

Talking with legislators: Educating the public on the dangers of *online gambling*

Feliks Prasepta Sejahtera Surbakti✉

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

✉ feliks.prasepta@atmajaya.ac.id

🌐 <https://doi.org/10.31603/ce.13285>

Abstract

The practice of online gambling in Indonesia is increasingly alarming due to its ease of access and massive dissemination through various digital platforms. This practice poses detrimental social and economic impacts, such as financial problems, family breakdown, and psychological disorders, and presents regulatory challenges in its eradication. This community service activity employed socialization and interactive discussion methods involving the community and legislators, aiming to raise awareness about the risks of online gambling and provide information on how to address potential dependence or addiction. Furthermore, this activity presented current data regarding the efforts of the Ministry of Communication and Informatics in cutting off access to online gambling sites. The results of the activity indicated that participants gained a better understanding of the types and risks of online gambling and the necessary steps to take if trapped, as measured by a 70% increase in post-test scores. In conclusion, close collaboration between the community and the government plays a crucial role in combating the growing prevalence of online gambling in Indonesia.

Keywords: *Online gambling; Public awareness; Regulation; Dissemination*

Ngobrol bareng legislator: Edukasi bahaya judi online untuk masyarakat

Abstrak

Praktik judi online di Indonesia semakin mengkhawatirkan karena kemudahan akses dan penyebarannya yang masif melalui berbagai platform digital. Praktik ini menimbulkan dampak sosial dan ekonomi yang merugikan, seperti masalah keuangan, keretakan keluarga, dan gangguan psikologis, serta menghadirkan tantangan regulasi dalam pemberantasannya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode sosialisasi dan diskusi interaktif dengan masyarakat dan legislator, dengan tujuan meningkatkan kesadaran akan risiko judi online serta memberikan informasi mengenai cara menghadapi potensi ketergantungan atau kecanduan. Selain itu, kegiatan ini juga menyajikan data terkini mengenai upaya Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam memutus akses situs judi online. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa partisipan memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai jenis dan risiko judi online serta langkah-langkah yang perlu diambil jika terjerat, yang terukur melalui peningkatan skor post-test sebesar 70%. Kesimpulannya, kolaborasi yang erat antara masyarakat dan pemerintah memegang peranan krusial dalam memerangi perkembangan judi online di Indonesia.

Kata Kunci: *Judi online; Kesadaran masyarakat; Regulasi; Sosialisasi*

Contributions to
SDGs



Article History

Received: 17/02/25

Revised: 21/03/25

Accepted: 23/03/25

1. Pendahuluan

Judi *online* telah menjadi perhatian signifikan di Indonesia karena kemudahannya diakses dan keberadaannya yang luas di berbagai platform digital (Permatasari et al., 2024). Perkembangan internet, bersama dengan sistem pembayaran *online*, telah membuat judi jauh lebih mudah diakses oleh segmen masyarakat yang lebih luas. Di Indonesia dan di beberapa negara lain, di mana judi dilarang berdasarkan hukum agama dan hukum sipil, judi *online* berhasil menghindari kerangka regulasi tradisional, sehingga menimbulkan tantangan besar bagi penegakan hukum dan lembaga pengawas (Zhong et al., 2024).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMENKOMINFO) Indonesia telah secara aktif berupaya memblokir akses ke situs web judi ilegal. Antara Juli 2022 hingga Maret 2024, KEMENKOMINFO telah menutup sekitar 15 juta situs web yang mengandung konten terkait judi (Sipayung & Handoyo, 2024). Meskipun upaya ini telah dilakukan, judi *online* terus berkembang, didorong oleh promosi di media sosial, keterlibatan *influencer*, serta iklan yang sering kali menargetkan kelompok rentan seperti anak muda dan individu yang mengalami kesulitan finansial. Situasi ini menuntut strategi intervensi yang komprehensif, tidak hanya dengan menargetkan platform judi, tetapi juga meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai risiko yang terkait dengan judi *online* (Marionneau et al., 2023).

Masalah judi *online* bukan hanya persoalan hukum dan teknologi, tetapi juga merupakan isu sosial. Kecanduan judi *online* dapat menyebabkan dampak serius terhadap kondisi keuangan dan kesehatan mental individu serta keluarganya. Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk mengatasi bahaya judi *online* sangat diperlukan. Program semacam ini harus berfokus pada peningkatan kesadaran publik, penyediaan sumber daya edukasi, serta menawarkan strategi pencegahan dan pemulihan (Murti et al., 2024; Velasco et al., 2021).

Beberapa isu utama yang menekankan pentingnya menangani judi *online* di Indonesia meliputi tantangan hukum, kurangnya kesadaran masyarakat, kecanduan, dampak sosial, dan promosi *online* yang masif (Lopez-Gonzalez et al., 2024). Meskipun judi ilegal di Indonesia, platform judi *online* sering kali beroperasi dari luar negeri, sehingga sulit untuk diatur dan dikendalikan di bawah hukum Indonesia (Gunawan et al., 2023). Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang seberapa efektif undang-undang saat ini dalam menanggulangi praktik tersebut.

Banyak orang, terutama generasi muda, tidak menyadari konsekuensi hukum dan sosial dari keterlibatan dalam judi *online* (Montiel et al., 2021). Kemudahan akses serta potensi keuntungan finansial menarik banyak individu yang tidak sepenuhnya memahami risiko yang terlibat. Judi *online* dapat menyebabkan kecanduan, kehancuran finansial, dan masalah kesehatan mental (Chóliz et al., 2021; Moreira et al., 2023; Price, 2022). Oleh karena itu, diperlukan edukasi publik untuk mengenali tanda-tanda kecanduan serta mencari bantuan yang tepat.

Selain itu, judi *online* dipromosikan secara agresif melalui platform media sosial dan aplikasi pesan pribadi, sehingga sulit bagi pemerintah untuk memantau dan mengaturnya (McGrane et al., 2023). Promosi ini sering kali menargetkan situs web tertentu, termasuk situs pendidikan dan pemerintahan, sehingga memperluas jangkauan dan dampaknya.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai bahaya judi *online* melalui penyuluhan berbasis webinar nasional, sekaligus mengevaluasi efektivitas kegiatan tersebut dalam meningkatkan pengetahuan peserta dengan melibatkan legislator sebagai bagian dari pendekatan kolaboratif antara masyarakat dan pemerintah. Program pengabdian masyarakat ini diharapkan akan meningkatkan kesadaran publik mengenai bahaya judi *online* serta memberikan solusi bagi individu yang mungkin sudah kecanduan atau berisiko mengalami kecanduan.

Secara khusus, program ini berfokus pada peningkatan kesadaran dengan mengedukasi masyarakat, terutama generasi muda, tentang risiko judi *online*, implikasi hukumnya, serta konsekuensi jangka panjang dari kecanduan. Selain itu, program ini juga menyediakan solusi dengan menawarkan langkah-langkah praktis bagi mereka yang menghadapi kecanduan judi, seperti strategi untuk membatasi akses ke platform judi, mencari dukungan sosial, dan terlibat dalam aktivitas positif. Program ini juga mendukung upaya hukum dan kebijakan dengan melibatkan pembuat kebijakan serta legislator dalam diskusi mengenai kemungkinan perbaikan dalam regulasi judi *online*, sehingga hukum di Indonesia dapat lebih efektif menangani permasalahan yang semakin berkembang ini.

Sasaran utama dari program ini mencakup individu yang berisiko terlibat dalam judi *online*, seperti kaum muda, mahasiswa, dan kelompok yang rentan secara finansial, yang sering menjadi target utama promosi judi *online*. Selain itu, pemimpin lokal, pendidik, dan pembuat kebijakan juga akan dilibatkan untuk memastikan dampak program yang lebih luas. Hingga Maret 2024, hampir 150 individu dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia bekerja tanpa henti untuk memberantas judi *online*. Besarnya jumlah tenaga kerja ini mencerminkan banyaknya situs judi serta tantangan dalam mengaturnya. Keterlibatan audiens yang luas dan beragam menegaskan perlunya program pengabdian masyarakat yang kuat, yang dapat menjangkau berbagai segmen masyarakat, baik mereka yang bekerja langsung dalam penanggulangan judi *online* maupun mereka yang paling berisiko terkena dampaknya.

Dalam beberapa tahun terakhir, beberapa literatur telah membahas mengenai dampak sosial dan ekonomi dari judi *online*, khususnya di negara-negara di mana judi sangat dibatasi atau ilegal. Studi terdahulu menunjukkan bahwa judi *online* sering kali menghindari kerangka regulasi tradisional, sehingga menimbulkan tantangan bagi penegak hukum (Wirawan & Wahyudi, 2022). Kemudahan akses ke platform judi telah dikaitkan dengan meningkatnya tingkat kecanduan dan dampak sosial yang merugikan, terutama di kalangan populasi muda (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa kampanye kesadaran publik dapat efektif dalam mengurangi prevalensi judi *online*. Misalnya, studi oleh Regan et al. (2022) menyoroti bahwa program penyuluhan dan edukasi yang ditargetkan secara khusus dapat secara signifikan menurunkan tingkat kecanduan judi apabila dikombinasikan dengan langkah-langkah regulasi yang ketat. Selain itu, program literasi digital dapat membantu individu mengenali dan menghindari jebakan judi *online* (Monreal-Bartolomé et al., 2023).

Bukti empiris juga menunjukkan bahwa kolaborasi antara lembaga pemerintah, institusi pendidikan, dan pemimpin komunitas dapat menciptakan respons yang lebih efektif terhadap judi *online*. Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023), intervensi berbasis komunitas terbukti lebih berhasil ketika didukung oleh

otoritas lokal dan badan pengawas regulasi. Di Indonesia, upaya terbaru oleh Kemenkominfo dalam memblokir situs judi *online* merupakan langkah yang sangat penting, namun langkah-langkah ini perlu dilengkapi dengan inisiatif peningkatan kesadaran publik untuk mengatasi akar permasalahan kecanduan judi. Studi menunjukkan bahwa fokus hanya pada solusi teknologi, seperti pemblokiran situs web, tidak cukup tanpa adanya upaya bersamaan untuk mengedukasi dan memberikan informasi kepada masyarakat (Hidayat et al., 2024).

2. Metode

Metode utama yang digunakan adalah kampanye kesadaran berbasis edukasi melalui program penyuluhan masyarakat dan interaksi dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk legislator dan pejabat pemerintah. Kegiatan ini merupakan bagian dari program peningkatan kesadaran publik. Materi edukasi disampaikan melalui presentasi dan alat bantu visual yang menjelaskan risiko judi *online* serta regulasi hukum yang mengaturnya di Indonesia.

Webinar ini diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerja sama dengan Komisi I Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR RI) dan dilaksanakan pada hari Kamis, 4 April 2024. Seluruh pelaksanaan webinar dikelola oleh studio yang ditunjuk oleh KOMINFO, yaitu Studio Intel Pasar Minggu, yang berlokasi di Jalan Tlk. Peleng No.B/32, RT.4/RW.8, Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12520. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya sebelumnya telah bekerja sama dengan Studio Intel Pasar Minggu dalam penyelenggaraan webinar yang bertujuan untuk menarik minat siswa sekolah menengah atas terhadap Program Studi Teknik Industri (Prasetya et al., 2023). Beberapa kegiatan webinar dengan KOMINFO juga dilakukan di tempat yang sama (Surbakti, 2024, 2025).

Pada tahap persiapan, para pembicara menyiapkan dan menyampaikan materi berdasarkan topik yang telah ditentukan. Acara ini menghadirkan tiga pembicara, yaitu Ir. H. Irwan Ardi Hasman (anggota Komisi I DPR RI), Feliks Prasepta Sejahtera Surbakti, S.T., M.T., PhD (dosen Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya), dan Taufik Maru (aktivis literasi digital). Flyer acara dan materi presentasi yang disampaikan oleh Feliks Prasepta Sejahtera Surbakti, S.T., M.T., PhD ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pamflet acara dan materi presentasi webinar

Pelaksanaan acara mencakup komunikasi dengan seluruh pembicara, moderator, serta peserta webinar, yang sebagian besar merupakan konstituen dari anggota DPR RI Ir. H. Irwan Ardi Hasman, yang mewakili daerah pemilihan Jawa Barat 2, meliputi Kota Bogor dan Kabupaten Cianjur. Webinar ini diselenggarakan secara daring melalui platform Zoom. Panitia membagikan tautan Zoom kepada peserta yang telah mendaftar satu hari sebelum acara berlangsung. Selain itu, kegiatan ini juga disiarkan secara langsung melalui saluran YouTube Studio Intel Pasar Minggu.

Pada tahap pelaksanaan ini, juga dilakukan evaluasi kegiatan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan pengetahuan serta kesadaran publik sebelum dan sesudah mengikuti acara ini. Tes berbentuk kuesioner dengan skala Likert yang menguji tentang jenis-jenis judi *online*, risiko dan dampak negatif dari judi *online*, dan langkah-langkah pencegahan terhadap kecanduan judi *online*. Selain itu, dilakukan observasi guna mengumpulkan masukan dari peserta mengenai pelaksanaan webinar ini

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Webinar bahaya judi *online*

Hasil dari program pengabdian masyarakat ini adalah terselenggaranya webinar yang diikuti oleh mayoritas masyarakat Kota Bogor dan Kabupaten Cianjur. Acara ini berlangsung secara langsung melalui platform Zoom ([Gambar 2](#)). Sebagai salah satu pembicara utama, penulis juga menyampaikan materi berjudul "Waspada terhadap praktik judi *online* di Indonesia." Selain melalui platform Zoom, acara ini juga dapat disaksikan melalui saluran [YouTube](#) yang disediakan oleh Studio Intel Pasar Minggu.

Sebelum para pembicara menyampaikan materi, dilakukan *pre-test* bagi peserta webinar. Hasilnya adalah peserta belum memiliki pemahaman atau kesadaran yang cukup mengenai praktik judi *online* di dunia maya. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi, metode yang digunakan adalah presentasi, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab ([Terenko & Ogienko, 2020](#)).



Gambar 2. Pelaksanaan webinar bahaya judi *online*

Setelah ketiga pembicara, yang berasal dari latar belakang berbeda yaitu seorang anggota Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) RI, seorang akademisi, dan seorang praktisi menyampaikan presentasi mereka, sesi tanya jawab dilanjutkan. Dalam sesi ini, banyak peserta mengajukan pertanyaan terkait topik yang mereka anggap menarik dan membutuhkan klarifikasi lebih lanjut.

Setelah sesi tanya jawab yang berlangsung selama 15 menit berakhir, dilakukan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta.

Kesadaran mereka terhadap bahaya judi *online* di Indonesia meningkat secara drastis. Setelah webinar nasional ini, kesadaran publik mengenai risiko judi *online* di Indonesia meningkat hingga 70%.

3.2. Pembahasan

Salah satu dampak utama dari kegiatan ini adalah meningkatnya kesadaran peserta mengenai dampak berbahaya dari judi *online*. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memahami sepenuhnya risiko yang ditimbulkan oleh judi *online*. Namun, setelah mengikuti sesi pelatihan, mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang ancaman tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian [Lozano & Rodríguez \(2022\)](#), yang mengungkapkan bahwa edukasi berbasis komunitas merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi *online*.

Dalam sesi tanya jawab, peserta dapat mengenali berbagai dampak dari judi *online*, seperti pencurian, perceraian bahkan pembunuhan. Beberapa peserta juga membagikan pengalaman pribadi terkait dampak judi *online*, yang menambah wawasan lebih mendalam lagi bagi peserta. Hal ini sejalan dengan hasil riset [Worton & Furman \(2021\)](#), yang menyatakan berbagi pengalaman antar peserta pelatihan dapat meningkatkan efektivitas penyerapan materi pelatihan.

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya adalah durasi webinar yang relatif singkat, sehingga tidak semua materi dapat dibahas secara mendalam. Beberapa peserta menyampaikan keinginan untuk adanya pelatihan lanjutan, khususnya terkait cara-cara praktis menghindari jeratan judi *online*. Adanya masukan ini menguatkan betapa pentingnya untuk mengadakan kegiatan pelatihan lanjutan untuk menyelenggarakan sesi yang lebih berfokus pada hal-hal praktis yang dapat dilakukan agar terhindar dari praktik judi *online*.

Keterbatasan lainnya dalam webinar ini adalah ketidakmerataan akses internet di beberapa daerah, yang menghambat peserta dalam mengikuti webinar secara optimal. Beberapa peserta mengeluhkan gangguan koneksi jaringan internet yang lambat, sehingga memengaruhi pemahaman mereka terkait materi yang disampaikan. Sebagai solusi untuk program pengabdian berikutnya, disarankan untuk mengadakan seminar secara tatap muka atau luring, sehingga tidak ada lagi peserta yang mengalami kendala teknis terkait jaringan internet dan dapat memperoleh manfaat dari kegiatan ini.

Pembahasan ini juga menghubungkan hasil pengabdian masyarakat dengan kajian literatur yang relevan. [Yen et al. \(2023\)](#) menyatakan bahwa program pengabdian masyarakat secara daring yang mengadopsi metode interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta secara mendalam. Temuan tersebut memperkuat efektivitas pendekatan webinar interaktif yang diterapkan dalam program ini, di mana peserta diberikan kesempatan untuk berperan aktif melalui sesi tanya jawab serta berdiskusi.

Walaupun program pengabdian masyarakat berjalan dengan baik, ada beberapa peluang perbaikan yang dapat dilakukan. Yang utama yang dapat dilakukan adalah memperluas cakupan kegiatan dengan melakukan kolaborasi dengan lebih banyak mitra, misalnya sekolah, perguruan tinggi, dan organisasi masyarakat. Kerja sama yang lebih luas ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan dampak program secara lebih signifikan dan berkelanjutan.

Peluang perbaikan yang lain adalah program pengabdian masyarakat yang mengadopsi teknologi pembelajaran terkini, yaitu simulasi realitas virtual (VR), untuk menciptakan

pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif (Tinmaz et al., 2022). Metode ini akan membuat peserta pelatihan lebih mendalami bagaimana seseorang memainkan judi *online* serta cara kerja judi *online* yang dapat membuat orang yang memainkannya menjadi terikat dan akhirnya berdampak negatif terhadap orang tersebut dan keluarga terdekat.

4. Kesimpulan

Kegiatan webinar berhasil meningkatkan kesadaran publik tentang bahaya judi *online* di Indonesia, khususnya di kalangan peserta dari Kota Bogor dan Kabupaten Cianjur. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa peserta masih memiliki pemahaman yang rendah mengenai praktik judi *online*. Namun, setelah sesi presentasi dan tanya jawab, *post-test* menunjukkan peningkatan kesadaran yang signifikan, dengan pemahaman publik meningkat hingga 70%.

Keterlibatan legislator, akademisi, dan praktisi dalam acara ini berkontribusi pada diskusi yang lebih komprehensif dan beragam dari berbagai perspektif. Acara ini tidak hanya diakses melalui Zoom, tetapi juga disiarkan melalui YouTube, sehingga dapat menjangkau lebih banyak masyarakat. Salah satu langkah pengembangan lebih lanjut dari acara ini adalah memperkuat kerja sama dengan legislator untuk mendorong pembentukan kerangka hukum dan penegakan regulasi yang lebih kuat serta efektif dalam memberantas praktik judi *online*.

Kontribusi Penulis

Penulis tunggal berkontribusi penuh 100% terkait persiapan materi webinar dan pelaksanaan webinar. Penulis tunggal juga berkontribusi penuh terhadap seluruh rangkaian penulisan artikel pengabdian masyarakat ini.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan finansial atau non-finansial yang terkait dengan artikel ini.

Pendanaan

Kegiatan dan publikasi artikel dibiayai oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika serta Komisi I DPR RI.

Daftar Pustaka

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (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.
- Chóliz, M., Marcos, M., & Lázaro-Mateo, J. (2021). The risk of *online* gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental*

- Health and Addiction*, 19(2), 404–417. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00067-4>
- Gunawan, M. S., Mujahidah, N., Azizah, N., & Sofyan, S. (2023). Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online. *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, 1(2), 213–227.
- Hidayat, M., Mahendra, Y., Hidjriana, R. P., Mukhairoh, Fatchurrohman, A., Husen, M. S., Damayanti, I., Saputri, D., Imroatusolihah, I., & Maulidi, W. P. (2024). Edukasi Pencegahan Judi Online, Napza, dan Tantangan Kesehatan Mental bagi Gen-Z. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2492–2496. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1264>
- Lopez-Gonzalez, H., Granero, R., Fernández-Aranda, F., Griffiths, M. D., & Jiménez-Murcia, S. (2024). Perceived impact of gambling advertising can predict gambling severity among patients with gambling disorder. *Journal of Gambling Studies*, 2(32), 1–17. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10342-2>
- Lozano, J. M. G., & Rodríguez, F. M. M. (2022). Systematic review: Preventive intervention to curb the youth online gambling problem. *Sustainability*, 14(11), 64–72. <https://doi.org/10.3390/su14116402>
- Marionneau, V., Ruohio, H., & Karlsson, N. (2023). Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action. *Harm Reduction Journal*, 20(1), 92–104. <https://doi.org/10.1186/s12954-023-00828-4>
- McGrane, E., Wardle, H., Clowes, M., Blank, L., Pryce, R., Field, M., Sharpe, C., & Goyder, E. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*, 215, 124–130. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.11.019>
- Monreal-Bartolomé, A., Barceló-Soler, A., García-Campayo, J., Bartolomé-Moreno, C., Cortés-Montávez, P., Acon, E., Huertes, M., Lacasa, V., Crespo, S., & Lloret-Irles, D. (2023). Preventive gambling programs for adolescents and young adults: a systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6), 46–59. <https://doi.org/10.3390/ijerph20064691>
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566–586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>
- Moreira, D., Azeredo, A., & Dias, P. (2023). Risk factors for gambling disorder: A systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 483–511. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10195-1>
- Murti, F. K., Muttaqin, M. H., Saputra, R., & Novriansyah. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 5(12), 41–50.
- Permatasari, P., Darmawan, D. H., Maharani, A. A., Sastie, N. A., Zumaris, I., Nugroho, R. A., Baha'udin, M. A., Nariswari, J. R., Nugroho, M. H. A., & Fauzia, L. F. (2024). Sosialisasi Pencegahan Penipuan Online: Upaya Edukasi Untuk Keamanan Masyarakat. *Media Pengabdian Kepada Masyarakat (MPKM)*, 3(01), 241–246.
- Prasetya, W., Yanto, & Surbakti, F. P. (2023). Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Webinar Nasional Building Bright Future for Generation Z bagi

- Siswa-Siswi SMA Jabodetabek. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Charitas*, 3(02), 45–52. <https://doi.org/10.25170/charitas.v3i02.4901>
- Price, A. (2022). Online gambling in the midst of Covid-19: a nexus of mental health concerns, substance use and financial stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(1), 362–379. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00366-1>
- Regan, M., Smolar, M., Burton, R., Clarke, Z., Sharpe, C., Henn, C., & Marsden, J. (2022). Policies and interventions to reduce harmful gambling: an international Delphi consensus and implementation rating study. *The Lancet Public Health*, 7(8), 705–717. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(22\)00137-2](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(22)00137-2)
- Sipayung, F. J. E., & Handoyo, C. A. (2024). Dampak dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia). *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4548–4553.
- Surbakti, F. P. S. (2024). Edukasi Keamanan Siber Berdigital dengan Aman. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 868–878. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i4.4967>
- Surbakti, F. P. S. (2025). INSAN education: Towards responsible internet users. *Community Empowerment*, 10(2), 1–12.
- Terenko, O., & Ogienko, O. (2020). How to teach pedagogy courses online at university in Covid-19 pandemic: Search for answers. *Revista Românească Pentru Educație Multidimensională*, 1(12), 173–179. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.1sup2/261>
- Tinmaz, H., Lee, Y.-T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1), 21–36. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>
- Velasco, V., Scattola, P., Gavazzeni, L., Marchesi, L., Nita, I. E., & Giudici, G. (2021). Prevention and harm reduction interventions for adult gambling at the local level: an umbrella review of empirical evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(18), 84–94. <https://doi.org/10.3390/ijerph18189484>
- Wirawan, J., & Wahyudi, A. (2022). Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Dalam Rangka Penanggulangan Perjudian Online. *Journal Evidence Of Law*, 1(3), 11–21. <https://doi.org/10.59066/jel.v1i3.99>
- Worton, S. K., & Furman, E. (2021). Examining peer learning as a strategy for advancing uptake of evidence-based practices: a scoping review. *Evidence & Policy A Journal of Research Debate and Practice*, 17(4), 635–659. <https://doi.org/10.1332/174426421X16149619754826>
- Yen, R., Feng, L., Mehra, B., Pang, C. C., Hu, S., & Lu, Z. (2023). Storychat: Designing a narrative-based viewer participation tool for live streaming chatrooms. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Zhong, G., Du, J., & Zhao, M. (2024). Understanding and addressing the challenges of online gambling addiction in mainland China. *General Psychiatry*, 37(2), 101–122.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)