



NARASI DIGITAL DAN RESISTENSI SOSIAL TERHADAP JUDI ONLINE: ANALISIS TEMATIK KOMENTAR DI TIKTOK

¹Agung Hermawan, ²Eti Kusmiati, ³Dwi Nurhayati

^{1,2,3} Garut University, Garut, Indonesia

Correspondence E-mail: agunghermawan982@gmail.com

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital tidak hanya menciptakan ruang baru untuk ekspresi sosial, tetapi juga memunculkan tantangan baru dalam bentuk penyimpangan berbasis daring, salah satunya adalah judi online. Fenomena ini berkembang pesat di kalangan generasi muda dan banyak ditemukan dalam narasi-narasi digital seperti di platform TikTok. Penelitian ini bertujuan untuk menggali makna, motivasi, serta konstruksi sosial yang dibentuk masyarakat dalam menanggapi praktik judi online. Menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis isi tematik, penelitian ini menganalisis 1.163 komentar pengguna dari dua konten TikTok populer bertema judi online yang dikumpulkan melalui teknik purposive sampling pada April-Mei 2025. Analisis dilakukan melalui tahapan open coding, axial coding, dan interpretatif coding untuk mengidentifikasi pola-pola makna yang muncul secara organik dari narasi publik. Hasil penelitian menemukan lima tema utama, yaitu (1) motivasi berhenti berjudi, (2) kesadaran bahaya, (3) dampak sosial-ekonomi, (4) ajakan penyuluhan dan pelaporan, serta (5) keprihatinan terhadap generasi muda. Sentimen negatif mendominasi (50,3%) dalam bentuk penyesalan, kecemasan, dan trauma; sementara sentimen positif (26,5%) memperlihatkan semangat pemulihan dan resistensi kolektif; dan sisanya (23,2%) bersifat netral atau deskriptif. Penelitian ini memperlihatkan bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai medium penyebaran praktik devian, tetapi juga sebagai ruang artikulasi kritik moral, resistensi sosial, dan konstruksi makna terhadap deviansi digital. Secara teoretis, studi ini memperkaya wacana sosiologi devian digital melalui pendekatan fenomenologis terhadap data berbasis pengalaman publik. Secara praktis, temuan ini dapat digunakan oleh pembuat

Article Information

Riwayat Artikel:

Diterima 1 June 2025

Direvisi 25 June 2025

Diterbitkan 25 July 2025

Tersedia Online 30 September 2025

Publikasi 1 Oktober 2025

Kata kunci:

Judi Online, TikTok, Komentar Digital, Deviansi Sosial

kebijakan, institusi pendidikan, dan komunitas lokal dalam merancang intervensi berbasis literasi digital dan budaya lokal yang kontekstual dan partisipatif.

1. PENDAHULUAN

Transformasi teknologi informasi telah membentuk ulang interaksi sosial, ekonomi, dan budaya dalam masyarakat modern. Salah satu dampaknya adalah maraknya judi online yang kini menjangkau pelajar hingga mahasiswa. Fenomena ini berkembang pesat karena kemudahan akses digital dan lemahnya regulasi, sebagaimana ditunjukkan oleh Andri et al., (2024) yang mencatat tingginya kasus judi online. Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), fenomena perjudian online di Indonesia menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahun 2023, tercatat sekitar 3,7 juta individu terlibat dalam aktivitas judi online. Angka ini melonjak drastis pada tahun 2024, dengan jumlah pemain mencapai 8,8 juta orang. Dari total tersebut, sekitar 3,8 juta orang diketahui memiliki utang non-bank, yang tidak berasal dari lembaga perbankan, koperasi, maupun kartu kredit.

Berbagai kajian sebelumnya telah mencoba memahami fenomena judi online dari sudut pandang hukum, ekonomi, hingga psikologi. Namun, di balik angka statistik dan pasal-pasal hukum, terdapat narasi manusia yang jarang terdengar narasi tentang pergulatan batin, tekanan hidup, dan pencarian makna dalam ruang digital. Judi online tidak hanya merupakan aktivitas ilegal, tetapi juga bentuk interaksi sosial yang kompleks. Pelakunya bertindak sebagai aktor sosial yang menegosiasikan identitas dan nilai dalam ruang digital. Makarin & Astuti (2023) menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung membenarkan keterlibatan mereka lewat narasi pragmatis seperti “tambahan uang” dan “hiburan digital,” mengindikasikan pergeseran nilai moral. Narasi seperti itu mencerminkan upaya mereka untuk memberi makna terhadap tindakan yang secara normatif dianggap menyimpang. Sementara itu, Pratama & Erianjoni (2022) serta Arrafif & Wiguna (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam judi online dipengaruhi oleh tekanan psikososial, kebutuhan status, dan minimnya kontrol moral. Hal ini menegaskan pentingnya memahami makna subjektif pelaku, bukan hanya menekankan aspek legal.

Jika tidak ditangani secara serius, fenomena ini dapat membawa dampak multidimensional. Secara psikologis, pelaku judi online mengalami stres, rasa bersalah, dan kecemasan kronis (Makarin & Astuti, 2023). Secara sosial, terjadi keretakan relasi keluarga, kehilangan kepercayaan, dan konflik emosional (Utami, Patimah, Adenan, & Mustakim, 2025; Aziz, 2024). Di sisi ekonomi, muncul ketergantungan pada pinjaman daring dan jeratan utang yang sulit diputus (Abdilah, Aprilina, & Al-Ramadhan, 2025). Bahkan, fenomena ini dimodelkan sebagai bentuk epidemi sosial karena penyebarannya yang cepat dan masif.

Berbagai studi terdahulu telah menyoroti aspek hukum, ekonomi, dan psikososial dari judi online (Pratama & Erianjoni, 2022; Arrafif & Wiguna, 2023). Namun, sebagian besar dari mereka belum secara spesifik menelaah bagaimana narasi publik dan makna sosial dibangun di ruang digital, terutama melalui komentar pengguna di media sosial seperti TikTok. Padahal, komentar-komentar ini merepresentasikan pengalaman langsung, justifikasi normatif, serta resistensi moral terhadap praktik menyimpang tersebut (Firmasnyah, 2024; Pangestu & Harahap, 2024).

Kekosongan penelitian dalam menelaah dimensi naratif masyarakat di media sosial terhadap judi online menjadi landasan utama studi ini. Narasi-narasi tersebut mencerminkan kontestasi makna antara normalisasi dan resistensi terhadap judi daring dan menyimpan potensi sebagai arena artikulasi nilai dan kesadaran kolektif dalam masyarakat digital. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tidak hanya menekankan aspek represif, tetapi juga memperhatikan dimensi sosiologis dan kultural dari deviansi digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna sosial, motivasi, dan resistensi masyarakat terhadap praktik judi online melalui analisis tematik komentar pengguna TikTok.

Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini menjadikan komentar digital sebagai teks sosial yang memuat nilai, emosi, dan ideologi masyarakat terhadap penyimpangan digital. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya wacana sosiologi devian digital, khususnya dalam mengaitkan perilaku menyimpang dengan narasi publik di media sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang intervensi literasi digital yang lebih partisipatif dan kontekstual, baik oleh pembuat kebijakan, lembaga pendidikan, maupun komunitas lokal.

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi tematik untuk memahami bagaimana masyarakat memaknai, membenarkan, atau menolak praktik judi online melalui komentar mereka di media sosial. Metode ini dipilih karena mampu mengungkap pesan-pesan sosial yang muncul dalam bentuk narasi singkat, spontan, dan terbuka dari pengguna. Komentar-komentar tersebut dilihat sebagai cerminan pengalaman, sikap, serta reaksi emosional masyarakat terhadap fenomena yang tengah mereka hadapi. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola tema yang muncul berulang dalam komentar. Fokus utama bukan hanya pada isi literal, tetapi juga pada makna sosial di balik narasi tersebut seperti alasan berhenti berjudi, ajakan melapor akun promosi, atau keprihatinan terhadap generasi muda. Pendekatan ini mengacu pada studi Firmansyah (2024) yang menganalisis persepsi publik terhadap promosi judi online di YouTube, serta Pangestu & Harahap (2024) yang meneliti tanggapan masyarakat terhadap konten serupa di Instagram. Keduanya menunjukkan bahwa komentar digital dapat menjadi sumber informasi sosial yang penting dan layak dikaji secara ilmiah.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari dua video TikTok populer bertema judi online yang memiliki lebih dari 4,6 juta penayangan dan sedikitnya 4000 komentar aktif. Pengumpulan data dilakukan pada April-Mei 2025. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih konten yang menampilkan narasi eksplisit terkait pengalaman, sikap, atau pembenaran terhadap praktik judi daring. Komentar dipilih sebagai unit analisis dengan mempertimbangkan kejelasan semantik, relevansi tema, serta intensitas keterlibatan pengguna. Proses ini mengadaptasi pendekatan Firmansyah (2024), yang memetakan persepsi publik berdasarkan pola interaksi dan isi komentar terkait kampanye anti-judi.

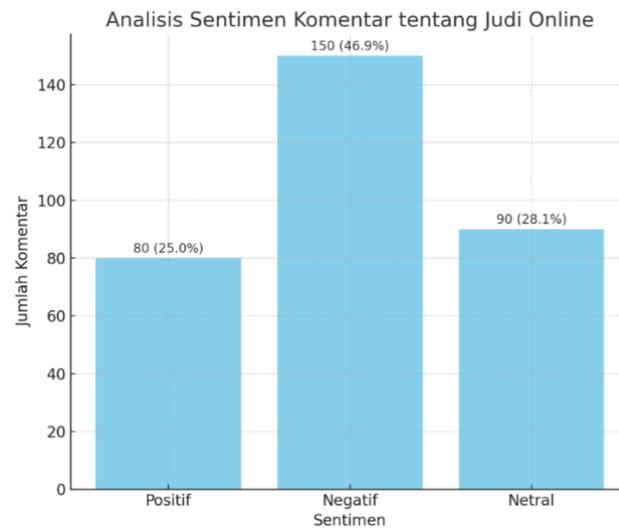
Analisis data dilakukan dengan pendekatan tematik Braun & Clarke, (2006) melalui proses open coding untuk menandai narasi penting, axial coding untuk menyusun kategori tematik, dan interpretative coding untuk menarik makna kultural dan sosial dari pola narasi yang ditemukan. Validasi dilakukan dengan triangulasi metode (komentar, konteks video, dan dokumentasi visual), serta peer debriefing untuk menguji konsistensi interpretasi antarpeleliti. Model ini sejalan dengan studi Pangestu & Harahap, (2024) yang menekankan pentingnya pembacaan narasi digital sebagai ekspresi sosial dan refleksi terhadap norma kolektif masyarakat daring.

3. RESULTS AND DISCUSSIONS

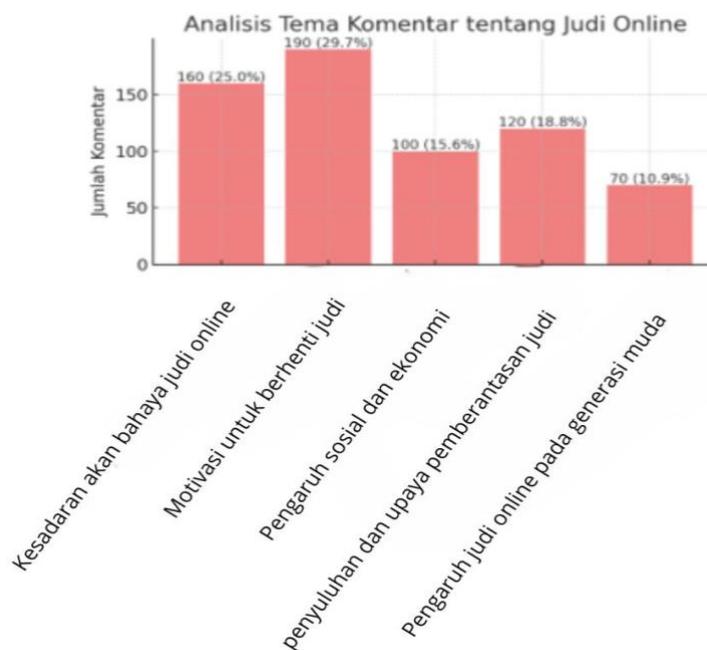
Penelitian ini menganalisis 1.163 komentar dari dua konten TikTok populer yang membahas judi online di Indonesia. Hasil pengolahan data menunjukkan tiga kecenderungan utama dalam dimensi sentimen, yaitu negatif (50,3%), positif (26,5%), dan netral (23,2%). Kategori sentimen negatif umumnya diungkapkan dalam bentuk narasi penyesalan, pengakuan kecanduan, kerugian ekonomi, dan efek psikologis seperti stres dan rasa bersalah. Narasi-narasi ini sering kali dilontarkan secara emosional, seperti “jangan pernah coba-coba, gue kehilangan semua karena slot,” atau “sampai sekarang masih ngutang buat bayar

kekalahan judi.” Hal ini memperlihatkan adanya beban psikososial yang sangat kuat yang dirasakan oleh para pelaku.

Gambar 1. Analisis Sentimen Komentar tentang Judi online



Berdasarkan sentimen positif muncul dari narasi pemulihan dan resistensi. Banyak komentar menyampaikan keberhasilan berhenti berjudi, perjuangan melawan kecanduan, serta ajakan untuk saling mendukung. Contoh komentar seperti “gue udah tiga bulan berhenti dan hidup gue lebih tenang sekarang” atau “jangan malu minta bantuan kalau kecanduan” menjadi indikasi kuat bahwa terdapat komunitas yang saling memperkuat untuk keluar dari jerat judi online. Sedangkan sentimen netral cenderung berupa deskripsi naratif atau observasi, seperti “banyak banget anak muda sekarang main slot” atau “iklan slot makin gila tiap hari,” yang memperlihatkan persepsi pasif tapi tetap reflektif terhadap fenomena tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial bukan hanya menjadi arena penyebaran promosi judi, tetapi juga ruang bagi ekspresi kritik, refleksi, dan kesadaran kolektif.

Gambar 2. Analisis Tema Komentar tentang Judi Online

Berdasarkan sisi tematik, terdapat lima tema utama yang berhasil diidentifikasi (1) motivasi untuk berhenti berjudi (29,7%), (2) kesadaran akan bahaya judi online (25%), (3) dampak sosial dan ekonomi (18,8%), (4) ajakan penyuluhan dan pemberantasan (15,6%), dan (5) pengaruh judi terhadap generasi muda (10,9%). Tema pertama menunjukkan bahwa sebagian besar komentar berasal dari individu yang menyuarakan keinginan untuk berubah atau sedang menjalani proses pemulihan. Kalimat seperti “gue udah capek main beginian, hidup gue berantakan” atau “setelah kalah terus, saya sadar dan berhenti total” mencerminkan dinamika psikososial yang kompleks dalam pengalaman berjudi. Kalimat tersebut tidak sekadar ungkapan emosional sesaat, melainkan menandakan adanya fase reflektif dari pelaku yang mengalami disonansi kognitif antara kesenangan sesaat dan dampak destruktif yang mereka alami.

Keterangan seperti "capek" atau "berantakan" merujuk pada akumulasi beban psikologis seperti stres, kecemasan, rasa bersalah yang biasanya tidak diekspresikan secara terbuka di ruang sosial offline. Sementara pengakuan “berhenti total” menandakan adanya usaha rekonstruksi identitas, di mana individu ingin meninggalkan perilaku menyimpang dan membangun kembali kontrol atas hidupnya. Proses ini mencerminkan bahwa ruang digital bukan hanya tempat pelampiasan, tetapi juga menjadi wadah pengakuan, pertobatan, dan validasi sosial atas keinginan untuk berubah. Hal ini menunjukkan potensi platform media sosial sebagai ruang pemulihan kolektif berbasis pengalaman.

Tema kedua memperlihatkan adanya peningkatan kesadaran kolektif mengenai risiko berjudi online. Komentar seperti “judi online itu bukan hiburan, tapi perangkap” atau “slot itu cara setan buat nguras dompet” menunjukkan bahwa narasi kontra judi tidak lagi bersifat individual, melainkan mulai membentuk opini kolektif yang aktif menolak normalisasi perilaku menyimpang tersebut. Ekspresi semacam ini menandakan pergeseran persepsi publik dari sekadar memahami judi sebagai pilihan pribadi menjadi persoalan sosial yang berdampak

sistemik. Peningkatan kesadaran ini juga ditunjukkan melalui adanya komentar yang menyoroti strategi algoritma dan iklan digital sebagai instrumen yang secara halus namun agresif menjerat pengguna, terutama anak muda. Hal ini memperlihatkan bahwa pengguna tidak lagi pasif dalam menerima konten, tetapi mulai kritis terhadap cara kerja platform digital yang menyebarluaskan praktik devian melalui fitur rekomendasi dan iklan bersponsor. Mantan pelaku yang kini menjadi agen kontra narasi memiliki posisi penting dalam membentuk wacana baru yang lebih sadar teknologi dan bermuatan moral. Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya menjadi medium penyebaran deviansi, tetapi juga ruang pembentukan resistensi digital berbasis kesadaran kolektif dan literasi media.

Tema ketiga menyoroti dampak yang lebih luas dan sistemik dari praktik judi online, termasuk konflik keluarga, kehilangan pekerjaan, keterlibatan utang, dan tekanan sosial yang berkelanjutan. Komentar-komentar seperti “keluarga saya hampir cerai karena ini” atau “gaji habis buat top-up slot, anak jadi korban” menggambarkan bahwa konsekuensi dari perilaku berjudi tidak berhenti pada pelaku semata, tetapi turut merambat ke unit sosial terdekat khususnya keluarga. Ini menunjukkan bahwa judi online menjadi pemicu disfungsi rumah tangga, memicu ketidakstabilan ekonomi domestik, serta berpotensi merusak tatanan emosional dan pengasuhan anak. Selain itu, komentar yang menyebutkan upaya menyembunyikan aktivitas berjudi dari pasangan atau orang tua menegaskan adanya beban psikologis berupa rasa malu, bersalah, dan ketakutan akan stigma. Gejala ini memperlihatkan bagaimana judi online menciptakan keterasingan sosial, di mana pelaku merasa terperangkap dalam kebiasaan destruktif namun tidak memiliki ruang aman untuk terbuka atau meminta bantuan. Dalam konteks ini, kerahasiaan dan isolasi menjadi indikator kuat dari rusaknya relasi interpersonal, serta membentuk siklus deviansi yang sulit dihentikan tanpa intervensi eksternal. Temuan ini menegaskan bahwa dampak judi online harus dipahami dalam kerangka sosial yang lebih luas, melibatkan aspek relasional, ekonomi, dan psikososial secara simultan.

Tema keempat berkaitan dengan munculnya partisipasi aktif dari pengguna dalam mendorong penyuluhan digital dan pelaporan terhadap akun yang mempromosikan praktik judi online. Komentar seperti “laporkan aja akun-akun yang ngiklanin slot” dan “harusnya pemerintah serius” bukan sekadar keluhan, tetapi mencerminkan adanya kesadaran akan perlunya keterlibatan masyarakat dalam pengawasan ruang digital. Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa sebagian netizen tidak lagi bersikap pasif, melainkan mulai mengambil peran sebagai aktor sosial yang berupaya menjaga ekosistem digital tetap sehat dan bebas dari konten menyimpang. Selain bentuk pelaporan, ditemukan pula komentar-komentar yang mengandung gagasan konstruktif, seperti pentingnya kampanye anti-judi berbasis komunitas, integrasi edukasi digital dalam kurikulum sekolah, hingga desakan untuk meregulasi algoritma platform yang dinilai turut memperkuat visibilitas konten judi. Narasi ini menandakan bahwa publik, khususnya generasi muda, mulai memahami pentingnya peran regulasi digital dan literasi kritis dalam membangun ketahanan sosial terhadap bahaya deviansi daring. Dengan demikian, komentar-komentar tersebut dapat dipahami sebagai bentuk resistensi kolektif dan embrio gerakan sosial digital yang menolak normalisasi perjudian dalam budaya media baru.

Tema kelima menyoroti keprihatinan yang mendalam terhadap keterpaparan generasi muda terutama pelajar dan mahasiswa terhadap konten promosi judi yang disampaikan melalui figur-figur publik seperti influencer. Komentar seperti “anak SMP udah ngerti top-up slot” atau “influencer malah ngajarin judi” menegaskan bahwa anak-anak dan remaja tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat aktif dan terpapar secara dini terhadap praktik perjudian digital. Hal ini menunjukkan bahwa algoritma media sosial yang tidak terfilter dengan baik telah memungkinkan konten berisiko tinggi menjangkau kelompok usia yang paling rentan terhadap pengaruh eksternal. Kekhawatiran ini tidak hanya datang dari sesama pengguna, tetapi juga dari orang tua dan pendidik yang menyampaikan langsung dampak perubahan perilaku yang mereka amati. Misalnya, beberapa guru mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih tertutup, gelisah, atau bahkan mengalami penurunan performa belajar setelah intens mengakses konten judi online. Keadaan ini memperkuat argumen dalam pendahuluan bahwa media sosial telah menjadi saluran penetrasi budaya judi yang sangat efektif bukan hanya karena kemudahan akses, tetapi juga karena tidak adanya pengawasan algoritmik yang ketat serta lemahnya regulasi terhadap konten promosi yang menyaru sebagai hiburan. Ini menandakan urgensi untuk membangun sistem pengawasan konten yang lebih kuat dan edukasi digital sejak usia dini sebagai bagian dari perlindungan generasi muda dari pengaruh devian berbasis teknologi.

Hasil ini selaras dengan penelitian Pratama & Erianjoni (2022) serta Arrafif & Wiguna. (2023), yang menunjukkan bahwa pelaku membangun justifikasi sosial terhadap aktivitas berjudi melalui narasi adaptif dan pembenaran emosional. Namun, dari data ini juga muncul gejala pergeseran makna, di mana judi online tidak lagi semata dianggap hiburan, tetapi sebagai ancaman yang merusak struktur sosial, finansial, dan psikologis individu. Fenomena ini diperkuat oleh kajian Syakira et al. (2024) yang menyoroti bagaimana konsumerisme judi online menciptakan beban mental dan stigma sosial yang memaparkan adanya komunitas devian yang saling mengajarkan teknik pencucian uang dan operasi ilegal.

Rizantha et al. (2024) menambahkan bahwa di kalangan mahasiswa, tren judi online juga dipicu oleh tantangan finansial dan tekanan akademis. Sementara Fathor et al. (2023) menyoroti agresivitas iklan judi digital yang menargetkan Generasi Z melalui influencer dan algoritma platform. Fenomena yang sama ditemukan pula oleh Kahfi. (2025) menunjukkan bagaimana permainan digital seperti gacha menyamakan praktik judi dengan kemasan hiburan, memicu kecanduan pada kalangan muda. Ghifari et al. (2022) dengan pendekatan studi kasus juga menegaskan bahwa interaksi teman sebaya dan kemudahan teknologi memicu pola perilaku menyimpang yang cepat menyebar.

Dari sisi regulasi, Amalia et al. (2025) menunjukkan bahwa iklan judi online di media sosial sering lolos dari sanksi hukum karena batas penegakan yang lemah dan ruang lintas yurisdiksi yang kompleks. Zulfikar et al. (2024) menyimpulkan bahwa dampak sosial, ekonomi, dan psikologis dari judi online belum tertangani secara menyeluruh karena pendekatan hukum masih terbatas dan intervensi praktis belum menyentuh akar nilai lokal. Temuan-temuan ini menegaskan urgensi pendekatan fenomenologis untuk mengungkap pengalaman subjektif dan narasi resistensi yang muncul organik di media sosial, serta menjadikan komentar publik di platform digital sebagai arena kontestasi makna antara normalisasi dan penolakan terhadap praktik judi online.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial, khususnya TikTok, telah menjadi ruang penting bagi ekspresi sosial terkait fenomena judi online. Dari analisis terhadap 1.163 komentar pengguna, ditemukan lima tema utama yaitu motivasi berhenti berjudi, kesadaran bahaya, dampak sosial-ekonomi, ajakan pelaporan, serta keprihatinan terhadap keterpaparan generasi muda. Komentar-komentar tersebut mencerminkan krisis nilai, tekanan emosional, dan munculnya kesadaran kolektif masyarakat terhadap dampak negatif praktik ini. Narasi resistensi seperti ajakan melapor dan kampanye edukatif menunjukkan tumbuhnya modal sosial dan kesadaran digital yang dapat menjadi basis intervensi sosial yang lebih partisipatif.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar kebijakan literasi digital tidak hanya bersifat represif, tetapi juga melibatkan pendekatan edukatif dan kolaboratif berbasis komunitas. Pemerintah, lembaga pendidikan, dan platform digital perlu bekerja sama dalam merumuskan regulasi konten serta program literasi digital bagi generasi muda. Secara teoretis, penelitian ini memperluas wacana sosiologi devian digital dengan menjadikan komentar publik sebagai teks sosial yang bernilai ilmiah. Secara praktis, hasil ini dapat digunakan sebagai dasar kebijakan publik yang lebih kontekstual dan berakar pada pengalaman sosial masyarakat digital.

7. REFERENCES

- Abdilah, M. A., Aprilina, V., & Al-Ramadhan, M. F. (2025). Penyuluhan Akan Bahaya Judi Online Pada Masyarakat Desa Ridogalih. *An-Nizam*, 3(3), 280–288. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v3i3.10434>
- Amalia, D., Toteles, A., & .Bangas, K. D. (2025). A Criminal Law Review of Social Media Advertisements Leading to Gambling and Illegal Activities in Indonesia. *Journal of Law, Politic and Humanities*, 5(4), 3002–3011. <https://doi.org/10.38035/jlph.v5i4.1713>
- Andri, R., Normalina, R., & Suci, R. (n.d.). Law Enforcement in Eradicating the Crime of Online Gambling (Slot Gambling) in Taluk Kuantan City. *Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.X. No.X (XXXXX 20XX) Tema/Edisi, X*, 1–15.
- Arrafif, A. I., & Wiguna, F. A. (2023). Phenomenological Analysis of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 8(1), 82. <https://doi.org/10.17977/um021v8i1p82-95>
- Aziz, A. (2024). The Phenomenon of Divorce is Caused by Online Gambling in East Jakarta. *Al-Madinah: Journal of Islamic Civilization*, 1(2), 197–210. <https://doi.org/10.70901/2brpvm36>
- Azka Syakira, N., Fathma Ramadhahana, N., Devi Anggita, N., Tsaqifa, T., & Naila Husna, R. (2024). Dampak Konsumerisme Berupa Judi Online di Indonesia: Perspektif Ekonomi,

Sosial, dan Mental. *Jurnal Interaktif*, 16(2), 73–79.
<https://doi.org/10.21776/ub.interaktif.2024.016.02.3>

Fadillah Utami, Siti Patimah, Adenan Adenan, & Darwis Mustakim. (2025). Judi Online : Faktor Pemicu Perceraian Dalam Keluarga Modern. *Hidayah : Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah*, 2(1), 14–22. <https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i1.759>

Fathurohman Nawawi, A., & Yuliana, N. (2024). Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 4(1), 24–37.

Firmasnya, F. N. F. (2024). Analisis Sentimen dan Jaringan Sosial pada Komen Video “Youtube Tangan Kotor Influencer” dalam Judi Online Milik Ferri Irwandi. *Soedirman Accounting, Auditing And Public Sector (SAAP)*, 3(1), 1–10.

Java, W. (2022). JPIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 31(1), 25–40. <https://doi.org/10.17509/jpis.v31i1.46257>

Kahfi, I. (2025). *Mengatasi Penyimpangan Perilaku Sosial Remaja*. 4(1), 9–38.

Khresna Adityo Fathor, Fauzan Putra Gani, & Mohamad Zein Saleh. (2023). Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia. *OPTIMAL Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 4(1), 184–189. <https://doi.org/10.55606/optimal.v4i1.2629>

Makarin, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>

Pangestu, A. D., & Harahap, L. S. (2024). Analisis Sentimen Terkait Judi Online di Media Sosial Instagram Menggunakan Naïve Bayes. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 556–561. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4798>

Pratama, Y. Y., & Erianjoni, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Urnal Kajian Sosiologi Dan Pendidikan*, 5, 136–143.
<http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/606/289>

Riza Zulfikar, Ciavi Adinda Giantri Katim, Diliya Mariam Rinjani, Ganjar Turesna, Muhamad Rafly, Sonny Juliyansyah Saputra, & Nurul Fallah Kurniawan. (2024). Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi Online Dan Pinjaman Online Dalam Upaya Penegakan Dan Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat Desa Banyusari. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 227–236.
<https://journal.lps2h.com/academica/article/view/146>

Rizantha, A. S., Cahyani, G. D., & Ayu, M. S. (2024). The Phenomenon Of Online Gambling Among University Students, Between Trends And Financial Challenges. *AR-RASYID : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 42–48.
<https://doi.org/10.30596/arrasyid.v4i2.21703>

- Salma, A. F., Barokah, L. H. N., & Bagas, M. K. (2025). Masyarakat dan Judi Online : Menemukan Keseimbangan Melalui Kegiatan Positif. *Jurnal Pengabdian Olahraga Indonesia*, 1(1), 23–29.
- Abdilah, M. A., Aprilina, V., & Al-Ramadhan, M. F. (2025). Penyuluhan Akan Bahaya Judi Online Pada Masyarakat Desa Ridogalih. *An-Nizam*, 3(3), 280–288. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v3i3.10434>
- Andri, R., Normalina, R., & Suci, R. (n.d.). Law Enforcement in Eradicating the Crime of Online Gambling (Slot Gambling) in Taluk Kuantan City. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, Vol. X, No. X, 1–15.
- Arrafif, A. I., & Wiguna, F. A. (2023). Phenomenological Analysis of the Rising Online Gambling Among Students in Kediri. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 8(1), 82–95. <https://doi.org/10.17977/um021v8i1p82-95>
- Aziz, A. (2024). The Phenomenon of Divorce Caused by Online Gambling in East Jakarta. *Al-Madinah: Journal of Islamic Civilization*, 1(2), 197–210. <https://doi.org/10.70901/2brpvm36>
- Firmasnyah, F. N. F. (2024). Analisis Sentimen dan Jaringan Sosial pada Komen Video “Youtube Tangan Kotor Influencer” dalam Judi Online Milik Ferri Irwandi. *SAAP*, 3(1), 1–10.
- Makarin, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Pangestu, A. D., & Harahap, L. S. (2024). Analisis Sentimen Terkait Judi Online di Media Sosial Instagram Menggunakan Naïve Bayes. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 556–561. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4798>
- Pratama, Y. Y., & Erianjoni. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5, 136–143. <http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/606/289>
- Utami, F., Patimah, S., Adenan, A., & Mustakim, D. (2025). Judi Online: Faktor Pemicu Perceraian dalam Keluarga Modern. *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam dan Hukum Syariah*, 2(1), 14–22. <https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i1.759>