

CYBER CRIME PADA PRAKTEK JUDI BOLA ONLINE DI TANJUNGPINANG

¹Ferik Juanda, ²Siti Ariesta, ³Nanik Rahmawati

^{1,2,3}Universitas Maritim Raja Ali Haji

ferikjunanda23@gmail.com¹, arietsiti@gmail.com², nanikrahmawati@umrah.ac.id³

Abstract

The purpose of this study is to find out how cyber crime is in the practice of online soccer gambling in Tanjungpinang. The object of this research is a coffee shop or kafe in the Bulit Bestari Village, Tanjungpinang City., the perpetrators' knowledge of cyber crime from online soccer gambling games. The results gambling carried out by informants is motivated by environmental factors of friendship, the existence of internet facilities that can support perpetrators to play online gambling freely. As well as the online soccer betting factor, it is confidential and easy to play anywhere and anytime. Informants know that playing online soccer gambling is a form of violation of the law. But they still do this because online gambling is difficult for the general public to detect. The behavior of cybercrime perpetrators of online soccer gambling starts from the process of communication and interaction that occurs in the social environment continuously. The sense of satisfaction and pleasure from playing soccer has made online soccer gambling even more desirable apart from the ease of accessing soccer gambling sites, which is very easy for anyone to do.

Keywords: *Cyber Crime, Online Gambling, Deviant Behavior*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana cyber crime pada praktek judi bola online di Tanjungpinang. Pendekatan penelitian ini lebih sesuai digunakan pada penelitian yang bersifat perilaku, sikap, motivasi, persepsi dan tindakan subjek. Objek penelitian ini adalah kedai kopi atau kafe yang ada di Kelurahan Bulit Bestari Kota Tanjungpinang. Fokus penelitian ini meliputi proses pengenalan pelaku mengenal judi *online*, Hasil penelitian bahwa perilaku kriminal judi bola online yang dilakukan oleh para informan dilatar belakangi faktor lingkungan pertemanan, adanya fasilitas interNet yang dapat menunjang para pelaku bermain judi online dengan leluasa. Serta faktor judi bola online ini bersifat rahasia dan mudah dimainkan dimanapun dan kapanpun. Para informan mengetahui bahwa bermain judi bola online merupakan sebuah bentuk pelanggaran hukum. Namun mereka tetap melakukan hal tersebut dikarenakan judi online sulit untuk dideteksi oleh masyarakat umum. Perilaku pelaku *cyber crime* judi bola online ini dimulai dari proses komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam lingkungan pergaulan secara terus menerus. Rasa kepuasan dan kesenangan akan permainan sepak bola menjadikan judi bola online ini semakin diminati selain kemudahan dalam mengakses situs judi bola yang sangat mudah dilakukan oleh siapapun.

Kata Kunci : *Cyber Crime, Perjudian Online, Perilaku Menyimpang*

PENDAHULUAN

Judi *online* ini merupakan salah satu bentuk penyimpangan perilaku sosial yang terjadi dalam masyarakat. Sebagian besar masyarakat Indonesia masih menganggap judi dalam bentuk apapun merupakan suatu yang tidak baik dan bertentangan dengan norma-norma yang ada (Narwoko, 2016).

Pada umumnya dampak yang ditimbulkan dari permainan *online* merupakan dampak negatif ke berbagai aspek kehidupan pelakunya baik sosial, fisik dan mental. Dampak sosialnya adalah hubungan pelaku dengan kehidupan sosialnya seperti hubungan dengan teman, saudara dan keluarga menjadi renggang, dampak aspek mental adalah karena sudah kecanduan dengan permainan judi *online* tersebut maka yang ada dipikirkannya hanyalah bagaimana bisa menyelesaikan permainan tersebut, selain itu akan muncul dampak sulit konsentrasi, insomnia dan mengabaikan tanggungjawab seperti pekerjaan. Pelaku yang sudah kecanduan permainan *online* juga akan menjadi pribadi yang acuh, apatis terhadap lingkungan sekitar (Asriadi, 2014).

Keikutsertaan seseorang pada judi online, dikarenakan adanya iming-iming keuntungan yang akan diperoleh secara cepat dengan memainkan judi online meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalamnya. Saat ini perjudian *online* banyak diminati dari berbagai kalangan masyarakat, mulai dari orangtua, pekerja, mahasiswa sampai remaja. Yang disayangkan keterlibatan remaja dan mahasiswa dalam tindak perjudian *online* ini sangat merugikan bagi masa depan (Pratama, 2022).

Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan ini memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat di dalamnya, jika tetap pada trend seperti saat ini maka permainan judi *online* akan tetap menjadi pilihan kegiatan bagi sebagian orang. Mengandalkan efektifitas serta aturan atau sistem yang sederhana, judi mendapatkan tempat tersendiri di hati para pelakunya sebagai aktivitas yang sulit untuk ditinggalkan. Para pengguna internet yang notabennya merupakan kaum usia produktif yang meliputi pelajar, mahasiswa, dan para pekerja. Mereka merupakan para pengguna internet aktif yang kemungkinan besar dapat terjerumus dalam sebuah penyimpangan dunia *cyber*. Pada dasarnya perilaku manusia memang mudah tertarik dengan sesuatu hal yang dilarang, karena mereka beranggapan bahwa hal tersebut dapat memberikan keuntungan secara cepat.

Perjudian online merupakan salah satu bentuk dari kejahatan dunia maya atau disebut dengan *cyber crime*. Yang mana penyebab munculnya kasus judi *online* adalah dari dalam diri pelaku sendiri yang memiliki sifat atau bakat untuk melakukan tindakan penyimpangan atau pelanggaran hukum. Dan faktor dari luar seperti

ekonomi, pergaulan dan sarana prasarana serta kemajuan teknologi yang mendorong pelaku untuk melakukan perjudian *online* (Hutasoit & Swardhana, 2019).

Dengan berkembangnya Kota Tanjungpinang serta diikuti dengan meningkatnya mobilisasi penduduk, bermunculan tempat-tempat hiburan seperti *kafe* atau kedai kopi yang menyediakan berbagai fasilitas, Mulai dari dekorasi yang instagramebel, menu makanan dan minuman yang variatif serta kemudahan untuk mengakses internet dan ada juga yang sampai menyediakan proyektor. Sebagiaian besar pengunjung merupakan masyarakat umum yang usianya mulai dari remaja, mahasiswa sampai dengan orang dewasa. Biasanya pengunjung *kafe* atau kedai kopi tidak hanya datang untuk sekedar menikmati makanan atau minuman saja atau hanya sekedar nongkrong bersama teman dan sahabat, namun pengunjung juga memanfaatkan sarana yang disediakan yakni internet gratis untuk berbagai keperluan.

Beberapa kedai kopi dan *kafe* tersebut merupakan tempat yang ramai dikunjungi masyarakat Kota Tanjungpinang untuk sekedar nongkrong dan menikmati makanan dan minuman serta memanfaatkan fasilitas internet gratis untuk memainkan game online atau bahkan bermain judi bola online. Dari hasil pengamatan sementara jumlah pengunjung di kedai kopi tersebut yang dengan jelas memainkan judi bola online ada sebanyak 2 (dua) sampai 3 (tiga) orang. Serta melalui interaksi dengan pengguna internet di kedai kopi tersebut, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa para pemain judi bola online ini saling berhubungan satu sama lainnya, biasanya interaksi pemian judi bola ini dimulai dari pertemanan dari satu kostan, perkuliahan ataupun teman satu tongkrongan. Dimana biasanya pemain yang sudah mengetahui tata cara permainan judi bola online ini akan mengajak dan mengajarkan temannya yang tertarik untuk ikut serta dalam judi bola online tersebut.

Selain itu perjudian *online* khususnya judi bola ini semakin disukai karena adanya beberapa oknum yang menawarkan jasa sebagai penyedia jasa pinjaman dana taruhan dengan kesepakatan seperti jika memperoleh keuntungannya akan dibagi dua. Adanya kemudahan dalam mendapatkan dana taruhan atau saldo dalam akun judi bola *online* tersebut menjadi salah satu alasan mengapa perjudian *online* semakin berkembang dan peminatnya semakin bertambah luas. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perilaku

penyimpang yang terjadi pada lingkungan judi bola online dan Bagaimana cyber crime pada praktek judi bola online di Tanjungpinang.

Teori *Differential Association*

Perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dimasyarakat pada umumnya disebut perilaku menyimpang. Pelanggaran terhadap kebiasaan atau kepantasan ini dilihat dari kajian sosiologi termasuk penyimpangan sosial. Penyimpangan sosial muncul karena adanya definisi sosial yang diberikan dalam masyarakat, oleh sebab itu banyak sosiolog yang membahas tentang penyimpangan sosial (Apriansyah, 2018).

Tindakan yang melanggar norma-norma yang ada dalam sistem sosial masyarakat dan mengakibatkan pihak lain yang mempunyai wewenang berusaha untuk memperbaikinya disebut perilaku menyimpang. Tindakan menyimpang juga sering disebut sebagai penyakit sosial, penyakit sosial atau penyakit masyarakat sering diartikan sebagai sebuah tindakan yang tidak sesuai dengan aturan yang ada dalam masyarakat, melanggar adat istiadat, agama hukum formal serta perilaku yang tidak normal. Penyakit sosial ini menimbulkan masalah sosial yang meresahkan masyarakat pada umumnya (Nurseno, 2019).

Edwin H. Sutherland (1934) dalam bukunya, "*Principle of Criminology*", mengenalkan teori kriminologi yang ia namakan dengan istilah "*teori asosiasi diferensial*" di kalangan kriminologi Amerika Serikat, dan ia orang pertama kali yang memperkenalkan teori ini (Frank E Hagan, 2013), Dalam teorinya tersebut, Sutherland berpendapat bahwa perilaku kriminal merupakan perilaku yang dipelajari di dalam lingkungan sosial, artinya semua perilaku dapat dipelajari dengan berbagai cara.

Teori *asosiasi diferensial* ini memiliki 2 versi, versi pertama dikemukakan pada tahun 1939 lebih menekankan pada konflik budaya dan disorganisasi sosial serta asosiasi diferensial pada versi pertama didefinisikan sebagai *the contents of pattern presented in association would differ from individual to individual* (isi atau konten yang disajikan dari sebuah asosiasi akan berbeda dari satu individu ke individu lain). Hal ini berarti bahwa perilaku kriminal akan muncul hanya jika seseorang bergaul dengan pelaku kejahatan, dan proses komunikasi dengan orang yang pernah melakukan kejahatan (Tola & Suardi, 2017).

PEMBAHASAN

Perilaku menyimpang yang terjadi pada lingkungan judi bola online di Kota Tanjungpinang

Perjudian merupakan bentuk dari perilaku menyimpang yang sering terjadi di lingkungan masyarakat. Perilaku ini sangat sulit dihilangkan bagi pelaku khususnya perjudian bola online ini dikarenakan berbagai faktor seperti tingkat keimanan, ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang rendah. Para pelaku judi bola online yang menjadi informan dalam penelitian ini merupakan orang-orang yang memiliki agama yang jelas dan mengetahui bahwa tindakan yang mereka lakukan merupakan sebuah pelanggaran secara agama. Namun hal tersebut tidak menjadikan para pemain judi bola online ini berhenti.

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri biasa ditemukan dalam masyarakat. Selama ini masyarakat sudah mengenal perjudian yang dilakukan secara konvensional atau yang dilakukan secara langsung. Perjudian online memiliki karakteristik sifat termasuk sebagai kejahatan *cyber crime* jenis *cyber piracy*, yang berkaitan langsung dengan *illegal contents* dimana penyebaran informasi dan penggunaan jaringan internet dan membuat *software* untuk mendistribusikan sistem perjudian online tersebut yang melanggar undang-undang yang dilakukan oleh pelaku dalam menjalankan modus kejahatannya.

Beberapa perangkat elektronik yang dapat dengan mudah mengakses software yang di buat oleh pelaku yaitu, komputer, laptop, telfon seluler yang di gunakan oleh para pemain untuk bermain judi online. Salah satu alat yang sering digunakan dalam perjudian online adalah handphone dan komputer, dimana handphone (telepon genggam) dipergunakan sebagai sarana komunikasi sedangkan, komputer sebagai sarana untuk bekerja, tetapi pada prinsipnya tetap sama, dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan atau kriminalitas.

Salah satu kemudahan judi online adalah dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sebab bandar-bandar judi tersebut beroperasi 24 jam. Selain itu perjudian online juga di jalankan di kafe-kafe yang menyediakan berwifi, atau cukup dimainkan dengan menggunakan smartphone. Pembayaran atau transaksi juga secara online, baik melalui M-banking, western union, money gram , kartu kredit , money order wire transfer.

Proses pengenalan judi online yang terjadi pada umumnya dimulai dari pertemanan yang intens bertemu dan berkumpul di kafe-kafe. Mereka saling memberikan informasi terkait perjudian online baik aplikasi, cara main dan lain sebagainya. Perjudian online ini layaknya sebuah hobi yang terus dilakukan oleh para pelaku. Bahkan perjudian online menjadi kebiasaan yang lahir dari lingkungan dan sudah marak dilakukan sejak menjadi siswa sekolah dasar dan siswa sekolah menengah dengan bermain di warnet (warung internet).

Faktor Belajar, sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

Mayoritas informan mengetahui seluruh jenis permainan yang di sajikan oleh website yang menjadi tempat melakukan perjudian online ini. Dari perjudian sepak bola, sikbo (dadu), dragon tiger (kartu remi), qq dan ceme (kartu domino). Berbagai cara dilakukan demi mendapatkan modal untuk berjudi, seperti halnya menggunakan menggadaikan barang yang dimiliki, berhutang dan bahkan menjual laptop dan motor. Penggunaan alat komunikasi yang terkoneksi internet membuat para pemain judi online mencari tempat-tempat yang menyediakan layanan wifi gratis. Agar mereka dengan leluasa dapat mengakses aplikasi judi online tanpa dibebani dengan jumlah kuota internet. Internet menjadi salah satu modal utama dalam bermain judi bola online dengan memanfaatkan wifi gratis yang disediakan kafe-kafe membuat para pelaku judi online dapat menghemat uang dan dapat mengalihkan uang tersebut dengan menaikan nilai taruhan. Dengan harapan akan memperoleh kemenangan dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

Dengan mengunjungi kafe atau nongkrong di kafe yang menyediakan wifi gratis hanya bermodalkan memesan segelas kopi atau minuman lainnya. Para pengunjung sudah dapat menikmati fasilitas wifi tersebut. Selain itu kafe dipilih menjadi tempat bermain judi online karena di kafe para pemain judi online dapat berkumpul dan saling berinteraksi dalam permainan judi khususnya judi bola online ini. Ini mendandakan bahwa lingkungan tempat bermain judi online dapat menjadi

pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.

Interaksi yang terjadi antara dua atau lebih pemain judi online di kafe-kafe tersebut merupakan bentuk dari sebuah interaksi sosial. Ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Max Weber. Yang mana interaksi sosial adalah proses di mana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain. Secara teoritis sekurang-kurangnya terdapat dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata bergantung dari tindakan, tetapi juga bergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek terpenting dari komunikasi adalah apabila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perikelakuan orang lain. (Narwoko, 2016).

Dua syarat suatu interaksi sosial sudah terpenuhi dalam kegiatan perjudian online di Kota Tanjungpinang ini, dimana proses interaksi yang dilakukan oleh para informan atau pemaian judi bola online ini di kafe-kafe yang menyediakan wifi sebagai salah satu bentuk fasilitas yang diberikan. Namun interaksi yang terjadi ini merupakan sebuah bentuk interaksi sosial uamh imitasinya mendorong pelakunya melakukan hal-hal yang negatif. Pada awalnya para pelaku atau informan terlibat dalam perjudian online ini melalui tahapan. Setiap tahapan tersebut terjadi karena adanya sebuah proses ineraksi siosial yang terjadi. Dalam interaksi sosial tersebut secara sadar terjadi suatu usa belajar bagaimana memahami tindakan sosial yang dilakukan oleh teman atau kelompok yang bermain judi online tersebut. Proses interaksi ini kemudian berlanjut dengan adanya imitasi, sugesti dan identifikasi dari satu pemain ke pemain judi lainnya.

Seperti yang dijelaskan prose interaksi yang terjadi antara pemain judi online melalui proses belajar, sehingga muncullah sebuah tindakan yang menyimpang. Hal tersebut berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Edwin H.Shuterlan, dimana perilaku meyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan dan bukan juga hasil dari intelegensi yang rendah atau karena kerusakan otak. Perilaku meyimpang yang dilakukan oleh seseorang, dipelajari ketika terjadi interaksi dengan individu-individu lain dalam proses komunikasi.(Kartono, 2014).

Ketika para informan atau pelaku perjudian melakukan interaksi di kafe-kafe yang terjadi secara terus menerus menjadikan mereka saling keterikatan satu dengan lainnya. Disitulah muncul proses belajar yang melibatkan mekanisme dari setiap tahapan-tahapan belajar. Tindakan yang dilakukan para pelaku judi online jelas merupakan sebuah bentuk dari perilaku menyimpang yang terjadi karena adanya interaksi sosial dan proses belajar atau *differential association*.

Cyber Crime pada Praktek Judi Bola Online di Kota Tanjungpinang

Praktik perjudian khususnya judi bola online ini masih terus terjadi sampai saat ini. Kepolisian hanya dapat menindak perjudian yang tidak memiliki izin, walaupun judi tersebut bertentangan dengan nilai-nilai seluruh agama yang dianut. Guna menghindari adanya tindakan anarkisme dari kalangan ormas keagamaan terhadap maraknya praktik perjudian yang ada, maka sudah seharusnya Pemerintah bersama DPR tanggap dan segera membuat perangkat peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang “larangan praktik perjudian” yang lebih tegas, khususnya larangan pemberian izin judi di tempat umum atau di kota-kota dan di tempat-tempat pemukiman penduduk, agar negara kita sebagai negara yang berdasarkan Pancasila dimana masyarakatnya yang religius tetap terjaga imagenya.

Selain itu upaya preventif yang dilakukan pihak berwenang dapat mencegah munculnya suatu kejahatan dan menciptakan suatu kondisi yang kondusif dan meminalkan berkembangnya tingkat kriminalitas khususnya perjudian online ini dengan cara melakukan *cyber patrol*. Dengan melakukan pengawasan terhadap kejahatan *cyber crime* khususnya perjudian bola dapat menekan tingkat penggunaan aplikasi judi bola online tersebut. Sehingga dapat menekan perilaku penyimpangan yang dilakukan oleh para pelaku judi bola online.

Cyber crime merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan konvensional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer. Kejahatan tersebut dibedakan menjadi dua kategori yakni *cyber crime* dalam arti sempit dan *Cyber crime* dalam arti luas. *Cyber crime* dalam arti sempit adalah kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan *cyber crime* dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana komputer. (Mansur Arif dkk, 2015)

Perjudian online yang terjadi di Kota Tanjungpinang mempunyai karakteristik perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apapun yang terhubung dengan internet. Setiap aktifitas perjudian online maupun sekelompok orang yang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan kejahatan dan komputer sebagai sarana kejahatan. Salah satu bentuk nyata dari cybercrime adalah judi online, seiring dengan berkembangnya internet membawa konsekuensi terhadap terbukanya kebebasan berekspresi di dunia maya.

Permainan judi online masuk kedalam salah satu bentuk cybercrime karena pelakunya menguasai penggunaan internet dan perbuatannya sering melintasi batas negara, selain itu permainan judi online juga tidak dapat di pastikan yuridiksi negara mana yang berlaku. Situs judi online yang terus berkembang dapat membahayakan masyarakat dan generasi muda, sehingga kemudian pemerintah Indonesia mengesahkan UU ITE untuk dijadikan pertimbangan dalam menangani kasus hukum di dunia maya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan tentang *cyber Crime* pada praktek judi bola online di Kota Tanjungpinang dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku kriminal judi bola online yang dilakukan oleh para informan dilatar belakangi faktor lingkungan pertemanan, adanya fasilitas internet yang dapat menunjang para pelaku bermain judi online dengan leluasa. Serta faktor judi bola online ini bersifat rahasia dan mudah dimainkan dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut semakin berkembang dengan adanya *kafe-kafe* yang menawarkan fasilitas free wifi yang dapat diakses semua pengunjungnya. Karena salah satu bentuk kejahatan sangat berhubungan erat dengan penggunaan teknologi informasi yang berbasis komputer dan jaringan telekomunikasi salah satunya adalah judi bola online. Para informan mengetahui bahwa bermain judi bola online merupakan sebuah bentuk pelanggaran hukum. Namun mereka tetap melakukan hal tersebut dikarenakan judi online sulit untuk dideteksi oleh masyarakat umum. Serta kurangnya pantauan dari pihak berwajib untuk memberantas praktek perjudian bola online ini. Praktek *cyber crime* pada judi bola online di Kota Tanjungpinang sudah cukup banyak terjadi. Namun karena bentuk dari *cyber crime* sangat sulit untuk dilihat secara umum, membuat kejahatan yang berhubungan dengan dunia maya ini sangat sulit ditindaklanjuti. Perilaku pelaku *cyber crime* judi bola online ini dimulai dari proses komunikasi dan

interaksi yang terjadi dalam lingkungan pergaulan secara terus menerus. Sehingga pelaku *cyber crime* judi bola online ini semakin bertambah mulai dari kalangan pekerja sampai dengan pelajar. Rasa kepuasan dan kesenangan akan permainan sepak bola menjadikan judi bola online ini semakin diminati selain kemudahan dalam mengakses situs judi bola yang sangat mudah dilakukan oleh siapapun.

REFERENSI

- Budirahayu, T. (2013). *Sosiologi Perilaku Menyimpang*. PT Revka Petra Media.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivarite Dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi 8 Ce). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hisyam, C. J. (2018). *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*. Bumi Aksara.
- Imam Gunawan. (2014). *metode penelitian kualitatif teori dan praktik*. PT Bumi Aksara.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 2 : Kenalakan Remaja*. Rajawali Pers.
- Mansur Arif dkk. (2015). *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Refika Aditama.
- Angung K & V. Indah. (2014). Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Aritonga, D. R. (2022). Analisis Yuridis Terhadap Pertimbangan Hakim Dalam Menetapkan Aplikasi Game Higgs Domino Sebagai Permainan Judi (Studi Putusan Nomor 122/Pid.B/2021/PN.Bls). *Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Umrah*.
- Asriadi. (2014). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Bakti, Y. S. (2018). Differential Association Pada Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Yang Terpengaruh Dunia Gemerlap Dugem Di Kota Dumai). *Jom Fisip*, 5, 1–15. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Hasanah, U. (2022). Fenomena Judi Online terhadap Kecenderungan Pemahaman Hadis di Era Disrupsi Digital. *Jurnal Riset Agama*, 2(Desember), 293–307. <https://doi.org/10.15575/jra.v2i3.19910>
- Hutasoit, H. N. H., & Swardhana, G. M. (2019). Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Hukum Polresta Denpasar. *Journal Ilmu Hukum*, 8(7), 4. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthawicara/article/view/54528>



- Machsun, S. (2015). Fenomena Judi Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Kota Mataram. *Universitas Mataram*.
- Muhammad, S., & Kaimudin, M. A. (2019). Perilaku Penyimpangan Sosial Pada Kalangan Remaja Kelurahan Akehuda Kota Ternate Utara. *Jurnal Geocivic*, 2(2), 206–210. <https://doi.org/10.33387/geocivic.v2i2.1472>
- Pratama, Y. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Urnal Kajian Sosiologi Dan Pendidikan*, 5, 136–143. <http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/606/289>
- Ramli. (2018). Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saellan Kota Makassar). *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Rindawati. (2022). Sejarah Judi Online di Dunia, Berawal dari Kasino hingga Bisa Diakses Melalui Ponsel di Era Modern. *Jurnal Soreang*, 20(1), 1–5.
- Rosyidah, F. N., & Nurdin, M. F. (2018). Perilaku Menyimpang: Media Sosial Sebagai Ruang Baru Dalam Tindak Pelecehan Seksual Remaja. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, 2(2), 38–48.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326–340. ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id