

## **Dampak Judi *Online* pada Remaja Penjudi: *Literature Review***

Kadek Tina Widhiatanti, David Hizkia Tobing  
Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Kedokteran,  
Universitas Udayana  
Denpasar, Indonesia  
kadektina81@gmail.com, davidhizkia@unud.ac.id

**Abstrak:** Judi merupakan permainan yang melibatkan penggunaan uang maupun benda sebagai taruhan, dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang yang dimiliki sebelumnya. Seiring berkembangnya zaman, permainan judi saat ini dimainkan secara *online* menggunakan *handphone* atau gadget lainnya, dan diakses melalui jaringan internet. Kaum remaja yang tumbuh besar di era digital membuat kaum remaja menjadi salah satu penyumbang tingginya kasus judi *online*. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan tipe *narrative review* yang bertujuan untuk mengetahui dampak yang dialami remaja penjudi akibat bermain judi *online*. *Literature review* ini mengkaji 10 jurnal kualitatif dengan rentang waktu 8 tahun terakhir (2015-2023). Hasil *literature review* ini menunjukkan bahwa judi *online* membawa berbagai dampak negatif pada remaja penjudi, diantaranya berdampak negatif pada finansial, sosial, psikis, kepribadian, kesehatan, akademik dan keagamaan.

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

**Abstract:** Gambling is a game that involves the use of money or objects as bets, with the aim of obtaining a profit that is greater than the amount of money previously owned. As time goes by, gambling games are now played online using cellphones or other gadgets, and accessed via the internet network. Teenagers who have grown up in the digital era have made teenagers one of the contributors to the high number of online gambling cases. This research uses a literature review method with the narrative review type which aims to determine the impact experienced by teenage gamblers as a result of playing online gambling. This literature review examines 10 qualitative journals spanning the last 8 years (2015-2023). The results of this literature review show that online gambling has various negative impacts on teenage gamblers, including negative impacts on finances, social, psychological, personality, health, academic and religious.

**Keywords:** Online Gambling, Impact, Adolescents

### **Pendahuluan**

Judi menjadi hal yang tidak asing dikalangan masyarakat. Judi sudah ada sejak zaman dahulu dan masih eksis hingga saat ini dengan sistem atau praktek yang berbeda beda. Menurut Vigar *et al.* (2016), judi merupakan permainan yang melibatkan penggunaan uang maupun benda sebagai taruhan, dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang

yang dimiliki semula. Dahulu judi yang paling banyak dimainkan adalah judi konvensional, yaitu berlangsung secara tatap muka, menggunakan sarana yang nyata serta transaksi pembayaran berupa uang tunai atau barang secara langsung. Beberapa contoh judi konvensional diantaranya sabung ayam, adu burung dara, adu ikan cupang, permainan dadu, permainan koin, permainan tebak-an, dan permainan kartu (Nugroho, 2015).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi pun ikut berkembang kian pesat. Internet menjadi hal yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Kehadiran Internet membawa banyak kemudahan bagi kehidupan manusia, namun di lain sisi penggunaan internet banyak disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu yang hanya ingin mencari keuntungan semata. Salah satu penyalahgunaan kemajuan teknologi adalah perjudian yang dilakukan secara *online* atau biasa disebut judi *online*. Judi *online* adalah suatu bentuk permainan judi yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan *handphone* maupun *gadget* lainnya serta diakses melalui penggunaan jaringan internet (Migu & Zaky, 2022). Dalam permainan judi *online*, seluruh proses dilakukan secara *online*, baik pertemuan antar pemain, proses permainan, hingga transaksi keuntungan. Para penjudi dan bandar diuntungkan dengan sistem judi *online*, karena dianggap lebih bersifat privasi sehingga risiko tertangkap aparat hukum lebih kecil dibandingkan judi konvensional. Beberapa contoh judi *online* diantaranya slot *online*, togel *online*, sabung ayam *online*, casino *online*, domino *online*, judi bola *online*, poker *online*, dan sepak bola *online* (Firmando & Legowo, 2021).

Dilansir dari Kompas (2022), Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo menyatakan sepanjang tahun 2022 telah mengungkap 1.154 kasus perjudian *online*. Sejak bulan Juli sampai September 2023, Kementerian Kominfo telah melakukan pemutusan akses dan *takedown* terhadap 124.439 konten perjudian *online* yang tersebar pada berbagai situs platform media sosial (Kominfo, 2023). Berdasarkan survei yang dilakukan Drone Empirit, sistem monitor dan analisis media sosial, Indonesia menjadi peringkat satu dengan jumlah pemain judi *online* terbanyak di dunia, yaitu mencapai angka sebesar 201.122 pemain (Dian, 2023). Angka kasus judi *online* tersebut berasal dari berbagai kalangan masyarakat, pasalnya saat ini judi telah dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang strata atau status sosial, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa, pria bahkan wanita (Hardiansyah & Asriwandari, 2016).

Kaum remaja menjadi salah satu penyumbang tingginya angka kasus judi *online*. WHO (dalam Ragita & Fardana, 2021) menyebutkan bahwa remaja berada dalam rentang usia 10-24 tahun. Kaum remaja merupakan salah satu kelompok usia dengan paparan *gadget* dan internet yang tinggi. Dilansir dari Kata Data (2022), dalam laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terkait

“Profil Pengguna Internet 2022”, mengungkapkan bahwa penetrasi internet tertinggi adalah berada di rentang usia 13-18 tahun yaitu mencapai 99,16%. Banyak remaja menggunakan kecanggihan internet hanya untuk mengakses *game online* dan yang paling buruknya remaja dapat bermain judi *online*. Menurut UNICEF (2020) secara global prevalensi, judi *online* 2-4 kali lebih tinggi di usia remaja dibandingkan orang dewasa (Putri, 2023).

Pada hakikatnya, berjudi merupakan kegiatan yang melanggar hukum, dilarang oleh agama, merusak nilai kesusilaan dan dapat membahayakan diri penjudi, lingkungan terdekatnya, maupun kehidupan masyarakat dan negara (Firnando & Legowo, 2021). Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), judi *online* masuk ke dalam jejeran kejahatan yang dilakukan secara *online* (*cyber crime*). Dalam pasal 303 ayat (1)-1 Bis KUHP dan pasal 303 ayat 1-2 KUHP, memperberat ancaman hukuman bagi kaum penjudi menjadi empat tahun penjara atau denda setinggi-tingginya 10 juta rupiah, dan ayat (2) penjatuhan hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda setinggi-tingginya 15 juta. Undang-Undang yang melarang aktivitas judi *online* diatur secara mendalam pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian” (Suciati & Supanto, 2015).

Ketika seseorang bermain judi *online*, tidak ada jaminan untuk memenangkan uang, bahkan banyak dari penjudi yang mengalami kekalahan dan kerugian, walau terdapat peluang kerugian yang besar dan melanggar aturan hukum dan agama, judi *online* masih banyak diminati orang-orang. Faktor penyebab seseorang bermain judi *online* dilansir dari Zainal (2018), diantaranya: (1) Faktor ekonomi: Judi dijadikan sumber penghasilan utama maupun tambahan, (2) Faktor lingkungan: Terdapat ajakan atau anjuran dari orang sekitar untuk mencoba, (3) Faktor hiburan: Merasa jenuh dan bosan, selain itu judi *online* berpotensi membuat seseorang memperoleh keuntungan sehingga menyebabkan *game* judi *online* laris dimainkan ketika sedang bosan, (4) Kemudahan mengakses situs judi *online*: Bermain judi *online* hanya membutuhkan *gadget*, kuota internet dan modal, penjudi pun bebas mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Saat ini iklan-iklan yang mengandung konten judi *online* juga tersebar di berbagai platform sosial media, bahkan beberapa selebgram dengan *followers* yang banyak mengiklankan situs judi *online*.

Judi *online* menimbulkan segudang dampak negatif, diantaranya (1) Ketika kalah, uang yang digunakan sebagai taruhan habis, dan ini mendorong penjudi untuk mencari modal agar bisa bermain judi *online* kembali. Dalam beberapa kasus, penjudi bisa berhutang sana sini, menjual barang-barang yang bukan milik pribadi, hingga mencuri, (2) Judi dapat berujung pada penurunan kesehatan dan munculnya

perilaku atau emosi yang merugikan, seperti jika mengalami kekalahan akan memengaruhi kesehatan mental (stres dan depresi), dan memunculkan perilaku impulsif serta agresi, (3) Judi *online* pada remaja dapat menurunkan motivasi belajar dan mengganggu proses akademik. Jam tidur remaja menjadi berantakan dan hal ini berpengaruh terhadap aktivitas akademiknya, (4) Perjudian memengaruhi nilai-nilai di kalangan remaja. Remaja yang bermain judi *online* akan menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berinteraksi sosial, (5) Data pribadi rentan dicuri, karena dalam situs judi *online* penjudi diminta memasukkan data *email* dan nomor rekening untuk mentransfer uang. Data tersebut rentan dicuri dan disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab (Zainal, 2018).

Penelitian terkait dampak judi *online* telah beberapa kali dilakukan. Dari penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan terkait dampak yang dirasakan oleh individu pada setiap daerah di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut dan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, *literature review* ini mengkaji mengenai hasil penelitian-penelitian terdahulu terkait dampak judi *online* pada remaja penjudi di Indonesia. Adapun tujuan dari *literature review* ini adalah untuk mengetahui dampak-dampak apa saja yang dialami remaja penjudi akibat bermain judi *online*. *Literature review* ini diharapkan mampu mengedukasi masyarakat khususnya remaja terkait dampak-dampak judi *online*. Selain itu, khususnya bagi individu yang gemar bermain judi *online* diharapkan mampu merefleksikan diri dan menjadikan *literature review* ini sebagai bahan rujukan dalam mempertimbangkan perilaku bermain judi *online*, mengingat dampak judi *online* yang cenderung negatif.

## **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam studi ini adalah *literature review*. *Literature review* merupakan sebuah metodologi penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengambil intisari dari jurnal penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan (Snyder, 2019). *Literature review* ini menggunakan tipe *narrative review*. Menurut Ford (2020), *narrative review* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi beberapa studi yang menggambarkan topik tertentu, adapun *literature review* ini menyajikan terkait dampak judi *online* pada remaja.

Pencarian sumber literatur dilakukan dengan menelusuri *online database* seperti *Google Scholar* dan Neliti. Kata kunci yang digunakan dalam menggali sumber literatur adalah “Judi *Online*” ”Dampak” dan “Remaja”. Peneliti menggabungkan kata kunci menggunakan “*and*” untuk mempermudah pencarian literatur agar sesuai dan relevan. Setelah dilakukan pencarian jurnal penelitian, didapatkan sebanyak 31 jurnal penelitian yang membahas mengenai dampak judi *online*. 31 jurnal tersebut

kemudian ditinjau dan diperoleh 10 jurnal yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan.

Kriteria inklusi dalam kajian literatur ini adalah (1) Penelitian kualitatif, (2) Penelitian yang mengambil data di wilayah Indonesia, (3) Penelitian yang melibatkan remaja penjudi berusia 10-24 tahun sebagai subjek, (4) Penelitian yang dilakukan 8 tahun terakhir (2015-2023). Sedangkan kriteria eksklusi adalah (1) Penelitian kuantitatif, (2) Penelitian yang mengambil data di luar Indonesia, (3) Penelitian yang sama sekali tidak melibatkan remaja penjudi berusia 10-24 tahun sebagai subjek, (4) Penelitian yang dilakukan lebih dari 8 tahun terakhir (2015-2023).

**Tabel 1. Daftar Jurnal yang Digunakan dalam *Literature Review***

No	Judul, Penulis dan Tahun	Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
1	Kecanduan Judi <i>Online</i> di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah (2023).	Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor yang bermain Judi <i>online</i> .	1) Mengganggu kesehatan mental. 2) Memperburuk kondisi finansial. 3) Memicu tindakan kriminal. 4) Merusak hubungan dengan orang lain. 5) Kecanduan. 6) Menjadi gerbang masuknya miras.
2	Dampak Judi <i>Online</i> terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). Sahputra, <i>et al.</i> (2022).	Lima remaja di Kota Tebing Tinggi yang bermain judi <i>online</i> .	1) Dampak material: Tidak jajan, sering berhutang, menggadaikan barang. 2) Dampak sosial: Kurang bersosialisasi, tidak mempedulikan perkataan orang lain, lebih banyak diam dan kurang percaya diri. 3) Dampak keagamaan: Malas mengikuti kegiatan keagamaan. 4) Dampak prestasi belajar: Jarang mengerjakan tugas, jarang sekolah, nilai menurun, melawan guru, sering tidur dikelas dan membolos. 5) Dampak psikis: Marah-marah dan melampiaskan amarah pada orang sekitar, membanting barang saat kalah, berkata kasar, pusing, mata merah karena bermain <i>handphone</i> .
3	Judi Sepak Bola <i>Online</i> pada Kalangan	Enam mahasiswa Universitas Islam	1) Dampak prestasi belajar: IPK mengalami penurunan.

	Mahasiswa Muslim di Universitas Islam Riau. Shabur <i>et al.</i> (2022).	Riau yang bermain judi <i>online</i> .	2) Dampak sosial (kepribadian): Kekalahan membuat subjek marah dan kecewa. 3) Dampak ekonomi: Uang subjek habis.
4	<i>The Phenomenon of Online Gambling Under The Guise of Online Games Among College Student.</i> Lubis <i>et al.</i> (2022).	Para pelajar di lingkungan pasar V Desa Tembung yang bermain judi <i>online</i> .	1) Perekonomian dan akademik: Menggunakan uang SPP untuk bermain judi <i>online</i> , subjek harus cuti kuliah. 2) Pegadaian barang: Subjek menggadaikan <i>handphone</i> , buku BPKB, dan STNK. 3) Kriminalitas: Subjek melakukan pencurian demi membayar <i>chip</i> .
5	Fenomena Perjudian di Kalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. Reza Suharya (2019).	Remaja di Kecamatan Samarinda Seberang yang bermain judi <i>online</i> .	1) Timbulnya berbagai masalah sosial: Muncul perkumpulan remaja dengan aktivitas tidak jelas, seperti hanya berjudi dan minum. 2) Meningkatnya angka kriminalitas: Perkelahian, pencurian dan penodongan. 3) Subjek menghabiskan uang dan menciptakan kesulitan ekonomi. 4) Begadang hingga larut malam.
6	Judi <i>Online</i> di Kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). Ramli <i>et al.</i> (2019).	Tujuh remaja pemain judi <i>online</i> di Kelurahan Bone-Bone, Kabupaten Luwu Utara.	1) Sulitnya membagi waktu bersama keluarga karena menghabiskan waktu di warung kopi dan warung internet untuk bermain judi <i>online</i> . 2) Kecanduan. 3) Pegadaian dan berbohong: Subjek berbohong kepada kakaknya dengan berbagai alasan agar memperoleh uang. Subjek menggadaikan laptop, <i>handphone</i> , sepeda motor dan menjual ayamnya
7	Judi Sepak Bola <i>Online</i> di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau. Nuraga Sugiyarto Putra & Jonyanis Jonyanis (2017).	Tujuh mahasiswa Universitas Riau yang bermain judi <i>online</i> .	1) Dampak terhadap kesehatan: Menimbulkan kebiasaan tidur larut malam. Subjek bermain judi <i>online</i> dibarengi aktivitas merokok. 2) Dampak terhadap kepribadian: Berbohong kepada orangtua. 3) Meminjam uang kepada teman.
8	Dampak Fenomena Judi <i>Online</i> terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Remaja	Tujuh remaja Kampusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang yang bermain judi <i>online</i> .	1) Melemahkan nilai material: Uang habis. 2) Melemahkan nilai vital: Menggadaikan barang seperti <i>handphone</i> dan sepeda motor.

	(Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). Zurohman <i>et al.</i> (2016).		3) Melemahkan nilai kerohanian: Meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang, salat dan puasa di bulan Ramadhan, melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat, seperti minum minuman keras.
9	Perilaku Judi Bola Kaki <i>Online</i> pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. R Ferry A Trinanda (2016).	Lima mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau Pekanbaru yang bermain judi bola kaki <i>online</i> .	1) Dampak terhadap kesehatan: Sering begadang. 2) Dampak terhadap prestasi akademik: Begadang mengakibatkan jadwal kuliah terganggu. 3) Dampak terhadap perilaku menyimpang: Berbohong kepada orangtua dan menggadaikan <i>handphone</i> , sepeda motor dan laptop. 4) Dampak terhadap ekonomi: Uang habis. 5) Dampak terhadap kepribadian: Merasa jengkel, ingin marah terus, kecewa saat kalah.
10	Perilaku Judi <i>Online</i> (di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau). Jonyanis Maulana Adli (2015).	Enam Mahasiswa Universitas Riau yang bermain judi <i>online</i> .	1) Dampak kesehatan: Sering begadang. 2) Menurunkan semangat belajar: IPK subjek menurun, malas pergi ke kampus dan membolos. 3) Ekonomi: Berhutang di sana sini. 4) Kepribadian: Merasa jengkel, marah, dan kecewa saat kalah. 5) Berbohong: Membohongi orangtua dengan berbagai alasan untuk mendapat uang lebih. 6) Menggadaikan motornya.

## Hasil Penelitian

Dalam studi *literature review* ini terdapat 10 artikel yang telah ditinjau. Dari 10 artikel tersebut, terdapat satu artikel di tahun 2023 (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023), tiga artikel di tahun 2022 (Sahputra *et al.*, 2022; Shabur *et al.*, 2022; Lubis *et al.*, 2022), dua artikel di tahun 2019 (Suharya, 2019; Ramli, 2019), satu artikel di tahun 2017 (Putra & Jonyanis, 2017), dua artikel di tahun 2016 (Zurohman *et al.*, 2016; Trinanda, 2016), dan satu artikel di tahun 2015 (Jonyanis & Adli, 2015). Berdasarkan artikel-artikel tersebut diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Penelitian pertama dilakukan di Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Terdapat enam dampak bermain judi *online*. Pertama, dampak terhadap kesehatan mental, yaitu

mengalami stres, cemas dan depresi karena tidak mampu mengendalikan kebiasaan judi. Kedua, memperburuk kondisi finansial keluarga, judi membuat subjek menghabiskan banyak uang dalam waktu singkat. Ketiga, ketika uang habis subjek akan meminjam uang kepada siapapun sehingga mengakibatkan subjek terlilit hutang, untuk membayar hutang serta bermain judi *online* kembali, dapat memicu subjek melakukan tindakan kriminal. Keempat, merusak hubungan dengan orang terdekat seperti keluarga, teman dan pasangan, hal ini karena subjek terus-menerus menghabiskan waktu dan uangnya untuk berjudi serta mengabaikan hubungan sosial. Kelima, kecanduan berjudi. Kecanduan membuat subjek memunculkan perubahan perilaku. Keenam, menjadi gerbang masuknya miras karena ketika berjudi, berkumpul dan bertaruh rasanya kurang tanpa minuman beralkohol (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

2. Penelitian kedua dilakukan di Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara. Terdapat lima dampak judi *online*. Pertama, dampak material diantaranya membuat subjek rela tidak jajan demi membeli *chip* (mata uang *online* yang digunakan sebagai alat pertukaran dalam permainan judi *online*), sering berhutang ke teman, menggadaikan barang berharga, berbohong ke orangtua untuk mendapat uang tambahan (misalnya mengaku membutuhkan uang untuk mengerjakan tugas padahal digunakan untuk berjudi). Kedua, dampak sosial, diantaranya merasa tidak membutuhkan teman, sering bermain *handphone* sehingga kurang bersosialisasi, tidak peduli terhadap sesama, tidak mepedulikan perkataan guru, lebih banyak diam dan kurang percaya diri. Ketiga, dampak keagamaan yaitu sering meninggalkan salat. Keempat, dampak prestasi belajar, diantaranya malas mengerjakan tugas, jarang sekolah akibat begadang bermain judi *online*, nilai menurun karena tidak fokus belajar, melawan guru, tidur di kelas, dan membolos. Kelima, dampak psikis, diantaranya tidak bisa mengontrol emosi, sering marah-marah, berkata kasar, membanting barang saat kalah, sayu, pusing dan mata merah karena bermain *handphone* (Sahputra *et al.*, 2022).
3. Penelitian ketiga dilakukan di Universitas Islam, Kota Pekanbaru, Riau. Terdapat tiga dampak judi *online*. Pertama, dampak terhadap prestasi belajar, dimana terjadi penurunan IPK karena waktu yang seharusnya digunakan belajar justru digunakan untuk bermain judi *online*. Kedua, dampak sosial (kepribadian) dimana saat kalah, subjek akan kesal, marah, dan kecewa, emosi ini ditunjukkan ke orang lain akibatnya dapat memunculkan perselisihan. Ketiga, dampak ekonomi, yaitu uang subjek habis karena kalah, hal ini membuat mereka berhutang kepada temannya (Shabur *et al.*, 2022).
4. Penelitian keempat dilakukan di Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Terdapat tiga dampak judi *online*. Pertama, dampak ekonomi sekaligus akademik, kehabisan uang membuat subjek cuti kuliah. Kedua, pegadaian barang, dimana subjek menggadaikan *handphone*, buku BPKB dan STNK.

Ketiga, kekalahan yang dialami subjek dapat memunculkan tindak kejahatan seperti keinginan mencuri untuk dapat kembali bermain judi *online* (Lubis *et al.*, 2022).

5. Penelitian kelima dilakukan di Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Terdapat empat dampak judi *online*. Pertama, menimbulkan berbagai masalah sosial, yaitu munculnya perkumpulan remaja dengan aktivitas tidak jelas seperti berjudi, minum dan hal negatif lainnya. Kedua, meningkatkan angka kriminalitas seperti perkelahian, pencurian dan penodongan. Ketiga, menimbulkan kesulitan ekonomi akibat kehabisan uang. Keempat, membuat subjek begadang hingga larut malam (Suharya, 2019).
6. Penelitian keenam dilakukan di Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan. Terdapat empat dampak judi *online*. Pertama, subjek sulit membagi waktu dengan keluarganya karena subjek menghabiskan waktu di dalam kamar, warung internet dan warung kopi untuk berjudi. Kedua, membuat kecanduan, dimana ketika subjek tahu cara bermain dan pernah mendapatkan untung yang besar, maka subjek akan susah untuk tidak memainkan judi *online* karena selalu dihantui rasa penasaran dan keinginan untuk terus menang. Subjek akan tergoda ketika melihat orang bermain judi *online* apalagi mendapat kemenangan yang besar. Ketiga, menyebabkan pegadaian, cara ini diambil untuk mendapatkan modal berjudi, barang yang digadaikan adalah laptop, *handphone* dan sepeda motor. Keempat, berbohong dengan berbagai alasan kepada keluarga agar mendapat uang jajan lebih (Ramli *et al.*, 2019).
7. Penelitian ketujuh dilakukan di Universitas Riau. Terdapat empat dampak judi *online*. Pertama, dampak prestasi belajar. Kedua, dampak kesehatan, dimana judi menimbulkan kebiasaan tidur larut malam, subjek begadang dibarengi aktivitas merokok, kombinasi kopi dan rokok ini tentunya dapat menyebabkan terjadi penurunan tingkat kesehatan. Ketiga, dampak terhadap ekonomi. Keempat, dampak kepribadian (berbohong), kebanyakan dari subjek belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai orangtua untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan kuliah, ketika kehabisan uang akibat kekalahan subjek akan menutupi kekurangan uang tersebut dengan berbohong pada orangtua atau berhutang pada teman (Putra & Jonyanis, 2017).
8. Penelitian kedelapan dilakukan di Kota Semarang, Jawa Tengah. Terdapat tiga dampak judi *online*. Pertama, melemahnya nilai material, yaitu membuat uang subjek habis dan ketika uang habis subjek akan meminjam ke teman. Kedua, melemahnya nilai vital, dimana subjek melakukan pegadaian barang seperti *handphone* dan motor. Ketiga, melemahnya nilai kerohanian, subjek meninggalkan persembahyangan, salat dan puasa di bulan Ramadhan, serta melakukan tindakan yang melanggar norma seperti minum-minuman keras (Zurohman *et al.*, 2016).
9. Penelitian kesembilan dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Terdapat lima dampak judi *online*. Pertama, dampak

kesehatan, subjek menjadi sering begadang akibat menonton bola kaki yang ditayangkan tengah malam. Kedua, dampak terhadap prestasi akademik, begadang mengakibatkan jadwal kuliah keesokan harinya terganggu. Ketiga, dampak terhadap perilaku menyimpang, seperti berbohong ke orangtua agar mendapat uang lebih dan pegadaian barang seperti *handphone*, sepeda motor dan laptop. Keempat, dampak terhadap ekonomi, ketika kalah subjek kehabisan uang dan subjek meminjam uang kepada teman. Kelima, dampak terhadap kepribadian, dimana ketika kalah subjek merasa jengkel, marah, kecewa yang subjek tunjukkan pada orang sekitar dan dapat memunculkan konflik (Trinanda, 2016).

10. Penelitian ke 10 dilakukan di Universitas Riau. Terdapat enam dampak judi *online*. Pertama, dampak kesehatan, subjek menjadi sering begadang dan tidur ketika pagi hari. Kedua, menurunkan semangat belajar, dimana subjek menjadi malas ke kampus dan IPK nya mengalami penurunan selama aktif bermain judi *online*, ada juga keinginan membolos akibat kelelahan (jam tidur kurang). Ketiga, dampak ekonomi, ketika kalah maka uang subjek akan habis, alhasil subjek akan berhutang kepada temannya. Keempat, dampak kepribadian dimana judi membuat subjek gampang merasa jengkel ada hasrat untuk marah dan kecewa terus menerus. Kelima, mengakibatkan subjek berbohong, dimana untuk menutupi kekurangan uang, subjek berbohong kepada orangtuanya di kampung agar mendapatkan tambahan uang. Keenam, subjek menggadaikan barang yang dimiliki, seperti menggadaikan motornya (Jonyanis & Adli, 2015).

## Pembahasan

Dampak judi *online* dari hasil identifikasi penelitian di atas beragam, untuk itu dampak-dampak judi *online* pada remaja penjudi tersebut akan dikategorikan ke dalam tujuh dampak diantaranya dampak finansial, sosial, psikis, kepribadian, kesehatan, akademik dan keagamaan sebagai berikut:

**Tabel 2. Dampak Negatif Judi Online**

Dampak negatif judi <i>online</i>						
Finansial	Sosial	Psikis	Kepribadian	Kesehatan	Akademik	Keagamaan
Uang lebih cepat habis	Merusak hubungan dengan orang terdekat	Stres	Kecanduan	Gerbang masuknya miras dan rokok	Semangat belajar menurun	Meninggalkan ibadah agama

<b>Terlilit hutang</b>	Mengabaikan hubungan sosial	Cemas	Sering berbohong	Pusing karena <i>handphone</i>	Jarang sekolah	Tidak berpuasa di bulan Ramadhan
<b>Tidak jajan</b>	Tidak peduli dengan sesama	Depresi	Lebih banyak diam	Mata merah karena <i>handphone</i>	Tidur di kelas	
<b>Menggadaikan barang</b>	Kriminalitas: perkelahian, pencurian, penodongan	Tidak bisa mengontrol emosi	Kurang percaya diri	Kurang tidur	Membolos	
	Memunculkan perkumpulan remaja penjudi		Sering marah marah	Lesu karena begadang	Malas mengerjakan tugas	
			Berkata kasar		Nilai menurun	
			Membanting barang saat kalah		Cuti kuliah	

### 1. Dampak finansial

Dampak finansial yang dijumpai dalam *literature review* ini diantaranya, uang lebih cepat habis, terlilit hutang, tidak jajan, dan melakukan pegadaian terhadap barang berharga. Kehilangan uang akibat judi *online* membuat subjek tidak memiliki uang untuk makan dan membuat subjek berhutang kepada siapapun, seperti kepada teman. Uang menjadi hal sentral dalam permainan judi *online*, tidak ada jaminan bahwa penjudi akan menang dalam setiap permainan, justru risiko akan kekalahan sangatlah tinggi, walau demikian masih banyak individu yang bermain judi *online* bahkan individu dengan status ekonomi yang rendah.

Sejalan dengan penelitian Fadhilla *et al.* (2023), dari 30 responden terdapat 16 responden yang menganggap bahwa risiko kehilangan pendapatan akibat judi *online* adalah sangat tinggi, opsi “sangat tinggi” paling banyak dijawab daripada opsi lainnya. Aktivitas judi *online* berdampak negatif terhadap pendapatan individu karena risiko kehilangan pendapatan sangat tinggi, terutama bagi penjudi yang tidak dapat mengendalikan kebiasaan berjudi. Ketika mengalami kekalahan, pemain judi seringkali penasaran pada permainan selanjutnya dan merasa dapat menang pada permainan selanjutnya. Perasaan tersebut mendorong penjudi untuk mengulang permainan, keuangan penjudi menjadi tidak teratur dan jumlah uang yang dikeluarkan tidak sebanding dengan kemenangan yang diperoleh. Hasil *literature review* terkait pegadaian barang sejalan dengan penelitian yang dilakukan Firnando (2021), dimana jalan keluar yang sering kali dilakukan penjudi apabila kehabisan uang akibat kalah berturut-turut adalah melakukan pegadaian barang berharga,

seperti perhiasan, motor, *handphone* dan laptop, penjudi melakukan pegadaian karena barang yang digadaikan masih bisa diambil kembali.

## 2. Dampak sosial

Dampak sosial yang dijumpai dalam *literature review* ini diantaranya merusak hubungan dengan orang terdekat (keluarga, teman, dan pacar), mengabaikan hubungan sosial dan tidak peduli dengan sesama, kriminalitas (perkelahian, pencurian, penodongan) dan memunculkan perkumpulan remaja penjudi. Judi *online* yang diakses melalui penggunaan *handphone/gadget* membuat subjek menghabiskan banyak waktunya memegang *gadget* dan berdampak pada berkurangnya interaksi sosial. Bermain judi kerap dilakukan sendirian di kamar, hal ini membuat subjek mengabaikan hubungan sosial dan merusak hubungan dengan orang terdekat. Dampak terhadap finansial yang sudah dijelaskan sebelumnya menjadi salah satu faktor pemicu munculnya tindakan kriminal. Penjudi melakukan pencurian untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan agar bisa bermain judi *online* kembali. Dalam suatu lingkungan tempat tinggal perjudian, individu yang sebelumnya tidak bermain judi dapat melakukan konformitas atau ikut-ikutan bermain judi *online*, hal ini menyebabkan munculnya suatu perkumpulan remaja dengan berbagai aktivitas negatif, seperti berjudi sambil mabuk-mabukan.

Penemuan *literature review* ini sejalan dengan penelitian Aulia *et al.* (2020), yang menemukan bahwa judi *online* berpengaruh terhadap interaksi sosial, dimana informan menghabiskan waktunya di kamar bermain judi *online*. Judi *online* juga berdampak pada pencurian. Pencurian banyak terjadi semenjak judi *online* mewabah di Jorong Parak Lubang. Penjudi melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang dan kembali bermain judi *online* salah satunya dengan mencuri. Masyarakat mengeluh kehilangan hewan peliharaan, hasil kebun, uang, dan benda berharga lainnya. Pencurian yang paling marak dilakukan yaitu pencurian perkebunan, seperti pinang dan alpukat yang mana hasil perkebunan tersebut harganya sedang tinggi di Jorong Parak Lubang.

## 3. Dampak psikis

Dampak psikis yang dijumpai dalam *literature review* ini diantaranya stres, cemas, depresi, dan tidak bisa mengontrol emosi. Subjek merasakan berbagai emosi negatif seperti cemas dan marah akibat kehilangan uang, terlilit hutang, memiliki konflik dengan orang terdekat akibat berjudi, serta tidak mampu mengendalikan hasrat berjudi. Dampak tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fadhila *et al.* (2023) yang melihat perubahan pada tingkat stres dan kecemasan sesudah judi *online*, dimana dari 30 responden terdapat 14 responden (46,7%) merasa sangat setuju ada perubahan pada tingkat stres, kecemasan dari sebelum dan sesudah judi *online*, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara perubahan tingkat stres, kecemasan responden ketika bermain judi *online*.

Penelitian lainnya yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahkidi *et al.* (2022) yang menunjukkan sebagian besar tingkat kecemasan penjudi *online* adalah sangat berat, dari 78 responden terdapat 65 responden (83,3%) yang memilih opsi “sangat berat”, sedangkan yang memiliki kecemasan “berat” sebanyak 11 orang (14,1%). Tingkat kecanduan judi *online* yang tinggi dapat meningkatkan tingkat kecemasan individu. Selain itu, tingkat kecanduan yang tinggi dapat memengaruhi tingkat stres individu. Individu yang kecanduan judi *online* cenderung mengalami tekanan psikologis dan emosional yang dapat meningkatkan tingkat stres dan kecemasan penjudi.

#### 4. Dampak kepribadian

Dampak kepribadian yang dijumpai dalam *literature review* ini diantaranya kecanduan, sering berbohong, lebih banyak diam, kurang percaya diri, sering marah-marah, berkata kasar, dan membanting barang. Terdapat berbagai alasan yang menyebabkan penjudi menjadi lebih banyak diam dan kurang percaya diri salah satunya karena kecemasan akibat uang orangtua yang dimilikinya habis dan tidak bisa membayar hutang. Subjek mengekspresikan kekesalan akibat kalah berjudi dengan marah, berkata kasar dan membanting barang, temperamen tersebut terbawa pada aktivitas sehari-hari.

Hasil *literature review* ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wahkidi (2022) terkait tingkat kecanduan judi *online* di wilayah Kecamatan Toroh yang menemukan hasil dari 78 responden terdapat 76 responden (97,4%) menunjukkan tingkat kecanduan pada penjudi *online* adalah tinggi, sedangkan penjudi *online* dengan tingkat sedang sebanyak 2 orang (2,6%). Angka tersebut menunjukkan sebagian besar menganggap judi *online* menimbulkan kecanduan. Penelitian oleh Aji (2023) mendapatkan hasil bahwa judi *online* menimbulkan perubahan perilaku. Informan pada awalnya merupakan remaja yang baik, selalu membantu ekonomi keluarganya dan selalu menurut kepada orangtuanya, namun setelah bermain judi *online*, informan sering berbohong kepada orangtuanya agar dapat membeli *chip* domino, seperti meminta uang untuk membeli makanan atau membeli buku. Hasil *literature review* terkait sering marah-marah dan berkata kasar sejalan dengan penelitian Aulia *et al.* (2020), yaitu berdasarkan observasi yang dilakukan, terlihat orangtua sedang meminta bantuan kepada remaja yang sedang bermain judi *online* untuk membeli gula ke warung, namun remaja tersebut secara lantang mengatakan tidak mau dan berkata kasar, hal ini tidak terjadi hanya sekali melainkan cukup sering.

#### 5. Dampak kesehatan

Dampak kesehatan yang dijumpai dalam *literature review* ini diantaranya minum-minuman alkohol dan merokok, pusing dan mata merah karena melihat

*handphone*, kurang tidur, dan lesu karena begadang. Bermain judi *online* dirasa kurang tanpa minum-minuman beralkohol, aktivitas mabuk dilakukan subjek sambil merokok, hal ini tentunya menyebabkan terjadi penurunan tingkat kesehatan. Judi yang diakses menggunakan *gadget* dan dikemas dalam aktivitas bermain yang seru membuat frekuensi bermain *gadget* semakin tinggi, hal ini mengakibatkan subjek mengalami kelelahan pada mata dan kepala pusing. Judi juga kerap dilakukan hingga pagi hari sehingga mengganggu jam tidur dan menyebabkan subjek lesu akibat begadang.

Hasil *literature review* ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zainal (2018), didapatkan dampak negatif mahasiswa UNM melakukan judi bola *online* adalah sering begadang. Informan mengungkapkan judi bola *online* dimainkan ketika tengah malam hingga pagi hari, dikarenakan pertandingan bola umumnya berlangsung ketika malam hingga dini hari. Hal tersebut memaksa informan untuk begadang. Demi menjaga mata tetap terbuka, informan mengonsumsi kopi dan rokok. Sejalan pula dengan penelitian Fadhila *et al.* (2023), mendapatkan hasil bahwa kebutuhan individu terpengaruh oleh judi *online*. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan dasar seperti tidur, menjaga kesehatan fisik dan mental. Kebutuhan ini terabaikan karena individu memiliki fokus yang lebih besar pada aktivitas judi *online*. Hasil *literature review* terkait kelelahan mata juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dien (2023), dimana dari 200 responden remaja terdapat 199 (99,5%) orang mengalami kelelahan mata, hal ini membuktikan bahwa aktivitas bermain *game* lewat *handphone* utamanya dengan intensitas yang tinggi memicu kelelahan pada mata.

#### 6. Dampak akademik

Dampak akademik yang dijumpai dalam *literature review* ini diantaranya semangat belajar menurun, jarang sekolah, tidur di kelas, membolos, malas mengerjakan tugas, nilai menurun, dan cuti kuliah. Aktivitas bermain judi *online* yang dilakukan sampai pagi hari membuat subjek begadang, begadang menyebabkan aktivitas sekolah keesokan harinya terganggu, seperti semangat belajar menurun, jarang sekolah, tidur di kelas dan membolos untuk tidur atau bermain judi *online* kembali. Waktu yang digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas justru digunakan subjek untuk bermain judi *online*, hal tersebut membuat subjek tidak mengerjakan tugas dan nilai menurun, adapun seorang subjek yang harus cuti sekolah akibat uang SPP habis dipakainya bermain judi *online*.

Penelitian yang sejalan dengan hasil *literature review* ini adalah penelitian yang dilakukan Zainal (2018), judi bola *online* membuat informan sulit mengikuti aktivitas perkuliahan di pagi hari karena informan telat bangun,

informan juga merasa tidak bugar, merasa lelah, susah berkonsentrasi, ada pula rasa kantuk yang susah untuk dilawan sehingga sesekali informan tertidur di kelas, hal ini berdampak pada nilai mata kuliah yang diadakan pada hari tersebut, informan pun mengaku mengalami penurunan IPK semenjak bermain judi *online*.

#### 7. Dampak keagamaan

Dampak keagamaan yang dijumpai dalam *literature review* ini diantaranya meninggalkan ibadah agama (salat & persembahyangan) dan tidak berpuasa di bulan Ramadhan. Hasil *literature review* ini sejalan dengan penelitian Aulia *et al.* (2020), dimana judi *online* berdampak buruk terhadap pendidikan keagamaan remaja di Jorong Parak Lubang. Pendidikan keagamaan yang dimaksud yaitu pada ibadah remaja. Dari segi ibadah, hasil observasi menunjukkan semenjak judi *online* dimainkan, remaja yang datang untuk salat berjamaah bisa dihitung jari dan Masjid kian hari menjadi sepi, sedangkan warung *wifi* di samping Masjid selalu ramai berisikan remaja-remaja yang menggunakan *wifi* untuk bermain judi *online*. Saat adzan magrib berkumandang alih-alih berlari ke Masjid, remaja di Jorong Parak Lubang justru berkumpul di warung *wifi* untuk bermain judi *online*.

### **Kesimpulan**

*Literature review* ini mengkaji 10 artikel kualitatif dengan rentang waktu 8 tahun terakhir (2015-2023) diantaranya, satu artikel di tahun 2023, tiga artikel di tahun 2022, dua artikel di tahun 2019, satu artikel di tahun 2017, dua artikel di tahun 2016 dan satu artikel di tahun 2015. Berdasarkan artikel-artikel tersebut, diperoleh hasil bahwa terdapat tujuh dampak negatif yang dirasakan remaja penjudi akibat bermain judi *online*, diantaranya (1) Dampak finansial, yaitu uang cepat habis, terlilit hutang, tidak jajan, dan menggadaikan barang, (2) Dampak sosial, yaitu merusak hubungan dengan orang terdekat, mengabaikan hubungan sosial, kriminalitas dan memunculkan perkumpulan remaja penjudi, (3) Dampak psikis, yaitu stres, cemas, depresi, dan tidak bisa mengontrol emosi, (4) Dampak kepribadian, yaitu kecanduan, sering berbohong, lebih banyak diam, kurang percaya diri, sering marah-marah, berkata kasar, dan membanting barang, (5) Dampak kesehatan, yaitu minum alkohol, merokok, kurang tidur, lesu karena begadang, pusing dan mata merah karena *handphone*, (6) Dampak akademik, yaitu semangat belajar menurun, jarang sekolah, tidur di kelas, membolos, malas mengerjakan tugas, nilai menurun, dan cuti kuliah (7) Dampak keagamaan, yaitu meninggalkan ibadah agama dan tidak berpuasa di bulan Ramadhan.

## Saran

1. Bagi remaja: Remaja diharapkan mampu menjauhkan diri dari perilaku yang melanggar hukum dan norma sosial, memiliki *mindset* bahwa uang tidak didapat dengan cara instan dan menyimpang, remaja diharapkan mengisi masa muda dengan rajin belajar dan melakukan kegiatan yang bermanfaat.
2. Bagi lembaga pendidikan: Lembaga pendidikan harus memberikan pemahaman terkait risiko dan dampak negatif judi *online*, mengajarkan keterampilan manajemen emosi, *problem solving*, dan cara mengatasi kecanduan sebagai upaya kuratif bagi remaja mengatasi tekanan yang muncul akibat judi *online*.
3. Bagi Orangtua: Orangtua diharapkan selalu membimbing dan menasehati anaknya agar selalu melakukan kegiatan yang positif, orangtua juga diharapkan memonitor dan aktif berkomunikasi dengan anak, walau terdapat kendala jarak hal ini dapat diminimalisir oleh kemajuan teknologi sehingga komunikasi dapat dilakukan via telepon.
4. Pemerintah: Pemerintah perlu lebih serius dalam memberikan penyuluhan atau edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya permainan judi *online*, pemerintah diharapkan mampu memberantas judi *online* dengan menutup situs perjudian *online* yang telah tersebar di berbagai platform media sosial, pemerintah melalui kepolisian diharapkan mampu menindak tegas bandar judi, penjudi, dan selebgram yang melakukan iklan judi *online* di media sosial.

## Daftar Pustaka

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi *Online* di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*. 1 (1). 13-22.
- Aji, F. C., & Rifa. (2023). *Behavior* Remaja Pedesaan yang Mengalami Ketergantungan Bermain *Game Online High Domino*. *Jurnal Ilmiah Idea*. 1 (1). 61-76.
- Annur, C.M. (2022). Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022. Kata Data. Diakses pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022> (06/10/23).
- Anonim. (2023). Perkembangan Penanganan Kasus Perjudian *Online*. Kominfo. Diakses pada [https://www.kominfo.go.id/content/detail/51410/siaran-pers-no-282hmkominfo092023-tentang-perkembangan-penanganan-kasus-perjudian-online/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/51410/siaran-pers-no-282hmkominfo092023-tentang-perkembangan-penanganan-kasus-perjudian-online/0/siaran_pers) (06/10/23).
- Arrsasyd, H., Pardede, N., & Aziz, A. (2023). Dampak Negatif Bermain Judi terhadap Pelaksanaan Pengamalan Beragama Remaja di Desa Salambue Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara. 8 (1). 115-121.

- Aulia Zikra, A. (2020). *Segenggam Mozaik Untuk Masyarakat*, Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Dian, R. (2023). Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot dan Gacor di Dunia Kalahkan Rusia. Narasi TV. Diakses pada <https://narasi.tv/read/narasi-daily/indonesia-peringkat-satu-judi-online> (23/11/23).
- Dien, S., & Rantepadang, A. (2023). Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Keluhan Kelelahan pada Remaja. *Nutrix Jurnal*. 7 (1). 19-24.
- Fadhilla, Intan, Dhaffira, Aldi, & Hafeyza. (2023). Pengaruh Perilaku Ekonomi pada Ketergantungan Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa. 3 (5). 811-826.
- Firnando, S., & Legowo, M. (2021) Motif Judi *Online* (Remi Poker) sebagai Tumpuan Mata Pencarian Keluarga di Kelurahan Wiyung, Surabaya. 10 (1).
- Ford, E. (2020). *Tell me your story: Narrative inquiry in LIS research*. *College & Research Libraries*. 81 (2). 235–247.
- Guritno, T & Prabowo, D. (2022). Kapolri Klaim Ungkap 3.532 Kasus Judi Sepanjang 2022. *Kompas.com*. Diakses pada <https://nasional.kompas.com/read/2022/12/31/19401131/kapolri-klaim-ungkap-3532-kasus-judi-sepanjang-2022> (06/10/23).
- Hardiansyah, S & Asriwandari, H. (2016). Kegiatan Judi *Online* Di kalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi *Online* pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai). 3 (1). 1-15.
- Jonyanis, J & Adli, M. (2015). Perilaku Judi *Online* (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau. 2 (2). 1-15.
- Lubis, A. A., Saleh, A., & Marsa, Y. J. (2022). *The Phenomenon of Online Gambling Under The Guise of Online Games Among College Student*. *Journal of Humanities and Social Studies*. 6 (3). 363-367.
- Migu, M., & Zaky, M. (2022). Penyebab Keterlibatan Masyarakat dalam Aktivitas Perjudian *Online*, Studi Kasus: Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan. *Jurnal Anomie*. 4 (1). 24-36.
- Nugroho. (2015). Permainan Judi Melanggar Hukum yang Banyak Digemari Orang Indonesia!. *Boombastic.com*. Diakses pada <https://www.boombastis.com/permainan-melanggar-hukum/41847> (05/10/23).
- Putra, N. S., & Jonyanis, J. (2017). Judi Sepak Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. 4 (1). 2-14.
- Putri, T. H. (2023). Prevalensi Perilaku Perjudian pada Remaja Selama Pandemi: *Literature Review*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 11 (2), 405-411.
- Ragita, S. P., & Fardana, N. A. (2021). Pengaruh Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Terhadap Kematangan Emosi pada Remaja. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*. 1 (1). 417-424.

- Ramli *et al.* (2019). Judi *Online* di Kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal ff Sociolog.* 1 (2). 127-138.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). 6 (2). 139-156.
- Saputra, R., Budjang, G., & Rustiyarso. (2017). Analisis Perilaku Berjudi pada Remaja di Desa Mensere Kecamatan Tebas Kabupaten Sambas. 6 (3). 1-13.
- Shabur, M. I. A., Marnelly, T. R., & Resdati. (2022). Judi Sepak Bola *Online* pada Kalangan Mahasiswa Muslim di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah.* 1 (7). 1623-1631.
- Snyder, H. 2019. *Literature review as a research methodology: An overview and guidelines.* *Journal of Business Research,* 104. 333–339.
- Suciati, D., & Supanto. (2015). Pengaturan Judi Bola *Online* sebagai Tindak Pidana Siber dalam Hukum Pidana di Indonesia. 4 (2). 175-182.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Jurnal Sosiatri-Sosilogi.* 7 (3). 328-340.
- Tantoro, S., & Trinandi, R. F. A. (2016). Perilaku Judi Bola Kaki *Online* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.* 3 (1). 1-14.
- Vigar, L. S., Himawan K. K., & Mutiara, E. (2016). Hubungan antara Spiritualitas dan Religiusitas dengan *Illusion of Control pada Emerging Adult.* 7 (1). 17-24.
- Wahkidi, L., Puspitasari, E., & Tamrin, T. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi *Online* Di Wilayah Kecamatan Toroh. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas.* 5(2). 68–76.
- Zainal, N. (2018). Judi Bola *Online* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Commercium Kajian Masyarakat Kontemporer.* 1 (1). 39-47.
- Zurohmah, A. Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nikai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Sosial Studies.* 5 (2). 156-181.