

Proses Kreatif Skrip Film Dokumenter “Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol”

Nurhablisyah^{1*}, Suratani Bangko¹, Sulistio¹

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI, Jln. Nangka
58C Jagakarsa, Jakarta Selatan¹

Email korespondensi: nurhablisyah@gmail.com*

Abstract

This research aims to create a creative strategy for documentary film scripts to understand the impact of gambling so that they can protect their respective families. Indonesia is known as a high-quantity online gambling player in the world, top in Southeast Asia. Online gambling has many negative impacts, one of which is the mentality of the younger generation, who are lazy and have a lot of debt, high crime, and bad family relationships. Seeing this situation, several media outlets stated that Indonesia had an online gambling emergency and needed immediate action. This research uses qualitative methods; data were obtained through observations in the Jabodetabek area, literature studies, and interviews. The interview was conducted with Rahmi Dahnan, S. Psi, a psychologist and family consultant, and Haniva Hasna, M.Krim, a criminologist. The script is part of the pre-production of the film. The results of this research show one of the causes of the rise of online gambling is economic pressure, easy access to gambling sites, and minimal understanding of the risks of gambling among teenagers and families. For this reason, the government, wider community, family, and media need to work together to socialize online gambling. In developing a film scenario strategy, data is needed regarding the community's needs to avoid online gambling, free themselves from the clutches of gambling and increase family resilience.

Keywords : Documentary Film script, Online Gambling

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat strategi skrip film dokumenter berjudul Remaja dalam Dekapan Gurita Judol. Fenomena judi online semakin marak di Indonesia hingga menjadi negara dengan pemain judi online terbanyak di dunia, dan berada di urutan pertama di Asia Tenggara. Judi online memberikan banyak dampak negatif, salah satunya adalah mental generasi muda yang malas dan banyak utang, kriminalitas tinggi, dan hubungan keluarga yang buruk. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data diperoleh melalui observasi di wilayah Jabodetabek, studi literatur, dan wawancara. Wawancara dilakukan bersama Rahmi Dahnan, S. Psi., seorang psikolog dan konsultan keluarga, serta Haniva Hasna, M.Krim., seorang kriminolog. Dalam merancang naskah, perlu eksplorasi mendalam terhadap objek yang diangkat. Naskah adalah bagian dari praproduksi film. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penyebab maraknya judi online adalah tekanan ekonomi, akses yang mudah menjangkau situs judi, dan pemahaman risiko judi yang minim di kalangan remaja dan keluarga. Untuk itu, pemerintah, masyarakat luas, keluarga dan media perlu bersinergi untuk mensosialisasikan bahaya judi online. Untuk menjawab masalah di atas, penelitian ini bertujuan menyusun strategi skrip film dokumenter berjudul Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol. Dalam menyusun strategi skenario film, diperlukan data mengenai kebutuhan masyarakat untuk menghindari judi online, melepaskan diri dari jeratan judi dan meningkatkan ketahanan keluarga. Pemilihan media film dokumenter dilakukan karena pertimbangan bahwa film sejenis yang membahas edukasi dampak judol dalam keluarga belum ditemukan di Indonesia.

Kata Kunci : Skrip Film Dokumenter, Judi Online

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan pengguna judi online terbanyak di dunia. Jumlah pengguna di Indonesia mencapai 4.000.000 jiwa, berasal dari berbagai kalangan usia. Anak-anak di bawah usia 10 tahun berada pada 20% dari total jumlah tersebut, atau sebesar 80.000 anak Indonesia terilit masalah ini (PPATK, 2024). Untuk wilayah Jakarta, jumlah anak yang terpapar sebanyak 1.836 orang dengan jumlah transaksi sebanyak 2.295 milyar. Transaksi online yang berjumlah fantastis ini dianggap mencurigakan oleh PPATK, dengan banyaknya transaksi sebanyak 19.555 kali. Rentang anak yang terlibat antara lain sebagai berikut; usia di atas 17 tahun sebanyak 1.309 orang, usia 11-16 anak sebanyak 441 orang, usia di bawah 11 tahun sebanyak 106 orang, (Al Hamasy & Kustiasih, 2024).

Tabel 1. Negara dengan Jumlah Pemain Judi Slot Terbanyak di Dunia

No	Negara	Jumlah Pemain Judi
1	Indonesia	201.122
2	Kamboja	26.279
3	Filipina	4.207
4	Myanmar	650
5	Rusia	480

Sumber : (Azhari, 2024)

Menurut data yang dikeluarkan oleh DroneEmprit, dari 2,3 juta pemain judi online, 80% adalah masyarakat dengan penghasilan rendah, (Azhari, 2024). Ada beberapa faktor yang menjadi alasan mengapa orang bermain judi menurut Ratna Aziz Prasetyo (dosen Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Airlangga, antara lain; faktor kemiskinan, gaya hidup, sosial dan situasi kultural. Faktor kemiskinan mendorong orang untuk mendapatkan pemasukan secara instan. Sementara untuk gaya hidup, pergaulan dengan teman sepermainan mendorong seseorang untuk bermain judi. Permainan judi dianggap sudah biasa di Indonesia (Puspita, 2024).

Masalah judi bukanlah hal yang baru, Indonesia sudah memiliki undang-undang yang mengatur mengenai judi online, yaitu Pasal 303 Ayat 1 ke-1 KUHP 2013 dan Undang-undang ITE Ayat 27 tahun 2024. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rizal terhadap pelaku di Kelurahan Pematang Kandis, judi online yang banyak dimainkan adalah jenis poker dan judi Slot, (Rizal, 2024).

Aktivitas yang pada awalnya banyak menjerat orang dewasa, kini merambah pada rentang usia anak dan remaja. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ginting dan Ginting, maraknya perjudian di kalangan pelajar berawal saat pandemi menghantam

seluruh dunia di awal 2020. Saat itu, para pelajar banyak menghabiskan waktu di rumah dan mengakses gawai. Beberapa media sosial, bahkan terpapar dengan iklan judi online. Menurut penelitian Laras, dkk, setidaknya media sosial seperti instagram, YouTube, Twitter, dan lainnya pernah mengiklannya, (Laras et al., 2024). Ada beberapa faktor yang mendorong pelajar bermain judi, antara lain; ketidaksanggupan menyerap nilai dan norma, pelampiasan kekecewaan, masalah ekonomi, informasi dan rayuan dari teman (Ginting & Ginting, 2023).

Soleman (2008) dalam (Hardono, 2015), dampak judi online hampir selalu negatif, di antaranya; kecanduan, kerenggangan hubungan dengan keluarga dan teman, secara psikis pikiran menjadi terganggu dan memikirkan permainan tersebut, sulit konsentrasi dalam belajar dan bekerja. Beberapa dampak lain, para pecandu juga gemar berbohong, acuh tak acuh dan malas. Sementara menurut Fathanah, dkk, salah satu yang menyebabkan semakin maraknya adalah akses pada situs judi online yang mudah. Untuk menghambat penyebaran pengaruh judi online, perlu kerjasama berbagai Pihak, antara lain; pengawasan orangtua, pendidikan terhadap bahaya perjudian, dan keterlibatan masyarakat, sekolah serta pemerintah (Fathanah et al., 2023).

Jika judi online ini dibiarkan tanpa adanya usaha preventif maupun kuratif, maka akan mengakibatkan masalah yang lebih tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Sahputra dkk, menunjukkan dampak material dari kecanduan judi online di wilayah Tebing Tinggi dapat mengarah pada tindak kriminal seperti pencurian, menjual barang-barang pribadi hingga kemiskinan (Sahputra et al., 2022). Hal ini juga disepakati oleh pakar kriminologi, Stephen Schafer, dalam *Theory of Criminology*: tindak pidana perjudian mencakup internal dan eksternal, di antaranya motivasi, lingkungan sosial, psikologis, teknologi, aksesibilitas, dan faktor ekonomi pelaku. Sebab itu, tindakan represif perlu dilakukan secara tegas (Marhasak et al., 2024).

Dari latar belakang yang diutarakan di atas, dapat disimpulkan bahwa Indonesia darurat judi online, terutama pada kalangan remaja dan anak-anak. Namun demikian, perhatian pemerintah kurang keras dalam melindungi generasi muda dan peredarannya. Walaupun beberapa kasus yang berkaitan dengan judi online sudah ditindak, kenyataannya situs-situsnya masih beredar dan dengan mudah diakses oleh masyarakat. Bahkan pada November 2024, ramai diberitakan staf Komdigi (Komunikasi Digital) terlibat dalam peredaran judi online. Menurut Detik, 11 orang karyawan Komdigi terlibat dalam menjaga 1.000 situs judi, bukannya memblokir mereka justru menyuburkan judi online, (Detik, 2024). Jika terus dibiarkan tanpa adanya usaha literasi di tengah masyarakat dan keluarga, bukan tidak mungkin Indonesia akan menjadi negara yang kehilangan generasi produktif.

Permasalahan ini tidak hanya dialami oleh Indonesia, beberapa negara seperti Malaysia, Korea Selatan juga mengalami masalah yang sama. Pemerintah negara tersebut dengan gencar memberantas judi online. Beberapa media yang digunakan, salah satunya adalah film dokumenter. Menurut penelitian Yi, film dokumenter adalah salah satu media audio visual alternatif yang dapat mengarahkan, mendalami pesan, serta memengaruhi penonton atau masyarakat melalui pesan-pesannya (Jati, 2021).

Dalam penelusuran dokumentasi video yang dilakukan oleh peneliti, tidak ditemukan film dokumenter yang membahas judi online pada remaja, anak, dan dewasa di Indonesia. Media yang umumnya membahas ini adalah situs berita, film pendek, maupun liputan media. Salah satu film dokumenter yang membahas judi online yang ditemukan, berasal dari Filipina, berjudul *The Deadly World Of Philippines' Offshore Gambling Syndicates*, yang berdurasi 24 menit, diproduksi pada tahun 2021, membahas mengenai peredaran judi online di Filipina yang umumnya digagas oleh imigran Cina. Namun, tidak semua orang yang terlibat sukarela dalam jaringan ini. Bahkan banyak yang terpaksa dan menjadi bagian perdagangan manusia. Pemerintah Filipina sangat ketat memberikan visa tinggal terutama bagi warga negara Cina, sebagai bentuk kehati-hatian dalam memberantas judi online (CNA Insider, 2021).



Gambar 1. Film Dokumenter Judi Online di Filipina

Sumber: *The Deadly World Of Philippines' Offshore Gambling Syndicates Undercover Asia* | (CNA Insider, 2021)

Film dokumenter merupakan jenis film yang berangkat dari fakta, peristiwa, tempat dan tokoh-tokoh yang terjadi di tengah masyarakat. Film dokumenter tidak menciptakan sebuah peristiwa, melainkan mengabadikan peristiwa tersebut. Grierson menyebutnya, perlakuan kreatif yang aktual (Yahaya & Shuhidan, 2020). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Adji et al. (2024) Proses kreatif dalam menyusun film dokumenter terdiri dari 4 tahap: pertama, membangun ide; kedua, penelitian, meneliti hal-hal yang terkait dengan ide yang akan dikembangkan; ketiga, menentukan subjek, siapa saja yang akan diwawancarai atau diambil gambarnya; dan keempat, menyusun tim kerja. Pada tahap, penulisan naskah, tim produksi bisa saja belum terbentuk.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang narasi film dokumenter tentang fenomena judi online di Jakarta, dengan judul *Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol*. Dalam merancang konsep narasi, hasil dari bentuk penelitian adalah skrip film dokumenter berdurasi 15 menit 35 detik. Proses kreatif ini dimulai dari keresahan peneliti terhadap maraknya judi online, dengan harapan melalui film ini, orang tua, guru, generasi muda dan tokoh masyarakat bisa terbangun pemahamannya untuk sama-sama memerangi judi online.

Dalam perancangan naskah film dokumenter, cenderung menggunakan metode tiga babak, seperti yang dikemukakan oleh Field (2005), yaitu: babak I (set up/perkenalan), babak II (konflik) dan babak III (solusi). Metode ini digunakan untuk memudahkan penyusunan narasi naskah film. Beberapa peneliti juga menerapkan strategi ini dalam menyusun naskahnya, seperti pada film “Belongin through Lines” yang membahas komunitas Bandung Sketchwalk (Samir et al., 2025). Pada penelitian lain, yang berjudul “Thread by Thread: Mengurai Krisis Fast Fashion di Indonesia,” juga menggunakan metode penulisan naskah tiga babak (Rizky et al., 2025). Dalam kenyataannya, narasi film dokumenter bisa dibuat dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan Grafik Aristoteles yang terdiri dari tahap eksposisi atau pengenalan, tahap kedua yaitu komplikasi di mana masalah mulai muncul, tahap ketiga adalah klimaks, atau titik puncak masalah, dan tahap keempat adalah konklusi atau kesimpulan (Sugiarto et al., 2023). Dalam penyusunan naskah film dokumenter ini, digunakan metode tiga babak yang dibagi ke dalam lima segmen.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses kreatif perancangan skrip film dokumenter berjudul “Remaja dalam Dekapan Gurita Judol”. Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu memberikan kontribusi dalam pengetahuan, terutama dalam hal produksi pesan film dokumenter. Pesan film dokumenter merupakan perpaduan antara konten dan sinematis. Manfaat dari segi praktis terkait dengan bagaimana mengembangkan skrip atau naskah film dokumenter. Naskah film dokumenter berbeda karakternya dengan film cerita. Dalam film dokumenter, diperlukan riset yang mendalam terkait fenomena yang diangkat, narasumber, keadaan masyarakat, dan lain sebagainya. Manfaat lain dari film ini adalah sebagai pijakan bagi orang tua, guru, remaja dan masyarakat mengenai dampak negatif judi online dan bagaimana menghindarinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana di dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah kunci utama dalam mencari, mengolah dan menganalisis data. Penelitian ini berangkat dari fenomena yang ada di sekitar peneliti dan bertujuan untuk menjelaskan fenomena tersebut selengkapya, (Kriyantono, 2009). Dalam metode penelitian kualitatif, data diperoleh melalui wawancara, studi literatur dan observasi.

Teori yang digunakan dalam penelitian proses kreatif skrip film dokumenter ini menggunakan pendekatan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1998), dimana dijelaskan bahwa ada 4 langkah dalam penelitian; pertama adalah perencanaan, aksi, observasi dan *review*, (Yahaya & Shuhidan, 2020). Sementara untuk menyusun naskah menggunakan metode 3 babak (pengenalan, konflik dan solusi) (Field, 2005). Bersama tim, peneliti sudah menyusun perencanaan penelitian: pertama, studi literatur untuk mencari data sekunder, kemudian menyusun tempat observasi dan wawancara. Pada akhir Desember 2024, peninjauan ke RS Marzoeki Mahdi dilakukan melalui telepon, namun karena kendala waktu dan administrasi, observasi tidak dilakukan di lokasi tersebut. Pada 15 Januari 2025, tim melakukan peninjauan ke RSCM, tepatnya di

bagian manajemen riset Gedung Eijkman RSCM, namun observasi juga gagal terkait administrasi perizinan. Data wawancara diperoleh dari Rahmi Dahnan, S.Psi, seorang psikolog sekaligus konsultan keluarga pada tanggal 23 Desember 2024, melalui daring. Wawancara dengan Haniva Hasna, M.Krim, kriminolog sekaligus konsultan kekerasan dalam keluarga, serta 27 Januari 2025, melalui daring.

Menulis naskah atau skrip film merupakan tahapan yang terdapat dalam persiapan (Pra produksi) dalam perancangan film (Branston & Stafford, 2010). Kegiatan menulis naskah merupakan bagian dari konsep untuk merealisasikan ide menjadi media berikutnya, baik itu audio, visual, maupun audiovisual. Dalam perancangan media audio visual, seperti film, program televisi maupun konten media sosial, penulisan skrip adalah kegiatan kreatif yang menjadi acuan dalam produksi (Nurhablisyah, 2018). Analisis data dilakukan menggunakan triangulasi penelitian, di mana data-data yang didapat direduksi menjadi data baru bagi proses kreatif skrip film dokumenter berjudul “Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol.”

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan judi online, tertuang dalam UU ITE Nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam Pasal 27, ada pelarangan mendistribusikan dokumen elektronik bermuatan asusila, perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan, dan pengancaman. Undang-undang merupakan penyempurnaan dari undang-undang sebelumnya, yaitu Undang-undang Nomor 19/2016, kemudian direvisi menjadi Undang-undang Nomor 11/2008 (UU No.1/2024, 2024). Tahapan penelitian, menurut Kemmis dan McTaggart (1998), pertama adalah perencanaan, aksi, observasi dan *review* (Widiani et al., 2018), sementara untuk menyusun naskah berdasarkan Teori produksi film Branston & Stafford (2010) Ada di tahapan praproduksi.

Tabel 2. Tahapan penelitian dan Penyusunan Konsep Naskah film Dokumenter “Remaja dalam Dekapan Gurita Judol”

	Tahapan Penelitian Kemmis dan McTaggart (1998)			
	Perencanaan	Aksi	Observasi	Review
	Mencari ide besar dari Judi Online dalam proposal	Setelah ide terbentuk maka ide dituangkan dalam draft konsep	Observasi di lingkungan tempat tinggal, rumah sakit, Sekolah.	Dari 3 tahap yang sudah dilaksanakan, dibutuhkan biaya yang cukup besar dan waktu yang panjang untuk bisa melaksanakan penelitian di RS. Marzoeki Mahdi
Proses penyusunan Konsep Naskah Film Dokumenter “Remaja dalam Dekapan Gurita Judol”	Mengumpulkan literatur tentang judi online, bahaya judi online, teori-	Menyusun literatur dalam bentuk <i>mindmap</i>	Mencari narasumber yang sesuai, dalam hal ini siswa, guru,	Menajajaki Narsum, ternyata ornagtua, siswa, guru, komdigi dan ahli IT, belum

	teori penulisan film dokumenter		orangtua, sekolah, pengamat kriminolog, psikolog, Komdigi, Ahli IT	berkenan menjadi narasumber. Sedangkan Psikolog dan Ahli kriminolog berkenan diwawancara
	Mempelajari film dokumenter tentang judi online maupun masalah sosial lain	Berkonsultasi dengan <i>filmmaker</i> yang sudah berpengalaman	Menentukan format pengambilan gambar, menentukan peralatan yang sederhana, lokasi pengambilan gambar	Menyusun konsep penulisan pada format naskah skenario

Sumber: Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 2. Tahap perencanaan, dimulai pada Oktober 2024, saat itu dibuka kesempatan hibah untuk penelitian. Tim menyusun proposal berdasarkan hasil pengamatan sementara dan literatur. Tada tahap Aksi, proposal penelitian kemudian, draft konsep naskah film mulai disusun. Namun demikian, diperlukan informasi tambahan dari berbagai pihak, seperti dari rumah sakit, sekolah, komdigi dan lain-lain. Pada tahap Observasi, akhir Desember 2024 melakukan penjajakan ke RS Marzoeki Mahdi melalui telepon, namun karena kendala waktu dan administrasi, observasi tidak dilakukan di lokasi tersebut. Pada 15 Januari 2025, tim melakukan penjajakan ke RSCM, tepatnya di bagian manajemen riset Gedung Eijkman RSCM, namun observasi juga gagal terkait administrasi perizinan. Data wawancara diperoleh dari Rahmi Dahnan, S.Psi., seorang psikolog sekaligus konsultan keluarga pada tanggal 23 Desember 2024, melalui daring. Wawancara dengan Haniva Hasna, M.Krim, kriminolog sekaligus konsultan kekerasan dalam keluarga yang serta 27 Januari 2025, melalui daring. Narasumber dipilih psikolog dan kriminolog mengingat dampak judi online tidak hanya merusak diri pelaku, tetapi juga dapat merusak hubungan pelaku dengan orang-orang di sekitarnya, dan tentu saja karena perjudian online ini merupakan jaringan sistem yang terorganisir, kejahatan mereka pun perlu ditinjau dari segi hukum dan dampaknya pada masyarakat secara luas. Pada tahapan kedua, tim peneliti melakukan wawancara dengan psikolog dan kriminolog.

Dalam wawancara ini, Rahmi Dahnan, S.Psi., menyampaikan bahwa keluarga memegang peran kunci dalam menanamkan *self-regulation* agar anak tidak berani mencoba hal-hal yang melanggar norma. Sementara itu Haniva Hasna, M.Krim, menambahkan bahwa pemerintah belum serius menangani ini, hukum masih belum tegas bagi para operator. Penanganan terbaik adalah pencegahan, jangan sampai menunggu para pelaku judi online ini mengalami kerusakan secara mental.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi adalah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhannya (permainan dadu, kartu atau menemuk nomor), (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.). Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya, (Suhendra, 2018).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ginting dan Ginting, judi online makin marak di Indonesia, diawali di masa pandemi, ketika seluruh dunia mengalami lockdown dan tidak bisa beraktivitas di luar rumah. Saat itu, untuk mengisi waktu banyak pelajar yang menggunakan ponselnya untuk bermain dan akhirnya berkenalan dengan judi online (Ginting & Ginting, 2023). Judi online, adalah permainan judi yang dilakukan dalam jaringan internet. Dalam penelitian Juliani, dkk di Wilayah Kp. Pasir Waru Banten, para pemuda sudah mengenal judi online sejak tahun 2019, dan bisa menghabiskan uang sebesar Rp 1.000.000,- sekali main. Beberapa pendorong ramainya permainan judi online di kalangan remaja adalah, mudahnya akses dalam menjangkau situs judi online, alasan ekonomi yaitu ingin mendapatkan uang secara instan dan pemahaman rendah terhadap risiko judi online, (Juliani et al., 2024).

Menurut Chim, efek dari kecanduan judi sama halnya dengan kecanduan minuman keras, narkoba dan pornografi. Walaupun di beberapa negara judi diperbolehkan, seperti di Siangpura, Macau, Thailand, namun secara patologis hal ini tidak boleh disepelekan. Hal ini disebabkan, karena proses kecanduan melibatkan kerja saraf otak. Beberapa pecandu bahkan harus menjalani perawatan dan mengonsumsi obat-obatan. Jika tidak ditangani serius akan mengarah pada kesehatan mental. Melakukan taruhan terus-menerus akan membuat depresi dan kecemasan, bipolar bahkan bisa melukai diri sendiri (Chim, 2011).

Menurut Haniva Hasna (wawancara, 27 Januari 2025), penanganan yang terbaik adalah pencegahan, yaitu bagaimana sejak dini anak-anak sudah dibekali dengan nilai-nilai agama, moral dan diberikan contoh oleh kedua orangtuanya. Hal serupa juga disepakati oleh Rahmi Dahnan, (wawancara 23 Desember 2024), bahwa keluarga memegang peranan sangat penting agar menanamkan self regulation dalam diri anak. Bagi anak-anak yang kuta pengendalian dirinya, ia tidak akan berani coba-coba pada hal-hal yang melanggar norma. Pun jika mencoba aka nada penyesalan yang mendalam, berusaha kembali pada kondisi ideal. Haniva menambahkan, sayangnya di masyarakat Indonesia, cenderung lebih banyak mengobati daripada mencegah. Masalah judi bukan hal yang baru, sudah banyak contohnya keluarga hancur. Namun, banyak juga keluarga dan masyarakat yang belum mempelajarinya dengan seksama.

Di Jabodetabek, ada dua rumah sakit yang menyediakan fasilitas rehabilitasi kecanduan judi, yaitu RSCM di Jakarta dan RS Marzoeki Mahdi di Bogor (Prisie & Mulyadi, 2024). Menurut Haniva Hasna (wawancara, 27 Januari 2025), pemerintah

belum serius menangani hal ini, karena sanksi terhadap pelaku dan operator belum ditindak tegas. Apalagi, jika pecandu judol ingin berobat ia harus mencari pertolongan secara mandiri. Sosialisasi tentang judol dan media, harus dilakukan serempak, mulai dari rumah, RT, RW, pengkajian, kantor, sekolah dan lain-lain.

Terapi perilaku seperti terapi kognitif-perilaku dan wawancara motivasional telah menunjukkan janji dalam mengobati kecanduan judi online. kognitif-perilaku dan wawancara membantu individu mengidentifikasi dan mengubah pola pikir dan perilaku negatif yang terkait dengan perjudian, sementara wawancara motivasional membantu individu mengeksplorasi alasan mereka berjudi dan menemukan motivasi untuk berubah. Selain terapi, kelompok dukungan dan sumber daya mandiri juga dapat bermanfaat dalam mengatasi kecanduan judi online. Penting bagi individu yang berjuang dengan kecanduan ini untuk mencari bantuan dan dukungan dari profesional terlatih agar dapat mengelola perilaku mereka dengan efektif dan mendapatkan kembali kendali atas hidup mereka. Terapi kognitif-perilaku telah dipelajari secara ekstensif dan telah ditemukan efektif dalam mengatasi perjudian patologis (Tansi et al., 2019).

Terapi farmakologis untuk mengobati gangguan kesehatan mental pada individu dengan kecanduan judi online juga menunjukkan hasil yang menjanjikan. Obat-obatan seperti antidepresan, antipsikotik, dan stabilisator suasana hati dapat membantu mengatasi masalah kesehatan mental yang berkontribusi pada perilaku perjudian kompulsif. Namun, efektivitas terapi farmakologis untuk gangguan yang bersamaan dalam kaitannya dengan pengobatan kecanduan judi online secara khusus belum banyak diteliti. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menentukan pendekatan pengobatan yang paling efektif bagi individu yang berjuang dengan kecanduan judi online dan masalah kesehatan mental, (Choi et al., 2017).

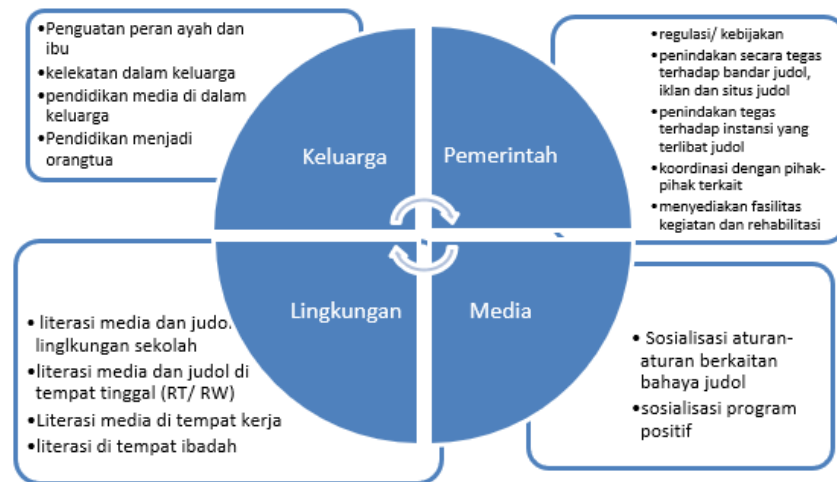
Pada tahap keempat, tim peneliti melakukan *review* dari konsep naskah untuk dilanjutkan ke dalam format naskah film dokumenter. Bagi pemula dalam bidang perfilman, umumnya sulit membedakan film dokumenter dengan video dokumentasi. Keduanya memiliki peran dalam pengarsipan peristiwa, namun beda tujuan perancangan. Film dokumenter, lebih dalam mengupas makna, gaya sinematografi dan jenisnya. Film dokumenter erat kaitannya dengan peristiwa atau fenomena yang dianggap penting untuk diangkat, dan orang-orang penting yang terlibat untuk membahas fenomena tersebut. Narasi dalam film dokumenter memainkan peran penting untuk menjelaskan informasi bahkan membuka pemahaman seseorang, (Ascher & Pincus, 2012).

Untuk membuat karya dokumenter yang terampil, seorang *Filmmaker* perlu mengasah kreativitasnya dan mempelajari ciri khas film ini, antara lain (Fachruddin, 2014):

1. Durasi film bisa bervariasi tergantung kebutuhan dan alokasi waktu yang disediakan stasiun TV maupun *platform* lainnya.
2. Menggunakan berbagai tipe pengambilan gambar, karena bisa terjadi sewaktu-waktu (spontan) tanpa ada intervensi dari Filmmaker
3. Tujuan pembuatan film sangat tergantung pada penyedia dana atau

Filmmaker

Melalui data-data observasi, literatur, dan wawancara yang didapat dalam penelitian ini, maka sebelum perancangan naskah film dokumenter berjudul Remaja dalam Dekapan Gurita Judol, terlebih dahulu membuat mind map. *Mind Map*, merupakan konsep yang dikembangkan oleh Tony Buzan, untuk memisualisasikan ide dan konsep. Biasanya di dalam sebuah penelitian, berbagai data yang ditemukan perlu dihubungkan sehingga membentuk hasil penelitian dan simpulan (Crowe & Sheppard, 2012).



Gambar 2. *Mind Map* Skrip Film Dokumenter Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol

Sumber: Penulis (2025)

Dalam penelitian ini, ada beberapa faktor penting yang harus terlibat dalam usaha pencegahan dan penanganan judi online di Indonesia. Pertama adalah faktor keluarga, sebagai sekolah pertama bagi generasi muda. Kedua, faktor lingkungan, termasuk di dalamnya lingkungan tempat tinggal, sekolah, ruang publik, tempat bekerja, dan lain-lain. Faktor ketiga adalah pemerintah. Pemerintah bertugas menetapkan aturan serta melakukan penindakan yang tegas terhadap pelanggaran aturan. Keempat adalah media, baik itu media massa atau pengelola media sosial, *platform* lain, bersama-sama membantu menyosilisasikan bahaya maupun pencegahan judi online. Pemilihan judul skrip, menggunakan kata hewan gurita, dimana tentakelnya bisa menjalar dan merangkul mangsa untuk sulit dari jeratan. Judol diibaratkan sebagai gurita yang menahan mangsanya untuk menyelamatkan diri. Setelah data-data yang ada diolah kemudian dianalisis, skrip film dokumenter berjudul Remaja dalam Dekapan Gurita Judol adalah sebagai berikut.

Judul : Remaja Indonesia Dalam Dekapan Gurita Judol
Media : Film Dokumeneter
Durasi : 15 menit

Tabel 3. Skrip Film Dokumenter Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol

No	Seg	I/D	Audio	Video	Keterangan	Durasi
1.			Musik	OBB	Grafis	00:00:10
2.			Musik	Film Tittle: Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol	Grafis	00:00:10
3.	1	E	Musik dan Opening Host Indonesia saat ini darurat pecandu judi <i>online</i> / menurut data dari PPATK/ setidaknya ada transaksi mencurigakan yang amat besar/ yaitu sebesar 600 Triliyun/ diperkirakan sekitar 4 juta orang terdeteksi transaksi judol/ Masih menurut data yang sama/ hampir mendekati dua ratus ribu anak dan remaja di Indonesia/ mengalami kecanduan terhadap judi <i>online</i> /	• Berita-berita <i>online</i> mengenai kasus judi <i>online</i> • Anak-anak dan remaja yang sedang bermain ponsel • Remaja yang bermain judol <i>online</i> dengan menggunakan ponselnya • Keadaan di sekolah SMP, SMU dan kampus	Host	00:01:00
4.	1	I	Wawancara dengan remaja pecandu judol • Gimana awalnya kenal judol? • Biasanya sehari main berapa jam? • Uang dikeluarkan per minggu berapa? • Udah pernah menang? Berapa? • Kenapa tertarik Judol? • Teman sudah ada yang menang? • Kalau menang uangnya buat apa?	Wawancara dengan remaja pecandu judol	Video wawancara	00:01:30
5.	I	E	Host: Bermain judi di kalangan remaja/ ternyata sudah menjadi hal yang biasa/ tanpa mereka sadari/ mereka	Host	Host	00:00:30

			bertaruh menggunakan uang saku/ lama kelamaan menjadi ketagihan/ Apakah hal orangtua tidak memahami hal ini?/ mengapa bermain judi di kalangan remaja/ tidak terpantau oleh orang tua?			
6.	I	I	Wawancara dengan Orangtua remaja • Apakah ibu menyadari kalau anak ibu suka bermain judi di ponselnya? • Apa kecurigaan yang membuat ibu bertindak/ menyelamatkan anak yang sudah kecanduan main judi <i>online</i>? • Apa yang ibu lakukan pertama kali untuk menyelamatkannya? • Sejauh ini apa yang ibu lakukan agar anak tidak main judi lagi?	Wawancara dengan Orangtua remaja	Video wawancara	00:01:30
7.	2	E	Host: Bermain judi <i>online</i>/ memiliki banyak dampak negatif/ salah satunya adalah permasalahan ekonomi/ pengeluaran membengkak/ hutang enumpuk/ keluarga dan sekolah berantakan/ Bagaimana tanggapan ahli sosiologi mengenai hal ini	Host	Host	00:00:30
8.	2.	I	Wawancara dengan ahli sosiologi/ kriminologi • Masalah judi adalah masalah yang sudah terjadi sejak berabad-abad yang lalu/ namun kini muncul judi <i>online</i>/ bagaimana menurut Bapak tentang hal	Wawancara dengan ahli sosiologi/ kriminologi	wawancara	00:01:30

			ini? • Apa dampak judi <i>online</i> bagi masyarakat saat ini? • Judi <i>online</i> juga menyerang anak-anak dan remaja/ bagaimana kaitannya dengan kriminalitas dan kondisi masyarakat? • Apa perbedaan signifikan judi <i>online</i> dan judi biasa?			
9.	2.	E	Host: Judi <i>online</i> menghantui masyarakat Indonesia/ terutama anak-anak dan remaja/ Sejauh ini belum ada aturan atau sosialisasi di sekolah mengenai judi <i>online</i>/ padahal anak-anak dan remaja merupakan target yang sangat rentan/ apalagi saat ini/ ponsel yang menjadi perantara judi <i>online</i>/ dimiliki hampir oleh semua anak dan remaja dan Indonesia//	Host	Host	00:00:30
10.	2.	I	Wawancara Host dengan Guru • Apakah ada sosialisasi mengenai literasi media bagi siswa? • Apakah ada operasi terhadap pecandu judi <i>online</i>? • Jika ada yang terduga judi <i>online</i> apa usaha dari sekolah?	Wawancara dengan guru	Guru	00:00:30
11.	3.	E	Host: Judi <i>online</i>/ ternyata merusak ekonomi masyarakat dan mental anak-anak/ Sejauh mana judi <i>online</i> bisa merusak mental anak-anak dan remaja?/ mengapa masalah ini terlalu berbahaya?/	Host	Host	00:00:30

			Mari kita dengar pendapat ahli mengenai cara kerja judi <i>online</i> hingga merusak otak manusia//			
12.	3.	I	Wawancara dengan ahli psikologi • Bagaimana cara kerja judi <i>online</i> terhadap otak kita? • Apa dampak psikologis judi <i>online</i>? • Mengapa berbahaya bagi anak dan remaja? • Jika dibiarkan apa dampaknya?	Wawancara dengan ahli	Ahli psikologi	00:01:30
13.	3	I	Host: Berbagai cara bisa masyarakat usahakan untuk mencegah judi <i>online</i>/ namun bagaimana dengan usaha pemerintah sejauh ini? Apalagi beberapa waktu lalu/ kita semua mendengar ada oknum dari Kominfo yang tertangkap tangan/ melindungi lebih dari 1.000 situs judi <i>online</i>/	Host	Host	00:00:30
14.	3	I	Wawancara dengan staf digikom Kominfo • Sejauh ini bagaimana usaha pemerintah dalam mencegah dan mengatasi Judi <i>online</i>? • Bagaimana menanggaoi kasus bahwa oknum Kominfo ada yang terlibat dalam melindungi situs judi <i>online</i>? • Apa hukumannya bagi pemain judi, bandar maupun yang terlibat dalam jaringan ini? • Apa yang dilakukan	Wawancara dengan digikom Kominfo	wawancara	00:01:00

			Kominfo mengingatkan saat ini remaja Indonesia darurat judi <i>online</i> ?			
15.	4	E	Host: Kita tidak bisa sendiri mengurus judi <i>online</i>/ atau sekedar mengandalkan pemerintah memberantasnya/ Judi <i>online</i>/ seperti gurita yang lambat laut akan menerkam generasi muda Indonesia/ Pertanyaannya/ apakah anak dan remaja kita tahu/ bahwa permainan ini hanya tipu daya untuk sekedar memeras keuntungan?/ Pada akhirnya/ kitalah orang yang paling dirugikan/ tidak ada kemenangan/ jikapun ada/ itu hanya sesaat diberikan/ diatur oleh bandar/	Host	Host	00:01:00
14.	4	I	Wawancara dengan Koh Dennis (mantan admin Judi <i>Online Thailand</i>) - Sebagai mantan ahli IT Judi di Thailand/ menurut Koh Denis apa sih yang membuat orang begitu penasaran menang judi? - Banyak orang yang sudah tahu dampak negatif bermain judi/ tetapi mengapa diteruskan? - Dari pengalaman Koh Deni/ bagaimana pemerintah Thailand melindungi warganya dari judi? - Bagaimana seharusnya pemberantasan judi <i>online</i> di Indonesia?	Wawancara dengan Koh Dennis (mantan admin Judi <i>Online Thailand</i>)	wawancara	00:01:00

15.	5	E	Host: Judi <i>Online</i> adalah musuh bersama/ sudah selayaknya kita semua bergandengan melindungi keluarga dan lingkungan kita dari judi <i>online</i> /	Host	Host	00:00:10
16.	5	I	Wawancara dengan Remaja • Kamu ada penyesalan gak main judi <i>online</i>? • Ingin berhenti? Udah pernah coba berhenti? • Bagaimana kamu pikirkan masa depan kamu dan orangtua kamu? • Apa yang ingin kamu ucapkan pada orangtua kamu?	Wawancara dengan remaja	wawancara	00:01:00
17.	5	I	Wawancara dengan ibu remaja • Setelah apa yang terjadi dengan anak ibu/ apa pesan ibu pada anak-anak remaja lain maupun pada orang tua? • Jika bisa kembali masa sebelum anak ibu mengenal judi <i>online</i>/ ibu ingin berbuat apa?	Wawancara dengan ibu remaja	wawancara	00:00:30
18.			<i>Credit Tittle</i>		Grafis	00:00:10
			<i>Closing Logo</i>		Grafis	00:00:10
			Total Duration			00:15:30

Sumber: penulis, 2025

Dalam Tabel 2, terdapat beberapa narsum yang dianggap berpengaruh dalam memberikan sosialisasi mengenai kecanduan Judi Online yang dialami remaja. Beberapa narasumber yang nantinya akan diwawancara ini, sesuai dengan arahan dari narasumber ahli (Psikolog dan kriminolog). Narasumber pada film dokumenter berjudul Remaja Dalam Dekapan Gurtita Judol adalah; remaja yang mengalami kecanduan, orangtua remaja, guru, psikolog, kriminolog, tokoh agama dan perwakilan dari pemerintah misalnya dari Kominfo. Hasil dari penelitian menunjukkan ada beberapa faktor penting yang harus terlibat dalam usaha pencegahan dan penanganan judi online di Indonesia. Pertama adalah faktor keluarga, sebagai sekolah pertama bagi generasi

muda. Kedua, faktor lingkungan, termasuk di dalamnya lingkungan tempat tinggal, sekolah, ruang publik, tempat bekerja, dan lain-lain. Faktor ketiga adalah pemerintah. Pemerintah bertugas menetapkan aturan serta melakukan penindakan yang tegas terhadap pelanggaran aturan. Keempat adalah media, baik itu media massa atau pengelola media sosial, *platform* lain, bersama-sama membantu menyosialisasi bahaya maupun pencegahan judi online. Pemilihan judul skrip menggunakan kata hewan gurita, di mana tentakelnya bisa menjalar dan merangkul mangsa untuk menyelamatkan diri dari jeratan. Judol diibaratkan sebagai gurita yang menahan mangsanya untuk menyelamatkan diri. Setelah data-data yang ada diolah kemudian dianalisis, skrip film dokumenter berjudul *Remaja dalam Dekapan Gurita Judol* adalah sebagai berikut. Film dokumenter dipilih karena fungsinya tidak hanya sebagai media pendidikan (Firmansyah et al., 2022), tetapi juga untuk memengaruhi opini masyarakat (Satria et al., 2025). Menurut Haniva Hasna, jumlah pecandu judi semakin lama bertambah. Dan umumnya, setelah terperangkap dalam judi juga memiliki hutang dalam jumlah besar melalui pinjol (pinjaman online).

Dalam penulisan kreatif naskah film berjudul *Remaja dalam Jeratan Gurita Judol* dengan menggunakan metode 3 babak (perkenalan, konflik dan solusi) (Rizky et al., 2025). Babak 1 (perkenalan) ditunjukkan pada segmen 1 dan 2. Pada segmen ini, masalah judol yang mulai merambah pada dewasa dan anak mulai dibangun. Sekolah dan keluarga menjadi tempat remaja berkembang dan mendapatkan pendidikan awal. Pada tahap ini, wawancara dilakukan dengan remaja, orang tua dan kriminolog. Pada babak 2 (konflik), ditunjukkan pada segmen 3, pada tahap ini informasi yang ingin digali adalah efek negatif yang diterima oleh sekolah dan keluarga. Informasi yang ingin digali dari psikolog dan komdigi. Pada Babak 3 (solusi), informasi yang ingin digali adalah saran dari ahli IT, remaja dan orangtua, ditunjukkan oleh segmen 4 dan 5.

SIMPULAN

Judi online merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi. Judi bukanlah hal yang baru, selama berabad-abad, judi dijadikan sebagai bagian dari hiburan, bersamaan dengan prostitusi, minuman keras dan lain sebagainya. Di saat yang bersama, perilaku ini memiliki dampak negatif yang juga sudah diperlihatkan oleh catatan sejarah. Singapura di abad ke-19 pernah mengalami kemiskinan akibat judi, Cina mengalami kemiskinan hingga menghambat peradaban di saat berlangsungnya Perang Opium pada abad ke-19. Kini, judi online kembali marak, korbannya beragam, mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa. Sampai kini, ratusan orang harus direhabilitasi di rumah sakit. Bagi yang tidak memiliki biaya, harus mengatasi sendiri, angka penyakit mental dan depresi meningkat, kasus bunuh diri melonjak. Jika dibiarkan, maka generasi Indonesia terancam lemah dan kepayahan untuk mempertahankan kedaulatan.

Untuk mencegah hal-hal buruk terjadi pada generasi Indonesia, perlu kerjasama antar pihak-pihak terkait agar masalah judi online bisa ditangani dengan serius. Skrip Film Dokumenter berjudul *Remaja Dalam Dekapan Gurita Judol*, merupakan salah satu

upaya literasi dan edukasi bahaya judi online kepada masyarakat. Naskah yang dirancang untuk film berdurasi 15 menit 35 menit ini, menggabungkan data-data yang didapat dari observasi, wawancara dan studi literatur. Beberapa narasumber yang diharapkan berpartisipasi dalam naskah ini berasal dari; (1) keluarga, baik orangtua dan pecandu judi online, (2) lingkungan masyarakat, di dalamnya ada sekolah, lingkungan tempat tinggal, para ahli di bidang psikologi dan keluarga, kriminolog, dokter, (3) pemerintah, dalam hal ini pemangku jabatan yang berkaitan dengan penanganan judi online, seperti komdigi dari Kominfo, (4) pengelola media, baik itu media sosial maupun media konvensional. Ada 4 hal yang dapat dilakukan untuk mencegah masalah judi online, pertama adalah aturan pemerintah yang jelas yang melarang peredaran judi online, kedua memfasilitasi masyarakat dengan ruang publik sesuai kebutuhan, ketiga sosialisasi program dan kebijakan, keempat sanksi tegas bagi yang melanggar.

Skrip Film Dokumenter berjudul *Remaja Dalam Dekapan Gurita Judi Online*, diharapkan diaplikasikan dalam bentuk film. Perancangan skrip, sesuai dengan prinsip perancangan film dokumenter, dimana tujuan film dokumenter adalah sebagai film yang diangkat dari kegelisahan yang ada di tengah masyarakat, bertujuan sebagai media edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, T. S., Seni, F., Rekam, M., & Trimarsanto, T. (2024). Proses Kreatif Penyutradaraan Dokumenter Performatif Film Sungai Oleh Tonny Trimarsanto. *Jurnal Sense*, 7(2), 135–144.
- Al Hamasy, A. I., & Kustiasih, R. (2024). *1.836 Anak di Jakarta Terjerat "Judi Online"*, *Transaksi Capai Rp 2,29 Miliar*. <https://www.kompas.id/baca/metro/2024/11/12/1836-anak-di-jakarta-terjerat-judi-online-transaksi-capai-rp-229-miliar>
- Ascher, S., & Pincus, E. (2012). *The Film-maker's Handbook* (Fourth edi). A Plume Book member of Penguin Group (USA).
- Azhari, M. R. (2024). *Daftar 5 Negara Pemain Judi Online Terbanyak, Indonesia Tertinggi*. <https://www.tempo.co/ekonomi/daftar-5-negara-pemain-judi-online-terbanyak-indonesia-tertinggi-62003>
- Branston, G., & Stafford, R. (2010). The Media Student's Book. In *The Media Student's Book*. <https://doi.org/10.4324/9780203850640>
- Chim, D. (2011). Gambling Addiction in Asia: Need for a Medical Perspective? *Asian Journal of Gambling and Public Health*, 2(1), 68–74.
- Choi, S. W., Shin, Y. C., Kim, D. J., Choi, J. S., Kim, S., Kim, S. H., & Youn, H. C. (2017). Treatment modalities for patients with gambling disorder. *Annals of General Psychiatry*, 16(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12991-017-0146-2>
- CNA Insider. (2021). *The Deadly World Of Philippines' Offshore Gambling Syndicates*. <https://www.youtube.com/watch?v=iwn7VMpnB54>
- Detik, T. (2024). *Ironi Pegawai Komdigi Bukan Blokir Malah "Bina" Situs Judi Online*. <https://news.detik.com/berita/d-7618350/ironi-pegawai-komdigi-bukan->

- blokir-malah-bina-situs-judi-online/1
- Fachruddin, A. (2014). *Dasar-dasar Produksi Televisi Produksi berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing* (2nd ed.). PT Prenada Media Utama.
- Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 79–90. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.101>
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (2005). *EBook*, 21–30.
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Maharani, S. (2022). Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2754–2762.
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>
- Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Jati, R. P. (2021). Film Dokumenter Sebagai Metode Alternatif Penelitian Komunikasi. *Avant Garde*, 09(02), 141–155.
- Juliani, R. K., Santria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., H, J. D., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). *Analisis Dampak Judi Online di Indonesia Fakultas Psikologi ; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya*. 3(2), 320–331.
- Marhasak, S., Siburian, P., & Sari, R. (2024). Efektivitas Hukum Positif Terhadap Tindak Pidana Judi Online Slot dan Kaitannya dengan Perspektif Kriminologi (Studi Kasus Putusan Nomor 1449 / Pid / 2023 / PT . SBY). 4(6), 2573–2585.
- Nurhablisyah, N. (2018). KREATIF PROGRAM TELEVISI , STUDI KASUS PROGRAM “ KNOWING BROTHER .” *Seminar Nasional “Menjawab Tantangan Program Televisi Di Era Disrupsi 4.0,” September 2020*.
- PPATK. (2024). *GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Prisie, M. Y. N., & Mulyadi, R. (2024). *RS Marzoeki Mahdi buka klinik tangani kecanduan judi online*. <https://www.antaranews.com/berita/4191720/rs-marzoeki-mahdi-buka-klinik-tangani-kecanduan-judi-online>
- Puspita, M. D. (2024). *Kenapa Orang Senang Main Judi Online? Ini Penyebabnya*. <https://www.tempo.co/ekonomi/kenapa-orang-senang-main-judi-online-ini->

penyebabnya-50212

- Rizal, M. (2024). *Analisis Fenomena Permainan Judi Online Terhadap Kesadaran Hukum Remaja di Kelurahan Pematang Kandis*. Universitas Jambi.
- Rizky, A. D., Rumpak, M. F., Prahatmaja, N., & Sirait, R. A. (2025). Penulisan Naskah Film Dokumenter “ Thread by Thread : Mengurai Krisis Fast Fashion di Indonesia ” melalui Pendekatan Narasi Ekspositoris Struktur 3 Babak. *NUSANTARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 26–44.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Samir, S., Wirakusumah, T. K., & Risanti, Y. (2025). Penerapan Struktur Tiga Babak dalam Penulisan Naskah Film Dokumenter “Belongings Through Lines” Tentang Komunitas Bandung Sketchwalk. *Buana Komunikasi, Jurnal Penelitian Dan Studi Komunikasi*, 06(01), 57–67.
- Satria, R., Koswara, I., & Subekti, P. (2025). Pemanfaatan Film Dokumenter sebagai Media Komunikasi Krisis dalam Isu-isu Lingkungan. *Warta Ikatan Sarjana KOMunikasi Indonesia*, 8(01), 92–102.
- Sugiarto, M. R. F., Darmawan, I. D. M., & Putra, I. H. K. (2023). Penulisan Naskah pada Film Dokumenter Gaya Ekspositori pada Program Acara Bali Shanti di Inews Bali. *Cala Citra Jurnal Film Dan Televisi*, 3(2), 29–35.
- Suhendra, R. (2018). *Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik* [Universitas Atmajaya Yogyakarta]. <https://e-journal.uajy.ac.id/16781/3/HK106632.pdf>
- Tansi, R. bin, Ahmad, A. A., & Yunus, P. P. (2019). Manajemen Pelaksanaan Pameran Studi Khusus Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar. *Harmoni*, 8(6), 1–23.
- UU No.1/2024. (2024). *Undang-undang nomor 1 tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik* (Vol. 44, Issue 8, p. 287).
- Widiani, L. S., Darmawan, W., & Ma'mur, T. (2018). Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 123–132. <https://doi.org/10.17509/factum.v7i1.11932>
- Yahaya, W. A. W., & Shuhidan, S. M. (2020). Documentary Storytelling Techniques: Mapping Strategies among Film Students. *Asian Journal of University Education*, 16(3), 247–254. <https://doi.org/10.24191/ajue.v16i3.10273>