
Tinjauan Etika dalam Promosi Judi Slot Online pada Iklan Lk21

Azka Alsabihat^{1*}, Fajar Junaedi²

Program Studi Ilmu Komunikasi / Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik / Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

*email : alsabihatask@gmail.com

DOI : [10.31603/bcrev.10587](https://doi.org/10.31603/bcrev.10587)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelanggaran etika yang dilakukan oleh iklan yang muncul di website *streaming online* ilegal Lk21. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menemukan bahwa iklan pop-up di Lk21 adalah iklan judi *online*. Iklan *pop-up* di website Lk21 melanggar Etika Pariwara Indonesia. Pelanggaran terjadi karena adanya iklan *Pop-up* yang menyebarkan ajakan untuk orang-orang bergabung dengan diiming-imingi bonus dan mendapatkan keuntungan yang banyak. Hal ini melanggar pasal 2.25 Etika Pariwara Indonesia yang berbunyi segala bentuk perjudian dan pertaruhan tidak boleh diiklankan, baik secara jelas maupun tersamar.

Kata kunci: Judi Online; Etika Pariwara; Iklan Lk21

Ethical Review of Online Slot Gambling Promotion in Lk21 Ads

Abstract

This research examines ethical violations committed by advertisements that appear on the illegal online streaming website Lk21. This research method is descriptive qualitative. This research found that pop-up advertisements on Lk21 are online gambling advertisements. Pop-up advertisements on the Lk21 website violate Indonesian Advertising Ethics. The violation occurred because pop-up advertisements spread invitations for people to join with the promise of bonuses and large profits. It violates Article 2.25 of the Indonesian Advertising Ethics, which states that all forms of gambling and betting must not be advertised, either clearly or covertly.

Keywords: Online Gambling; Advertising Ethics; Advertising Lk21



1. Pendahuluan

Judi diartikan dengan memasang taruhan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan yang besar tanpa adanya kemauan untuk bekerja untuk mendapatkan apa yang diinginkan (Sriyuni et al., 2023). Perjudian termasuk perbuatan ilegal di Indonesia. Setidaknya ada landasan hukum yang melarang perjudian, yaitu Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, dalam kendali dari permainan untung-untungan (Alvin, 2022).

Pasal 303 “Hukum Pidana”, “UU ITE” mengatur sebagian besar kejahatan yang berkaitan dengan perjudian internet. Artinya, pelanggaran yang diatur dalam “UU ITE” sangat bergantung pada undang-undang lain yang mengatur pelanggaran yang diatur dalam “UU ITE” dan sangat bergantung pada Undang-Undang lain yang mengatur pelanggaran terkait Perjudian secara umum. Dengan kata lain, “UU ITE” tidak bisa dianggap sebagai satu-satunya undang-undang yang mempunyai kekuatan untuk menangani permasalahan perjudian online (Parandita, 2023).

Saat ini fenomena judi bola dan kasino *online* sedang populer di kalangan pelajar Indonesia karena dipicu oleh kecintaan mereka terhadap sepak bola dan kasino. Hal lain yang membuat siswa bermain *game online* meningkat adalah hasil yang dicapai sangat penting, selain itu ada dampak Covid-19 yang mempengaruhi perekonomian siswa sehingga membuat mereka ingin mendapatkan uang lebih. Dari data Google atau penelusuran digital, dari sebelum merebaknya Covid-19 pada tahun 2010 hingga terjadinya Covid-19, tercatat hanya 28% yang mengakses perjudian online melalui pencarian web Google. Namun, setelah Covid-19 terjadi, tercatat ada 4.444 kasus hingga saat ini, meningkat 29% dari sebelumnya 28% menjadi 57%. Tentu saja ini merupakan peningkatan yang sangat signifikan dengan adanya 4.444 kasus sebelum dan sesudah Covid-19 (Ginting et al., 2023).

Adapun seiring berkembangnya internet, permainan judi mengalami perkembangan yang signifikan. Berbagai jenis-jenis permainan judi *online* yang lebih

modern mulai banyak ditemukan seperti permainan togel, permainan kartu, keterampilan media, mesin seperti dingdong, pinball, jackpot ,roulette, permainan praktis/slot dan permainan lainnya. Beberapa situs yang saat ini sedang berkembang di Internet dan sering dimainkan oleh orang Indonesia seperti Boss88, Juragan69, Keberuntungan365 dan Garuda138 (Permana & Saefudin, 2023).

Kasus perjudian *online* yang terjadi di Vietnam melibatkan 12 orang tersangka dengan total kerugian 2 miliar VND. Pada kasus ini melibatkan 3.000 orang yang berpartisipasi dalam situs perjudian *online*, menawarkan keanggotaan atau status kepada masyarakat melalui Whatsapp dan SMS. Di sisi lain para bandar menjanjikan bonus kepada anggotanya (Adidjaja et al., 2023).

Tipe promosi yang pada umumnya dilakukan bandar judi adalah melalui bonus. Jadi bandar judi menyimpan banyak bonus kepada calon *member* agar mau bergabung dengan mereka dan memberikan itu juga untuk membuat *member* setia mereka betah melakukan taruhan. Jenis bonusnya sendiri juga bervariasi. Satu, ada bonus *new member* atau *member* baru yang akan langsung didapatkan ketika *member* gabung dengan web perjudian *online*. Lalu juga ada promosi selanjutnya yaitu bonus deposit, yang akan didapatkan setiap *member* setelah melakukan setor tunai (Nono et al., 2021).

Di era digital saat ini, minat menonton film sangat banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan dapat dinikmati oleh siapa pun. Hal ini sangat berimbas kepada para pengguna VCD/DVD yang berangsur-angsur ditinggalkan oleh masyarakat, termasuk kehadiran bisnis rental VCD/DVD yang minatnya semakin berkurang dan jarang dijumpai. Hadirnya film digital saat ini membuat sebelumnya film harus dilengkapi dengan player atau VCD/DVD player; kini film dapat diputar melalui komputer/laptop atau bahkan melalui smartphone atau tablet. Perkembangan teknologi internet juga memperluas akses dan membuat peredaran file film semakin tidak terbatas, seperti di Indonesia hadirnya situs *streaming* jalur film kini semakin banyak (Wibowo, 2018).

Pada tanggal 15 Agustus 2015, Persatuan Produser Film Indonesia melaporkan situs-situs pengunduhan film Indonesia secara ilegal melalui Internet. Berdasarkan laporan tersebut, Kementerian Komunikasi dan Informatika resmi menutup 22 situs yang dianggap bajakan dan 4.444 film Indonesia bajakan. 22 website yang ditutup tersebut adalah ganool.com, nontonmovie.com, Cinemas.com, ganool.ca, kickass.to, thepiratebay.se, downloadfilmbaru.com, ganool.co.id, Lk21.com, Warehousefilm. faa.im, movie76.com, isohunt.to, cinemaindo.net, cinema25.net, ganool.in, downloadfilm21.net, jasakita.com, downloadfilm.com, comotion.net, movie2k.ti, downloadmovie.com dan Lk21. Contohnya situs Lk21. Situs Lk21 adalah situs streaming film ilegal yang digunakan masyarakat Indonesia dan masih aktif hingga kini. Sebuah situs membutuhkan dana yang berasal dari iklan yang dipasang disitusnya. Salah satu iklan yang dimuat dalam situs Lk21 adalah iklan judi Luxury111. Dalam iklan judi ditayangkan di awal pemutaran yang dimuat dalam Lk21, peneliti menemukan adanya adanya indikasi pelanggaran etika berupa iklan Judi dan Taruhan secara terang terangan pada iklan *website* Lk21 ([Dewan Periklanan Indonesia, 2020](#)).

Empat hal ini membuktikan bahwa upaya pemblokiran yang dilakukan pemerintah belum cukup efektif dalam memberantas situs film ilegal, karena ketika diblokir akan muncul situs lain yang sejenis ([Soraya, 2023](#)). Judi telah menjadi isu yang menarik dalam berbagai penelitian. Berikut beberapa penelitian terdahulu tentang judi. Pertama, penelitian terkait membahas tentang perjudian sabung ayam yang diselenggarakan oleh pria Bali bersinggungan dengan kehidupan sosial budaya. Ayam jantan mewakili pemiliknya, sehingga ayam pemenang dapat meningkatkan harga diri dan kekuasaan ([Alvin, 2022](#)). Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama membahas tentang perjudian. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas mengangkat tentang perjudian sabung ayam, penelitian ini mengangkat perjudian *online* yang sering dipromosikan pada website Lk21.

Kedua, penelitian yang dilakukan Andiani & Ruslie, dengan judul Pertanggung jawaban Pidana Pelaku Judi Online di Indonesia. Penelitian ini berisi analisis terkait pertanggung jawaban pidana pelaku di permainan judi online Indonesia (Andiani & Ruslie, 2023). Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama membahas tentang perjudian. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas mengangkat tentang Pertanggung jawaban Pidana Pelaku Judi *Online* di Indonesia, penelitian ini membahas tentang perjudian *online* yang sering di promosikan pada website Lk21.

Penelitian ini dilakukan agar masyarakat Indonesia lebih memilah dan memilih dalam melakukan *streaming* film, yang mana illegal dan non legal. Di dalam web *streaming* ilegal terdapat *link-link* judi *online* yang membuat orang Indonesia menjadi penasaran akan bermain judi. Dari situ munculah penasaran dan ingin deposit pada Link tersebut untuk bermain Judi. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk menganalisis pelanggaran etika dalam iklan *website streaming online* ilegal dan iklan-iklan yang beredar di *website streaming online*. Tujuan selanjutnya adalah agar masyarakat lebih memahami pentingnya etika di media digital. Kemudian, dari tujuan ini diharapkan dapat berdampak bagi masyarakat dalam meningkatkan literasi tentang media *online* yang berisi situs judi.

2. Metode

Sesuai rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai pelanggaran etika dalam iklan *website streaming online illegal* dan iklan-iklan yang beredar di *website streaming online*. maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif lebih menekankan pada aspek pemahaman mendalam tentang masalah daripada melihat masalah secara umum (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021).

Penelitian kualitatif dilakukan dengan ciri-ciri yang mendeskripsikan fakta atau situasi yang sebenarnya, tetapi laporan yang dihasilkan dari penelitian ini harus dibuat secara holistik, sehingga peneliti harus mengenal dan memahami ciri-ciri

penelitian kualitatif sebelum memulai proses penelitian agar dapat mempermudah proses penelitian dan mengungkap informasi secara menyeluruh dan deskriptif (Fadli, 2021).

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data sangat penting karena kualitas dan kelengkapan data yang dikumpulkan sangat bergantung pada kualitas penelitian. Pertanyaan tentang apa, di mana, kapan, dan bagaimana mengumpulkan data selalu menjadi perhatian (Fadli, 2021). Data dalam penelitian ini adalah iklan judi *online* pada website Lk21 yang ditampilkan melalui iklan *pop up*. Triangulasi data dilakukan untuk menjamin validitas data. Triangulasi data adalah Teknik untuk menguji keabsahan data melalui pengujian reliabilitas, transferabilitas, reliabilitas dan konfirmasi. Teknik triangulasi ini untuk memastikan data yang di kumpulkan mengandung nilai sebenarnya. Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber internal dan eksternal sebagai bahan untuk membandingkan dan menentukan nilai kebenaran, reliabilitas, validitas dan ketergantungan (Hasanah, n.d.). Pengumpulan data dari *website* Lk21 berupa analisis dokumentasi dari hasil *screenshot* dan *caption* yang terkandung dalam iklan *pop up* dari *website* Lk21.

Sebelum memulai pengumpulan data, peneliti harus meninjau literatur yang relevan dan memasukan gagasan teoritis tentang kasus yang diteliti, Studi kasus internal dilakukan karena penyidik ingin lebih memahami kasus yang dimaksud dipelajari. Hal ini tidak dilakukan karena Kasus ini menimbulkan masalah istimewa, tetapi dengan segala konkritnya dan kesamaan dalam produksi kasus ini menjadi menarik (Prihatsanti & Hendriani, 2018). Untuk melakukan analisis, peneliti harus mengumpulkan, menyimpan, menafsirkan, dan menyajikan data. Peneliti harus mencatat bahwa analisis data harus dilakukan segera setelah pengumpulan data, karena ini adalah bagian penting dari penelitian kualitatif (Fadli, 2021). Penelitian dilakukan dalam lingkungan naturalistik, bukan sebagai hasil pengolahan atau manipulasi variabel (Anwar, 2016).

Dalam analisis data, peneliti melakukan, menghasilkan atau menafsirkan data dengan cara mengorganisasikan, mengurutkan, mengelompokkan, mengkode

atau memberi label dan mengategorikan data menjadi bagian-bagian berdasarkan kelompok tertentu (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Penelitian kualitatif deskriptif memerlukan data yang dapat diukur secara kuantitatif dengan menggunakan simbol angka, sedangkan penelitian kualitatif memerlukan data berupa informasi deskriptif (Nurhayati, 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan masih banyak masyarakat yang suka memainkan judi *online*, sebagaimana terlihat dari semakin banyaknya situs judi *online*. Bagaimanapun juga, permainan judi banyak menimbulkan masalah di berbagai kalangan, baik tua maupun muda. Meskipun perjudian membawa kegembiraan dan hiburan bagi sebagian orang, perjudian *online* memiliki beberapa dampak negatif. Dengan mudahnya akses situs judi *online*, seseorang dapat dengan cepat terjebak dalam siklus kecanduan yang sulit untuk dilepaskan. Hal ini dapat menyebabkan masalah keuangan, rusaknya hubungan pribadi, dan bahkan masalah kesehatan mental.

Masyarakat biasanya menerima *link* perjudian *online* dari situs web yang sering memuat iklan *pop-up*. Dari situlah muncul berbagai *website* judi *online* yang memikat masyarakat untuk memainkannya, seperti pada gambar 1. Salah satu situs populer Indonesia yang membuka situs perjudian *online* adalah situs *streaming* film Lk21, yang di mana sumber penghasilannya berasal dari iklan *pop-up* judi *online*.

Jenis promosi judi *online* yang ada di website Lk21 adalah melalui iklan *pop-up* dan juga saat kita *streaming* film sambil menonton film. Saat kita mulai menonton, kita melihat iklan judi *online* yang membuat *streamer* menonton iklan tersebut dan menjadi penasaran ketika iklan tersebut diputar. Promosi awal ditujukan untuk anggota baru dengan menawarkan bonus. Oleh karena itu, para bandar taruhan menyimpan banyak bonus kepada calon *member* yang ingin bergabung dan juga memberikannya untuk membuat *member* setianya betah dengan memasang taruhan. Jenis bonusnya sendiri juga berbeda-beda, pertama, akan ada bonus *new member* atau bonus *new member* yang akan diterima segera setelah *member*

bergabung dengan situs judi *online*. Lalu ada promosi selanjutnya yaitu bonus deposit yang akan diterima setiap *member* setelah melakukan deposit tunai.



Gambar 1. Contoh Iklan Pop-up iklan Lk21

Jika lebih banyak orang menonton *streaming*, hal ini dapat menyebabkan lebih banyak iklan perjudian. Hal ini memungkinkan pemasar perjudian daring untuk mengiklankan perjudian di situs *streaming* ilegal. Maka dari itu masyarakat dihimbau untuk menonton langsung ke Bioskop, agar dapat mengurangi *website-website streaming* ilegal yang bisa mempromosikan iklan judi *online*. Karena melakukan penggandaan film tanpa izin pencipta, *download* dan *streaming* ilegal melanggar hak ekonomi pencipta. Perjudian adalah suatu permainan dimana pemain memasang taruhan untuk memilih satu pilihan dari pilihan yang mana hanya satu yang benar dan menjadi pemenangnya. Pemain kalah taruhan dan akan mengembalikan taruhan kepada pemenang. Aturan permainan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhannya (seperti bermain dadu, bermain kartu). Sedangkan perjudian *online* sendiri merupakan perjudian melalui sarana elektronik dengan akses internet sebagai perantaranya (Andri Sahat Sitanggung, Ridho Sabta, 2023).

Dalam Etika Periklanan pasal 2.25 membahas tentang perjudian, menyebutkan dengan jelas bahwa segala bentuk permainan dan taruhan tidak diiklankan, baik secara jelas maupun terselubung (Dewan Periklanan Indonesia, 2020). Prinsip-prinsip etika periklanan ini disepakati untuk digunakan oleh mereka yang terlibat dalam periklanan sebagai prinsip perilaku dan perilaku internal, agar dalam profesi dan usahanya selalu dapat sejalan dengan nilai-nilai yang dijunjung perusahaan. Oleh karena itu, prinsip etika periklanan ini juga akan dijadikan acuan

utama dalam seluruh upaya penegakan , baik secara internal maupun dalam kontak dengan pihak lain Dalam Etika Periklanan pasal 2.25 membahas tentang perjudian, yang dimana segala bentuk permainan dan taruhan tidak diiklankan, baik secara jelas maupun terselubung (Dewan Periklanan Indonesia, 2020).

Meluasnya penggunaan teknologi saat ini membuat konten dapat diunduh secara gratis. Hal ini dapat menyebabkan munculnya sesuatu yang “ilegal”. Ilegal yaitu tanpa hak, tanpa izin, tidak menurut hukum. Sedangkan pengertian konten ilegal adalah informasi yang diunggah ke Internet yang dianggap ilegal dan dapat menimbulkan kerugian bagi banyak pemangku kepentingan. Saat ini kebanyakan orang ingin menonton film secara gratis dan ada juga orang yang jauh dari rumah untuk menonton film sehingga menimbulkan masalah situs streaming ilegal yang beredar di situs *online*, seperti yang terlihat pada gambar 2. terkait iklan judi online Lk21.



Gambar 2. Contoh Promosi Judi Online Lk21

Dari situlah muncul masalah *website* bajakan yang merilis film bajakan dan membuat iklan *pop up* untuk menayangkan iklan judi *online*. Kasus perjudian *online* kebanyakan datang dari kalangan anak muda yang ingin mencari cara cepat kaya dan malas bekerja, khususnya bermain slot *online*. Pelanggaran pada iklan di situs lk21 berupa *streaming* ilegal dan juga mempromosikan situs judi *online*. Situs *streaming* film ilegal yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dan masih aktif

hingga saat ini. Sebuah *website* membutuhkan uang dari iklan yang dipasang di *website*-nya. Salah satu iklan yang dipasang di *website* LK21 adalah iklan judi Luxury111.

Kejahatan yang umum adalah perjudian. Metode perjudian berkembang sesuai dengan perkembangan komunikasi, informasi dan teknologi dari tradisional hingga modern. Bandar tidak perlu hadir untuk perjudian berlangsung. Penjudi dapat dimainkan cukup menggunakan akses internet dimana saja dan kapan saja kali, Oleh karena itu, perbuatan bandar pelaku perjudian *online* akan dikriminalisasi dalam UU ITE, seperti halnya perjudian tradisional atau konvensional dapat dituntut dalam kasus pidana (Andiani & Ruslie, 2023).

Maraknya judi di kalangan masyarakat dan perkembangan teknologi yang menimbulkan maraknya promosi iklan judi *online*. Judi juga masalah yang terjadi di masyarakat yang sebenarnya banyak disebabkan oleh faktor-faktor hukum pidana, faktor faktor judi di masyarakat misalnya; faktor politik, faktor ekonomi, faktor social dan lain-lain. Contohnya yaitu judi sabung ayam yang dahulu hingga kini kerap dilakukan beberapa masyarakat daerah setempat, sabung ayam tidak sekedar sebagai peristiwa adu ayam, melainkan ayam jantan mewakili pemiliknya, sehingga ayam pemenang dapat meningkatkan harga diri dan kekuasaan pemiliknya (Alvin, 2022). Maka dari itu kejahatan sebagai fenomena sosial bukan sekedar kelainan sosial, kelainan biologis, atau kelainan psikologis. Tindakan tersebut akan merugikan, melanggar opini publik dan sering terjadi di masyarakat sehingga membentuk pola dan aturan (Nono et al., 2021).

Ketentuan Hak Cipta film untuk kegiatan *streaming* ilegal di *website* lk21 dan situs lainnya, agar anda mengetahui akan adanya Hak Cipta sesuai dengan ketentuan pasal 55 ayat (1) Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Film. Pasal 303 "Hukum Pidana", "UU ITE", mengatur sebagian besar kejahatan yang berkaitan dengan perjudian internet. Artinya, pelanggaran yang diatur dalam "UU ITE" sangat bergantung pada undang-undang lain yang mengatur pelanggaran

yang ditentukan dalam “UU ITE” dan sangat bergantung pada undang-undang lain yang mengatur pelanggaran kejahatan terkait Perjudian secara umum.

Pasal 303 ayat (3) KUHP menyatakan bahwa perbuatan judi adalah tiap-tiap kegiatan permainan yang memungkinkan pemainnya mengambil keuntungan dengan mudah karena adanya keberuntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terbiasa. Adanya pertarungan tentang hasil perlombaan atau permainan lain yang tidak dilakukan oleh mereka yang ikut berlomba atau bermain itu juga termasuk dalam kategori permainan judi. Ini juga berlaku untuk segala jenis pertarungan lainnya. Pelaku penanggung jawaban judi *online* merupakan suatu tindak pidana. Selain itu, unsur perbuatan merupakan komponen penting dalam pertanggungjawaban pidana, karena seseorang tidak dapat dipidana jika ia tidak melakukan suatu tindak pidana. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Indonesia mengatur internet dengan tujuan sebagai upaya untuk mengurangi aktivitas judi di masyarakat dengan cara menghukum pelaku dan pendistribusi perjudian. Perkembangan dan kemajuan teknologi telah mengubah perilaku perjudian menjadi perjudian secara *online*. Namun tetap memiliki motif yang sama bagi para pelakunya yakni untuk mendapat kekayaan dengan cara yang instan. Sehingga tidak jarang hal tersebut juga dijadikan mata pencaharian secara ekonomi oleh masyarakat para pelaku judi *online* (Muharam et al., 2022).

4. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa terjadi pelanggaran Etika Pariwara Indonesia dalam iklan Lk21 berupa iklan Judi *online* yaitu iklan *Pop-Up*. Pelanggaran terjadi karena adanya iklan *Pop-up* yang menyebarkan ajakan untuk orang-orang bergabung dengan diiming-imingi bonus dan mendapatkan keuntungan yang banyak. Hal ini melanggar pasal 2.25 Etika Pariwara Indonesia yang berbunyi segala bentuk perjudian dan pertarungan tidak boleh diiklankan, baik secara jelas maupun tersamar. Diharapkan lebih berhati-hati dalam menonton film *streaming* agar dapat mengatur *streaming* film dengan lebih baik. Banyak *streaming* film legal yang tidak

mempromosikan perjudian *online*, seperti Netflix, jelas legal dan tidak mengandung konten yang dapat mempromosikan perjudian *online*.

Referensi

- R. & M. R. (2021). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar / Deskriptif dan Studi Kasus*. 1–13.
- Adidjaja, N., Yehezkiel, Irawan, R., Zhang, K., Steffany, A., Cindi, C., & Cahyani, E. (2023). Efek Perjudian Online Terhadap SDM Indonesia. *Nomos: Law Review*, 1, 1–1. <https://doi.org/10.11111/nomos.xxxxxxx>
- Alvin, S. (2022). Penerapan Integrated Marketing Communication (IMC) dalam Judi Online: Studi Kasus di Situs Bandar55. *Jurnal Komunikasi*, 16(2), 148–160. <https://journal.trunojoyo.ac.id/komunikasi/article/view/14389>
- Andiani, A. D., & Ruslie, A. S. (2023). Ratio Decidendi Pelaku Judi Online Slot (Pada Putusan Nomor 2283/Pid. B/2021/Pn. Sby). *Journal of Law* 3(2), 1237–1250. <http://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/244%0Ahttps://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/download/244/268>
- Andri Sahat Sitanggang, Ridho Sabta, F. Y. H. (2023). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*. 01(05).
- Anwar, F. (2016). *Perubahan dan Permasalahan Media Sosial*. 2013, 137–144.
- Dewan Periklanan Indonesia. (2020). *Etika Pariwara Indonesia (Amandemen 2020)* (Issue 1).
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Ginting, Z. C., Ginting, B., Studi, P., Sosial, K., Utara, U. S., Medan, K., & Sosial, P. (2023). *Faktor Penyebab Meningkatnya Pe ' laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)*. 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>
- Hasanah, H. (n.d.). *Teknik-teknik observasi*. 21–46.
- Muharam, A., Butar, P. R. B., & Wibawanto, M. R. Y. (2022). Implementasi Fungsi Keimigrasian dalam Keamanan Negara. *Al-Manhaj: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 4(2), 573–582. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.2007>
- Nono, I. Y., Dewi, A. A. S. L., & Seputra, I. P. G. (2021). Penegakan Hukum Terhadap

- Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online. *Jurnal Analogi Hukum*, 3(2), 235–239. <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>
- Nurhayati, M. (2023). Manajemen Konflik Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru di MTs YPK Cijulang. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(1), 56–60. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i1.105>
- Parandita, R. A. (2023). Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat. *Lex et Ordo Jurnal Hukum Dan Kebijakan*, 1(1), 22–28.
- Permana, H. C., & Saefudin, Y. (2023). *Peranan Kepolisian Polres Purbalingga Dalam Penanggulangan Judi Online Pragmatic Play / Slot Di Wilayah Purbalingga*. 3(2), 19–28.
- Prihatsanti, U., & Hendriani, W. (2018). *Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi*. 26(2), 126–136. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Soraya, A. J. (2023). *Perlindungan Hukum Bagi Pemilik Copyright Film Dalam Kasus Pembajakan Film Oleh Situs Web Illegal*. 1–13. <https://doi.org/10.11111/jmi.xxxxxxx>
- Sriyuni, A., Sidik, E. A., Wiguna, Y., & Management, B. (2023). *Perilaku Perjudian Online: Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen*. 1–8. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Wibowo, T. O. (2018). Fenomena Website Streaming Film di Era Media Baru: Godaan, Perselisihan, dan Kritik. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(2), 191. <https://doi.org/10.24198/jkk.v6i2.15623>