum (Pakina & Solekhan, 2024).

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial berlebihan dapat meningkatkan paparan terhadap promosi produk berisiko, seperti judi online. Penelitian (Noor, 2020) menunjukkan bahwa generasi muda sangat rentan terhadap pengaruh media sosial dalam bentuk promosi produk, termasuk perjudian. Hal ini juga selaras dengan penelitian (S. Fatimah & Taun, 2023) yang menyoroti bahwa promosi judi online di media sosial dapat mengubah persepsi generasi muda terhadap perjudian, menjadikannya lebih diterima sebagai aktivitas yang menyenangkan, meskipun memiliki konsekuensi yang merugikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat diterima karena konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media sosial adalah faktor utama yang memengaruhi ketertarikan terhadap perjudian online.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Hafida, 2023) yang menekankan bahwa selebgram memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi dan perilaku audiens, terutama generasi muda. Selebgram sering mempromosikan produk yang dianggap berisiko, seperti judi online, dengan cara yang menarik dan dapat diterima oleh audiens muda. Selain itu, penelitian (Kurniawan et al., 2020) mengungkapkan bahwa meskipun banyak orang muda yang terpapar promosi judi online, mereka sering kali tidak menyadari konsekuensi hukum yang terkait, yang merupakan temuan penting dari penelitian ini.

Meskipun temuan ini menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap judi online dan penggunaan media sosial yang intens terkait, hal lain, seperti gaya hidup dan elemen sosial (seperti teman sebaya yang telah terlibat dalam perjudian) juga dapat memengaruhi keputusan seseorang untuk mencoba judi online. Selain itu, faktor pendidikan dan kekurangan informasi dari sumber yang dapat dipercaya juga dapat menyebabkan ketidaktahuan hukum. Oleh karena itu, sangat penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor tambahan yang dapat meningkatkan paparan terhadap risiko yang berkaitan dengan perjudian online.

Hasil studi ini memiliki nilai klinis untuk kesehatan mental dan sosial generasi muda. Kecanduan judi online dapat membahayakan kesehatan mental, menyebabkan kecemasan, stres, dan masalah dalam hubungan interpersonal. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana promosi permainan online dapat memperburuk masalah sosial dan kesehatan mental, serta bagaimana peran selebgram dalam mempengaruhi perilaku generasi muda harus diperhatikan dengan lebih baik.

Studi ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana promosi permainan judi melalui selebgram dapat memengaruhi perilaku remaja. Penyuluhan dan pendidikan hukum harus menjadi prioritas utama untuk meningkatkan kesadaran generasi muda tentang efek negatif judi online dan pentingnya mengikuti peraturan. Studi ini juga menunjukkan bahwa penyedia platform media sosial dan selebgram harus lebih bertanggung jawab untuk memastikan promosi mereka tidak melanggar undang-undang atau membahayakan pengikut mereka, terutama generasi muda.

Salah satu keterbatasan dari penelitian ini adalah bahwa sampelnya terbatas pada responden dari Tomohon, sehingga mungkin tidak mewakili generasi muda dari daerah lain di Indonesia. Selain itu, karena penelitian ini bergantung pada data kualitatif yang bersifat subjektif, ada kemungkinan bahwa responden mungkin bias dalam menyampaikan pendapat mereka tentang perjudian online. Keterbatasan lainnya adalah bahwa Instagram adalah satu-satunya platform media sosial yang digunakan oleh generasi muda; oleh karena itu, mungkin tidak termasuk platform media sosial lainnya yang juga digunakan oleh generasi muda untuk terpapar promosi judi online. Studi lanjutan diharapkan dapat memperluas sampel dan mencakup lebih banyak subjek untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang bagaimana promosi judi online berdampak pada generasi muda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mempertimbangkan dampak dari platform media sosial lainnya seperti TikTok, Twitter, dan YouTube, yang masing-masing memiliki audiens yang sangat muda. Selain itu, penelitian menyeluruh tentang bagaimana interaksi antara selebgram

dan pengikut mempengaruhi keputusan untuk berpartisipasi dalam perjudian internet akan sangat bermanfaat untuk mengembangkan metode pencegahan yang lebih baik.

PENUTUP

Penelitian ini telah memberikan gambaran yang mendalam tentang bagaimana selebgram mempromosikan perjudian online pada generasi muda Tomohon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang intens, terutama Instagram, berkontribusi secara signifikan terhadap paparan iklan perjudian online, yang pada gilirannya berdampak pada minat generasi muda terhadap perjudian online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa generasi muda harus lebih mengenal hukum untuk mengurangi risiko hukum yang mereka hadapi, meskipun banyak dari mereka yang tidak tahu bahwa perjudian online adalah tindakan ilegal.

Penting untuk diingat bahwa selebgram sangat memengaruhi persepsi dan perilaku audiens muda. Oleh karena itu, pengawasan yang lebih ketat terhadap konten yang dipromosikan di media sosial serta kolaborasi antara penegak hukum dan penyedia platform media sosial sangat penting untuk mencegah penyebaran konten perjudian ilegal di internet. Selain itu, pendidikan yang lebih menyeluruh tentang dampak sosial, moneter, dan psikologis dari perjudian online sangat penting untuk membantu generasi muda memahami akibat dari berpartisipasi dalam hal ini.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama karena sampel respondennya yang terbatas di Tomohon. Oleh karena itu, melakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas yang mencakup berbagai wilayah akan sangat membantu mendukung temuan ini dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana promosi judi online melalui selebgram memengaruhi generasi muda di Indonesia. Dengan tindakan yang tepat, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dari promosi judi online yang semakin marak di media sosial dan menciptakan lingkungan internet yang lebih aman bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2024). Peningkatan Tindak Pidana Judi Online di Indonesia. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 75–78. <https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1535>
- Azzahra, A. A., Izzuddin, A., Hanifah, J. R., Ilham, M. A., Tarigan, Y. T. B., & Nurhayati, E. (2024). Kajian Bahasa dalam Konteks Influencer Marketing: Pengaruh Pemakaian Bahasa dalam Pemasaran Akun Selebgram@ Fadiljaidi. *Economic Reviews Journal*, 3(1), 192–203.
- Dewi, D. A., Adriansyah, M. I., & others. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 73–87.
- Fatimah, I. N. (2020). Sanksi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Menurut UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian (Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam). *Jurnal Kajian Sosial Dan Hukum Islam*, 1(1).
- Fatimah, S., & Taun, T. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2).
- Firidho, Z. D. (2021). *Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Di Wilayah Hukum Polresta Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Gunawan, M. S., Mujahidah, N., Azizah, N., Sofyan, S., & others. (2023). Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online. *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, 1(2), 213–227.
- Hafida, A. A. (2023). AFFILIATOR JUDI ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM POSITIF INDONESIA. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*. <https://doi.org/10.59246/aladalah.v1i3.496>
- Handy, P., & Neni, R. (2021). *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Pengiklan Judi Online Di Media Sosial Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*. <https://doi.org/10.29313/V711.24879>

- Hermansyah, A., Gumelar, R. G., & Nurjuman, H. (2019). *Pengelolaan Kesan Selebgram dalam Memanfaatkan Media Sosial Instagram (Studi Kasus Selebgram Lokal dikota Cilegon)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Hermansyah, H., Mustamam, M., & Panca, S. P. (2023). PERAN CYBER CRIME DITRESKRIMSUS KEPOLISIAN DAERAH SUMATERA UTARA DALAM PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI ONLINE (Studi di K epolisian Daerah Sumatera Utara). *Jurnal Meta Hukum*. <https://doi.org/10.47652/jmh.v2i3.452>
- Hery, S., & Lindu, A. (2020). *TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK*. <https://doi.org/10.30737/DHM.V1I1.811.G717>
- Hidayat, M. (2021). *Pengaruh Selebgram Endorsement dan Kualitas Produk Terhadap Minat Beli di Online Shop Instagram pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi kasus pada Infusionmalang_Catalogue)*.
- Irpansyah, M. A., Ramdan, A. M., & Danial, R. D. M. (2019). Kredibilitas dan kekuatan selebgram dalam meningkatkan minat beli pada toko online di instagram. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (Costing)*, 2(2), 248–255.
- Kesuma, R. D. (2022). Penegakan Hukum Perjudian Online di Indonesia: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Exact: Journal of Excellent Academic Community*, 1(1), 34–52.
- Kurniawan, Y., Siregar, T., & Hidayani, S. (2020). Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 4(1), 28–44. <https://doi.org/10.31289/arbiterv4i1.1203>
- Nono, I. Y., Dewi, A. A. S. L., & Seputra, I. P. G. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online. *Jurnal Analogi Hukum*, 3(2), 235–239.
- Noor, R. (2020). *PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI INTERNET (JUDI ONLINE) BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK*.
- Pakina, R., & Solekhan, M. (2024). PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP HUKUM PRIVASI DAN PENGAWASAN DI INDONESIA: KESEIMBANGAN ANTARA KEAMANAN DAN HAK ASASI MANUSIA. *Journal of Scientech Research and Development*, 6(1), 273–286.
- Silalahi, D. G. P., Ismunarno, I., & Lukitasari, D. (2024). Pengaturan Hukum Positif Di Indonesia Terkait Promosi Judi Online Di Media Sosial. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(2), 317–330.
- Zega, V. F., Aruan, H., Purba, R. D. A., & Rumapea, M. S. (2021). Pertanggungjawaban pidana selebgram dalam mempromosikan judi menurut UU ITE. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3).