

Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat

Lailan Rafiqah

IAI Diniyyah Pekanbaru
lailan@diniyah.ac.id

Harunur Rasyid

PMI IAI Diniyyah Pekanbaru
harunurrasyidi7@gmail.com

DOI: 10.46781/al-mutharahah.V20i2.763

Received : 17/07/2023

Revised : 18/07/2023

Accepted : 09/11/2023

Published : 30/12/2023

Abstract

The aim of this research is to determine and analyze the impact of online gambling on the socio-economic life of people in the Tampan sub-district, Pekanbaru city. Online gambling is a type of gambling that uses the internet and offers various game variants, which can be done using electronic telecommunications devices or what is popularly called cellphones with complete and practical application devices. Online gambling is a problem because it has negative socio-economic consequences and violates socio-economic and cultural religious norms. This has implications for legal sanctions, both sharia law and state law, so that many countries in the world and all Islamic countries prohibit this form of gambling. This type of research is descriptive qualitative field research using interview techniques with several sources and observations around the research area. The results of this research found that socially, online gambling creates a shift in social values, religious values and causes social ills. Online gambling also has a detrimental impact on the economic side, thereby weakening the economic resilience of families, especially for the families of online gamblers

.Keywords: *Impact, online gambling, social, economy*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak judi online terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat di kecamatan Tampan kota Pekanbaru. Judi online adalah jenis perjudian yang menggunakan internet dengan sajian berbagai varian game, bisa dilakukan dengan menggunakan perangkat telekomunikasi elektronik atau yang populer disebut ponsel dengan perangkat aplikasi yang lengkap dan praktis. Judi online menjadi problem karena memiliki konsekuensi sosial ekonomi yang tidak baik serta melanggar norma agama sosial ekonomi dan budaya. Berimplikasi pada sanksi hukum baik hukum syariah, maupun hukum negara sehingga banyak negara di

dunia dan semua negara Islam melarang perjudian bentuk ini. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) secara kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara terhadap beberapa narasumber dan observasi di sekitar wilayah penelitian. Hasil penelitian ini menemukan bahwa secara sosial judi online menciptakan dampak pergeseran nilai-nilai sosial, nilai agama dan menimbulkan penyakit sosial. Judi online juga berdampak kerugian pada sisi ekonomi sehingga melemahkan ketahanan ekonomi keluarga khususnya bagi keluarga para pelaku judi online.

Kata kunci: Dampak, judi online, sosial, ekonomi

A. Pendahuluan

Perjudian merupakan perbuatan yang merugikan dengan mengandalkan modal uang dan adu nasib untuk mendapatkan peruntungan, baik dilakukan secara konvensional maupun secara virtual yang populer dikenal dengan judi online. Judi online dimainkan dengan menggunakan perangkat teknologi modern seperti telepon pintar (*smart phone*). Dalam tatanan nilai judi merupakan perbuatan yang melanggar nilai agama, kesusilaan, moral maupun hukum, selain itu perjudian juga sangat berdampak buruk terhadap ekonomi. Namun demikian sampai saat ini masih banyak kita temui perjudian yang semakin hari semakin beragam macamnya, baik yang terang-terangan maupun yang tersembunyi. Efek dari permainan ini adalah kecanduan dan potensi untuk membuat kriminalitas sehingga berdampak pada hukum pidana.¹

Menilik pada catatan sejarah, perjudian sudah ada sejak zaman dahulu dan dilakukan oleh masyarakat kita. Dahulu masyarakat mengenal dan memahami perjudian sebagai sebuah permainan. Judi yang dianggap permainan tersebut hadir dalam bentuk dan varian yang beragam disertai dengan berbagai taruhan. Dari pengertian yang dipahami masyarakat tentang judi tersebut, akhirnya sering terjadi terjadi pengkaburan pengertian tentang arti perjudian yang sesungguhnya, sebab dalam pengertian sederhana yang dipahami banyak orang, perjudian adalah permainan atau kegiatan sekadar bermain-main taruhan saja. Tanpa menyadari bahwa taruhan atau permainan yang dilakukan untuk mengisi waktu senggang itu termasuk kategori judi.

Ada beberapa bentuk budaya yang merupakan perjudian di nusantara, seperti tajen atau sabung ayam yang dilakukan di Bali khususnya oleh kaum laki-laki. Acara tajen itu diperkirakan sudah ada sejak zaman kerajaan Majapahit. Acara tajen atau sabung ayam ini biasanya dilakukan pada ritual tabuh roh, yaitu salah satu upacara masyarakat hindu Bali.

Di Kabupaten Garut ada jenis pertaruhan yang bernama "Adu Domba". Acara Adu Domba ini biasanya dilakukan dengan diiringi atraksi-atraksi kesenian lainnya seperti pertunjukan musik-musik tradisional yang mengiringi adu domba tersebut.

¹ Delfi Aurelia Kuasa and Febri Jaya, "Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat," *Widya Yuridika: Jurnal Hukum* 5, no. 2 (2022): 345-62.

Adu Domba di Garut bahkan menjadi atraksi wisata yang bisa disaksikan pada bulan-bulan tertentu. Acara ini biasanya dihadiri oleh berbagai kalangan masyarakat baik kalangan masyarakat garut maupun diluar Kabupaten Garut tersebut. Diperkirakan acara ini sudah ada sejak tahun 1815- 1829, dimana pada saat itu Suryakanta Legawa sebagai inisiator sekaligus Bupati Garut kala itu.

Beberapa contoh pertarungan yang ada pada masyarakat Bali dan Garut tersebut bisa jadi tidak dianggap oleh masyarakatnya sebagai perjudian, akan tetapi hanya merupakan pentas seni budaya yang menjadi pertunjukan adat. Tetapi secara implisit atraksi tersebut merepresentasikan perbuatan dalam bentuk perjudian yang laten.

Dari kisah di atas dapat diketahui judi merupakan sebuah permainan sejak zaman dulu yang ada di kalangan masyarakat sebagai wahana baik itu untuk mengisi kekosongan waktu, sarana hiburan bagi segolongan orang-orang yang tidak sedang dalam kesibukan, atau sebagai tampilan acara dalam pagelaran adat yang telah dilakukan secara turun menurun oleh sekelompok etnis tertentu dalam acara adatnya.

Berfokus pada judi online, sejatinya Pemerintah Indonesia melarang permainan judi online, hal ini disebutkan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) bahwa ada ancaman hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 miliar bagi para pelaku dan pihak yang memperpanjang jaringan platform digital judi online.² Bahkan hingga tahun 2022 pihak Kementerian Komunikasi dan Informasi (kominfo) telah menyetop akses sekitar 500.000 aplikasi judi online.

Tetapi tindakan tersebut belum sepenuhnya bisa memutus dan meniadakan konten tersebut secara menyeluruh, sebab jumlah situs atau aplikasi judi virtual muncul lagi dengan tampilan nama lain. Berlatar belakang kenyataan tersebut, penulis berkeinginan meneliti dan mengetahui 1) Bagaimana dampak judi online terhadap hubungan sosial 2) Bagaimana dampak judi online terhadap ekonomi masyarakat.

B. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) sebuah penelitian yang mempelajari fenomena yang terjadi di wilayah penelitian secara nyata, mengamati secara detail mulai fenomena terkecil hingga fenomena terbesar dan untuk mendapatkan data primer sesuai dengan realita yang terjadi di wilayah penelitian.

Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif, yaitu metode yang dipakai untuk meneliti peristiwa dan dampak judi online pada masa penelitian. Metode ini sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk meneliti objek secara alamiah, dengan melihat fenomena, kondisi serta dampak yang muncul dari sebuah peristiwa atau kegiatan yang sedang diamati.³

Data primer yang didapatkan berasal dari sumber data melalui wawancara langsung dengan responden yaitu subjek yang penting dalam sebuah penelitian, yakni

² detikfinance, "Jangan Coba-Coba Main Judi Online, Ini Hukumannya Kalau Nekat," 2 juli, 2022, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6158541/jangan-coba-coba-main-judi-online-ini-hukumannya-kalau-nekat>.

³ IAIN Kudus, "Metode Penelitian Repository IAIN Kudus," 2004, 24-33.

pelaku judi online dan beberapa anggota keluarga yang berada di wilayah penelitian yang berjumlah lima responden. Untuk melengkapi data pada penelitian ini, peneliti menggunakan data sekunder dari berbagai sumber diantaranya dari buku-buku literatur, sumber dari media populer dan jurnal ilmiah yang bersinggungan dengan tema ini.

C. Pembahasan

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.⁴ Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Selain itu Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang, pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada sipemenang, pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.⁵

Masyarakat setempat merupakan penduduk suatu desa, suatu kota, suatu suku atau suatu bangsa. Apabila warga dari kelompok tersebut, yang terdiri dari kelompok kecil maupun kelompok besar bisa hidup bersama bisa memenuhi kebutuhan dan kepentingan hidup pokok secara biologi dan sosial serta terjalin interaksi sosial, maka warga kelompok itu disebut masyarakat.⁶

Perjudian merupakan permainan yang memiliki banyak unsur negatif sehingga berdampak pada kerusakan kehidupan sosial, seperti ketahanan keluarga, tatanan ekonomi, kesehatan jiwa dan raga. Judi juga menjadi pemicu terjangkitnya penyakit sosial berupa kejahatan-kejahatan lain diantaranya: pencurian, perampokan, ketidakjujuran hati dan perilaku hingga merusak ketahanan ekonomi keluarga dengan menghabiskan barang-barang berharga yang mereka miliki.

Judi bertentangan dengan norma-norma agama, hampir setiap agama melarang perbuatan tersebut. Selain itu judi juga mengakibatkan kerusakan pada jiwa manusia karena pemain perjudian sering sulit mengontrol emosinya. Mereka akan kecanduan, ketika seseorang mengalami kemengangan maka akan muncul dorongan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar lagi. Jika seseorang mengalami kekalahan dan kegagalan yang berulang maka akan muncul rasa khawatir sehingga menjadi emosional dan menderita stres.

Permainan yang berdampak tidak baik tersebut tentunya harus dilarang. Larangan tersebut karena judi merupakan pertaruhan dengan sengaja yang mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari

⁴ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995). Hlm 419

⁵ M. Sudradjat Bassar, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu* (Bandung: Remadja Karya, 1986). Hlm 179

⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Sosiologi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007). Hlm 67

adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian yang belum pasti hasilnya.⁷

Dalam Undang-undang hukum pidana pasal 303 ayat 3 di jelaskan bahwa perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan hukum, seperti berikut: “Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar, karena pemainnya lebih pandai atau lebih cakap, main judi mengundang juga segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertarungan lainnya”.

Menurut KUHP Dali Mutiara menjelaskan bahwa “permainan judi harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain- lain, pertandingan atau segala pertarungan dalam perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya domino dan lain-lain”.

Berkenaan dengan penertiban perjudian online, Kementerian Komunikasi dan Informasi memberi dukungan penuh terhadap penegakan hukum atas pemain perjudian online. Bersinergi bersama pihak kepolisian untuk memberantas berbagai aplikasi negatif yang beredar di dunia cyber/ Pemerintah juga telah menetapkan Undang-undang khusus tentang sanksi perjudian hal ini terdapat dalam Pasal 303 bis KUHP. Ancaman bagi pemain judi adalah pidana selama empat tahun dan/atau denda pidana sebesar 10 juta rupiah.⁸ Ancaman lainnya adalah : ancaman kurungan terali besi selama sepuluh tahun atau sanksi denda terbanyak dua puluh lima juta rupiah bagi pelaku yang tanpa izin 1) menyebarkan kegiatan berjudi dan menjadikannya sebagai sumber pencaharian, 2) pelaku yang terlibat dalam perjudian tanpa memperdulikan standar operasional yang berlaku.⁹ Seiring perkembangan zaman dan kemajuan pesat teknologi, produk-produk hasil teknologi informasi komunikasi juga beradu cepat berkompetisi menampilkan fitur-fitur terbaru untuk memikat dan memuaskan para pengguna untuk bisa mengakses laman tersebut, termasuk judi online. Judi online telah tersebar ke seluruh negara di dunia, sedangkan cara permainannya dapat dilakukan tanpa saling bertemu tatap muka antara pemain, bahkan dapat dilakukan dalam lintas antar negara.

Beberapa bentuk perjudian online diantaranya;

1. Poker online
2. Point blank
3. Togel online
4. Casino online
5. Permainan judi bola, dan lain sebagainya.

⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003). Hlm 52

⁸ KOMINFO, “Penanganan Judi Online Oleh Kementerian Komunikasi Dan Informatika,” 22 Agustus, 2022, https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/rilis-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/o/siaran_pers .

⁹ Solahuddin, *Kuhp, Kuhap, Kuhpdt* (Jakarta: Visimedia, 2008). Hlm 75

Permainan poker online dilakukan dengan memakai kartu remi secara online dan dimainkan dengan melihat kesesuaian antara kartu, warna dan nomor urut. Jika beruntung maka chip yang dimenangkan bisa dijual pada agen-agen di toko online atau kepada teman sesama pemain judi online dengan nilai harga sesuai harga pasaran di kalangan pemain poker online.

Point blank adalah variasi jenis judi online yang dimainkan dengan menggunakan perangkat teknologi online yang berbentuk permainan pertempuran petualang. Apabila pemainnya bisa meningkatkan level pertempuran maka level keberhasilannya juga tinggi ibarat level dalam militer. Untuk jenis permainan ini bisa mencapai harga ratusan hingga jutaan rupiah.

Togel online tampil dalam bentuk permainan tebak angka. Menurut para pemain, jenis judi online ini juga menjanjikan nilai kelipatan apabila angka-angka yang ditebak cocok.

Casino online adalah permainan virtual melalui jaringan internet sebagai perkembangan dari casino tradisional yang diselenggarakan oleh perusahaan legal yang beroperasi dalam bidang perjudian.

Taruhan bola online adalah aktivitas perjudian yang populer pada masa kini. Biasanya dilakukan oleh kaum *middle-up* (kalangan menengah ke atas). Para penjudi harus memiliki saham pada agen judi seperti Sbobet, Ibcbet, Dan Mabosbet, dengan sistem pembayaran melalui kartu kredit atau pembayaran melalui alat pembayaran yang berbentuk elektronik tertentu.

Beberapa varian judi online yang telah diterangkan di atas, merupakan hasil wawancara dengan para pemain judi online yang tidak ingin disebut namanya. Dari data tersebut dapat dipahami bahwa seiring berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi informasi komunikasi, perjudian online juga berkembang. Hal ini menjadi persoalan karena kecanggihan teknologi tersebut tidak dimanfaatkan secara arif dan bijaksana oleh sebagian masyarakat yang cenderung memanfaatkan pada hal yang tidak baik yaitu perjudian online. Penulis sering menemukan fenomena ini yang merambah luas ke dalam kehidupan masyarakat, terutama masyarakat yang berada di kota Pekanbaru kecamatan Tampan.

Setelah melakukan penelitian terhadap lima responden, penulis menemukan bahwa:

1. Dampak Judi Online Terhadap Sosial Masyarakat

Secara sosial judi online mengakibatkan terjadinya pergeseran aktivitas sosial. Waktu yang biasanya digunakan untuk saling berkontak sosial sosial dan berinteraksi sosial secara langsung terasa semakin berkurang. Para penggemar judi online banyak menghabiskan waktu di platform judi online tersebut, ada rasa ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial karena intensitas beraktivitas di fitur-fitur online semakin tinggi. Secara psikologis kegiatan judi online menjadikan mereka seperti pribadi yang introvert yakni menjauh dari orang banyak dan lebih senang dan memilih menyendiri dengan handphone masing-masing daripada aktivitas sosial yang biasa dilakukan masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya. Sikap lain yang muncul adalah sikap acuh, tidak peduli terhadap teman sesama, sehingga tak jarang tidak mengetahui

keadaan tetangga yang sakit ataupun membutuhkan pertolongan, karena mereka yang telah kecanduan judi online sibuk dengan permainan tersebut.

Secara sosial penelitian ini menemukan bahwa setelah mereka mengenal dan bermain judi online, terjadi hubungan sosial yang semakin rengang dan kondisi sosial yang tidak sehat. Aktivitas saling bertemu, bertukar pikiran, saling sapa, tertawa dan bincang-bincang bersama sangat berkurang, kalau pun bertemu intensitasnya sangat berkurang. Penyebab utamanya adalah karena kecanduan judi online. Secara sosial judi online berdampak buruk, contohnya lainnya adalah terjadinya kesenjangan sosial, kerusakan tatanan sosial. Hubungan antara masyarakat menjadi kurang harmonis karena berkurangnya silaturahmi dalam masyarakat. Terdapat rasa ketidaknyamanan berinteraksi sosial dengan para penjudi online karena sifat yang suka menutupi kebenaran menampakkan sikap bergaul yang tidak baik, sehingga masyarakat kerap memberi sanksi sosial kepada mereka dengan predikat atau sebutan yang tidak baik juga.

2. Dampak Judi Online Terhadap Ekonomi

Dari karakter perjudian yang dibahas pada bab pendahuluan dapat dipahami bahwa judi merupakan kegiatan yang berorientasi pada peruntungan yang sifatnya nasib-nasiban, bukan sebuah usaha atau kerja keras yang halal dan baik melalui perencanaan serta dimulai dengan niat baik dan doa untuk mengharapakan keridhaan Allah SWT. Harapan untuk mendapat keuntungan yang besar akan membuat para pelakunya akan terus merasa penasaran hingga candu untuk memenangkan pada setiap permainan judi tersebut padahal pada kenyataannya hal itu hanyalah untung-untungan dan tanpa disadari banyak menguras dana sehingga banyak yang pada akhirnya menjual harta keluarga demi memenuhi hasratnya untuk menjadi pemenang dalam setiap permainan.

Dari sisi ekonomi tentu hal ini merupakan kerugian sebab permainan judi online tersebut memerlukan modal uang, baik untuk pembelian paket internet maupun untuk pembelian chips dengan harga yang bervariasi, mulai harga yang murah sampai harga yang mahal. Ditambah lagi dengan beragam varian jenis taruhan yang disajikan pada judi online tersebut.

Jika para pemain judi mengandalkan uang hanya dari penghasilan bulanan bagi mereka yang bekerja sebagai pekerja yang diupah per bulan, maka ini akan memangkas dana untuk kebutuhan hidup sehari-hari. Jika pemain judi tersebut tergolong wirausaha, pengusaha besar, ini pun tidak jaminan mereka akan bertahan stabil secara finansial dalam keluarga, sebab sifat dari judi ini adalah semakin orang itu banyak duit, semakin banyak yang akan dipertaruhkannya. Ini akan membuat perekonomian keluarga menjadi labil.

Meskipun permainan judi online tersebut jelas merugikan terutama terhadap ekonomi, tetapi masih banyak kalangan masyarakat yang masih melakukan permainan judi online tersebut. Bahkan salah satu responden mengatakan sampai "berhutang kepada temannya untuk bisa tetap bermain judi online"¹⁰. Hal ini terjadi karena "seakan permainan tersebut memiliki daya tarik akan tantangan serta harapan-

¹⁰ "Responden 1 Wawancara Dengan Penulis" (Pekanbaru, 2023).

harapan kemenangan dengan jumlah besar”.¹¹ “Memang sesekali ada yang menang namun persentasi kemenangannya sangat kecil sekali dibandingkan dengan kekalahan- kekalahan dalam pertarungan digital itu”¹²

Akibat buruk dari judi online menjadikan mereka “tidak bisa lagi mengatur keuangan,”¹³ bahkan ada juga yang “harus berbohong kepada keluarga dengan berbagai alasan”,¹⁴ dari mulai untuk perbaikan kendaraan, uang hilang dan lain sebagainya, padahal uang tersebut terpakai untuk permainan judi online tersebut. Sebuah fenomena penyakit sosial yang merusak nilai-nilai agama, sosial, ekonomi, moral serta ketahanan keluarga.

Dari berbagai cerita yang dikemukakan responden, judi online berdampak buruk bagi ekonomi keluarga. Seorang suami atau ayah yang kecanduan judi online bisa tega hati menelantarkan tanggung jawabnya untuk menafkahi keluarganya yang berdampak terhadap kerusakan ketahanan keluarga. Begitu juga seorang anak yang kecanduan judi online akan membuat orangtuanya sengsara dengan menambah beban moral dan ekonomi, serta kehilangan harapan untuk mendapatkan bakti dari seorang anak yang sholeh. Orang-orang yang candu dengan judi online akan berusaha untuk membuat alasan menutupi kegiatannya. Sesuatu yang buruk akan diikuti hal buruk pula, maka dari sisi manapun baik agama, moral, sosial, ekonomi, ketahanan keluarga judi online adalah suatu permainan yang haram karena melenakan waktu, merugikan dari sisi ekonomi dan merusak ketahanan diri, keluarga dan masyarakat.

D. Simpulan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan keleluasaan bagi para penyuka judi online karena menyediakan berbagai varian jenis judi yang ditampilkan secara online. Secara agama, hukum, sosial dan agama permainan yang mengadu nasib ini merupakan problem karena mengakibatkan banyak dampak selain sanksi hukum. Diantara dampak yang diteliti pada kajian ini adalah 1) dampak sosial yang mengakibatkan pergeseran aktivitas sosial, kesenjangan sosial, penyakit sosial dan kecemasan sanksi sosial 2) dampak secara ekonomi mengakibatkan kerugian finansial bukan hanya pada diri penjudi online, tetapi juga menjadi penyebab kekisruhan dalam keluarga sehingga mengakibatkan ketidakstabilan ketahanan keluarga.

¹¹ “Responden 2 Wawancara Dengan Penulis” (Pekanbaru, 2023).

¹² “Responden 3 Wawancara Dengan Penulis” (Pekanbaru, 2023).

¹³ “Responden 4 Wawancara Dengan Penulis” (Pekanbaru, 2023).

¹⁴ “Responden 5 Wawancara Dengan Penulis” (Pekanbaru, 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Bassar, M. Sudradjat. *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*. Bandung: Remadja Karya, 1986.
- detikfinance. "Jangan Coba-Coba Main Judi Online, Ini Hukumannya Kalau Nekat." 2 juli, 2022. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6158541/jangan-coba-coba-main-judi-online-ini-hukumannya-kalau-nekat>.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- KOMINFO. "Penanganan Judi Online Oleh Kementerian Komunikasi Dan Informatika." 22 Agustus, 2022. https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/rilis-pers-no-34ohmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/o/siaran_pers .
- Kuasa, Delfi Aurelia, and Febri Jaya. "Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat." *Widya Yuridika: Jurnal Hukum* 5, no. 2 (2022): 345–62.
- Kudus, IAIN. "Metode Penelitian Repository IAIN Kudus," 2004, 24–33.
- Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- "Responden 1 Wawancara Dengan Penulis." Pekanbaru, 2023.
- "Responden 2 Wawancara Dengan Penulis." Pekanbaru, 2023.
- "Responden 3 Wawancara Dengan Penulis." Pekanbaru, 2023.
- "Responden 4 Wawancara Dengan Penulis." Pekanbaru, 2023.
- "Responden 5 Wawancara Dengan Penulis." Pekanbaru, 2023.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Solahuddin. *Kuhp, Kuhap, Kuhpdt*. Jakarta: Visimedia, 2008.