

**MEMAHAMI PENGALAMAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN REMAJA BERMAIN  
JUDI *ONLINE* “SLOT”**

**MASA SIDANG 2024 – 2025**

Octova Raghendra, Lintang Ratri Rahmiaji

[Octova.raghendra@gmail.com](mailto:Octova.raghendra@gmail.com)

**Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro**

Jl. Prof H. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 7465407

**ABSTRAK**

Perilaku menyimpang pada remaja dalam bentuk praktik perjudian saat ini sangat menarik untuk diteliti, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh perkembangan teknologi yang dimana berupa internet, dijadikan sarana untuk praktik perjudian menghasilkan fenomena judi online. Fenomena negatif seperti perjudian online, khususnya judi slot, juga semakin marak dikalangan remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengambilan keputusan remaja dalam bermain judi online slot. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis Moustakas, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengalaman remaja ketika membuat keputusan untuk bermain judi online slot dan memberikan makna akan fenomena tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan 4 informan, 2 laki-laki dan 2 perempuan, dengan kriteria berusia remaja dan merupakan penjudi online slot aktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keempat informan memiliki pengalaman pengambilan keputusan yang didasari oleh kondisi psikis mereka yang tergiur akan hadiah judi slot dan juga didasari oleh lingkungan pertemanan informan. Hal ini selaras dengan aspek – aspek komunikasi yang mendorong seseorang untuk melakukan pengambilan keputusan, yaitu aspek sosial dan psikologi komunikasi.

**Kata kunci : Pengalaman Pengambilan Keputusan, Judi Online Slot, Remaja**

## ABSTRACT

Deviant behavior among adolescents in the form of gambling practices has become a compelling area of research, driven by the influence of technological advancements, particularly the internet, which serves as a medium for gambling practices and leads to the phenomenon of online gambling. Negative phenomena such as online gambling, especially slot gambling, are increasingly prevalent among teenagers.

This study aims to understand the decision-making experiences of adolescents engaging in online slot gambling. Using a qualitative approach and Moustakas' analysis method, the research seeks to explore how adolescents experience making decisions to participate in online slot gambling and give meaning to the phenomenon.

This study was conducted with four informants, consisting of two males and two females, who are teenagers and active online slot gamblers. The findings indicate that all four informants have decision-making experiences influenced by their psychological conditions, which are enticed by the rewards of slot gambling, as well as by their social environment. This aligns with the aspects of communication that encourage individuals to make decisions, specifically the social and psychological aspects of communication.

**Keywords : Decision-Making Experiences, Online Slot Gambling, Adolescents**

## PENDAHULUAN

Dengan adanya perkembangannya zaman, teknologi ikut berkembang bahkan sangat pesat. Teknologi yang saat ini memungkinkan untuk digitalisasi di bidang apapun membawa dampak cukup signifikan di seluruh belahan dunia. Indonesia sendiri turut terdampak pada dampak era digitalisasi saat ini, terbukti dengan internet yang saat ini menjadi kebutuhan pokok bagi seluruh warga Indonesia. Dilansir dari laman *databoks.katadata.co.id*, pada tahun 2023 pengguna internet di Indonesia mencapai

213 juta user, jumlah ini meningkat selalu setiap tahunnya. Beberapa dari masyarakat Indonesia ada yang menggunakan internet untuk hiburan, mencari referensi atau menjadi ladang dalam mencari pendapatan. Kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan oleh internet, yang dimana bisa diakses dimanapun dan kapanpun sangatlah membantu manusia dalam kesehariannya. Informasi pun sangat cepat tersebar luas ke seluruh penjuru Indonesia, bahkan dunia.

Selain dampak baik dari digitalisasi dan internet terdapat dampak buruknya,

yaitu adalah judi yang akhirnya menjadi judi online karena terkena dampak digitalisasi juga. Judi online saat ini sedang marak sekali karena memang karena berbasis dengan internet lebih mudah diakses dimanapun dan kapanpun, hanya bermodalkan smartphone saja.

Menurut Drone Empirit, yang merupakan alat untuk memonitor percakapan warga net atau sering disebut netizen di Indonesia pada media sosial dan memonitor pemberitaan yang ada pada media online berdasarkan pada kata kunci, peristiwa dan nama tokoh, Indonesia disebutkan sebagai negara dengan pengguna judi online terbanyak didunia. Judi online sendiri memiliki banyak jenis, mulai dari kasino, taruhan olahraga dan olahraga elektronik atau biasa disebut *e-sport*, lotre dan yang paling digandrungi saat ini adalah slot. Judi slot pada dasarnya terinspirasi dari mesin arcade di kasino yang biasanya memasukkan koin lalu untuk memainkannya dengan menarik tuas, kemenangan nanti akan bergantung pada logo yang tampil harus sama sejajar. Judi slot sangat digemari di Indonesia, bahkan didunia. Dilihat dari survey dilampirkan pada [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), yang telah dilakukan oleh *QuitGamble.com*, sebagai perusahaan penanganan kasus judi, selama Juni 2023 – Januari 2024 mereka telah melakukan survey kepada 3.320 pecandu

judi dari berbagai negara dan menghasilkan 83% responden kecanduan untuk melakukan judi berbasis online, dengan 72% mengatakan bahwa kecanduan judi slot.

Pemerintah Indonesia sudah sangat jelas memberikan larangan kepada pelaku judi online, penyedia situs-situs judi online dan kepada mereka yang mempromosikan judi online. Berdasarkan situs resminya, Kementerian Kominfo sudah memutuskan akses konten judi online pada 173.134 platform Meta seperti *facebook*, *instagram* dan *whatsapp*, 596.348 situs di internet, 29.257 akun platform file sharing, 5.993 platform Google serta Youtube, 367 platform X atau dulu lebih dikenal dengan *twitter*, dan beberapa platform media sosial lainnya. Selain konten judi online, Menkominfo menyatakan telah berhasil memblokir lebih dari 5.000 rekening bank dan akun e-wallet yang digunakan untuk aktivitas pelaku judi online.

Pemerintah Indonesia sebenarnya sudah melakukan larangan terhadap judi online yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 tentang perubahan kedua UU ITE, pada pasal UU ITE tersebut mengatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen

Elektronik yang memiliki muatan perjudian berpotensi dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU 1/2024.

Hal ini dilakukan berdasarkan fakta dilapangan dimana para pelaku judi online yang mayoritas masih remaja menjadi korban dari pada judi online slot, mulai ada yang menjadi kriminal dengan melakukan pencurian barang atau terlilit hutang pada pinjaman online atau *pinjol*. Seperti yang diberitakan *asumsi.co*, kasus ini terjadi pada remaja di Indramayu dimana pemuda 19 tahun itu merampok sebuah toko untuk membayar pinjol (Pinjaman Online) yang ia pakai untuk berjudi.

Remaja pelaku judi online juga sangat dekat dengan pinjaman online, lebih parah mereka melakukan pinjaman kepada penyedia jasa layanan pinjaman online ilegal alias tidak terdaftar pada Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Menteri Kominfo Budi Arie Setiadi, dikutip dari laman resmi *cncindonesia.com*, mengatakan bahwa pinjol sendiri seperti adik bagi judi online, dimana ketika pelaku sudah kehabisan uang untuk berjudi online maka akan mengambil pinjaman ke pinjol atau pinjaman online. Kasus judi online ini yang menyebabkan banyak remaja terjerat pinjol atau pinjaman online untuk berjudi, berharap bisa

mendapat uang dengan cara cepat, lalu malah jatuh kedalam lubang hutang.

Selain terlilit hutang pada pinjaman online, para remaja yang berjudi online juga banyak yang menjadi kriminal seperti mencuri barang atau merampok untuk mendapatkan uang guna berjudi online. Contohnya adalah kasus di Tanjung Priok, dilansir dari *wartakota.tribunnews.com*, dimana remaja 21 tahun nekat mencuri Handphone untuk judi slot. Remaja 21 tahun tersebut mencuri handphone milik operator Rumah Pempa Sunter Utara, lalu menjual handphone tersebut seharga 250 ribu untuk kemudian digunakan berjudi slot. Akhirnya pelaku yang masih remaja berakhir di Polsek Tanjung Priok. Kasus yang sulit dimengerti karena pelaku atau pemain judi yang belum mempunyai kekuatan dalam hal finansial untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya namun tetap bermain judi online.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pengalaman remaja dalam mengambil keputusan untuk bermain judi online “Slot”.

## **KERANGKA TEORITIS**

### **Behavioral Decision Theory**

Menurut Harold dan Donnell dalam Ariati (2014), pengambilan keputusan merupakan suatu proses memilih suatu cara bertindak yaitu inti dari perencanaan. Sedangkan Teori pengambilan keputusan adalah ilmu yang berkaitan dengan bagaimana suatu pemilihan alternatif yang nantinya akan dijadikan sebagai keputusan dan berkaitan dengan perilaku dalam mengambil keputusan. Menurut teori ini, pelaku pengambilan keputusan dianggap mempunyai keterbatasan dalam hal informasi serta wawasan dan bertindak sesuai dengan persepsinya terhadap situasi yang sedang ia alami. Struktur pengetahuan yang tiap orang miliki pastinya berbeda satu sama lain dan hal tersebut yang akan memberikan pengaruh terhadap bagaimana pelaku pengambilan keputusan memilih keputusannya, yang dimana tidak akan lepas dari berbagai konteks sosial. Contohnya adalah pengaruh ekonomi, politik dan lingkungan sosial.

Apabila keputusan yang pelaku pengambilan keputusan ambil berkaitan dengan kepentingan-kepentingan pribadinya, pelaku pengambilan keputusan tidak lagi menggunakan pikiran yang rasional. Hal ini dijelaskan pada self - fulfilling prophecy effect, dimana dikatakan

bahwa pelaku pengambilan keputusan berharap orang lain untuk bertindak atau mengambil keputusan sesuai pada kehendaknya. Self - fulfilling prophecy effect dapat memainkan peran yang signifikan dalam konteks pengambilan keputusan dalam ilmu komunikasi, ini berkaitan dengan bagaimana keyakinan atau harapan individu mengenai hasil dari pengambilan keputusan mereka dapat memengaruhi proses pengambilan keputusan itu sendiri, serta hasil akhir yang tercapai. Berikut adalah beberapa cara di mana self-fulfilling prophecy effect dapat terjadi dalam pengambilan keputusan dalam ilmu komunikasi:

#### 1. Keyakinan Pribadi

Keyakinan pribadi seseorang tentang kemungkinan hasil tertentu dari sebuah keputusan dapat mempengaruhi bagaimana mereka mengevaluasi informasi, memilih pilihan, dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks keputusan tersebut. Jika seseorang memiliki keyakinan bahwa keputusan tertentu yang akan dia ambil memiliki kesempatan untuk berhasil, mereka mungkin lebih cenderung mencari informasi yang mendukung keyakinan tersebut dan merancang strategi yang meningkatkan kemungkinan untuk kesuksesan.

## 2. Interaksi Sosial

Interaksi dengan orang lain juga dapat memengaruhi *self-fulfilling prophecy effect* dalam pengambilan keputusan. Jika seseorang mendapat dukungan dan umpan balik positif dari orang lain tentang keputusan yang mereka buat, hal itu dapat meningkatkan keyakinan mereka tentang kesuksesan keputusan tersebut dan memperkuat keputusan mereka. Sebaliknya, kritik atau keraguan dari orang lain dapat meragukan keyakinan mereka dan mengarah pada hasil yang berbeda.

## 3. Pengaruh Lingkungan

Faktor-faktor lingkungan, seperti budaya organisasi atau norma sosial, juga dapat memainkan peran dalam *self-fulfilling prophecy effect* dalam pengambilan keputusan. Jika budaya organisasi mempromosikan keyakinan bahwa inovasi dan pengambilan risiko yang terukur akan dihargai, individu dalam organisasi tersebut mungkin lebih termotivasi untuk mengambil keputusan yang berani dan mencoba pendekatan baru.

## 4. Efek Umpan Balik

Hasil dari keputusan sebelumnya juga dapat memengaruhi *self-fulfilling prophecy effect* dalam pengambilan keputusan selanjutnya. Jika keputusan sebelumnya menghasilkan hasil yang positif, individu mungkin lebih cenderung untuk

mempertahankan keyakinan dan strategi yang sama dalam keputusan berikutnya. Sebaliknya, kegagalan sebelumnya mungkin membuat individu lebih skeptis dan hati-hati dalam pengambilan keputusan selanjutnya.

Kesadaran akan peran keyakinan dan harapan dalam pengambilan keputusan dapat membantu individu untuk lebih memahami dan mengelola pengaruh psikologis dalam proses tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Behavioral Decision Theory karena selaras dengan topik yang diangkat oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman remaja bermain judi online slot, dimana tentunya banyak faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan remaja bermain judi online seperti yang sudah tertuliskan dalam Behavioral Decision Theory.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang memiliki tipe penelitian fenomenologi. Pada penelitian ini akan dipahami bagaimana pengalaman pengalaman remaja dalam mengambil keputusan bermain judi *online* "slot". Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi dan studi kasus,

dimana peneliti akan melakukan sesi wawancara dengan 4 orang informan, dengan kriteria 2 laki dan 2 wanita, belum memiliki penghasilan, berusia 15 – 24 tahun dan merupakan pelaku judi slot aktif. Teknik analisis yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah model Moustakas. Fokus dari teknik analisis model Moustakas adalah bagaimana seseorang memandang suatu hal yang dilakukan oleh manusia, atau lebih tepatnya makna dari hal yang dilakukan tersebut dan terfokus pada dunia kehidupan subyek penelitian (informan). Penelitian ini menggunakan teknik analisis Moustakas karena dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengalaman remaja beserta juga dengan maknanya.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan analisis model Moustakas yang memiliki fokus mendalam pada pengalaman subjektif individu, peneliti akan lebih mudah untuk menggambarkan pengalaman remaja dalam mengambil keputusan untuk bermain judi online “slot” dan memebrikan makna akan fenomena tersebut.

## **PEMBAHASAN**

Ketika hendak mengambil keputusan untuk bermain judi slot, dapat terlihat dari keseluruhan informan bahwa lingkungan sangat mempengaruhi. Dapat

dilihat dari bagaimana informan mengetahui kan adanya judi slot, sumber informasi yang mereka akses untuk mendapatkan informasi mengenai judi slot dan bentuk dukungan yang ditunjukkan oleh lingkungan pertemanan dimana informan sering bermain bersama dengan teman-temannya. Ketika informan berada pada posisi dimana banyak teman-temannya yang bermain judi online “slot”, dia menjadi tertarik juga dengan judi slot apalagi ketika mendengar pengalaman teman-temannya ketika menang dari slot yang dapat menghasilkan uang yang lumayan besar. Sebenarnya mereka juga melakukan pencarian informasi melalui media sosial dan sudah mengetahui mengenai adanya dampak buruk dari judi online “slot”, namun mereka menghiraukan hal tersebut dan menganggap remeh mengenai informasi-informasi tersebut. Pada dasarnya ketika informan berada di lingkungan keluarga, orang tua informan juga sudah memberikan himbauan dan larangan, namun juga tidak dihiraukan oleh informan. Hal ini terjadi akibat informan yang masih remaja, yang dimana remaja masih suka melakukan pemilihan keputusan yang tidak rasional dan lebih dekat dengan teman-temannya, hal ini didukung dengan pernyataan beberapa informan yang mengatakan bahwa lokasi yang jauh dari orang tua menyebabkan

tidak bisanya orang tua melakukan pengawasan kepada informan.

Setelah mendapatkan informasi yang informan butuhkan, informan lanjut melakukan perancangan dimana informan membuat rencana mengenai bermain judi online. Pada fase ini, informan memilih judi slot dimana mereka meyakini bahwa judi slot lebih simple dan lebih meraik daripada bentuk judi online lainnya. Hal ini didasarkan pada pengalaman teman-teman informan ketika mereka sedang nongkrong bersama dan akhirnya membuat informan memutuskan untuk memilih slot. Selain bentuk judi online, informan juga menentukan situs apa yang akan ia pilih untuk bermain judi online “slot”. Seperti yang diketahui bahwa banyak situs yang menyediakan jasa bermain judi online “slot”, disini informan diberikan oleh rekomendasi oleh teman-temannya yang dimana rekomendasi tersebut diberikan berdasarkan pengalaman bauik teman-teman informan, seperti menghasilkan lebih banyak, lebih aman dari penipuan dan penarikan hadiah atau withdrawal hadiah slot yang cepat dan mudah. Mengingat bahwa informan belum memiliki penghasilan dan masih bergantung dengan uang saku dari orang tua, maka dari itu informan sangat berhati-hati dan lebih baik mengikuti rekomendasi oleh teman-temannya yang dimana mereka sudah

mencoba terlebih dahulu. Kondisi dimana belum memiliki penghasilan juga menentukan mengenai berapa besar jumlah taruhan yang mereka pasang ketika akan bermain judi online “slot”, dimana informan menyisihkan uang saku yang harusnya untuk kebutuhan informan harus dikorbankan untuk berjudi slot. Beberapa informan memasang taruhan yang tidak terlalu besar, mengingat informan memasang taruhan dengan uang saku dari orang tua, namun ada beberapa informan yang mengatakan bahwa mereka memasang taruhan tidak terlalu besar untuk menghindari kekalahan yang besar. Meskipun pada akhirnya mereka tetap merasa rugi, hal ini disebabkan oleh seringnya mereka bermain membuat kerugian tetap saja besar.

Informan juga menanggapi dengan santai mengenai berita atau informasi mengenai korban judi online “slot”, dimana beberapa informan menganggap bahwa korban tersebut ada akibat kurangnya kontrol diri dan beberapa informan lain mengatakan bahwa dia tidak memperdulikan persoalan tersebut. Pada akhirnya ketika mereka mengambil keputusan untuk bermain judi online “slot” pun, informan tidak terlalu mempertimbangkan mengenai dampak buruk dari judi online “slot” maupun larangan-larangan dari orang tua atau dari



pemerintah, mereka tetap melakukannya karena didorong oleh iming-iming hadiah yang menjanjikan oleh situs judi online “slot”.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini melihat bahwa keputusan remaja untuk bermain judi online slot didorong oleh pengalaman subjektif mereka yang dibentuk melalui interaksi sosial dan informasi yang mereka terima. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, proses pengambilan keputusan informan tidak hanya karena kondisi psikis mereka yang tergiur dengan hadiah kemenangan, tetapi juga terdapat dorongan-dorongan dari lingkungan. Ketika akan mengambil keputusan untuk bermain judi online “slot”, informan sudah mengetahui akan dampak buruk dari judi online “slot” akan tetapi mereka menghiraukan dampak negatif tersebut. Hal ini dikarenakan mereka melihat pengalaman-pengalaman teman mereka yang melakukan perjudian online, dimana rata-rata memiliki kesan yang bagus, terutama pada judi online “slot”. Maka dari itu lingkungan pertemanan pada kasus ini berperan penting, dimana teman-teman juga lah yang memperkenalkan judi slot kepada informan dan bahkan melakukan praktik judi slot bersama sama, lalu mengadakan traktiran apabila

memenangkan hadiah yang cukup besar. Alasan emosional yaitu ingin tidak tertinggal tren, mendapatkan tambahan uang saku dan have fun dengan teman-teman juga menjadi pemicu akhirnya diambil keputusan untuk bermain judi online “slot”, dengan mengabaikan larangan dan juga dampak negatif dari judi online “slot” yang dimana informan sudah mengetahuinya.

## **SARAN**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan agar remaja lebih berhati-hati dalam mengambil sebuah keputusan yang dimana memiliki efek cukup besar kedepannya. Tidak selalu bahwa lingkungan pertemanan itu baik, alangkah baiknya apabila sebagai remaja dapat melakukan *filtering* pada pertemanan agar tidak terjerumus pada hal-hal menyimpang, dalam konteks ini adalah judi *online* “slot”. Untuk orang tua maupun wali juga diharapkan memberikan pengertian lebih mengenai dampak negatif aktivitas perjudian yang *online* maupun *offline*,

Peneliti memberikan rekomendasi atau saran untuk peneliti-peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat topik yang sama dengan penelitian ini, yaitu agar penelitian kedepannya memperluas subyek penelitian dengan menhadirkan sudut

pandang dari remaja yang sudah memiliki penghasilan. Hal ini dilakukan agar hasil yang didapat dari penelitian kedepannya lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU & JURNAL

1. Kartono, K. 2015. *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
2. Muhammad Mahmud Nasution. *Telah dan Analisis Perjudian dari Sisi Perspektif Hukum*.  
Jurnal Studi Multidipliner  
Vol.4 edisi 1 2012. Diakses  
pada 28 Mei 2024 Pada  
<http://jurnal.iainpadangsidimpuan.ac.id/index.php/TZ/article/view/9117>
3. Taylor, L. 2009. *The gadget addict generation*. Daily Mail, 26.
4. Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. 1986. *Communication and persuasion: Central and peripheral routes to attitude change*. Springer Science & Business Media.
5. Sulaiman, U. 2020. *Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi (Mihrani; Revisi)*. Karmila Pare Allo.
6. Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and Conducting Mixed Methods Research (3rd ed.)*. Sage Publications.
7. Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
8. Turban. E, dkk. 2005, *Decision Support System and Intelligent Systems*, 7th Edition, Jilid 1, Yogyakarta: Andi.
9. *Webster Online Dictionary*,  
<http://www.websters-online-dictionary.org/definition/gambling>,  
diakses pada 2 Agustus 2024.
10. Creswell, John W, 1998, *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Traditions*, Sage Publication, California.
11. Korstjens, Irene dan Albine Moser. (2018). *Practical Guidance to Qualitative Research. Part 4: Trustworthiness and Publishing dalam: European Journal of General Practice*. Informa UK Limited.
12. Pahleviannur, Muhammad R. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka Group.

13. Smith, J. A., Flowers, P., & Larkin, M. (2012). *Interpretative Phenomenological Analysis Theory Method and Research*. London: Sage Publications.
14. Djoened, Marwati. (2019). *Sejarah nasional Indonesia jilid 2: Zaman kuno*. Jakarta: Balai Pustaka.
15. Soleman, T., 2008. *Struktur dan Proses Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Rajawali.

#### ARTIKEL INTERNET

1. Komisi III. (2024). *Miris! Pengguna Judi Online di Indonesia Jadi Tertinggi di Dunia.*  
[https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/49353/t/Miris%21+Pengguna+Judi+Online+di+Indonesia+Judi+Tertinggi+di+Dunia#:~:text=Diketahui%2C%20berdasarkan%20data%20Drone%20Emprit,jumlah%20\(penduduk\)%20kita%20banyak](https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/49353/t/Miris%21+Pengguna+Judi+Online+di+Indonesia+Judi+Tertinggi+di+Dunia#:~:text=Diketahui%2C%20berdasarkan%20data%20Drone%20Emprit,jumlah%20(penduduk)%20kita%20banyak)
2. Annur, Cindy Mutia. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Tembus 213 Juta Orang hingga Awal 2023.*  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>
3. Auli, Renata Christha. (2024). *Bunyi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang Judi Online.*  
<https://www.hukumonline.com/klinik/a/bunyi-pasal-27-ayat-2-uu-ite-2024-tentang-ijudi-online-i-lt65afa86471ccc/>
4. Siaran Pers Kominfo. (2023). *Judi Online Merajalela, Kominfo Serious Gencarkan Pemberantasan.*  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serious-gencarkan-pemberantasan/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serious-gencarkan-pemberantasan/0/siaran_pers)
5. Pratama, Rizky L. (2023). *Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidananya.*  
<https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya?page=all>
6. Ahdiat, Adi. (2024). *Judi Slot, Permainan Judi yang Paling Bikin Kecanduan.*

- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/04/24/judi-slot-permainan-judi-yang-paling-bikin-kecanduan>
7. Prihatna, Teguh. (2023). *Marak Selebgram Ditangkap Buntut Promosikan Judi Online.*  
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20230830175943-12-992528/marak-selebgram-ditangkap-buntut-promosikan-judi-online>
  8. Makdori, Yopi. (2022). *Terjerat Pinjol Untuk Judi Online, Seorang Pemuda Rampok Toko di Indramayu.*  
<https://asumsi.co/post/66660/terjerat-pinjol-untuk-judi-online-seorang-pemuda-rampok-toko-di-indramayu/>
  9. Aprilia, Zefanya. (2023). *Warga RI Pakai Pinjol Buat Judi Online, OJK Buka Suara.*  
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231010104305-37-479323/warga-ri-pakai-pinjol-buat-judi-online-ojk-buka-suara>
  10. Ibnumasy, M. Rifqi. (2023). *Ketagihan Judi Slot, Seorang Remaja di Tanjung Priok Nekat Curi Handphone Petugas SDA.*  
<https://wartakota.tribunnews.com/2023/07/05/ketagihan-judi-slot-seorang-remaja-di-tanjung-priok-nekat-curi-handphone-petugas-sda>
  11. Siaran Pers Kominfo. (2024). *Putus Akses Lebih dari 800 Ribu Konten, Gerak Cepat Menteri Budi Arie Berantas Judi Online.*  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/53893/siaran-pers-no-01hmkominfo012024-tentang-putus-akses-lebih-dari-800-ribu-konten-gerak-cepat-menteri-budi-arie-berantas-judi-online/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/53893/siaran-pers-no-01hmkominfo012024-tentang-putus-akses-lebih-dari-800-ribu-konten-gerak-cepat-menteri-budi-arie-berantas-judi-online/0/siaran_pers)
  12. Lampung Corner. (2023). *Diduga Kalah Judi Online, Remaja di Lamsel Nekat Gantung Diri.*  
<https://lampungcorner.com/diduga-kalah-judi-online-remaja-di-lamsel-nekat-gantung-diri/>
  13. Bulan, Anggrek. (2023). *Kegiatan Operasional Ketahanan Keluarga Berbasis Kelompok Kegiatan di Kampung KB.*  
<https://kampungkb.bkkbn.go.id/kampung/7525/intervensi/599232/kegiatan-operasional-ketahanan-keluarga-berbasis-kelompok-kegiatan-di-kampung-kb#:~:text=Sedangkan%20menurut%20Badan%20Koordinasi>

[%20Keluarga,adalah%20usia  
%2010%2D19%20tahun.](#)

14. Tasripan. (2024). *Bukan Asmara, Ternyata Remaja Asal Desa Driyorejo Gantung Diri Diduga Karena Judi Online.*

<https://lintasperkoro.com/baca-5513-bukan-asmara-ternyata-remaja-asal-desa-driyorejo-gantung-diri-diduga-karena-judi-online>

15. Prastya, Dicky. (2024). *Jumlah Pemain Judi Online di Indonesia Tembus 2,7 Juta Orang, Didominasi Kaum Muda.*

<https://www.suara.com/tekno/2024/04/21/104029/jumlah-pemain-judi-online-di-indonesia-tembus-27-juta-orang-didominasi-kaum-muda>

16. Wisely, Goklas. (2024). *Kecanduan Judi "Online", 3 Remaja di Medan Curi Uang dan Rokok dari Warung Tetangga*

<https://medan.kompas.com/read/2024/08/13/160510378/kecanduan-judi-online-3-remaja-di-medan-curi-uang-dan-rokok-dari-warung>