

PERSEPSI MASYARAKAT PADA FENOMENA JUDI ONLINE: DAMPAK BURUK DAN UPAYA PENCEGAHANNYA

Nurul Faizah Kamaruddin¹, Bahtiar Hamzah², Syamsul Bahri³
Institut Agama Islam Negeri Bone
nurulfaizah.asbriy@gmail.com¹ Bahtiarhamzaah01@gmail.com²
Syamsulwatampone88@gmail.com³

Abstrak

Persepsi masyarakat terhadap fenomena judi online sangat beragam, ada beberapa individu menganggapnya sebagai bentuk hiburan dan peluang untuk mendapatkan keuntungan finansial, sementara yang lain melihatnya sebagai masalah sosial yang serius dengan dampak buruk yang terjadi. Perjudian online kini berkembang menjadi fenomena sosial yang kian meluas dalam beberapa tahun terakhir. Didukung oleh kemajuan teknologi digital dan kemudahan akses internet, aktivitas ini semakin diminati oleh berbagai kalangan di berbagai belahan dunia. Meski terlihat populer, praktik judi online menyimpan berbagai persoalan serius dan menimbulkan dampak negatif yang patut menjadi perhatian bersama. Dari hasil penelitian yang ada, terdapat beberapa dampak negatif dari judi online terhadap masyarakat, khususnya remaja. Beberapa dampak tersebut antara lain melemahnya nilai-nilai sosial, habisnya uang atau tidak stabilnya keuangan, terpaksa menahan lapar di sekolah, perselisihan dalam rumah tangga, dan penyalahgunaan internet untuk berjudi online. Sebagian remaja menunjukkan kesadaran akan adanya dampak buruk yang cukup serius dari kebiasaan bermain judi online. Oleh karena itu, kajian mengenai persepsi masyarakat terhadap fenomena judi online, khususnya terkait dampak buruknya serta strategi pencegahan, menjadi sangat penting. Penelitian semacam ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan yang dihadapi, serta menjadi landasan dalam merumuskan kebijakan yang lebih tepat guna dalam menanggulangi pengaruh buruk judi online, terutama di kalangan remaja dan generasi muda.

Kata kunci: *Persepsi Masyarakat, Dampak Buruk Judi Online, Upaya Pencegahan*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Peningkatan kreativitas manusia mendorong berbagai inovasi, salah satunya adalah terciptanya internet. Kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini telah memicu terjadinya revolusi dalam cara manusia berinteraksi.¹ Padahal, interaksi sosial merupakan elemen mendasar dalam berlangsungnya berbagai aktivitas sosial di tengah masyarakat. Menurut Soekanto, interaksi sosial memiliki dua syarat utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Di era perkembangan teknologi saat ini, kontak sosial tidak lagi terbatas pada pertemuan fisik secara langsung. Sebaliknya, interaksi dapat terjadi melalui jarak jauh dengan bantuan media komunikasi modern seperti internet, yang memfasilitasi hubungan antarmanusia tanpa batasan ruang dan waktu.

Game online telah menyebar luas ke seluruh penjuru Indonesia dan menjadi salah satu bentuk hiburan yang digemari masyarakat, terutama karena kemudahan akses melalui jaringan internet. Banyak orang, khususnya kalangan muda, merasa terhibur dan senang saat memainkannya. Salah satu jenis game online yang kini populer namun sangat meresahkan adalah judi online. Meskipun jelas dilarang oleh agama dan hukum negara, praktik ini tetap dilakukan oleh sebagian masyarakat. Judi online dinilai berpotensi merusak generasi muda serta mengganggu keharmonisan keluarga. Fenomena yang sering terjadi adalah mahasiswa yang menghabiskan waktu di warung kopi bukan untuk belajar atau menyelesaikan tugas, melainkan untuk bermain judi online. Faktor pergaulan dan pengaruh teman sebaya menjadi salah satu penyebab utama mereka terjerumus ke dalam aktivitas yang tidak produktif dan merugikan ini.

Menanggapi maraknya praktik judi online dalam game digital, Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) telah mengeluarkan larangan serta fatwa yang menegaskan keharamannya. Menurut Zamakhsyari, istilah fatwa secara etimologis berarti jawaban atas suatu persoalan, sedangkan

¹ Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, Fani Yuli Hasiolan, *Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner*, Jurnal Ilmu Sosial, Volume 01, Number 05, 2023.

secara terminologis, fatwa merujuk pada panduan atau pendapat hukum Islam mengenai isu-isu baru yang belum memiliki ketetapan hukum secara eksplisit.² Dalam konteks syariat, fatwa memiliki peran penting karena menjadi pedoman umat dalam menghadapi permasalahan kontemporer. Judi sendiri dipandang merusak kepribadian dan moral pelakunya, karena menanamkan pola pikir instan dengan harapan meraih keuntungan secara cepat dan mudah. Sementara itu, Kartini Kartono menjelaskan bahwa judi adalah bentuk pertaruhan yang disengaja, di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang bernilai pada hasil yang belum pasti, dengan kesadaran akan risiko dan harapan tertentu.

Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai perantara. Sifatnya yang fleksibel dan tidak terikat tempat membuat pelaku sulit dilacak dan diproses secara hukum. Meski demikian, masih ada langkah hukum yang bisa ditempuh, salah satunya melalui penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Walaupun aturan dari sisi agama dan hukum sudah jelas, praktik judi online tetap saja terus berkembang. Aktivitas ini menimbulkan dampak sosial yang serius, seperti banyaknya individu yang terjerat utang dan menghadapi masalah keuangan akibat kecanduan berjudi secara daring. Secara psikologis, para pelaku umumnya terdorong oleh harapan untuk meraih kemenangan besar, meski kenyataannya sering kali justru mengalami kerugian yang lebih besar. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online menjadi masalah nyata yang sulit dikendalikan oleh sebagian masyarakat.

Banyak persepsi masyarakat yang terkena virus judi online dan yang kecanduan, juga yang jadi anti karena menyesal maupun masyarakat yang bersih dari judi online tidak terpengaruh ataupun tergoda. Persepsi merupakan suatu proses pengamatan yang diawali dengan kegiatan pengindraan oleh individu. Proses ini terjadi ketika seseorang menyadari keberadaan berbagai hal di sekitarnya melalui alat indera yang dimiliki. Informasi dari lingkungan diterima oleh pancaindera, lalu diinterpretasikan oleh otak berdasarkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Dengan demikian, sebelum seseorang membentuk persepsi terhadap sesuatu yang

² Fitri Meliya Sari, Syukur Kholil, Respon Pemain Game Online Terhadap Fatwa Majelis Pemusyawaratan Ulama Aceh Tentang Larangan Judi Online, *Jurnal Al-ijtimaiyyah*, Vol. 9, No 1, Januari-juni 2023. h. 111-113.

E-ISSN : 2962-0716

P-ISSN : -

Nurul Faizah Kamaruddin dkk

ia lihat atau amati, terlebih dahulu ia harus melalui tahap pengindraan.³ Menurut M. P. Vrij, kriminologi adalah ilmu yang fokus pada studi tentang kejahatan. Kajian ini mencakup pemahaman terhadap tindakan kriminal itu sendiri, serta penyelidikan atas penyebab dan dampak yang ditimbulkannya. Sementara itu, perjudian adalah suatu bentuk permainan di mana para peserta mempertaruhkan sesuatu (biasanya uang) untuk memilih salah satu dari beberapa pilihan yang tersedia, dan hanya satu pilihan yang dianggap benar atau menang. Peserta yang kalah dalam taruhan harus menyerahkan taruhannya kepada pemenang. Ketentuan permainan, termasuk aturan dan nilai taruhan, biasanya telah disepakati sebelum permainan dimulai.⁴

Judi online sering kali dianggap sebagai bentuk kecanduan. Awalnya, seseorang mungkin hanya sekadar mencoba, namun ketika memperoleh kemenangan, muncul dorongan untuk terus bermain. Hal ini biasanya diikuti oleh peningkatan nilai taruhan, dengan anggapan bahwa semakin besar jumlah uang yang dipertaruhkan, maka semakin besar pula potensi keuntungan yang bisa diperoleh. Tak hanya itu, judi online juga memberikan dampak serius terhadap generasi muda. Kemudahan akses melalui perangkat seluler membuat banyak remaja dan orang dewasa muda tergoda untuk ikut serta dalam aktivitas ini. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena dapat memicu kecanduan serta membawa dampak negatif jangka panjang terhadap kesejahteraan psikologis dan sosial mereka. Melihat fenomena ini, pemerintah serta lembaga terkait telah mengambil langkah-langkah untuk menangani permasalahan sosial yang ditimbulkan oleh maraknya perjudian daring.

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyimpangan sosial yang telah lama ada dan terus mengalami perubahan bentuk seiring waktu. Aktivitas ini hadir dalam berbagai variasi, dengan jenis taruhan yang

³ Eki furqon, Alycia Risaldy Halim, Fuad Sirojul Huda, Nisrina Agustini, Syifa Aulia Nur Fadilah, Muhammad Farhan Al Amien, Ratri Yulianingsari Negoro, Santomi, Yunita, Aqila Zahra, Diska Eunike, Aisa Aulina, *Tinjauan Kriminologis Dan Persepsi Masyarakat Terhadap Kenakalan Rremaja*, Jurnal Hukum Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1, No 1, Mei 2022. h. 8.

⁴ Zainudin Hasan, Incik Daffa Apariano, Yunika Sari Simatupang, Amanda Muntari, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online*, Jurnal Multimedia Dehasen, Vol 2, No 3, Juli 2023. h. 377.

beragam, sering kali diambil dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat — mulai dari hal-hal yang sederhana hingga peristiwa yang kompleks. Di Indonesia, budaya perjudian masih bertahan dan bahkan semakin mengakar, dengan memanfaatkan unsur budaya populer sebagai media penyebarannya. Salah satu contohnya adalah film *God of Gamblers* yang cukup populer di kalangan masyarakat, seolah-olah memberikan pembenaran bahwa perjudian dapat menjadi jalan pintas untuk mengubah nasib. Harapan seperti ini tumbuh dari keyakinan “siapa tahu menang”, yang menjadi ciri khas dari subkultur para penjudi. Sebagai bentuk respons, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah mengambil langkah tegas dengan membatasi akses dan memblokir situs-situs perjudian online. Namun demikian, tantangan dalam mengatasi perjudian online masih sangat besar, dan upaya yang dilakukan memerlukan dukungan serta pendekatan yang lebih komprehensif.

Metode

Penelitian dalam jurnal ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif untuk memperoleh data yang bersumber dari fakta konseptual dan teoritis, sesuai dengan kerangka riset ilmiah. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*), yaitu pengumpulan data melalui penelaahan buku, jurnal, dan hasil penelitian yang relevan dengan topik yang dibahas. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran literatur atau bahan kepustakaan yang dijadikan sumber utama. Kegiatan ini mencakup membaca, mencatat, dan mengolah informasi yang diperoleh dari berbagai referensi. Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan metode studi literatur, yaitu teknik yang melibatkan pengumpulan, penelaahan, dan sintesis informasi dari sumber-sumber tertulis yang relevan. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk membangun pemahaman yang utuh terhadap permasalahan yang diteliti serta menyusun kerangka berpikir yang mendukung topik penelitian secara menyeluruh. Metode ini melibatkan pencarian, seleksi, evaluasi, dan interpretasi berbagai sumber literatur. Sumber studi literatur ini diperoleh dari berbagai macam buku, jurnal, serta referensi lain. Meneliti tentang persepsi masyarakat pada fenomena judi online: dampak buruk dan upaya pencegahannya.

Hasil dan Pembahasan

Persepsi Masyarakat Pada Fenomena Judi Online

Secara umum, persepsi merupakan istilah yang banyak digunakan dalam bidang psikologi. Secara terminologis, persepsi dapat diartikan sebagai reaksi langsung terhadap rangsangan, atau sebagai proses di mana seseorang memperoleh pemahaman terhadap suatu hal melalui pengindraan.⁵ Sementara itu, menurut Kamus Besar Psikologi, persepsi adalah proses pengamatan yang dilakukan oleh individu terhadap lingkungannya dengan memanfaatkan indera-indera yang dimilikinya. Melalui proses ini, seseorang menjadi sadar terhadap berbagai hal yang ada di sekelilingnya. Seseorang yang sedang berinteraksi dengan suatu objek dapat menyimpulkan berbagai persepsi dari hasil yang diterima, baik itu persepsi positif maupun negatif.

- a) Persepsi positif, persepsi positif adalah bentuk tanggapan yang mencerminkan pengetahuan atau pengenalan seseorang terhadap suatu objek, yang kemudian diikuti dengan respons yang sesuai. Persepsi ini ditandai dengan sikap aktif dan adanya dukungan terhadap objek yang dipersepsikan. Individu yang memiliki persepsi positif cenderung memanfaatkan pengetahuannya secara konstruktif dan bersikap terbuka terhadap hal-hal yang ia anggap bernilai atau bermanfaat.
- b) **Persepsi Negatif**, persepsi negatif adalah tanggapan yang menunjukkan pengetahuan atau pengenalan terhadap suatu objek, namun diiringi dengan penolakan atau ketidaksesuaian terhadap nilai, aturan, atau hukum yang terkait dengan objek tersebut. Individu dengan persepsi negatif mungkin tidak mematuhi norma yang berlaku, sehingga dibutuhkan **kontrol sosial** agar individu tersebut terdorong untuk menaati aturan yang ada serta turut berkontribusi dalam menciptakan keteraturan sosial di masyarakat.

Judi merupakan suatu bentuk permainan yang didasarkan pada unsur keberuntungan (nasib) atau kemampuan tertentu, dengan tujuan untuk memenangkan taruhan berupa uang atau barang yang setara dengan uang. Aktivitas ini mencakup berbagai jenis permainan, termasuk yang berlangsung di tempat-tempat tertutup atau tersembunyi. Menurut Pasal 303 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Indonesia, yang

⁵ M. Ayyubi Rezy, *Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Menyimpang (Judi Live Dingdong)*, Jom Fisip Vol 8, Edisi 1, Januari-Juni 2021. h. 6.

dimaksud dengan perjudian adalah setiap permainan yang memberikan harapan untuk menang, di mana hasilnya pada umumnya bergantung pada faktor keberuntungan semata.⁶ Termasuk dalam pengertian ini adalah segala bentuk taruhan atas hasil perlombaan atau permainan lain yang pesertanya bukan bagian dari pihak yang bertaruh, serta bentuk permainan lainnya yang sejenis. Perjudian juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan di mana pemain memasang taruhan untuk memilih satu di antara beberapa opsi, dengan hanya satu pilihan yang dianggap benar dan berhak menang. Pemain yang kalah dalam taruhan harus menyerahkan taruhannya kepada pemenang. Biasanya, aturan permainan dan nilai taruhan telah ditentukan sebelumnya sebelum permainan dimulai. Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah "Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan".

Pendapat lain juga dijelaskan oleh Muin bahwa ada dua jenis pengendalian sosial menurut sifatnya.

- a) Pengendalian **Sosial Preventif**, pengendalian sosial yang bersifat preventif merupakan upaya **pencegahan** terhadap kemungkinan terjadinya gangguan yang dapat mengganggu **keselarasan antara kepastian dan keadilan** dalam masyarakat. Jenis pengendalian ini dilakukan **sebelum munculnya perilaku menyimpang**, dan bersifat tidak langsung, dengan tujuan menjaga keteraturan sosial sejak dini.
- b) **Pengendalian Sosial Represif**, pengendalian sosial represif adalah bentuk pengendalian yang dilakukan **setelah terjadinya pelanggaran atau penyimpangan sosial**, dengan tujuan untuk **memulihkan kembali keseimbangan atau harmoni sosial yang telah terganggu**. Pendekatan ini bersifat korektif dan lebih menekankan pada penindakan terhadap perilaku menyimpang.

Berjudi merupakan aktivitas mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam suatu permainan yang didasarkan pada unsur kebetulan atau keberuntungan, dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar dari nilai awal yang dipertaruhkan. Sementara itu, judi online adalah bentuk perjudian yang menggunakan media elektronik dan jaringan internet sebagai sarana untuk bermain, di mana uang menjadi alat taruhan, dan aturan permainan serta jumlah taruhannya ditentukan oleh pelaku

⁶ Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riani, Neli, Cherrysa Ariesty Wulandari, *Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat*, Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia, Vol 1, No 1, Mei 2023. h. 22.

perjudian itu sendiri. Judi online memiliki sifat adiktif. Banyak pelaku yang pada awalnya hanya mencoba-coba, namun setelah merasakan kemenangan, muncul dorongan untuk terus bermain dengan nilai taruhan yang semakin besar. Pemikiran yang mendasari perilaku ini adalah keyakinan bahwa semakin besar taruhan yang dipasang, maka semakin besar pula peluang untuk meraih keuntungan. Kemudahan akses menjadi salah satu faktor yang memperkuat ketergantungan ini. Judi online dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, selama pelaku memiliki waktu luang, dana di rekening tabungan yang siap dijadikan taruhan, perangkat elektronik seperti komputer atau smartphone, dan koneksi internet yang memadai. Fleksibilitas ini menjadikan judi online sebagai bentuk perjudian yang sulit diawasi dan rentan menimbulkan dampak sosial yang serius, terutama pada kelompok masyarakat tertentu seperti generasi muda.

Persepsi masyarakat yang keliru dapat menyebabkan kecanduan bermain judi online, termasuk intensitas penggunaan internet seseorang terkait frekuensi dan lamanya waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet serta melakukan aktivitas positif lainnya di kehidupan nyata. Penyebab judi online adalah orang yang terpengaruh oleh iklan perjudian di sosial media. Jika masyarakat tidak dapat memahami dan berhati-hati, pesan persuasi tersebut akan berdampak pada tindakan mereka untuk bermain judi. Pentingnya memberikan informasi tentang bagaimana iklan judi yang menarik di media sosial dapat membuat orang berhenti bermain judi online. Bahwa perjudian online berdampak bagi para pemainnya, seperti stress berkepanjangan. Ketidaktahuan para pemain judi online terkait hukum yang akan menjemputnya, menjadi salah satu alasan mengapa para masyarakat ini memilih untuk memasuki lingkaran perjudian online.

Kiat-kiat yang dapat dilakukan bagi para pecandu judi online adalah seperti mengganti nomor telepon yang telah terdaftar, menghapus semua aplikasi ataupun situs yang berkaitan dengan judi online sehingga dapat lebih fokus untuk beribadah dan mengurangi motivasi untuk bermain kembali. Modus yang mempersuasi para masyarakat ini untuk bermain judi online adalah dijanjikannya bonus 100x sampai 1000x lipat kemenangan oleh para bandar dari berbagai situs. Hal ini secara langsung memberikan harapan bagi masyarakat dan mempersuasi untuk mencoba bermain. Popularitas judi online di kalangan masyarakat dapat membentuk karakter pragmatis karena kecenderungan bergantung atas keberuntungan, yang kemudian membentuk siklus lingkaran kecanduan untuk terus mencoba.

Kekalahan ketika berjudi justru bisa menimbulkan dorongan untuk mencoba lagi sehingga dapat menyebabkan penumpukan hutang dan risiko kemiskinan, bahkan kriminalitas baru. Oleh sebab itu, perjudian tidak hanya berdampak buruk secara langsung, tetapi juga memberikan akibat negatif yang merugikan untuk pribadi dan sosial.

Persepsi masyarakat mengenai kurangnya waktu dan perhatian dalam pekerjaan juga peluang kehidupan, sehingga mencari jalan pintas dengan bermain judi online sambil mengisi waktu dari penggunaan media aplikasi judi online yang tersedia. Persepsi masyarakat mengenai peraturan atau batasan yang ditetapkan oleh pemerintah terkait penggunaan media yang masih tidak tegas. Persepsi orang tua mengenai kebebasan yang diberikan kepada anaknya dalam menggunakan media sosial agar menghindari judi online dan mengenai sikap tegas dan hangat yang diberikan oleh orang tua terkait membimbing anaknya. Kecanduan judi mengubah psikologi dalam memperoleh penghasilan menjadi tidak konvensional yang kemudian menciptakan kecenderungan perilaku malas. Dampaknya dapat mendegradasi dari pola berpikir yang visioner, penurunan kemampuan berpikir kritis, penjeratan mereka dalam lingkaran perjudian online.

Faktor-Faktor Penyebab Yang Mempengaruhi Fenomena Judi Online

Faktor mentalitas yang cenderung ingin mengambil jalan pintas dalam mengubah nasib menjadi salah satu pendorong utama seseorang terlibat dalam praktik perjudian. Ketika jalur rasional seperti kerja keras atau pendidikan tidak lagi dianggap mampu membawa perubahan, sebagian individu memilih alternatif irasional seperti berjudi sebagai solusi cepat untuk keluar dari tekanan ekonomi. Kehadiran judi online semakin memperkuat pengaruh tersebut karena bersifat masif dan mudah diakses. Tidak ada batasan wilayah atau lokasi, siapa pun dapat bermain hanya dengan menggunakan telepon genggam dan koneksi internet. Platform judi online juga menawarkan berbagai skema deposit, mulai dari nominal kecil hingga besar, sehingga menjangkau seluruh lapisan masyarakat, termasuk golongan ekonomi lemah. Kemudahan akses dan rendahnya biaya masuk inilah yang justru mendorong masyarakat miskin untuk terlibat. Dengan modal yang terbatas, mereka tetap terdorong untuk mencoba peruntungan melalui perjudian online, meskipun risikonya sangat tinggi dan bersifat merugikan dalam jangka panjang.

Judi online menawarkan sebuah jalur alternatif yang dianggap sebagai jalan pintas dalam menghadapi kerasnya kehidupan. Dalam praktiknya, selalu muncul persepsi optimis yang bersifat spekulatif, seperti “siapa tahu rezeki” atau “siapa tahu tembus menang”, yang pada akhirnya membuat pelaku menjadi kecanduan dan terus terjebak dalam aktivitas perjudian. Upaya untuk memberantas judi online masih menghadapi berbagai tantangan serius, terutama bagi aparat penegak hukum. Secara yuridis, praktik perjudian diklasifikasikan sebagai kejahatan sekunder. Namun, bila ditelaah lebih dalam, perjudian juga dapat menjadi akar dari berbagai tindak kriminal lainnya, terutama ketika pelaku sudah kehilangan seluruh kekayaan materilnya akibat kecanduan berjudi. Di sisi lain, sanksi hukum yang dijatuhkan kepada pelaku perjudian sering kali dianggap belum efektif dalam menyelesaikan persoalan secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan penegakan hukum semata belum cukup, dan diperlukan strategi tambahan berupa pendekatan preventif, edukatif, dan sosial untuk mengatasi akar permasalahan yang lebih kompleks.⁷ Bahwa faktor-faktor orang melakukan judi online mencakup faktor situasional terkait hubungan masyarakat dengan lingkungan sosial, faktor persepsi orang yang pernah mencoba lalu ketagihan, dan faktor ekonomi dikarenakan kondisi ekonomi rendah.

Terkikisnya keimanan masyarakat pada saat ini mengakibatkan mudahnya berbuat kecelaan. Lunturnya nilai-nilai keagamaan dalam diri seseorang dapat menjerumuskan orang tersebut dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri dan juga masyarakat sekitar.⁸ Menurunnya keimanan seseorang menjadikan orang tersebut tidak takut dengan hukum dari tuhanNya dan menganggap enteng dengan agamanya. Dengan melemahnya keimanan manusia menyebabkan tidak takutnya manusia terhadap segala sesuatu bahkan tidak memperdulikan kesengsaraan orang lain. Perjudian yang terjadi karena lemahnya keimanan manusia karena

⁷ Prof. Dr. Bagong Suyanto, MSi., *Soroti Fenomena Judi Online di Kalangan Masyarakat Ekonomi ke Bawah*, <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/gubes-unair-soroti-fenomena-judi-online-di-kalangan-masyarakat-ekonomi-ke-bawah>.

⁸ Alfi Sahri, Winda Kustiawan, *Peranan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online Pada Kalangan Remaja*, *Journal of Basic Educational Studies*, Vol. 3, No 2, 2023. h. 18-20.

tidak percaya terhadap rezeki yang diberikan tuhan kepada dirinya, mereka hanya mengandalkan keuntungan lewat perjudian yang hanya menyebabkan kesengsaraan bagi dirinya dan keluarganya.

Perjudian tidak dibenarkan dalam ajaran agama manapun, semua agama melarang perbuatan judi, termasuk agama islam yang sangat keras melarang perbuatan perjudian, yang mana agama sudah melarang perbuatan judi yang tertulis dalam Al-Qur'an maupun Hadist Nabi Muhammad SAW. Dalam Islam judi suatu perbuatan yang sangat dilarang. Bentuk judi sekarang juga bermacam-macam dan dikemas semenarik mungkin seperti permainan dan aplikasi. Dari perspektif Islam, berjudi merupakan suatu tindakan yang bertentangan dengan ajaran dan norma agama. Perbuatan ini dilarang karena membawa kerugian, tidak hanya bagi individu yang melakukannya tetapi juga bagi masyarakat secara luas. Judi dianggap merusak moral dan kesejahteraan sosial karena dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, kerugian finansial, dan konflik sosial.

Faktor-faktor yang menyebabkan maraknya judi online dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal, faktor ini berasal dari dalam diri pelaku itu sendiri. Beberapa di antaranya meliputi:

- a) Pengaruh keinginan pribadi yang dipicu oleh rasa ingin tahu dan dorongan untuk mencoba hal baru.
- b) Motivasi ekonomi, seperti keinginan memperoleh uang secara instan.
- c) Terpengaruhnya pelaku oleh kejahatan perjudian yang tersebar luas di media sosial, sehingga mudah tergoda untuk ikut terlibat.

2. Faktor Eksternal, faktor ini bersumber dari lingkungan sekitar dan kondisi sosial-ekonomi yang ada. Beberapa contohnya adalah:

- a) Lingkungan sosial yang tidak sehat dan permisif terhadap praktik perjudian.
- b) Kurangnya lapangan pekerjaan yang layak dan tingginya tingkat pengangguran.
- c) Minimnya keterampilan atau kemampuan yang dimiliki masyarakat dalam menghadapi persaingan kerja.

- d) Tidak adanya tindakan tegas terhadap bandar judi online yang jarang tertangkap, sehingga menciptakan ruang bebas untuk praktik ilegal tersebut.

Pemicu terjadinya perjudian juga dapat terjadi melalui lingkungan sekitar pemain. Diantaranya ialah ajakan dari teman yang mengakibatkan pemain segan untuk menolak ajakan tersebut. Selain dari itu, pengelola perjudian juga sangat gencar dalam mengiklankan permainan judi tersebut dengan mengekspose para pemain judi yang berhasil. Sehingga menyebabkan kesan bahwa kemenangan dalam permainan judi sangat mudah untuk didapatkan. Selain dari pada itu kurangnya perhatian dari orang tua juga menjadi kan remaja tidak dapat mengontrol diri dalam prihal. yang positif. Perjudian memang tak hanya dimainkan oleh orang yang tingkat. pendidikannya rendah saja, namun orang yang pendidikannya tinggi juga memainkan judi. Akan tetapi rendahnya tingkat pendidikan seseorang yang tidak didasari dengan pengetahuan yang cukup akan sangat mudah untuk terjerumus dalam perkara judi. Kekosongan waktu menjadikan seseorang bosan bahkan gelisah sehingga dorongan dari iklan yang terjadi di smartphone menyebabkan orang-orang mencari kegiatannya sendiri. Selain itu akibat kekosongan waktu, sering meluangkan waktunya untuk nongkrong di warung kopi yang ada di desa tersebut dan mendapat arahan dari teman-temannya untuk meluangkan waktu dengan mengakses judi online karena sangat mudah dalam mengakses permainan tersebut serta sangat mudah untuk penarikan keuntungan yang didapatkan.

Pada saat usia remaja faktor penasaran sangatlah sering terjadi. Penasaran sendiri dapat memicu seseorang dalam eksperimen atau mencoba segala sesuatu yang di rasanya penasaran. Dengan melihat lingkungan yang banyak mengakses perjudian online dan melihat teman-temannya menang menyebabkan seseorang penasaran dengan perjudian online. Penasaran menjadi salah satu faktor terjadinya judi online. Setelah rasa penasaran, biasanya orang akan mencoba, setelah mencoba hasil yang didapatkan akan menjadikan orang akan kecanduan. Sama halnya seperti permainan judi, kemenangan akan menjadikan para pemain kecanduan dengan mendapatkan keuntungan yang sangat mudah. Dan kekalahan juga menjadikan para pemain penasaran dan terus menerus mengakses judi untuk menjadikan kemenangan dan keuntungan. Kekalahan dalam permainan judi mengakibatkan kecanduan begitupun dengan kemenangan yang mengakibatkan pemain candu hingga enggan untuk meninggalkan

permainan tersebut. Kecanduan ini menjadikan para pemain. lalai hingga terjerumus dalam permainan judi online.

Mata pencaharian kebanyakan dengan pegawai pemerintahan, wiraswasta, berkebun, bertani, dan berternak. Namun para remaja kebanyakan hanya menjadi buruh kebun yang kesehariannya bekerja dikebun orang dengan penghasilan yang minim. Dengan hasil yang minim menjadikan pemeikiran para remaja bagaimana menghasilkan uang dengan mudah. Gencarnya iklan kemenangan di smartphone serta banyaknya para pemain dilingkungan remaja tersebut menjadikan mereka penasaran sehingga mencoba permainannya dan menjadikan mereka kecanduan. dalam permainan judi online. Faktor ekonomi juga menjadikan sebab remaja dalam mengakses perjudian online. Faktor keuntungan menjadi salah satu alasan utama konsumen memainkan permainan slot online. Banyak pemain yang memiliki pola pikir bahwa mereka dapat memperoleh keuntungan besar dari permainan tersebut. Harapan ini semakin diperkuat oleh strategi pemasaran dari admin slot yang kerap memberikan tips atau janji kemenangan kepada para pemain. Sebagaimana diungkapkan oleh seorang konsumen judi online, "Faktor yang membuat saya tertarik bermain judi online adalah karena admin judi online menjanjikan kemenangan." Bagi para pemula, janji-janji seperti ini sangat mudah mempengaruhi dan menggoda, sehingga mereka terdorong untuk mencoba peruntungan dalam permainan tersebut.

Fenomena Dampak Buruk Judi Online Dan Upaya Pencegahannya

Penting untuk meningkatkan kesadaran akan risiko dan dampak buruk judi online. Kampanye sosial yang melibatkan anak muda dapat membantu mengubah persepsi masyarakat dalam pencegahannya, bahwa judi adalah sesuatu yang bodoh dan merugikan. Selain itu, pendidikan tentang pengelolaan keuangan dan kesadaran akan bahaya kecanduan perjudian juga perlu ditingkatkan. Dalam menghadapi fenomena sosial judi online, penting bagi individu untuk tetap bijak dan bertanggung jawab dalam bermain game online. Kesadaran akan risiko, pengendalian diri, dan mencari bantuan jika diperlukan adalah langkah-langkah penting dalam menjaga kesehatan mental dan kondisi keuangan.⁹ Dampak judi online pada

⁹ Muhammad adib, *Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat*, <https://www.kompasiana.com/muhammadadib1865/65a60f6ede948f50c728dfb2/maraknya-judi-online-di-kalangan-masyarakat>.

ekonomi bisa membuat yang kaya jadi miskin. Sedangkan pada kesehatan bukan hanya berdampak pada kesehatan fisik namun terhadap gangguan mental yang dikarenakan kecanduan hingga berakhir depresi. Kehidupan sosial juga akan berdampak untuk orang yang pernah atau sering melakukan judi online akan mengabaikan tanggung jawabnya bahkan bisa bersikap anti sosial. Dan dampak pada pendidikan bisa terjadi penurunan prestasi serta penurunan minat belajar.

Minat bermain judi online dapat dimaknai sebagai rasa ingin tahu lebih dalam dan keinginan seseorang terhadap perjudian online yang muncul karena pesan promosi, kemudian memunculkan pengetahuan terkait produk atau merek tertentu yang mengarah pada keputusan atau niat untuk bermain judi online atau tidaknya. Hampir seluruh situs judi online memanfaatkan berbagai platform media sosial sebagai sarana untuk mengiklankan layanan mereka. Platform-platform ini menggunakan algoritma canggih yang mampu menentukan target iklan berdasarkan minat, demografi, dan perilaku pengguna media sosial. Dengan demikian, pengguna media sosial dapat dengan mudah terpapar oleh berbagai konten yang mengarahkan mereka ke situs judi online. Setiap situs judi online memiliki strategi tersendiri dalam menciptakan konten yang menarik dan kreatif. Konten tersebut biasanya berisi tips dan strategi permainan, ulasan situs, serta informasi tentang bonus dan promosi, yang dengan cepat dapat dibagikan dan menyebar melalui media sosial. Pendekatan ini efektif untuk menarik minat calon pemain dan memberikan informasi lebih mendalam kepada mereka yang tertarik mencoba berjudi secara daring. Perlu diketahui bahwa jenis-jenis perjudian sangat beragam, antara lain:

- a) Roulette adalah jenis judi yang dimainkan dengan menebak satu dari 38 angka yang tersedia. Jika tebakan tepat, pemain memperoleh hadiah sebesar 36 kali dari taruhan yang dipasang.
- b) Black Jack (Selikutan), Permainan kartu antara bandar dan beberapa pemain. Jika nilai kartu bandar tertinggi, semua pemain kalah. Jika nilai kartu bandar terendah, ia harus membayar seluruh taruhan. Umumnya, bandar dapat dikalahkan dari satu pemain maupun dua pemain.¹⁰

¹⁰ Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riani, Neli, Cherrysa Ariesty Wulandari, *Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat*, Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia, Vol. 1, No 1, Mei, 2023. h. 24-26.

- c) Lotre Buntut Nalo, judi ini mengharuskan pemain menebak dua angka terakhir dari nomor undian resmi. Jika tepat, pemain akan menerima bayaran 65 kali dalam taruhan.
- d) Tekpo, judi kartu aplikasi domino yang dimenangkan oleh pemain berdasarkan pada nilai angka tertinggi. Umumnya dimainkan dalam acara adat Tionghoa dengan jumlah pemain terbatas dan taruhan kecil.
- e) Dadu (Glodog), Permainan menebak jumlah bulatan pada sisi atas dadu yang dilempar. Pemain menang jika tebakan sesuai dengan hasil dadu.
- f) Dokding, Permainan dadu bergambar binatang. Pemain memasang taruhan pada gambar pilihan di atas kertas. Jika dadu yang dilempar menunjukkan gambar yang sesuai, pemain dinyatakan menang.
- g) Adu Dara, Dua burung merpati dilepaskan, dan merpati yang tiba lebih dahulu di tempat tujuan dianggap menang. Taruhan dipasang sebelum perlombaan dimulai.
- h) Okeh, Permainan melempar dua koin logam. Jika gambar yang muncul burung, hasilnya disebut "mati"; jika bergambar rupiah, disebut "hidup".
- i) Sambung Ayam (Adu Ayam), Dua ayam jantan diadu sampai salah satu kalah atau mati. Penonton memasang taruhan pada ayam pilihan. Perjudian ini sering dilakukan dekat arena pertarungan dan sudah dikenal sejak masa Kerajaan Demak.
- j) Togel (Toto Gelap), Jenis judi yang melibatkan tebak angka. Pemain membayar untuk memilih angka, lalu menunggu hasil undian. Berbagai jenis togel tersedia dengan aturan dan hadiah berbeda sesuai wilayah dan bandar.
- k) Mahyong, Permainan empat orang asal Tiongkok yang menggabungkan strategi, kalkulasi, dan keberuntungan. Pemain yang pertama kali berhasil menyusun kombinasi batu tertentu akan menjadi pemenang. Populer sebagai permainan judi di Asia.
- l) Judi Online, Perjudian yang dilakukan melalui internet, memungkinkan pemain dari berbagai tempat berjudi tanpa perlu bertemu langsung. Jenis ini berkembang pesat seiring kemajuan teknologi.

Hingga saat ini, perjudian masih marak terjadi ditengah-tengah masyarakat, bahkan masih terus berkembang seiring dengan perkembangan

masyarakat. Telah terjadi banyak penggerebekan dan penangkapan bagi pelaku perjudian dan penjatuhan sanksi yang cukup berat, namun belum membawa efek jera bagi masyarakat untuk tidak melakukan praktek perjudian. Dalam dunia psikologis dapat dikatakan bahwa ketekunan dalam kejahatan adalah ketekunan pula di dalam kebiasaan. Perjudian masih menjadi kegiatan yang dianggap lumrah oleh sebagian masyarakat untuk dijadikan sebagai permainan pengisi waktu kosong, atau bahkan dijadikan sebagai pencaharian yang padahal memberikan banyak dampak buruk. Ada beberapa dampak buruk yang ditimbulkan dari berjudi diantaranya:

- a) Perilaku berjudi bisa menjadi pemicu retaknya hubungan dalam keluarga dan merusak keharmonisan rumah tangga.
- b) Kecanduan judi bisa melemahkan keyakinan dan menjauhkan seseorang dari nilai-nilai keimanan.
- c) Kebiasaan berjudi dapat menjerumuskan seseorang ke dalam perilaku yang mendekati perbuatan syirik, seperti percaya pada keberuntungan atau nasib semata.
- d) Aktivitas berjudi membuat waktu terbuang tanpa manfaat dan menjauhkan seseorang dari kegiatan yang produktif.
- e) Kecanduan judi dapat membuat pelakunya kehilangan semangat untuk berusaha secara halal dan lalai dalam beribadah.
- f) Dorongan untuk menang atau menutupi kekalahan seringkali membuat perjudi nekat melakukan tindakan kriminal.

Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan, karena itu sifatnya jahat dan merusak. Berusaha untuk mempelajari lebih dalam lagi akan dampak berbahaya berjudi bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Dengan seperti itu seseorang dapat mengapa dia harus menghindari perjudian.

- a) Mentaati segala ajaran dari Allah dan menghindari apa yang telah diharamkan-Nya.
- b) Selalu tanamkan sikap taqwa hanya pada Allah dalam setia kondisi.
- c) Luangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an disertai dengan usaha memahami kandungan dan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

- d) Gunakan waktu senggang untuk melakukan ibadah maupun bekerja.
- e) Jauhkan diri dari tempat-tempat yang berpotensi menjerumuskan ke dalam perbuatan haram seperti perjudian, dan hindari rasa penasaran untuk mencobanya.

Untuk mencegah dan menanggulangi dampak-dampak dari judi online, metode yang dapat dilakukan yaitu peran seluruh elemen masyarakat untuk mengedukasi bahaya judi online, harus memperkuat penegakan hukum terhadap situs-situs judi online, memberikan alternatif dengan menyediakan kegiatan kreatif untuk anak muda serta tingkatkan ibadah kepada Tuhan YME. Upaya meningkatkan kesadaran akan bahaya judi online dan mendorong upaya bersama dalam melindungi generasi muda dari dampak merusak yang ditimbulkan oleh praktik perjudian yang semakin mengkhawatirkan tentunya.¹¹ Cara menanggulangi perjudian sebagai berikut:

- a) Pemerintah perlu melakukan reformasi ekonomi yang menyeluruh, termasuk menetapkan upah minimum yang sesuai dengan kebutuhan hidup layak serta memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat.
- b) Distribusi anggaran harus merata antara pemerintah pusat dan daerah untuk mencegah rasa ketidakadilan dan ketidakpuasan masyarakat di wilayah terpencil.
- c) Perlu disediakan tempat-tempat hiburan yang sehat dan bermanfaat sebagai alternatif kegiatan masyarakat untuk menghindari penyimpangan sosial.
- d) Salah satu cara untuk menekan perjudian ilegal seperti judi buntut adalah dengan menurunkan nilai hadiah utama dari undian resmi dan memperbanyak hadiah hiburan.

Jika perjudian tidak bisa dihapus sepenuhnya, maka perlu dibatasi hanya di lokasi tertentu untuk wisatawan asing atau kalangan ekonomi tinggi, dengan pengawasan ketat dan sanksi bagi pelanggar. Mengatasi dan mencegah kecanduan dari judi online harus dengan cara komprehensif baik secara individu, keluarga, dan masyarakat itu sendiri. Beberapa strategi

¹¹ Husnul Khotimah, M.Ag, *Fenomena Judi Online dan Dampaknya bagi Generasi Muda*, <https://www.rri.co.id/wawancara/797853/fenomena-judi-online-dan-dampaknya-bagi-generasi-muda>

yang efektif seperti meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi online, menerapkan batasan pada aktivitas perjudian, mengembangkan keterampilan mengatasi stres yang sehat, mencari bantuan profesional dari psikolog atau psikiater maupun lingkungan pertemanan, keluarga atau komunitas yang memberikan dukungan.

Kesimpulan

Perjudian adalah sebuah permainan yang melibatkan taruhan, di mana para pemain diminta memilih satu opsi dari beberapa pilihan yang tersedia. Hanya satu pilihan yang benar dan berhak memperoleh kemenangan. Pemain yang berhasil menebak dengan tepat akan memenangkan taruhan, sementara pemain yang kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pemenang. Beberapa faktor yang mendorong seseorang untuk bermain judi online antara lain karena pengaruh lingkungan pertemanan, akibat dari mayoritas teman bermain judi slot online, keinginan pribadi yang didorong oleh rasa penasaran dan harapan memperoleh pendapatan besar serta faktor keuntungan yang dipicu oleh daya tarik promosi dan janji kemenangan dari marketing admin slot. Judi online membawa berbagai dampak buruk yang salah satunya adalah dampaknya pada aspek ekonomi, di mana aktivitas berjudi dapat menyebabkan kerugian finansial yang signifikan hingga uang cepat habis. Selain itu, judi online juga dapat memengaruhi kepribadian seseorang, khususnya meningkatkan tingkat emosional yang tidak stabil saat bermain, terutama pada permainan slot. Kecanduan judi ini membutuhkan penanganan khusus berupa rehabilitasi, dengan pendekatan yang melibatkan keluarga dan nilai-nilai keagamaan. Sistem dukungan dari komunitas atau lingkungan terdekat terbukti lebih efektif karena penjudi cenderung lebih menerima nasihat dari orang-orang yang dekat dengan mereka. Peran keluarga sangat penting, terutama ketika terdapat anggota keluarga yang memiliki fungsi kontrol dan pengaruh dalam dinamika keluarga. Kehadiran keluarga yang aktif memberikan bimbingan dan dukungan emosional dapat menjadi faktor utama dalam membantu penjudi keluar dari jeratan kecanduannya. Pada dasarnya kebanyakan masyarakat menyadari dampak buruk dari perjudian online, namun masih banyak yang terjerumus kedalam permainan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis untuk dapat memfokuskan pada upaya-upaya pencegahan dan pengurangan dampak buruk dari

perjudian online, serta kegiatan interaktif untuk mendorong generasi muda yang kreatif, progresif dan solutif. Dampak sosial perjudian dapat menyebabkan seseorang kehilangan kepercayaan dari teman-temannya, menimbulkan pertengkaran dalam keluarga, memicu perilaku menyendiri atau menjauh dari lingkungan sosial, serta mengganggu kestabilan emosi pelakunya. Dampak ekonomi secara finansial, perjudian bisa menguras dana penting seperti uang beasiswa, menjerat pelaku ke dalam utang, bahkan mendorong mereka menjual barang-barang berharga untuk memenuhi kebutuhan berjudi. Sedangkan dampak budaya perjudian dapat merusak nilai-nilai luhur bangsa, seperti semangat intelektualitas, kedekatan spiritual atau nilai agama, dan semangat kebersamaan seperti tolong menolong dalam kebaikan sebagai masyarakat yang baik dan beradab.

Daftar Pustaka

- Ahmad Sarwat, *Fiqih Nikah*, Cet.1; t.t: Kampus Syariah, 2009.
- Ansari, *Hukum Keluarga Islam di Indonesia*, Cet.1; Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Aisa Aulina, Eki furqon, Alycia Risaldy Halim, Fuad Sirojul Huda, Nisrina Agustini, Syifa Aulia Nur Fadilah, Muhammad Farhan Al Amien, Ratri Yulianingsari Negoro, Santomi, Yunita, Aqila Zahra, Diska Eunike, *Tinjauan Kriminologis Dan Persepsi Masyarakat Terhadap Kenakalan Rremaja*, Jurnal Hukum Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 1, No 1, Mei 2022.
- Amanda Muntari, Zainudin Hasan, Incik Daffa Apariano, Yunika Sari Simatupang, *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online*, Jurnal Multimedia Dehasen, Vol 2, No 3, Juli 2023.
- Cherryssa Ariesty Wulandari, Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riani, neli, *Analisis Maraknya Judi Online Di Masyarakat*, Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia, Vol 1, No 1, Mei 2023.
- Fani Yuli Hasiolan, Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, *Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner*, Jurnal Ilmu Sosial, Volume 01, Number 05, 2023.
- Muhammad adib, *Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat*, <https://www.kompasiana.com/muhammadadib1865/65a60f6ede948f50c728dfb2/maraknya-judi-online-di-kalangan-masyarakat>.

E-ISSN : 2962-0716

P-ISSN : -

Nurul Faizah Kamaruddin dkk

Neli, Cherrysa Ariesty Wulandari, Ines Tasya Jadidah, Utami Milyarta Lestari, Keysha Alea Amanah Fatiha, Roja Riani, *Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat*, Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia, Vol 1, No 1, Mei, 2023.

Prof. Dr. Bagong Suyanto, MSi., *Soroti Fenomena Judi Online di Kalangan Masyarakat Ekonomi ke Bawah*, <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/gubes-unair-soroti-fenomena-judi-online-di-kalangan-masyarakat-ekonomi-ke-bawah>.

Rezy, M. Ayyubi Persepsi, *Masyarakat Terhadap Perilaku Menyimpang (Judi Live Dingdong)*, Jom Fisip Vol 8, Edisi 1, Januari-Juni 2021.

Syukur Kholil, Fitri Meliya Sari, *Respon Pemain Game Online Terhadap Fatwa Majelis Pemusyawaratan Ulama Aceh Tentang Larangan Judi Online*, Jurnal Al-ijtimaiyyah, Vol 9, No 1, Januari-juni 2023.

Winda Kustiawan, Alfi Sahri, *Peranan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online Pada Kalangan Remaja*, Journal of Basic Educational Studies, Vol 3, No 2, 2023.

Yusuf Wiguna, Apri Sriyuni, Erwinda Azizah Sidik, *Perilaku Perjudian Online Tantangan dan Peluang Dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen*, Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humanioral, 2023.