

PERBEDAAN MAKNA FRASA KATA JUDI ONLINE DENGAN GAME ONLINE DARI PERSPEKTIF PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

I Komang Kawi Arta¹, I Gede Arya Wira Sena²

(kawiartha22@gmail.com.) (arya.sena@unipas.ac.id)

Abstrak: Persoalan yang kian sering ditemukan terjadi dalam kehidupan dunia maya saat ini adalah perilaku menggunakan *Gadget* atau *handphone* yang kurang baik, seperti yang terjadi dalam pemberitaan banyak suatu persoalan dari awal senang bermain *game online* namun pada akhirnya terjadi melakukan pelaksanaan *judi online*, hal tersebut banyak merugikan dikalangan masyarakat khususnya masyarakat pengguna *handphone*, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut memahami makna *game online* dengan *judi online*. Metode penelitian yang dipergunakan yakni yuridis normatif. Hasil dari pelaksanaan riset ini turut serta memberikan pembuktian bahwa makna *Frasa judi online* dengan menggunakan *game online* menghasilkan pemahaman bahwa sama-sama dalam suatu bentuk permainan yang dimainkan dengan cara lewat gadget atau *handphone* pengguna dengan didukung oleh sistem jaringan internet yang telah disediakan dan juga adanya menggunakan aplikasi yang sudah ada dalam situs-situs *gadget* atau *handphone* pengguna, namun perbedaan yang signifikan adalah terdapat pada unsur perbuatan yang menggunakan taruhan uang maupun barang. Esensinya, maka *game online* dianggap sebagai salah satu bentuk hiburan yang sah saja jika dimainkan secara umum dan tanpa menimbulkan adanya tindakan mencederai para pemainnya, baik secara mental maupun juga secara finansial. Kegiatan ini sungguh berbeda dengan kegiatan perjudian yang pada saat dimainkan menimbulkan adanya transaksi dua arah, dimana mengacu pada sebuah organisasi atau individu yang dapat memberikan bantuan kepada pemain melakukan proses penukaran uang tunai dengan mendapatkan gantinya berupa koin, sehingga kegiatan transaksi ini dapat menyebabkan adanya kerugian finansial yang dialami oleh para pihak yang secara langsung terlibat. Aturan yang secara eksplisit mengatur mengenai *game online* dan batasan-batasan *game online* belum ada dan begitu juga pengertian yang jelas mengenai *game online* dan pengertian mengenai *judi online* belum ada dalam aturan hukum, sehingga diperlukan kepastian hukum untuk memberikan keamanan hukum bagi pengguna *gadget* atau *handphone* dan supaya tidak bermain *game online* tetapi mengarah *judi online*.

Kata Kunci : **Game Online, Judi Online, Perspektif Undang-undang.**

PENDAHULUAN

Hukum didefinisikan sebagai landasan atau dasar untuk mengatur tata kehidupan masyarakat dan tidak hanya dalam kehidupan sosial namun dalam

¹ Dosen Fakultas Hukum Universitas Panji Sakti

² Dosen Fakultas Hukum Universitas Panji Sakti

pelaksanaan suatu perilaku dalam dunia maya. Dunia maya adalah kehidupan digital atau *cyber world* merujuk pada lingkungan ruang *virtual* yang diciptakan oleh teknologi komputer dan internet. Perkembangkan tata perilaku yang di kehidupan masyarakat di pengaruhi oleh yang didapatkan dalam kehidupan dunia maya. Suatu persoalan sering terjadi dilingkungan sosial masyarakat akibat salah menggunakan dan bergaul dalam kehidupan dunia maya, dahulu masyarakat mengganggu mulutmu harimaumu namun saat perkembangan teknologi, ada yang mengganggu jari jemarimu adalah harimaumu. Ungkapan seperti itu harus mampu dipahami dalam menggunakan teknologi yang ada.

Persoalan dunia maya sering terjadi pelanggaran-pelanggaran dan tindak pidana tidak sebatas kearah pencemaran nama baik saja, melainkan salah menggunakan teknologi mengarah pada kehancuran dalam kehidupan masyarakat, baik kerugian yang diderita materiil maupun im materii. Persoalan yang sering terjadi dalam kehidupan dunia maya saat ini adalah perilaku menggunakan *Gadget* atau *handphone* yang kurang baik, seperti yang terjadi dalam pemberitaan banyak suatu persoalan dari awal senang bermain *game online* namun pada akhirnya terjadi melakukan pelaksanaan *judi online*, hal tersebut banyak merugikan kalangan masyarakat khususnya masyarakat pengguna *handphone*, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut memahami makna *game online* dengan *judi online*.

Merujuk pada fenomena yang sedang terjadi dalam kondisi saat ini dan juga didukung oleh teori yang ada, maka hal inilah yang memacu peneliti untuk memutuskan melaksanakan kegiatan riset dengan mengangkat judul yakni “Perbedaan Makna Frasa Kata Judi *Online* Dengan *Game Online* Dari Perspektif Peraturan Perundang-Undangan”. Masalah yang dikaji dalam tulisan ini adalah: Bagaimana Perbedaan Makna Frasa Kata Judi *Online* Dengan *Game Online* Dari Perspektif Peraturan Perundang-Undangan?

METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan kegiatan riset ini, maka pihak peneliti memilih menerapkan metode penelitian yuridis normatif dengan adanya penggunaan

pendekatan yang mempergunakan kekuatan Perundang-undangan dan juga menggunakan pendekatan konseptual. Sumber bahan-bahan hukum yang mendukung perolehan hasil dari pelaksanaan riset ini yakni berupa bahan hukum primer dan juga didukung oleh bahan hukum sekunder. Teknik yang dipilih untuk membantu dalam memudahkan dan sekaligus mempercepat proses pencarian dan juga pengumpulan bahan-bahan hukum yang dipakai dalam riset ini, maka pihak peneliti menerapkan teknik studi dokumen yang sangat memberikan dukungan dalam perolehan ketersediaan bahan-bahan hukum ini.

Pada saat semua data-data berhasil dikumpulkan menjadi satu oleh pihak peneliti, maka selanjutnya semua data ini akan dilanjutkan ke bagian tahap analisis dengan mempergunakan teknik analisis deskriptif untuk dijadikan sebagai pengkajian analitik yang proses ini dilakukan dengan tata cara mensistematisasi hukum bersifat secara positif. Selanjutnya dari bahan-bahan hukum yang telah berhasil masuk dalam proses tahap untuk dianalisis, maka dari proses ini berhasil mendapatkan hasil dalam bentuk berupa tanggapan atau argumentasi akhir dalam bentuk yang berupa hasil kesimpulan atau tanggapan atau jawaban atas isu hukum yang sedang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada penjelasan Utrecht, maka dipaparkan bahwa kepastian hukum dalam hal ini mengacu dua makna yang mendalam yaitu pertama, dijelaskan adanya berisikan aturan yang memiliki sifat yang secara umum untuk dapat memberikan pengaruh yang membuat individu mampu dengan secara jelas mengetahui perbuatan atau tindakan apa yang diizinkan dilakukan dan juga yang tanpa diizinkan untuk dilakukan, dan kedua, dijelaskan dalam bentuk yang berupa tingkatan keamanan hukum yang diberikan kepada para individu dari wewenang yang diperoleh secara langsung dari pihak pemerintah, sebab dengan diterapkannya secara baik dan juga adil segala aturan yang yang memiliki sifat umum itu kepada semua individu, maka akan memberikan manfaat yang baik berupa mempunyai mengetahui apa saja yang dapat dibebankan atau juga diizinkan untuk dilakukan oleh pihak Negara pada tiap-tiap individu (Syahrani, 1999 : 23).

Dengan demikian, maka untuk dapat ditaatinya suatu hukum akan mampu tercermin di dalam pandangan konsep dan juga teori hukum yang memberikan pemaparan tentang masalah akan kepastian hukum.

Judi online dianggap sebagai salah satu permainan yang mengarah pada tindakan melakukan judi yang dengan mudah dan cepatnya dapat dilakukan proses akses oleh semua kalangan dengan menggunakan koneksi internet yang dapat dilakukan lewat *smartphone* ataupun menggunakan komputer. Dengan terlebih dalam kondisi saat ini serba digital, maka hal inilah yang selanjutnya memicu semakin mempermudah juga semakin mempercepat akses yang dilakukan ke jangkau seluruh penjuru dengan tanpa adanya batas jarak yang kalangan siapa saja dapat mencoba melakukan kegiatan peruntungan ini. Namun permainan yang mengarah pada tindakan judi ini menimbulkan dampak buruk yang mengganggu keutuhan keluarganya, sebab dapat memicu atau menyebabkan adanya suatu perceraian. Hal ini dikarenakan jumlah keuntungan yang didapatkan oleh pihak yang sebagai pemain ini belum ada kepastiannya, dimana kejadian yang sering terjadi banyaknya para pemain yang mengalami kehabisan harta bendanya, sebab mereka telah berada dalam titik kondisi yang kecandauan memainkan judi online. Dalam hal ini, maka diketahui bahwa begitu banyaknya bentuk dari permainan perjudian online yang banyak dimainkan oleh banyak kalangan, meliputi melakukan taruhan olahraga, memasang togel online dan melakukan poker serta melakukan bentuk lain-lain (Rahayu, 2022 : 138-145).

Dalam hal ini, maka dijelaskan bahwa adanya cara pandang atau pemikiran bahwa judi online dianggap sebagai salah satu cara yang dengan mudah dan juga dengan proses yang cepat dinilai telah menjadi pendorong utama para kalangan memilih untuk melakukan partisipasi. Dalam hal ini, maka diketahui bahwa para pemain akan merasa ingin atau tertarik, sebab dipicu oleh cara pandang yang telah menilai bahwa kegiatan ini dilakukan dengan proses yang simpel, membutuhkan sedikit upaya atau usaha serta juga tanpa memerlukan memiliki keterampilan secara khusus, sehingga melakukan permainan judi online ini dapat dilakukan oleh semua kalangan bahkan banyak dilakukan oleh kalangan anak yang masih remaja. Hal ini dikarena mereka melihat adanya kemudahan dalam proses akses

dan juga adanya kecepatan dalam memperoleh hasil serta juga ditemukan adanya kesempatan peluang dalam memperoleh hasil berupa keuntungan dengan tanpa perlu memerlukan begitu banyaknya waktu dan juga usaha atau energi, sehingga alasan inilah yang memicu atau menjadikannya salah satu bagian alternatif menarik dalam lingkaran kegiatan mereka untuk memilih melakukan tindakan judi online. Terakhir, maka dijelaskan bahwa para pemain judi online telah merasa terdorong dengan janji memperoleh uang lebih dengan cara yang cepat dan sederhana. Dimana dalam hal ini adanya daya tarik untuk meraih hasil pendapatan secara tambahan dengan cara yang dilakukan relatif cepat dan hal ini juga menjadi motivasi kuat bagi begitu banyak kalangan tanpa terkecuali (Kesuma, 2023 : 34-52).

Tindakan judi online, maka dengan secara resmi telah berhasil diatur dalam bagian Pasal 27 dengan ayat (2). Dijelaskan bahwa pasal ini memaparkan bahwa tiap-tiap orang yang dengan tindakan sengaja telah melakukan berbagai macam tindakan yang meliputi mendistribusikan, mentransmisikan, atau juga bahkan membuat hal ini selanjutnya dapat diakses berupa informasi elektronik yang mengandung perjudian, maka selanjutnya akan dapat dikenakan hukuman dalam bentuk pidana. Pada Pasal 27 (1) dengan menyebutkan :

- 1) Tiap-tiap orang dengan tindakan sengaja dan juga dengan tanpa hak melakukan tindakan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau melakukan pembuatan, dimana selanjutnya hal ini dapat diakses berupa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mempunyai muatan yang terbukti adanya tindakan telah melakukan pelanggaran kesusilaan.
- 2) Tiap-tiap orang dengan tindakan sengaja dan juga dengan tanpa hak melakukan tindakan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau melakukan pembuatan, dimana selanjutnya hal ini dapat diakses berupa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mempunyai muatan yang terbukti adanya tindakan telah melakukan perjudian.
- 3) Tiap-tiap orang dengan tindakan sengaja dan juga dengan tanpa hak melakukan tindakan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau melakukan pembuatan, dimana selanjutnya hal ini dapat diakses berupa

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mempunyai muatan yang terbukti adanya tindakan telah melakukan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

- 4) Tiap-tiap orang dengan tindakan sengaja dan juga dengan tanpa hak melakukan tindakan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau melakukan pembuatan, dimana selanjutnya hal ini dapat diakses berupa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mempunyai muatan yang terbukti adanya tindakan telah melakukan pemerasan dan/atau pengancaman.

Dalam hal ini, maka dijelaskan bahwa tindakan melakukan judi online dinilai sebagai bagian suatu kegiatan sosial yang adanya keterlibatan atau dukungan langsung dari sejumlah uang (atau sesuatu yang memiliki nilai yang berharga), dimana dalam melakukan permainan ini menjelaskan bahwa pihak yang sebagai pemenang akan mendapatkan sejumlah uang dari pihak pemain yang mengalami kekalahan. Resiko yang didapatkan dalam permainan ini, maka akan diselaraskan atau bergantung pada kegiatan atau peristiwa yang dilakukan dimasa mendatang dengan peroleh hasil keuntungan yang tanpa dapat diperkirakan dengan jelas dan kemenangan yang akan didapatkan oleh pemain hanya dapat ditentukan oleh hal-hal yang memiliki sifat yang secara kebetulan, dimana juga dijelaskan bahwa keberuntungan resiko yang diputuskan untuk diambil bukanlah suatu tindakan yang wajib untuk dilakukan, serta diketahui bahwa kekalahan dan juga kehilangan akan dapat dihindari jika mereka batal untuk terjun melakukan permainan judi ini. Dijelaskan bahwa permainan melakukan judi merujuk pada KBBI, maka dijelaskan “permainan yang dilakukan oleh individu yang menggunakan dukungan sejumlah uang sebagai bahan taruhan”. Berjudi juga dinilai sebagai salah satu tindakan yang dilakukan untuk mempertaruhkan sejumlah uang atau juga harta yang dimiliki untuk menjadi bahan taruhan dengan harapan akan mendapatkan hasil yang lebih dengan berlandaskan pada kebetulan atau keberuntungan semata (Asriadi, 2020 : 9).

Judi *online* dalam hal ini, maka juga dijelaskan sebagai sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan dengan cara melakukannya di dalam

sebuah situs-situs internet yang dapat dilakukan proses akses dengan cara yang mudah dan juga secara cepat dengan hanya cara lewat ponsel atau juga komputer. Dijelaskan bahwa bentuk permainan judi ini jenisnya bermacam-macam, mulai dari melakukan permainan menggunakan kartu dan *slot* serta juga melakukan semua permainan yang dilakukan dengan adanya tindakan memilih mempertaruhkan barang atau sesuatu yang memiliki nilai yang berharga seperti menggunakan sejumlah uang dan lain sebagainya. Umumnya, maka dijelaskan bahwa judi *online* telah banyak ditemukan untuk dimainkan oleh semua kalangan khususnya untuk kalangan remaja yakni permainan *slot* atau *poker*.

Walaupun diketahui bentuknya seperti sebuah permainan kartu atau juga spin, namun permainan ini memiliki dampak yang buruk bagi pihak yang kalah yang wajib melakukan pembayaran sejumlah uang pada yang menang dan tentu dalam permainan ini adanya pihak yang sangat dirugikan, dimana dijelaskan bahwa kegiatan ini masuk dalam penilaian dengan kategori perjudian, sebab kegiatan ini dilakukan dengan cara melalui sebuah situs yang diakses di internet, maka secara umum judi *online* ini dinilai pula sebagai salah satu *cyber crime* atau tindakan yang mengarah pada kriminal dengan melalui perkembangan teknologi internet yang semakin canggih saat ini. Selanjutnya maka dijelaskan bahwa judi online dijadikan sebagai kegiatan yang sedang tren yang para pemainnya menilai ini sebagai kegiatan yang memberikan kesenangan bagi mereka yang memenangkan permainan ini. Dalam melakukan permainan ini, maka mereka akan mempertaruhkan begitu banyak uang, maka ini membuat merasa keren pada saat berada dalam posisi sebagai pemenang yang berhasil memperoleh hasil yang lebih dari apa yang sebelumnya menjadi bahan taruhannya. Dijelaskan bahwa pada saat semakin lama mereka terlibat secara langsung dengan berpartisipasi dalam kegiatan judi online ini, maka hal ini akan menimbulkan dampak yang buruk khususnya dialami dalam kalangan remaja dimana tingkat emosional mereka yang belum stabil dan juga dinilai lebih cenderung mengalami pergolakan, maka judi online ini akan dianggap sebagai permainan yang wajib dilakukan sebab telah adanya kecanduan.

Beberapa kali adanya pihak yang menang, namun juga mereka akan sering kali juga berada dalam posisi yang sedang kalah, sampai mereka tanpa akan mampu merasakan hal sebenarnya dengan kondisi nyata yang ada, dimana begitu sudah banyak kerugian yang mereka alami dalam permainan ini. Awalnya diketahui bahwa pemain akan dengan secara terus menerus ditaruh dalam posisi yang menang dan dalam posisi ini pasti mereka yang menang akan merasa sangat senang, sehingga inilah sebagai salah satu cara yang membuat agar pemain secara terus menerus memainkan permainan ini sampai pada kondisi kecanduan dan tanpa akan memilih keinginan untuk berhenti apalagi dalam posisi sedang ditaruh dalam posisi yang menang, akan tetapi pada saat setelah bandar menilai bahwa pemain ini sudah berada dalam tahap kecanduan, maka dalam bagian inilah pihak bandar dengan secara sigap akan mulai melakukan kegiatan operasinya yakni dengan menjadikan para pemain tersebut berada dalam posisi yang kalah. Dengan posisi ini, maka para pemain akan merasakan ketidakpuasan dan tidak terima dengan kekalahnnya ini, maka selanjutnya pemain tersebut akan secara terus menerus melakukan peruntungan di meja judi, hingga dia berada di posisi batasnya.

Dalam hal ini, maka dijelaskan bahwa para pemain judi online ini tanpa akan bisa berhenti dengan secara sadar, sebab telah diberikan pengaruh atau efek judi online yang menjadikan mereka dalam kondisi kecanduan. Pada saat sejumlah uang atau barang berharganya yang akan dipertaruhkannya tanpa ada lagi, maka mereka dengan secara tergesa-gesa melakukan pencarian berbagai cara untuk selanjutnya dapat memperoleh uang untuk dipakai bahan taruhan. Hingga, disuatu masa mereka ini akan terjerat dengan berhubungan pada pihak pemberi jasa pinjol (pinjaman online) yang dalam kondisi saat ini begitu banyak ada. Pinjol atau pinjaman online dijelaskan sebagai sebuah teknologi finansial (*fintech*) yang melakukan usaha dengan memiliki kegiatan yang memberikan bantuan jasa peminjaman sejumlah dana dengan adanya beberapa syarat dan ketentuan yang lebih mudah pada saat dibandingkan dengan pinjaman yang dilakukan pada lembaga keuangan konvensional, dimana juga pinjaman online ini prosesnya sangat cepat (Rohmah, dkk, 2024 : 92).

Dengan hadirnya aktivitas permainan judi online, maka ini dijadikan sebagai salah satu dampak dari adanya perkembangan teknologi yang mengarah pada hal-hal yang bersifat secara negatif yang dijumpai ada dibidang elektronik, maka hal ini sangat perlu disikapi dari berbagai bagian sudut penilaian, sebab dampaknya secara langsung akan dikembalikan lagi kepada pihak yang memainkannya. Dalam hal ini, maka sangat perlu diperhatikan dan juga sekaligus dipahami terkait apa dan juga bagaimana dampak yang terjadi pada para pemain yang melakukan kegiatan judi online, maka selanjutnya hal ini yang akan tampak jelas pada saat mereka telah dengan secara nyata menyadari bahwa kerugian yang dialaminya ini sangat besar.

Ditemukan adanya beberapa contoh yang dapat dipelajari secara khususnya pada pada kalangan remaja yang berperan sebagai pemain judi online, dimana mereka akan mengalami kondisi akan terkurasnya uang jajan dan juga dalam kondisi dengan keterpaksaan menahan laparnya di sekolah. Selain juga ditemukan adanya para pihak pemain dari para kalangan mahasiswa yang harus memilih menjual laptopnya dikarenakan mengalami kekalahan pada saat mengikuti permainan judi ini. Dalam kondisi saat ini, maka begitu banyak sekali ditemukan adanya hal-hal negatif yang diperlihatkan yang dipicu atau yang diakibatkan dari mengikuti permainan judi online tersebut. Dalam kondisi saat ini, maka sudah dimasukkan ke dalam sebuah peristiwa atau tragedi di dunia maju, di mana segala sesuatu hampir mampu dicapai dengan hanya menggunakan ilmu pengetahuan, sehingga akan terjadinya hilangnya keyakinan beragama dan sekaligus pengatur moral yang dipunyai oleh seseorang (Zurohman, 2016 :156-162).

Ketentuan yang ditemukan ada dalam Pasal 1 UU 7/1974, maka memberikan pernyataan bahwa melakukan tindak pidana perjudian dimasukkan ke dalam tindakan sebagai bentuk melakukan kejahatan. Hal ini, maka merujuk pada ketentuan yang ada dalam Pasal 542 KUHP yang semula judi telah dilakukan secara umum, maka dalam hal ini telah dinyatakan sebagai bentuk tindakan melakukan pelanggaran telah mengalami perubahan ke ranah menjadi tindakan kejahatan dan hal ini membuat diubahnya menjadi Pasal 303 bis KUHP. Dengan demikian, maka Pasal 303 ayat (3) KUHP memberikan pemaparan bahwa tiap-

tiap permainan, dimana yang berlandaskan pada suatu harapan untuk menang pada umumnya hal ini akan sangat bergantung kepada ketidakpastian atau keberuntungan saja. Dalam hal ini, maka selanjutnya dijelaskan bahwa melakukan aktivitas perjudian *daring (online)* dimasukkan ke dalam tindakan yang sudah melakukan pelanggaran hukum yang dimana atas tindakan ini memicu atau menyebabkan adanya kerugian dalam bentuk finansial, menyebabkan adanya gangguan sosial dan juga sampai terkena psikologis, serta hal ini mampu menjadi pendorong untuk pelaku melakukan suatu tindak pidana yang bersifat secara lanjutan (Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Nomor 2. Tahun 2024 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kegiatan Perjudian Daring Di Lingkungan Instansi Pemerintah).

Contoh dari film *james bond*, melihat james bond melakukan suatu adegan perjudian, lalu apakah cinema yang menayangkan film tersebut dapat dikatakan telah menayangkan muatan perjudian. Tidak demikian, jadi yang dilihat itu adalah tujuan dari makna muatan itu sendiri, kalau memang tujuannya adalah menayangkan film *james bond*, maka bukan muatan perjudian, demikian juga kalau yang ditujukan adalah muatannya berkenaan dengan olahraga, maka bukan muatan perjudian, karena kalau bicara tentang muatan akan menjadi suatu hal yang harus di uji dan dibuktikan di pengadilan pidana (Keterangan Ahli pada Putusan Pengadilan Nomor 736/Pdt.G/2022/PN Jkt.Pst).

Jenis-jenis judi *online*, adalah sebagai berikut (<https://coldwellbanks.id/mengenal-jenis-jenis-judi-online-populer-di-indonesia>):

- a. Taruhan Olahraga (*Sports Betting*), dijelaskan bahwa melakukan permainan taruhan olahraga dianggap sebagai salah satu jenis permainan judi yang aktivitas ini telah dinilai paling populer yang ada di kalangan pemain di kawasan Indonesia. Dalam melakukan permainan ini, maka para pemain akan memasang taruhan pada perolehan hasil pertandingan olahraga, seperti permainan sepak bola, basket dan tenis serta juga permainan lainnya. Dalam kondisi saat ini, maka begitu banyaknya situs yang menawarkan berbagai jenis taruhan, dimana mulai dari melakukan taruhan langsung hingga sampai melakukan taruhan *parlay*.
- b. *Poker Online*; *Poker*, dijelaskan sebagai permainan yang menggunakan sarana kartu yang juga begitu sangat populer di dalam dunia judi online. Dijelaskan

bahwa poker memberikan ketentuan yang mengharuskan para pemain mempunyai keterampilan dan juga cara atau strategi untuk digunakan dalam mendukungnya meraih kemenangan, dimana dalam hal ini tanpa mengandalkan keberuntungan atau kebetulan saja. Beberapa macam jenis permainan poker yang umum ada di situs judi online termasuk *Texas Hold'em*, *Omaha*, dan juga termasuk permainan *Seven Card Stud*.

- c. *Slot Online*, maka dijelaskan bahwa permainan ini begitu sangat dengan mudahnya untuk dimainkan dan juga tanpa membutuhkan adanya keterampilan yang dengan secara khusus. Para pihak pemain dalam hal ini hanya perlu melakukan pemutaran mesin dan juga menunggu tanda atau simbol tertentu muncul untuk dipakai acuan dalam memenangkan hadiah, dimana karena kesederhanaannya, maka slot online ini sangat banyak dipilih untuk dimainkan oleh para kalangan pemula.
- d. *Roulette Online*, dijelaskan sebagai permainan kasino klasik yang diketahui juga tersedia di bagian platform judi online. Dalam melakukan permainan ini, maka para pemain akan menaruh taruhan pada angka atau juga memilih warna tertentu, dan pada saat bola roulette tampak berhenti pada angka atau warna yang sebelumnya dipasang, maka dengan secara otomatis pemain akan meraih kemenangan dan memperoleh hadiah.
- e. *Blackjack Online*, dijelaskan sebagai permainan yang menggunakan sarana kartu sederhana yang dalam permainan ini memberikan keharusan pada para pemain untuk dapat selanjutnya mencapai nilai 21 atau nilainya yang mendekati tanpa melebihi. Permainan ini berisikan ketentuan aturan yang mudah dijalankan dan sering dimainkan dengan menggunakan kasino online.

Penjelasan judi *online* dari tersebut diatas dapat dikatakan bahwa kata judi sudah mengandung makna tindakan atau kegiatan yang melanggar hukum, judi tersebut dilarang oleh aturan negara, ajaran agama dan hukum kebiasaan lainnya, yang mana terkait pelaksanaan judi tersebut menggunakan taruhan uang maupun barang. Perkembangan zaman saat ini menyebabkan berkembang pula terkait aktivitas perjudian, yang pada masa dahulu aktivitas perjudian ini diketahui telah

dilakukan secara konvensional atau juga secara bertatap muka dengan secara langsung dengan para pihak yang diajak melakukan permainan ini, melainkan halnya pada kondisi sekarang ini tampak sudah marak terjadi pelaksanaan judi menggunakan sarana *gadget* atau *handphone*, perkembangan akses internet yang jangkauannya sangat luas, kemudian aplikasi apapun ada di *gadget* atau *handphone* yang di pegang oleh seseorang, termasuk aplikasi-aplikasi yang terlarang seperti situs judi *online*. Judi online menggunakan sarana *gadget* atau *handphone* yang mendukung jaringan internet, dan aplikasi yang ada di *gadget* atau *handphone*, lebih *simple* memang perjudian yang dilakukan melalui internet dan dari rumah atau dari tempat seseorang saat itu bisa menggunakan atau membuka situs judi *online* tersebut, lebih berkembangnya lagi judi online merupakan kegiatan yang dengan menggunakan uang secara elektronik, bisa melalui transfer dana yang miliki kemudian pertaruhkan untuk melaksanakan judi *online* selaras dengan situs-situs judi *online* yang ditemukan telah ada di aplikasi *gadget* atau *handphone* dari para pengguna.

Berlainan dengan game, maka mengacu pada ungkapan dari “sAvedon & Smith (Amalia, Rizki., dkk 2022), dijelaskan bahwa game dinilai sebagai latihan yang dilakukan dengan tindakan secara sukarela yang di mana dalam melakukan permainan ini akan ditemukan adanya persaingan yang terjadi diantar pemain yang dibatasi oleh berbagai aturan yang wajib untuk dipatuhi, sehingga selanjutnya akan dapat memberikan hasil yang tanpa sama. Selain itu, maka ungkapan yang dipaparkan oleh Lestari (Pratama, 2014) turut serta menjelaskan bahwa game dalam hal ini dimasukkan ke dalam kegiatan yang dilakukan dalam bentuk permainan. Dijelaskan bahwa permainan merupakan serangkaian kegiatan yang bersifat secara kompleks yang dilakukan dengan mengacu pada peraturan yang ada di dalamnya, dimana mencakup kegiatan bermain dan adanya persaingan untuk merebutkan kemenangan. Sebuah game juga dinilai sebagai bagian sistem yang di mana para pemain akan dengan secara langsung terlibat konflik secara buatan dan juga masuk ke dalam sebuah kompetisi, maka disini para pemain akan melakukan interaksi dengan menggunakan sistem dan juga konflik di dalam permainan yang dinilai sebagai bagian rekayasa atau buatan.

Selanjutnya mengacu pada ungkapan dari Arif Sadiman (2010), maka game juga dinilai sebagai permainan yang memberikan adanya kegiatan kompetisi yang terjadi diantara para pemain yang melakukan interaksi satu sama lain dengan berpacu pada segala aturan yang bersifat secara tertentu untuk selanjutnya mewujudkan apa yang menjadi tujuan yang hendak dicapainya. Dalam sebuah aktivitas permainan, maka telah wajib adanya kompetisi agar para pemain memiliki dorongan dan terangsang untuk terus bermain sampai menemukan kemenangan, dimana kompetisi tersebut ini dapat memperoleh hasil menang dan juga hasil kalah. Para pemain yang memainkan permainan ini, maka dalam hal ini bisa melakukan berbagai bentuk strategi atau cara untuk dapat memudahkannya dalam memecahkan masalah, sehingga pada akhirnya dapat memperoleh hasil kemenangan dalam permainan game tersebut.

Dalam hal ini, maka dijelaskan bahwa setiap kontestan atau para pemain akan melakukan interaksi satu sama lain dengan mengikuti segala aturan yang bersifat secara tertentu untuk selanjutnya melakukan persaingan untuk mewujudkan tujuan. Game secara umum juga dijelaskan sebagai aktivitas yang masuk dalam cakupan permainan yang dilakukan dengan menggunakan dukungan media elektronik, dimana dijelaskan bahwa sebuah hiburan dalam hal ini berbentuk multimedia yang dirancang dengan semenarik mungkin agar para pemain dapat memperoleh sesuatu yang diinginkan, sehingga para pemain akan memperoleh kepuasan secara batin. Bermain game dalam hal ini juga dinilai sebagai salah satu sarana yang dapat dipilih untuk digunakan dalam mendukung serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Game juga dinilai lebih sering dimainkan oleh para kalangan anak-anak, namun dalam kondisi saat ini game juga telah dimainkan oleh semua kalangan dan game yang dimainkan telah selaras dengan zaman yang ada. Jenis bentuk game dalam hal ini begitu sangatlah bergantung dan terpengaruh oleh bagaimana perkembangan zaman dan teknologi yang berkembang. Pada saat ini dipandang dari grafis yang dipakai di dalam aplikasi permainan, maka diketahui bahwa aplikasi permainan dapat dimasukkan ke dalam golongan untuk menjadi dua jenis, yaitu aplikasi permainan 2D (dua dimensi) dan juga mencakup 3D (tiga dimensi) (Najuah, dkk, 2022 : 2).

Game online dinilai sebagai permainan yang pada saat ini dimainkan dengan cara dilakukan dengan metode secara online, dimana juga permainan ini dimainkan oleh banyak jumlah pemain dengan menggunakan dukungan dari jaringan internet. *Game online* yang ada saat ini, maka tampak begitu sering dilakukan oleh para pengguna *Gadget*. Dalam kondisi saat ini, maka begitu banyak *gadget* yang sudah tersebar dalam jangkaun yang sangat luas di seluruh kawasan wilayah yang ada di tiap-tiap negara. Dijelaskan bahwa perkembangannya yang begitu sangat luas, sebab dapat digunakan mengakses berbagai macam data dan juga informasi yang diperlukan. Dengan adanya ketersediaan *gadget*, maka hal ini menjadikan masyarakat sangat diberikan kemudahan dan juga kecepatan di dalam melakukan berbagai macam kegiatan yang dahulunya dilakukan lama dan juga sulit.

Namun dalam aspek dan penilaian lainnya, maka diketahui bahwa *gadget* menghasilkan dampak yang besar pada orang disekitarnya, sebab pada saat seseorang sedang berada dalam kegiatan rutinitas yang sibuk, maka dengan menggunakan *gadget* akan membuat lebih memperoleh hiburan. Dalam kondisi saat ini, maka tampak hampir tiap-tiap remaja yang memaki *gadget* telah menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk hanya melakukan aktivitas dengan untuk menggunakan *gadget*, sehingga hal ini selanjutnya memberikan pengaruh pada sikap atau perilaku mereka dalam lingkungan keluarga. Kegiatan yang secara umum dilakukan dengan berbincang dengan para anggota keluarga, maka dalam kondisi saat sekarang diisi dengan hanya memainkan *gadget*.

Gadget dalam hal ini, maka juga dinilai sebagai sebuah perangkat atau juga perkakas mekanis yang bentuknya mini atau dijadikan sebagai sarana yang memberikan kepuasan dengan daya tariknya yang secara menarik, sebab relatif baru sehingga akan banyaknya masyarakat yang memberikan kesenangan baru pada saat menggunakan barang ini, walaupun mungkin tanpa dilakukan dengan secara praktis dalam pemakaiannya. Mulanya *gadget* memang lebih menaruh titik fokusnya kepada sebuah alat komunikasi. Namun dengan seiring adanya kemajuan zaman, maka alat ini terkena dampaknya dengan dilakukan proses inovasi untuk selanjutnya dapat di percanggih dengan disediakan berbagai fitur-

fitur yang ada di dalamnya yang dapat memberikan kepuasan bagi para pemakaiannya. Dengan terlepas dari itu semuanya, maka *gadget* juga menghasilkan dampak yang arahnya secara positif dan juga memberikan dampak yang arahnya secara negatif bagi siapa saja yang memakainya. Terlebih lagi bagi kalangan anak-anak yang sudah mulai memakai sarana ini dengan dijadikan sebagai aktivitas yang sudah umum dilakukan oleh kalangan anak-anak.

Dalam kondisi saat ini, maka kegiatan yang dapat dilakukan telah dipastikan sebagian besarnya yakni didukung oleh penggunaan *gadget*, dimana terlebih lagi sebagai kalangan remaja sudah banyak yang terpengaruh oleh *gadget* tersebut, sehingga hal ini dinilai memberikan dampak yang mengarah pada hal-hal buruk bagi perubahan sikap atau perilaku baik dalam cakupan di lingkungan sosial atau di lingkungan keluarga (Fitriana, dkk, 2020 : 182-194). *Game online* saat ini dapat dimainkan dengan mudahnya di *gadget*, dimana permainan ini dapat dilakukan oleh banyak orang pada waktu yang secara bersamaan dengan cara lewat situs dan adanya dukungan melalui jaringan internet. *Game online* akan mampu memberikan hasil dengan berdampak positif pada saat mempunyai dimanfaatkan hanya untuk sebagai hiburan, dimana segala rasa penat, bosan dan juga stres dapat dicegah atau dikurangi dengan cara melakukan kegiatan bermain *game* ini saja (Novrialdy, 2019 : 148–158).

Game online atau yang sering juga disebut dengan *online games*, maka dijelaskan sebagai sebuah permainan (*games*) yang dilakukan dengan cara dimainkan di dalam suatu situs lewat dukungan jaringan (baik LAN maupun Internet), dimana dalam melakukan permainan ini secara umum akan dimainkan dengan cara yang secara bersamaan dengan para pemain yang tanpa terbatas jumlah banyaknya baik permainan ini dapat dilakukan dengan hanya secara individu maupun juga dapat dimainkan dalam cakupan kelompok dengan secara bersama. Mengacu pada KBBI (W.J.S. Poerwadarminta : 2001), maka dijelaskan bahwa *game* dinilai sebagai salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan. Permainan ini juga dinilai sebagai suatu kegiatan yang memiliki sifat yang dianggap sebagai rekreasi atau juga sebagai hiburan dimana permainan ini memiliki pemain dengan jumlah satu atau juga dimainkan oleh banyak

pemain. Ungkapan yang dipaparkan oleh Kim dalam Azis (2011) yang secara langsung telah dikutip dalam Kustiawan & Utomo (2018), maka menjelaskan bahwa *game online* dijadikan sebagai suatu permainan yang dilakukan dengan cara dimainkan oleh begitu banyak orang dari berbagai penjuru yang ada dunia di waktu yang tanpa sama dan juga secara langsung dapat terhubung dengan hanya lewat dukungan jaringan internet.

Ungkapan dari Samuel (2010), maka dalam hal ini memberikan penilaian bahwa *game online* juga dijadikan sebagai permainan yang didukung oleh adanya ketersediaan jaringan, dimana adanya keterlibatan atau partisipasi atau interaksi yang dalam hal ini terjadi diantara satu orang dengan para pemain lainnya untuk meraih tujuan, dipakai untuk menuntaskan misi dan juga dipakai untuk meraih nilai tertinggi yang ada di temukan dalam dunia *virtual Game online*, maka selanjutnya dijelaskan bahwa sebutan ini yang kian sering dipakai untuk memudahkan dalam merepresentasikan sebuah permainan digital yang pada kondisi ini sedang marak yang berada di zaman yang modern ini. *Game online* juga begitu sangat sering dijumpai di dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini walaupun ditemukan adanya beberapa orang yang memiliki cara pandang bahwa *game online* begitu sangat identik dengan komputer, maka selanjutnya *game* tanpa hanya melakukan aktivitasnya yang hanya beroperasi di komputer. *Game* juga dapat berupa *konsol*, *handled*, bahkan juga ditemukan adanya game yang ada di telepon genggam (Rompas, dkk, 2023 : 3).

Dalam bagian Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia No. 11 Tahun 2016 yang membahas secara langsung Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, maka memberikan penjelasan bahwa permainan interaktif elektronik dinilai sebagai salah satu kegiatan atau aktivitas yang memungkinkan adanya melakukan tindakan bermain yang pada saat melakukan permainan ini akan berumpan balik dan juga mempunyai karakteristik yang setidaknya mencakup adanya tujuan yang hendak diwujudkan (*objectives*) dan juga akan adanya segala aturan (*rules*) dengan berbasis elektronik dalam bentuk yang berupa aplikasi perangkat lunak. Dalam aturan tersebut, maka memberikan penekanan yang kuat bahwa aturan ini merujuk

pada rentan usia dalam memainkan permainan interkatif elektronik, namun juga adanya berisikan aturan yang melarang salah satunya terkait yang menjadi pengguna dalam melakukan permainan dengan memakai sejumlah uang maupun adanya aktivitas muatan perjudian *online*.

Mengacu pada ungkapan dari *Sigmund Freud* dan *Adler game online*, maka selanjutnya permainan ini memunculkan adanya dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari rasa ingin dan ketertarikan untuk menang dan juga untuk dapat berkuasa. (Nurlaela dkk, 2017 : 93–104). Mengacu pada semua definisi yang dijelaskan bahwa *game* ini dinilai sebagai suatu yang mampu untuk dilakukan dengan cara dimainkan dengan berisikan aturan yang bersifat secara tertentu, sehingga dalam melakukan permainan ini adanya pemain yang memperoleh hasil kalah dan ada yang memperoleh hasil menang. Sedangkan *game online*, maka dijelaskan sebagai sebuah permainan yang dilakukan dengan cara dimainkan di dalam suatu situs dengan adanya dukungan jaringan atau internet. Dengan secara khususnya ditemukan dalam melakukan permainan *game online (mobile legend)* ini dijadikan sebagai media ajang untuk saling melakukan persaingan dan menunjukkan kemampuan dan kekuatan yang dimiliki lain dan para pemain akan merasa bangga apabila mereka tampak memiliki keunggulan yang lebih dari yang lainnya.

Jadi dijelaskan bahwa *game* merupakan suatu kegiatan yang sifatnya mencari hiburan untuk *merefresh* otak, sudah tentukan aturan permainan, anak pihak kalah dan menang dalam permainan tersebut, tetapi tidak menggunakan taruhan uang atau barang lainnya. Semula hanya game konvensional dilakukan oleh orang-orang namun perkembangan saat ini game dilakukan melalui *online*, yang umumnya menggunakan sarana *gadget* atau *handphone*, yang kegiatannya bisa dilakukan ditempat berada atau rumah pengguna masing-masing *gadget* atau *handphone*. Makna *frasa judi online* dengan *game online* memiliki pengertian sama-sama suatu bentuk permainan yang dilakukan melalui *gadget* atau *handphone* pengguna dengan sistem jaringan internet yang telah tersedia dan menggunakan aplikasi yang sudah ada dalam situs-situs *gadget* atau *handphone* pengguna, namun perbedaan yang signifikan adalah terdapat pada unsur

perbuatan yang menggunakan taruhan uang maupun barang.

Esensinya, maka game *online* dianggap sebagai salah satu bentuk hiburan yang sah saja jika dimainkan secara umum dan tanpa menimbulkan adanya tindakan mencederai para pemainnya, baik secara mental maupun juga secara finansial. Kegiatan ini sungguh berbeda dengan kegiatan perjudian yang pada saat dimainkan menimbulkan adanya transaksi dua arah, dimana mengacu pada sebuah organisasi atau individu yang dapat memberikan bantuan kepada pemain melakukan proses penukaran uang tunai dengan mendapatkan gantinya berupa koin, sehingga kegiatan transaksi ini dapat menyebabkan adanya kerugian finansial yang dialami oleh para pihak yang secara langsung terlibat. (<https://money.kompas.com/read/2023/diakses> pada 17 Februari 2025). Perbedaan judi online dengan game online adalah sebagai berikut (<https://www.suara.com/tekno/2022/diakses> pada 17 Februari 2025):

- 1) Permintaan identitas pribadi, jika pada bagian diawal pengguna melakukan akses pada sistem permainan tersebut sudah adanya pemberitahuan meminta data berupa identitas pribadi seperti data nama, alamat email dan alamat tinggal, bahkan sampai meminta data nomor KTP, maka bisa dinilai tindakan ini merujuk pada permainan yang mengarah tindakan judi online.
- 2) Permintaan akses kontak, dijelaskan bahwa melakukan permainan judi online juga biasanya adanya tahapan meminta akses kontak yang terdapat di *smartphone* yang pihak pemakai pakai untuk menjadi database mereka yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan meneror orang-orang yang masuk dalam daftar kontak pemilik akun yang memberikan akses kontak tersebut atau tindakan ini dinilai sebagai aktivitas *scammer*.
- 3) Ada nominal hadiah dalam bentuk mata uang, dimana walaupun sudah begitu banyak kompetisi atau juga perlombaan yang melibatkan adanya keterlibatan dalam berbagai permainan online, namun secara nyatanya masih begitu banyak adanya kompetisi game "terselubung" dengan diberikan janji-janji atau iming iming hadiah dalam bentuk mata uang tertentu seperti dollar, baht dan bahkan mata uang asing lainnya.

- 4) Nama *platform* tidak jelas, dimana hal yang paling mampu untuk dideteksi dari judi online ialah merujuk pada nama penyelenggara yang tanpa secara jelas atau tanpa jelasnya perusahaan yang sebagai pihak bertanggungjawab atas kegiatan ini atau sebagai pemilik permainan tanpa mampu ditemukan secara jelas dalam hukum atau juga dalam daftar perusahaan yang masuk dalam daftar di Kominfo.

Aturan yang secara eksplisit mengatur mengenai game *online* dan batasan-batasan game online belum ada dan begitu juga pengertian yang jelas mengenai game online dan judi online belum ada dalam aturan hukum. Sehingga kepastian hukum bermakna adanya aturan mengenai *game online* dan berikut batasan *game online* dan makna judi online, supaya pengguna *gadget* memhamai terkait aturan yang tidak di perbolehkan melakukan judi online dan adanya keamanan hukum bagi individu dalam melakukan game *online* supaya tidak mengarah ke judi *online*, sehingga batasan-batasan secara hukum jelas mengatur individu pengguna *gadget* atau *hanphone*, supaya tidak berniat menghibur diri dengan melakukan game *online* tetapi game tersebut arahnya atau masuk kategori judi *online*, sehingga diperlukan kepastian hukum untuk memberikan keamanan hukum bagi pengguna *gadget* atau *handphone*.

SIMPULAN

Makna *frasa* judi *online* yang dibandingkan dengan game *online*, maka dalam hal ini memiliki makna yang sama-sama dijelaskan sebagai suatu bentuk permainan yang dilakukan dengan cara hanya melalui gadget atau handphone pengguna dengan sistem jaringan internet yang telah tersedia dan menggunakan aplikasi yang sudah ada dalam situs-situs *gadget* atau *handphone* pengguna, namun perbedaan yang signifikan adalah terdapat pada unsur perbuatan yang menggunakan taruhan uang maupun barang. Esensinya, maka game *online* dianggap sebagai salah satu bentuk hiburan yang sah saja jika dimainkan secara umum dan tanpa menimbulkan adanya tindakan mencederai para pemainnya, baik secara mental maupun juga secara finansial. Kegiatan ini sungguh berbeda dengan kegiatan perjudian yang pada saat dimainkan menimbulkan adanya transaksi dua

arah, dimana mengacu pada sebuah organisasi atau individu yang dapat memberikan bantuan kepada pemain melakukan proses penukaran uang tunai dengan mendapatkan gantinya berupa koin, sehingga kegiatan transaksi ini dapat menyebabkan adanya kerugian finansial yang dialami oleh para pihak yang secara langsung terlibat. Aturan yang secara eksplisit mengatur mengenai *game online* dan batasan-batasan *game online* belum ada dan begitu juga pengertian yang jelas mengenai *game online* dan judi *online* belum ada dalam aturan hukum. Sehingga kepastian hukum bermakna adanya aturan mengenai *game online* dan berikut batasan *game online* dan makna judi *online*, supaya pengguna *gadget* memahami terkait aturan yang tidak diperbolehkan melakukan judi *online* dan adanya keamanan hukum bagi individu dalam melakukan *game online* supaya tidak mengarah ke judi *online*, sehingga batasan-batasan secara hukum jelas mengatur individu pengguna *gadget* atau *handphone*, sehingga dapat memberikan kemananan hukum bagi pengguna *gadget*.

SARAN

Diharapkan bagi Pemerintahan, agar membuat aturan yang jelas mengenai makna *game online* dan makna judi *online*, ketika salah mengartikan *game online* maka akan berakibat melakukan judi *online*, sehingga diharapkan supaya aturan yang jelas mengenai batasan-batasan untuk melakukan *game online* oleh pengguna *gadget* atau *handphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriadi. 2020. *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*, Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Achmad Zurohman. 2016. "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)" *Journal of Educational Social Studies JESS* 5 (2) (2016).

- Eryzal Novrialdy, 2019, “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions”, *Buletin Psikologi*, 2019, Vol.27, No. 2.
- Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria. 2020. “ Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga”. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* Volume 05 Nomor 02, 2020 (182-194). Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh
- <https://coldwellbanks.id/mengenal-jenis-jenis-judi-online-populer-di-indonesia/>
<https://money.kompas.com/read/2023/12/12/155300826/> diakses pada 17 Februari 2025 https://www.suara.com/tekno/2022/08/03/082754/diakses_pada_17_Februari_2025
- Keterangan Ahli pada Putusan Pengadilan Nomor 736/Pdt.G/2022/PN Jkt.Pst Kitab Undang-undang Hukum Pidana Njuah, dkk.2022. Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21.
- Nurlaela dan Sangkala Ibsik, “Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur,” No. 1 (2017), 93 104. Medan : Yayasan Kita Menulis. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim, BN 2024