

## **PENGGUNAAN INFLUENCER DALAM PROMOSI JUDI ONLINE DAN SENTIMEN PUBLIK**

### ***THE USE OF INFLUENCERS IN PROMOTION ONLINE GAMBLING AND PUBLIC SENTIMENT***

**Zahran Kamal Muharam<sup>1</sup>, Sri Wahyuning Astuti<sup>2</sup>,  
Rafsan Prasida<sup>3</sup>, Fariz Dharma Syahputra<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Telkom

<sup>1</sup>zahrkamalmuharam@student.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>sriwahyuning@telkomuniversity.ac.id,

<sup>3</sup>ralfinwinter@student.telkomuniversity.ac.id, <sup>4</sup>farizdharma@student.telkomuniversity.ac.id

Diterima 20 Juli 2024

Direvisi 16 Agustus 2024

Disetujui 23 Agustus 2024

#### **ABSTRAK**

Penggunaan *influencer* sebagai media promosi saat ini sudah semakin masif. Influencer yang memiliki jumlah *follower* yang banyak, dianggap ampuh mempengaruhi khalayak terutama para pengikutnya. Penelitian ini membahas sentimen publik terhadap penggunaan *influencer* dalam mempromosikan judi *online* di YouTube. Data dikumpulkan dengan menjangkau komentar terhadap tayangan judi *online* yang dipromosikan oleh *influencer* di YouTube. Analisis data dilakukan dengan Social Network Analysis dengan menggunakan *netlytic*. Hasil penelitian menunjukkan kompleksitas dan keragaman relasi yang terbentuk dalam jaringan komunikasi terkait regulasi masyarakat terkait perjudian *online* di antaranya pembahasan terkait hukum, psikologi, dan dampak judi *online* dalam masyarakat.

**Kata Kunci:** *influencer*, judi online, masyarakat, teknologi

#### **ABSTRACT**

*The use of Influencers as a promotional media is currently increasingly massive. Influencers who have a large number of followers are considered effective in influencing the audience, especially their followers. This study discusses public sentiment towards the use of influencers in promoting online gambling on YouTube. Data was collected by collecting comments on Online Gambling shows promoted by Influencers on YouTube. Data analysis was carried out using Social Network Analysis using Netlytic. The results of the study show the complexity and diversity of relationships formed in the communication network related to community regulations related to online gambling, including discussions related to law, psychology, and the impact of online gambling on society.*

**Keywords:** *influencer, online gambling, society, Technology*

#### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) telah menjadi pendorong utama dalam mempercepat proses globalisasi, menciptakan suatu realitas di mana dunia menjadi semakin terhubung dan saling tergantung. Internet, telekomunikasi, dan inovasi teknologi lainnya telah mempermudah pertukaran informasi yang cepat, memudahkan akses terhadap sumber daya global, dan menghubungkan pasar serta budaya di seluruh dunia. Fenomena globalisasi ini membawa kemudahan dan kecepatan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan iptek, konektivitas global menjadi lebih mudah, membawa perubahan signifikan dalam cara orang berkomunikasi, bekerja, dan berbisnis. Internet sebagai salah satu inovasi utama membuka pintu lebar untuk akses cepat ke informasi, layanan, dan produk dari berbagai belahan dunia. Keterhubungan ini memberikan peluang baru dalam perdagangan internasional, menghubungkan produsen dengan konsumen global, dan menciptakan pasar yang lebih luas.

Meskipun adanya berbagai manfaat dari globalisasi dan kemajuan iptek, dampak negatif juga muncul sebagai konsekuensi dari fenomena ini. Salah satu dampak negatif yang semakin meresahkan adalah munculnya fenomena judi *online*. Perjudian *online* adalah bentuk perjudian memanfaatkan teknologi elektronik untuk pengaksesannya (Harahap, 2018). Globalisasi membawa perubahan paradigma dalam praktik perjudian, karena dengan adanya akses mudah ke platform perjudian virtual yang dapat diakses oleh siapapun dimanapun. Pengaksesan perjudian *online* dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik seperti laptop, *smartphone*, dan berbagai *gadget* yang telah umum dimiliki oleh masyarakat (Ribka Sepatia, 2022). Fenomena ini menciptakan tantangan baru dalam mengontrol dan mengatasi risiko perjudian *online* yang dapat merugikan individu dan masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Kartono, 2015) bahwa, judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas,

Kemunculan judi *online* merupakan sebuah kemudahan hasil dari teknologi, yang mana memungkinkan pelaku judi untuk melakukannya dimana saja dengan memanfaatkan kenyamanan dan fleksibilitas yang diberikan oleh teknologi. Hal ini bukan hanya berdampak pada jangkauan perjudian, tetapi juga karena akses yang mudah dapat meningkatkan kecenderungan dalam keterlibatan dalam judi *online* secara adiktif (Cindy Mutia Annur, 2022). Selama periode 2017-2022, data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia, dengan total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. PPATK memperoleh informasi ini melalui penelusuran dan analisis terhadap 887 pihak yang terlibat dalam jaringan bandar judi *online*. Natsir Kongah, seperti dilansir dari *CNN Indonesia* pada Senin (26/9/2023) menjelaskan bahwa aktivitas transaksi judi *online* di Indonesia terus meningkat selama lima tahun terakhir. Pada tahun 2017, terdapat 250,7 ribu transaksi judi *online* dengan total nilai Rp2 triliun, dan angka transaksi terus bertambah di tahun-tahun berikutnya. Dalam memperluas pasar dan menarik minat masyarakat untuk melakukan judi *online*, Perusahaan-perusahaan judi *online* menarik Masyarakat yang memiliki pengaruh besar untuk melakukan promosi atau disebut juga dengan nama *influencer* (Nabilah Muhamad, 2023).

*Influencer* individu dengan jumlah pengikut yang besar di media sosial, memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perilaku dan keputusan konsumen (Aini, 2018; Hariyanti & Wirapraja, 2018). Keberhasilan seorang *influencer* tidak hanya bersumber dari tingkat popularitas semata, melainkan juga dari kemampuannya membangun keterhubungan dan kepercayaan dengan pengikutnya. Dengan daya tarik personal dan kredibilitas yang mereka miliki, *influencer* mampu menjadi katalisator efektif dalam membentuk opini dan preferensi konsumen. Tren pemasaran masa kini semakin memperlihatkan bahwa kombinasi antara strategi *endorsement* dan peran *influencer* telah menjadi sebuah fenomena signifikan, terutama di dunia pemasaran melalui media sosial seperti Instagram dan TikTok (Dahono, 2021). Dinamika interaksi antara merek dan konsumen mengalami perubahan yang substansial, di mana pesan pemasaran tidak hanya difokuskan pada penyampaian informasi, melainkan juga

memanfaatkan daya tarik personal dan jaringan sosial *influencer* untuk mencapai tujuan pemasaran yang lebih efektif.

Penjelasan mengenai *influencer* menurut Hariyanti & Wirapraja, yaitu seseorang atau figur dalam media sosial yang memiliki jumlah pengikut yang banyak atau signifikan, dan hal yang mereka sampaikan dapat memengaruhi perilaku dari pengikutnya (Hariyanti N.T., 2018) pemanfaatan *influencer* dalam kerja sama untuk membantu pemasaran merupakan pilihan yang kini marak digemari suatu perusahaan. mengingat *influencer* memiliki pengikut yang banyak serta memiliki peran yang signifikan dalam media sosial. contohnya dapat menjadi *brand ambassador*, *paid promote* hingga melakukan *endorse* yang semuanya saat ini seringkali ditemukan pada media sosial kita sehari-hari.

Saat ini, salah satu platform yang menarik dan sering digunakan oleh *influencer* untuk promosi adalah YouTube, atau pelakunya disebut juga dengan *youtuber*. Seorang *youtuber* adalah pembuat konten yang aktif mengunggah video di platform YouTube. Seiring dengan pertumbuhan akun *youtuber*, mereka dapat meraih berbagai keuntungan, salah satunya menjadi sosok publik yang dikenal luas (Pratama and Kahija, 2022). Banyak perusahaan yang memanfaatkan sosok publik untuk mempromosikan produk dan/atau jasa yang mereka tawarkan kepada masyarakat. Dengan pertumbuhan yang pesat di platform YouTube, terdapat peluang besar bagi *youtuber* terkenal untuk menjadi pengaruh dalam mempromosikan produk perusahaan. Peluang ini tentu menjadi daya tarik bagi perusahaan-perusahaan judi *online* untuk memanfaatkan jasa *youtuber* guna mempromosikan situs judi *online* mereka agar dapat dikenal dan menarik minat masyarakat (Octavia Isroisholikhah, 2022).

Maka dari itu tidak mengherankan bahwa perusahaan judi *online* memberi perhatian kepada *influencer* untuk melakukan promosi karena konten yang dibuat oleh *influencer* memiliki dampak besar terhadap pengikutnya. Dari fenomena tersebut muncul berbagai sentimen dari Masyarakat terkait dengan penyebaran judi *online* yang kini semakin meningkat, Terlepas dari kepopuleran judi *online* yang semakin meningkat, munculnya influencer yang terlibat dalam promosi tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap pandangan masyarakat. Pengaruh sosial influencer yang memiliki basis pengikut besar dapat dianggap sebagai bentuk dukungan terhadap praktik judi online, menciptakan berbagai pendapat di tengah-tengah masyarakat.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Social Network Analysis (SNA) yang dapat diartikan sebagai proses yang menelaah struktur sosial melalui penggunaan Network Science. Network Science merupakan bidang kajian akademik baru yang mempelajari jaringan kompleks seperti jaringan telekomunikasi, jaringan komputer, jaringan biologis, dan jaringan sosial. Metode SNA mampu membaca dinamika interaksi antar pengguna jejaring sosial sebab posisi relatif dengan aktor lain dapat dikenali skala dan perspektifnya untuk kemudian dianalisis (Yusainy et al., 2017). Peneliti menggunakan bantuan dari perangkat lunak *social media analytics* yaitu *analisa.io*. *Analisa.io* adalah alat analisis media sosial bertenaga *artificial intelligence* (AI) yang menyediakan analisis Instagram untuk akun media sosial dari setiap jenis dan ukuran (Susanto, Lina and Chrismanto, 2012)

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui aplikasi *Netlytic*, aplikasi ini mengumpulkan data berupa analisis jaringan dari komentar yang ditampilkan oleh YouTube yang menjadi subjek penelitian. Setelah data dikumpulkan, kemudian aplikasi juga memberikan analisis data dalam bentuk gambar dan pola jaringan dan aktor dari komentar yang ada. Subjek dalam penelitian ini adalah akun media sosial YouTube dengan judul "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online". Setelah data terkumpul, dilakukan

pengukuran pada dua jenis jaringan komunikasi, yaitu jaringan nama (*name network*) dan jaringan rantai (*chain network*), yang dapat dijelaskan dan dianalisis menggunakan Netlytic. Menggunakan penganalisa jaringan komunikasi, penelitian ini juga akan melakukan analisis teks pada pesan untuk mengidentifikasi kata-kata yang sering digunakan dalam bentuk kata kunci tertentu. Analisis teks ini bertujuan untuk memahami tren dan pola pesan yang terdapat dalam sebuah jaringan komunikasi terkait judi *online*.

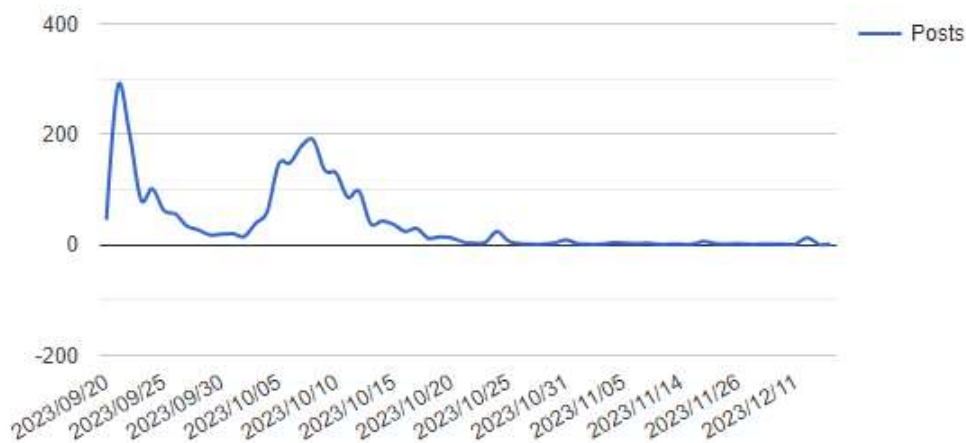
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dataset yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari komentar publik yang dihasilkan proses pengumpulan data komentar YouTube dilakukan melalui laman <https://netlytic.org/> pada tanggal 28 Desember 2023 pukul 11:10:07. Sumber dataset berasal dari platform YouTube. Total pesan yang terkumpul sebanyak 2.500, dengan 2.193 pengguna unik yang berkontribusi sebagai penulis dalam dataset tersebut. Analisis lebih lanjut pada dataset ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai peran dan dampak *influencer* dalam dunia judi *online*.

Dataset Stats	
Dataset Name:	Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online
Dataset Last Updated:	2023-12-28 11:10:07
Dataset Source:	youtube
Total Messages:	2500
Unique Posters:	2193

**Gambar 1.** Dataset Stats dari *hasil crawling* data  
Sumber: Olahan data peneliti

Pergerakan jumlah komentar yang muncul selama periode tersebut pada gambar di bawah:



**Gambar 2.** Jumlah postingan komentar dari tanggal ke tanggal  
Sumber: Olahan data peneliti\

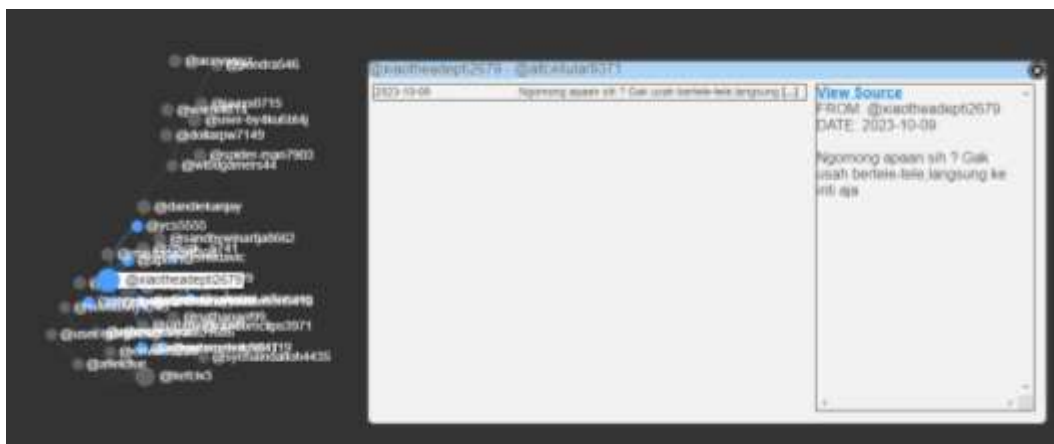
Gambar 2 merekam perubahan jumlah komentar terkait judul "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online" selama periode tertentu. Pada 20 September 2023, terjadi penurunan tajam -200 komentar, mungkin mencerminkan minimnya respons terhadap judi *online*. Tidak ada perubahan pada 25 September 2023 (0 komentar), menunjukkan stabilitas respons. Pada 30 September 2023, terjadi peningkatan 200 komentar, menandakan potensi meningkatnya perhatian terhadap isu judi online. Lonjakan signifikan terjadi pada 5 Oktober 2023, dengan peningkatan 400 komentar, kemungkinan terkait peristiwa kontroversial. Kembali pada 10 Oktober 2023, terjadi peningkatan 200 komentar, menunjukkan kelanjutan minat. Pada 15 Oktober 2023 (0 komentar), respons tetap stabil. Pada 20 Oktober 2023, peningkatan 200 komentar menandakan kelanjutan pembicaraan. Pada 25 Oktober 2023, penurunan -200 komentar mencerminkan kemungkinan penurunan minat. Peningkatan kembali terjadi pada 31 Oktober 2023, menunjukkan perhatian kembali. 5 November 2023, lonjakan signifikan +400 komentar, mungkin terkait peristiwa atau kontroversi. Pada 14 November 2023, penurunan -200 komentar menunjukkan kemungkinan penurunan aktivitas. Kembali pada 26 November 2023, peningkatan 200 komentar menunjukkan kelanjutan pembicaraan. Terakhir, pada 11 Desember 2023, lonjakan +400 komentar menunjukkan perhatian atau reaksi kuat terhadap isu judi *online* pada tanggal tersebut.

Kompleksitas dan keragaman relasi yang terbentuk dalam jaringan. Total *messages* sebanyak 2605 menunjukkan intensitas percakapan atau informasi yang terkait dengan regulasi masyarakat terkait perjudian *online*. Sementara Unique Posters sebanyak 2193 mencerminkan jumlah kontributor unik yang berpartisipasi dalam diskusi atau menyampaikan informasi terkait perjudian *online*. Analisis jaringan pada kedua level tersebut diharapkan memberikan wawasan mendalam terkait dinamika dan struktur komunikasi dalam konteks regulasi perjudian *online* yang dihadapi oleh masyarakat.



**Gambar 3.** Sosiogram Name Network dari komentar  
Sumber: Olahan data peneliti

Dalam analisis jaringan pada Gambar 3, terlihat lima kluster besar yang memperlihatkan struktur komunikasi dalam jaringan komentar. Kluster-klusternya dibedakan berdasarkan warna, seperti hijau muda, merah, dua kluster biru muda, ungu,. Fokus pada kluster hijau muda menunjukkan tingginya padatan informasi dan interaksi. Kluster ini mencerminkan dampak atau peran pentingnya dalam isu regulasi masyarakat terkait perjudian *online*, memberikan wawasan tentang dinamika percakapan dan keterlibatan aktor kunci dalam konteks tersebut. Keterlibatan akun *@chibakute* dalam kluster ini dapat mencerminkan dampak atau peran pentingnya dalam isu regulasi masyarakat terkait perjudian *online* dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana masyarakat merespons dan berinteraksi terkait isu perjudian *online*, yang relevan dengan konteks regulasi yang sedang dialami.

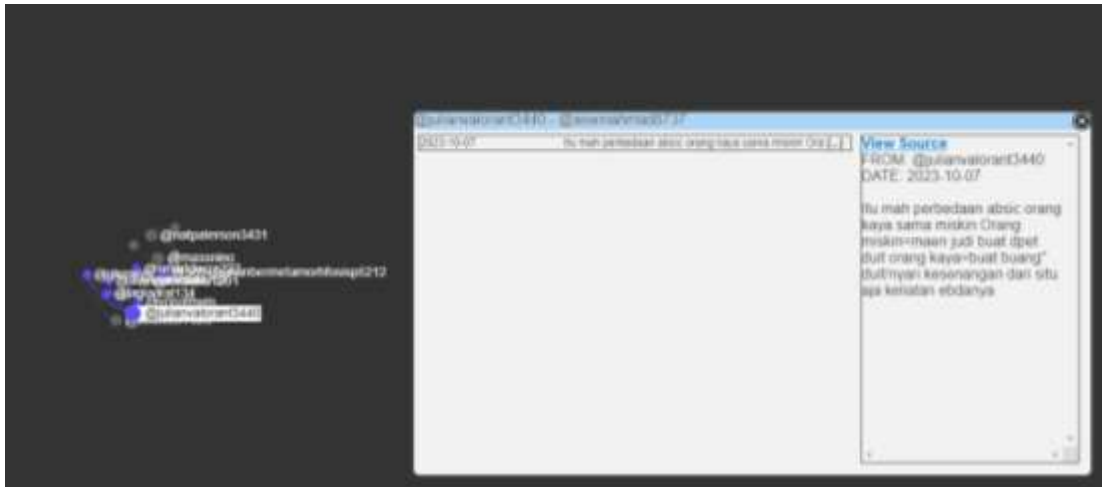


**Gambar 4.** Narasi Kluster Biru Muda  
Sumber: Olahan data peneliti

Narasi pada kluster hijau di Gambar 6 mencerminkan upaya penjelasan tentang judi *online* dengan memanfaatkan peran *influencer* yang dianggap sebagai representasi identitas kelompok pemuda. Dalam konteks ini, strategi kampanye dilakukan dengan melibatkan *influencer*, yang dianggap memiliki daya tarik kuat terutama di kalangan pemuda. Akun *@xiaotheadepti2679* menarik perhatian dengan memberikan perspektif yang lebih mendalam. Fenomena unik, seperti para artis yang membanting stir dalam konteks judi *online*, menjadi perbincangan intens di berbagai media sosial, menggarisbawahi dampak pengaruh *influencer*.

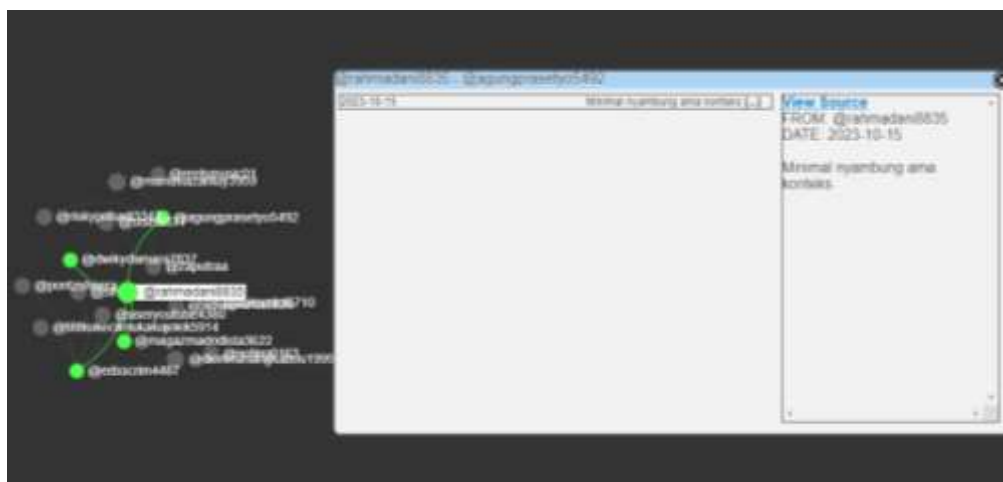
Perspektif masyarakat menunjukkan bahwa peran *influencer* dianggap sebagai narasi yang efektif untuk mengajak berpartisipasi dalam diskusi mengenai judi *online*. Namun, komentar skeptis dari *@xiaotheadepti2679* menyiratkan ketidaksetujuan terhadap pendekatan yang dianggap terlalu panjang atau berbelit-belit. Komentar tersebut menegaskan keinginan untuk menyampaikan pesan secara langsung dan sederhana tanpa adanya kompleksitas. Ini

menggambarkan perbedaan pendapat dan preferensi dalam menyikapi kampanye yang melibatkan *influencer*, dengan beberapa masyarakat mendukung sementara yang lain merasa skeptis terhadap metode yang diadopsi.



**Gambar 5.** Narasi Kluster Ungu  
Sumber: Olahan data peneliti

Perspektif masyarakat dalam komentar "itu mah perbedaan *basic* orang kaya sama miskin, orang miskin=mae judi buat dapet duit, orang kaya=buat buang duit/nyari kesenangan dari situ aja keliatan bedanya," mencerminkan perbedaan pandangan terkait program vaksinasi. Komentar ini menunjukkan adanya perbedaan prioritas dan persepsi antara kelompok ekonomi. Orang kaya mungkin melihat vaksinasi sebagai langkah kesehatan, sementara orang miskin mungkin melihatnya sebagai perbandingan dengan aktivitas judi yang dianggap sebagai cara untuk mencari uang atau kesenangan. Perbedaan ini mencerminkan dinamika sosial dan ekonomi yang memengaruhi persepsi masyarakat terhadap inisiatif kesehatan publik.



**Gambar 6.** Narasi Kluster Hijau  
Sumber: Olahan data peneliti

Perspektif @rahmadani8835 dengan komentar "minimal nyambung ama konteksnya" menggambarkan harapan akan keterkaitan dan kohesi dalam kampanye vaksinasi. Dengan total degree 6, indegree 1, dan outdegree 5, kluster ini mencerminkan keberagaman opini, tetapi juga menekankan peran sentral tokoh agama dalam mendukung vaksinasi. Meskipun mungkin ada variasi pandangan, kehadiran tokoh agama seperti @abe\_mukti memberikan titik fokus yang



kohesif dalam mengkampanyekan vaksinasi. Data centrality mencerminkan bahwa kluster ini memiliki sejumlah pengaruh dan interaksi, menjadikan tokoh agama sebagai pemain kunci dalam menyuarkan dukungan terhadap program vaksinasi.



**Gambar 7.** Narasi kluster merah  
Sumber: Olahan data peneliti

Terdapat kluster menarik dengan jumlah interaksi diskusi yang mungkin tidak besar, namun mencerminkan munculnya narasi yang mengkampanyekan judi berbayar sejak awal. Narasi ini dibangun melalui perbandingan judi online para artis dan suksesnya judi berbayar di Indonesia. Meskipun ukurannya mungkin tidak signifikan, diskusi ini menyoroti pentingnya judi berbayar dalam konteks industri hiburan. Dengan demikian, kluster ini memperlihatkan bahwa judi *online*, baik yang gratis maupun berbayar, memiliki peran penting dalam memengaruhi dan membentuk dinamika perbincangan seputar judi *online*, terutama ketika melibatkan figur publik seperti artis (Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, 2016)

*Influencer* telah menjadi elemen kunci dalam strategi pemasaran di era digital, memanfaatkan basis penggemar besar dan pengaruh yang signifikan terhadap audiens. Dalam konteks perjudian, banyak merek, termasuk perusahaan perjudian, aktif menjalin kemitraan dengan *influencer* untuk mempromosikan produk dan layanan mereka. Di Indonesia, sejumlah *influencer* memilih untuk mempromosikan perjudian, terutama perjudian *online*, kepada pengikut mereka. Pendekatan yang umum melibatkan ulasan positif tentang platform perjudian *online* tertentu, disertai rekomendasi kepada pengikut. Beberapa *influencer* bahkan terlibat langsung dalam perjudian *online* melalui platform mereka, mendorong pengikut untuk mengikuti jejak mereka. Penggunaan kode promo dan tautan afiliasi menjadi praktik umum di antara *influencer* perjudian. Mereka menyediakan kode promo atau tautan afiliasi yang memberikan komisi kepada mereka ketika pengikut mendaftar dan berjudi di situs yang dipromosikan (Majid, N. K., & Maskur, 2023)

Dalam memahami kompleksitas *influencer*, peran sentral integrasi psikologis dapat membantu dalam menganalisis dampak sosial dan psikologis dari perilaku *influencer* serta pola interaksi mereka dengan pengikut mereka (Astuti, 2018). Psikologi sosial memungkinkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana individu bereaksi terhadap *influencer*, bagaimana persepsi dan sikap dibentuk, dan bagaimana interaksi sosial dipengaruhi oleh kehadiran *influencer*. Hal ini dapat membantu dalam merancang strategi komunikasi yang lebih efektif dan memahami dampak dari kampanye pemasaran yang melibatkan *influencer*. Mereka menggunakan *influencer* untuk membungkus narasi, menghindari kata-kata seperti taruhan atau judi, dan mengubah kata-kata untuk membuatnya terdengar lebih aman. Psikologi sosial memberikan wawasan yang mendalam tentang motif, kepribadian, dan pola pikir *influencer*, memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang dampaknya terhadap pengikut. Ilmu komunikasi menjadi landasan utama dalam mengeksplorasi kompleksitas interaksi manusia



melalui media, termasuk bagaimana *influencer* memainkan peran kunci dalam membentuk opini dan perilaku pengikut mereka (Kurniawan, 2015)

## SIMPULAN

Pengaruh *influencer* dalam mempromosikan judi online dan dampaknya terhadap masyarakat. Globalisasi dan perkembangan iptek mempermudah akses ke perjudian *online*, yang dapat berdampak negatif pada masyarakat. Perusahaan judi *online* menggunakan *influencer*, seperti *youtuber*, untuk mempromosikan situs judi *online* mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dari platform YouTube untuk mengumpulkan data komentar publik terkait judi *online*. Analisis jaringan komunikasi dilakukan untuk memahami dampak *influencer* dalam dunia judi *online*. Hasil penelitian menunjukkan kompleksitas dan keragaman relasi yang terbentuk dalam jaringan komunikasi terkait regulasi masyarakat terkait perjudian *online*. Artikel juga mencakup data terkait penangkapan tersangka judi *online* dan tren pencarian terkait judi *online* di Google, serta referensi dari berbagai jurnal dan tesis yang membahas tentang hukum, psikologi, dan dampak judi online dalam masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. (2022) *Tanggungjawab Pidana Pelaku Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*.
- Astuti, S.W. (2018) 'Hubungan Antara Pemilihan Media Konvergensi Smartphone Dengan Alienasi Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Relationship Between Selection of Smartphone Convergence Media with Social Alienation At Universitas Mercu Buana Abstraksi Smartphone menj', (1), pp. 1–16.
- Awaeh, S.H. (2017) 'Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana.', *Lex et Societatis*, 5(5).
- Cindy Mutia Annur (2022) *Perjudian, Konten Internet Negatif Paling Banyak Diadukan Warga*, *katadata.co.id*. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/19/perjudian-konten-internet-negatif-paling-banyak-diadukan-warga>.
- Desriwaty, S. (2023) *Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku Promosi Judi Online yang dilakukan melalui Media Sosial ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana (Doctoral dissertation, Prodi Ilmu Hukum)*.
- Harahap, N. (2018) 'Pelaksanaan Penanggulangan Judi Online oleh Kepolisian di Padangsidempuan', *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 04(2 Desember), p. 286.
- Hariyanti N.T., W.A. (2018) 'Pengaruh Influencer Marketing sebagai Strategi Pemasaran Digital Era Modern (Sebuah Studi Literatur).', *Jurnal EKSEKUTIF*, 15, pp. 133–146.
- Kartono, K. (2015) *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, D. (2015) *Psikologi Komunikasi dalam perilaku penyimpangan sosial praktek judi bola online yang dilakukan mahasiswa fisip upn "veteran" yogyakarta. UPN" Veteran" Yogyakarta*.
- Majid, N. K., & Maskur, A. (2023) 'Tinjauan terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram dalam Promosi Judi Online.', *LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, 1(1), pp. 68-74.
- Nabilah Muhamad (2023) *Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022*, *katadata.co.id*. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>.

- Octavia Isroissholikhah, W. (2022) 'Efektivitas Content Creator Dalam Strategi Promosi Di Era Digital', *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 2(1), pp. 121–128. Available at: <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i1.507>.
- Pratama, H.R. and Kahija, Y.F. La (2022) 'Apa Artinya Menjadi Youtuber? Analisis Fenomenologis Interpretatif Tentang Pengalaman Menjadi Youtuber', *Jurnal EMPATI*, 11(3), pp. 154–163. Available at: <https://doi.org/10.14710/empati.2022.34465>.
- Ribka Sepatia, T.R.Z.M.P. (2022) 'Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Bagi PembuatWebsite Yang Dipergunakan Untuk Perjudian Online', *Jurnal Ilmu Hukum* [Preprint], (852).
- Rompis, T. and Muaja, H.S. (2021) 'Informasi Atau Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian', *Lex Crimen*, 10(2), pp. 243–250.
- Susanto, B., Lina, H. and Chrismanto, A.R. (2012) 'Penerapan Social Network Analysis dalam Penentuan Centrality Studi Kasus Social Network Twitter', *Jurnal Informatika*, 8(1). Available at: <https://doi.org/10.21460/inf.2012.81.111>.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T.B. (2016) 'Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang).', *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5((2)), pp. 156-162.