



Strategi Mencegah Keikutsertaan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Pada Permainan Judi Online Di Kota Palangka Raya

Strategies to Prevent the Participation of High School Students in Online Gambling Games in Palangka Raya City

Johannes Girsang^{1*}, Ronaldo Pane², Gracella Marbun³, Aprilia Junika Lumbanraja⁴, Melati Karawangi Sitorus⁵, Joanita Jalianery⁶, Ariani Yestati⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universtas Palangka Raya

* Corresponding Email: aprilialumbanraja@gmail.com

Article History:

Received: Februari 18, 2025;

Revised: Maret 25, 2025;

Accepted: Maret 30, 2025;

Online Available: Maret 31, 2025;

Published: Maret 31, 2025;

Keywords: Educational Socialization, High School Students, Dangers and Impacts of Online Gambling.

Abstract: *The development of technology and the internet has brought many changes to people's lives, especially students. With the current development of technology, digital crimes are also increasingly being committed by some irresponsible members of society. Criminal acts committed online or in the virtual world are a crime known as cyber crime. Several regulations in Indonesia govern the conduct of gambling in general, which can be found in Article 303 paragraph 1 and 303 Bis of the Criminal Code and Law No. 11 of 2008 on Information and Electronic Transactions. Although gambling has been clearly regulated, this has not made the public aware; instead, they continue to gamble. For that reason, efforts to combat online gambling require the concern of many parties, including educational institutions, especially those in the field of law. The Faculty of Law at the University of Palangka Raya has taken its role in educating the legal aspects of online gambling among students at SMA N 3 and SMA N 2 in Palangka Raya City. The research methods used are survey methods, material presentation, and the distribution of questionnaires given to the students of SMA N 3 and SMA N 2 Kota Palangka Raya. Among the roles that have been carried out are providing education through socialization methods, creating educational videos, pocketbooks, and banners. The provision of these activities has proven to be effective and capable of increasing students' knowledge about the aspects of online gambling, its dangers, and its impacts. This education cannot be conducted just once, but must be carried out continuously in order to free students from online gambling.*

Abstrak

Perkembangan teknologi dan internet saat ini telah memberikan banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat khususnya pelajar. Dengan perkembangan teknologi saat ini, kejahatan digital juga semakin marak dilakukan oleh sebagian masyarakat yang tidak bertanggung jawab. Tindak pidana yang dilakukan secara online atau di dunia maya adalah sebuah kejahatan yang bernama *cyber crime*. Beberapa peraturan di Indonesia mengatur tentang pelanggaran perjudian secara umum, yang terdapat dalam pasal 303 ayat 1 dan 303 Bis KUHP dan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Meskipun judi sudah diatur dengan jelas hal ini tidak membuat masyarakat sadar melainkan masih saja bermain judi. Untuk itu upaya penanggulangan judi online butuh kepedulian banyak pihak, tidak terkecuali Lembaga Pendidikan terutama Lembaga Pendidikan dibidang hukum. Fakultas Hukum Universitas Palangka Raya dalam hal ini sudah mengambil perannya dalam upaya edukasi aspek hukum judi online di kalangan pelajar SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey, pemaparan materi, dan pembagian kuesioner yang dibagikan kepada kalangan pelajar SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya. Di antara peran tersebut yang telah dilakukan adalah memberikan edukasi dengan metode sosialisasi, pembuatan video edukasi, buku saku dan banner. Pemberian kegiatan ini ternyata efektif dan mampu meningkatkan pengetahuan pelajar tentang aspek judi online, bahaya dan dampak judi online. Edukasi ini tidak bisa hanya dilakukan sekali saja, namun harus dilakukan secara berkelanjutan agar mampu mewujudkan pelajar

*Corresponding author, aprilialumbanraja@gmail.com

terbebas dari judi online.

Kata Kunci: Sosialisasi Edukasi, Kalangan Pelajar SMA, Bahaya dan Dampak Judi Online,

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan ini dilakukan dari inovasi dan kreativitas manusia. Salah satunya kemajuan teknologi sangat membawa dampak positif bagi kehidupan masyarakat pada bidang komunikasi. Jarak dan waktu saat ini bukan lagi masalah untuk saling berkomunikasi karena kemajuan teknologi saat ini sangat membantu hanya dengan sebuah *handphone* dan kartu sim mereka yang berjauhan dapat bisa saling berkomunikasi (Bakhtiar & Adilah, 2024).

Teknologi membawa banyak manfaat bagi kehidupan saat ini, kemajuan teknologi adalah suatu perkembangan yang terjadi pada masyarakat dengan adanya jaringan internet, perangkat *digital*, aplikasi atau *platform digital*, media sosial, sehingga memudahkan segala aktivitas dan pekerjaan di berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari untuk masyarakat, tentu saja hal ini sangat mempermudah masyarakat untuk menjalani kehidupannya sehari-hari walaupun banyak hal negatif muncul dari kemajuan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi yang selalu semakin berkembang, *modern* dan canggih yang tujuannya untuk memberikan manfaat bagi penggunanya malah bisa di salah gunakan oleh sebagian atau kelompok orang untuk mendapat keuntungan dari perbuatan menyimpang yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Dengan perkembangan teknologi saat ini, kejahatan *digital* juga semakin marak dilakukan oleh sebagian masyarakat yang tidak bertanggung jawab.

Tindak pidana yang dilakukan secara *online* atau di dunia maya adalah sebuah kejahatan yang bernama *cyber crime*, istilah *cyber crime* sendiri adalah merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas dari seluruh dunia internasional. Kejahatan yang dilakukan melalui akses internet ini semakin marak terjadi karena mudahnya mendapatkan akses internet pada masa sekarang kejahatan yang bermodalkan akses internet tersebut makin banyak terjadi, salah satu kejahatan yang kerap terjadi di masyarakat adalah melakukan perjudian secara *online*. Menurut (Maskun, 2022) Perjudian juga memiliki perubahan dengan seiringnya waktu dan perkembangan teknologi dan informasi yang dapat kita rasakan saat ini, perkembangan perjudian mengalami perubahan juga dari segi bentuk kegiatannya menjadi lebih modern dimana jenis kegiatan yang dilakukan tetap sama tapi dengan menggunakan media

yang berbeda yaitu internet.

Pada penelitian (Ardhan et al., 2024), mengatakan awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau *game online* yang dapat diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan internet. *Game online* dan judi *online* tentu berbeda, namun secara kasat mata terkadang pelajar tidak bisa membedakan judi *online* dan *game online*. Perbedaan utama antara judi *online* terletak pada tujuan, mekanisme, serta aspek legalitas dan risikonya. Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan.

Beberapa peraturan di Indonesia mengatur tentang pelanggaran perjudian secara umum. Pada pasal 303 ayat 1 bis KUHP (bagi orang yang ikut permainan judi dikenakan pasal ini) yang berbunyi “Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin”. Pelaku judi dan penyebar/penyedia situs judi *online* dapat dipidana berdasarkan pasal 27 ayat (2) jo pasal 45 ayat 2 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Meskipun judi *online* sudah diatur dengan jelas dalam undang-undang di Indonesia, sayangnya hal ini tidak membuat masyarakat lebih sadar akan larangan tersebut menurut data (Marsela et al., 2023) dari *Drone Emprit*, sebuah sistem pemantauan media sosial, Indonesia berada di peringkat pertama dengan 201.122 pemain judi *slot*. Kepala biro Humas pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan, natsir, menyatakan dalam chanel Youtube Tri Jaya FM bahwa pelaku judi *online* banyak berasal dari anak-anak dan ibu rumah tangga.

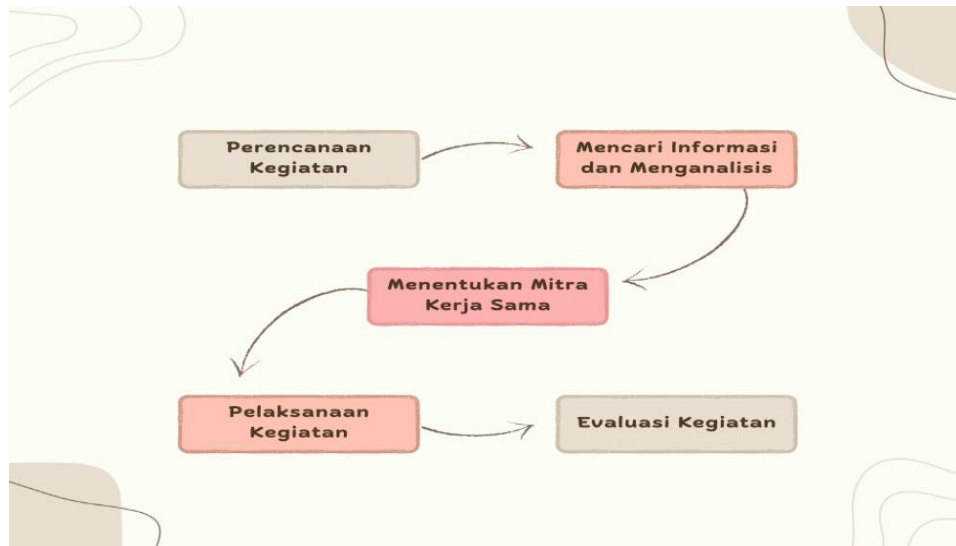
Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan, angka perputaran uang dalam transaksi judi *online* kian melonjak dari tahun ke tahun. Partisipasi masyarakat dalam kegiatan judi *online* sangat besar, dimana diketahui jutaan masyarakat yang terlibat dalam permainan judi *online* mayoritas atau sebanyak 2.190.447 pihak masyarakat (2,1 juta orang) diantaranya yang melakukan aktivitas pertaruhan dengan nominal kecil (di bawah Rp 100 ribu) merupakan golongan warga berpenghasilan rendah (Bakhtiar & Adilah, 2024). Berdasarkan arahan Kapolri, Polda Kalteng mengungkap kasus tindak pidana judi *online*. Dalam operasi penindakan selama bulan Agustus 2022, sejumlah Polres di wilayah Polda Kalteng berhasil

mengamankan 57 bandar judi, baik judi *online* maupun judi konvensional seperti dadu gurak dan togel. Sebanyak 57 tersangka saat ini sudah ditahan di Rutan Mapolda Kalteng dan Polres, dengan jumlah perkara sebanyak 37 kasus yang terdiri dari judi konvensional atau judi *offline* 18 kasus dan judi *online* 19 kasus (<https://biroadpim.kalteng.go.id>, 2022).

Kota Palangka Raya sebagai ibukota Provinsi Kalimantan Tengah salah satu kota terluas di Indonesia, tentu tidak luput dari kejahatan perjudian *online*. Fenomena ketagihan judi *online* terus mencuat ke publik dan diketahui menimbulkan dampak negatif bagi pelaku. Data menunjukkan bahwa banyak anak muda terjerumus dalam aktivitas perjudian *online* mereka yang terjerat judi *online* menghabiskan banyak waktu dan uang dalam jumlah besar. Anak-anak yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa, malah terlibat dalam judi *online*, yang jelas melanggar hukum. Pada dasarnya banyak upaya yang ditempuh oleh pemerintah dan para penegak hukum untuk mencegah dan menindak tindak pidana perjudian *online* ini, baik melakukan blokir pada situs-situs yang menjadi arena judi ataupun meningkatkan sistem keamanan nasional sehingga situs-situs perjudian ini dapat dihentikan. Perjudian *online* sangatlah bertentangan dengan norma-norma hukum, kesusilaan, adat istiadat dan agama pada bangsa Indonesia. Meskipun tidak secara khusus mengatur judi *online*, Oleh karena itu sangat perlu adanya usaha untuk menanggulangi perjudian *online*. Artikel ini akan mengulas lebih dalam tentang “Strategi Mencegah Keikutsertaan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Pada Permainan Judi *Online* Di Kota Palangka Raya”. Melalui pemahaman yang lebih mendalam, diharapkan masyarakat, pemerintah, dan *stakeholder* terkait dapat berkolaborasi untuk menangani dan mencegah keterlibatan pelajar pada permainan *online*, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan produktif bagi generasi penerus bangsa.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode sosialisasi edukasi yang digunakan dalam usaha meningkatkan pemahaman pelajar SMA di Kota Palangka Raya. Pada pelaksanaannya, kami menjalin kerja sama dengan Kepolisian Resort Kota Palangka Raya guna untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Dalam pelaksanaannya, para pelajar diberikan edukasi tentang dampak dan bahaya judi *online*. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu:



Gambar 1. Proses perencanaan kegiatan pengabdian masyarakat

A. Waktu, Tempat dan Peserta

Pelaksanaan sosialisasi edukasi di lakukan di 2 SMA Negeri di Kota Palangka Raya yaitu di SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya. Kegiatan dilaksanakan bersama dengan mitra dari Kepolisian Resort Kota Palangka Raya.

B. Metode

Metode/pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode pendekatan empiris/studi lapangan untuk mengidentifikasi strategi-strategi yang dapat diterapkan guna memberantas maraknya tindak pidana judi *online* melalui sosialisasi edukasi dengan menggunakan media alat bantu pembelajaran diantaranya, spanduk, *banner*, buku saku stop judi *online*. Dalam kegiatan ini mahasiswa Fakultas Hukum bersama dengan mitra memberikan pemahaman terkait pengenalan judi *online*, regulasi dari judi *online*, dampak judi *online*, strategi menghindari judi *online* dan sumber aduan apabila sudah terlibat perjudian. Setelah itu dilakukan diskusi dua arah antara pelajar dengan pembawa materi. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian *link* kuesioner untuk melihat pemahaman terhadap persepsi pelajar mengenai judi *online* dan kejahatan *cyber*.

3. HASIL

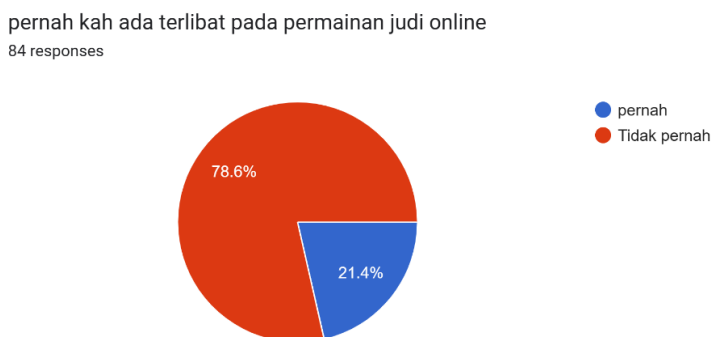
Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode *survey* dengan cara menyebarkan kuesioner pada kalangan pelajar SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya. Kuesioner

yang digunakan adalah kuesioner yang telah di rundingkan sebelumnya oleh tim. Jumlah pertanyaan yang digunakan dalam penyebaran kuesioner ini adalah 11 pertanyaan.

Berikut merupakan pertanyaan yang kami pilih pada kuesioner yang kami sebarakan kepada pelajar SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya.

Tabel 1. Pertanyaan yang Diajukan

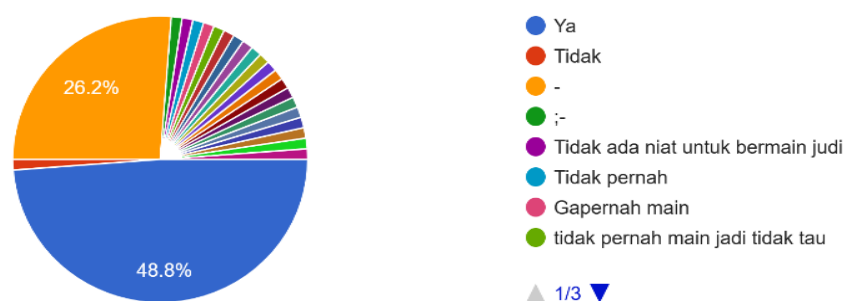
No	Pertanyaan
1.	Pernakah anda terlibat dalam permainan judi <i>online</i> ?
2.	Jika pernah, seberapa sering anda bermain judi <i>online</i> ?
3.	Apa jenis judi <i>online</i> yang pernah anda mainkan?
4.	Berapa banya uang yang anda habiskan untuk bermain judi <i>online</i> ?
5.	Apa yang membuat anda terlibat dalam permainan judi <i>online</i> ?
6.	Apa dampak yang anda rasakan setelah terlibat dalam judi <i>online</i> ?
7.	Tahukah anda, bahwa judi <i>online</i> merupakan permainan illegal di Indonesia ?
8.	Apakah anda merasa bahwa anda memiliki pengetahuan yang cukup tentang bahaya judi <i>online</i> ?
9.	Setelah anda mengikuti sosialisasi judi <i>online</i> apakah anda termotivasi untuk berhenti bermain judi <i>online</i> ?
10.	Apakah anda merasa memerlukan bantuan untuk untuk mengatasi kecanduan judi <i>online</i> ?
11.	seberapa penting menurut anda untuk menghindari judi <i>online</i> . berikan tanggapan anda melihat fenomena judi <i>online</i> di Indonesia?



Gambar 2. Hasil kuesioner judi online

Berdasarkan hasil kuesioner yang terdapat dalam gambar 2 diatas dapat dijelaskan bahwa pelajar yang terlibat pada permainan judi *online* diperkirakan sekitar 21,4% dari 84 responden. Dari data yang kami dapatkan juga bahwa dikalangan pelajar SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya permainan judi *online* dilakukan dengan jangka waktu yang sangat bervariasi mulai dari 1 kali dalam sebulan, 5 kali dalam sebulan dan bahkan ada yang menggunakan judi *online* ini sebanyak 3 kali seminggu, serta jenis judi *online* yang digunakan juga bermacam-macam.

Setelah anda mengikuti sosialisasi judi online apakah anda termotivasi untuk berhenti bermain judi online
84 responses



Gambar 3. Hasil Evaluasi setelah dilaksanakan sosialisasi

4. DISKUSI

A. Pelaksanaan

Kegiatan edukasi ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan diskusi interaktif. Sosialisasi memberikan paparan materi tentang bahaya judi *online*. Kegiatan ini bertujuan untuk

meningkatkan kesadaran, pengetahuan, Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Kegiatan ini dilaksanakan pada 2 SMA di Kota Palangka Raya yaitu SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya. Kegiatan yang pertama dilakukan di SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya pada hari rabu 22 Januari 2025 yang dihadiri kurang lebih 50 orang pelajar. Sosialisasi edukasi berikutnya dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kota Palangka Raya pada jumat tanggal 24 Januari 2025 dengan jumlah pelajar terdiri dari 48 orang. Kegiatan dilaksanakan bersama dengan mitra kerja sama yaitu Polresta Kota Palangka Raya, kegiatan ini berlangsung dari jam 08:30 – 12:00 WIB.

Kegiatan sosialisasi bahaya judi *online* yang telah dilaksanakan pada dua SMA tersebut, menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama pada pelajar. Program ini berhasil meningkatkan pemahaman pelajar tentang dampak negatif permainan judi *online* serta mengembangkan keterampilan pelajar untuk menghindarinya. Partisipasi aktif peserta dalam sosialisasi juga memperkuat pemahaman mereka mengenai judi *online*, cara mendeteksi dan mengatasi perilaku berisiko.



**Gambar 4. Sosialisasi Bahaya Judi *Online* di SMA N 3 Kota Palangka Raya
(Sumber: Dokumentasi Tim Proyek kolaboratif Fakultas Hukum
Universitas Palangka Raya, 2025)**



**Gambar 5. Sosialisasi Bahaya Judi *Online* di SMA N 3 Kota Palangka Raya
(Sumber: Dokumentasi Tim Proyek kolaboratif Fakultas Hukum
Universitas Palangka Raya, 2025)**

Selanjutnya dalam mendukung kegiatan pencegahan keikutsertaan pelajar SMA di Kota Palangka Raya. Mahasiswa Fakultas Hukum membuat dan mengunggah video edukasi “Stop Judi *Online*”. Mengingat Sebagian besar masyarakat Indonesia khususnya pelajar sangat minim akan literasi sehingga hal ini yang mendorong mahasiswa untuk membuat video edukasi. Pengembangan media edukasi dengan pendekatan media visual tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, dalam video animasi membuat informasi yang diberikan lebih bertahan lama pada ingatan dan membuat penonton puas dan tertarik. Manfaat yang diharapkan dari video edukasi terhadap pelajar, untuk memberikan arahan atau edukasi yang dapat diakses kapan saja melalui media sosial. Video edukasi ini juga berisi himbauan dan Kepolisian Resort Kota Palangka Raya dan himbauan dari salah satu Hakim Yustisial Pengadilan Tinggi Kota Palangka Raya yaitu bapak Gorga Guntur, S.H., M.H. Adapun peng-*uploadan* video edukasi ini sudah di *upload* di beberapa media sosial seperti: 1). Instagram Kepolisian Resort Kota Palangka Raya, 2). Instagram SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya, 3). Instagram SMA Negeri 2 Kota Palangka Raya, dan 4). Tiktok, Dimana jumlah penonton yang telah memonton kurang lebih sekitar 2.800 (Dua Ribu Delapan Ratus) penonton.



**Gambar 6. Peng-uploadan video edukasi
(Sumber: Dokumentasi Tim Proyek kolaboratif Fakultas Hukum
Universitas Palangka Raya, 2025)**

Tidak hanya itu kami dalam mendukung kegiatan ini juga membuat buku saku yang berjudul “Stop judi *online* sekarang juga! Selamatkan masa depan”. Buku ini di buat dalam format yang mudah dipahami dan di rancang untuk membantu masyarakat awam khususnya pelajar dalam memahami aspek-aspek bahaya judi *online* yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam buku ini berisi mengenai informasi penting terkait bahaya judi *online*, sebagai berikut:

1. Pengenalan judi *online*
2. Perbedaan judi *online* dengan *game online*
3. Bahaya dan dampak judi *online*
4. Beberapa kasus perjudian *online* yang ada di Indonesia
5. Cara dan strategi menghindari judi *online*
6. Sumber bantuan.



Gambar 6. Cover buku saku

Pendistribusian buku saku ini akan diberikan pada SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya, Laboratorium Fakultas Hukum Universitas Palangka Raya sebagai bahan referensi dan bahan literatur. Buku saku ini memberikan dampak jangka panjang sebagai literasi dan dapat diakses oleh masyarakat umum.

Selanjutnya kami juga membuat *banner* sebagai himbuan terhadap larangan bahaya judi *online*. *Banner* dengan judul “stop judi *online*” merupakan elemen visual yang digunakan dalam memberikan informasi secara singkat dan jelas mengenai bahaya dan upaya dalam menghindari permainan judi *online*. Ketika melihat dan membaca *banner* yang telah di pajang di mading (majalah dinding) dapat meninggalkan kesan yang melekat. Sehingga tercapai target dalam meningkatkan kesadaran pelajar SMA tentang bahaya dan dampak dari perjudian *online*.



Gambar 7. Pendistribusian *Banner* pada mading sekolah SMA Negeri 2 Palangka Raya

5. KESIMPULAN

Hasil dari pelaksanaan proyek kolaboratif di SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka Raya telah di implementasikan dengan berhasil membuat video edukasi, buku saku, dan *banner* yang dapat menjadi solusi pencegahan keterlibatan pelajar pada permainan judi *online*. Melalui video edukasi dan buku saku yang menarik dan informatif dapat memberikan akses mudah bagi pelajar pemahaman judi *online*. Pemasangan *banner* di lokasi yang strategis juga berfungsi sebagai pengingat visual yang efektif.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut membantu dalam pembuatan artikel yang berjudul “Strategi Mencegah Keikutsertaan Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Pada Permainan Judi *Online* di Kota Palangka Raya” kepada mitra kami yakni Kepolisian Resort Kota Palangka Raya, Kepala sekolah SMA Negeri 2 dan SMA Negeri 3 Kota Palangka, dan seluruh pihak yang telah ikut berpartisipasi dalam menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ardhan, M. U., dkk. (2024). Maraknya judi online di kehidupan generasi muda dan menurut pandangan hukum yang berlaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(09).
- Ariningsih, N. D., dkk (2023). Peran Kepolisian Daerah Jawa Tengah Dalam Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi *Online*. Mandub: *Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 1(3).
- Armini, Ni Nengah Sri. "Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa." *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin* 4.1 (2024).
- Bakhtiar, & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi *Online*: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3),
- Chaniago, F, dkk. (2024). Pencegahan Judi *Online* Terhadap Remaja Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3),
- Marsela, S., Syifa, A., dkk. (2023). Teori Etika Utilitarianisme dan Penjudi Dalam Persoalan Judi *Online* di Indonesia. Das Sollen: *Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat*, 1(02).
- Permana, C. D., & Puspasari, D. (2021). Perancangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Kelas XI OTKP 2 di SMKN 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1).
- Setiawan, R. A., & Pratama, J. (2023). Bahaya Perjudian *Online* Menggunakan Animasi 2D Dan

- Penerimaannya Menggunakan UTAUT. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(2).
- Tasya Jadidah, I, dkk. Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U., & H Zainal Abidin Fikri, J. K. (2023) Analisis maraknya judi online di Masyarakat. In *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia* (Vol. 1, Issue 1).
- Yuliati Reny, dkk. *Judi-Itu-Candu-Panduan-Anti-Judi-Online* (Rahmawati Dea Savira, Ed.). Penerbit Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.