

## Kejahatan Cyber: Tinjauan Psikobehavioristik

Dicka Krisna<sup>1</sup>, Kiki Septika Sari<sup>2</sup>, Nurlia Anggraini<sup>3</sup>, Winda Royani<sup>4</sup>  
dickakrisna2@gmail.com, kikiseptikasa@gmail.com, nurliaanggraini06@gmail.com, winda21102023@gmail.com

Bimbingan dan Konseling Islam, Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri  
Fatmawati Sukarno Bengkulu

Correspondence Author:

**Nurlia Anggraini:** Telp: 0815 3250 6924

E-mail: nurliaanggraini06@gmail.com

### Abstrak

**Kata kunci:**

*Psikobehavior,  
kejahatan cyber,  
dampak*

Kemajuan teknologi informasi saat ini dinilai berkembang sangat pesat. Meskipun kemajuan teknologi ini berkembang pesat, namun belum ada keseimbangan antara kemajuan pengetahuan dan mental pada masyarakat. Perkembangan yang pesat ini dimanfaatkan oleh sebagian individu dalam bisnis yang merusak, salah satunya adalah permainan judi online. Karena perjudian online adalah problematika sosial dan dikatakan membawa dampak yang sangat negatif sehingga harus ditangani dengan seksama. Perjudian online di internet adalah kejahatan yang dilarang oleh hukum. Perjudian online adalah penyimpangan dari berkembangnya teknologi yang dihukumi sebagai kejahatan dunia maya karena tidak mematuhi nilai-nilai yang ada dalam lingkungan sosial. Judi online menimbulkan dampak negative yang banyak dikenal dengan kejahatan *cyber*. Pemicu dari adanya pemain judi online salah satunya ditimbulkan karena lingkungan sekitarnya, yang mengacu pada perspektif behavioristik. Artikel ini dibuat dengan menggunakan metode pengumpulan data studi kepustakaan atau literatur review yang menunjukkan bahwa perjudian online memberikan dampak negatif terhadap berbagai nilai sosial.

### Abstract

**Keywords:**

*Psychobehavior,  
cyber crime,  
impact*

*The advancement of information technology is currently considered to be growing at a rapid pace. Although this technological progress is growing rapidly, there is no balance between knowledge and mental progress in society. This rapid development is utilized by some individuals in destructive businesses, one of which is online gambling. Because online gambling is a social problem and is said to have a very negative impact, it must be handled carefully. Online gambling on the internet is a crime prohibited by law. Online gambling is a deviation from the development of technology which is punished as a cyber crime because it does not comply with the values that exist in the social environment. Online gambling has a negative impact which is widely known as cyber crime. The trigger for the existence of online gambling players is caused*

*by the surrounding environment, which refers to the behavioristic perspective. This article was created using the literature review data collection method, which shows that online gambling has a negative impact on various social values.*

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan yang sangat pesat pada teknologi mengubah tatanan hidup manusia. Sebagai hasil dari upaya ini globalisasi telah memberikan banyak manfaat bagi masyarakat, salah satunya memudahkan untuk berkomunikasi dengan jarak jauh. Namun, dampaknya tidak hanya pada dampak positif pada kalangan anak muda yang mana tidak dapat mengidentifikasi informasi palsu dan aktivitas online yang negatif. Penggunaan internet yang tidak dikendalikan dengan baik dapat menyebabkan berbagai masalah termasuk masalah kesehatan dunia maya. Contohnya seperti pornografi dan terorisme. Meskipun internet memberikan platform untuk kreativitas dan untuk mengungkapkan ekspresi diri, tetapi kita juga harus waspada terhadap perkembangan teknologi supaya tidak terjadi penyalahgunaan (Meswari & Matnur, 2023).

Permainan online bukan sekedar populer di perkotaan, namun menyebar juga ke pedesaan. Fenomena tersebut terjadi karena maraknya *game center*, dengan pelaku utamanya adalah remaja khususnya remaja pria berumur 15 sampai 21 tahun. Kemudian berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, permainan online mulanya adalah *game* biasa selanjutnya berkembang menjadi platform perjudian online yang dapat menghasilkan keuntungan. Meskipun perkembangan ini dianggap sebagai dampak negatif teknologi, konsekuensinya bervariasi dan bergantung pada perspektif masing-masing individu. Dampak negatifnya dapat menjadi jelas pada saat para pemain menyadari besarnya kerugian yang dialami akibat dari keterlibatan dari judi online. Beberapa contoh dampak negatif yang dialami oleh para remaja pengguna judi online meliputi pengurangan uang jajan yang mengakibatkan kelaparan di sekolah, dan mahasiswa yang terpaksa menjual laptop mereka karena kekalahan dalam bermain judi online. Fenomena ini menciptakan tragedi dalam masyarakat modern, yang dimana potensi dan pengetahuan seharusnya mempermudah pencapaian terhadap sesuatu, namun justru menyebabkan kehilangan nilai agama dan nilai moral (Makarim S & Astuti, 2022).

Tujuan dari tinjauan ini tidak hanya untuk memahami perilaku penjahat dunia maya, namun juga untuk membuka jalan bagi solusi yang lebih komprehensif dan efektif. Melalui pendekatan psikobehavioral, kita dapat menggali lebih dalam akar penyebab kejahatan dunia maya, sehingga memungkinkan kita mengembangkan strategi pencegahan yang lebih cerdas

dan merespons dengan lebih tangkas terhadap ancaman dunia maya yang terus berkembang. Dengan memahami psikologi penjahat dunia maya, dapat diperoleh pengetahuan yang lebih dalam dan relevan serta mengantarkan era baru dalam perang melawan kejahatan dunia maya. (Gunawan & Karimah, 2022)

Adapun ayat mengenai Allah SWT melarang umatnya untuk menghindari alkohol, perjudian, berkorban pada berhala dan mengadu nasib, terdapat pada Surat Al-Maidah : 90)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَآ  
جْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengadu nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”.

Ayat di atas menerangkan Allah SWT melarang umatnya untuk menghindari alkohol, perjudian, berkorban pada berhala, serta mengadu nasib. Apabila seorang muslim menjauhi larangan tersebut, niscaya ia akan mendapat kebaikan selama masa hidupnya maupun saat di akhirat kelak.

Berdasarkan uraian diatas ada pertanyaan penelitian yang harus dijawab. Adapun pertanyaan penelitian, bagaimana psikobehavioristik memandang kejahatan *cyber* dalam lingkungan sosial. Psikobehavioristik berfokus pada pemahaman perilaku individu dan interaksi sosial untuk menganalisis dampak kesehatan *cyber* terhadap hubungan intrapersonal. Mereka menafsirkan bahwa kejahatan dunia maya dapat dijelaskan oleh faktor psikologis seperti motivasi, ciri kepribadian, dan pola perilaku individu. Selain itu, faktor sosial seperti interaksi online, pengaruh teman sebaya, dan lingkungan virtual juga memainkan peran penting dalam memahami penyebab dan konsekuensi kejahatan dunia maya dari sudut pandang psikologis. Analisis psikobehavioristik pada kejahatan dunia maya meningkatkan kesadaran akan risiko individu dan konteks sosial untuk menganalisis fenomena ini dalam komunitas yang lebih luas (Kusumaningsih & Suhardi, 2023).

## METODE

Dalam kajian artikel ini menggunakan metode studi pustaka (literatur review), karena artikel ini dibuat dengan mengumpulkan serangkaian kegiatan yang dikumpulkan dengan data kepustakaan, bacaan, dan catatan untuk memproses komponen kajian ini. Pada penelitian yang telah dikaji berisi tindakan tentang kejahatan *cyber* salah satunya yaitu judi online serta faktor yang menyebabkan maraknya judi online hingga saat ini. Ada pula isi dalam kajian ini menggunakan teori dari psikobehavioristik yang berisi tentang faktor penyebab maraknya judi

online yang dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitarnya. Dengan metode ini penelitian bertujuan untuk memperbaiki kebiasaan buruk yang dimiliki seseorang dengan cara memunculkan kesadaran melalui teori psikobehavioristik (Zed, 2004).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian Kejahatan Cyber

*Cyber* ialah Kejahatan dunia maya mengacu terhadap masalah kesehatan yang timbul dari penggunaan teknologi komputer sebagai alat komunikasi utama, khususnya di dunia online. (Butarbutar, 2023), *cyber* adalah kejahatan dunia maya yang mengacu pada tindakan yang merugikan seseorang, kelompok, atau organisasi hukum dengan menggunakan komputer sebagai senjatanya untuk melakukan kejahatan dan menjadi sasaran. (Cinthya & Wati, 2020) Munculnya kejahatan *cyber* yaitu akibat dari teknologi global melalui platform media baru, yang menyebabkan masalah kesehatan seperti manipulasi data, spionase, sabotase, provokasi, manipulasi data uang, peretasan, perangkat lunak pencurian serta penipuan. Kejahatan *cyber* adalah suatu tindakan kriminal yang memanfaatkan teknologi untuk melakukan kejahatan. Kejahatan itu dimanfaatkan karena kemajuan informasi yang semakin luas, sekarang terutama dalam bidang internet (Tobing, Wulandari, & Raihana, 2023).

Berikut beberapa faktor pendukung adanya kejahatan *cyber*, yaitu:

- a. Lingkungan tempat tinggal yang memiliki masalah kejahatan *cyber*.
- b. Kurangnya pengendalian diri terhadap adanya perkembangan teknologi.
- c. Kurangnya ilmu pengetahuan.
- d. Pengaruh teman sebaya dan kelompok.
- e. Pengaruh budaya yang mengagung-agungkan kekerasan dan mengabaikan hukum dapat menciptakan lingkungan yang mendorong adanya kejahatan *cyber*.
- f. Akses internet yang saat ini mudah dijangkau banyak digunakan untuk menyebarkan situs kejahatan *cyber*.
- g. Keinginan untuk menghasilkan uang dengan cepat.
- h. Adanya iklan yang dapat mendorong masyarakat untuk mencoba melakukan kejahatan *cyber*.
- i. Kurangnya pengetahuan hukum.
- j. Pengaruh media sosial.
- k. Kurangnya kesadaran akan resiko dan dampak negatif.
- l. Kesulitan ekonomi (Arditha, 2023).

### Pengertian Psikobehavioristik

Dalam pandangan behavioris seperti yang dijelaskan oleh Watson, Psikologi dianggap sebagai ilmu pengetahuan alam objektif yang bertujuan untuk memprediksi dan mengontrol perilaku, tanpa memandang introspeksi atau nilai kesadaran manusia. Bagi behavioris, tidak ada pemisahan antara aspek manusiawi, kebrutalan, dan perilaku manusia dianggap sebagai bagian dari skema investigasi mereka. Psikobehavioristik adalah pendekatan dalam psikologi yang mengintegrasikan elemen-elemen psikologi kognitif dan behaviorisme. Pendekatan ini menyoroti eksplorasi pemahaman internal dan proses kognitif, sambil tetap memperhatikan observasi dan analisis perilaku secara eksternal. Secara singkat, psikobehavioristik berusaha menggabungkan aspek-aspek kognitif dan perilaku untuk memahami psikologi manusia. Menurut Edward Lee Thorndike, behaviorisme didefinisikan sebagai interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus mengacu pada perubahan lingkungan eksternal yang berperan sebagai pemicu untuk mengaktifkan proses biologis, sedangkan respons adalah setiap reaksi yang timbul akibat adanya stress (Gunawan & Karimah, 2022)

### **Tinjauan Kejahatan *Cyber* dalam Perspektif Behavioristik**

Perspektif psikobehavioristik dan kejahatan *cyber* melibatkan intelektual, pola pikir, dan perilaku individu yang terlibat dalam aktivitas kriminal di dunia maya. Penerapan aplikasi analisis perilaku psikologis dapat membantu menjelaskan faktor-faktor psikologis yang menjadi landasan permasalahan kesehatan *cyber*. Psikologis analisis perilaku dapat membantu menjelaskan faktor-faktor psikologis yang menjadi landasan permasalahan kesehatan *cyber*. Banyak aspek yang dapat dikaji dalam konteks kejahatan dunia maya melalui lensa analisis psikobehavioral termasuk motivasi finansial. Kejahatan dunia maya melalui lensa analisis psikobehavioral mencakup motivasi finansial, keinginan untuk memperoleh informasi pribadi atau hadiah, dan potensi ancaman terhadap aktivitas ilegal di lingkungan digital. Memahami motif, dorongan, dan pola pikir individu yang terlibat dalam tindakan kejahatan online, berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang psikologis dan perilaku yang dapat diamati (Shahbana, Farizqi, & Satria, 2020).

Kejahatan *cyber* mengacu pada berbagai aktivitas kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi jaringan, seperti komputer dan internet. Psikobehavior adalah metode mempelajari perilaku manusia dari sudut pandang psikologis dan faktor lingkungan. Hubungan antara kejahatan *cyber* dan perilaku psikologis dapat dipahami dengan memahami bagaimana faktor psikologis dan lingkungan mempengaruhi perilaku pelaku kejahatan *cyber*. Pengendalian diri yang buruk mungkin terkait dengan kejahatan *cyber*. Selain itu, teori-teori kriminologi seperti teori diskriminasi sosial dan kontrol sosial juga dapat digunakan untuk menganalisis kejahatan *cyber*. Oleh karena itu, perilaku psikologis dapat memberikan wawasan

pengetahuan penting untuk memahami dan memecahkan kejahatan *cyber* (Permana & Deliana, 2014).

### **Dampak Kejahatan Cyber**

(Herlina & Husada, 2019) Kejahatan *cyber* banyak sekali memiliki dampak pada diri seseorang, diantaranya sebagai berikut :

- a. Dampak negatif memainkan perjudian online menjadi kebiasaan yang mempengaruhi sikap remaja secara relevan dalam konteks pelanggaran hukum pada tingkat sedang.
- b. Sulitnya meluangkan waktu untuk keluarga.
- c. Kecanduan yang terus berlanjut.
- d. Malas bergaul dengan masyarakat atau teman sebaya.
- e. Jika mengalami kekalahan maka mereka akan kehilangan uang yang telah dikeluarkannya.
- f. Lalai akan kewajiban beribadahnya sebagai umat muslim.
- g. Pemborosan terhadap ekonomi.
- h. Mendorong untuk terlibat dalam praktik penggelapan uang.
- i. Pikiran menjadi kacau karena dipengaruhi oleh harapan-harapan yang tidak nyata.
- j. Munculnya dorongan untuk melakukan tindak kejahatan untuk mendapatkan uang.
- k. Merasa mudah tersinggung.
- l. Badan menjadi lesu karena kurangnya waktu istirahat.
- m. Munculnya sikap spekulatif.
- n. Menyebabkan stress jika mengalami kekalahan.
- o. Kepribadiannya menjadi labil.

### **Edukatif**

Dalam kajian ini yang dimaksudkan adalah maraknya judi online pada saat ini dikalangan remaja sudah menjadi kebiasaan normal yang dilakukan. Peristiwa ini muncul disebabkan oleh pengaruh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat atau remaja yang sangat mudah terpengaruh oleh teman atau lingkungannya yang sudah merasakannya nikmatnya bermain judi online terlebih dahulu. Padahal di Indonesia dan didalam agama Islam hukum berjudi adalah dilarang . Pada saat ini judi online tidak hanya beredar dikalangan remaja melainkan dikalangan orang tua karena mereka menganggap bahwa mendapatkan uang dengan judi online itu lebih mudah karena tidak perlu lagi

berpanas-panasan dibawah teriknya sinar matahari yang panas, namun para remaja dan orang tua tidak memikirkan resiko yang akan dialaminya dari permainan judi online yang dapat merusak dirinya sendiri dan lingkungan yang ada disekitarnya, selain itu judi online juga dapat membuat pelakunya mengalami kecanduan karena penasaran oleh tantangan yang akan datang selanjutnya jika kita pernah menang dalam memainkan judi online yang kemudian dapat menghabiskan uang pelaku judi tersebut dengan nominal yang tidak sedikit (Fakhriansyah & Alwi, 2022).

### **Persuasif**

Kejahatan judi online yang terjadi dikalangan masyarakat dan remaja terdiri dari berbagai unsur seperti orang tua maupun anak muda. Ini memainkan peran penting dalam mengendalikan semua aktivitas bermuatan negatif. Kontrol sosial dilakukan melalui internalisasi nilai dan norma masyarakat serta berbagai inisiatif yang dapat terjadi melalui keterlibatan seluruh elemen terutama keluarga. Bahkan, kontrol sosial disebut juga sebagai teknik pengendalian yang tujuan utamanya adalah menciptakan ketertiban. Terkait perjudian online, masyarakat mengatur ajakan dan pencegahan dengan berbagai cara, caranya yaitu dengan melibatkan:

#### **1. Tokoh masyarakat**

Di dalam kehidupan bermasyarakat, terdapat rasa solidaritas dan penghargaan yang besar terhadap tokoh masyarakat yang berpengaruh. Urusan keamanan dan ketertiban dipercayakan kepada mereka, karena mereka memiliki daya tarik kekuasaan dan wewenang. Memberikan kenyamanan dengan hal-hal positif seperti melakukan kebaikan terhadap sesama. Memberikan motivasi kepada pengguna judi online bahwa judi online itu dapat mengganggu kesejahteraan serta merusak masa depan para remaja. Uang yang telah dikeluarkan untuk bermain judi online bisa digunakan untuk investasi pendidikan, karir, atau rencana untuk kedepannya.

#### **2. Keluarga**

Pengendalian juga terjadi melalui sistem kekeluargaan melalui transmisi nilai cinta kasih dan pendidikan. Akan tetapi, kontrol terhadap faktor lingkungan terdekat dianggap seperti fundamental yang masih minim. Meskipun sebagai lembaga yang sangat mendasar, lingkungan terdekat memegang tugas yang mendasar pada pengawasan kegiatan sosial. Sebuah lingkungan terdekat setidaknya terdiri dari beberapa bagian prinsip dasarnya mencakup cinta, kewajiban, dan kepedulian. Elemen tersebut, jika diterapkan dan dijalankan dengan benar, merupakan metode pengendalian yang baik. Serta keluarga harus mendorong

atau memberi motivasi yang kuat untuk mendukung kegiatan positif yang dilakukan oleh anak-anaknya, dengan tetap mengontrolnya (Susanti, 2021).

### **Motivasi**

Kita mengetahui dampak dari perjudian sangatlah banyak, contohnya seperti kerugian atas kekalahannya dalam berjudi dengan jumlah tidak sedikit, menyebabkan memiliki musuh atau menjadi bermusuhan dengan rekan, kehilangan kepercayaan dari anggota keluarga, serta keadaan psikis yang tidak baik. Sehingga dari beberapa pemain judi yang memilih berhenti, ia dapat merasakan kembali kasih sayang keluarganya dan jauh dari keadaan psikis yang tidak baik. Memberikan motivasi kepada teman yang sudah kecanduan judi online untuk melakukan kegiatan yang positif, dukungan dan motivasi ini mungkin sangat diperlukan didalam pertemanan karena dapat mengajak pada kebaikan. Selain remaja bisa mengontrol dirinya kembali, teman juga dapat membantu memberikan perubahan pada temannya. (Arrasyd, Pardede, & Azis, 2023).

### **Sugestif**

Bentuk perjudian tidak ada habisnya, namun intinya sama, yaitu taruhan yang memungkinkan pemainnya menang dan kalah. Kesenangan atau kerugian, sangat mudah mendapatkan atau kehilangan kekayaan. Kita bisa memahami setidaknya 10 peringatan dari Allah SWT melalui firman-firmannya yang diturunkan pada kalamullah yang berkaitan dengan judi, bahwa orang-orang tersebut tidak boleh ikut serta dalam perjudian ini, dan semua itu berbahaya serta tidak ada kebaikan didalamnya. Judi hanya akan menyebabkan kerugian besar bagi diri pemainnya sendiri dan orang lain. Perjudian adalah tindakan setan. Oleh karena itu, apabila individu telah memahami jika perjudian adalah perbuatan iblis, pahamiilah jika iblis itu hanya akan mengunjungi kamu, dengan pengecualian akan datang hanya untuk menipu, membohongi, dan menciptakan permusuhan di antara kamu dan saudaramu (Abdullah, 2022).

## **KESIMPULAN**

Dari kajian yang sudah dibahas dapat disimpulkan bahwa pengenalan teknik perubahan perilaku dalam konseling behavior efektif dalam mengatasi kecanduan bermain judi online. Konseling behavior diterapkan dengan teknik perubahan perilaku yang melibatkan kontrol sosial melalui rangsangan hadiah dan hukuman. Hadiah dapat diserahkan sebagai apresiasi yang membanggakan dari kajian ini. Lalu subjek segera menerima imbalan jika mampu menahan diri dari perjudian online. Selanjutnya jika subjek tidak dapat mengontrol diri saat ingin memainkan judi online, maka akan ditetapkan hukuman atau sanksi untuk dampak negatifnya. Selain itu berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi akan menjadikan peranan yang sangat penting sehingga dibutuhkan oleh masyarakat di dunia (Gunawan &



Karimah, 2022). Dengan perkembangan ini, teknologi informasi secara bertahap ikut berperan untuk mengubah perilaku masyarakat dan masyarakat di seluruh dunia. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan pembatasan masyarakat dan mengakibatkan pergeseran masyarakat yang besar.

## REFERENSI

- Abdullah, A. (2022). Judi dan Bahayanya. *Liwaul Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah dan Masyarakat Islam*, 2(12), 127-143.
- Andi, H., Heru, A, A. R., & Ramli, M. (2019). Judi Online di Kalangan Remaja. *Hasanuddin Journal Of Sociology ( HJS )*, 1, 7.
- Arditha, H. A. (2023). Affiliator Judi Online dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. *ALADALAH: Jurnal Polotik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 4(1), 01-08.
- Arrasyd, H., Pardede, N., & Azis, A. (2023). Dampak Negatif Bermain Judi terhadap Pelaksanaan Pengamalan Beragama Remaja di Desa Salambue Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 1(8), 115-121.
- Butarbutar, R. (2023). Kejahatn Siber terhad ap Individu: Jenis, Analisis, dan Perkembangannya. *Technology and Economics Law*, 2(2), 229-317.
- Cinthya, N., & Wati, R. (2020). Fenomena Sastra Cyber: Trend Baru Sastra dalam Masyarakat Modern di Indonesia. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(3), 1-6.
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi Bahaya Judi Online kepada Remaja. *Seminar Nasional pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 1(2), 1-4.
- Gunawan, P., & Karimah, R. S. (2022). Memahami Teori Belajar Behavioristik dan Implemementasi dalam Pembelajaran. *Asaatidzah: Jurnal Ilmiah Agama Islam*, 1(2), 90-98.
- Herlina, M., & Husada, S. (2019). Dampak Kejahatan Cyber dan Informasi Hoax terhadap Kecemasan Remaja di Media Online. *Promedia*, 2(5), 89-110.
- Kusumaningsih, R., & Suhardi. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(4), 1-10.
- Makarim S, A. A., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJLC)*, 3(3), 180-189.

- Manurung, H. A., Warno, N. D., & Setityono, J. (2016). Analisis Yuridis Kejahatan Pornografi (Cyberporn) sebagai Kejahatan Transnasional. *Diponegoro Law Journal*, 5, 7.
- Martias. (2023). Strategi dalam Menghadapi Judi Online di Kalangan Masyarakat. *Masyarakat Madani*(8), 49-51.
- Meswari, A. S., & Matnur, R. (2023). Dampak dari Judi Online terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 5(2), 6-9.
- Permana, J., & Deliana, S. M. (2014). Perilaku Judi Kupon Togel pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Instuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 80-83.
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 1(9), 24-31.
- Susanti, R. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan. *Etnoreflika: Jurnal Sosial dan Budaya*, 1(10), 130-143.
- Tobing, M. S., Wulandari, U., & Raihana. (2023). Tinjauan terhadap Modus-Modus dalam Hukum Cyber Crime. *Jurnal Hukum dan Sosial Politik*, 2(1), 60-67.
- Widowaty, Y. (2023). Analisis Viktimologi terhadap Tindak Pindana Judi Online di Indonesia. *Artikel Jurnal*, 2, 6-12.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.