



## **Pengalaman Pemain Judi Online Tentang Stigma Masyarakat Mengenai Kecanduan (Studi Kasus Pemain Situs Online TOTO)**

### *The Experience of Online Gambling Players Regarding Societal Stigma on Addiction (Case Study of Players on the TOTO Online Site)*

**Rahma Nur Mayasari<sup>1\*</sup>, Sugeng Harianto<sup>2</sup>, Ahmad Ridwan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Surabaya

Email : [rahmanur.23197@mhs.unesa.ac.id](mailto:rahmanur.23197@mhs.unesa.ac.id)<sup>1\*</sup>, [sugengharianto@unesa.ac.id](mailto:sugengharianto@unesa.ac.id)<sup>2</sup>,

[ahmadridwan@unesa.ac.id](mailto:ahmadridwan@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

---

#### Article history :

Received : 10-01-2025

Revised : 12-01-2025

Accepted: 14-01-2025

Published: 16-01-2025

#### Abstract

*Online gambling is often perceived as deviant behavior that affects the social image and interpersonal relationships of its players. This study adopts a qualitative approach using a descriptive method to explore the experiences, perspectives, and social impacts faced by online gambling players due to negative societal stigma. Interviews were conducted with online gambling players on the TOTO platform. The findings reveal a variety of perspectives among players, indicating that societal stigma can influence their principles and mental well-being. On the other hand, some players reported that the stigma does not affect them, and they continue gambling for personal enjoyment. Nevertheless, it can be concluded that negative societal stigma still exerts an influence that can shift players' mindsets, although it does not always deter gambling behavior. This study aims to provide a deeper understanding of the relationship between the experiences of online gambling players and the negative stigma they encounter in society.*

**Keywords : Online Gambling, Societal Stigma, Social Forum**

---

#### Abstrak

Judi online sering kali dianggap sebagai perilaku menyimpang yang memengaruhi citra sosial dan hubungan interpersonal para pemainnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan pengalaman, pandangan, dan dampak sosial yang dialami oleh pemain judi online akibat stigma di masyarakat. Wawancara dilakukan dengan pemain judi online di situs TOTO. Hasil studi menunjukkan beragam pandangan dari para pemain judi, bahwa stigma masyarakat dapat memengaruhi prinsip hingga kondisi mental mereka. Namun, di sisi lain, beberapa pemain mengungkapkan bahwa stigma tersebut tidak memengaruhi mereka dan mereka tetap bermain demi kesenangan pribadi. Meskipun demikian, dapat disimpulkan bahwa stigma masyarakat tetap memiliki pengaruh yang dapat mengubah pola pikir para pemain, meskipun tidak selalu menghentikan perilaku perjudian. Studi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara pengalaman pemain judi online dan stigma di masyarakat.

**Kata Kunci : Judi Online, Stigma Masyarakat, Forum Sosial**

#### PENDAHULUAN

Perjudian telah menjadi isu yang semakin meresahkan di tengah masyarakat, terutama karena semakin banyak individu yang terlibat dalam aktivitas ini seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, kemajuan ilmu pengetahuan, dan proses globalisasi yang terus berlanjut (Arrasyd et al., 2023). Tidak hanya menjadi hobi dan tren, judi juga dapat menjadi pengaruh besar



kehidupan seseorang terutama dalam kondisi sosial dan ekonomi. Di Indonesia, judi dianggap ilegal sesuai Pasal 1 ayat (1) PP No. 9 Tahun 1981, yang secara tegas melarang segala bentuk perjudian. Meskipun demikian, perjudian tetap diminati oleh sebagian masyarakat. Pada tahun 2024, jumlah pemain judi di Indonesia diperkirakan mencapai 4 juta orang, termasuk anak-anak di bawah usia 10 tahun, yang mencakup 2% dari total pemain atau sekitar 80.000 orang.

Dalam pandangan (Stigma) masyarakat, judi online, yang sering disebut “judol,” mendapat stigma yang sangat buruk. Masyarakat menilai hal ini berdasarkan perilaku pengguna judi online yang mencerminkan karakter buruk. Perilaku tersebut, tanpa disadari, dilakukan oleh pengguna dan membentuk citra negatif di mata masyarakat. Menurut teori Stigma yang dikemukakan oleh Erving Goffman, stigma mengacu pada ciri fisik atau perilaku tertentu yang digunakan untuk mengidentifikasi seseorang sebagai budak, penjahat, atau pengkhianat, sekaligus sebagai simbol ketidakwajaran atau keburukan moral individu tersebut. Oleh karena itu, stigma merujuk pada atribut yang dapat merusak reputasi seseorang (Ardiyanti, 2017).

Beberapa penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Dewi Lestari mengenai “Interaksi Sosial pelaku judi Online Di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat keraguan terhadap dampak negatif judi online, sebagian besar pengguna di Desa Cinta Makmur adalah pekerja. Hal ini mengurangi kemungkinan terjadinya tindak kriminal atau masalah sosial lainnya. Mayoritas masyarakat telah menerima judi online sebagai bagian dari kehidupan modern, melihatnya sebagai hiburan yang sah, bahkan sebagai peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Dalam kesibukan kota yang terus meningkat, judi online dianggap sebagai pelarian yang menyenangkan bagi warga Desa Cinta Makmur.

Penelitian kedua oleh Ibrahim Al Hakim dengan judul “Studi Literatur: Bahaya Judi Online Terhadap Diri Sendiri dan Keharmonisan Keluarga”. Penelitian ini membahas isu sosial terkait perilaku judi online, yang menjadi perhatian utama karena dampak negatifnya terhadap individu dan keharmonisan keluarga. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi, akses terhadap perjudian online menjadi lebih mudah melalui aplikasi atau situs web, sehingga meningkatkan risiko keterlibatan masyarakat dalam aktivitas ini. Judi online dipandang sebagai salah satu bentuk penyimpangan sosial yang marak terjadi dan berpotensi memengaruhi hubungan dalam keluarga. Salah satu penyebab ketidak harmonisan keluarga yakni perilaku yang sering terlihat adalah menjual barang-barang berharga demi mendapatkan modal untuk bermain judi online. Tindakan tersebut dianggap merugikan dan berbeda dari norma masyarakat. Banyak pengguna judi online berusaha mencari cara cepat untuk mendapatkan modal, dan menjual barang berharga sering menjadi pilihan utama.

Pengguna judi online juga kerap melontarkan kata-kata kasar atau kotor, terutama ketika mengalami kekalahan. Perilaku ini terlihat langsung oleh masyarakat sekitar dan menjadi ekspresi kekecewaan atau frustrasi akibat kerugian yang dialami. Ucapan tersebut mencerminkan karakter pengguna secara pribadi, yang kemudian menambah pandangan negatif masyarakat terhadap mereka.

Selain itu, waktu yang terbuang sia-sia tanpa melakukan kegiatan produktif telah menjadi hal lumrah bagi pengguna judi online. Mereka terjebak dalam kenyamanan yang ditawarkan oleh berbagai permainan di situs judi tersebut, sehingga kebiasaan ini terus melekat pada individu yang



menggunakannya. Salah satu situs yang menjadi studi peneliti yakni TOTO. Situs ini terkenal di kalangan penjudi karena berbagai permainan ditawarkan dengan hadiah yang fantastis. Seperti halnya lotre (Togel), Kasino, Judi slot, Judi domino, Poker dan lain sebagainya. TOTO menjadi situs terlegalisasi di luar negeri terutama di Singapura dan Malaysia sehingga menjadikan situs game TOTO terkenal hingga banyak pengguna hingga munculnya situs pecahan dengan berbagai nama pengganti seperti Toto.88, Toto Macau, Dentoto, Toto 4D, dan lain sebagainya. Banyaknya situs ini kemudian muncul berbagai pelaku judi online yang menggantungkan permainannya di situs TOTO.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan fenomena atau peristiwa yang sedang berlangsung saat ini (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Metode deskriptif berfokus pada isu-isu terkini dan kondisi nyata sebagaimana adanya pada waktu penelitian dilakukan. Dalam pendekatan ini, peneliti berusaha menggambarkan peristiwa atau kejadian yang menjadi fokus kajian tanpa melakukan intervensi langsung terhadap subjek penelitian (At et al., 2019).

Peneliti menggunakan pedoman penelitian dan sebagai metode analisa dari Teori Fenomenologi Alfred Schutz yang berorientasi terhadap pemahaman tindakan sosial berupa perilaku orang ataupun orang lain pada masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Schutz mengategorikan teorinya menjadi 2 bagian penting yakni (1) In Order To Motive (Motif Tujuan), (2) Because Motive (Motif Karena). (Schutz, 1967)

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara mendalam kepada pelaku judi online TOTO dengan obyek penelitian di forum media sosial. Fokus penelitian ini adalah membahas pengalaman pelaku judi online dan pandangannya mengenai stigma masyarakat dengan mengedepankan “Tujuan Perjudian” dan “Sebab Perjudian” yang kemudian dikaitkan dengan pengalaman pribadi penjudi.

**Tabel 1.** Informasi Penelitian

No.	Nama (Inisial)	Jenis Kelamin	Umur	Periode Kecanduan
1.	BN	Laki-Laki	26 Tahun	2019-2024
2.	LA	Laki-Laki	24 Tahun	2022-2024
3.	HM	Perepuan	25 Tahun	2021-2024
4.	DD	Laki-Laki	23 Tahun	2021-2024
5.	PA	Laki-Laki	32 Tahun	2022-2024

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengalaman Pelaku Judi Online Melihat Stigma Masyarakat Perihal Perilaku Judi

Situs TOTO memiliki pengaruh tersendiri dalam dunia perjudian, terutama di kawasan Asia Tenggara. TOTO yang telah terlegalisasi di Singapura dan Malaysia menjadi daya tarik



tersendiri bagi para pemain judi online. Keuntungan yang ditawarkan menjadi faktor utama yang mendukung popularitas TOTO sebagai situs terkenal dalam dunia perjudian.

Dalam forum yang menjadi objek penelitian, terdapat banyak anggota yang aktif menggunakan situs TOTO. Forum tersebut juga diikuti oleh pihak penyalur situs yang sering disebut "Admin Judi". Berbagai motif anggota untuk tetap aktif dalam forum menjadi poin penting bagi peneliti dalam mengkaji hubungan antara pengalaman berjudi dan stigma masyarakat. Goffman menyatakan Jika seseorang dianggap termasuk dalam kelompok yang memiliki sifat-sifat negatif seperti lebih buruk, berbahaya, atau lemah, maka ia akan dipersepsikan sebagai individu yang tercemar dan menerima stigma dari masyarakat.

Perlu diingat, perjudian bukanlah sesuatu yang positif dalam tatanan masyarakat. Aktivitas ini dapat memicu kesenjangan sosial yang merupakan kondisi ketidakseimbangan yang terjadi antara individu atau kelompok dalam kehidupan bermasyarakat. Situasi ini muncul karena adanya masalah sosial, yaitu ketidakselarasan antara norma dan nilai sosial dengan realitas serta perilaku sosial yang berlangsung (Amanullah & wantini, 2024).

Dari hasil wawancara yang diperoleh, peneliti menemukan beragam argumen dari pelaku perjudian dalam menanggapi stigma masyarakat, terutama terhadap pemain judi yang dikategorikan sebagai pecandu. Argumen-argumen tersebut didasari oleh dua jenis motif, yaitu: (1) Motif Tujuan (In Order to Motive), dan (2) Motif Karena (Because Motive). Peneliti juga mengkaji motif-motif yang mendasari pelaku dalam permainan judi mereka.

Beberapa subjek menyampaikan bahwa motif utama mereka adalah untuk kesenangan pribadi. Sebagian besar jawaban mengarah pada alasan mencoba judi karena rasa penasaran atau sekadar iseng. Seperti yang diungkapkan oleh subjek BN, awalnya ia hanya ingin mencoba karena rasa penasaran. Berbeda halnya dengan subjek LA, DD, HM, dan AP, yang mengaku bahwa mereka bermain judi karena pengaruh pergaulan, seperti ajakan teman. Dari lima subjek tersebut, alasan Because Motive muncul dari kondisi yang tampak sepele, tetapi berdampak signifikan pada kehidupan mereka di masa depan.

Beragam bentuk permainan dalam situs TOTO memberikan pengalaman yang berbeda-beda bagi setiap subjek. Menurut BN, TOTO adalah situs dengan pendapatan judi paling tinggi yang menjadi sarana utama baginya, terutama dalam permainan judi angka (Togel/Toto Gelap). Permainan togel menggunakan mekanisme acak angka sebagai aturan utama, yang menarik minat banyak pemain. Para pelaku perjudian ini sering kali menganggap bahwa permainan tersebut hanya sekadar uji keberuntungan, tanpa menyadari potensi kerugian yang besar. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu informan, BN, ia kerap bermain melalui situs seperti TOTO untuk berpartisipasi dalam perjudian togel. Di Indonesia, permainan togel telah lama dikenal, namun sifatnya cenderung tertutup karena dianggap ilegal. Sementara itu, legalitas togel di beberapa negara seperti Korea, Singapura, dan Malaysia mempermudah pemain dari Indonesia untuk menggunakan platform internasional seperti TOTO. Situs ini menyediakan berbagai jenis permainan, termasuk Toto Macau, Toto 4D, dan Toto Singapura, yang menjadikannya salah satu sarana perjudian dengan jangkauan luas.

Beberapa subyek, seperti BN, mengaku menikmati permainan ini meski sering kali mengalami kerugian lebih besar dibandingkan keuntungan yang diperoleh. Pemain lain, HM,



menunjukkan pola serupa, di mana keduanya lebih mengutamakan kesenangan tanpa memperhitungkan dampak finansial, sehingga mereka dikategorikan sebagai pecandu.

Jenis perjudian ini ternyata sangat merugikan pemainnya. Ketidakpastian hasil togel sering kali menyebabkan tekanan emosional yang lebih besar dibandingkan bentuk perjudian lain. Selain itu, kemudahan akses ke platform judi online semakin meningkatkan tingkat kecanduan, terutama di kalangan generasi muda (Fakhriansyah & Alwi, 2022). BN menganggap TOTO, khususnya situs toto.4d, sebagai ladang penghasilan terbesar hingga melebihi pendapatan utamanya dari pekerjaan lain. BN mengungkapkan bahwa pendapatannya dari judi TOTO mencapai ratusan juta rupiah, yang membuatnya kecanduan. Rata-rata, BN bermain hingga delapan kali dalam seminggu.

Dalam wawancara, BN juga menyampaikan pendapatnya mengenai stigma yang diberikan masyarakat. Ia mengaku tidak terpengaruh oleh pandangan tersebut karena, sebagai pecandu judi, ia merasa mendapatkan kesenangan dan penghasilan yang cukup besar. BN mengatakan bahwa ,

*“Stigma masyarakat hanyalah bualan. Jika mereka juga mendapat uang lebih dari judi, mereka pasti akan ikut kecanduan.”*

Berbeda dengan subjek penelitian LA dan DD, mereka jarang mendapat kecaman dari masyarakat terkait perilaku judi mereka. Hal ini disebabkan karena mereka hanya memainkan judi untuk kesenangan semata. Seperti yang disampaikan oleh DD:

*“Saya memainkan permainan itu saat mengisi waktu luang. Jika tidak membuahkan hasil atau mengalami kekalahan, saya tidak akan melanjutkan permainan tersebut.”*

Karena lebih mengutamakan kesenangan pribadi, mereka bermain judi secara diam-diam dan tidak terang-terangan. Jika mendapat kecaman, terutama dari keluarga, mereka menyatakan akan mempertimbangkan nasihat yang diberikan, terutama dari pihak keluarga. Berbeda halnya dengan BN, subjek lainnya, yakni HM dan AP, sering mendapat kecaman dari masyarakat terkait aktivitas perjudian mereka. Menurut mereka, judi yang mereka lakukan adalah urusan pribadi, sehingga orang lain tidak berhak ikut campur. Meskipun mereka menyadari adanya stigma tersebut, hal itu tidak mengubah kebiasaan mereka dalam bermain judi. Sesuai yang dikatakan HM bahwa:

*“Tidak terpengaruh stigma dari masyarakat, dan saya tetap bermain judi online karna buat kesenangan pribadi karena itu kepentingan dan kesenangan saya.”*

## **2. Mekanisme Forum Para Penjudi yang Mengabaikan Stigma Dalam Masyarakat Mengenai Judi.**

Masyarakat melihat bahwa rata-rata pemain judi pada akhirnya akan merugi akibat perilaku mereka, sehingga menimbulkan stigma. Meskipun demikian, para penjudi tetap terikat pada rasa kecanduan dan harapan semu untuk terus mendapatkan keuntungan secara instan. Pemain judi yang terlalu terobsesi sering mengabaikan diri sendiri dan keluarga, memprioritaskan kesenangan berjudi yang pada akhirnya merugikan diri dan lingkungan sekitarnya. Banyak pelaku judi terjerumus dalam lingkaran setan, seperti berutang kepada teman



atau menggunakan pinjaman online yang tidak mampu mereka bayar, sehingga memengaruhi kehidupan dan kesehatan mental mereka. Tidak jarang kasus bunuh diri terjadi akibat terlilit utang yang digunakan untuk berjudi tetapi berakhir dengan kekalahan.

Peneliti mengaitkan stigma masyarakat ini dengan kondisi forum judi online TOTO. Dalam forum yang diamati, terlihat bahwa para pemain judi online tidak peduli terhadap stigma dari masyarakat. Jejaring situs, terutama TOTO, terus aktif dengan diskusi mengenai peluang keuntungan dari judi. Anggota forum saling membantu dengan menganalisis kemungkinan angka togel yang menguntungkan. Solidaritas antar pemain terlihat dari berbagi informasi tentang situs judi yang dianggap menguntungkan. TOTO, dengan berbagai situs cabangnya, mendorong anggota untuk bersatu demi menunjang keuntungan mereka. Misalnya, anggota toto.macau berbagi strategi prediksi angka togel mendatang, yang juga dilakukan oleh anggota toto.malay dan lainnya.

Mereka tidak peduli dengan pandangan masyarakat luar terhadap perilaku mereka, karena menurut sebagian besar subjek, aktivitas ini memberikan kesenangan dan keuntungan. Namun, kerugian juga tidak dapat dihindari. Semua anggota forum pernah mengalami kerugian, tetapi mereka tetap bermain karena kecanduan yang mereka rasakan.

Stigma terhadap permainan togel tetap kuat di masyarakat. Banyak yang beranggapan bahwa penjudi togel lebih sulit berhenti dibandingkan dengan pecandu bentuk perjudian lainnya. Hal ini disebabkan oleh ketergantungan yang tinggi pada harapan keberuntungan. Ketika harapan tersebut tidak terwujud, para pemain sering mengalami tekanan mental yang berdampak buruk pada lingkungan sekitar, terutama keluarga

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini mengungkap bagaimana pelaku judi online, khususnya pada situs TOTO, merespons stigma masyarakat terhadap perilaku judi. Situs TOTO yang terlegalisasi di beberapa negara Asia Tenggara, seperti Singapura dan Malaysia, menarik minat para penjudi karena menawarkan keuntungan instan. Berbagai motif mendorong pelaku untuk terus berjudi, mulai dari kesenangan pribadi hingga pengaruh pergaulan. Penjudi yang bermain secara diam-diam cenderung menerima lebih sedikit kecaman dibanding mereka yang lebih terbuka. Beberapa subjek penelitian menganggap stigma masyarakat tidak relevan dan tetap berjudi demi kesenangan dan keuntungan. Namun, kecanduan dan harapan akan keuntungan cepat membuat sebagian besar penjudi terjerumus dalam masalah keuangan, utang, dan bahkan gangguan kesehatan mental.

Forum judi online, seperti yang diamati dalam penelitian ini, menjadi ruang bagi para penjudi untuk saling berbagi strategi dan informasi mengenai peluang keuntungan. Solidaritas antar anggota terlihat dari kerja sama dalam memprediksi angka togel dan membagikan situs yang dianggap menguntungkan. Para pemain dalam forum ini cenderung mengabaikan stigma masyarakat, fokus pada keuntungan, meskipun menyadari risiko kerugian. Kesimpulannya, meskipun judi online membawa dampak sosial negatif dan memicu stigma, para pelaku judi tetap melanjutkan aktivitas tersebut karena rasa kecanduan dan iming-iming keuntungan instan yang sulit dihindari.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para subjek wawancara yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi pengetahuan serta pengalaman mereka dalam forum online situs judi TOTO. Tanpa partisipasi mereka, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses pembuatan artikel ini. Terakhir, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan yang sangat berarti sepanjang penulisan artikel ini. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman lebih lanjut dalam bidang yang kami teliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2024). Peningkatan Tindak Pidana Judi Online di Indonesia. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 75–78. <https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1535>
- Amanullah, W. A., & Wantini, W. (2024). Analisis kesenjangan sosial di sekolah: Perspektif sosiologi pendidikan Islam (Studi kasus di SDN Bhayangkara Yogyakarta). *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(1), 43-55.
- Ardiyanti, A. (2017). Stigma Pada Masyarakat “Kampung Gila” Di Desa. *Jurnal S1 Sosiologi Fisip Universitas Airlangga*.
- Arrasyd, H., Pardede, N., & Azis, A. (2023). Dampak Negatif Bermain Judi Terhadap Pelaksanaan Pengamalan Beragama Remaja Di Desa Salambue Kecamatan Padan
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi bahaya judi online kepada remaja. *Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Harahap, F. F., Utami, O. W., Ar Ridho, H., & Pertiwi, Y. W. (Tahun). Motivasi dalam Partisipasi Perjudian Online. *Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya*.
- Khairan, U. (2023). Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Keagamaan Orang Tua Di Gampong Lamreh Kecamatan Darussalam Aceh Besar.
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online Di Masyarakat. *Adma : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.30812/Adma.V4i1.2767>
- Kusumo, D. N., Muhammad Rizky Ramadhan, & Sulistiyani Febrianti. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa. *Jurnal Perspektif*, 2(3), 225–232.
- Larasati, N., Malay, M. N., & Fitriani, A. (2023). Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman GELOMBANG TARUHAN ONLINE: PERAN SENSATION SEEKING DAN PERAN TEMAN SEBAYA DALAM MEMICU KECANDUAN JUDI. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 13(1), 8–17.
- Lestari, D., & Nasrillah. (2023). Interaksi Sosial Pelaku Judi Online di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. *Pengembangan Masyarakat Islam, Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia*
- Makarini, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal Of Criminal Law And Criminology (Ijclc)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/Ijclc.V3i3.17674>.
- Mansur, A. A. (2022). Perilaku Keagamaan Pelaku Judi Togel Di Kelurahan Wonokromo.