



Volume 6 (1) (2023): 1-9

The Indonesian Journal of Social Studies

Available at <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/index>

Pengaruh Fenomena Judi Online Pada Perilaku Pelajar dan Kesejahteraan Kerabat Terdekat

**Fitho Yoshua William Korompis ¹⁾, Rizky Armanda S Brahmana ²⁾,
Nurhaliizza Azzahra Aviansyah ³⁾, Muhammad Algiffari Hikmah ⁴⁾,
ArySCO Faoujia Akbar ⁵⁾, Andri Sahata Sitanggang ⁶⁾ ***

1,2,3,4,5,6) Universitas Komputer Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan kalangan pelajar serta kerabat terdekat dalam praktik kegiatan judi online, serta untuk mengetahui dampak yang dihasilkan dari praktik judi online baik dari segi finansial maupun kesehatan mental. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informasi pengambilan data dilakukan melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden terkait yaitu kerabat dekat yang masih berstatus sebagai pelajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterlibatan dalam judi online, seperti faktor sosial, faktor psikologis, dan aksesibilitas teknologi. Dampak dari praktik judi online meliputi masalah finansial, penurunan kualitas hidup, dan dampak negatif terhadap kesehatan mental. Dalam kesimpulannya, penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena judi online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku dan kesejahteraan kalangan pelajar juga pada kerabat terdekat. Implikasi penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan intervensi dan program pencegahan yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari praktik judi online pada populasi tersebut.

Kata Kunci: Judi Online, Pelajar, Kesehatan Mental, Dampak Keuangan

Abstract

This research aims to explore the factors influencing the involvement of students and their close relatives in online gambling activities and examine the resulting impacts on financial and mental health aspects. The study utilizes a qualitative research methodology with a case study approach. Data collection is carried out through the distribution of questionnaires to relevant respondents, specifically close relatives who are still enrolled as students. The findings reveal the existence of contributing factors to the engagement in online gambling, including social factors, psychological factors, and technological accessibility. The consequences of online gambling encompass financial issues, a decline in quality of life, and negative impacts on mental health. In conclusion, this study establishes the significant influence of the online gambling phenomenon on the behavior and well-being of both students and their close relatives. The implications of this research provide a foundation for the development of interventions and preventive programs aimed at reducing the negative impacts of online gambling on this particular population.

Keywords: *Online Gambling, Students, Mental Health, Financial Impacts.*

*Corresponding author:

e-ISSN 2615-5966 (Online)

E-mail: arysco.faujiaa@gmail.com

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi atau (IPTEK) yang semakin pesat khususnya yang terjadi pada era globalisasi saat ini memberikan banyak sekali kemudahan serta dampak yang signifikan pada kehidupan manusia (Sitanggung, 2018). Berbagai jenis teknologi seperti teknologi informasi, teknologi komunikasi, teknologi transportasi, dan teknologi medis telah memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan.

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting karena telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Internet dan media sosial telah menghubungkan orang-orang dari berbagai belahan dunia dan memberikan akses informasi yang tidak terbatas.

Namun demikian, berbagai kemajuan tersebut jika tidak datang serta dijalankan dengan tanggung jawab dari pengguna, dapat memberikan dampak buruk kepada melemahnya nilai-nilai sosial yang berjalan di kehidupan bermasyarakat, tidak sedikit juga orang yang melakukan tindakan menyimpang dari norma-norma yang berlaku, salah satunya yaitu masalah perjudian, dimana perjudian di Indonesia dianggap sebagai kegiatan ilegal serta dilarang oleh undang-undang. Hal ini ditetapkan dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE yang menyatakan bahwa siapa pun yang mengadakan atau ikut serta dengan sengaja dan tanpa hak pendistribusian sehingga dapat diaksesnya muatan elektronik yang memuat konten perjudian dapat dikenai hukuman pidana selama 6 tahun dan denda paling besar 1 miliar rupiah.

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan besarnya permasalahan terkait judi online. Pada tahun 2022, terdapat 138.523 konten perjudian yang berhasil diblokir, dan pada periode Januari hingga Juni tahun 2023, jumlah konten yang berhasil diblokir mencapai 122.349 konten. Angka yang mencengangkan tersebut menunjukkan tingginya prevalensi judi online di kalangan masyarakat, termasuk di kalangan pelajar. Hal ini menunjukkan perlunya pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan pelajar dalam praktik judi online, serta dampak yang ditimbulkan sebagai akibat dari perilaku tersebut.

Menurut Kartini Kartono Perjudian merupakan Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya. (Kartini Kartono, 2005: 56). Tidak dapat dipungkiri bahwa perjudian dapat memberikan kesenangan dan keuntungan finansial bagi sebagian orang. Namun, perjudian juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi individu, keluarga, dan masyarakat. Beberapa dampak negatif tersebut meliputi kecanduan, masalah keuangan, gangguan kesehatan mental, konflik interpersonal, dan kriminalitas.

Meskipun fenomena perjudian memang telah ada sejak dahulu kala (Isnaini & Isnaini, 2017), dengan kemajuan teknologi dan aksesibilitas yang lebih mudah, perjudian menjadi semakin

populer dan dapat diakses oleh siapa saja dari berbagai kalangan, termasuk kalangan pelajar. Perjudian pada kalangan pelajar merupakan fenomena yang semakin memprihatinkan. Pelajar yang seharusnya fokus pada pendidikan dan pengembangan diri, justru terjerumus dalam praktik perjudian yang dapat membahayakan masa depan mereka.

Berbagai faktor yang mempengaruhi pelajar untuk terlibat dalam perjudian diantaranya seperti faktor ajakan dari lingkungan teman sebaya, rasa penasaran yang tinggi serta keinginan untuk mendapatkan keuntungan secara cepat tanpa harus susah payah bekerja. Perkembangan teknologi juga telah memudahkan akses pelajar untuk terlibat dalam perjudian online melalui internet dan media sosial.

Dampak dari praktik perjudian pada kalangan pelajar sangatlah serius, selain dapat menyebabkan kerugian finansial yang besar, perjudian juga dapat mengganggu kegiatan belajar-mengajar dan bahkan dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan. Praktik perjudian pada pelajar juga dapat membahayakan masa depan mereka, seperti menurunnya prestasi akademik, hilangnya motivasi, dan masalah hukum.

Atas dasar hal tersebut, kami melakukan penelitian terhadap para pelajar yang termasuk kedalam lingkup kerabat terdekat untuk mendalami permasalahan fenomena judi online yang sedang terjadi, kami beranggapan bahwa rantai perjudian online dapat dicegah melalui lingkup terkecil terlebih dahulu seperti dalam lingkup keluarga, dan diharapkan dengan hasil temuan dari penelitian yang kami lakukan dapat menjadi landasan dalam pengembangan program pencegahan yang bertujuan untuk mengurangi terjadinya praktik kegiatan judi online pada kalangan pelajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dalam rangka mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena judi online dikalangan pelajar. Metode kualitatif dipilih karena relevan untuk mengeksplorasi dan memahami konteks sosial serta pengalaman individu terkait praktik judi online. Pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara detail melalui pengumpulan data yang melibatkan kerabat dekat yang masih berstatus sebagai pelajar sebagai responden.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang didesain secara khusus untuk menggali pandangan, sikap, dan perilaku terkait judi online. Melalui kuesioner, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai aspek yang relevan dengan masalah penelitian. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis secara menyeluruh dan mendalam untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan pelajar dalam praktik judi online.

Selain itu, kami juga akan membandingkan hasil analisis kami dengan penelitian sebelumnya yang terdapat dalam jurnal-jurnal terkait guna memperkuat kevaliditasan dan kesesuaian data yang kami peroleh. Dengan melakukan perbandingan tersebut, kami dapat mengonfirmasi temuan kami dengan penelitian terdahulu dan memperkuat keabsahan hasil penelitian kami.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar terlibat dalam kegiatan praktik judi online?
2. Bagaimana dampak praktik judi online pada kalangan pelajar, khususnya baik dalam segi finansial maupun Kesehatan mental

Dengan tujuan luaran yang ingin kami capai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi kalangan pelajar turut terlibat dalam praktik kegiatan judi online
2. Untuk mengetahui dampak yang dihasilkan dari praktik judi online baik dari segi finansial, maupun Kesehatan mental pada kalangan pelajar yang terlibat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini kami menggunakan metode kuesioner dalam proses pengambilan data, dimana kuesioner disebar secara acak kepada para kerabat terdekat dengan maksud untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini, setelah kuesioner disebar didapati sejumlah 33 orang koresponden yang telah memberikan jawabannya terkait permasalahan yang akan kami teliti. Namun dari 33 data tersebut kami olah kembali dikarenakan beberapa koresponden tidak memenuhi sebagai kriteria yang akan kami teliti, dimana kriteria yang kami perlukan yaitu:

1. Pernah Bermain Permainan Judi Online.
2. Kecanduan Bermain Judi Online.
3. Bersatus sebagai mahasiswa/pelajar.

Dari 33 orang koresponden, didapati beberapa koresponden yang termasuk kedalam kriteria yang kami inginkan, dengan temuan hasil sebagai berikut:

No	Nama	Umur	Faktor Awal	Sumber awal mengetahui
1	AI	20	Penasaran / Ingin Mencoba	Teman / Keluarga
2	RI	21	Penasaran / Ingin Mencoba	Teman / Keluarga
3	EN	21	Diajak Teman	Teman / Keluarga
4	EI	22	Penasaran / Ingin Mencoba	Iklan
5	KP	21	Diajak Teman	Teman / Keluarga
6	ZS	18	Ingin Meraih Keuntungan	Teman / Keluarga
7	JA	18	Penasaran / Ingin Mencoba	Teman / Keluarga
8	AO	20	Diajak Teman	Teman / Keluarga
9	RG	18	Penasaran / Ingin Mencoba	Teman / Keluarga
10	RL	22	Diajak Teman	Influencer / Artis
11	KS	22	Penasaran / Ingin Mencoba	Teman / Keluarga
12	AA	21	Penasaran / Ingin Mencoba	Mencari tau sendiri karna penasaran
13	A	22	Merasa Jago Nebak	Mencari tau sendiri karna penasaran
14	HN	23	Diajak Teman	Teman / Keluarga
15	AH	21	Iklan	Iklan
16	TE	27	Penasaran / Ingin Mencoba	Iklan

9 Orang koresponden terlibat dalam praktik kegiatan judi online dikarenakan oleh rasa penasaran dan ingin mencoba, 5 orang karena ajakan teman, dengan 3 orang yang memilih untuk menjawab berbeda yaitu faktor ingin meraih keuntungan, kemudian dikarenakan dirinya merasa jago menebak dan juga dikarenakan iklan. Dengan 10 orang koresponden mengetahui permainan tersebut dikarenakan teman/keluarga, 3 orang koresponden mengetahui dari iklan, 3 orang lainnya mencari tau sendiri dikarenakan rasa penasaran dan 1 orang mengetahui dari Influencer / Artis yang dia idolakan.

Dari 16 jawaban koresponden didapati beragam jawaban bahwa mereka sudah terlibat dalam praktik kegiatan judi online mulai dari jangka waktu bulanan hingga tahunan dengan berbagai macam jenis permainan yang mereka coba diantaranya Slot, Parlay, Judi Bola, Zeus, serta ada juga koresponden yang menjawab “apa saja yang dapat menghasilkan uang” menandakan keterlibatannya dikarenakan ingin mendapatkan keuntungan secara cepat. Selain itu juga dari jawaban para koresponden didapati rentang waktu yang digunakan dalam mengakses judi online, dimana 8 koresponden mengakses beberapa kali dalam sebulan, 6 koresponden beberapa kali dalam seminggu, dan 2 orang mengakses setiap hari, dengan berbagai macam kerugian finansial mulai dari yang terkecil 50 ribu rupiah hingga jutaan rupiah.

Kemudian didapati juga hasil temuan dari jawaban korespon terkait, terhadap dampak yang dirasakan oleh dirinya sebagai berikut:

Nama	Pernah mengalami depresi dikarenakan kerugian?	Menurutmu apakah kamu kecanduan judi online?	Adakah Perubahan Pola Hidup yang kamu rasakan?	Sering Mengalami Kecemasan?
AI	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
RI	Ya	Tidak	Ya	Kadang
EN	Tidak	Mungkin	Tidak	Tidak
EI	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
KP	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
ZS	Tidak	Ya	Ya	Kadang-Kadang
JA	Ya	Ya	Ya	Ya
AO	Tidak	Mungkin	Ya	Tidak
RG	Tidak	Mungkin	Tidak	Kadang-Kadang
RL	Ya	Ya	Ya	Ya
KS	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
AA	Tidak	Mungkin	Ya	Kadang-Kadang
A	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
HN	Tidak	Ya	Ya	Tidak
AH	Ya	Mungkin	Ya	Ya
TE	Tidak	Tidak	Ya	Kadang-Kadang

Dari hasil pola jawaban koresponden dengan pertanyaan yang diberikan, terdapat beberapa jawaban yang dirasa tidak konsisten dan terlihat ragu akan pemahaman dirinya sendiri, dimana jika dilihat dari pola pertanyaan yang diberikan, pertanyaan tersebut seharusnya saling berkaitan antara jawaban satu dengan yang lainnya.

Adapun pertanyaan mengenai penjelasan perubahan yang dialami dengan hasil sebagai berikut:

Nama	Jelaskan perubahan dalam hidup yang kamu rasakan	Pernah meminjam uang untuk bermain judi online? Jika pernah kepada siapa	Punya niatan untuk berhenti?
AI	Tidak ada		Ya
RI	Serakah dengan uang	Teman	Ya
EN	Tidak ada		Ya
EI	Boros		Ya
KP	Tidak ada		Ya

ZS	Semakin habis uang	Teman, Pinjaman Online, Saudara, Pacar	Ya
JA	Tidak ada		Ya
AO	Tidak ada		Ya
RG	Uang habis	Teman, Pinjaman Online, Saudara, Pacar	Tidak
RL	Tidak ada		Tidak
KS	Tidak ada		Ya
AA	Tidak ada		Mungkin
A	Tidak ada		Mungkin
HN	Menjadi lebih boros		Ya
AH	Emosi, pola makan tidak terkontrol, Gelisah, Sulit percaya kepada orang lain		Ya
TE	Tidak ada		Ya

Dengan beberapa jawaban koresponden yang merasa bahwa dirinya lebih serakah, boros setelah mengenal judi online, dan juga satu orang yang merasakan perubahan yang cukup signifikan meliputi emosi yang tidak kerkontrol, pola makan rusak, gelisah, serta sulit percaya kepada orang lain. Namun jika dilihat jawaban dari koresponden yang memilih menjawab tidak ada perubahan dalam dirinya, beberapa jawaban tidak sama dengan apa yang mereka jawab pada pertanyaan “Adakah Perubahan Pola Hidup yang kamu rasakan?” beberapa koresponden menjawab “ya” namun pada pertanyaan yang sifatnya menjelaskan, mereka menjawab “tidak ada”, terjadi kembali pola jawaban yang tidak konsisten dan cenderung mengarah serta terlihat ragu dengan jawaban sendiri

Selain itu juga 3 orang koresponden pernah terlibat pinjaman baik itu kepada kerabat, saudara, pacar hingga pinjaman online demi bermain judi online, serta dengan 12 orang koresponden yang memiliki niatan untuk berhenti bermain judi online, sedangkan jawaban lainnya mereka memilih “mungkin & tidak”

Nama	Punya niatan untuk berhenti?	Alasan berniat berhenti?
AI	Ya	Ga guna
RI	Ya	Cape
EN	Ya	Saya akan berhenti jika sudah mendapatkan pekerjaan
EI	Ya	Rugi
KP	Ya	Tidak menguntungkan
ZS	Ya	Rugi, uang habis
JA	Ya	Tidak pernah mendapatkan untung
AO	Ya	Uang yang didapatkan selalu habis tanpa terasa, jika rugi pun selalu ada keuntungan balik, saya rasa kemenangan yang terbesar adalah untuk mencoba berhenti
RG	Tidak	Saya ga pernah kalah
RL	Tidak	Belum mendapat keuntungan
KS	Ya	Sayang uang habis
AA	Mungkin	Belum dapat untung
A	Mungkin	Memikirkan masa depan
HN	Ya	Pemborosan uang
AH	Ya	Tidak pernah untung
TE	Ya	Kerugian lebih besar daripada keuntungan

Kami pun bertanya mengenai alasan mereka menjawab niatnya untuk berhenti atau tidak, dari 12 orang koresponden yang memiliki niatan untuk berhenti memiliki alasan yang beragam, dengan jawaban yang dominan untuk berhenti dikarenakan tidak mendapatkan keuntungan serta habisnya uang dikarenakan judi online, sedangkan koresponden yang menjawab tidak, mereka belum mendapatkan keuntungan bahkan merasa belum pernah kalah dalam permainan judi online sehingga belum/tidak memiliki keinginan untuk berhenti bermain judi online.

Adapun temuan dari penelitian sebelumnya yang turut mendukung hasil daripada penelitian kami diantaranya yaitu:

(Zulrahman Rasyid, 2017) menyebutkan faktor sosial ekonomi khususnya bagi masyarakat dengan status ekonomi menengah kebawah yang mengaharapkan keuntungan besar dengan modal yang kecil. Lalu faktor situasional lingkungan pertemanan, serta faktor mencoba dengan dampak negatif yang ditimbulkan yaitu turunya prestasi Pendidikan akademik, Kesehatan terganggu dikarenakan perubahan pola hidup, dan juga dampak terhadap perekonomian yang semakin terpuruk karena kerugian dalam permainan judi online.

(Supratama dkk., 2022) menyebutkan faktor lingkungan sosial pertemanan yang menjadi utama, ditambah dengan kemudahan dalam mengakses game judi online serta memberikan penawaran dalam menghasilkan pundi pundi rupiah dengan dampak negatif yang dirasakan terhadap ekonomi yang menjadi sulit, kecenderungan ketergantungan dan hingga mampu menibulkan tindak kriminal yang berkelanjutan

(AZMIA, 2021) menyebutkan faktor penentu petama masyarakat ikut terlibat kegiatan judi online dikarenakan faktor ekonomi yang menarik pengguna untuk mendapatkan keuntungan yang besar secara cepat dengan modal yang minimal, kemudian faktor lingkungan dan rasa penasaran ingin mencoba dengan dampak yang ditimbulkan yaitu berkurangnya interaksi sosial, kemudian menyebabkan masalah finansial sehingga terlilit hutang serta membuat Kesehatan mental emosi yang tidak stabil.

(ASRIADI, 2021) menyebutkan faktor longgarnya pengawasan orang tua yang menyebabkan para pelajar turut terlibat dalam kegiatan perjudian, lalu faktor keuntungan yang ditawarkan, kemudian faktor situasional lingkungan, dan faktor rasa penasaran ingin mencoba dengan dampak negatif yang ditimbulkan menurunnya prestasi akademik, kemudian terganggunya jam tidur, tidak teraturnya alur pengeluaran keuangan, serta berubahnya kepribadian meliputi melakukan segala cara untuk menutup kekurangan yang dihasilkan oleh judi online, mulai dari meminjam uang kepada teman, dan juga berbohong kepada orang tua.

(Erwin Saputra, 2022) menyebutkan faktor yang melatar belakangi remaja memainkan judi slot online yaitu faktor ekonomi ingin mendapat keuntungan yang besar dengan modal sedikit, lalu faktor psikologi yaitu rasa penasaran, kemudian faktor lingkungan pertemanan serta faktor kurangnya pengawasan keluarga, dengan dampak yang ditimbulkan yaitu kecanduan, serta masalah ekonomi.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang kami lakukan terhadap 16 koresponden yang merupakan kerabat dekat kami, serta masih berstatus sebagai pelajar, dan juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan untuk menjawab rumusan permasalahan serta tujuan luaran yang akan kami tuju yaitu Faktor yang mempengaruhi para pelajar turut serta dalam kegiatan perjudian online diantaranya, 1)

Faktor situasional lingkungan pertemanan, dikarenakan terbawa oleh arus pergaulan. 2) Faktor ekonomi, dimana penawaran yang diberikan yaitu mencakup keuntungan maksimal dengan modal yang minimal, tanpa harus susah payah usaha serta bekerja. 3) Faktor Psikologi, yaitu rasa penasaran ingin mencoba.

Dengan beberapa dampak negatif yang ditimbulkan baik itu dari segi finansial, maupun dari Kesehatan mental dari pelajar yang terlibat diantaranya yaitu. 1) Masalah finansial ekonomi, dikarenakan kalah dalam permainan judi dan dapat berakibat terlilit hutang baik dengan keluarga, teman, bahkan pinjaman online. 2) Kecenderungan untuk kecanduan, dimana permainan judi online membuat penggunaanya menjadi serba salah, jika diberi kemenangan mereka akan terus bermain dikarenakan keuntungan yang lebih, jika diberi kekalahan mereka akan terus bermain untuk mengembalikan uang yang telah hilang dikarenakan kekalahan dalam permainan judi online. 3) Terganggunya masalah Kesehatan meliputi perubahan kepribadian yang dapat menimbulkan emosi tidak stabil dan juga pemborosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Sahata Sitanggang. (2018). SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN DALAM PEMILIHAN JURUSAN MENGGUNAKAN METODE EKSPONENSIAL (MPE) DI PERGURUAN TINGGI NEGERI DAN SWASTA DI JAWA BARAT: Andri Sahata Sitanggang. *PETIR*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.33322/petir.v10i1.31>
- ASRIADI, A. (2021). *ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA SMK AN NAS MANDAI MAROS KABUPATEN MAROS)*.
- AZMIA. (2021). *FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN MASYARAKAT TANJUNG HARAPAN KECAMATAN MEUKEK KABUPATEN ACEH SELATAN*. <https://library.utu.ac.id/>
- Erwin Saputra, -. (2022). *PERILAKU MENYIMPANG "JUAL BUAH" (JUDI SLOT ONLINE) PADA REMAJA PURBASARI KECAMATAN ARCAMANIK KOTA BANDUNG*. <http://repository.upi.edu>
- Isnaini, E., & Isnaini, E. (2017). TINJAUAN YURIDIS NORMATIF PERJUDIAN ONLINE MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA. *Jurnal Independent*, 5(1), 23-32. <https://doi.org/10.30736/ji.v5i1.61>
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Rajawali Jilid I, Jakarta, 2005 hlm. 56
- Supratama, R., Elsera, M., Solina, E., Raja, U. M., & Haji, A. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 297-311. <https://doi.org/10.37329/GANAYA.V5I3.1933>
- Zulrahman Rasyid. (2017). *PERJUDIAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA YOGYAKARTA*.