

PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI *PEER GROUP* DAN TERPAAN PESAN PROMOSI JUDI ONLINE DI MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU ADIKTIF BERMAIN JUDI ONLINE

Nanda Deristia Maharani, Nurist Surayya Ulfa, Sunarto

Email: maharaninda@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024)

746407 Faksimile (024) 746504 Laman: <https://fisip.undip.ac.id/> Email:

fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Online gambling has become a digital trend that has increased during the pandemic. Online gambling is of great interest to people from all walks of life, both adults, young people and even minors. The most popular online gambling games in Indonesia are slots. Online gambling activities in Indonesia are classified as activities that are illegal and fall into the category of cyber crime. The mass media reports that the motivation for the tendency to commit criminal acts is caused by the desire to play online gambling. The aim of this study was to determine the effect of the intensity of peer group communication and exposure to online gambling promotional messages on social media on addictive behavior in playing online gambling together. The theory used in this research is Bandura's Social Learning Theory. This research is explanatory quantitative. In a typical sample, this study used a snowball sampling technique. This study used a sample of 85 respondents, aged 18-44 years, gambled at least >5 game sessions in the past week, and had seen online gambling promotions on social media. The data analysis technique used is multiple linear regression analysis. The results of the study stated in addition, together there is an influence of the intensity of peer group communication and exposure to online gambling promotional messages on social media on the addictive behavior of playing online gambling was 55,9%. and it was known that the magnitude of the effect of the effective variable intensity of peer group communication was more dominant by 29, 61 %

Keywords: Peer Group Communication Intensity, Exposure to Promotional Messages, Online Gambling, Social Media, Addictive Behavior

ABSTRAK

Judi online menjadi salah satu trend digital yang mengalami kenaikan selama masa pandemi. Judi online banyak di minati masyarakat dari berbagai kalangan, baik dari orang dewasa, anak muda, bahkan anak dibawah umur. Permainan judi online yang paling diminati di Indonesia adalah Slot. Aktivitas perjudian online di Indonesia tergolong kegiatan yang bersifat ilegal dan termasuk dalam kategori *cyber crime*. Media massa melaporkan bahwa motivasi tersangka melakukan tindak kriminalitas disebabkan pemenuhan hasrat untuk bermain judi online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas komunikasi *peer group* dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial terhadap perilaku adiktif bermain judi online secara bersama-sama. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Learning Theory* dari Bandura. Penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatori. Dalam penentuan sampel, penelitian ini menggunakan teknik pengambilan *snowball sampling*. Penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 85 responden, berumur 18-44 tahun, melakukan perjudian setidaknya >5 sesi permainan dalam satu minggu terakhir, dan pernah melihat promosi judi online di sosial media.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisa regresi liner berganda. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial terhadap perilaku adiktif bermain judi online secara bersama-sama sebesar 55,9% dan diketahui besaran sumbangan efektif variabel intensitas komunikasi *peer group* lebih dominan yakni sebesar 29,61%.

Kata Kunci: Intensitas Komunikasi Peer Group, Terpaan Pesan Promosi, Judi Online, Media Sosial, Perilaku Adiktif

PENDAHULUAN

Judi online menjadi salah satu trend digital yang mengalami kenaikan selama masa pandemi (BBC Indonesia, 2022). Judi online ini banyak di minati masyarakat dari berbagai kalangan, baik dari orang dewasa bahkan anak muda (Pangestu, 2022). Namun beberapa penelitian sebelumnya banyak meneliti kasus perjudian online pada kalangan remaja (Ramli dkk, 2019; Zurrohman, dkk, 2016; Luki Dkk 2013 dan Suharya, 2019). Terdapat sejumlah website judi *online* yang dapat digunakan remaja untuk bermain judi online. Berbagai website judi *online* berkembang pesat di Indonesia mulai dari *Slot Online, Roulette, Poker, Togel online, Joker123, Black Jack, Live Casinos*, dan lain-lain yang terus bermunculan di Indonesia. Diantara situs judi *online* yang tengah digandrungi ialah judi *online slot*, judi *online slot* diklaim mempunyai *winrate* paling tinggi juga memberikan kepuasan pada para pemainnya (BBC Indonesia, 2022), platform yang menyediakan judi online juga menunjukkan tingginya *demand* atau perilaku judi online di Indonesia.

Media massa melaporkan bahwa motivasi tersangka melakukan tindak kriminalitas disebabkan pemenuhan hasrat untuk bermain judi online, seseorang yang adiktif terhadap judi online berpotensi melakukan tindak kriminal seperti penipuan (Yohanes, 2022), pencurian (Ahmad, 2021), perampokan (Prima, 2022) hingga pembunuhan (Detikcom, 2022). Adiksi judi online juga mengakibatkan seseorang kehilangan aset-aset berharga (BBC Indonesia, 2022). Tak hanya itu, adiksi judi online menyebabkan seseorang rela melakukan pinjaman online (pinjol) untuk bermain judi online (Juli,2022). Mirisnya **anak dibawah umur** juga terlibat melakukan permainan judi online hingga nekat melakukan pencurian (Ade, 2022).

Aktivitas perjudian online di Indonesia tergolong kegiatan yang bersifat ilegal. Judi online sendiri merupakan satu bentuk dari *cyber crime* di Indonesia. Judi online merupakan bentuk *cyber crime* di Indonesia dimana telah diatur pada UU Tahun 2008 No. 11 terkait ITE (Internet dan Transaksi Elektronik). Perjudian online sesuai dengan Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang 2016, klausul ini mengatur

distribusi, transmisi, dan/atau membuat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumentasi elektronik secara disengaja dan tidak sah atas pesan elektronis maupun pemberkasan elektronis yang mengandung konten perjudian. Pelaku judi online untuk membuatnya bisa diakses dapat dihukum berdasar Undang-Undang ITE Pasal 27 ayat (2) UU ITE *jo.* Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang 19/2016 dapat dipidana penjara paling lama 6 tahun maupun denda sebanyak-banyaknya 1 miliar rupiah. Menkominfo menyebutkan bahwa perjudian di situs internet yang ditangani sejak 2018 sampai 10 Mei 2022 sudah meretas 499.645 kasus diberbagai platform digital (BBC Indonesia,2022).

Judi online dipilih oleh para remaja sebagai media karena dianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain judi (Suhada, 2017). Secara umum, terdapat banyak kelebihan dari judi online sehingga meningkatkan popularitasnya dibandingkan perjudian konvensional, seperti ketersediaan permanen, anonimitas, keamanan seorang petaruh, seorang petaruh tidak perlu dengan orang lain dan tempat tertentu untuk memasah taruhan (deposit) permainan, dan peningkatan kecepatan bermain (Barrault & Varescon, 2016). Peningkatan aksesibilitas dan kemudahan bertaruh, seorang petaruh tidak perlu dengan orang lain dan tempat tertentu untuk memasah taruhan (deposit) permainan, judi

online menggunakan pembayaran dan penarikan dana yang jelas sehingga tidak satupun dapat mengelabui permainan, menjadi alasan mengapa judi online bisa lebih membuat seseorang menjadi lebih adiktif bermain judi online daripada judi konvensional, terutama pada penjudi dengan usia muda (Chóliz, 2016). Kemampuan dan keamanan untuk memasang taruhan dengan nominal berapapun, dengan umpan balik yang cepat, akses yang instan mengakibatkan kekhawatiran terjadinya perilaku perjudian berulang. Penjudi memiliki kesulitan yang besar untuk menahan dorongan untuk tidak berjudi dan mungkin gagal mengendalikan perilaku perjudian, meskipun ada konsekuensi negatif yang harus diterima akibat perilaku perjudian (Raylu, 2002). Oleh karena itu, perjudian secara online lebih beresiko menimbulkan perilaku adiksi dibandingkan dengan perjudian non-internet atau perjudian konvensional.

Pengaruh *peer group* menjadi penyebab penting seseorang tergiur permainan judi online hingga teradiksi (Asriadi, 2021), dan bahkan hingga melakukan perbuatan tindak kriminalitas (BBC Indonesia, 2022). Riset telah menunjukkan bahwa faktor yang sangat mempengaruhi seseorang teradiksi judi online adalah rekomendasi dari *peer group* (*peer group*) (Hing dkk, 2014). Pernyataan beberapa tersangka selaras dengan

penelitian terdahulu, bahwa alasan seseorang melakukan perjudian secara online yakni dikarenakan dipengaruhi *peer group* yang bermain atau lingkungan sekitar (Columb D & C. O’Gara,2018).

Penelitian sebelumnya menunjukkan, peningkatan kemudahan perjudian online juga disertai dengan tingginya konten pemasaran judi online yang didistribusikan melalui platform media sosial (Torrance dkk, 2021). Survei Komisi Perjudian juga menunjukkan bahwa 81 persen responden yang melakukan perjudian di Inggris (n= 6258) melaporkan sebanyak 68 persen responden terpapar pesan persuasi dan melihat konten perjudian melalui media sosial (Gambling Commision, 2020). Penelitian mengungkapkan bahwa konten, frekuensi, dan ketersediaan pemasaran konten perjudian di sosial media dapat memengaruhi perilaku perjudian dan kemungkinan seseorang mengalami adiksi terkait perjudian (Hakansson & Widinghof, 2019). Perusahaan perjudian telah merangkul media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan pelanggan potensial (Richard J & Alex B,2021).

Sosial media banyak digunakan sebagai media promosijudi online. Di Indonesia sosial media seperti Instagram, Facebook, dan YouTube memuat konten-konten perjudian online, bahkan pada akun sosial media menggunakan endorser untuk

mempromosikan judi online websitenya, bentuk-bentuk promosi judi online di Indonesia sangat beragam salah satunya adalah suatu model memberikan tutorial bermain judi online untuk mendapatkan kemenangan seperti bonus deposit, bonus free spin, pola permainan. Terpaan promosi judi online di media sosial menjadi salah satu faktor seseorang adiktif bermain judi online (Columb D & C. O’Gara,2018).

PERUMUSAN MASALAH

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui **“Seberapa pengaruh intensitas komunikasi peer group, dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial terhadap perilaku adiktif bermain judi online?”**

TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui pengaruh intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial terhadap perilaku adiktif bermain judi online

KERANGKA TEORI

Social Learning Theory

Teori yang relevan dalam penelitian ini adalah Teori Belajar Sosial(*Social Learning Theory*). *Social Learning Theory* seringkali dianggap hal yang menjebatani teori behavioristik dan kognitif (Bandura, 1977).Seseorang belajar dari yang lainya melalui pengamatan (*observation*), peniruan (*imitation*), serta pemodelan (*modeling*) baik melalui

perilaku individu lain maupun apa yang dilihat di media (Bandura,2004).

Dalam konteks intensitas komunikasi *peer group*, *environmental factors* dalam *Social Learning Theory* intensitas komunikasi berkaitan dengan informasi permainan judi online, maka individu lain yang ikut serta dalam interaksi kelompok *peer group* dapat mencoba bertindak, mengidentifikasi informasi berkaitan dengan permainan judi online, memberikan perhatian serta mengimitasi dan memodelkan perilaku perjudian online.

Dalam konteks terpaan pesan promosi judi online media sosial, *environmental factors* dalam *Social Learning Theory* membuat individu akan mengadopsi dan mempraktikkan informasi (pengetahuan) terkait pesan promosi judi online yang diterima, karena sesuai keyakinan yang dimiliki.

Hipotesis

Dibawah ini merupakan pengajuan hipotesis penelitian oleh peneliti, yakni:

H : Terdapat pengaruh positif antara Intensitas Komunikasi Peer Group (X1) dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online di Media Sosial (X2) Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online(Y)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatori karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh antar variabel yang disebutkan dalam hipotesis. Penelitian yang dilakukan mengambil populasi sebagai objek ialah laki-laki dan Perempuan, berdomisili di Jawa Tengah, berumur 18-44 Tahun, melakukan perjudian setidaknya >5 sesi permainan dalam satu minggu terakhir, dan pernah melihat promosi judi online di sosial media. Pengambilan sampel untuk penelitian ini memakai metode berupa *non-probability sampling*. Penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 85 responden. Penggunaan sumber data guna dipakai ialah data primer yang mana sumber data diambil langsung melalui secara langsung menggunakan angket/kuesioner. Pemakaian alat ukur statistik sebagai penguji hipotesis pada penelitian yang dilakukan adalah metode analisa regresi linier berganda.

Uji Hipotesis

Pengaruh Intensitas Komunikasi *Peer Group* (X1) dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online di Media Sosial (X2), terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online (Y)

Correlations

		Perilaku Adiktif Judi Online	Intensitas Komunikasi Peer Group	Terpaan Promosi Judi Online
Perilaku Adiktif Judi Online	Pearson Correlation	1	,690**	,676**
	Sig. (1-tailed)		,000	,000
Intensitas Komunikasi Peer Group	Pearson Correlation	,690**	1	,668**
	Sig. (1-tailed)	,000		,000
Terpaan Promosi Judi Online	Pearson Correlation	,676**	,668**	1
	Sig. (1-tailed)	,000	,000	
	N	85	85	85

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Tabel 1 Analisis Korelasi

Pada tabel korelasi diatas nilai signifikansi adalah 0,000 yang memiliki arti terdapat hubungan antara variabel intensitas komunikasi peer group (X1) dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial (X2) terhadap perilaku adiktif bermain judi online (Y).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.748 ^a	.559	.549	20.159

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Tabel 2 Analisis Tabel Summary

Pada tabel model summary diatas, diperoleh nilai koefisien determinasi (R²) adalah 0,559 atau apabila diubah kedalam bentuk persentase maka akan menjadi 55,9%. Sehingga, dalam tabel di atas dapat diartikan jika kekuatan atau besarnya pengaruh intensitas komunikasi peer group (X1) dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial (X2) mempunyai kontribusi secara simultan (bersama-sama) sebesar 55,9% terhadap perilaku adiktif bermain judi online (Y), sisanya 45,1% dipengaruhi

faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	42307.801	2	21153.901	52.052	.000 ^a
	Residual	33325.022	82	406.403		
	Total	75632.824	84			

a. Predictors: (Constant), X2, X1
b. Dependent Variable: Y

Tabel 3 Analisis Tabel Anova

Pada tabel ANOVA diatas diketahui nilai signifikansi dalam Uji F adalah sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat diartian, intensitas komunikasi peer group (X1) dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial (X2) secara simultan (bersama-sama) berpengaruh terhadap perilaku adiktif bermain judi online (Y). Sehingga model regresi liner berganda diterima.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-3.400	13.065		-.260	.795
	X1	.700	.161	.429	4.360	.000
	X2	.717	.181	.389	3.953	.000

a. Dependent Variable: Y

Tabel 3 Analisis Tabel Coefficients

Variabel	Koefisien Regresi (Beta)	Koefisien Korelasi	R Square
X1	0,429	0,690	0,559
X2	0,389	0,676	

Tabel 4 Tabel Input Data Sumbangan

Efektif

Sumbangan efektif variabel intensitas komunikasi peer group (X1) terhadap perilaku adiktif bermain judi online (Y):

$$SE(X1)\% = \text{Beta}X1 \times r_{xy} \times 100\%$$

$$SE(X1)\% = 0,429 \times 0,690 \times 100\%$$

$$SE(X1)\% = 29,61\%$$

Sumbangan efektif variabel terpaan pesan promosi judi online di media sosial (X2) terhadap perilaku adiktif bermain judi online (Y):

$$SE(X2)\% = \text{Beta}X2 \times r_{xy} \times 100\%$$

$$SE(X2)\% = 0,389 \times 0,676 \times 100\%$$

$$SE(X2)\% = 26,29\%$$

Sumbangan efektif total:

$$SE \text{ Total} = SE(X1)\% + SE(X2)\%$$

$$SE \text{ Total} = 29,601\% + 26,296\%$$

$$SE \text{ Total} = 55,9 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui jika SE variabel X1 terhadap Y adalah sebesar 29,61%. Sementara, SE variabel X2 terhadap Y adalah sebesar 26,29%. Dengan demikian, variabel **X1 memiliki pengaruh lebih dominan** terhadap variabel Y daripada variabel X2. Untuk total SE adalah sebesar 55,9 % atau sama dengan koefisien determinasi (Rsquare) analisis regresi yakni 55,9%

Pembahasan

Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online

Intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial memiliki pengaruh **positif** yang sangat **signifikan** terhadap perilaku adiktif bermain judi online berdasarkan hasil uji hipotesis analisis regresi linier berganda.

Perilaku adiktif bermain judi online dipengaruhi oleh intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial sebesar 55,9%. Selain itu, diketahui bahwa nilai signifikansi uji F menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ yang berarti intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh terhadap perilaku adiktif bermain judi online. Temuan ini memberi data baru dengan menunjukkan bahwa intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online ketika diuji bersamaan memberikan pengaruh, dibandingkan dengan penelitian Colum dan O'Gara (2018) dan Guillou Landreat (2021) yang menguji secara terpisah.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier berganda, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online di media sosial terhadap perilaku adiktif bermain judi online yakni sebesar 55,9%. Diketahui besaran sumbangan efektif variabel intensitas komunikasi peer group lebih dominan yakni sebesar 29,61%. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan

promosi judi online di media sosial terhadap perilaku adiktif bermain judi online **diterima.**

Saran

Dari hasil penelitian, terdapat saran yang disampaikan oleh penulis meliputi beberapa aspek, sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Temuan penelitian menunjukkan 2 variabel yakni intensitas komunikasi peer group dan terpaan pesan promosi judi online berpengaruh terhadap perilaku adiktif bermain judi online, sebagaimana disebutkan dalam *Social Learning Theory* bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam sebuah lingkungan sosial (*environmental factors*) dalam hal ini lingkungan peer group dan media sosial. Dalam penelitian ini terdapat temuan bahwa perilaku adiktif judi online individu di dominasi faktor intensitas komunikasi peer group. Peneliti memberi saran untuk perkembangan skema hubungan dalam pertemanan yang menjadi panduan variabel X1 dalam penelitian ini, agar dapat dikembangkan untuk meneliti kondisi yang lebih relevan saat ini. Misalnya intensitas komunikasi peer group yang dilakukan secara virtual. Hal ini disebabkan karena kemajuan teknologi yang menuntut perkembangan jaman dari dunia nyata beralih ke dunia maya.

2. Aspek Praktis

Dari penelitian ini diketahui bahwa sebanyak 12 orang dari 85 orang yang terpapar judi online pada penelitian ini terpikir melakukan tindak kriminalitas untuk memenuhi keinginan bermain judi online. Hal ini sesuai dengan data kriminalitas sebelumnya bahwa adiksi judi online mengakibatkan seseorang menghalalkan berbagai cara agar dapat bermain judi online penipuan, perampokan hingga pembunuhan di Indonesia. Dengan adanya temuan tersebut, peneliti memberi saran agar dilakukannya penelitian lebih mendalam pada konteks ilmu komunikasi sehubungan dengan faktor penyebab individu melakukan tindak kriminalitas sebagai pemenuhan hasrat bermain judi online, penelitian tersebut diharapkan memberikan masukan positif usaha preventif dan evaluasi program sosial untuk penanggulangan tindak kriminalitas di Indonesia khususnya di wilayah keamanan Kepolisian Daerah Jawa Tengah yang disebabkan judi online.

3. Aspek Sosial

Dari penelitian ini terdapat temuan dimana seluh responden (n=85) aktif menggunakan sosial media dan melihat promosi judi online pada sosial media khususnya media sosial Instagram. Sehingga, peneliti memberikan saran agar diadakannya kampanye bertema penyuluhan

bahaya adiksi judi online yang dikemas menarik melalui audio dan video oleh Pemerintah Jawa Tengah yang dilakukan di media sosial Instagram.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Rakhmat, Jalaluddin. (2004). *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Penelitian / Jurnal :

- Asriadi, Asriadi (2021) Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). S1 Thesis, Universitas Negeri Makassar.
- Dwihayuni, Y. P., & Fauzi, A. M. (2021). The motive for the action of online gambling as an additional livelihood during social restrictions due to the Covid-19 pandemic. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 108–116. Diunduh dari <https://e-journal.unair.ac.id/DIALEKTIKA/article/view/25959>
- Suhada, R. (2017). *Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya*. Doctoral dissertation, Universitas Airlangga.

Jurnal Internasional :

- Barrault S, Varescon I (2016). Online and live regular poker players: do they differ in impulsive sensation seeking and gambling practice? *Journal of Behavioural Addictions* 5,41–50. Diunduh dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5322996/>

- Chóliz M (2016). The challenge of online gambling: the effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of Gambling Studies* 32, 749–756. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/278045597_The_Challenge_of_Online_Gambling_The_Effect_of_Legalization_on_the_Increase_in_Online_Gambling_Addiction
- Columb, D., & O’Gara, C. (2018). A national survey of online gambling behaviours. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 35(4), 311–319. doi:10.1017/ipm.2017.64. Diunduh dari [https://www-cambridge-org.proxy.undip.ac.id/core/journals/irish-journal-of-psychological-medicine/article/national-survey-of-online-gambling-behaviours/1D0F5A9ADDC530C319495F10AC03A768](https://www.cambridge-org.proxy.undip.ac.id/core/journals/irish-journal-of-psychological-medicine/article/national-survey-of-online-gambling-behaviours/1D0F5A9ADDC530C319495F10AC03A768)
- Guillou Landreat, Morgane & Gallopel-Morvan, Karine & Lever, Delphine & Le Goff, Delphine & Reste, Jean-Yves. (2021). Gambling Marketing Strategies and the Internet: What Do We Know? A Systematic Review. *Frontiers in Psychiatry*. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/349634808_Gambling_Marketing_Strategies_and_the_Internet_What_Do_We_Know_A_Systematic_Review
- Hing, N., Cherney, L., Blaszczynski, A., Gainsbury, S. M., & Lubman, D. I. (2014a). Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. *International Gambling Studies*. Diunduh dari <https://www.tandfonline.com/d>

- [oi/full/10.1080/14459795.2014.903989](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12238245/)
- Raylu N, Oei TP. Pathological gambling. A comprehensive review. *Clin Psychol Rev.* 2002 Sep;22(7):1009-61. doi: 10.1016/s0272-7358(02)00101-0. PMID: 12238245. Diunduh dari <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12238245/>
- Torrance, J., John, B., Greville, J., O'Hanrahan, M., Davies, N., & Roderique-Davies, G. (2021). Emergent gambling advertising; a rapid review of marketing content, delivery and structural features. *BMC Public Health.* Diunduh dari <https://bmcpublichealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-021-10805-w>
- Internet :**
- Ade,Cahyadi.2022. Kecanduan Judi Online, Pemuda dan Anak Dibawah Umur Nekat Mencuri di Maros. <https://parepos.fajar.co.id/2022/06/kecanduan-judi-online-pemuda-dan-anak-dibawah-umur-nekat-mencuri-di-maros/> diakses Selasa 28 Juni
- Ahmad,2021. Kecanduan Judi Online-Game Scatter, Pria di Sumut Curi Emas Majikan. <https://news.detik.com/berita/d-5838888/kecanduan-judi-online-game-scatter-pria-di-sumut-curi-emas-majikan> diakses Selasa,28 Juni 2022
- BBC,Indonesia.2022.Judi Online Marak di Indonesia, Sejumlah Orang Kecanduan. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363> diakses Senin,30 Mei 2022
- Detikcom. 2022. “Kalah Judi Online Bikin Pasutri di Tarakan Gelap Mata Bunuh Remaja”. <https://www.detik.com/sulsel/hukum-dan-kriminal/d-6442746/kalah-judi-online-bikin-pasutri-di-tarakan-gelap-mata-bunuh-remaja> diakses Minggu, 15 Januari 2023
- Gambling Commission.2020. Understanding How Consumers Engaged with Gambling Advertising in 2020. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/understanding-how-consumers-engaged-with-gambling-advertising-in-2020> diakses Senin,30 Mei 2022
- Juli,Hantoro.2022. Terjerat Pinjol dan Judi Online, Pemuda di Indramayu NekatMerampok Mini Market. <https://nasional.tempo.co/read/1597540/terjerat-pinjol-dan-judi-online-pemuda-di-indramayu-nekat-merampok-mini-market> diakses Selasa,28 Juni 2022
- Pangestu, Januar Dwi. 2022. "Judi Online Seakan Menjadi Tren di Kalangan Anak Muda". <https://www.kompasiana.com/januardwi/6288cb9a1ee9225569791ff2/judi-online-seakan-menjadi-trend-di-kalangan-anak-muda>diakses Senin,4 Juli 2022
- Syahbana,Prima.2022. Pria Palembang Nekat Merampok untuk Main Judi Slot. <https://www.detik.com/sumut/hukum-dan-kriminal/d-6342490/pria-palembang-nekat-merampok-untuk-main-judi-slot> diakses 27 Desember 2022
- Yohanes, 2022. Raup Rp900 Juta, Penipu 6 Money Charger Habiskan Uang untuk Judi Online. <https://metro.sindonews.com/read/796983/170/raup-rp900-juta-penipu-6-money-charger-habiskan-uang-untuk-judi->

online-1655121993 diakses 28
Juni 2022