

FENOMENA KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA DALAM PERMAINAN
JUDI ONLINE

*PHENOMENON OF STUDENT INTERPERSONAL COMMUNICATION IN ONLINE
GAMBLING GAMES*

Agus Setyawan¹, Maya Sekar Wangi², Andri Astuti Itasari³.

Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Slamet Riyadi

Agus Setyawan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak judi online terhadap hubungan sosial mahasiswa. Judi online telah menjadi fenomena global yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan sosial di kalangan mahasiswa. Studi ini menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data dari mahasiswa yang terlibat dalam judi online, serta wawancara mendalam untuk memahami dampak sosial yang mereka alami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online dapat mengakibatkan penurunan kualitas hubungan interpersonal, isolasi sosial, dan stres emosional. Faktor-faktor seperti kurangnya dukungan sosial dan pengaruh lingkungan juga memperburuk dampak tersebut. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar institusi pendidikan meningkatkan kesadaran melalui seminar dan program edukasi, menyediakan layanan konseling, memperketat pengawasan akses judi online, dan mempromosikan kegiatan positif sebagai alternatif hiburan. Upaya ini diharapkan dapat mengurangi dampak negatif judi online dan memperbaiki kualitas hubungan sosial mahasiswa.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Dampak Judi, Hubungan Sosial, Mahasiswa

ABSTRACT

This study aims to explore the impact of online gambling on social relationships among university students. Online gambling has become a global phenomenon affecting various aspects of life, including social relationships among students. The study employs a survey method to collect data from students involved in online gambling, along with in-depth interviews to understand the social impacts they experience. The findings indicate that online

gambling can lead to a decline in the quality of interpersonal relationships, social isolation, and emotional stress. Factors such as lack of social support and environmental influences exacerbate these effects. Based on these findings, it is recommended that educational institutions enhance awareness through seminars and educational programs, provide counseling services, tighten regulation of online gambling access, and promote positive activities as alternative forms of entertainment. These measures are expected to mitigate the negative impacts of online gambling and improve the quality of social relationships among students.

Keywords: Interpersonal Communication, Impact of Gambling, Social Relations, College Students

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku komunikasi dalam sebuah kelompok adalah suatu tindakan dalam berkomunikasi, setiap tindakan komunikasi meliputi pesan verbal dan pesan non verbal, yang dimaksud dengan pesan verbal adalah komunikasi yang menggunakan sebuah jenis simbol dan menggunakan satu kata atau lebih. Oleh karena itu komunikasi verbal adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar agar dapat melakukan hubungan dengan orang lain secara lisan dengan menggunakan bahasa. Kemajuan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di zaman sekarang telah membawa dampak dan perubahan pada kualitas hidup manusia,

Saat ini perkembangan teknologi di Indonesia tidak diragukan lagi, bisa dikatakan saat ini manusia tidak bisa hidup tanpa adanya teknologi dan sangat bergantung kepada teknologi. Akan tetapi perkembangan teknologi tidak selamanya mempunyai dampak positif bagi manusia terutama di kalangan mahasiswa, perkembangan teknologi juga dapat menciptakan dampak negatif berupa kejahatan seperti judi online. Dampak negatif judi online mempengaruhi nilai-nilai sosial mahasiswa, dampak yang ditimbulkan dari judi online dapat mengakibatkan kerugian perekonomian keluarga, mengganggu pendidikan mahasiswa, kehilangan kreativitas, dan dapat menimbulkan efek buruk bagi masyarakat sekitar.

Judi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah permainan yang dilakukan oleh pemain yang didalam permainan tersebut terdapat taruhan menggunakan uang,

berdasarkan pengertian tersebut permainan yang didalamnya terdapat taruhan uang bisa disebut dengan judi. Perjudian menurut Kartini Kartono adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa, permainan pertandingan, dan perlombaan.

Judi Online adalah bentuk perjudian yang dibuat versi di digitalnya, dan skema permainan nya hampir sama dengan permainan judi yang terdahulu. Untuk sekarang di Indonesia sangat populer dengan empat permainan Judi Online yaitu:

1. Poker Online : Poker Online adalah permainan judi kartu yang menggunakan strategi atau keterampilan.
2. Perjudian Sepak Bola: Judi Sepak Bola adalah sebuah permainan judi yang skema permainan nya hanya menebak siapa tim yang bakal menang di dalam situs tersebut dan ada juga skema permainan yang menebak skor akhir pertandingan sepak bola.
3. Togel Online : Togel Online adalah sebuah permainan dengan skema pemain togel membeli sebuah angka yang dipertaruhkan oleh penyedia Togel Online yang nantinya bakal di undi.
4. Casino Online : Casino Online adalah permainan judi online yang didalamnya berisi berbagai macam permainan, salah satunya adalah Judi Slot online adapun juga Pragmatic Play. Selain itu dampak yang ditimbulkan dari permainan judi online ialah mengakibatkan mahasiswa kehilangan uangnya, dan berpotensi melakukan tindak kejahatan seperti pencurian, pencopetan, penipuan, dan lebih parahnya akan timbul pikiran untuk melakukan Tindakan korupsi apabila mahasiswa mengikuti suatu lembaga atau organisasi, hal ini dilakukan mahasiswa agar tetap bisa bermain judi online.

Dengan adanya permainan judi online sudah menjadi hal biasa dikalangan mahasiswa. Mahasiswa melakukan permainan judi online hanya untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, sehingga sudah menjadi hal sangat lumrah di kalangan mahasiswa khususnya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dihasilkan dengan menggunakan informasi latar belakang yang telah dijabarkan menjadi, Bagaimana Pengaruh Judi Online dikalangan Mahasiswa terhadap Komunikasi Interpersonal?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh Judi Online dikalangan Mahasiswa terhadap Komunikasi Interpersonal?

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan tipe penelitian yang menggambarkan atau menjabarkan mengenai suatu objek penelitian berdasarkan karakteristik yang dimiliki. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menjelaskan dan mengulik fenomena secara detail melalui pengumpulan data. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti maka tidak perlu mencari sampling lainnya (Rahmat Kriyantono dalam Irwan Syah ,2020). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang langsung kelapangan dengan bebas mengamati, menjelajahi, dan menemukan wawasan atau pengetahuan.

Menurut Sugiyono (2020:9) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran, menguraikan dan menafsirkan keadaan yang ada terkait Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Judi Online.

Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang “Fenomena judi online yang berdampak pada komunikasi interpersonal dan kualitas hidup mahasiswa”.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deksripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap. Pada

penelitian kualitatif deskriptif ini juga bersifat menggambarkan dan memahami adanya peristiwa dalam kehidupan bermasyarakat yang dianggap sebuah penyimpangan sosial sehingga penelitian ini mampu mengkaji mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi dalam masyarakat.

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Komunikasi

Pengertian komunikasi adalah aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat dengan proses menyampaikan pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak yang lain sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat diterima. Selain itu komunikasi dapat dilakukan secara verbal dan non verbal, menurut Thomas M Scheidel komunikasi adalah proses berkomunikasi yang dilakukan oleh manusia untuk menyatakan dan mendukung identitas diri mereka dan untuk membangun interaksi sosial dengan orang-orang disekeliling serta mempengaruhi orang lain agar berfikir merasa, ataupun bertindak seperti apa yang diharapkan.

Berdasarkan definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan ataupun pesan dari satu tempat ketempat lain dengan tujuan untuk menjalin komunikasi dengan baik. Komunikasi itu suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang yang dapat mengatur lingkungannya, membangun hubungan antara sesama manusia, melalui pertukaran informasi.

2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2010: 81). Implikasi teori komunikasi interpersonal dalam mengatasi tantangan ini menjadi kunci untuk memahami dan meningkatkan hubungan sosial yang bermakna dalam konteks teknologi modern (Flew, 2020)

Suranto (2014) menyatakan bahwa unsur-unsur komunikasi interpersonal adalah:

a. Sumber/komunikator mereka adalah individu yang merasa terdorong untuk berbagi perasaan dan pengetahuan terdalamnya dengan orang lain, yang merupakan

kebutuhan akan komunikasi. Dorongan ini bisa berupa apa saja, mulai dari kebutuhan untuk diterima oleh orang lain hingga kebutuhan untuk membentuk opini dan tindakan mereka. Orang yang mengembangkan, merumuskan, dan mengkomunikasikan pesan dalam konteks komunikasi interpersonal disebut komunikator.

b. Encoding encoding adalah proses internal komunikator dalam mengkonstruksi pesan dengan memilih simbol-simbol verbal dan nonverbal, mengaturnya menurut aturan tata bahasa, dan menyesuaikannya dengan preferensi komunikasi.

c. Pesan adalah apa yang terjadi setelah encoding. Pesan adalah kumpulan simbol-simbol verbal, nonverbal, atau keduanya yang bersamasama mengungkapkan kondisi khusus komunikator dan dimaksudkan untuk dipahami oleh penerimanya. Pesan adalah komponen penting dari operasi komunikasi. Komunikator menyampaikan pesan agar komunikasi dapat diterima dan memahaminya.

d. Saluran Ini adalah cara nyata untuk menghubungkan individu satu sama lain atau mengirim pesan dari satu orang ke orang lain. Dalam komunikasi antarpribadi, satu-satunya alasan penggunaan saluran atau media adalah ketika keadaan menghalangi percakapan tatap muka.

e. Penerima/ komunikasi adalah orang yang mampu memahami, menerima, serta menafsirkan sinyal. Penerima berperan aktif dalam komunikasi interpersonal; selain menerima pesannya, dia menafsirkannya dan memberikan komentar. Seorang komunikator dapat menilai keefektifan upaya komunikasinya dengan mengumpulkan umpan balik dari komunikasi. Umpan balik ini memungkinkan mereka untuk memastikan apakah komunikasi dan komunikator dapat bersamasama memahami makna pesan.

f. Decoding Penerima terlibat dalam decoding internal. Penerima mendapatkan beberapa jenis data dalam bentuk "mentah" melalui indranya; data ini berbentuk kata-kata dan simbol yang perlu diterjemahkan menjadi pengalaman yang bermakna. bertahap dimulai dengan proses sensasi, atau bagaimana indra menerima rangsangan.

g. Respon Artinya, metode yang dipilih penerima untuk membalas komunikasi. Tanggapan positif, netral, atau negatif semuanya mungkin terjadi. reaksi yang menguntungkan jika memenuhi tujuan komunikator. Reaksi yang bersifat netral tidak mengancam atau menolak maksud komunikator. Jika jawabannya tidak sesuai dengan harapan komunikator, maka dianggap reaksi negatif.

h. Gangguan (noise) Penting untuk mengidentifikasi dan menilai noise dan hambatan karena keduanya berbeda. Setiap bagian dari sistem komunikasi mungkin mengalami noise. Setiap noise atau gangguan dalam transmisi dan penerimaan sinyal, baik fisik maupun psikologis, disebut sebagai noise.

i. Konteks komunikasi Setidaknya tiga dimensi ruang, waktu, dan nilai hadir dalam lingkungan komunikasi apa pun. Konteks ruang menggambarkan lingkungan aktual dan nyata, misalnya ruangan, halaman, dan jalan, di mana komunikasi terjadi. Konteks waktu adalah jangka waktu terjadinya komunikasi, misalnya pagi, siang, sore, atau malam hari.

Tujuan Komunikasi Interpersonal itu dari beberapa pembahasan yang menyatakan pernyataan mengenai komunikasi interpersonal itu sendiri ada 6 (Enam) tujuan komunikasi interpersonal menurut Riswandi (2009: 87), berikut tujuan tersebut:

1. Menenal diri sendiri dan orang lain.
2. Mengetahui dunia luar.
3. Menciptakan hubungan menjadi lebih bermakna.
4. Mengubah sikap dan perilaku.
5. Bermain dan mencari hiburan.
6. Membantu.

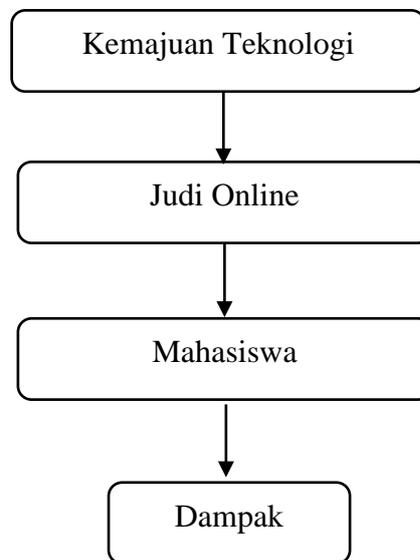
B. Penelitian Terdahulu

1. Zulrahman Rasyid (2017) dari Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta melakukan penelitian berjudul "Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta". Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku mahasiswa Yogyakarta yang masih terlibat dalam judi online, yang seharusnya dihindari karena dampak negatifnya terhadap aspek sosial dan akademis. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mencari solusi atau langkah pencegahan agar mahasiswa tidak terus melakukan kegiatan tersebut dan agar praktik ini tidak menyebar lebih luas di kalangan lain.
2. Entol Ahmad Ichwan Jamiel (2022) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta menyusun penelitian berjudul "Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja". Penelitian ini fokus pada perilaku judi online di kalangan remaja di

Padeglang, Banten, di mana mereka menggunakan judi online sebagai pengisi waktu luang atau bahkan sebagai sumber pendapatan tambahan melalui kemenangan dalam taruhan. Sayangnya, remaja di Padeglang kurang menyadari dampak buruk dari judi online, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, yang dapat merugikan mereka secara akademis dan ekonomi.

3. Vanda Affan (2023) dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto melakukan penelitian berjudul "Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer Yang Mengiklankan Judi Online". Dalam studi ini, Vanda menyoroti peran promosi judi online. Promosi merupakan upaya untuk menyebarluaskan informasi mengenai produk guna menarik minat masyarakat sebagai konsumen. Penelitian ini menjelaskan pentingnya agen judi online yang memanfaatkan influencer untuk mempromosikan situs mereka dengan imbalan yang besar setiap bulan. Strategi yang digunakan termasuk memberikan bonus bagi anggota baru yang mendaftar, dengan berbagai jenis bonus seperti bonus deposit dan cashback.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka berfikir

Kerangka berpikir yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah mengenai judi online di kalangan mahasiswa Surakarta. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi, terutama dalam bidang komunikasi dan informasi, telah berlangsung dengan sangat cepat, menjangkau hampir semua aspek kehidupan. Kemajuan teknologi ini telah

membantu masyarakat dalam menjalani aktivitas sehari-hari, terutama dalam komunikasi, di mana penemuan internet memberikan dampak besar. Namun, di balik manfaat positif yang ditawarkan, internet juga membawa dampak negatif yang sulit dihindari. Salah satu dampak buruk tersebut adalah munculnya permainan judi online yang berasal dari berbagai situs web yang dipromosikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Dampak Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Dalam Permainan Judi Online

Komunikasi interpersonal berperan krusial dalam kehidupan mahasiswa, dan dampaknya menjadi semakin signifikan dalam konteks fenomena perjudian online yang tengah berkembang pesat. Penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang terjadi dalam lingkungan sosial mahasiswa dapat mempengaruhi keterlibatan mereka dalam judi online, sebuah fenomena yang telah meresap ke dalam kampus dan mempengaruhi banyak mahasiswa. Perjudian online yang kian berkembang di kalangan mahasiswa dapat berdampak besar pada komunikasi interpersonal mereka. Fenomena ini tidak hanya menambah tekanan mental bagi mahasiswa, tetapi juga mengubah cara mereka berinteraksi dengan teman, keluarga, dan masyarakat secara umum. Beberapa dampak yang muncul meliputi isolasi sosial, konflik dalam hubungan, penurunan kualitas komunikasi, serta berkurangnya keterlibatan dalam aktivitas sosial dan hubungan keluarga.

1. Isolasi Sosial

Salah satu dampak utama dari keterlibatan mahasiswa dalam judi online adalah isolasi sosial. Mahasiswa yang sering berjudi online cenderung menghabiskan waktu mereka di depan layar komputer atau ponsel, yang mengurangi kesempatan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman dan keluarga

2. Konflik dan Ketegangan dalam Hubungan

Keterlibatan dalam judi online sering kali menimbulkan konflik dan ketegangan dalam hubungan interpersonal. Teman dan keluarga mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online mungkin merasa cemas atau marah terhadap kebiasaan tersebut. Misalnya, mahasiswa yang mengalami kerugian besar akibat perjudian mungkin terlibat dalam perselisihan dengan anggota keluarga mengenai penggunaan uang atau meminjam uang tanpa izin. Ketidakstabilan keuangan dan emosional akibat perjudian online dapat memicu pertengkaran dan ketegangan dalam hubungan.

3. Penurunan Kualitas Komunikasi

Mahasiswa yang terlibat dalam judi online sering mengalami penurunan kualitas komunikasi dalam hubungan mereka. Fokus yang berlebihan pada perjudian dapat mengalihkan perhatian mereka dari interaksi yang bermakna dengan orang lain. Mereka mungkin menjadi kurang responsif dalam percakapan, tidak mendengarkan dengan baik, atau terlibat dalam percakapan yang tidak relevan. Penurunan kualitas komunikasi ini dapat menyebabkan hubungan menjadi kurang memuaskan dan mengurangi kedekatan emosional antara mahasiswa dan orang-orang di sekitar mereka.

4. Dampak pada Keterlibatan dalam Aktivitas Sosial

Mahasiswa yang terlibat dalam judi online mungkin mengalami penurunan dalam keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial dan komunitas. Mereka mungkin melewatkan pertemuan sosial, acara kampus, atau kegiatan bersama teman-teman karena mereka lebih memilih untuk berjudi. Ketidakaktifan dalam kegiatan sosial ini dapat mengurangi kesempatan untuk membangun hubungan yang sehat dan memperburuk isolasi sosial.

5. Pengaruh Terhadap Hubungan Keluarga

Keterlibatan dalam judi online dapat berdampak negatif pada hubungan keluarga mahasiswa. Ketika mahasiswa menghabiskan uang untuk berjudi atau terlibat dalam perilaku yang tidak bertanggung jawab, anggota keluarga mungkin merasa khawatir atau marah. Masalah keuangan yang timbul dari perjudian dapat menciptakan ketegangan dalam hubungan keluarga, memicu konflik, dan mempengaruhi dinamika keluarga secara keseluruhan.

6. Perubahan dalam Pola Interaksi

Perjudian online dapat menyebabkan perubahan dalam pola interaksi sosial mahasiswa. Mahasiswa mungkin mulai berinteraksi lebih sering dengan individu atau kelompok yang memiliki minat serupa dalam perjudian, yang dapat mengubah lingkungan sosial mereka. Perubahan ini dapat mengarah pada pembentukan kelompok sosial baru yang didasarkan pada perilaku perjudian, sementara mereka menjauh dari teman atau kelompok yang tidak mendukung aktivitas tersebut.

7. Dampak pada Kualitas Hubungan Emosional

Mahasiswa yang terlibat dalam judi online mungkin mengalami penurunan dalam kualitas hubungan emosional mereka. Perjudian sering kali menyebabkan

perasaan cemas dan frustrasi, yang dapat mempengaruhi cara mahasiswa berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Ketidakstabilan emosional yang disebabkan oleh perjudian dapat membuat mahasiswa menjadi lebih iritabel, mudah tersinggung, atau apatis dalam hubungan mereka. Ketika mahasiswa menghadapi kesulitan dalam mengelola emosi mereka, hal ini dapat mempengaruhi kualitas interaksi mereka dan mengurangi kedekatan emosional dengan orang-orang terdekat.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil Penelitian yang telah dilakukan Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena judi online di kalangan mahasiswa Surakarta berdampak signifikan pada komunikasi interpersonal mereka. Keterlibatan dalam judi online mengarah pada isolasi sosial, konflik dalam hubungan, serta penurunan kualitas komunikasi, yang berimbas negatif pada partisipasi dalam aktivitas sosial dan hubungan keluarga. Mahasiswa yang terlibat dalam judi online cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar, yang mengurangi interaksi langsung dan menyebabkan ketegangan dalam hubungan sosial. Akibatnya, hal ini berkontribusi pada penurunan kesehatan mental, isolasi emosional, dan konflik dalam hubungan interpersonal.

B. Saran

Untuk mengurangi dampak negatif judi online di kalangan mahasiswa, beberapa langkah perlu diambil. Pertama, penting untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang risiko dan dampak judi online melalui seminar, kampanye, dan program pendidikan yang informatif. Kedua, institusi pendidikan harus menyediakan layanan konseling dan dukungan psikologis bagi mahasiswa yang terpengaruh, agar mereka dapat mengatasi masalah dan memperbaiki kualitas hubungan sosial. Ketiga, pengawasan terhadap akses judi online perlu diperketat oleh pihak berwenang dan institusi pendidikan, dengan menerapkan langkah-langkah pencegahan untuk mengurangi paparan mahasiswa terhadap judi online. Terakhir, perlu diupayakan promosi keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas sosial dan kegiatan kampus yang positif sebagai alternatif hiburan yang sehat dan untuk memperkuat hubungan interpersonal mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Fazri, M. A., Putri, I. A., & Suhairi, S. (2022). Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 2(1), 46-58.
- Jamiel, E. A. I. (2022). *Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten)* (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2018). Kajian tentang efektivitas pesan dalam komunikasi. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 3(1), 90-95.
- Raja Burung. (n.d.). *Pengertian dan tips main judi poker online*. Medium. Retrieved August 3, 2024, from <https://medium.com/@rajaburung122/pengertian-dan-tips-main-judi-poker-online-13bd3d47cbf>
- Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Safetynet Asia. (n.d.). *Sejarah awal perjudian di dunia ternyata ada sejak 2300 SM*. Retrieved August 3, 2024, from <https://safetynet.asia/sejarah-awal-perjudian-di-dunia-ternyata-ada-sejak-2300-sm/#:~:text=Judi%20pertama%20kali%20muncul%20di,diperkirakan%20ada%20sejak%202300%20SM>
- Wijaya, H. (2020). *Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Affan, V., & Saefudin, Y. (2023). Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer Yang Mengiklankan Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid. Sus/2022/PN Tjk). *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 13-20.