



Maraknya Judi Online di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku

The Rise of Online Gambling in The Lives of The Younger Generation and According to The Prevailing Legal Views

¹⁾ Muhammad Urifianto Ardhan, ²⁾ Muhammad Fadel Adepio, ³⁾ Lawrentiust Kennardy, ⁴⁾ Febriyandi, ⁵⁾ Seipul

^{1,2,3,4,5} Universitas Tarumanagara, Indonesia

*Email: fian.ardhanforstudying@gmail.com

*Correspondence: ¹⁾ Muhammad Urifianto Ardhan

DOI:

ABSTRAK

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah terlihat dalam bentuk perjudian online, yang juga dikenal sebagai judi online. Perjudian online semakin marak dilakukan saat ini dimana para pelaku melakukan kegiatan perjudian secara virtual yang dilakukan melalui website atau aplikasi tertentu yang terhubung dengan jaringan internet, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game judi online, serta mendeskripsikan dampaknya terhadap kehidupan remaja, Metode penelitian deskriptif digunakan untuk memperoleh wawasan mengenai perilaku kecanduan game online yang terjadi pada komunitas remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja berpartisipasi dalam perjudian online, terutama jenis permainan praktis. Motif utama mereka dalam bermain judi yakni mendapatkan keuntungan yang besar, sehingga membuat mereka terjebak dalam kecanduan untuk mencoba mengulangi kesuksesan tersebut. Faktor ekonomi adalah faktor utama yang memotivasi mereka untuk mengikuti perjudian online. Dampak yang dirasakan remaja dari perjudian online sangatlah besar, terutama dampak negatif yang mendorong mereka untuk berhutang. Sebagian besar alasan mereka terlilit hutang adalah karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk terus mencoba meskipun gagal. Bahkan dalam satu hari saja, mereka bisa menghabiskan banyak uang untuk bermain game judi online. Terakhir, remaja ini mengutarakan keinginan kuatnya untuk menghentikan kebiasaan bermain game online karena mereka meyakini berdampak besar pada kehidupan mereka. Maraknya judi online di kehidupan generasi muda dan menurut pandangan hukum yang berlaku.

Kata kunci: Generasi Muda, Judi Online, Pandangan Hukum

ABSTRACT

One of the impacts of today's advances in technology and communication is seen in the form of online gambling, also known as online gambling. Online gambling is increasingly rampant today where perpetrators carry out virtual gambling activities that are carried out through certain websites or applications connected to the internet network, The purpose of this study is to determine the factors that influence online gambling game addiction, and describe the impact on adolescent life, Descriptive research methods are used to gain insight into online game addiction behavior that occurs in youth community. The results showed that teenagers participate in online gambling, especially practical types of games. Their main motive in playing gambling is to get a big profit, so that makes them trapped in addiction to try to repeat the success. Economic factors are the main

factors that motivate them to join online gambling. The impact felt by teenagers from online gambling is enormous, especially the negative impact that drives them into debt. A large part of the reason they are in debt is because of curiosity and a desire to keep trying even if they fail. Even in one day, they can spend a lot of money to play online gambling games. Finally, this teenager expressed his strong desire to stop the habit of playing online games because they believe it has a big impact on their lives. The rise of online gambling in the lives of the younger generation and according to the prevailing legal views.

Keywords: *Young Generation, Online Gambling, Legal View*

PENDAHULUAN

Dalam era digital seperti sekarang, teknologi informasi telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya pola perilaku dan interaksi sosial di kalangan masyarakat (Nainggolan et al., 2018). Saat ini, akses jaringan internet telah mencapai segala kalangan dan lapisan masyarakat, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak, yang telah memahami prinsip teknologi internet (Luthfi, 2018). Ada banyak alasan mengapa banyak individu merasa bahwa hidup mereka menjadi lebih sederhana berkat layanan internet (Haqqi & Wijayati, 2019). Internet memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja, komunikasi (Rezeki et al., 2023) (Tobing, 2014). Internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia (Alia & Irwansyah, 2018). Namun, dengan perkembangan zaman, semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi (Rahmanto et al., 2019) (Zurohman, dkk, 2016).

Pola perilaku institusi dan individu di masa yang akan datang akan bergantung pada penggunaan teknologi dengan tujuan menjaga pembangunan yang berkelanjutan, termasuk perkembangan ekonomi dan kualitas kehidupan manusia (Addiyansyah, 2023). Teknologi dianggap sebagai gambaran masa depan, di mana peran teknologi adalah untuk mengakomodasi kemudahan dalam hampir semua aspek aktivitas manusia, mulai dari kegiatan ekonomi, interaksi sosial, hingga dimensi budaya (Hermawanto & Anggraini, 2020).

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah terlihat dalam bentuk perjudian online, yang juga dikenal sebagai judi online (Guntari, 2022). Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau game online yang dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet (Eristiani & Hasanah, 2014). Namun, seiring berjalannya waktu, hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi online (Kadafi, 2023). Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan (Islam & Mazhab, n.d.). Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan (Sofiati, 2015).

Perjudian online semakin marak dilakukan saat ini dimana para pelaku melakukan kegiatan perjudian secara virtual yang di lakukan melalui website atau aplikasi tertentu yang terhubung dengan

jaringan internet (Astuti, 2022). Proses transaksi dari deposit hingga penarikan uang hasil dari perjudian semua terhubung dalam sistem secara online (Ariyani, 2018). Perjudian online juga turut melibatkan bank sebagai sarana untuk memutarakan uangnya dalam sistem transaksi karena dianggap dapat dilakukan dengan mudah kapanpun dan di manapun (Ikhsan, 2015).

Dengan semakin banyaknya situs-situs perjudian di internet juga kemudahan akses dan transaksinya, yaitu melalui transaksi elektronik perbankan, membuat aparat penegak hukum kesulitan dalam membongkar praktik perjudian online. Kendala yang seringkali dihadapi adalah sulitnya untuk memperoleh alat bukti yang memang sulit untuk dicari dan dari pihak bank sendiri seakan menutup akses dari Kepolisian untuk melakukan pemeriksaan. Maka dari itu dengan bermacam kemudahan yang ditawarkan melalui situs-situs perjudian dan kurangnya penegak hukum dalam melakukan penjarangan terhadap pelaku perjudian online yang akhirnya memberikan kelonggaran dan dimanfaatkan oleh pelaku. Hal tersebut lah yang membuat semakin banyak kalangan tertarik untuk mencoba peruntungannya dengan maksud memperoleh keuntungan besar dari melakukan perjudian online.

Perjudian online ini layaknya sebuah hobi yang terus dilakukan oleh mahasiswa. Bahkan perjudian online menjadi kebiasaan yang lahir dari lingkungan dan sudah marak dilakukan sejak menjadi siswa sekolah dasar dan siswa sekolah menengah dengan bermain di warnet (warung internet). Mayoritas mahasiswa mengetahui seluruh jenis permainan yang di sajikan oleh website yang menjadi tempat melakukan perjudian online ini. Dari perjudian sepak bola, sikbo (dadu), dragon tiger (kartu remi), qq dan ceme (kartu domino). Berbagai cara dilakukan demi mendapatkan modal untuk berjudi, seperti halnya menggunakan uang kuliah, menggadaikan barang yang dimiliki, berhutang dan bahkan menjual laptop dan motor.

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. Dengan profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lain-lain. "Total partisipasi pertaruhan masyarakat yang dapat diidentifikasi selama periode 2017-2022 keseluruhan mencapai lebih dari Rp 52 triliun," tulis laporan PPATK. Menurut laporan tersebut, berdasarkan analisis PPATK yang telah dilakukan terhadap 887 pihak yang merupakan jaringan bandar judi online, terkumpul perputaran dana senilai Rp 190 triliun dalam 156 juta transaksi selama 2017-2022. Perputaran dana dimaksud merupakan aliran dana untuk kepentingan taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar jaringan bandar, serta transaksi dengan tujuan yang diduga pencucian uang yang dilakukan jaringan bandar.

Menurut Lubis et al., (2023), mendefinisikan perjudian sebagai tindakan memasang taruhan dalam suatu permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang substansial. Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menggambarkan judi sebagai bentuk permainan yang melibatkan penggunaan uang atau barang sebagai taruhan, seperti contohnya permainan dadu atau kartu. Secara hukum, menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Pasal 303 Ayat 3 KUHP, perjudian didefinisikan sebagai segala bentuk taruhan, hasil perlombaan, atau permainan yang tidak

diadakan antara para peserta perlombaan atau permainan, serta segala jenis taruhan lainnya. Partisipasi dalam judi online bisa menyebabkan ketergantungan karena hasil yang menjanjikan dapat mendorong seseorang untuk terus mencoba.

Awalnya, banyak individu terlibat dalam perjudian online sebagai percobaan, namun setelah meraih kemenangan, dorongan untuk terus mencoba bisa menjadi kecanduan, terutama jika mereka meningkatkan taruhan mereka secara berturut-turut. Namun, sering kali mereka mengabaikan fakta bahwa semakin tinggi taruhannya, semakin besar pula risiko kerugian yang mereka hadapi jika kalah. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dampak perjudian online pada berbagai lapisan masyarakat, termasuk mahasiswa, dengan fokus pada konsekuensi ekonomi, sosial, dan kesejahteraan individu. Menganalisis pola perilaku generasi muda terkait perjudian online, seperti motivasi, frekuensi, jenis permainan yang dimainkan, dan sumber modal yang digunakan, meneliti bagaimana kemajuan teknologi, terutama internet dan transaksi elektronik perbankan, berkontribusi pada peningkatan prevalensi perjudian online, dan bagaimana teknologi tersebut menjadi kendala dalam penegakan hukum, menganalisis faktor-faktor yang mendorong generasi muda terlibat dalam perjudian online, seperti lingkungan, tekanan teman, dan motivasi ekonomi, untuk memahami akar permasalahan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik bagi masyarakat dan pihak terkait tentang dampak negatif perjudian online, khususnya di kalangan generasi muda. Dengan tujuan dan manfaat tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam penanganan perjudian online, khususnya dalam konteks mahasiswa di era digital.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian hukum empiris-sosiologis, berbasis pada data primer atau (wawancara dan pengamatan) yang didahului dengan penelusuran dokumen (data sekunder). yang berupa sifat penelitian deskriptif (menggambarkan) gejala-gejala yang mengarah sifat eksplanatif (melaksanakan) terhadap sudut pandang beberapa pihak. penelitian ini bersifat kualitatif yang mengutamakan analisis terhadap fenomena yang terjadi. Untuk memahami gejala-gejala yang diteliti. Data dikumpulkan, diolah dan dianalisis secara kualitatif serta disusun berdasarkan model Miles & Huberman. Penelitian dilaksanakan selama periode tertentu, dengan mempertimbangkan aspek-aspek musiman atau perubahan perilaku yang signifikan. Teknik pengumpulan data mengumpulkan informasi dasar tentang perjudian online dari sumber-sumber tertulis seperti laporan, artikel, dan kebijakan yang relevan, melakukan wawancara mendalam dengan responden terpilih, termasuk mahasiswa, tokoh masyarakat, dan pihak terkait lainnya, untuk mendapatkan pandangan dan pengalaman mereka terkait perjudian online serta melakukan observasi langsung pada lokasi-lokasi terkait perjudian online, seperti warnet atau area kampus, untuk memahami lebih dalam perilaku dan dinamika yang terjadi. Dengan menggabungkan data primer dan sekunder, serta menerapkan teknik analisis kualitatif yang tepat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena perjudian online di kalangan generasi muda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Apakah judi online dapat mempengaruhi kehidupan generasi muda?

Perjudian online semakin berkembang di kehidupan generasi muda saat ini, Perjudian online ini layaknya sebuah hobi yang terus dilakukan oleh para kaum generasi muda. mulai dari anak-anak

sekolah, mahasiswa kampus, hingga pemuda yang sudah bekerja. mereka yang memiliki masalah dalam perekonomian atau bahkan iman yang tidak kuat pasti akan terpengaruhi oleh judi online.berbagai cara dilakukan demi mendapatkan modal untuk berjudi, seperti halnya menggunakan uang kuliah, menggadaikan barang yang dimiliki, berhutang dan bahkan menjual laptop dan motor. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan generasi muda dipengaruhi oleh judi online Addiyansyah, (2023) yakni:

A. Permasalahan Sosial

Judi online juga dapat mempengaruhi hubungan sosial Generasi muda. Mereka mungkin lebih tertarik untuk bermain di dunia maya daripada berinteraksi secara langsung dengan teman-teman dan keluarga. Ini dapat mengganggu hubungan sosial mereka.

B. Kerugian Keuangan

Generasi muda yang terlibat dalam judi online memiliki risiko keuangan yang tinggi. Mereka dapat kehilangan uang dengan cepat jika tidak bermain dengan bijak. Hal ini dapat mengganggu kestabilan keuangan mereka dan masa depan finansial.

C. Motif kekayaan

Generasi muda mempunyai pemikiran dengan bermain judi mereka bisa menjadi kaya secara instan dengan meninggalkan pekerjaan yang mereka miliki, dengan muncul iklan seperti jika pemain tersebut mendeposit 100 ribu maka akan mendapatkan 1jt. bagi para generasi muda yang masih awam mereka akan terpengaruhi oleh iklan tersebut.

Bagi para pelaku yang melakukan perjudian dapat dikenakan Pasal 303 KUHP bis: Dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah dihukum:

1. Barang siapa mempergunakan kesempatan main judi di jalan umum atau di dekat jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali kalau pembesar yang berkuasa telah memberi izin untuk mengadakan judi itu.
2. Jika pada waktu melakukan pelanggaran itu belum lalu dua tahun, sejak ketetapan putusan hukuman yang dahulu bagi si tersalah lantaran salah satu pelanggaran ini, maka dapat dijatuhkan hukuman penjara selama lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.
3. Perjudian yang dilakukan secara online di internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 atau selanjutnya disebut dengan UU ITE yang berbunyi :

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yakni :

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar, Pelaku judi online tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.”.

SIMPULAN

Jadi dapat kita simpulkan bahwasannya maraknya judi online di kehidupan generasi muda ialah sebuah fenomena kompleks yang memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Pandangan hukum yang berlaku terhadap judi online di Indonesia yakni dapat dikenakan Pasal 303 KUHP, dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah. Judi Online memiliki dampak diantaranya, Dampak sosial, ekonomi, dan individu, dari judi online generasi muda menjadi antipati terhadap satu sama lainnya atau sosialnya, masalah kecanduan, gangguan perkembangan psikologisnya, dan risiko keuangan. Pandangan hukum terhadap judi online berkisar dari larangan total yakni dengan tujuan untuk melindungi masyarakat, khususnya generasi muda, dari potensi kerugian dll. Selain itu judi online sangat mempengaruhi kehidupan generasi muda dikarenakan generasi muda menganggap bahwa judi online ialah hobi mereka karena diawal mereka selalu didoktrin dengan kemenangan dan pada saat mereka kalah mereka akan penasaran dan rasa tidak terima di sebabkan sebelumnya mereka selalu mengalami keuntungan dan kemenangan, walaupun banyak faktor yang akan membuat mereka mengalami kerugian mereka tetap melanjutkan judi online dengan dalih penasaran untuk menang dan di saat mereka menang mereka kecanduan.

PPATK melaporkan angka perputaran uang dalam transaksi judi online melonjak dari tahun ke tahun. Jutaan masyarakat yang terlibat dalam judi online bertaruh dengan nominal di bawah 100 ribu merupakan golongan rendah yang biasanya berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa, petani, buruh, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan masih banyak lagi. Total partisipasi pertaruhan di masyarakat pada tahun 2017-2022 keseluruhan mencapai lebih dari 52 triliun.

Menurut kami dari pada uang tersebut digunakan untuk bertaruh judi online alangkah lebih baik uang tersebut kita sodaqah kan atau kita waqaf kan kepada orang yang lebih membutuhkan, atau setidaknya kita investasi dengan cara lain seperti contohnya investasi emas dan saham itu jauh lebih jelas dan menguntungkan dan saran kami jangan sampai terjerat dengan judi karena kalian akan menjadi kecanduan dan berani untuk berhutang demi melunasi judi tersebut, judi online saat ini sedang marak dan sering terjadi tindakan kriminal di karenakan judi online tersebut, karena tidak mampu bayar dan tidak mampu menutup hutang para penjudi rela mencuri bahkan melakukan aksi pembunuhan untuk mengambil harta warisan korban. Jadi jauhan judi online pada orang orang terdekat kita, minimal keluarga kita atau orang terdekat kita tidak terjerat kasus judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Manifesto Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13–22.
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring Of Young Children In The Use Of Digital Technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65–78.
- Ariyani, D. (2018). *Analisis Kriminologis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Bandar Judi Toto Gelap (Togel) Yang Dilakukan Oleh Wanita (Studi Kasus Di Wilayah Bandar Lampung)*.
- Astuti, L. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal Of Criminal Law And Criminology (Ijclc)*, 3(3), 180–189.
- Eristiani, A. D., & Hasanah, R. (2014). Perilaku Bermain Mobile Game Online Line Pokopang Pada Mahasiswi Universitas Telkom. *Avant Garde*, 2(2), 27.
- Guntari, M. Y. T. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Haqqi, H., & Wijayati, H. (2019). *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Society 5.0: Sebuah Integrasi Ruang, Terobosan Teknologi, Dan Transformasi Kehidupan Di Era Disruptif*. Anak Hebat Indonesia.
- Hermawanto, A., & Anggraini, M. (2020). *Globalisasi, Revolusi Digital Dan Lokalitas: Dinamika Internasional Dan Domestik Di Era Borderless World*. Lppm Press Upn" Veteran" Yogyakarta.
- Ikhsan, M. (2015). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Mediainternet Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa Di Kota Pontianak Ditinjau Dari Sudut Kriminologi. *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Untan (Jurnal Mahasiswa S1 Fakultas Hukum) Universitas Tanjungpura*, 3(3).
- Islam, H. J. H. P., & Mazhab, P. S. P. (N.D.). *Adu Balap Merpati Di Desa Tebul Kecamatan Kwanyar Kabupaten Bangkalan (Analisis Imam Asy-Syafi'i Dan Imam Malik)*.
- Kadafi, R. (2023). Al-Maisir Dalam Al-Qur'an Studi Analisis Makna Qs. Al-Maidah: 90. *Uinscof*, 1(1), 332–345.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online Di Kalangan Remaja Dan Faktor Penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif Dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5(2), 2655–2663.
- Luthfi, K. (2018). *Masyarakat Indonesia Dan Tanggung Jawab Moralitas*. Guepedia.
- Nainggolan, V., Rondonuwu, S. A., & Waleleng, G. J. (2018). Peranan Media Sosial Instagram Dalam

1*) Muhammad Urifianto Ardhan, 2) Muhammad Fadel Adepio, 3) Lawrentiust Kennardy, 4) Febriyandi, 5) Seipul

The Rise Of Online Gambling In The Lives Of The Younger Generation And According To The Prevailing Legal Views

Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Unsrat Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 7(4).

Rahmanto, T. Y., Kav, J., & Kuningan, J. S. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik. *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*, 19(1), 31.

Rezeki, N., Sabarudin, S., Mulyadi, M., & Apriyanti, G. (2023). Efektivitas Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring (Studi Kasus Di Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu). *Jurnal Pena Edukasi*, 9(2), 47–57.

Sofiati, U. (2015). *Pengaruh Motivasi Dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012–2014 Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*.

Tobing, M. M. (2014). *Pengembangan Pasar Dan Informasi Pariwisata Indonesia Melalui Wom, Media Sosial Dan Iklan Virtual Dalam Upaya Meningkatkan Wawasan Nasional Pemuda*.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).