



## IMPRESI GAME JUDI ONLINE HIGGS DOMINO TERHADAP MANAJEMEN KEUANGAN MAHASISWA

Rahmat Hakim Siregar<sup>1</sup>, Afwan Mukhairi<sup>2</sup>, M. Agung Rizki Satria<sup>3</sup>

Afiliasi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: [rahmatsiregar055@gmail.com](mailto:rahmatsiregar055@gmail.com)

### Kata Kunci: Abstrak

Judi; Perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya  
Mahasiswa; Impresi; Higgs kemungkinan mendapat untung bergantung pada  
Domino keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih  
atau lebih mahir. Ada berbagai macam alasan kenapa perjudian  
online ini menjadi pilihan selain karena diawali oleh rasa  
penasaran kemudian coba-coba dan didukung dengan  
kemudahan akses. Judi online adalah kegiatan perjudian atau  
taruhan yang dilakukan secara online melalui website atau situs  
tertentu. Akibatnya perjudian semakin berkembang pesat dan  
menyebar ke seluruh lapisan masyarakat, terutama di kalangan  
pelajar. Mahasiswa adalah orang-orang yang menuntut ilmu  
pada lembaga-lembaga pendidikan tinggi, seperti universitas,  
institut, dan akademi, dimana menuntut ilmu merupakan  
tanggung jawab dan kewajiban yang paling utama. Sebagai calon  
intelektual masa depan negara, mahasiswa harus mampu  
berpikir kritis terhadap realitas sosial, namun sebagai generasi  
muda seringkali mereka tidak menyadari risiko yang ada di  
depan. Oleh karena itu, keterlibatan pelajar dalam perjudian  
online merupakan masalah yang serius dan serius karena  
berdampak signifikan terhadap fungsi sosial mereka sebagai  
pelajar yang kritis dan aktif serta sebagai intelektual muda.

### Keywords: Abstract

*Gambling; Student; Gambling is any game, where in general the possibility of profit  
Impression; Higgs Dominos depends on sheer luck, as well as because the players are better  
trained or more skilled. There are various reasons why online  
gambling is an option besides being started by curiosity then  
trial and error and supported by easy access. Online gambling is  
a gambling or betting activity that is carried out online through  
certain websites or sites. As a result, gambling is growing rapidly  
and spreading to all levels of society, especially among students.  
Students are people who study at higher education institutions,  
such as universities, institutes, and academies, where studying  
is the most important responsibility and obligation. As future  
intellectuals of the country, students must be able to think  
critically about social reality, but as the younger generation,  
they often do not realize the risks that lie ahead. Therefore,  
students' involvement in online gambling is a serious and grave*

How to cite

Siregar, Rahmat Hakim, Afwan Mukhairi, & M. Agung Rizki Satria,  
Impresi Game Judi Online Higgs Domino Terhadap Manajemen Keuangan  
Mahasiswa, Volume 1 Nomor 2 Juni 2024.

Published by

Zhata Institut



## A. Pendahuluan

Game online yang sedang booming adalah "Higgs Domino" dan dalam game ini Anda dapat menggunakan mata uang yang biasa disebut "chips." Chip ini digunakan untuk berputar di ruang yang disediakan oleh permainan. Seorang pemain yang beruntung mendapatkan jackpot tentunya dapat memperoleh keuntungan berkali-kali lipat dari jumlah chip yang diterima pemain, dan chip tersebut dapat ditukarkan dari satu pemain ke pemain lainnya. Permainan tersebut beberapa kali mendapat kritik karena dianggap mengandung unsur perjudian. Nadlatul Ulama (NU) Surabaya dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Bengkulu menilai permainan Higgs Domino mengandung unsur perjudian online yang dapat merugikan masyarakat karena hal tersebut. Insiden kriminal terkait perjudian semakin meningkat dari hari ke hari, dan peluang perjudian juga meningkat. Dengan berkembangnya teknologi dan kemudahan akses internet, bermunculanlah jenis-jenis perjudian baru, seperti perjudian melalui Internet atau perjudian online. Perjudian online menimbulkan pertanyaan baru tentang bukti. Dalam perjudian biasa, Anda biasanya mempertaruhkan uang menggunakan alat seperti kartu dan dadu, namun dalam perjudian online, Anda berjudi seperti dalam permainan biasa. (Muhammad Ayus, 2021).

Judi online adalah kegiatan perjudian atau taruhan yang dilakukan secara online melalui website atau situs tertentu. Akibatnya perjudian semakin berkembang pesat dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat, terutama di kalangan pelajar. Mahasiswa adalah orang-orang yang menuntut ilmu pada lembaga-lembaga pendidikan tinggi, seperti universitas, institut, dan akademi, dimana menuntut ilmu merupakan tanggung jawab dan kewajiban yang paling utama. Sebagai calon intelektual masa depan negara, mahasiswa harus mampu berpikir kritis terhadap realitas sosial, namun sebagai generasi muda seringkali mereka tidak menyadari risiko yang ada di depan. Oleh karena itu, keterlibatan pelajar dalam perjudian online merupakan masalah yang serius dan serius karena berdampak signifikan terhadap fungsi sosial mereka sebagai pelajar yang kritis dan aktif serta sebagai intelektual muda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengulas lebih lanjut mengenai judi online. Fenomena judi online ini merupakan suatu fenomena yang membutuhkan perhatian. Mengingat perjudian ini sudah banyak melibatkan mahasiswa sehingga berpengaruh terhadap pengelolaan keuangannya.

Dalam artikel ini, penulis akan menjelajahi bagaimana Faktor-faktor terjadinya perjudian. Terakhir, penulis akan mengulas bagaimana manajemen keuangan mahasiswa atas impresi bermain judi online Higgs Domino. Artikel ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang Panduan dan arahan atas impresi yang dihadapi oleh mahasiswa.

## **B. Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam analisis ini yaitu metode deskriptif. Tujuan dari tinjauan literatur judi online ini adalah untuk mengidentifikasi tren dan faktor, menganalisis dampak terhadap pengelolaan keuangan, dan juga dapat menjadi landasan untuk langkah-langkah preventif dan edukatif guna melindungi kesejahteraan finansial mahasiswa di tengah maraknya judi online.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Perjudian diatur sebagai tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi dalam ketentuan pidana Pasal 542 KUHP namun berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) dari UU No. 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 bis KUHP. Perjudian menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP yang dirubah dengan Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebutkan bahwa: “Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

Perjudian yang dilakukan secara online di internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 atau selanjutnya disebut dengan UU ITE yang berbunyi :

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yakni :

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1

miliar, Pelaku judi online tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE.”

Definisi judi tersebut dapat diartikan dengan artian yang luas termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertarungan, dalam perlombaan perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain (Dali Mutiara, 1962). Judi atau permainan judi atau 'perjudian' menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah atau harta semula. (Poerwardarminta, 2005). Kartini Kartono mengartikan judi sebagai pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. (Kartini Kartono, 2005) Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri biasa ditemukan dalam masyarakat. Selama ini masyarakat sudah mengenal perjudian yang dilakukan secara konvensional atau yang dilakukan secara langsung. Perjudian konvensional dilakukan dimana para pemain membawa uang secara cash. Jenis perjudian konvensional juga terbatas, biasanya para pejudi konvensional bermain kartu remi dan kartu domino. Sistem perputaran uang dalam judi konvensional juga lebih nyata dikarenakan uang yang langsung berputar dan diterima pemain secara langsung. Para pemain judi konvensional biasanya juga melakukan kegiatannya di malam hari sampai menjelang pagi yang biasa dilakukan di warung kopi remang-remang sehingga tidak banyak orang tahu aktivitas tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Perjudian online dilakukan dengan menggunakan media internet sehingga termasuk dalam lingkup cyber crime. Istilah cyber crime saat ini merujuk pada suatu tindakan kejahatan yang berhubungan dengan dunia maya (cyber space) dan tindakan kejahatan yang menggunakan komputer. Ada ahli yang menyamakan antara tindak kejahatan cyber (cybercrime) dengan tindak kejahatan komputer, dan ada ahli yang membedakan di antara keduanya. (Dikdik M, 2005) Merujuk pada konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa cyber crime adalah sebuah perbuatan yang tercela dan melanggar kepatutan di dalam masyarakat serta melanggar hukum dengan menggunakan media internet dan teknologi dalam melakukan kejahatannya.

### 1. Faktor-Faktor Terjadinya Perjudian

Perjudian adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Ada berbagai macam alasan kenapa perjudian online ini menjadi pilihan selain karena diawali oleh rasa penasaran kemudian coba-coba dan didukung dengan kemudahan akses. Adapun alasan utama yang melatarbelakangi mayoritas para pejudi melakukan judi online, dikarenakan para pejudi suka sekali mengadu nasib dan suka terhadap tantangan disemua permainan judi apalagi bisa menghasilkan pundi-pundi uang dengan cepat, mudah, dan variatif. Alasan tersebut didukung dengan kemudahan yang diberikan oleh penyedia jasa perjudian online yang melakukan inovasi dengan membuat aplikasi judi online yang mudah diakses melalui perangkat telfon seluler yang dapat diakses kapanpun dan dimana pun. Alasan lainnya dengan membuat variasi permainan judi online sehingga tidak membuat para pemain jenuh dan terus melakukan judi online. Adapun salah satu alasan yang menyebabkan mahasiswa melakukan judi online adalah uang yang dikirim oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tidak cukup. Perjudian online ini layaknya sebuah hobi yang terus dilakukan oleh mahasiswa. Bahkan perjudian online menjadi kebiasaan yang lahir dari lingkungan dan sudah marak dilakukan sejak menjadi siswa sekolah dasar dan siswa sekolah menengah dengan bermain di warnet (warung internet). Mayoritas mahasiswa mengetahui seluruh jenis permainan yang disajikan oleh website yang menjadi tempat melakukan perjudian online ini. Dari perjudian sepak bola, sikbo (dadu), dragon tiger (kartu remi), qq dan ceme (kartu domino). (Satrio Arief Wicaksono, 2019) Berbagai cara dilakukan demi mendapatkan modal untuk berjudi, seperti halnya menggunakan uang kuliah, menggadaikan barang yang dimiliki, berhutang dan bahkan menjual laptop dan motor.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi berdasarkan dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh beberapa faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Faktor tersebut adalah;

1. Faktor Sosial dan Ekonomi, Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-

- besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.
2. Faktor Situasional, adalah situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.
  3. Faktor Belajar dimana sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.
  4. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan, bahwa persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".
  5. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan bahwa penjudi yang merasa

## Impresi Game Judi Online Higgs Domino Terhadap Manajemen Keuangan Mahasiswa

Siregar, Rahmat Hakim, Afwan Mukhairi, & M. Agung Rizki Satria

dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka menilai ketrampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (illusion of control). Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan (Andika, R. A. V, 2018).

### 2. Manajemen Keuangan Mahasiswa Atas Impresi Bermain Judi Online Higgs Domino



Keterlibatan mahasiswa dalam judi online dapat berdampak negatif terhadap pengelolaan keuangan mereka. Berdasarkan hasil riset, terdapat hasil yang menyoroti dampak yang cukup besar dari judi online terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa, diantaranya:

1. Menjadi boros dan menghabiskan harta yang sudah dimiliki,
2. Terjadinya kecanduan dan sulit mengontrol keuangan,
3. Melakukan pinjaman demi menutupi kekurangan,
4. Selain dari segi keuangan dampak judi juga bisa berpengaruh terhadap mental karena dapat menyebabkan stress. (Meswari, A. S., & Ritonga, M, 2023).

Dampak dari judi online adalah adanya risiko kehilangan uang secara signifikan yang sangat tinggi, dan bisa menyebabkan masalah keuangan jangka panjang. Hal tersebut disebabkan karena seseorang menghabiskan lebih banyak uang daripada yang bisa mereka tanggung, sehingga dapat merugikan stabilitas keuangan mereka. Selain itu, judi online juga membuat hidup seseorang menjadi

## Impresi Game Judi Online Higgs Domino Terhadap Manajemen Keuangan Mahasiswa

Siregar, Rahmat Hakim, Afwan Mukhairi, & M. Agung Rizki Satria

tidak terkontrol karena selalu mempunyai hawa nafsu untuk berjudi lagi karena menang ketagihan, kalah penasaran.

Kerugian besar juga menjadi salah satu dampak yang sangat berisiko. Seseorang yang telah kecanduan judi online cenderung akan menghalalkan segala cara untuk dapat bermain judi, tidak peduli bahwa uangnya telah habis sekalipun. Tidak cukup sampai disitu, ketika uang mereka telah habis, pinjaman online seakan-akan menjadi solusi agar bermain judi tetap berlanjut. Akibatnya, kehilangan harta benda pun tidak dapat terelakkan dikarenakan utang pada pinjaman online yang membengkak. Dikutip dari *Jurnas.com*, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mencatat kerugian negara mencapai USD 7-9 miliar atau sekitar Rp 107- 138 triliun per tahun akibat judi online. Banyaknya jumlah kerugian yang disebabkan judi online tentunya menjadi masalah yang sangat serius. Sebagai mahasiswa yang kelak menjadi generasi penerus bangsa seharusnya mahasiswa dapat memahami pentingnya kesadaran akan dampak negatif judi online tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, langkah-langkah preventif dan edukatif perlu diterapkan secara bersama sama, yaitu:

- 1 Penyuluhan dan Edukasi Sosialisasikan bahaya judi online melalui seminar, workshop, atau kampanye di kampus untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang risikonya.
- 2 Kolaborasi dengan Pihak Eksternal Ajak pihak-pihak eksternal, seperti lembaga anti-judi, untuk memberikan ceramah atau materi edukasi yang lebih mendalam.
- 3 Pengembangan Program Pencegahan Bentuk program pencegahan seperti kelas manajemen keuangan, pelatihan keterampilan hidup, dan bimbingan karier untuk membantu mahasiswa fokus pada pengembangan diri.
- 4 Layanan Kesehatan Mental Tingkatkan akses dan kesadaran terhadap layanan kesehatan mental di kampus, sehingga mahasiswa yang terpengaruh judi dapat mencari bantuan.
- 5 Pengawasan Internet Kolaborasi dengan penyedia layanan internet untuk membatasi akses ke situs judi online di lingkungan kampus.
- 6 Dukungan dari Dosen dan Staf Kampus Dosen dan staf kampus dapat mendukung mahasiswa dengan memberikan pengertian, mendengarkan, dan mengarahkan mereka ke sumber daya yang tepat.
- 7 Peraturan Kampus yang Ketat Implementasikan peraturan kampus yang melarang aktivitas perjudian online dan tetapkan sanksi bagi pelanggar.
- 8 Program Pemulihan Sediakan program pemulihan dan dukungan bagi mahasiswa yang sudah terjerat judi online untuk membantu mereka pulih dan kembali fokus pada studi mereka.

- 9 Kolaborasi dengan Orang Tua Ajak orang tua berpartisipasi dalam upaya pencegahan ini dengan memberikan informasi dan melibatkan mereka dalam mendukung mahasiswa.
- 10 Monitoring dan Evaluasi Lakukan monitoring secara berkala terhadap efektivitas langkah-langkah yang diambil dan lakukan evaluasi untuk menyesuaikan strategi pencegahan yang ada (Satriyono, D., & Ula, D. M., 2023).

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini menjelaskan mengenai gambaran judi online secara umum, merumuskan apasaja faktor-faktor yang menjadi pengaruh bermain judi online kemudian penulis juga menuangkan hasil dari riset upaya-upaya dalam menanggulangi impresi judi online dikalangan mahasiswa.

#### **E. Saran**

Dengan demikian, penulis menyarankan untuk perlu di tindak tegas para penyedia situs judi online dan menegakkan serta menjalankan upaya-upaya dalam menanggulangi impresi perjudian online terhadap keuangan mahasiswa.

#### **F. Ucapan Terima Kasih**

Penulis sadar bahwa penyusunan jurnal ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1 Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat sehat, dan petunjuk kepada Penulis dalam menjalankan dan menyelesaikan penyusunan jurnal ini.
- 2 Ibu Cyntia Hadita, S.H., M.H. selaku pembimbing yang telah memberikan ilmu dan pengarahan selama penyusunan jurnal. Semoga ilmu dan pengalaman yang diberikan dapat terus berkontribusi dalam kebaikan.
- 3 Kedua orang tua Penulis yang telah memberikan dukungan baik secara finansial maupun moril.
- 4 Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah membantu Penulis dalam menyusun jurnal ini.

**Daftar Pustaka**

- Satrio Arief Wicaksono. (2019). Responden Wawancara Penelitian Mengenai Perjudian Online
- Dali Mutiara. (1962). Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Balai Pustaka
- Poerwardarminta. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Raja Grafindo Persada
- Kartini Kartono. (2005). Patologi Sosial . Raja Grafindo Persada
- Dikdik M. (2005). Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi . Refika Aditama
- Andika, R. A. V. (2018). Pengaruh Faktor Budaya Dan Faktor Sosial Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Konsumen Produk Kerudung Rabbani Di Kecamatan Jombang) [Doctoral dissertation]. STIE PGRI DEWANTARA
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2097-2102.
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.

**Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi, teknologi dan elektronik.