# ANALISIS FAKTOR PENYEBAB FENOMENA PERMAINAN JUDI SLOT ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

***ANALYSIS OF FACTORS CAUSING THE PHENOMENON OF ONLINE SLOT GAMBLING GAMES AMONG STUDENTS OF JAKARTA STATE UNIVERSITY***

**Faisal Achmadhani1, Desy Safitri2, Sujarwo3**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

*Email :* [*faisalachmadhani@gmail.com*](mailto:faisalachmadhani@gmail.com)*1 ,* [*desysafitri@unj.ac.id*](mailto:desysafitri@unj.ac.id)*2 ,* [*sujarwo-fis@unj.ac.id*](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)*3*

|  |  |
| --- | --- |
| Article Info  Article history :  Received :15-06-2024  Revised :17-06-2024  Accepted :19-06-2024  Published:21-06-2024 | ***Abstract***  *The phenomenon of online slot gambling games is increasingly widespread among Jakarta State University students, despite the prohibition in the university's code of ethics. This research aims to identify and analyze the factors that cause students to become involved in online slot gambling activities. Using qualitative research methods, data was collected through structured interviews with students involved in online slot gambling and a former slot gambling service manager. The research results show that the causal factors are divided into two categories: internal factors and external factors. Internal factors include the individual's intentions, traits, and emotional power, while external factors include the economy, learned behavior (differential association), and technological infrastructure. These findings reveal an internal conflict between moral awareness and the need to gamble, the influence of social pressure from peers, and the significant role of easy access to technology. This research provides a theoretical contribution in understanding gambling behavior among college students and increases awareness of the associated risks, thereby assisting in the development of more effective prevention strategies.*  ***Keywords: online slot gambling, university students, phenomenon*** |

**Abstrak**

Fenomena permainan judi slot online semakin marak di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, meskipun adanya larangan dalam kode etik universitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa terlibat dalam aktivitas perjudian slot online. Menggunakan metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur dengan mahasiswa yang terlibat dalam judi slot online dan seorang mantan pengelola layanan judi slot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor penyebab terbagi menjadi dua kategori: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi niat, sifat, dan daya emosional individu, sedangkan faktor eksternal meliputi ekonomi, perilaku yang dipelajari (*differential association*), dan sarana prasarana teknologi. Temuan ini mengungkap adanya konflik internal antara kesadaran moral dan kebutuhan berjudi, pengaruh tekanan sosial dari teman sebaya, serta peran signifikan dari kemudahan akses teknologi. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam memahami perilaku perjudian di kalangan mahasiswa serta meningkatkan kesadaran akan risiko terkait, sehingga dapat membantu dalam penyusunan strategi pencegahan yang lebih efektif.

**Kata Kunci: judi slot online, mahasiswa, fenomena**

**PENDAHULUAN**

Perkembangan informasi serta teknologi saat ini memfasilitasi perkembangan dari bentuk permainan judi, dan salah satu jenis perjudian yang sedang marak dilakukan adalah judi slot online. Pemain kini dapat menikmati permainan slot favorit mereka kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seluler atau komputer. Para pemain judi slot online juga tidak terbebani oleh rasa khawatir, sebab penegakan hukum mengenai tindakan kriminal di internet, khususnya perjudian online, belumlah maksimal.

Berdasarkan data tentang perjudian dari Laporan Tahunan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Tahun 2022, sebanyak 2,7 juta masyarakat Indonesia bermain judi online atau judi slot. Dari 2,8 juta orang tersebut, 77% di antaranya mereka termasuk golongan masyarakat yang berpenghasilan rendah seperti pelajar dan mahasiswa. Artinya, mahasiswa menjadi salah satu penyumbang aktivitas judi slot online terbesar di Indonesia.

Apabila mengacu pada kode etik di setiap universitas, perjudian—dalam bentuk apapun, termasuk slot online—merupakan salah satu tindakan yang terlarang. Salah satunya disebutkan dalam Kode Etik Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam Pasal 18 Ayat (5) yang mengategorikan perjudian sebagai tindakan terlarang.

Namun berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan penulis, terdapat sejumlah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang telah menjadi pemain aktif judi slot online dalam waktu yang cukup lama. Meskipun menyadari dampak negatif dalam aktivitasnya itu, mereka mengaku sulit untuk berhenti. Hal ini menimbulkan pertanyaan besar mengenai faktor-faktor apa saja yang menyebabkan para mahasiswa tersebut terlibat dalam aktivitas perjudian slot online.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor penyebab fenomena perjudian slot online di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Dengan memahami dinamika ini, penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam memahami perilaku perjudian di kalangan mahasiswa serta meningkatkan kesadaran akan risiko yang terkait.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang memungkinkan pengambilan data secara langsung di lapangan. Berikut adalah rincian metode penelitian yang digunakan:

**Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta yang beralamat di Jalan Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

A map of a city

Description automatically generated

**Sumber Data**

Data dalam penelitian ini penulis bagi ke dalam dua jenis, yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari lapangan, yang menjadi informasi kunci dalam sebuah penelitian. Data primer yang diperoleh berasal dari dua jenis informan, yakni Informan kunci adalah seorang mantan pengelola layanan (admin) judi slot online. Sementara informan intinya adalah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta pemain judi slot online. Sedangkan data sekunder merupakan informasi yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, seperti lewat pihak ketiga atau dokumen tertulis.

**Teknik Pengumpulan Data**

Sebelum pengumpulan data, terlebih dahulu dilakukan observasi pasif dan observasi terus terang untuk mendapatkan informasi yang dapat menjelaskan fenomena yang diteliti. Selanjutnya, dilakukan wawancara terstruktur dengan para informan terkait. Wawancara ini direkam, ditranskrip, didokumentasikan dan dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema kunci.

**Analisis Data**

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis konten kualitatif. Dokumen dan transkrip wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab fenomena permainan judi slot online di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Hasil analisis ini kemudian diintegrasikan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai fenomena tersebut.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Berdasarkan wawancara dengan para mahasiswa pemain judi slot online, terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi online. Faktor-faktor tersebut menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu mahasiswa itu sendiri, yang meliputi niat, sifat, bakat dan daya emosional. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu mahasiswa itu sendiri, yang meliputi faktor ekonomi, faktor perilaku yang dipelajari (*differential associattion*) dan faktor sarana dan prasarana.

1. **Faktor Internal**
   1. **Niat**

Berdasarkan hasil wawancara, para informan mengakui bahwa uang hasil kemenangan dari perjudian sering kali digunakan untuk melakukan deposit ulang dan/atau memenuhi kebutuhan pribadi, seperti yang dituturkan oleh salah satu mahasiswa: “*Biasanya sih sebagian kecil gue bagi-bagi. Misalnya kalo lagi sama temen-temen, kadang buat makan-makan, trus bagi ke temen-temen juga. Karna duit kaya gitu sih enaknya buat dibagi-bagi sih, ga enak kalo dimakan sendiri. Ya gue bagi ke mereka paling 10-20% lah, sisanya gue pegang. Nah duit yang gue pegang biasanya buat gue mainin di slot lagi tuh, dan kadang habisnya di situ juga.*” Hal ini mencerminkan adanya siklus ketergantungan yang sulit diputus dan adanya pola perilaku yang berulang.

Para informan juga menyadari bahwa aktivitas perjudian tersebut secara moral dan agama adalah salah. Namun, mereka menjustifikasi tindakan tersebut selama tidak mengganggu orang lain. Ini menunjukkan adanya konflik internal antara kesadaran moral dan kebutuhan atau dorongan untuk berjudi. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa: “*Sebenarnya sih salah. Udahlah salah, dilakuin lagi. Jadi makin salah. Tapi selama enggak ngusik keamanan dan kenyamanan orang lain sih ya menurut gua bisa dikompromi lah.*”

Terkait larangan dalam Kode Etik Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, beberapa informan mengaku acuh tak acuh terhadap aturan tersebut. Mereka berpendapat selama tidak mengganggu aktivitas akademik, perjudian tidak menjadi masalah besar. Ini menunjukkan adanya sikap permisif terhadap aturan kampus dan mengedepankan kebebasan pribadi dalam bertindak. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa: “*Iya tahu. Cuma ya kalo udah nyandu mah mau gimana lagi? Susah. Tapi ya balik lagi, selagi gak ganggu orang sih menurut gue gak masalah.*”

* 1. **Sifat**

Berdasarkan temuan yang peneliti temukan di lapangan, sebagian besar informan menganggap keberuntungan (*luck*) memiliki pengaruh signifikan dalam perjudian slot online. Meski permainan diatur oleh sistem, keberuntungan tetap dianggap faktor penentu. Beberapa informan percaya bahwa kapan waktu "dikasih" oleh bandar adalah murni keberuntungan. Pandangan ini memperkuat keyakinan bahwa keberhasilan dalam judi bukan hanya soal sistem, tetapi juga keberuntungan. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa: “*Ada sih faktor luck juga. Walau sebenernya ini full system ya, tapi faktor luck cukup pengaruh lah kalo lu mau menang, misalnya kapan waktunya lu “dikasih” sama bandar gitu.*”

Namun, terdapat sejumlah informan yang skeptis terhadap pengaruh keberuntungan seperti. Mereka percaya bahwa hasil permainan sudah diprogram. Sikap ini menunjukkan adanya pemahaman yang lebih rasional terhadap mekanisme permainan, meski tidak mengurangi keinginan mereka untuk terus bermain. Seperti yang dituturkan oleh salah satu mahasiswa: “*Kalau menurut gua sih nggak pengaruh. Soalnya itu kan sistem, udah diatur sama orang, udah ada programnya, udah ada kode-kodenya, jadi nggak ada teori-teori pasti kayak berapa kali spin terus dapat scatter. Jadi setelah gua tau itu ya emang murni nyari kesempatan.*” Hal ini didukung oleh pernyataan dari seorang mantan admin judi slot online yang menyatakan bahwa hasil dari judi slot online tersebut memang telah diatur sedemikian rupa sesuai keinginan dari bandar. “*Iya jelas. Mana mau bandar rugi. Hasil dari player-player itu udah diatur sedemikian rupa sesuai yang bandar mau. Jadi gak ada tuh yang namanya menang karena “lagi hoki” atau karena skill-nya jago. Mereka menang tuh karena emang lagi dikasih menang sama bandar aja.*”

* 1. **Bakat**

Beberapa informan percaya bahwa kemampuan membaca pola permainan dapat meningkatkan peluang menang. Ini menunjukkan adanya keyakinan bahwa selain keberuntungan, keahlian juga berperan dalam menentukan hasil permainan.

Namun, terdapat pula informan yang tidak sependapat dengan pandangan tersebut. Mereka berpendapat bahwa permainan slot online adalah murni hasil program yang telah diatur oleh bandar. Hal ini mencerminkan adanya dua pandangan yang berbeda di kalangan mahasiswa mengenai faktor penentu kemenangan dalam judi slot online. Hal ini senada dengan pernyataan dari mantan admin judi slot online yang dikutip sebelumnya, bahwa faktor skill sama sekali tidak memengaruhi hasil yang didapatkan oleh pemain.

* 1. **Daya Emosional**

Daya emosional merujuk pada kemampuan individu dalam mengendalikan emosi dan hasrat untuk berjudi. Mereka merasakan sensasi adrenalin saat bermain, yang menjadi daya tarik utama permainan ini. Judi slot online juga dianggap sebagai sarana untuk melepaskan stres dan mencari hiburan dari rutinitas kuliah. Sensasi tegang dan excited yang dirasakan juga menunjukkan bahwa judi slot online memberikan pengalaman emosional yang intens.

Namun, tantangan terbesar adalah mengendalikan kecanduan. Beberapa informan mengaku kesulitan mengontrol diri saat merasa kecanduan. Meski demikian, beberapa informan berusaha mengontrolnya dengan menetapkan batas modal atau berdasarkan kondisi keuangan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meski ada kesadaran akan dampak negatif dari kecanduan, kemampuan mengendalikannya sangat bervariasi di antara individu.

1. **Faktor Eksternal**
   1. **Faktor ekonomi**

Berdasarkan hasil temuan, faktor ekonomi ternyata memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan mahasiswa untuk bermain judi slot online. Kondisi ekonomi yang naik-turun (fluktuatif) mendorong beberapa mahasiswa untuk mencari sumber pendapatan tambahan melalui perjudian. Ketidakstabilan ekonomi yang dialami oleh keluarga informan menyebabkan dirinya terpaksa meminjam uang dari teman untuk bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi ekonomi yang tidak stabil dapat menjadi pemicu utama dalam perilaku perjudian, dengan harapan mendapatkan keuntungan instan sebagai solusi finansial sementara.

Beberapa informan inti juga berkeinginan untuk mendapatkan uang secara cepat ketika kondisi ekonominya tidak stabil. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang berada dalam tekanan ekonomi mungkin lebih rentan terhadap godaan perjudian sebagai solusi cepat untuk masalah keuangan mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa kondisi ekonomi individu sangat mempengaruhi keterlibatan mereka dalam aktivitas.

Sumber dana yang digunakan untuk berjudi juga bervariasi. Para informan lebih memilih menggunakan uang dari pekerjaan sampingan atau pinjaman teman daripada uang pemberian orang tua. Namun, penggunaan uang orang tua tetap terjadi, walaupun menimbulkan perasaan bersalah dan tekanan moral. Ini menunjukkan adanya konflik internal yang dirasakan mahasiswa antara kebutuhan finansial dan etika penggunaan uang pemberian orang tua.

* 1. **Faktor perilaku yang dipelajari (*differential associattion*)**

Interaksi sosial dengan teman sebaya juga memainkan peran penting dalam keterlibatan mahasiswa dalam judi slot online. Para informan mengakui adanya tekanan sosial dari teman-teman mereka yang bermain slot online. Tekanan ini bisa berbentuk dorongan bercanda atau memamerkan kemenangan, yang pada akhirnya mempengaruhi mereka untuk ikut bermain. Temuan ini mendukung teori Differential Association yang menyatakan bahwa perilaku menyimpang, termasuk perjudian, dapat dipelajari melalui interaksi dengan orang lain.

Meski beberapa informan tidak merasakan adanya tekanan sosial yang signifikan, hal menunjukkan bahwa faktor internal dan keinginan pribadi juga sangat berpengaruh. Ini menunjukkan bahwa meskipun tekanan sosial dapat mendorong individu untuk berjudi, motivasi internal dan keinginan pribadi tetap menjadi faktor utama yang menentukan partisipasi dalam perjudian.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa promosi situs judi slot online tidak secara spesifik menargetkan anak muda, tetapi sifat promosi yang tersebar luas di media sosial membuat anak muda yang penasaran lebih mudah terpengaruh. Algoritma media sosial yang menargetkan pengguna berdasarkan aktivitas online mereka memungkinkan iklan judi slot online menjangkau mahasiswa yang sering terpapar konten serupa. Ini menunjukkan efektivitas strategi pemasaran digital dalam menarik perhatian pengguna muda.

Para informan mengakui bahwa promosi yang dilakukan melalui influencer dan iklan berbayar di media sosial sangat efektif dalam menarik minat mereka. Ini menunjukkan bahwa kolaborasi dengan influencer dan penggunaan iklan digital adalah strategi yang berhasil dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam judi slot online.

* 1. **Faktor sarana dan prasarana**

Kemudahan akses teknologi dan internet juga merupakan faktor penting yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi slot online. Seluruh informan menyatakan bahwa mereka mengakses judi slot online melalui perangkat pribadi seperti HP dan laptop. Kemajuan teknologi memungkinkan mereka untuk bermain kapan saja dan di mana saja.

Kualitas internet juga mempengaruhi pengalaman bermain mereka. Koneksi internet yang stabil penting untuk kenyamanan dan kelancaran permainan. Gangguan seperti lag dapat merusak mood dan bahkan dipercayai dapat mempengaruhi peluang kemenangan. Temuan ini menegaskan bahwa infrastruktur teknologi yang baik berperan penting dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam judi slot online.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini mengidentifikasi bahwa fenomena permainan judi slot online di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta disebabkan oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi niat, sifat, bakat, dan daya emosional mahasiswa. Mahasiswa cenderung terjerumus ke dalam perjudian karena adanya kebutuhan finansial mendesak, keinginan untuk menang besar, dan tekanan sosial. Selain itu, mereka juga menunjukkan sikap permisif terhadap aturan kampus dan konflik internal antara kesadaran moral serta dorongan berjudi. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kondisi ekonomi yang tidak stabil, interaksi sosial yang mendorong perilaku berjudi, serta kemudahan akses teknologi dan internet yang memfasilitasi aktivitas perjudian. Kemudahan akses teknologi memungkinkan mahasiswa untuk bermain kapan saja dan di mana saja, sementara promosi melalui media sosial dan influencer menambah daya tarik perjudian ini.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sering kali menggunakan uang hasil kemenangan untuk memenuhi kebutuhan pribadi dan melakukan deposit ulang, menciptakan siklus ketergantungan yang sulit diputus. Meski menyadari dampak negatif dan adanya larangan dalam kode etik kampus, mereka merasa kesulitan untuk berhenti. Beberapa mahasiswa bahkan menunjukkan ketidakpedulian terhadap aturan kampus selama aktivitas berjudi tidak mengganggu kegiatan akademik mereka. Faktor ekonomi, terutama kondisi keuangan yang tidak stabil, juga menjadi pendorong utama bagi mahasiswa untuk terlibat dalam perjudian sebagai upaya mendapatkan uang secara cepat. Selain itu, tekanan sosial dari teman sebaya dan promosi yang agresif di media sosial juga turut berperan dalam menarik mahasiswa untuk bermain judi slot online.

Untuk mengatasi fenomena ini, perlu adanya langkah-langkah komprehensif dari berbagai pihak. Universitas harus memperketat penegakan aturan terkait perjudian dan meningkatkan sosialisasi mengenai dampak negatif perjudian. Edukasi mengenai manajemen keuangan yang baik dan bahaya kecanduan judi harus ditingkatkan di kalangan mahasiswa. Pihak berwenang juga perlu meningkatkan pengawasan dan penegakan hukum terhadap aktivitas perjudian online. Selain itu, perlu adanya dukungan psikologis bagi mahasiswa yang sudah terjerumus ke dalam perjudian untuk membantu mereka mengatasi kecanduan. Pemerintah dan penyedia layanan internet juga harus bekerja sama untuk membatasi akses ke situs-situs judi online, serta mengontrol promosi yang berpotensi menarik minat generasi muda.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. In Bandung Conference Series: Psychology Science (Vol. 3, No. 1).

Arnett, J. (2004). Emerging Adulthood : The Winding Road From the Late Teens Through the Twenties. Oxford University Press.

Campbell, T.. (1994). Tujuh Teori Sosial, Sketsa, Penilaian, Dan Perbandingan. Yogyakarta: Kanisius, 270.

Chung, T., Winters, K. C., Stinchfield, R., Kassel, J. D., Conrad, M., & Bachrach, R. L. (2017). Addictions and Adolescence. In Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology. Elsevier. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324- 5.06307-0

CNBC Indonesia. (2023). Judi Online Menjamur, Polri Tangkap 130 Tersangka di 2023. Diakses pada 6 Januari 2023 dari https://www.cnbcindonesia.com/ tech/20230908160255-37-470807/judi-online-menjamur-polri-tangkap-130-tersangka-di-2023.

CNN Indonesia. (2023). Kominfo Blokir 176 Rekening dan 900.000 Konten Terkait Judi Online. Diakses pada 6 Januari 2023 dari https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230907151819-192-996086/kominfo-blokir-176-rekening-dan-900-ribu-konten-terkait-judi-online.

Emzir, dkk. (2015). Kode Etik Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Hanif, N. (2023). Judi Online Di Kalangan Masyarakat Terdidik Dilihat Dari Perspektif Religiusitas (Studi Kualitatif Pada Mahasiswa). Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Herdiansyah, H. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer (2nd ed.). Salemba Humanika.

Hutasoit, H. N., & Swardhana, G. M. (2019). Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online Di Wilayah Hukum Polresta Denpasar. Journal Ilmu Hukum, 8(7), 4.

Jamiel, E. A. I. (2023). Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten). Bachelor's Thesis. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. (2012). Internet Gambling Addiction. In Encyclopedia of Cyber Behavior (pp. 735–753). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0315- 8.ch062

Kusuma, Y. W. A. K. (2023). Analisis perilaku ekonomi pada pelaku judi online slot & judi bola online di kalangan mahasiswa departemen ekonomi pembangunan angkatan 2019-2020 fakultas ekonomi & bisnis universitas negeri malang. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang.

Moleong, Lexy J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Munawaroh, N. (2022). Jerat Hukum Judi Online: Penjara hingga Denda Rp1 Miliar. Diakses pada 19 Februari 2024 dari https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-judi-online-cl7026

Nabila, F. (2024). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 2(1), 290-293.

Nugraha, B. D. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Oktariani, R., Suatmiati, S., & Selma, M. Y. (2023). Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online (Judi Slot) di Kota Palembang. Doctrinal, 8(1), 128-147.

Putra, L. K. E. (2021). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram.

Rizaty, M. A. (2023, October 4). PPATK: Transaksi Judi Online Cetak Rekor hingga Oktober 2023. Diakses pada 19 Desember 2023 dari https://dataindonesia.id/varia/detail/ppatk-transaksi-judi-online-cetak-rekor-hingga-oktober-2023

Ryandito, A. (2022). Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X Di Jakarta (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Schutz, A. (1967). The Phenomenology Of The Social World. Illinois. Northwestern University Press

Septiani, L. (2023). 2,2 Juta Mahasiswa, Ibu Rumah Tangga, Petani Main Judi Online. Diakses pada 20 Desember 2023 dari https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/6527a163505a7/2-2-juta-mahasiswa-ibu-rumah-tangga-petani-main-judi-online

Subagyo, A. A. M., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC), 3(3), 180-189.

Yuliadi, I. (2023). Stigma Masyarakat Terhadap Mahasiswa Pengguna Judi Online Slot (Situs Bookei7) di Universitas Teknologi Sumbawa. In Proceeding Of Student Conference (Vol. 1, No. 5, pp. 857-868).