

Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)

Zekel Calvin Ginting¹, Bengkel Ginting²

^{1,2}Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sumatera Utara,
Kota Medan, Indonesia
Email: zekelcalvinginting@gmail.com

Abstrak

Dari data Google atau pencarian digital, Kota Medan sendiri terhitung sebelum terjadinya covid-19 dari tahun 2010 sampai dengan awal kemunculan covid-19, tercatat hanya 28% saja yang mengakses judi online melalui penelusuran web di google. Sedangkan sesudah covid-19 sampai dengan sekarang tercatat mengalami peningkatan sebesar 29%, dari yang sebelumnya 28% menjadi 57%. Tentunya ini merupakan peningkatan yang sangat signifikan jauh di antara sebelum dan sesudah covid-19. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui faktor penyebab meningkatnya pelaku Judi Online pada Pelajar di masa pandemi covid-19 yang berada di Kelurahan Mangga. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi data yaitu dengan menggabungkan 3 teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Hasil dari penelitian dan pengamatan terhadap subjek penelitian ditemukan fakta bahwa faktor penyebab meningkatnya pelaku Judi Online pada pelajar di masa pandemi covid-19 yang berada di Kelurahan Mangga ini terbagi atas faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yang menjadi penyebab meningkatnya pelaku judi online ialah karena ketidakmampuannya pelajar dalam menyerap nilai dan norma yang berlaku, dan adanya juga pelampiasan rasa kekecewaan dari si pelajar tersebut. Adapun untuk faktor eksternal yaitu adanya persoalan ekonomi, pengaruh lingkungan masyarakat, dan adanya juga pengaruh kemajuan teknologi.

Kata Kunci: Judi Online, Covid-19, Patologi Sosial, Pelajar, Teknologi

Abstract

From Google data or digital search, Medan City itself was counted before the occurrence of COVID-19; from 2010 until the start of the emergence of COVID-19, it was recorded that only 28% accessed online gambling through web searches on Google. Meanwhile, after COVID-19 until now, there has been an increase of 29%, from the previous 28% to 57%. Of course, this is a very significant increase between before and after COVID-19. The purpose of this study was to find out the factors causing the increase in online gambling among students during the COVID-19 pandemic in the Mangga Village. Data collection was carried out using data triangulation techniques, namely by combining three data collection techniques (observation, interview, and documentation). The results of research and observation of research subjects found that the factors causing the increase in online gambling among students during the COVID-19 pandemic in the Mangga Village were divided into internal and external factors. Internal factors that are the cause of the increase in online gambling players are due to the inability of students to absorb the values and norms that apply, and there is also an outlet for feelings of disappointment from these students. As for external factors, namely the existence of economic problems, the influence of the community environment, and the influence of technological progress,

Keywords: Online Gambling, Covid-19, Social Pathology, Student, Technology

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak lepas dari norma dan aturan yang berlaku didalam masyarakat. Jika semua anggota masyarakat mematuhi norma dan aturan ini, kehidupan masyarakat pasti akan damai, aman, dan tentram. Namun dalam praktiknya, beberapa anggota masyarakat melanggar norma dan aturan tersebut. Melanggar norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat disebut penyimpangan sosial atau istilah yang biasa digunakan dalam psikologi adalah Patologi Sosial. Salah satu dari penyimpangan sosial yang sering terjadi ialah Perjudian, dan yang sedang berlangsung atau sedang marak-maraknya pada pandemic covid-19 ini ialah perjudian dalam bentuk online atau biasa disebut dengan Judi Online. Pada hakikatnya perjudian berdampak negatif, karena merugikan moral dan mental masyarakat khususnya generasi muda. Di satu sisi perjudian adalah masalah sosial yang sulit diatasi, dan judi sudah ada sejak awal peradaban manusia.

Pada saat ini fenomena judi bola online dan kasino sedang marak dikalangan Pelajar Indonesia karena dipicu oleh kecintaan mereka terhadap sepak bola dan kasino. Hal lain yang memicu maraknya judi online di kalangan Pelajar ini adalah karena hasil diperoleh sangat besar, dan adanya juga dampak dari Covid-19 yang mempengaruhi ekonomi dari para pelajar, membuat Pelajar ingin mendapatkan uang yang lebih banyak. Dari data yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Sejak tahun 2020 hingga 22 Agustus 2022, mereka telah melakukan pemutusan akses terhadap 403.542 konten di ruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi. Kota Medan sendiri menjadi bagian dari daerah Indonesia yang mengakses judi online terbanyak saat ini. Dari data Google atau pencarian digital, terhitung sebelum terjadinya covid-19 dari tahun 2010 sampai dengan awal kemunculan covid-19, tercatat hanya 28% saja yang mengakses judi online melalui penelusuran web di google. Sedangkan sesudah covid-19 sampai dengan sekarang tercatat mengalami peningkatan sebesar 29%, dari yang sebelumnya 28% menjadi 57%. Tentunya ini merupakan peningkatan yang sangat signifikan jauh di antara sebelum dan sesudah covid-19.

Berdasarkan observasi awal di lapangan melalui interaksi dengan rekan-rekan pelajar, peneliti menemukan fenomena pelajar yang terlibat langsung dalam permainan judi online. Di sini peneliti mengamati bahwa fenomena judi online sangat mudah mempengaruhi pelajar karena melihat nominal uang yang dikalikan dalam judi online sangat banyak dan besar walaupun hanya melakukan transaksi 10.000 tetapi bila dikalikan dengan jumlah klub sepak bola yang mereka ambil sebagai taruhan itu akan menjadi besar dan juga berlipat ganda, tentunya menghasilkan banyak uang jika menang. Tentunya ini merupakan faktor yang mempengaruhi mereka sehingga mereka selalu bermain judi online dan tidak mau ketinggalan dalam setiap acara pertandingan sepak bola, baik liga domestik maupun liga top Eropa, sehingga setiap malam mereka kurang tidur karena hanya menunggu pertandingan karena penasaran dengan taruhannya, dan tentunya ini masalah yang tidak bisa dianggap enteng karena akan berdampak pada perilaku menyimpang bagi generasi sekarang. Pada intinya, judi adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, dan hukum serta dapat membawa dampak buruk pada mental, dan juga ekonomi. Berdasarkan uraian tersebut, penulis mencoba mempersempit permasalahan agar objek penelitian lebih mudah untuk dipahami dan menghindari luasnya pembahasan yang dilakukan. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis mencoba membatasi masalah yang diteliti, maka penulis berkeinginan untuk meneliti Apa Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga).

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dan studi kasus. Umumnya, Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena sedalam mungkin, dengan mengumpulkan data yang juga mendalam, dan kemudian tunjukkan pentingnya kedalaman dan detail data yang diteliti (Sugiyono 2013:1), dan Studi Kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo : 2017). Teknik pemilihan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, Purposive sampling adalah teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan khusus tersebut misalnya orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, atau sebagai penguasa yang akan memudahkan peneliti untuk mengeksplorasi objek dan situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012:54).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi data yaitu dengan menggabungkan 3 teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Teknik analisis data ialah proses mencari dan menyusun data secara sistematis, diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi,

dengan mengatur data ke dalam kategori, menggambarkan menjadi unit-unit, mensintesis, menyusun menjadi pola-pola, memilih apa yang penting dan apa yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lainnya Sugiyono (2012:63). Langkah yang digunakan dalam analisis data, yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data Sugiyono (2012: 89). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih jelas atau untuk mendapatkan gambaran yang utuh, serta memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian observasional. Maka dari itu, Adapun lokasi berada di Kota Medan, Kecamatan Medan Tuntungan, Kelurahan Mangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan teori yang peneliti angkat yaitu Patologi Sosial bahwa ini merupakan ilmu tentang gejala sosial yang dianggap “penyakit” dari faktor sosial, atau ilmu tentang asal usul dan ciri-ciri penyakit yang berkaitan dengan hakikat keberadaan manusia dalam kehidupan masyarakat (Burlian, 2006). Dan Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan bahwa terjadi fenomena judi online dikalangan pelajar yang berdomisili di kelurahan mangga, bahwa judi online sekarang mampu membuat para pelajar senang dengan permainan tersebut karena di dalam judi online ini sangat menjanjikan keuntungan yang besar apabila mereka menang, dan perlu diketahui bahwa judi online saat ini sangat meningkat pesat kehadirannya, dikarenakan pandemic covid-19 yang membuat seluruh kegiatan ngajar-mengajar dilakukan secara online, dan akibatnya membuat banyak pelajar terlibat dengan judi online. Para pelajar menyukai judi online karena, yang pertama bahwa judi online itu jarang orang yang mengetahui sehingga orang-orang termasuk keluarga tidak akan mengetahui bahwa ia bermain judi online tersebut, yang kedua judi online itu asyik karena kita bisa main kapan saja dan dimana saja, posisi kita yang penting jaringannya terhubung dengan jaringan internet, yang ketiga biar modal yang dikeluarkan sedikit tetapi hasil yang didapat lebih banyak.

Dari hasil wawancara pelajar yang terlibat melakukan judi online ini juga, awal mula mereka mengenal judi online yaitu adalah pengaruh dari lingkungan sekitar, hasil belajar dari teman ke teman ataupun dari media social masing-masing pelajar, sehingga judi online sekarang jadi tenar dikalangan pelajar, tentunya ini merupakan sebuah penyimpangan atau deviasi. Bisa diartikan bahwa deviasi atau penyimpangan merupakan tingkah laku yang menyimpang dari kecenderungan umum atau karakteristik rata-rata kebanyakan dari masyarakat. Dari apa yang didapat di lapangan, para pelajar mengenal judi online tersebut dikarenakan pengaruh dari lingkungan sekitar. Sehubungan dengan lingkungan sosio-kultural, deviasi atau penyimpangan tingkah laku ini merupakan Deviasi Situasional, dimana Deviasi atau penyimpangan jenis ini disebabkan oleh pengaruh bermacam-macam kekuatan situasional atau sosial di luar individu, serta pengaruh situasi yang membuat pribadi yang bersangkutan menjadi bagian integralnya. Situasi tadi memberikan pengaruh yang memaksa sehingga individu tersebut terpaksa melanggar peraturan dan norma-norma umum atau hukum formal. Berbagai macam-macam faktor yang membuat pelajar ingin dan ikut terlibat dalam kegiatan perjudian online. Hal tersebut didasarkan karena terdapatnya dalam diri mereka rasa ketertarikan, penasaran, dan sebatas ingin mencoba, terlebih adanya suatu pandangan tentang perjudian online baik dari tata cara atau aturan mainnya yang praktis serta keuntungan yang mungkin didapatkan, tanpa memikirkan apakah hal tersebut akan berdampak positif atau negatif dan termasuk dalam perbuatan menyimpang atau tidak. Berikut uraian atau penjelasan Penyebab meningkatnya pelaku judi online pada pelajar :

1. Keadaan Keluarga yang Berantakkan (Broken Home)

Faktor keluarga di sini meliputi bagaimana orang tua dalam mendidik seorang anak, perhatian orang tua terhadap anak, interaksi orang tua dengan anak, keadaan ekonomi keluarga, serta kepedulian orang tua terhadap anak. Seperti yang diungkapkan oleh Informan Tambahan I, bahwa faktor penyebab seorang pelajar itu terlibat dalam judi online ini ialah karena pengaruh lingkungan sekitar seperti Keadaan keluarga si pelajar. Jadi apakah di sini orang tua sangat berperan penting dalam mendidik seorang anak untuk menjadikan anak tumbuh dengan baik atau malah sebaliknya ia akan terjerumus ke dalam penyakit-penyakit masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu, sangat dianjurkan kepada semua orang tua untuk mendidik anak-anaknya dengan baik dan memberikan perhatian yang penuh terhadap anak.

2. Persoalan Ekonomi

Dalam segi ekonomi, apabila suatu kegiatan baik dalam kategori menyimpang atau tidak jika membawa keuntungan maka seseorang akan bertambah keinginan untuk melakukan hal tersebut. Keuntungan adalah salah satu alasan utama para pelajar tertarik sehingga terlibat langsung dalam permainan judi online tanpa melakukan suatu usaha yang berat dan melelahkan. Keuntungan yang ditawarkan dalam permainan judi online memang sangat menarik sekali dan beranekaragam, karena pada perhitungannya terdapat kelipatan

ganda yang sangat besar dari jumlah taruhan yang dipasang oleh para pelajar yang terlibat permainan judi online jika memenangkannya. Seperti yang diungkapkan oleh Informan Utama I bahwa ia selama bermain judi online, lebih banyak mengalami keuntungan, dan keuntungan yang didapatkan digunakan untuk cicilan membeli motor. Namun dalam hal ini pada dasarnya pelajar yang terlibat dalam permainan judi online tertarik terhadap keuntungan yang tidak ada kepastiannya dan belum tentu selalu mereka dapatkan karena bisa saja terjadi sebaliknya, mengalami kerugian yang banyak dari jumlah kekalahan yang mereka alami. Begitulah yang dialami oleh empat informan utama lainnya dimana mereka mengalami kerugian yang cukup banyak dikarenakan judi online ini, ada yang ratusan hingga jutaan rupiah kerugian yang dialami. Tentunya ini sangat memukul ekonomi si pelajar dan dapat merugikan ekonomi dari orang tua mereka masing masing.

3. Pelampiasan Rasa Kekecewaan

Sering kali orang yang kecewa dapat menimbulkan perilaku di luar kendali orang yang bersangkutan tersebut, bahkan tidak lagi menghiraukan norma-norma-norma maupun aturan kemasyarakatan. Seperti halnya dengan pelajar yang terlibat dengan judi online ini, informan utama III mengungkapkan bahwa apabila ia mengalami kekalahan dari judi online ini ia akan merasa kecewa terhadap hasil yang ia dapat. Akibat daripada kekalahan besar yang ia keluarkan tersebut, ia melakukan tindakan meminum-minum keras hingga membuat dirinya menjadi mabuk untuk melampiaskan rasa kekecawaannya tersebut. Ada juga dari informan utama IV mengungkapkan bahwa dirinya sering kecewa dan frustrasi akibat kekalahannya terhadap permainan judi online tersebut. Bahkan, ia kadang sampai menggadai hp yang ia miliki hanya untuk mendapatkan uang dari hasil gadai hp tersebut untuk dapat mengembalikan uang yang ia habiskan sebelumnya pada saat bermain, hingga ia akhirnya menang dan balek modal.

4. Pengaruh Lingkungan Masyarakat

Lingkungan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap munculnya penyakit-penyakit masyarakat. keadaan atau kondisi lingkungan lah yang dapat dikatakan sebagai sebuah awal pemicu perilaku terjadinya perjudian online dikalangan para pelajar. Hal ini disebabkan karena terdapat pelajar memiliki kedekatan yang baik diantara teman sesama sekolah, sejawat, sebaya, kelompok dan lainnya yang telah terlibat terlebih dahulu dalam permainan judi online yang dilandasi dengan ajakan, rayuan tekanan, penawaran atau segala sesuatu yang mengarah pada perjudian, agar juga dapat berpartisipasi ikut dalam permainan judi online tersebut. Di lingkungan tempat tinggal para pelajar juga, teman-temannya juga rata-rata bermain judi online sehingga setiap hari mereka bermain judi online tersebut. Seperti halnya dengan semua informan utama yang mengenal judi online dari teman-teman pergaulannya atau tergiur dengan hasil yang didapatkan dari temannya, ditambah dengan terlibatnya mereka pertama kali terhadap judi online disaat awal-awal pandemic covid-19, yang tentunya seluruh kegiatan belajar secara tatap muka dirumahkan. Tentunya ini sangat berdampak kepada karakter setiap informan, Apabila mengarah kepada situasi dan kondisi yang mereka rasakan pada saat itu, seharusnya mereka dapat menentukan sikap dan keputusan yang didasari oleh pertimbangan yang matang, akankah harus ikut bermain juga atau tidak dan bisa juga dengan menjauh atau keluar dari zona yang mereka tempati saat ini.

5. Ketidaksanggupan Menyerap Nilai dan Norma yang Berlaku

Nilai dan Norma merupakan modal utama yang sangat diperlukan bagi seseorang untuk menjalankan hidupnya dengan baik. Dengan hal tersebut, seseorang akan mengetahui mana yang baik dan buruk, mengetahui mana yang harus dilakukan dan yang tidak seharusnya dilakukan sehingga tidak akan terjerumus ke dalam permasalahan penyakit-penyakit masyarakat. Para pelajar yang terlibat dengan judi online ini, biasanya dilakukan oleh anak-anak yang kurang mendapat perhatian dari orang tua, terpengaruh oleh lingkungan yang buruk dan kurangnya pendidikan yang mereka miliki. Seperti halnya yang diungkapkan oleh informan kunci bahwa Faktor utama dari terlibatnya anak tersebut ialah moral anak tersebut. Karena baik orang tuanya si pelajar yang ekonominya layak ataupun susah apabila moral anak tersebut baik, ia tidak akan ikut mengakses judi online tersebut, dan pastinya si pelajar tersebut akan terfokus kepada masa depannya melalui sekolah. Maka dari itu moral anak tentunya sebagai acuan sejauh mana baik buruknya sebuah penyakit masyarakat, sehingga ia bisa mengantisipasi judi online tersebut.

6. Pengaruh Kemajuan Teknologi

Selain dampak positifnya, kemajuan teknologi juga membawa banyak dampak negatif, terutama bagi anak-anak yang masih belum dewasa dan belum mampu menggunakan teknologi secara bermakna. Hp merupakan salah satu kemajuan teknologi yang digunakan untuk komunikasi tanpa menghabiskan waktu untuk bertemu secara fisik. Hp pada jaman sekarang ini banyak digunakan untuk judi online seperti dilakukan oleh para pelajar yang terlibat dengan judi online tersebut. Judi online menjadi berkembang pesat dikarenakan cara memainkannya yang sangat sederhana dengan keuntungan yang besar secara cepat.

Tingginya frekuensi pelajar dalam mengakses judi online ini juga dikarenakan kebebasan pelajar dalam penggunaan Hp baik di sekolah maupun luar sekolah dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas pelajar ketika bermain Hp.



Gambar 1. Sesi Wawancara dengan salah satu Informan Pelajar



Gambar 2. Sesi Wawancara dengan salah satu Informan Orang Tua



Gambar 3. Sesi Wawancara dengan salah satu Informan Guru

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan penulis dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penyebab meningkatnya pelaku Judi Online pada pelajar di masa pandemi covid-19 (Studi kasus di Kelurahan Mangga), yaitu terbagi atas faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yang menjadi penyebab meningkatnya pelaku judi online ialah karena Ketidaksanggupan Menyerap Nilai dan Norma yang Berlaku, pada factor ini para pelajar kurang menguatkan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat terhadap dirinya sendiri. Adanya juga Pelampiasan Rasa Kekecewaan, pada factor ini akibat daripada kekalahan besar yang para pelajar keluarkan tersebut, ada beberapa pelajar yang melakukan

tindakan perilaku di luar kendali orang yang bersangkutan tersebut, bahkan tidak lagi menghiraukan norma-norma maupun aturan kemasyarakatan.

Adapun untuk faktor eksternal yaitu adanya Persoalan Ekonomi, pada faktor ini yang menyebabkan pelajar terus-menerus bermain dalam kegiatan judi online tersebut adalah karena mereka telah mengeluarkan sekian banyak dana hanya untuk bermain judi online saja, oleh sebab itu mereka berasumsi akan berhenti apabila semua modal yang telah mereka keluarkan seluruhnya untuk judi kembali seperti pada awal modal yang telah mereka habiskan, meskipun pada dasarnya hal tersebut sangat kecil kemungkinannya untuk terjadi. Faktor eksternal selanjutnya adalah Pengaruh Lingkungan Masyarakat, pada faktor ini hampir seluruh pelajar terpengaruh bermain judi online dari lingkungan mereka masing-masing. Hal ini disebabkan karena terdapat proses tukar-menukar informasi, penawaran, rayuan, dan juga ajakan, sehingga muncullah rasa penasaran atau keingintahuan tentang perjudian online yang pada akhirnya berawal mencoba untuk bermain sehingga telah menjadi kebiasaan hingga saat ini dalam kehidupan mereka dan sulit bagi mereka untuk meninggalkan atau berhenti dari kegiatan tersebut.

Yang terakhir adalah adanya Pengaruh Kemajuan Teknologi, pada faktor ini para pelajar tentunya memanfaatkan jaringan internet untuk dapat mempermudah dalam menjalankan kegiatan tertentu. Yang membedakan judi online adalah tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet sehingga pelaku dapat bermain judi kapan saja dan dimana saja, terlebih model cara untuk dapat bermain judi online tidak memiliki syarat yang memberatkan sehingga siapapun dapat melakukan kegiatan tersebut dengan nyaman, aman, dan praktis. Sedangkan pada faktor Keadaan Keluarga yang Berantakan (Broken Home), pada faktor ini tidak semua pelajar memiliki masalah kepada keluarga mereka masing-masing, tetapi disini ialah kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas si pelajar sehari-harinya apabila bermain Hp.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriadi. (2020). Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa Smk an nas mandai maros kabupaten maros). Universitas Negeri Makassar.
- Burlian, Paisol. (2016). Patologi Sosial. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hikmat, Mahi. 2011. Metode Penelitian. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kartono, Kartini. (2011). Patologi Sosial. Jakarta: PT.Raja Grafindo
- Moleong, J Lexy. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja.
- Rahardjo, Mudjia. (2017). Studi kasus dalam penelitian kualitatif : Konsep dan prosedurnya, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2017.
- Siagian, M. (2011). Metode Penelitian Sosial-Pedoman Praktis Penelitian Bidang Ilmu-Ilmu sosial dan Kesehatan. Medan: Grasindo.
- Sugiyono, 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2010). Metodologi penelitian Model praktis penelitian kuantitatif dan kualitatif. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Google Trends. (2022). Trends Judi Online. <https://trends.google.co.id> (diakses pada tanggal 24 November 2022).
- Kader, Ridwan D. A. "Patologi Sosial Masyarakat (Studi Kasus di Kecamatan Wera-ambalawi)." Sangaji, vol. 3, no. 2, 14 Oct. 2019, pp. 300-322.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2022). Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. www.kominfo.go.id. (diakses pada tanggal 24 November 2022).