

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKUPEMBUAT KONTEN PERJUDIAN ONLINE BERBASIS *LIVE STREAMING*

Oleh : Ahmad Ghifari Alhasani. ¹Ridwan², Reine Rofiana²

¹ Alumni Fakultas Hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

² Dosen Fakultas Hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: ahmadghifarialhasani@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to find out about live streaming-based online gambling content in criminal law and to find out the criminal liability of the perpetrators of live streaming-based online gambling content. This research method uses normative juridical research methods, with the research specifications used are the statutory approach, the news approach regarding online gambling and the case approach. The data source used is secondary data which consists of primary, secondary and tertiary legal materials, with literature study data collection techniques. The results of the research obtained are that online gambling content in criminal law is a criminal offense because it fulfills the elements of a criminal offense and there are regulations regarding gambling located in Articles 303 and 303bis of the Criminal Code, Article 426, Article 427 of Law No. 1 of 2023 and Article 27 paragraph (2) of the ITE Law. As for criminal liability regarding online gambling content creators, it is still arguably quite a few who can be held accountable.

Keywords: *Liability, Online Gambling Content, Live streaming*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai konten perjudian online berbasis *live streaming* dalam hukum pidana serta untuk mengetahui pertanggungjawaban pidana pelaku pembuat konten perjudian online berbasis *live streaming*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, dengan spesifikasi penelitian yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan, pendekatan berita mengenai perjudian online dan pendekatan kasus. Sumber data yang digunakan adalah data sekunder yang didalamnya terdiri dari bahan hukum primer, sekunder dan tersier, dengan teknik pengumpulan data studi pustaka. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu konten perjudian online dalam hukum pidana termasuk tindak pidana karena memenuhi unsur-unsur tindak pidana dan ada peraturan tentang perjudian terletak pada Pasal 303 dan 303bis KUHP, Pasal 426, Pasal 427 UU No 1 Tahun 2023 dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Sedangkan untuk pertanggungjawaban pidana mengenai pembuat konten perjudian online ini masih dibilang cukup sedikit yang dapat dimintai pertanggungjawaban.

Kata Kunci : *Pertanggungjawaban, Konten Perjudian Online, Live streaming*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat hidup dan berinteraksi. Kini, teknologi informasi dan komunikasi yang diakses melalui perangkat mobile memengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti sosial, ekonomi, budaya, dan keamanan. Namun, perkembangan ini juga membawa dampak negatif, termasuk peningkatan kejahatan *cybercrime*. Istilah *cybercrime* merujuk pada suatu tindakan kejahatan yang berhubungan dengan dunia maya (*cyberspace*) dan tindakan kejahatan yang menggunakan internet.¹

Salah satu dampak negatifnya adalah maraknya perjudian online. Meskipun perjudian sudah ada sejak zaman kuno, teknologi membuatnya dapat diakses secara global. Perjudian online menarik berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan ibu rumah tangga, karena kemudahannya diakses. Menurut Indra Prasetya, kerugian besar seringkali dialami oleh pemain yang kalah, mendorong mereka untuk mencari modal kembali dengan cara yang melanggar peraturan, seperti melakukan pencurian, pemerasan, atau penipuan.²

Perjudian online juga memiliki dampak psikologis yang serius. Menurut dr. Fong, menyamakan kecanduan judi dengan kecanduan narkoba karena dapat mengubah otak dan perilaku seseorang. Banyak orang yang berharap mendapatkan keuntungan besar tanpa usaha keras, tetapi pada kenyataannya, banyak yang mengalami kerugian finansial dan kecanduan.³

Konten creator menurut Devi Lianovanda membuat beragam konten edukatif atau menghibur seperti foto, video, podcast, dan digital art untuk platform media sosial. Diperlukan skill khusus seperti riset, manajemen waktu, SEO, copywriting, fotografi, dan editing untuk menjadi konten kreator.⁴ Sementara konten kreator perjudian ilegal fokus pada permainan judi dalam *live streaming* tanpa editing, melanggar hukum di Indonesia dengan penyebaran situs perjudian. Para pembuat konten atau konten kreator menjadikan perjudian online sebagai subjek konten, terutama melalui *live streaming*. Mereka menggunakan platform media sosial untuk mempromosikan situs perjudian dan menarik minat penonton dengan janji keuntungan besar dengan modal kecil.

Pemerintah berupaya untuk memblokir situs perjudian online, namun masih sulit menangani secara efektif karena ketika satu situs ditutup,

¹ Adik Nur Luthiya, Benny Irawan, Rena Yulia “Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Pengaturan Pencurian Data Pribadi Sebagai Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Dan Informasi, Jurnal Hukum Pidana Dan Kriminologi, Vol 02 No 02 Edisi Oktober 2021 hlm 18, DOI : <https://jurnalmahupiki.org/ojs/index.php/jhpk/article/view/43/20>

² Indra Prasetya Panjaitan. “Pertanggungjawaban pidana pelaku yang tanpa hak membuat dapat diakses informasi dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian (STUDI PUTUSAN No.794/Pid.Sus/2018/Pn.Mdn)”, Jurnal Universitas HKBP Nommensen, 17 Oktober 2019.hlm 4.

³Linda Hasibuan, “Yang terjadi pada otak ketika sudah kecanduan judi online”, <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20231018094545-33-481498/ini-yang-terjadi-di-otak-ketikasudah-kecanduan-judi-online>, dikunjungi pada Minggu 29 Oktober 2023, pukul 21.24 WIB

⁴ Devi Lianovanda, “ Apa Itu Content Creator ? Ini Pengertian, Tugas, dan Skill Yang Dibutuhkan <https://blog.skillacademy.com/apa-itu-content-creator#:~:text=Content%20Creator%20adalah%20orang%20yang,%2C%20digital%20art%2C%20dan%20lainnya>. dikunjungi pada 2 agustus 2023 pukul 17.10 WIB.

muncul situs lain dengan cepat. Kerugian akibat perjudian online di Indonesia mencapai triliunan rupiah per tahun. Polisi menangkap beberapa pelaku perjudian online, tetapi penindakan hukum terhadap konten perjudian online belum optimal, sehingga menyebabkan kurangnya efek jera terhadap pelaku kejahatan ini. Menurut Ridwan pemerintah mempunyai peran penting Dimana pemerintah harus menjadi lokomotif bagi perlindungan dan kesejahteraan rakyatnya.⁵

Beberapa undang-undang di Indonesia, seperti UU ITE, telah mengatur tentang pelarangan perjudian online. Namun, penegakan hukum dan penanganan terhadap konten perjudian online masih menjadi perdebatan dan perhatian masyarakat. Upaya penegakan hukum diharapkan untuk memberikan efek jera kepada pelaku kejahatan dan mencegah masyarakat dari terjerumus ke dalam perjudian online.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan menelaah teori hukum, asas hukum, dan peraturan perundang-undangan melalui kepustakaan, termasuk studi kasus. Metode penelitian ini memerlukan ketelitian dalam mengungkap kasus, baik individu maupun kelompok. Sumber data terbagi menjadi data primer, skunder, dan tersier. Data primer berasal dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang No 1 tahun 2023 tentang perjudian dan Undang-Undang No 19

tahun 2016 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik. Data skunder diperoleh dari buku, jurnal hukum, pendapat ahli, dan hasil penelitian terkait. Pengumpulan data dilakukan melalui penelitian kepustakaan dengan membaca buku, artikel, jurnal hukum, perundang-undangan terkait dan wawancara. Penelitian ini bersifat kualitatif, dengan analisis data kualitatif yang rinci dan sistematis. Hasil analisis ditarik dalam bentuk kesimpulan deduktif yang mencakup permasalahan dan tujuan penelitian.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Konten Perjudian Online Berbasis *Live Treaming* Dalam Hukum Pidana

Penelitian ini menyoroti permasalahan seputar konten perjudian online yang menjadi bahan pertimbangan dalam hukum pidana, terutama sejauh mana konten perjudian dapat dikategorikan sebagai tindak pidana, konsep "konten" merujuk pada teks, dokumen, atau bentuk apapun dari suatu informasi atau komunikasi yang disajikan melalui media, seperti tulisan, gambar, suara, atau video. Sementara itu, konten *live streaming* merupakan video dan audio yang dibuat secara langsung melalui internet, memungkinkan interaksi langsung antara pembuat dan penonton.

Di sisi lain, perjudian online melibatkan taruhan uang dengan aturan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku, menggunakan perangkat elektronik dengan akses internet sebagai medianya, pembuat konten berbasis *live streaming* atau host streamer memiliki peran dalam menjelaskan detail produk kepada penonton yang menyaksikan siaran langsung. Fenomena pemasaran

⁵ Ridwan, "Peran Lembaga Pendidikan Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi Di Indonesia", Jurnal Dinamika Hukum, Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman, Vol 12 No 3 September 2012, hlm 548. DOI :<http://dx.doi.org/10.2884/1.jdh.2012.12.3.126>

daring melalui *live streaming* sedang populer di berbagai platform e-commerce yang memanfaatkan internet dan media sosial.

Namun, masalah timbul ketika promosi melalui siaran langsung di platform media sosial tersebut terkait dengan konten perjudian online. Host streamer tidak hanya bermain judi secara langsung tetapi juga mempromosikan permainan tersebut kepada ribuan hingga jutaan penonton. Host streamer melakukan berbagai cara, seperti memberikan deposit awal atau menggunakan pakaian *sexy* dan topeng menarik untuk menarik minat penonton. Permainan yang sering ditampilkan dalam *live streaming* adalah slot online karena permainan ini yang paling mudah untuk dilakukan, dan terkadang host mendapat dukungan finansial dari penonton melalui donasi online.

Penyebaran konten judi online melalui *live streaming* tidak hanya terbatas pada platform sosial media tetapi juga melalui pesan instan seperti SMS dan WhatsApp, menawarkan situs perjudian dengan iming-iming keuntungan tinggi. Saat ini, belum ada penegakan hukum secara tegas terkait konten perjudian online dalam *live streaming* meskipun perjudian telah diatur dalam KUHP. Pertimbangan hukum mengenai konten perjudian dalam *live streaming* menjadi krusial, karena secara teori hukum pidana, tindakan tersebut memenuhi unsur-unsur tindak pidana, seperti adanya kesalahan dan melanggar hukum.

Para pelaku pembuat konten perjudian online dengan sengaja memproduksi siaran yang melibatkan judi, mengetahui konsekuensi melanggar hukum yang berpotensi membawa masyarakat terlibat dalam perjudian, sekaligus mengatur hukum pidana Indonesia yang ada. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menjadi aturan penting

dalam hal ini, menyatakan bahwa mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat menjadi dasar penuntutan pidana.

Dalam keseluruhan, pengaturan hukum terkait konten perjudian online dalam *live streaming* memperlihatkan adanya potensi tindak pidana yang melanggar hukum Indonesia. Namun, penegakan hukum dalam kasus semacam ini masih menjadi isu yang kompleks dan memerlukan pendalaman serta pertimbangan yang lebih mendalam dari berbagai pihak.

B. Pertanggungjawaban Pidana Pembuat Konten Perjudian Online Berbasis *Live Streaming*

Konten perjudian online berbasis *live streaming* melibatkan kegiatan dimana penyelenggara konten perjudian mengiklankan layanannya melalui *live streaming* yang disaksikan oleh banyak orang. Meskipun Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) tidak secara eksplisit mengatur perjudian online, Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP secara umum mengatur tindak pidana perjudian, termasuk penawaran, partisipasi, dan penggunaan kesempatan perjudian. Pasal 303 KUHP mencakup perbuatan seperti menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, turut serta dalam perusahaan perjudian, dan menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian. Sedangkan Pasal 303 bis KUHP mengatur penggunaan kesempatan berjudi tanpa izin, serta partisipasi dalam permainan judi di tempat umum tanpa izin.

Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memberikan dasar hukum terkait perjudian online. Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa setiap orang yang

dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses informasi elektronik dengan muatan perjudian dapat dikenai pidana. UU ITE menegaskan pertanggungjawaban pidana individu dan korporasi. Sementara itu, Undang-Undang No 1 Tahun 2023 tentang Perjudian menetapkan sanksi pidana untuk tindak perjudian tanpa izin, termasuk penawaran, partisipasi, dan penggunaan kesempatan judi. Pelanggar dapat dikenai pidana penjara dan/atau denda, dengan pidana tambahan berupa pencabutan hak jika tindak pidana dilakukan dalam menjalankan profesi.

Berdasarkan peraturan diatas, ketiga undang-undang tersebut, yaitu KUHP, UU ITE, dan Undang-Undang No 1 Tahun 2023, memberikan dasar hukum yang cukup kuat untuk menanggapi perjudian online, baik dari sudut pandang individu maupun korporasi.

Perjudian adalah suatu permainan yang memakai taruhan atau bayaran, yang harus diadakan dengan melibatkan beberapa pihak yang satu dengan pihak yang lain, yang pihak yang satu menang dan pihak yang lain harus kalah dengan maksud mendapatkan sesuatu dari pihak yang kalah, apabila taruhan atau bayaran itu tidak diadakan, maka permainan tersebut belum dapat dikatakan perjudian. Berbeda dengan keterangan yang diberikan oleh Septia, Ridwan, Aliyth yang menyatakan bahwa seseorang yang menyuruh melakukan tindak pidana perjudian online atau pembuat konten perjudian online dapat dimintai pertanggungjawaban dan dikenai sanksi pidana berdasarkan Pasal 303 ayat (1) ke -2 KUHP dan/atau Pasal 27 ayat (2) UU ITE, Undang-Undang No 1 Tahun

2023 tentang Perjudian.⁶ Sejalan dengan Reine Rofiana yang menjelaskan pembuat konten perjudian dapat diminta pertanggungjawaban pidana nya karena perjudian suatu perbuatan yang melanggarnatau menimbulkan keadaan yang dilarang.⁷

Tindak pidana perjudian online dan pembuat konten perjudian online dalam media sosial yang mengandung unsur judi online. Dapat disimpulkan bahwa penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online berbasis *live streaming* sudah dilakukan sesuai dengan aturan yang berlaku saat ini, namun belum secara optimal.

Dalam penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE terhadap para pelaku pembuat konten perjudian online yang dijelaskan oleh Masyhuri selaku praktisi hukum di pengadilan negeri Lampung, adalah sebagai langkah yang tepat, meskipun tidak semua para pelaku dapat ditangkap dan para pemain dan bandar yang tertangkap hanya diberikan sanksi yang ringan bahkan tidak ditindak lanjuti ke pengadilan, yang kemudian diberikan peringatan dan kemudian akhirnya dibebaskan. Hal ini mungkin menjadi penyebab kenapa tindak pidana perjudian sulit untuk diberantas sampai pada akhirnya. Seharusnya para pelaku pembuat konten perjudian online berbasis *live streaming* dapat diberikan hukuman yang lebih berat, mengingat dampaknya yang

⁶ Septia Novandie, Ridwan, Aliyth Prakasa, "Pertanggungjawaban Pidana terhadap Mucikari dan Perlindungan Hukum Anak Korban Pekerja Seksual (Studi Putusa Nomor 327/Pid.Sus/Pn.Bgl) Yustisia Tirtayasa: Jurnal Tugas Akhir, Vol.2 No 3, (Desember 2022) hlm 189 DOI: <http://dx.doi.org/10.51825/yta.vli2>

⁷ Reine Rofiana, "Legal Review of Corporate Crime Against Sanctions as Substitute for Fines (District Court of Serang, Banten, Indonesia)", Jurnal Nurani Hukum:Jurnal Hukum, Vol 5 No 2, December 2022 hlm 141 DOI: <https://dx.doi.org/10.51825/nhk.v5i2.14026>

ditimbulkan dari konten ini sangat merusak kehidupan bermasyarakat pada saat ini ataupun pada masa yang akan datang. Menurut Ridwan apabila terdapat ketidak seriusan dalam penanganan atau penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online, maka hukum tidak lagi dapat dijadikan pijakan bagi masyarakat dalam berinteraksi sosial, dan hukum pidana tidak dapat lagi menjalankan fungsi dan tujuannya dengan baik.⁸

Penegakan hukum dan pemberian sanksi yang tepat kepada para pelaku perjudian online dapat memberikan efek jera dan memberikan keamanan serta ketertiban dalam kehidupan masyarakat. Dalam upaya pemberantasan perjudian online, pemerintah juga harus melakukan kerjasama dengan berbagai pihak, termasuk lembaga internasional untuk menangani tindak pidana konten perjudian online karena menjadi tindak pidana lintas negara. Hal ini perlu dilakukan mengingat sifat perjudian online yang tidak mengenal batas negara. Kerjasama antar negara dapat dilakukan untuk memastikan bahwa para pelaku perjudian online tidak dapat berkeliaran bebas di negara lain setelah diberikan sanksi di satu negara.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Konten Judi Online sebagai Tindak Pidana Dunia Maya (Cybercrime):
 - Konten judi online berbasis *live streaming* termasuk dalam kategori tindak pidana cybercrime dengan dampak negatif yang luas dan berbahaya.

- Pengaksesan yang tidak terbatas menjadikan tindak pidana ini lintas negara.
 - Negara Indonesia telah mengatur tentang pelanggaran tindak pidana judi online melalui Pasal 303, Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 426, Pasal 427 Undang-undang No 1 Tahun 2023, dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Pertanggungjawaban Pembuat Konten Perjudian Online:
 - Peraturan perundang-undangan telah mengatur tentang pertanggungjawaban pembuat konten perjudian online yang melakukan tindak pidana.
 - Pembuat konten judi online dapat diimintakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan beberapa peraturan, dengan unsur-unsur seperti:
 - Memberi kesempatan main judi sebagai pencaharian.
 - Mengadakan atau memberi kesempatan berjudi kepada umum.
 - Turut serta dalam permainan judi sebagai pencaharian.
 - Pidana dapat diterapkan pada pelaku tindak pidana, penganjur, atau orang yang tanpa hak mendistribusikan informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.
 3. Konten judi online berbasis *live streaming* merupakan tindak pidana cybercrime yang diatur oleh berbagai undang-undang di Indonesia. Pembuat konten perjudian online dapat dikenai pertanggungjawaban pidana jika melanggar ketentuan yang telah diatur dalam hukum terkait.

⁸ Ridwan, "Membangun Integritas Penegak Hukum Bagi Terciptanya Penegakan Hukum Pidana Yang Berwibawa", Jurnal Media Hukum, Vol 19 No 1 2012, hlm 88 DOI : <https://doi.org/1018196/jmh.v19i1.1978s>

B. Saran

1. Peningkatan Kesadaran Hukum dan Edukasi Masyarakat: Memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat, terutama pemain dan pembuat konten judi online, tentang hukum yang mengatur kegiatan perjudian online. Penyuluhan yang jelas dan informasi mengenai konsekuensi hukum dari aktivitas tersebut sangat penting.
2. Pengawasan Ketat dan Pengembangan Solusi Teknologi: Pemerintah dan lembaga terkait harus meningkatkan pengawasan terhadap konten-konten yang berpotensi mengandung perjudian online dengan bantuan teknologi. Pengembangan teknologi untuk memblokir akses ke situs judi ilegal dan memantau konten perjudian online perlu terus ditingkatkan guna mengurangi ketersediaan dan aksesibilitas bagi masyarakat. Serta kolaborasi antar negara dalam hal penanganan tidak pidana perjudian online sangat penting. Kerja sama internasional dapat memperkuat Upaya penegakan hukum dan mempersempit ruang gerak pelaku kejahatan ini.
3. Pendekatan ini mempertimbangkan pendidikan hukum dan kesadaran masyarakat sejalan dengan pengembangan teknologi untuk membatasi akses ke konten ilegal, menjadikan kerjasama lintas sektor antara pemerintah, lembaga teknologi, dan masyarakat sebagai solusi yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA**JURNAL**

Adik Nur Luthiya, Benny Irawan, Rena Yulia "Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Pengaturan Pencurian Data Pribadi Sebagai

Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Dan Informasi, Jurnal Hukum Pidana Dan Kriminologi, Vol 02 No 02 Edisi Oktober 2021.

DOI :
<https://jurnalmahupiki.org/ojs/index.php/jhpk/article/view/43/20>

Indra Prasetya Panjaitan. "Pertanggungjawaban pidana pelaku yang tanpa hak membuat dapat diakses informasi dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian (STUDI PUTUSAN No.794/Pid.Sus/2018/Pn. Mdn)", Jurnal Universitas HKBP Nommensen, 17 Oktober 2019.

DOI:
<http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/3205>

Reine Rofiana, "Legal Review of Corporate Crime Against Sanctions as Substitute for Fines (District Court of Serang, Banten, Indonesia)", Jurnal Nurani Hukum:Jurnal Hukum, Vol 5 No 2, December 2022

DOI:
<https://dx.doi.org/10.51825/nhk.v5i2.14026>

Ridwan, "Peran Lembaga Pendidikan Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi Di Indonesia", Jurnal Dinamika Hukum, Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman, Vol 12 No 3 September 2012, hlm 548.

DOI:<http://dx.doi.org/10.2884/1.jdh.2012.12.3.126>

Ridwan, "Membangun Integritas Penegak Hukum Bagi Terciptanya Penegakan Hukum Pidana Yang Berwibawa", Jurnal Media Hukum, Vol 19 No 1 2012.

DOI : <https://doi.org/1018196/jmh.v19i1.1978s>

Septia Novandie, Ridwan, Aliyth Prakasa, “Pertanggungjawaban Pidana terhadap Mucikari dan Perlindungan Hukum Anak Korban Pekerja Seksual (Studi Putusa Nomor 327/Pid.Sus/Pn.Bgl) Yustisia Tirtayasa: Jurnal Tugas Akhir, Vol.2 No 3, (Desember 2022)

DOI: <http://dx.doi.org/10.51825/yta.vli2>

PERATURAN UNDANG-UNDANG

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang No 1 Tahun 2023
Tentang perjudian

Undang_Undang Informasi Transaksi
Dan Elektronik

SUMBER LAIN

Linda Hasibuan, “Yang terjadi pada otak ketika sudah kecanduan judi online”,
<https://www.cnbcindonesia.com/ifestyle/20231018094545-33-481498/ini-yang-terjadi-di-otak- ketika-sudah-kecanduan-judi-online, dikunjungi pada Minggu 29 Oktober 2023, pukul 21.24 WIB>

Devi Lianovanda, “ Apa Itu Content Creator ? Ini Pengertian, Tugas, dan Skill Yang Dibutuhkan
<https://blog.skillacademy.com/apa-itu-content-creator#:~:text=Content%20Creator%20adalah%20orang%20yang,%2C%20digital%20art%2C%20dn%20lainnya. dikunjungi pada 2 agustus 2023 pukul 17.10 WIB.>