**DAMPAK JUDI ONLINE PADA KESEHATAN MENTAL:**

**ANALISIS LITERATUR DI INDONESIA**

**Saskia Ariesta1, Deti Kurniati2, Titis Sri Wulan3,**

1Mahasiswa Prodi Bisnis Digital Politeknik PGRI Banten

2,3 Prodi Bisnis Digital Politeknik PGRI Banten

ariestasaskia2@gmail.com1, deti@politeknikpgribanten.ac.id2,

titissriwulan@gmail.com3

**Abstrak**

Judi merupakan permainan yang melibatkan penggunaan uang maupun benda sebagai taruhan, dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang yang dimiliki sebelumnya. Seiring berkembang nya zaman, permainan judi saat ini dimainkan secara online menggunakan hand phone atau gadget lainnya, dan di akses melalui jaringan internet. judi online juga memiliki dampak negative bagi kesehatan mental para pemain nya, seperti kecanduan, stres, depresi, dan kecemasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak judi online pada remaja dan pentingnya edukasi untuk membangun kesadaran. Hasil menunjukkan bahwa pemahaman yang baik tentang risiko perjudian dapat mengurangi kecenderungan untuk terlibat dalam perilaku tersebut sehingga dapat merusak kesehatan mental. Kaum remaja yang tumbuh besar di era digital membuat kaum remaja menjadi salah satu penyumbang tinggi nya kasus judi online. Penelitian ini menggunakan metode interview.

Kata kunci : judi online, keuntungan, kecanduan, kesehatan mental.

***Abstract***

 *Gambling is a game that involves the use of money or items as bets, with the goal of gaining a larger profit than the amount initially staked. Over time, gambling has transitioned to online platforms, played through mobile phones or other devices connected to the internet. However, online gambling also has negative impacts on the mental health of its players, such as addiction, stress, depression, and anxiety. This research aims to identify the effects of online gambling on teenagers and highlight the importance of education in raising awareness about its risks. The findings suggest that a strong understanding of the dangers of gambling can reduce the likelihood of engaging in such behaviors, which can harm mental health. Teenagers, growing up in the digital era, have become significant contributors to the rise in online gambling cases. This study uses an interview method to gather data.*

*Keywords: online gambling, profit, addiction, mental health.*

**Pendahuluan**

Judi online merupakan salah satu bentuk perjudian yang semakin populer di Indonesia saat ini. Menurut data dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), jumlah situs judi online yang beroperasi di Indonesia mencapai 1.200 situs pada tahun 2023. Judi online menawarkan kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan bagi para pemainnya, tetapi juga memiliki dampak negatif bagi kesehatan mental para pemainnya, seperti kecanduan, stres, depresi, dan kecemasan. Kesehatan mental adalah kondisi psikologis dan emosional seseorang yang mempengaruhi cara berpikir, merasakan, dan berperilaku. Kesehatan mental yang buruk dapat mengganggu fungsi sosial, akademik, dan profesional seseorang, serta meningkatkan risiko penyakit fisik dan bunuh diri.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengkaji pengaruh judi online terhadap kesehatan mental, baik di Indonesia maupun di negara lain. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Risnawati, Prakoso dan Prihatmi mengemukakanpengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung.

Menurut artikel yang ditulis, Fatwa, et. All (2024). Perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online cenderung negatif, seperti kurangnya kepercayaan, empati, keterbukaan, dan asertivitas. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, Al Wafi, dan Aliyah menemukan bahwa perilaku judi online pada masyarakat beragama di Indonesia bertentangan dengan nilai-nilai agama, khususnya Islam, yang melarang segala bentuk perjudian.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pengetahuan tersebut dengan melakukan analisis pengaruh judi online terhadap kesehatan mental dengan menggunakan metode wawancara dengan masyarakat. Tuan X menjelaskan bahwa perilaku judi online yang dialami ketika melakukan judi online uang saku yang di berikan oleh orang tua di alihkan untuk melakukan judi online dan terkadang tuan X berbohong kepada orang tua untuk mendapatkan uang lebih untuk melakukan perjudian online bahkan tidak jarang tuan X menggadaikan barang- barang yang dimiliki seperti hp, kamera,dan leptop.

Berdasarkan paparan data permasalahan diatas terlihat bahwa judi online berpengaruh terhadap kesehatan mental masyarakat. Manfaat dari penelitian ini adalah: untuk memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, khususnya ilmu psikologi, untuk memberikan wawasan bagi masyarakat, khususnya para pemain judi online, tentang dampak negatif judi online terhadap kesehatan mental, dan untuk memberikan saran bagi pemerintah, khususnya KPI, tentang cara mencegah dan menanggulangi judi online di Indonesia.

# Metode Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam tinjauan pustaka ini melibatkan pendekatan deskriptif dengan mengumpulkan dan menganalisis literatur yang ada mengenai dampak judi online terhadap kesehatan mental di Indonesia. Pertama, pencarian dilakukan melalui berbagai database akademis seperti Google Scholar dan PubMed, dengan fokus pada publikasi yang relevan dalam lima tahun terakhir. Artikel-artikel yang terpilih dievaluasi berdasarkan kriteria tertentu, seperti metodologi yang digunakan dan temuan yang disajikan. Selanjutnya, data dari studi yang relevan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, seperti dampak psikologis, sosial, dan ekonomi. Analisis dilakukan untuk menyoroti hubungan antara judi online dan isu kesehatan mental, serta untuk mengidentifikasi potensi area yang perlu diteliti lebih lanjut. Dengan cara ini, diharapkan dapat tercipta gambaran yang komprehensif tentang fenomena ini dalam konteks Indonesia.

# Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini sesuai dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti yang lain bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan judi online diantaranya adalah kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, mudah nya akses internet, dan adanya harapan untuk mendapatkan uang dengan cepat. Dampak negative dari kecanduan judi online meliputi gangguan psikologis, sosial, ekonomi, dan hokum. Penulis merekomendasikan adanya sosialisasi dan edukasi tentang bahaya judi online, serta pemberian bantuan dan rehabilitasi bagi para pecandu judi online.

Faktanya di indonesia sudah banyak masyakat yang terjerumus judi onlinedan terpengaruh terhadap kesehatan mental masyarakat. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, khususnya ilmu psikologi, untuk memberikan wawasan bagi pemain judi online, tentang dampak negatif judi online terhadap kesehatan mental, dan untuk memberikan saran bagi pemerintah, khususnya KPI, tentang cara mencegah dan menanggulangi judi online di Indonesia. Pugu, et.al .(2024).

Judi online pada dasarnya sama dengan judi lainnya karena di dalam nya ada unsure kalah menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang membedakan judi online dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapansaja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online yang tersebar di dunia maya.ini adalah pembahasan dan uraian dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya:

**Gambaran Perilaku Judi Online**

Perjudian online telah menjadi salah satu bentuk tindakan cyber crime yang semakin meresahkan. Dengan kemajuan teknologi, akses terhadap platform perjudian semakin mudah, menjadikannya lebih menarik bagi banyak orang. Berbeda dengan praktik perjudian tradisional yang sering dilakukan secara sembunyi-sembunyi, judi online memungkinkan individu untuk berpartisipasi dalam aktivitas ini dari kenyamanan rumah mereka. Hal ini menjadikan perjudian online sebagai salah satu penyalahgunaan teknologi yang harus diperhatikan secara serius.

Tradisionalnya, perjudian sepak bola dilakukan secara langsung antara dua atau lebih individu yang saling bertaruh dengan barang berharga. Namun, dengan perkembangan teknologi informasi, judi online menawarkan kemudahan yang tidak bisa ditawarkan oleh metode konvensional. Sekarang, para penjudi tidak perlu lagi mencari lawan secara fisik; mereka cukup mengakses situs judi di internet. Hal ini memfasilitasi meningkatnya partisipasi dalam perjudian, terutama di kalangan generasi muda yang akrab dengan teknologi.

Salah satu daya tarik utama judi online adalah fleksibilitasnya. Pengguna dapat bermain kapan saja dan di mana saja, asalkan memiliki akses internet. Ini sangat menarik bagi mereka yang memiliki kesamaan hobi dengan pelaku lain. Selain itu, berbagai jenis permainan dan taruhan yang ditawarkan di platform online membuatnya semakin menggoda. Dengan beragam pilihan, pemain dapat menemukan jenis permainan yang sesuai dengan minat dan keterampilan mereka.

Dalam konteks frekuensi bermain, kita dapat melihat contoh nyata dari perilaku Tuan X. Dia menghabiskan antara lima hingga enam jam sehari untuk bermain judi online. Tingginya frekuensi ini menunjukkan betapa terhubungnya dia dengan dunia perjudian di internet. Aktivitas perjudian yang intensif ini dapat menjadi indikator adanya ketergantungan, yang sering kali dialami oleh para penjudi online.

Faktor lingkungan juga berperan besar dalam meningkatkan frekuensi perjudian. Tuan X memiliki banyak kesempatan untuk bermain judi online di sekitarnya. Dengan dukungan teman-teman atau kelompok sosial yang juga terlibat dalam perjudian, motivasi untuk bermain menjadi lebih tinggi. Lingkungan yang mendukung ini dapat menciptakan sebuah siklus yang sulit diputuskan oleh individu yang terlibat.

Salah satu aspek yang menarik dari perilaku Tuan X adalah tidak adanya batasan waktu dan tempat saat bermain judi online. Dia tidak hanya bermain saat waktu luang, tetapi juga selama proses pembelajaran dan di tempat-tempat umum seperti kantin. Ini menunjukkan bahwa judi online telah mengambil alih banyak aspek kehidupan sehari-hari dan dapat mengganggu aktivitas normal individu.

Aksesibilitas teknologi menjadi salah satu pendorong utama meningkatnya perjudian online. Dengan smartphone dan perangkat lainnya, individu dapat mengakses situs judi kapan saja. Tuan X, misalnya, mulai mengakses situs judi sejak pagi hari, bahkan sebelum memulai aktivitas lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan judi telah menjadi bagian dari rutinitasnya, yang dapat memicu masalah lebih lanjut.

Tingginya frekuensi perjudian online seperti yang dialami oleh Tuan X berpotensi menimbulkan dampak negatif pada kesehatan mental. Kecanduan judi sering kali diiringi dengan stres, kecemasan, dan depresi. Ketidakmampuan untuk mengontrol frekuensi dan durasi permainan dapat menyebabkan gangguan psikologis yang serius, yang mempengaruhi kualitas hidup individu.

Dampak dari perjudian online tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh masyarakat secara keseluruhan. Penyebaran perilaku perjudian dapat merusak hubungan sosial, terutama dalam konteks keluarga. Keterlibatan yang berlebihan dalam perjudian dapat mengalihkan perhatian individu dari tanggung jawab sosial dan meningkatkan kemungkinan konflik dalam hubungan interpersonal.

Melihat fenomena ini, penting bagi pemerintah dan lembaga terkait untuk merumuskan regulasi yang ketat terhadap perjudian online. Tanpa adanya pengawasan yang memadai, risiko perjudian dapat meningkat secara signifikan. Kebijakan yang jelas diperlukan untuk melindungi masyarakat dari potensi bahaya yang ditimbulkan oleh perjudian online, termasuk ketergantungan dan kerugian finansial.

Pendidikan dan kesadaran tentang risiko perjudian online juga menjadi langkah penting untuk mengatasi masalah ini. Masyarakat perlu diberi informasi tentang konsekuensi negatif dari perjudian dan cara-cara untuk mengenali tanda-tanda kecanduan. Program-program edukasi dapat membantu individu memahami risiko dan membuat keputusan yang lebih bijak terkait perjudian.

Secara keseluruhan, perjudian online merupakan fenomena kompleks yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Dari peningkatan aksesibilitas hingga dampak negatif pada kesehatan mental dan sosial, judi online dapat membawa banyak masalah jika tidak ditangani dengan baik. Melalui regulasi yang tepat, edukasi, dan kesadaran masyarakat, kita dapat mengurangi risiko yang ditimbulkan oleh perjudian online dan menciptakan lingkungan yang lebih sehat bagi semua.

**Faktor yang mempengaruhi Judi online**

Perjudian online semakin menjadi fenomena yang menarik perhatian banyak kalangan, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Banyak faktor yang mendorong individu untuk terlibat dalam perjudian online, yang dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: pengaruh teman sebaya, keluarga, dan faktor internal. Ketiga elemen ini saling berinteraksi dan menciptakan lingkungan yang mendukung perilaku perjudian.

Pengaruh teman sebaya merupakan salah satu pendorong utama bagi banyak individu untuk mulai berjudi secara online. Dalam banyak kasus, individu merasa tekanan sosial untuk ikut serta dalam aktivitas yang dianggap menarik oleh kelompok teman mereka. Menurut penelitian oleh Addiyansyah dan Rofi’ah (2023), ajakan dari teman sering kali menjadi faktor utama yang memotivasi remaja untuk mencoba perjudian online, terutama saat mereka melihat teman-teman mereka memperoleh keuntungan dari kegiatan tersebut.

Selain itu, fenomena meniru juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi dalam perjudian online. Dalam masyarakat yang serba cepat dan terhubung, individu cenderung mengikuti tren yang muncul di sekitar mereka. Hal ini menciptakan siklus di mana semakin banyak orang terlibat dalam perjudian, dan yang lain merasa terdesak untuk ikut serta agar tidak tertinggal. Ketika perjudian online dianggap sebagai hal yang umum, lebih banyak individu merasa terpanggil untuk mencoba, meskipun mereka mungkin tidak sepenuhnya memahami risiko yang terlibat.

Faktor keluarga juga berperan penting dalam menentukan apakah seseorang akan terlibat dalam perjudian online. Keluarga yang memiliki pola perilaku perjudian dapat memberikan contoh yang memengaruhi anggotanya. Jika seorang anak tumbuh di lingkungan di mana perjudian dianggap wajar atau bahkan sebagai cara untuk mendapatkan uang, maka ada kemungkinan besar anak tersebut akan mengadopsi perilaku yang sama. Penelitian oleh Jannah et al. (2023) menunjukkan bahwa latar belakang keluarga yang positif terhadap perjudian dapat meningkatkan risiko individu untuk terlibat dalam aktivitas serupa.

Sementara itu, faktor internal atau motivasi diri sendiri tidak dapat diabaikan. Beberapa individu mungkin terlibat dalam perjudian online sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan emosional atau psikologis. Misalnya, perjudian dapat memberikan sensasi atau kegembiraan yang tidak ditemukan dalam kegiatan sehari-hari lainnya. Nabila (2023) mencatat bahwa bagi beberapa orang, perjudian online menjadi cara untuk melarikan diri dari tekanan hidup, masalah pribadi, atau ketidakpuasan dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi untuk mencari keuntungan finansial juga sering kali menjadi pendorong utama dalam perjudian online. Banyak individu terlibat dengan harapan dapat memperoleh uang dengan cepat dan mudah. Ketika mereka mengalami kemenangan kecil, hal ini sering kali meningkatkan keinginan untuk berjudi lagi, berharap untuk meraih keuntungan yang lebih besar. Fatwa et al. (2024) menekankan bahwa harapan untuk mendapatkan keuntungan dapat mendorong individu untuk terus kembali, meskipun risiko kerugian yang mungkin mereka hadapi.

Tingkat keseringan individu dalam berjudi online berkontribusi pada perkembangan ketergantungan. Ketika seseorang terlibat dalam perjudian secara rutin, otak mereka dapat terbiasa dengan rangsangan yang datang dari aktivitas tersebut. Kecanduan perjudian online dapat berkembang dengan cepat, dan sering kali individu tidak menyadari perubahan perilaku mereka. Fitriyadi et al. (2023) menyatakan bahwa semakin sering seseorang berjudi, semakin besar kemungkinan mereka untuk mengalami kecanduan.

Ketergantungan ini bisa merugikan, baik secara finansial maupun emosional. Banyak individu yang terjebak dalam siklus kehilangan yang terus berlanjut, berusaha untuk mendapatkan kembali uang yang telah hilang. Dalam usaha untuk mengejar kerugian, mereka sering kali terjebak dalam perjudian lebih dalam, yang memperburuk situasi mereka. Jannah et al. (2023) menunjukkan bahwa perjudian online dapat menyebabkan masalah keuangan yang serius, termasuk utang yang tidak terbayar.

Dampak negatif dari perjudian online juga dapat meluas ke aspek sosial. Ketika individu menghabiskan waktu dan uang mereka untuk berjudi, mereka sering kali mengabaikan tanggung jawab lainnya, seperti pekerjaan, pendidikan, dan hubungan pribadi. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial, di mana individu merasa terputus dari lingkungan mereka. Parandita (2023) mencatat bahwa isolasi sosial dapat memperburuk keadaan mental seseorang, menciptakan lingkaran setan yang sulit untuk diputus.

Masalah kesehatan mental sering kali muncul sebagai konsekuensi dari perilaku perjudian yang berlebihan. Stres, kecemasan, dan depresi adalah beberapa dampak psikologis yang umum dialami oleh para penjudi online. Menurut Ramadhan (2023), individu yang terlibat dalam perjudian online cenderung mengalami gangguan mental yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan dukungan bagi individu yang terjebak dalam perilaku ini.

Regulasi terhadap perjudian online juga menjadi isu yang semakin mendesak. Tanpa pengawasan yang tepat, banyak individu dapat dengan mudah terlibat dalam aktivitas yang berisiko tinggi. Kebijakan yang jelas dan tegas diperlukan untuk melindungi masyarakat dari potensi bahaya perjudian online. Pugu et al. (2024) menyarankan agar pemerintah dan lembaga terkait bekerja sama untuk menciptakan regulasi yang dapat mengurangi dampak negatif dari perjudian online.

Pendidikan dan kesadaran juga sangat penting dalam mengatasi masalah ini. Masyarakat perlu diberikan informasi tentang risiko yang terkait dengan perjudian online dan bagaimana mengenali tanda-tanda ketergantungan. Program-program pendidikan dapat membantu individu memahami bahaya yang dapat ditimbulkan oleh perjudian dan membuat keputusan yang lebih bijak. Ini akan memberikan masyarakat alat yang diperlukan untuk melindungi diri mereka sendiri dari risiko yang mungkin timbul.

Akhirnya, mengatasi perjudian online memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan semua elemen masyarakat. Dari pengaruh teman sebaya hingga faktor keluarga, semua aspek ini saling berinteraksi dan mempengaruhi keputusan individu untuk terlibat dalam perjudian. Penting bagi kita untuk memahami kompleksitas fenomena ini dan bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan sehat bagi semua.

Dalam kesimpulannya, faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan individu dalam perjudian online sangat beragam dan saling terkait. Pengaruh teman sebaya, keluarga, dan motivasi internal semuanya berkontribusi pada keputusan untuk berjudi. Dengan memahami faktor-faktor ini, kita dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mengurangi risiko dan dampak negatif dari perjudian online dalam masyarakat..

**Kesimpulan**

Simpulan dari pembahasan ini menunjukkan bahwa keterlibatan individu dalam perjudian online dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengaruh teman sebaya, lingkungan keluarga, dan motivasi internal. Ketiga elemen tersebut saling berinteraksi dan dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perilaku perjudian. Dampak negatif dari judi online, seperti ketergantungan, masalah kesehatan mental, dan kerugian finansial, menjadi tantangan serius yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami kompleksitas fenomena ini agar dapat merumuskan langkah-langkah pencegahan yang efektif.

Saran yang dapat diberikan adalah perlunya peningkatan kesadaran masyarakat tentang risiko perjudian online melalui program edukasi yang komprehensif. Pemerintah dan lembaga terkait harus berkolaborasi untuk merumuskan regulasi yang lebih ketat terhadap perjudian online, serta menyediakan dukungan bagi individu yang terjebak dalam kecanduan. Selain itu, upaya untuk menciptakan lingkungan sosial yang positif dan mendukung dapat membantu mengurangi pengaruh negatif dari perjudian. Dengan pendekatan yang holistik, diharapkan dampak buruk dari perjudian online dapat diminimalkan, sehingga masyarakat dapat lebih terlindungi dan sehat.

**Daftar Pustaka**

Addiyansyah, W., & Rofi’ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22.

Adli, M. (2015). Online Gambling Behaviour Among Students University Riau. *Riau Jom Fisip*, 2(2).

Aji, F. C., & Rifa. (2023). Behavior Remaja Pedesaan yang Mengalami Ketergantungan Bermain Game Online High Domino. *Jurnal Ilmiah Idea*, 1(1), 61-76.

Atara, A. S. (2018). *Healthy Setting Ruang Publik Perkotaan: Sebuah Konsep Terminal Sehat*. CV. Social Politic Genius (SIGn).

Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial: Teori, Konsep Dasar, dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.

Fatwa, A. F., Nashrullah, A. F., Athallah, Z. A., Ivanza, S. A. S., & Zuhri, S. (2024). Dampak Iklan Judi Online pada Platform Media Sosial Instagram terhadap Ekonomi dan Moralitas Umat Islam. *Jurnal Studi Islam dan Hukum Syariah*, 2(1), 151-165.

Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Asshidiqi, M. R. A., Ilham, M. A., Aibina, O. I., Hesda, N., & AlFayyedh, F. (2023). Pengaruh Dunia IT terhadap Perilaku Remaja Generasi Z. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 1(2), 21-37.

Herlan, H., Praptantya, D. B. S. E., Juliansyah, V., Efriani, E., & Dewantara, J. A. (2020). Konsep Sehat dan Sakit pada Budaya Etnis Dayak Kebahan. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 9(1), 24-38.

Isjoni, I. (2002). *Masalah Sosial Masyarakat*. Pekanbaru: Unri Press.

Jannah, A. M., AlWafi, M. O. Z., & Aliyan, S. (2023). Perilaku Judi Online Pada Masyarakat Beragama Di Indonesia. *Islamic Education*, 1(3), 348-357.

Nabila, F. (2023). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 290-293.

Parandita, R. A. (2023). Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat. *LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, 1(1), 22-28.

Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian: Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).

Wahib Adan Labib M. (2005). *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama.