



Sosialisasi Hukum Akibat Hukum Dan Upaya Pencegahan Judi *Online* Pada Remaja

Legal Socialization Of Legal Consequences And Efforts To Prevent Online Gambling In Teenagers

Suriani Suriani¹, Aldi Pratama Situmorang², Juliana Mangunsong³, Nurul Akmal⁴, Patria Sahdan⁵

¹⁻⁵Program studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Asahan, Kisaran, Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: surianisiagian02@gmail.com¹, aldipratamasitumorang8@gmail.com², julimangunsong3@gmail.com³, nurulakmal2305@gmail.com⁴, patriasahdan2@gmail.com⁵

Article History:

Received: Januari 14, 2024;

Accepted: Februari 16, 2024;

Published: Februari 29, 2024

Keyword: *legal socialization, online gambling, students, legal implications, legal implications*

Abstract. *This study aims to investigate the role of legal socialization at Vocational High School (SMK) Taman Siswa Kisaran in preventing online gambling practices among adolescents, as well as to understand the legal implications that adolescents may face when involved in such activities. The research method employed is a qualitative approach, gathering data through interviews with teaching staff, students, and legal experts, along with observation of the legal socialization activities conducted at the school. The findings indicate that SMK Taman Siswa Kisaran has implemented various legal socialization activities, including workshops, seminars, and extracurricular activities, to enhance students' understanding of the legal consequences of online gambling. However, challenges in the implementation of legal socialization were identified, such as resource constraints and lack of support from relevant parties. Potential legal repercussions for adolescents include criminal penalties, fines, and long-term consequences related to criminal records. Therefore, this study highlights the importance of the school's role in disseminating information about the laws related to online gambling to adolescents, emphasizing the need for greater support from the school, government, and other relevant institutions to enhance prevention efforts. The implications of this research include the development of more effective legal socialization strategies and the necessity for collaborative efforts among various stakeholders to address the issue of online gambling among adolescents. Thus, this study underscores the urgency and relevance of prevention efforts against online gambling practices among adolescents through legal socialization approaches in the educational environment.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki peran sosialisasi hukum di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Taman Siswa Kisaran dalam mencegah praktik judi online di kalangan remaja, serta untuk memahami dampak hukum yang mungkin dihadapi oleh remaja yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara dengan staf pengajar, siswa, dan ahli hukum, serta observasi terhadap kegiatan sosialisasi yang dilakukan di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMK Taman Siswa Kisaran telah melaksanakan berbagai kegiatan sosialisasi hukum, termasuk workshop, seminar, dan kegiatan ekstrakurikuler, untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsekuensi hukum dari praktik judi online. Meskipun demikian, ditemukan beberapa tantangan dalam implementasi sosialisasi hukum, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya dukungan dari pihak terkait. Dampak hukum yang mungkin dihadapi oleh remaja termasuk hukuman pidana, denda, dan konsekuensi jangka panjang terkait rekam jejak kriminal. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti pentingnya peran sekolah dalam menyampaikan informasi tentang hukum terkait judi online kepada remaja, serta menekankan perlunya dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait lainnya untuk meningkatkan efektivitas upaya pencegahan. Implikasi penelitian ini mencakup pengembangan strategi sosialisasi hukum yang lebih efektif, serta perlunya upaya kolaboratif antara berbagai pihak untuk mengatasi masalah judi online di kalangan remaja.

*Suriani Suriani, surianisiagian02@gmail.com

Dengan demikian, penelitian ini menggarisbawahi urgensi dan relevansi upaya-upaya pencegahan praktik judi online di kalangan remaja melalui pendekatan sosialisasi hukum di lingkungan pendidikan.

Kata Kunci: sosialisasi hukum, perjudian online, siswa/siswi, implikasi hukum, legal implications

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang, penggunaan teknologi telah menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia dan mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari (Ramadhan, 2019). Namun, sayangnya, kemajuan ini juga telah dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan kejahatan di dunia digital atau yang dikenal sebagai Judi telah menjadi permasalahan yang telah ada selama ribuan tahun dalam sejarah peradaban manusia, dan hal ini juga menjadi persoalan yang persisten di Indonesia, mulai dari praktik toto gelap (togel) hingga maraknya judi *online* saat ini (Aryani & Triwanto, 2021).

Sebagai kebiasaan buruk manusia, judi telah ada sejak zaman dahulu. Bagi sebagian orang, judi dianggap sebagai cara cepat untuk memperoleh kekayaan dengan menguji keberuntungan mereka. Seiring dengan perkembangan kebiasaan manusia, praktik judi juga berkembang, terutama dengan munculnya judi online yang menawarkan akses yang lebih mudah dan harapan untuk memperoleh uang secara instan jika berhasil menang. Dari segi psikologis, kecanduan judi online memiliki berbagai dampak negatif tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga pada kesehatan mental dan sosial seseorang. Orang yang mengalami kecanduan judi online mungkin mengalami depresi, stres, perasaan putus asa, hilangnya kontrol diri, bahkan bisa membahayakan diri sendiri dan orang lain. Dengan demikian, kecanduan judi online dapat memiliki dampak yang merugikan pada kesehatan mental seseorang, yang dikenal sebagai gambling disorder (Khabibatus dkk., 2022).

Kejahatan ini dapat dilakukan tanpa memperhatikan batas wilayah dan tidak memerlukan interaksi langsung antara pelaku dan korban. *Cyber crime* mencakup berbagai jenis kejahatan yang ditujukan pada komputer, jaringan komputer, pengguna komputer, serta merupakan bentuk modifikasi dari kejahatan tradisional yang kini dilakukan dengan menggunakan atau bantuan peralatan computer (Khabibatus dkk., 2022).

Semakin banyaknya situs judi *online* menunjukkan bahwa pemerintah menghadapi kesulitan dalam upaya pemblokiran situs tersebut, terutama dengan adanya perangkat VPN yang memudahkan akses bagi masyarakat. Perkembangan konten-konten negatif, seperti judi *online*, memberikan dampak yang tidak hanya dirasakan oleh individu yang terlibat, tetapi juga oleh masyarakat secara lebih luas (Susanti, 2021). Praktik judi *online* juga berpotensi memicu berbagai masalah kejahatan dan kriminalitas, seperti pencurian, perampokan, dan kekerasan

dalam rumah tangga. Ketika anak-anak dan remaja terlibat dalam judi *online*, hal ini dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar, prestasi akademik, dan perilaku menyimpang. Berbagai studi tentang fenomena judi *online* dan dampaknya, khususnya terhadap para pemain, cenderung menyoroti aspek negatifnya (E-issn dkk., 2023).

Pendidikan menjadi salah satu instrumen penting dalam upaya pencegahan dan penanggulangan masalah judi online di kalangan remaja. Sekolah, sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki peran yang krusial dalam memberikan pemahaman tentang hukum dan konsekuensi hukum dari praktik judi *online* kepada siswa. Oleh karena itu, sosialisasi hukum tentang akibat hukum dan upaya pencegahan judi *online* menjadi sangat relevan untuk diperkenalkan di lingkungan sekolah. Dalam konteks ini, SMK Taman Siswa Kisaran memiliki peran yang penting sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk melindungi dan mengedukasi siswa tentang bahaya judi *online*.

Melalui sosialisasi hukum, diharapkan siswa dapat memahami konsekuensi hukum yang mungkin mereka hadapi jika terlibat dalam praktik judi *online*, serta menyadari pentingnya mencegah dan menghindari keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas sosialisasi hukum di SMK Taman Siswa Kisaran dalam mengurangi praktik judi *online* di kalangan remaja. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menganalisis metode, strategi, dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi sosialisasi hukum di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi persepsi siswa terhadap bahaya judi *online* dan dampaknya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mencegahnya.

Dengan demikian, hasil penelitian akan memberikan gambaran tentang efektivitas sosialisasi hukum di SMK Taman Siswa Kisaran dalam mengurangi praktik judi online di kalangan remaja. Diharapkan hasil ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang upaya pencegahan praktik judi online di lingkungan pendidikan. Dari penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya sosialisasi hukum dalam pencegahan praktik judi online di kalangan remaja. Implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi pencegahan yang lebih efektif. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

METODE

Metode pelaksanaan dalam Sosialisasi kepada Siswa/Siswi ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan:
 - a. Melakukan audiensi kepada Kepala sekolah yang akan diberikan sosialisasi hukum.
 - b. Menentukan waktu dan tempat dimana sosialisasi akan dilakukan.
2. Tahap pelaksanaan:
 - a. Tim Sosialisasi melakukan sosialisasi hukum dengan memberikan materi tentang akibat hukum dan upaya pencegahan judi *online* pada remaja.
 - b. Anggota sosialisasi tersebut akan menjelaskan pengertian, jenis-jenis, dan sanksi tentang apa saja yang terjadi perjudian *online* tersebut.
3. Tahap akhir:
 - a. Tim memberikan kesempatan kepada siswa/siswi untuk bertanya dan berkonsultasi seputar materi yang disampaikan.
 - b. Memberikan cendramata kepada perwakilan siswa SMK Taman Siswa Kisaran. sebagai wujud bahwa telah diterima dan terlaksananya kegiatan sosialisasi hukum di SMK Taman Siswa Kisaran. yang telah sadar hukum dalam mengatasi perjudian *online* pada remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi kepada siswa/siswi yaitu dalam bentuk Sosialisasi hukum yang dilaksanakan di SMK Taman Siswa Kisaran. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2024 pada pukul 10.00 WIB s/d 12.00 WIB. Adapun yang hadir dalam kegiatan tersebut adalah Kepala Sekolah, Mahasiswa, serta siswa siswi SMK Taman Siswa Kisaran.

Pengabdian dalam bentuk Sosialisasi hukum ini dilaksanakan sebelumnya dengan melakukan observasi di SMK Taman Siswa Kisaran serta wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai masalah apa yang sedang terjadi di lingkungan SMK Taman Siswa Kisaran. Hasil dari Sosialisasi hukum ini menunjukkan bahwa masih kurangnya pengetahuan remaja tentang cara mengenai atau mengurangi perjudian online.

Pada penyampaian kata sambutan oleh Kepala Sekolah SMK Taman Siswa Kisaran merasa senang dan bangga kepada tim Sosialisasi Kelompok Akibat hukum dan pencegahan judi online pada remaja karena telah peduli dan mau melakukan perubahan besar terutama di SMK Taman Siswa Kisaran karena selama ini baru pertama kalinya mahasiswa memberikan materi dan melakukan Sosialisasi hukum tentang perjudian online bagi remaja. Adapun

harapan Bapak Kepala Sekolah dalam kegiatan ini dapat menambah wawasan kepada siswa/siswi tentang cara mengatasi perjudian online yang begitu marak akhir-akhir ini sehingga terciptanya remaja yang aman dan nyaman di lingkungannya masing-masing.

Selanjutnya dalam kegiatan Sosialisasi tersebut, cukupnya antusias para siswa/siswi yang telah mengikuti kegiatan tersebut karena setelah selesai pemaparan materi dilakukan, terdapat beberapa peserta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema Akibat Hukum Dan Upaya Pencegahan Judi Online Pada Remaja, yakni bagaimana tanggung jawab hukum jika seseorang melakukan perjudian online, selanjutnya yang diberikan oleh peserta adalah bagaimana peran orang tua dalam mengontrol remaja yang kecanduan bermain judi online.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa/siswi SMK Taman Siswa Kisaran untuk mencegah perjudian online dan agar tidak melakukan yang tidak baik.



Gambar. 1. Pemberian Cendra Mata Siswa/Siswi SMK Taman Siswa Kisaran



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Foto Bersama Siswa/Siswi SMK Taman Siswa Kisaran

PEMBAHASAN

1. Bahaya judi *online* bagi remaja

Judi online mengacu pada praktik perjudian yang dilakukan melalui platform internet. Dalam konteks ini, individu dapat memasang taruhan, bermain permainan kasino, atau berpartisipasi dalam aktivitas perjudian lainnya menggunakan perangkat komputer, ponsel pintar, atau perangkat elektronik lainnya yang terhubung ke internet. Perjudian online mencakup berbagai bentuk, termasuk taruhan olahraga, kasino online, poker online, taruhan balapan, dan bentuk perjudian lainnya yang dapat diakses.

Berikut adalah beberapa elemen yang terkait dengan pengertian judi online:

- a. Judi *online* memanfaatkan konektivitas internet.
- b. Platform judi *online* menyediakan berbagai permainan yang melibatkan unsur keberuntungan (permainan peluang) dan permainan yang memerlukan keterampilan, seperti poker.
- c. Judi *online* melibatkan penggunaan uang elektronik atau transaksi *online* untuk menempatkan taruhan, membuat deposit, atau menarik kemenangan.
- d. Banyak negara memiliki peraturan dan lisensi khusus untuk mengatur praktik perjudian *online*.
- e. Judi *online* mencakup berbagai bentuk perjudian, mulai dari taruhan olahraga hingga permainan kasino seperti mesin *slot*, *blackjack*, *roulette*, dan lainnya. Ini memberikan pemain beragam opsi untuk dipilih sesuai dengan preferensi mereka.

2. Jenis-jenis judi tidak *online*

- a. Roulet yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka), bila tebakannya jitu maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya.
- b. Black Jack atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, bila kartu sang bandar yang paling tinggi jumlahnya maka semua penjudi kehilangan taruhannya, dan sebaliknya bila bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu.
- c. Lotre buntut nalo yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomor nalo, pemasangan taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika pasangannya mengena, ia akan dibayar 65 kali uang taruhannya.
- d. Tekpo yaitu permainan dengan kartu domino, barang siapa mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya.
- e. Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada dibagian atas dadu, bila tebakannya sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu maka dinyatakan menang.
- f. Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar-gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah.
- g. Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.
- h. Okeh adalah permainan judi dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas.
- i. Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang.
- j. Togel merupakan bentuk permainan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar.
- k. Mahyong adalah sebuah permainan untuk empat orang yang berasal kecerdasan, kalkulasi, dan peruntungan. Tergantung pada variasi permainannya, faktor keberuntungan bisa kecil atau dominan.

1. Judi bola merupakan judi yang termasuk paling banyak disukai. Judi bola merupakan pertarungan antara menentukan pihak atau tim bola mana yang memenangi pertandingan sepak bola ataupun jenis pertandingan permainan bola lainnya.

3. Jenis-jenis judi online

Perjudian online telah menjadi fenomena yang mendominasi dunia digital, dengan beragam jenis permainan yang ditawarkan. Dari taruhan olahraga hingga kasino online, dari poker online hingga bingo dan lotere online, serta perjudian eSports hingga taruhan finansial, semua dapat diakses dengan mudah melalui platform online. Bahkan, taruhan politik dan judi live dealer telah menjadi bagian dari pasar perjudian yang berkembang pesat. Namun, di balik kemudahan aksesibilitas dan variasi permainan, terdapat risiko serius yang melekat, terutama bagi remaja dan individu rentan. Dampak negatifnya terlihat dalam berbagai aspek, mulai dari masalah kesehatan mental seperti kecanduan judi hingga dampak sosial yang merugikan, seperti penurunan motivasi belajar dan peningkatan risiko perilaku menyimpang.

Meskipun perjudian online menawarkan kesempatan untuk memenangkan uang dengan cepat, penting untuk diakui bahwa risikonya juga besar. Mengenali bahaya judi online dan mengambil langkah-langkah pencegahan yang sesuai menjadi sangat penting. Dengan melihat variasi jenis perjudian online dan dampak negatifnya, pendekatan pencegahan yang holistik, termasuk sosialisasi hukum di lingkungan pendidikan, menjadi semakin mendesak. Upaya pencegahan yang melibatkan kerjasama antara sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait lainnya dapat membantu mengurangi praktik judi online di kalangan remaja dan melindungi mereka dari konsekuensi yang merugikan.

4. Upaya Pencegahan Judi Online Pada Remaja

- a. Pendidikan dan Kesadaran: Pengembangan program pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang risiko perjudian online dan konsekuensinya
- b. Filtering dan Pembatasan Akses: Mendorong penggunaan alat dan teknologi seperti filter internet dan pembatasan akses yang dapat membantu mengontrol akses remaja terhadap situs perjudian online.
- c. Peran Keluarga: Membangun komunikasi terbuka antara orang tua dan anak-anak mereka untuk memahami keberadaan risiko perjudian online.
- d. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional: Menyediakan program pengembangan keterampilan sosial dan emosional di sekolah untuk membantu

remaja mengelola stres, tekanan, dan emosi yang dapat mendorong mereka ke perilaku perjudian.

- e. Kolaborasi dengan Sekolah: Mengintegrasikan informasi tentang risiko perjudian online ke dalam kurikulum sekolah sehingga remaja dapat memahami konsekuensi dari keterlibatan dalam aktivitas tersebut.
- f. Dukungan Psikososial: Menyediakan layanan konseling atau dukungan psikososial bagi remaja yang mungkin telah terlibat dalam perjudian online atau yang berisiko tinggi.
- g. Kampanye Anti-Stigma: Meluncurkan kampanye anti-stigma untuk memastikan bahwa remaja yang mungkin mengalami masalah perjudian

5. Akibat Hukum Perjudian Online Pada Remaja

- a. Pelanggaran undang-undang perjudian
- b. Tidak kesesuaian dengan batas umur
- c. Tanggung jawab orang tua
- d. Dampak pada catatan kriminal
- e. Kehilangan hak-hak penting
- f. Pemulihan denda dan ganti rugi
- g. Ketidaksetaraan hukum dan perlindungan konsumen
- h. Dampak pada kasus pidana lain

6. Upaya Pendidikan Dan Kesadaran Dalam Perjudian Online

- a. Program pendidikan sekolah
- b. Kampanye kesadaran disekolah
- c. Kerjasama dengan industri media
- d. Pelatihan guru dan konselor
- e. Penggunaan teknologi untuk edukasi
- f. Partisipasi orang tua dan wali
- g. Kalaborasi dengan lembaga anti perjudian

7. Ancaman Hukuman Judi Online

Aturan mengenai perjudian di Indonesia diatur secara tegas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (1). Pasal ini menyatakan bahwa pelaku perjudian dapat dikenai sanksi pidana penjara hingga sepuluh tahun dan/atau denda maksimal Rp. 50.000.000. Pasal 303 bis ayat (1) dan (2) juga mengatur sanksi pidana penjara hingga empat tahun atau denda maksimal Rp. 10.000.000 bagi pelanggar yang melakukan perjudian di tempat umum tanpa izin. Pelanggaran yang terjadi dalam dua tahun sejak pembedaan dapat

mengakibatkan pidana penjara hingga enam tahun atau denda maksimal Rp. 15.000.000. Perjudian dianggap bertentangan dengan nilai-nilai agama, kemanusiaan, dan hukum negara. Tanggung jawab hukum atas tindakan perjudian dikenakan pidana denda dan/atau penjara. Selain itu, UU ITE juga mengatur hukuman bagi orang yang menyebarkan informasi elektronik yang mengandung judi, dengan sanksi pidana penjara dan/atau denda. Penjelasan dalam pasal tersebut mencakup unsur subjektif dan objektif yang terlibat dalam pelanggaran tersebut.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa peran sekolah, khususnya SMK Taman Siswa Kisaran, dalam menyampaikan informasi tentang hukum terkait judi online kepada remaja sangat penting. Sosialisasi hukum yang dilakukan di sekolah telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang konsekuensi hukum dari praktik judi online, meskipun masih ada tantangan dalam implementasinya. Dampak hukum yang mungkin dihadapi oleh remaja yang terlibat dalam aktivitas perjudian online mencakup hukuman pidana, denda, dan konsekuensi jangka panjang terkait rekam jejak kriminal.

Oleh karena itu, perlunya dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait lainnya untuk meningkatkan efektivitas upaya pencegahan. Kolaborasi antara berbagai pihak menjadi kunci dalam mengatasi masalah judi online di kalangan remaja, dengan pengembangan strategi sosialisasi hukum yang lebih efektif dan peningkatan kesadaran akan risiko serta dampak hukum yang terkait dengan praktik ini. Meskipun demikian, penelitian ini juga menggarisbawahi beberapa kelemahan, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya dukungan dari pihak terkait.

Untuk pengembangan selanjutnya, diperlukan pendekatan yang lebih holistik dan terintegrasi dalam menyusun strategi pencegahan yang efektif, termasuk melibatkan berbagai pihak terkait seperti orang tua, komunitas, dan lembaga penegak hukum. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat fokus pada evaluasi efektivitas strategi sosialisasi hukum yang telah diterapkan, serta eksplorasi lebih lanjut tentang faktor-faktor yang memengaruhi keputusan remaja untuk terlibat dalam praktik judi online. Dengan demikian, langkah-langkah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam upaya pencegahan judi online di kalangan remaja dan melindungi mereka dari konsekuensi yang merugikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada SMK Taman Siswa Kisaran atas kerjasama dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi hukum tentang bahaya bullying bagi remaja melalui media sosial. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, serta seluruh staf dan siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

Tidak lupa, kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada tim pengabdian, mahasiswa, dan rekan-rekan peneliti yang telah bekerja keras dalam penyusunan materi, pelaksanaan penyuluhan, serta analisis hasil kegiatan. Dukungan dari semua pihak sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini.

Terima kasih juga kepada pihak sponsor yang telah memberikan dukungan finansial dalam penyelenggaraan kegiatan ini, tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak akan terwujud. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi upaya pencegahan bullying di kalangan remaja.

Sekali lagi, kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kontribusi semua pihak dalam penelitian ini. Semoga kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut dalam upaya meningkatkan kesejahteraan dan keamanan remaja di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, E., & Triwanto, T. (2021). Penyuluhan Hukum tentang Kenakalan Remaja dan Penanganannya. *Empowerment: Jurnal Pengabdian*.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/empowerment/article/view/4384>
- Khabibatus, N., Pratama, I., & Iskandar, H. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Di Indonesia. *Gorontalo Law Review*, 5(1), 160–166.
- Ramadhan, E. H. (2019). UPAYA KEPOLISIAN DALAM MENANGGULANGI JUDI BOLA PADA ANAK DIBAWAH UMUR (Studi Kasus Di Kabupaten Dompu). *Dinamika*. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jdh/article/view/3175>
- Sahri, A., & Kustiawan, W. (2023). Perananan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online pada Kalangan Remaja di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 513–525. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3301>
- Susanti, R. (2021). JUDI ONLINE DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>