

## INTERVENSI SOSIAL PADA ANAK REMAJA BERMAIN JUDI ONLINE

Aulia Setya Lestari<sup>1</sup>, Jullyta Mirzania<sup>2</sup>, Salwa Tazkia Fakhrezia<sup>3</sup>, Yulita Gustinah<sup>4</sup>,  
Mukhammad Bintang Juliano<sup>5</sup>, Rijal Abdilah<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: [auliasetya8@gmail.com](mailto:auliasetya8@gmail.com)

<sup>2</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: [jullytamirzania07@gmail.com](mailto:jullytamirzania07@gmail.com)

<sup>3</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: [salwatazkiaf@gmail.com](mailto:salwatazkiaf@gmail.com)

<sup>4</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: [yulitagustinah08@gmail.com](mailto:yulitagustinah08@gmail.com)

<sup>5</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: [bintangjuliano01@gmail.com](mailto:bintangjuliano01@gmail.com)

<sup>6</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: [rijal.abdillah@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:rijal.abdillah@dsn.ubharajaya.ac.id)

### Abstract

*This report discusses the phenomenon of online gambling among adolescents, which has grown rapidly due to technological advancements. The phenomenon is analyzed from various aspects, including the types of online gambling, the factors driving its increasing popularity, and the social, economic, and psychological impacts on adolescents. The report also evaluates government regulations and provides recommendations to minimize the negative impacts of this activity. The intervention was carried out using a group approach (mezzo), involving observation and interviews in the Jatiasih area. The results revealed that adolescents are drawn to online gambling due to its accessibility, promises of profit, and peer influence. The findings highlight patterns of addiction that lead to financial losses, stress, and social relationship damage. The mezzo technique proved effective in raising group awareness, despite initial resistance challenges. The report suggests an integrated approach involving families, educational institutions, and the government to create sustainable solutions.*

**Keywords:** Online Gambling, Adolescent, Social Impact, Economic Impact

### Abstrak

Laporan ini membahas fenomena judi online pada remaja, yang berkembang pesat akibat kemajuan teknologi. Fenomena ini dianalisis dari berbagai aspek, termasuk jenis-jenis judi online, faktor penyebab meningkatnya popularitasnya, serta dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang dihadapi remaja. Laporan juga mengevaluasi regulasi pemerintah serta memberikan rekomendasi untuk meminimalkan dampak negatif aktivitas ini. Intervensi dilakukan menggunakan pendekatan kelompok (mezzo), yang melibatkan observasi dan wawancara di wilayah Jatiasih. Hasil menunjukkan bahwa remaja tertarik pada judi online karena aksesibilitas, iming-iming keuntungan, dan pengaruh teman sebaya. Temuan ini menyoroti adanya pola kecanduan yang mengakibatkan kerugian finansial, stres, serta kerusakan hubungan sosial. Teknik mezzo terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran kelompok, meskipun ada tantangan resistensi awal. Laporan ini menyarankan pendekatan terintegrasi

melibatkan keluarga, lembaga pendidikan, dan pemerintah untuk menciptakan solusi yang berkelanjutan.

**Kata Kunci :** Judi Online, Remaja, Dampak sosial, Dampak ekonomi

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi, pola perilaku sosial masyarakat terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi. Perubahan ini membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, baik secara struktural maupun kultural. Teknologi yang berkembang pesat mendorong manusia untuk beradaptasi dengan lingkungan baru, meskipun tidak jarang perubahan ini juga menimbulkan dampak negatif, seperti maraknya judi online (Riyadhi Akbar et al., 2022).

Perjudian dapat diartikan sebagai aktivitas mempertaruhkan sesuatu yang bernilai untuk memperoleh keuntungan. Aktivitas ini dapat merugikan individu maupun masyarakat secara luas, termasuk mengganggu ketertiban dan merusak nilai moral bangsa. Selain itu, dampak perjudian tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga memengaruhi anak-anak yang sering kali meniru lingkungan sekitarnya. Hal ini berpotensi merusak perkembangan psikologis mereka dan menyebabkan kerugian materiil (Kusumo et al., 2023).

Sebelum kehadiran judi online, aktivitas perjudian umumnya dilakukan di lokasi fisik, seperti kasino atau arena balap. Namun, kemajuan teknologi digital memungkinkan perjudian dilakukan secara online, memberikan kemudahan akses kepada masyarakat luas. Dengan hanya menggunakan perangkat yang terhubung ke internet, seseorang dapat mengakses berbagai platform judi online yang menawarkan permainan seperti poker, mesin slot, roulette, dan lainnya. Popularitas judi online juga didukung oleh adanya bonus dan promosi menarik, serta fleksibilitas taruhan yang menjangkau semua kalangan. Namun, kemudahan ini tidak terlepas dari risiko seperti kecanduan, masalah finansial, dan dampak sosial lainnya (Saepudin Kanda & Aziz, 2024).

Fenomena judi online menjadi persoalan serius yang membutuhkan perhatian, mengingat dampaknya yang luas terhadap moral, ekonomi, dan kehidupan sosial masyarakat. Perlu upaya bersama untuk mengurangi dampak negatifnya, baik melalui regulasi maupun edukasi kepada masyarakat.

### **Definisi Judi Online**

Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet, di mana pemain mempertaruhkan uang atau barang berharga dalam permainan yang bergantung pada keberuntungan atau keterampilan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi adalah “permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan”.

Dalam konteks online, perjudian ini memanfaatkan perangkat digital seperti komputer atau smartphone yang terhubung dengan internet. Menurut Wahib dan Labib (2005), perjudian online adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) di mana pemenang memperoleh uang dari yang kalah. Risiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian di masa mendatang dengan hasil yang tidak diketahui dan hanya ditentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan atau keberuntungan.

Perlu diperhatikan bahwa di Indonesia, perjudian, termasuk judi online, dilarang berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang menyatakan bahwa permainan judi

adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan untuk menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja.

### **Dampak Judi Online**

Judi online memiliki berbagai dampak negatif yang signifikan bagi individu dan masyarakat. Berikut beberapa dampaknya menurut penelitian:

#### **1. Penurunan Nilai Sosial pada Remaja**

Studi oleh Zurohman et al. (2016) menyebutkan bahwa judi online dapat melemahkan nilai-nilai penting seperti material, spiritual, dan vitalitas di kalangan remaja. Mereka yang mengalami kekalahan sering kali mengorbankan barang berharga dan mengabaikan kewajiban agama.

#### **2. Kerusakan Hubungan Sosial**

Menurut Sahputra et al. (2022), kecanduan judi online sering menyebabkan keretakan hubungan sosial, seperti dengan keluarga dan teman. Kecanduan ini membuat individu kurang peduli terhadap lingkungan sosialnya.

#### **3. Kecanduan dan Potensi Kriminalitas**

Penelitian di Desa Cilebut Barat, Bogor, menemukan bahwa kecanduan judi online dapat mendorong remaja melakukan tindakan kriminal, seperti menggadaikan barang berharga untuk terus berjudi. Selain itu, kecanduan ini juga bisa memicu perilaku negatif lain, seperti konsumsi alkohol.

#### **4. Masalah Keuangan**

Berdasarkan studi yang diterbitkan oleh Hasanuddin Journal of Sociology, mahasiswa yang terlibat dalam judi online sering mengalami kesulitan finansial, yang memengaruhi kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

#### **5. Dampak Sosial dan Ekonomi Masyarakat**

Penelitian lain menunjukkan bahwa judi online dapat mengubah nilai-nilai sosial masyarakat dan menjadi penyebab berbagai masalah sosial. Dampaknya juga terlihat pada melemahnya ketahanan ekonomi keluarga serta menurunnya kesejahteraan sosial secara keseluruhan.

Secara umum, berbagai penelitian menunjukkan bahwa judi online dapat membawa dampak buruk yang meluas, terutama dalam aspek sosial, ekonomi, dan psikologis, khususnya di kalangan generasi muda seperti remaja dan mahasiswa.

### **Jenis-Jenis Judi Online**

Berdasarkan penelitian yang menggunakan teknik purposive sampling melalui wawancara dan observasi, berikut adalah beberapa jenis judi online yang sering dimainkan oleh para remaja di Jati Asih

#### **1. Situs Pragmatic Play**

Pragmatic Play adalah platform judi online yang menggunakan uang tunai dan dapat diakses melalui perangkat seluler. Situs ini merupakan pengembang perangkat lunak berbasis di Malta yang fokus pada permainan kasino online. Berdasarkan penelitian, situs ini menjadi yang paling populer di kalangan remaja. Mereka tertarik karena deposit minimal hanya Rp10.000, tetapi memberikan peluang besar untuk mendapatkan bonus jackpot. Iming-iming keuntungan besar dengan modal kecil menjadi daya tarik utama.

#### **2. Poker Online**

Permainan poker awalnya populer melalui platform Facebook, di mana pemain dapat menjual chip atau kredit dengan uang asli. Kini, permainan ini lebih mudah diakses tanpa memerlukan

perantara. Pemain dapat melakukan transaksi deposit atau penarikan langsung melalui rekening bank lokal seperti BCA, Mandiri, BRI, atau BNI. Remaja di Desa Cilebut memilih jenis judi ini karena kemudahan proses deposit dan penarikan dana jika menang.

### 3. Togel Online

Togel, yang sebelumnya dikenal dengan nama “toto gelap” di era Orde Baru atau lottery di luar negeri, tetap menjadi favorit para penjudi lintas generasi. Kini, permainan ini dapat diakses secara online, membuatnya lebih praktis. Para remaja yang menjadi sampel penelitian mengaku memilih togel online karena cara bermainnya sederhana, hanya dengan menebak angka. Kemudahan ini menjadi alasan utama mereka tertarik pada jenis judi ini.

#### **Faktor yang Menyebabkan Judi Online**

Maraknya tindak pidana perjudian online disebabkan oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa di antaranya:

##### 1. Faktor Sosial dan Ekonomi

Banyak orang beranggapan bahwa perjudian online adalah cara yang cepat, mudah, dan menguntungkan untuk mencapai kesuksesan finansial. Hal ini membuat banyak individu tergiur karena dianggap dapat memenuhi impian menjadi kaya dalam waktu singkat.

##### 2. Faktor Situasional

Kehidupan masyarakat yang cenderung konsumtif dan ingin memperoleh uang secara instan menjadi pendorong utama. Ditambah lagi, promosi dan pemberitaan yang menyoroti kesuksesan pemain judi sering kali menarik perhatian banyak orang untuk mencoba peruntungan mereka.

##### 3. Faktor Pembelajaran

Awalnya, seseorang mungkin hanya ingin mencoba bermain judi online. Namun, rasa penasaran dan keyakinan bahwa mereka memiliki peluang untuk menang membuat mereka terus bermain. Perilaku ini menciptakan kebiasaan berjudi secara berulang dengan harapan menang.

##### 4. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Penjudi sering kali memiliki persepsi yang salah tentang peluang menang mereka. Mereka yakin akan keberhasilan meskipun peluang menang sebenarnya sangat kecil. Dalam pikiran mereka, kegagalan dianggap sebagai kesempatan yang tertunda, dan mereka terus bermain dengan harapan menang di kesempatan berikutnya.

##### 5. Faktor Keyakinan terhadap Kemampuan Teknologi Informasi

Sebagian penjudi merasa dirinya memiliki keahlian dalam permainan judi tertentu, sehingga menganggap kemenangan adalah hasil dari keterampilan mereka. Mereka sulit membedakan antara kemenangan karena keberuntungan dan kemenangan karena kemampuan. Kekalahan sering kali dianggap sebagai “hampir menang,” yang memotivasi mereka untuk terus bermain demi mengejar kemenangan yang diyakini akan segera datang.

#### **Definisi anak remaja yang kecanduan judi online**

Kecanduan judi online pada remaja merupakan kondisi di mana individu muda terlibat secara kompulsif dalam aktivitas perjudian melalui platform digital, yang berdampak negatif pada aspek sosial, psikologis, dan fisik mereka. Menurut penelitian, remaja yang awalnya hanya sesekali bermain judi online dapat berkembang menjadi kecanduan, yang ditandai dengan penurunan hubungan sosial, stres, dan gangguan konsentrasi dalam studi atau pekerjaan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan judi online pada remaja meliputi pengaruh lingkungan, akses mudah ke internet, dan kurangnya pengawasan. Kecanduan ini dapat menyebabkan dampak negatif seperti stres, depresi, dan kerugian finansial. Selain itu, kecanduan judi online pada remaja dapat menyebabkan kerusakan hubungan sosial, seperti dengan keluarga dan teman. Kecanduan ini membuat individu mengabaikan hubungan sosial yang penting dalam kehidupan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Intervensi**

Pada intervensi kali ini kami menggunakan desain intervensi dengan teknik meso yang dimana di dalamnya terdapat kelompok remaja yang kecanduan judi online (judol). Teknik mezzo adalah pendekatan dalam pekerjaan sosial yang berfokus pada kerja dengan kelompok menengah atau kelompok kecil. Ini adalah level intervensi yang berada di antara, teknik mikro (individu), dan juga teknik makro (komunitas, lembaga, dan masyarakat luas). Karena dengan menggunakan teknik ini efektif untuk membantu menyelesaikan masalah sosial karena memanfaatkan dinamika kelompok dan dukungan sesama anggota kelompok untuk mencapai perubahan yang diinginkan.

### **Setting Intervensi**

Kami melakukan intervensi tersebut di daerah Jatiasih di Jl. Nusa Indah lebih tepatnya di lapangan dan melakukan intervensi tersebut pada malam hari di pukul 20.00-21.00. karena pada waktu tersebut lapangan sedang kosong dan tidak ada orang, lalu tempat tersebut digunakan oleh kelompok-kelompok remaja tersebut untuk melakukan judi online.

### **Teknik pengumpulan data**

Observasi merupakan aktivitas mencatat atau menulis suatu fenomena yang sedang terjadi dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain (Morris, 2016). Sedangkan menurut (Hadi, 2016) mengartikan observasi sebagai proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis melibatkan pengamatan, persepsi, dan ingatan. Kemudian pengertian Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan sistematis terhadap fenomena atau objek yang diteliti. Terdapat beberapa jenis-jenis observasi yang dapat kita ketahui:

- Observasi Partisipasi, merupakan jenis pengamatan yang dilakukan dengan aktif terlibat langsung dalam berbagai hal yang sedang di observasi.
- Observasi Sistematis, merupakan pengamatan yang dilakukan sesuai prosedur atau ketentuan yang sudah dirancang sebelumnya tanpa melanggar ketentuan yang sudah ada tersebut.
- Observasi Eksperimental, observasi ini dilakukan dengan tindakan untuk mengendalikan situasi yang kemudian melakukan pengamatan gejala atau fenomena yang sedang diteliti

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil dari kegiatan intervensi ini menggambarkan berbagai temuan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan kelompok remaja yang terlibat dalam aktivitas judi online. Berdasarkan pengamatan langsung di lokasi intervensi di wilayah Jatiasih, ditemukan bahwa

kelompok remaja sering menggunakan lapangan yang kosong pada malam hari untuk berkumpul dan bermain judi online. Aktivitas ini dilakukan secara terorganisir, dengan beberapa anggota kelompok bertindak sebagai fasilitator yang memberikan akses kepada situs judi online tertentu.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa mayoritas remaja yang terlibat memulai aktivitas ini dengan rasa penasaran atau mengikuti ajakan teman sebaya. Mereka tertarik oleh iming-iming keuntungan besar dengan modal kecil yang ditawarkan oleh platform judi online seperti Pragmatic Play dan permainan seperti poker serta togel online. Salah satu alasan utama mereka memilih judi online adalah kemudahan akses dan kemudahan proses transaksi yang mendukung aktivitas perjudian, seperti menggunakan rekening bank lokal untuk deposit dan penarikan dana.

Lebih jauh lagi, ditemukan adanya pola kecanduan yang berkembang di antara para remaja. Sebagian besar dari mereka menunjukkan gejala ketergantungan, seperti terus-menerus bermain meskipun sudah mengalami kerugian finansial, menggadaikan barang pribadi untuk modal bermain, dan mengabaikan kewajiban sosial maupun akademis. Beberapa dari mereka bahkan mulai menunjukkan perilaku menyimpang, seperti berbohong kepada keluarga atau mengambil risiko yang lebih besar untuk melanjutkan aktivitas perjudian mereka.

### **Pembahasan**

Temuan ini menggarisbawahi beberapa faktor penyebab yang berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan remaja dalam judi online. Secara sosial, lingkungan mereka memainkan peran besar. Pengaruh teman sebaya menjadi salah satu pendorong utama, di mana remaja merasa adanya tekanan atau dorongan untuk terlibat agar dapat diterima dalam kelompok mereka. Secara ekonomi, banyak dari mereka melihat judi online sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang, terutama karena latar belakang keluarga mereka yang mungkin memiliki keterbatasan finansial.

Fenomena ini juga dapat dianalisis dari perspektif psikologis. Ketergantungan pada judi online menunjukkan adanya gangguan kontrol impuls pada beberapa remaja, yang diperburuk oleh struktur permainan judi online yang dirancang untuk memikat pemain melalui sistem hadiah yang tidak terduga (random reinforcement). Dalam konteks ini, remaja sering kali salah menafsirkan kekalahan sebagai "hampir menang," yang memotivasi mereka untuk terus bermain dengan harapan mendapatkan kemenangan besar di masa depan.

Penggunaan teknik mezzo dalam intervensi ini, yang berfokus pada kerja kelompok, terbukti memiliki efektivitas tertentu. Dinamika kelompok memungkinkan remaja untuk saling berbagi pengalaman, mendukung satu sama lain, dan menyadari dampak negatif dari aktivitas mereka. Namun, tantangan yang dihadapi dalam implementasi teknik ini melibatkan resistensi awal dari beberapa anggota kelompok, yang merasa tidak nyaman untuk membuka diri atau mengakui keterlibatan mereka dalam perjudian.

Dari segi dampak, judi online membawa konsekuensi yang signifikan, baik secara sosial, ekonomi, maupun psikologis. Secara sosial, keterlibatan remaja dalam judi online menyebabkan kerusakan hubungan dengan keluarga dan teman, mengingat mereka sering mengabaikan waktu dan komitmen sosial mereka. Secara ekonomi, banyak dari mereka yang mengalami kesulitan keuangan akibat kerugian yang dialami dalam perjudian, yang pada akhirnya berdampak pada kesejahteraan keluarga mereka. Secara psikologis, judi online menimbulkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi, terutama bagi mereka yang terus-menerus mengalami kekalahan.

Melalui intervensi ini, meskipun ada beberapa keberhasilan dalam membangun kesadaran remaja tentang risiko judi online, tetap diperlukan pendekatan yang lebih terintegrasi. Hal ini mencakup kolaborasi dengan pihak keluarga, lembaga pendidikan, dan pemerintah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perubahan perilaku dan mencegah keterlibatan lebih lanjut dalam judi online.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan ini menunjukkan bahwa ini membahas fenomena perjudian daring dalam konteks perubahan perilaku sosial di era globalisasi. Tulisan ini menyoroti bagaimana kemajuan teknologi memengaruhi tren masyarakat, yang berujung pada maraknya perjudian daring. Tulisan ini membahas definisi perjudian daring, berbagai jenisnya, faktor-faktor yang menyebabkan popularitasnya, serta dampak sosial, ekonomi, dan psikologis dari aktivitas perjudian daring. Tulisan ini juga membahas regulasi dan kebijakan pemerintah yang ditujukan untuk mengatasi masalah perjudian daring dan mengusulkan solusi untuk meminimalkan dampak negatif perjudian daring. Beberapa poin penting yang dibahas dalam tulisan ini meliputi: - Perjudian daring didefinisikan sebagai taruhan uang atau barang berharga pada permainan untung-untungan atau keterampilan melalui internet. - Berbagai jenis perjudian daring, seperti Pragmatic Play, poker daring, dan lotere daring (togel), populer di kalangan remaja. - Faktor-faktor yang menyebabkan popularitas perjudian daring meliputi pengaruh sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor pembelajaran, persepsi kemungkinan menang, dan kepercayaan pada keterampilan teknologi. - Dampak negatif perjudian daring pada remaja meliputi penurunan nilai-nilai sosial, hubungan sosial yang rusak, kecanduan, masalah keuangan, serta dampak sosial dan ekonomi yang merugikan. - Teks ini juga membahas metode intervensi, seperti menggunakan teknik mezzo untuk bekerja dengan kelompok remaja yang kecanduan judi online, pengaturan intervensi, teknik pengumpulan data seperti observasi, dan hasil serta diskusi kegiatan intervensi. Di era globalisasi, perilaku sosial telah berubah secara signifikan karena kemajuan teknologi, termasuk munculnya permainan daring. Perjudian, salah satu bentuk perjudian, merupakan bentuk hiburan yang dapat menghibur sekaligus merugikan masyarakat. Permainan daring menawarkan berbagai peluang bagi pemain untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, seperti bermain poker, blackjack, roulette, dan slot. Namun, ada risiko yang terkait dengan permainan daring, seperti potensi kerugian finansial, kecanduan, dan konsekuensi negatif. Kajian tentang perjudian daring telah dilakukan di berbagai bidang, termasuk hukum dan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami karakteristik dan ciri-ciri perjudian daring, mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap popularitasnya, menganalisis aspek sosial, ekonomi, dan psikologis dari aktivitas perjudian daring, serta memahami peraturan dan kebijakan pemerintah yang mengatur perjudian daring. Kajian ini juga mencakup tinjauan literatur yang ada tentang perjudian daring, kajian tentang tren perjudian daring, dan kajian tentang dampak perjudian daring terhadap aspek sosial dan hukum.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Kusumo, D. N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota. *Jurnal Perspektif*, 2(2), 225–232.

- Riyadhi Akbar, R., Heriady, Y., & Adhia G, L. (2022). Hubungan Antara Ukuran Tumor dan Gradasi Histopatologi dengan Metastasis Kelenjar Getah Bening pada Penderita Kanker Payudara di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat. *Bandung Conference Series: Medical Science*, 2(1), 156–162. <https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390>
- Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829–836. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27.
- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Hasanah, U., & Isroyo, C. P. (2022). Fenomena Judi Online Terhadap Kecenderungan Pemahaman Hadis di Era Disrupsi Digital. *Jurnal Riset Agama*, 2(3), 949-963.
- Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Penelitian Desa Cilebut Barat. (2021). Kecanduan judi online dan tindakan kriminal remaja. *Jurnal Perilaku Sosial*, 3(3), 78–89.
- Hasanuddin Journal of Sociology. (2021). Judi online dan dampaknya terhadap mahasiswa. *HJS*, 9(1), 33–45.
- ResearchGate. (2020). Dampak judi online terhadap kehidupan sosial-ekonomi masyarakat. *Jurnal Penelitian Sosial Ekonomi*, 5(2), 110–122.
- Asriadi. (2020). Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan judi online pada remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 10(2), 45-60.
- Wahyuni, D., & Kurniawati, F. (2021). Perilaku kecanduan judi online pada remaja: Studi kasus di Kota Kudus. *Jurnal Perseptual*, 9(1), 33-45.
- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-15
- Kusumo, D. N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat Kota. *Jurnal Perspektif*, 2(2), 225–232.
- Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online terhadap Kesenjangan Anak Muda di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829–836. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>