

---

## THE PHENOMENON OF ONLINE GAMBLING ADDICTION IN SOCIETY: IDENTIFYING CAUSES AND ALTERNATIVE SOLUTIONS

**Nuzulunni'mah**

Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali  
Rahmatullah Tulungagung

Jl. Mayor Sujadi No.46 Kudus, Plosokandang, Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung,  
Jawa Timur 66221 Indonesia

[Nuzulunni'mah@uinsatu.ac.id](mailto:Nuzulunni'mah@uinsatu.ac.id)

### ABSTRACT

This study aims to describe the phenomenon of online gambling, which has become increasingly prevalent in both urban and rural communities. The research focuses on the issue of online gambling addiction in Ngantru-Tulungagung District. Additionally, it seeks to identify the factors contributing to online gambling addiction and propose alternative solutions to help individuals overcome it. The study employs a qualitative descriptive phenomenological approach to gain a deeper understanding of the phenomenon. Respondents included four individuals currently addicted to online gambling and four individuals who successfully quit within the past six months. Data were collected through observations and interviews with respondents and community members familiar with online gambling. The findings reveal that online gambling addiction has become widespread, affecting individuals across various age groups. Contributing factors include environmental influences, easy accessibility to online gambling platforms, emotional and psychological triggers, economic pressures, and situational factors. Alternative solutions include strengthening personal determination to quit, improving self-control, blocking gambling websites, avoiding toxic environments, shifting mindsets, and engaging in new hobbies and activities.

Keywords: Addiction, Online Gambling, Causes of Gambling, Alternative Gambling Solutions

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena tentang judi *online* yang saat ini sedang marak di lingkungan masyarakat baik di perkotaan maupun di pedesaan. Fenomena yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah fenomena kecanduan judi *online* di lingkungan Kecamatan Ngantru-Tulungagung. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi penyebab seseorang mengalami kecanduan judi *online* serta memberikan alternatif solusi mengatasi agar seseorang bisa terlepas dari judi *online*. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif fenomenologi deskriptif untuk memahami secara mendalam fenomena yang terjadi dan mengidentifikasinya. Responden dalam penelitian ini adalah 4 responden yang masih kecanduan judi *online* dan 4 responden yang sudah berhasil untuk melepaskan diri dari judi *online* dengan rentang waktu 6 bulan terakhir. Data dikumpulkan dengan observasi dan wawancara terhadap responden dan juga masyarakat yang mengenal judi *online*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena kecanduan judi *online* ini sudah sangat luas berkembang, tidak melihat batas usia semua mengenal dan sebagian juda menjadi pelaku judi *online*. Faktor yang menyebabkan kecanduan judi *online* ini dimulai dari faktor lingkungan, mudahnya aksesibilitas judi *online*, jadi siapapun bisa meng-akses dengan mudah, faktor emosional dan psikologis, faktor ekonomi dan juga faktor situasional. Sedangkan alternatif solusi untuk mengatasinya bisa dengan menguatkan tekad untuk berhenti dari judi *online*, meningkatkan kontrol diri, mem-blokir situs-situs judi *online*, menghindari lingkungan yang *toxic*, mengubah pola pikir dan mencari kesibukan dan hobi baru.

Keywords:, Kecanduan, Judi *Online*, Penyebab Judi, Alternatif solusi Judi

### INTRODUCTION

Kemajuan teknologi yang saat ini tengah dirasakan saat ini, memberikan dampak yang

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

signifikan terhadap kehidupan manusia. Fenomena dari dampak kemajuan teknologi ini akan terus berkembang, tidak hanya di kota-kota besar bahkan di seluruh pelosok negeri. Teknologi seakan-akan menjadi suatu kebutuhan pokok bagi manusia di era sekarang ini. Banyak hal yang bisa didapatkan dari media elektronik, misal *smartphone*, seperti informasi, hiburan, digunakan untuk menunjang pendidikan dan pekerjaan. Hal ini menjadikan kemajuan teknologi sangat membantu dinamika kehidupan manusia sehari-hari (Zaskia Putri, Yayang Furi, & Dinie Anggraeni, 2021).

Penggunaan teknologi di Indonesia semakin tahun mengalami peningkatan, hal ini berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2024. APJII merilis hasil survey pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. APJII juga mengumumkan bahwa angka ini akan terus meningkat setiap tahunnya secara signifikan (APJII Online, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi sudah sangat diminati oleh sebagian besar dari masyarakat Indonesia.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, pastinya akan mempengaruhi pola perilaku masyarakat yang akan terus melakukan penyesuaian dengan perkembangan zaman, tidak terkecuali perkembangan teknologi. Hal ini pasti juga memberikan dampak positif maupun negatif bagi masyarakat. Dampak positif dari perkembangan teknologi salah satunya adalah kemudahan untuk melakukan komunikasi, kemudahan dalam pekerjaan, menunjang pendidikan, kesehatan dan lain-lain. Meskipun dampak yang diberikan juga memberikan dampak untuk kemajuan pada setiap bidang sosial dan budaya, tetap saja kemajuan teknologi juga memberikan dampak negatif bagi masyarakat.

Dampak negatif dari kemajuan teknologi yang saat ini sering dicermati salah satunya adalah maraknya perjudian secara *online* yang sering kita kenal dengan istilah judi *online*. Judi *online* awalnya berkembang dari aplikasi game *online*, permainan yang bisa di-*download* melalui *smartphone* dan terkoneksi dengan internet. Dari awalnya yang hanya sebuah game atau permainan untuk hiburan dan mengisi waktu luang, saat ini berubah menjadi sebuah aplikasi permainan yang memberikan keuntungan bagi pengguna. Keuntungan yang didapatkan juga tergolong menggiurkan karena bisa berupa keuntungan materiil berupa uang. Namun keuntungan yang didapatkan bersifat *gambling* atau untung-untungan yang belum pasti bisa diprediksi, makanya diberi nama judi *online*. Perjudian merupakan sebuah aktivitas atau tindakan seseorang dan sekelompok orang yang memasang taruhan dalam permainan tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang besar (Lubis, 2015). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perjudian adalah bentuk permainan yang menggunakan taruhan bisa berupa uang dan barang, seperti permainan kartu dan dadu.

Fenomen judi *online* ini terus bertambah dari hari ke hari dan sampai saat ini kasus perjudian *online* belum juga diselesaikan. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh lembaga PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) ada sebanyak 3,2 juta masyarakat Indonesia yang bermain judi *online*. Dari jumlah tersebut hampir 80% menghabiskan Rp. 100.000 untuk bermain judi *online* setiap harinya (PPATK Online, 2024). Angka ini bisa saja terus meningkat jika tidak ada tindakan dari pemerintah untuk memberantas situs-situs judi *online* ini. Bahkan fenomena sekarang ini judi online tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, dari semua kalangan juga rentan terhadap aktivitas judi *online* termasuk anak-anak dan remaja. Berdasarkan data demografi yang dirilis oleh Deputi Kemenko PMK pada tanggal 26 Juli 2024 menunjukkan pemain judi *online* di usia anak-anak usia 10 tahun mencapai 2% dari total 80.000 pemain. Usia antara 10 – 20 tahun sebanyak 11% dengan angka kurang lebih 440.000 pemain, kemudian usia 21-30 tahun sebanyak 13% dengan angka 520.000 pemain, untuk usia 30-50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 pemain, dan usia diatas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 pemain (PPATK Online, 2024).

Dari data-data yang telah dirilis oleh lembaga APJII dan PPATK ini menunjukkan bahwa fenomena judi *online* sudah menyebar ke seluruh kalangan masyarakat di Indonesia, terlepas dari berapapun usianya mereka sudah bermain judi *online* ini. Permainan judi *online* memang perlu penanganan yang serius oleh pemerintah atau pihak kepolisian,

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

mengingat dampak yang dimunculkan dari bermain judi *online* ini sangat memprihatinkan. Menurut Dedy S. & Dany M.U (2023) dalam penelitiannya mendapatkan hasil dari dampak judi *online* ini adalah kesehatan dan psikologis yang terganggu, perubahan emosi yang tidak stabil, malas untuk menjalankan aktivitas sehari-hari yang mengakibatkan depresi berkepanjangan, rusaknya hubungan pernikahan dan sampai kepada melakukan tindakan kriminalitas seperti merampok, mencuri dan kekerasan.

Aktivitas bermain judi *online* ini juga termasuk dalam kejahatan di dunia maya atau kejahatan siber, karena dalam permainannya dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer ataupun *smartphone* yang terhubung dengan internet dan ini juga termasuk melanggar hukum tentang perjudian (Alifian F. Rizkita, 2023). Umumnya Aktivitas perjudian *online* bisa menyebabkan ketergantungan bagi pemain, karena dari hasil perjudian *online* yang menggiurkan ini, maka para pemain akan merasa tertantang dan terus mencoba sampai pada titik yang mereka inginkan. Namun, ketika hal ini tidak bisa dikendalikan secara emosional maka pemain pun juga akan melakukan taruhan yang lebih besar lagi dengan harapan mendapatkan *jackpot* yang lebih besar juga. Namun mereka kurang memawaspadai akan resiko jika taruhan semakin besar maka resiko jika kalah akan semakin besar pula. Awalnya, para pemain ini hanya coba-coba untuk memainkan karena pengaruh lingkungan, setelah mendapatkan kemenangan maka dorongan untuk mencoba lagi semakin kuat dan menjadi kecanduan (Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

Kecanduan menurut Lestari Ayu dan Sahat Saragih (2016) adalah perasaan yang kuat yang dimiliki individu terhadap suatu hal yang diinginkannya, sehingga individu tersebut akan sangat berusaha untuk memenuhi hal yang diinginkan tersebut. Misalnya kecanduan *game online*, kecanduan belanja, kecanduan narkoba dan lain-lain. Individu yang dikatakan sudah kecanduan adalah ketika individu tersebut tidak bisa mengontrol keinginan untuk mencari dan melakukan sesuatu, sehingga akan berdampak negatif bagi dirinya, baik fisik maupun psikis. Sedangkan menurut Nita Aprilia dkk (2023) kecanduan judi *online* adalah perasaan yang kuat dari seseorang untuk selalu bermain judi *online* hingga menguasai pikiran secara terus menerus dan tidak memberikan toleransi waktu, sosial dan material. Artinya mereka akan bermain judi *online* secara terus menerus tanpa melihat waktu, menurunnya interaksi sosial baik dengan teman, keluarga ataupun lingkungan sosial dan dengan sengaja menggunakan uang secara terus menerus untuk bermain judi *online* tanpa mempertimbangkannya.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu mengenai fenomena maupun dampak dari judi *online* dan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul fenomena kecanduan judi *online* di kalangan masyarakat dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebab dan alternatif solusi untuk mengatasi judi *online*. Penelitian ini dilakukan di wilayah Kecamatan Ngantru Tulungagung, yang mana fenomena perjudian *online* ini sudah sangat banyak ditemui oleh peneliti, terutama di warkop-warkop sekitar wilayah tersebut. Rata-rata dari semua pengunjung yang datang hampir tidak ada yang saling berkomunikasi dengan teman yang lain, mereka terlalu fokus dengan *smartphone* masing masing yang dipegang miring. Setelah diamati, mereka sedang melakukan judi *online* yang dikemas seperti game *online*.

### **LITERATURE REVIEW**

Kecanduan judi *online* menurut Nita Aprilia, dkk (2023) adalah perasaan yang kuat yang dimiliki individu untuk terus menerus bermain judi *online*, bahkan jika ada waktu mereka akan langsung bermain dan tidak memberikan toleransi waktu untuk melakukan hal yang lain. Sedangkan menurut Fraldy, Sefti & Lenny (2020) kecanduan adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara terus menerus dan memblokir aktivitas yang lain, sehingga ia akan terus berusaha untuk melakukan hal tersebut tanpa henti.

Perjudian menurut Lilis Wahkidi, dkk (2022) merupakan taruhan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar akan resiko dari hasil taruhannya. Taruhan yang dilakukan bisa berupa uang ataupun sesuatu yang dianggap bernilai. Menurut Natanael dkk (2024) perjudian adalah segala aktivitas yang dilakukan dengan memasang taruhan dalam

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

sebuah permainan atau situasi dan kondisi tertentu dengan harapan akan mendapat kemenangan yang substansial. Sedangkan dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Pasal 303 Ayat 3 KUHP perjudian diartikan sebagai segala bentuk taruhan baik dari hasil perlombaan ataupun permainan yang diadakan dan disepakati oleh peserta perlombaan dan permainan, serta segala jenis taruhan lainnya.

Menurut Mark Griffiths & Adrian Parke (2008) jika seseorang sudah mengalami kecanduan judi *online* maka dalam semua aktivitas kehidupan seorang tersebut akan selalu dipenuhi dengan bermain judi *online*. Berjudi menjadi satu-satunya aktivitas yang paling menarik dan yang paling penting sehingga mengabaikan hal lain dalam hidupnya. Ketika seseorang sudah kecanduan berjudi, maka seorang tersebut akan mengabaikan waktu, menarik diri dari sosial dan dampak psikologis lainnya, misalnya ; kekhawatiran, tidak merasa tenang, gelisah, suasana hati yang tidak menentu, sulit mengontrol emosi, dan stres yang berkepanjangan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Firdous Rizqi Imtihan, dkk (2024) alasan seseorang melakukan judi *online* karena sifat ikut-ikutan sesuatu yang lagi viral dan dampak dari praktek judi *online* ini adalah membuat para remaja jarang melakukan sosialisasi, tingkat religiusitas menurun, sedangkan solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah melakukan sosialisasi tentang dampak berbahaya dari bermain judi *online*, dan meningkatkan peran serta penegak hukum untuk memberantas tindak pidana judi *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Frisnanda Krisna Murti, dkk (2024) memberikan hasil bahwa yang mempengaruhi seseorang bermain judi *online* adalah adanya tekanan sosial, norma-norma kelompok, pengaruh teman sebaya dan mudahnya akses internet serta inovasi dalam *platform* judi *online* yang menarik perhatian individu. Sedangkan dampak yang mungkin akan timbul dari viralnya judi *online* ini membuat pergeseran nilai-nilai sosial yang bisa menimbulkan penyakit sosial, kerugian dari segi ekonomi dan berpengaruh pada ketahanan ekonomi keluarga. Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dorongan utama remaja melakukan judi *online* ini adalah karena mereka memperoleh keuntungan diawal, sehingga membuat mereka terjebak kecanduan untuk mengulang kesuksesan atau keberhasilan tersebut.

### **METHODS**

Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan fenomenologis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sebuah objek empiris atau nyata dan peneliti sebagai instrumen kunci dalam penelitian (Sugiono, 2019). Sedangkan dengan pendekatan deskriptif maksudnya adalah menganalisa data-data yang sudah terkumpul dan dijabarkan secara deskriptif atau menggambarkan sebuah objek sesuai dengan data yang terkumpul (Sugiono, 2019). Sedangkan menurut Lexy J. Moleong (2005) penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian dengan mengumpulkan data-data berupa kata, gambar, dan bukan angka yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini data didapatkan dari wawancara, observasi dan beberapa sumber literatur jurnal untuk menambah keakuratan data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan menjelaskan mengenai fenomena judi *online* di masyarakat sehingga banyak yang kecanduan dengan aktivitas tersebut. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi faktor-faktor penyebab dan alternatif cara untuk mengatasi kecanduan judi *online* tersebut. Responden dalam penelitian ini sebanyak 8 orang, 4 responden yang mengalami kecanduan judi *online* dan 4 responden adalah orang yang awalnya dulu pecandu dan sekarang sudah tidak main judi *online* lagi. Hal ini dilakukan agar peneliti mendapatkan data untuk menganalisis dan mengidentifikasi solusi cara mengatasi kecanduan judi *online*.

Penelitian ini dilakukan di beberapa desa yang ada di Kecamatan Ngantru-Tulungagung. Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu pemilihan sekelompok subjek dengan ciri-ciri tertentu. Dengan kata lain sampel yang dipilih sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini ada dua kelompok yang dijadikan sampel, kelompok A adalah responden yang sedang mengalami kecanduan judi *online*

## Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya

dan kelompok B adalah responden yang sudah berhenti dari judi *online*. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah; 1) Memastikan bahwa responden yang diambil sudah mengalami kecanduan game *online* (untuk kriteria kelompok A); dan 2) Responden yang sudah tidak bermain judi *online* kurang lebih 6 bulan (untuk kriteria kelompok B).

### RESULT

Setelah dilakukan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti di lingkungan masyarakat khususnya di beberapa tempat seperti warung kopi dan tempat-tempat perkumpulan masyarakat seperti pos kamping ditemukan data sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Kriteria Responden Kecanduan Judi Online**

Nama	Usia	Status	Pekerjaan	Lamanya Bermain Judi Online
CB	30 Tahun	Menikah	Jualan <i>Online</i>	Sekitar 4 tahun terakhir
AJ	37 Tahun	Duda	<i>Housekeeping</i>	Sekitar 3 tahun terakhir
MS	27 Tahun	Menikah	Sales dan <i>Marketing</i>	Sekitar 2 tahun terakhir
WL	34 Tahun	Belum Menikah	Wiraswasta	Sekitar 2 tahun terakhir

Berdasarkan tabel diatas, responden dalam penelitian ini rata-rata masuk dalam kategori dewasa awal. Pada saat peneliti observasi sebenarnya banyak yang bisa dijadikan responden, hanya saja peneliti memilih responden yang kooperatif untuk diwawancarai karena tidak semua yang ditemui bersedia untuk diwawancarai. Peneliti juga memastikan dulu responden yang dipilih memang memiliki kecenderungan adiksi (kecanduan) bermain judi *online*. Untuk mengetahui apakah responden tersebut mengalami kecanduan atau tidak, peneliti menggunakan 3 aspek kecanduan judi *online* yang telah dikemukakan oleh Martin G dan Pear J (2019); 1) Durasi, yaitu intensitas lamanya individu dalam memainkan judi *online*; 2) Frekuensi, merujuk pada seringnya individu memainkan judi *online* dalam sehari; 3) Kekuatan (*power*); merujuk pada usaha yang dilakukan individu untuk memainkan judi *online* baik berupa usaha fisik maupun materiil (Rahmat Farhan Gurusinga, 2024).

**Tabel 2**  
**Kecenderungan Kecanduan Judi Online**

Nama	Durasi	Frekuensi (dalam sehari)	Power
CB	4 tahun	Sekitar 8-10 jam	Keluar rumah, berhutang untuk taruhan, hasil jualan, beralasan untuk bisa memainkan judi <i>online</i>
AJ	3 tahun	Sekitar 6-8 jam	Mencari kesempatan saat bekerja, gaji dipakai untuk taruhan, berhutang pada teman, biasanya juga pinjaman <i>online</i>
MS	2 tahun	Sekitar 6-8 jam	Bergabung sama teman-temannya, keluar rumah, selalu punya keinginan untuk taruhan, kadang pinjam temennya atau minta ke orang tua
fWL	2 tahun	Sekitar 8-10 jam	Banyak waktu luang meskipun bekerja, taruhan dari hasil jualan, sering bergabung sama teman-teman yang bermain judi <i>online</i>

Dari keempat responden, rata-rata hampir memiliki kesamaan hasil mengenai kecenderungan kecanduan judi *online*. Untuk durasi atau lamanya responden bermain judi *online* ini rata-rata dari mereka sudah bermain 2-4 tahun terakhir, ada yang memulai saat pandemi covid-19 dengan alasan karena semua aktivitas dibatasi dan hanya dirumah saja, maka intensitas untuk memegang *gadget* itu lebih sering akhirnya mereka menjelajahi situs-situs internet. Awalnya CB hanya mengisi waktu luang dengan bermain *game online*, namun dengan banyaknya situs-situs *game online* dan dengan penawaran yang bervariasi dari setiap *game* lalu mengetahui jika hasil dari *game* tersebut bisa dijual, maka CB

## Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya

menganggap bahwa ini bisa dijadikan keuntungan karena memang saat covid-19 sulit untuk mendapatkan penghasilan, apalagi CB juga sudah berkeluarga, kebutuhan ekonomi juga semakin bertambah. Berawal dari situlah CB memulai untuk judi *online* dengan harapan bisa menambah penghasilan. Menurut CB jika keuntungan sedang berpihak, CB bisa mendapatkan uang berkali-kali lipat dengan modal awal, namun CB juga merasakan sangat hancur ketika kalah. CB juga berkali-kali ingin berhenti, namun keinginan untuk melakukan lagi dan lagi selalu muncul dan sulit untuk dikontrol. CB juga tidak jarang dan tidak segan untuk meminjam uang kepada teman atau bahkan pinjam lewat pinjaman *online* hanya untuk bermain judi *online*. CB juga mengaku sering bertengkar dengan istrinya masalah judi *online* ini. Maka dari itu, CB sering keluar rumah dan ke warung kopi atau ke rumah teman-temannya untuk melakukan judi *online*, sehingga CB juga jarang di rumah.

Responden kedua adalah AJ, AJ sering mencari-cari kesempatan saat bekerja untuk melakukan judi *online*, bahkan tidak jarang AJ mendapat teguran dari teman-temannya. Meskipun terkadang AJ juga berusaha untuk melepaskan diri dari judi *online* ini, tapi AJ tidak bisa mengontrol dirinya untuk tidak bermain. AJ juga pernah berhenti untuk tidak bermain, namun ia tidak bisa bertahan dan akhirnya memainkannya lagi. AJ mengaku sulit untuk berhenti karena merasa tertarik lagi untuk melakukan, apalagi jika ada teman-temannya yang mendapatkan keberuntungan, atau mendengar dari teman jika ada permainan baru yang hasil kemenangannya mudah didapat, maka AJ akan cenderung untuk kembali bermain. Untuk bermain judi *online*, AJ mengandalkan uang gajinya tiap bulan, bahkan ia juga tidak segan untuk meminjam kepada yang lain jika kehabisan dana. Sebenarnya AJ juga sudah berkali-kali untuk berhenti dari permainan ini, karena tidak sering juga ia merasa sedih jika tidak bisa membayar uang spp anaknya yang ada di pondok, sehingga ia juga akan berhutang lagi untuk membayar anaknya sekolah. Namun sampai sekarang AJ mengaku masih sangat sulit untuk berhenti bermain judi *online*.

Responden ketiga adalah MS dan keempat adalah WL. Mereka mengaku belum lama bermain judi *online* ini. MS dan WL awalnya sudah sangat bertahan ditengah teman-temannya yang selama ini sudah bermain judi *online* lebih dulu, namun akhirnya mereka ikut tertarik untuk memainkannya. Dorongan terkuatnya karena tertarik ketika teman-temannya mendapatkan keuntungan yang sangat luar biasa, bisa sampai puluhan juta dan bisa membeli barang-barang berharga hanya dari bermain *game online* yang sebenarnya sudah masuk ke judi *online*. MS awalnya punya keinginan untuk berhenti saat ia akan menikah, namun sampai setelah menikah pun ia masih tetap memainkannya. MS juga mengaku jika istrinya tidak mengetahui jika ia bermain judi *online*, karena ia selalu memainkannya saat diluar rumah, misal di warung kopi atau di rumah teman-temannya. Sedangkan WL belum ada keinginan untuk berhenti, dengan alasan ia belum bisa mencapai target keinginannya. Mengenai masalah kekuatan untuk tetap bertahan agar bisa deposit ulang, MS dan WL mengaku bahwa tidak ada satupun dari teman-temannya yang bermain judi *online* yang tidak punya hutang ke teman yang lain atau punya pinjaman *online*, sehingga dari sini mereka dengan mudah untuk saling berhutang kepada teman yang lain. Dari keempat responden juga mengaku bahwa mereka dengan sadar jika yang dilakukan adalah judi *online* dan dilarang oleh agama mereka, namun mereka seolah-olah mengabaikan hal itu dan hanya tersenyum jika peneliti bertanya.

**Tabel 3**  
**Kriteria Responden yang Sudah berhenti dari Judi Online**

Nama	Usia	Status	Pekerjaan	Lamanya Berhenti Judi Online
FR	35 Tahun	Menikah	Wiraswasta	Sekitar 1,5 tahun terakhir
HM	32 Tahun	Menikah	Wiraswasta	Sekitar 1 tahun terakhir
MK	24 Tahun	Belum Menikah	Sales dan Marketing	Sekitar 1 tahun terakhir
DN	38 Tahun	Menikah	Wiraswasta	Sekitar 10 bulan terakhir

Keempat responden diatas adalah, orang-orang yang sudah berusaha untuk berhenti dari judi *online*. Jika dilihat dari usia memang sudah masuk pada usia dewasa dan sudah

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

menikah meskipun ada satu sunjek yang belum menikah dan sudah berhenti selama 1 tahun terakhir. Rata-rata dari responden diatas mengaku berhenti dari judi *online* ini sangat sulit, pernah sudah berusaha berhenti satu atau dua bulan, tapi mengulanginya lagi dan itu terus berulang. Misalnya responden FR dulunya ia mengaku diawal-awal bermain judi mendapatkan banyak sekali keuntungan sampai bisa membeli mobil cash dari hasil itu, tapi tidak selamanya keuntungan itu berpihak kepadanya hingga pernah menghabiskan lebih dari puluhan juta hanya untuk bermain judi *online*. FR juga mengaku jika seseorang bermain judi yang awalnya hanya pasang taruhan sedikit dan mendapat keuntungan, hal itu membuat penasaran dan ketertarikan untuk selalu menambah lagi taruhannya. Alasan FR untuk berhenti dari judi *online* ini yang pertama adalah keluarga, FR merasa semenjak bermain judi *online* ia dan istrinya sering bertengkar dan sering marah-marah kepada anak tanpa alasan yang jelas, perasaan yang selalu kacau sehingga tidak bisa fokus untuk melakukan apapun, dan semua yang didapatkan dari judi *online* ini semua sudah hilang tidak ada sisa, termasuk mobil juga sudah terjual.

Responden yang kedua adalah HM wiraswasta yang memiliki usaha kecil di rumah. HM sudah tidak bermain judi *online* sekitar satu tahun terakhir. HM memantapkan tekadnya untuk tidak bermain lagi karena rasa berdosa yang ada pada dirinya. Awalnya HM diajak mengikuti kajian rutin yang ada di salah satu desa di Ngantru, disetiap kajian itu HM mendapatkan makna yang mendalam tentang hukum berjudi, sehingga sedikit demi sedikit HM mulai berkumpul dengan teman-teman yang tidak bermain judi *online* dan fokus pada usahanya. MH mengaku ketika masih bermain judi *online* MH tidak punya rasa tenang karena yang ada dalam pikirannya hanya bagaimana bisa menang taruhan dan sering berbohong kepada keluarga. Namun sekarang, setelah tidak bermain judi *online* MH merasa lebih tenang dan tidak mengalami stres terus menerus, hubungan dengan keluarga juga lebih baik. Menurut HM yang pling sulit adalah mengalihkan pikiran agar tidak bermain lagi, karena ketika waktu luang dan sedang pegang *gadget* yang ada difikiran hanyalah situs-situs judi *online*, kalau tidak punya kontrol diri yang kuat, pasti akan main lagi.

Responden ketiga adalah MK yang berhenti dalam satu tahun terakhir. MK memilih berhenti saat itu karena sudah banyak hutang dibebberapa temannya dan memiliki pinjaman *online*. Selain itu, MK sering dimarahi oleh orang tuanya karena belum bekerja dan justru bermain judi *online*. MK juga sempat punya keinginan untuk bunuh diri, namun bisa dihentikan oleh orang tua. Setelah kejadian itu, MK merubah pola pikirnya untuk bisa mencari pekerjaan dan mengganti uang orang tua yang sudah dipakai untuk membayar hutang-hutangnya. MK juga mengaku jika ada tekad yang kuat pasti bisa terlepas dari judi *online*. Meskipun MK sekarang ini masih bersama teman-temannya yang bermain judi *online*, ia sudah tidak terpengaruh dan bahkan sering mengajak teman-temannya untuk berhenti bermain judi *online*.

Responden keempat adalah DN, seorang wiraswasta yang sudah berhenti berjudi sejak 10 bulan terakhir. DN mengaku bahwa sebenarnya ia termasuk orang yang *gaptek*, hingga akhirnya ia diajari oleh salah satu temannya saat di warung kopi. Setiap bermain judi DN seringkali mendapatkan kemenangan hingga pada akhirnya karena ada suatu hal yang menimpa dirinya dan keluarga maka ia memilih untuk berhenti. Cara yang dilakukan DN untuk berhenti adalah mengurangi memegang *gadget* saat waktu luang digunakan untuk melakukan kegiatan yang lain, kalau DN lebih memilih untuk melakukan hobi nya *gym* atau memancing, sekarang DN juga memilih untuk belajar bisnis baru sehingga fokusnya tidak lagi bermain judi *online*.

### **Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online**

Dari hasil yang sudah dipaparkan diatas, ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami kecanduan (adiksi) terhadap judi *online* yang sudah dirinci oleh peneliti menjadi beberapa poin yang akan dijabarkan di bawah ini:

### **Faktor Lingkungan**

Lingkungan memang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan, sehingga lingkungan yang kita tinggali akan selalu menjadi salah satu penyebab terbentuknya perilaku kita. Kebanyakan

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

orang yang bermain judi *online* disebabkan karena banyak orang disekitar melakukan hal tersebut. Lingkungan memberikan pengaruh terhadap seseorang dalam mengambil keputusan dan bagaimana berperilaku, sehingga pertemanan dan lingkungan yang banyak aktivitas judi *online* akan mendorong seseorang mencoba judi *online* (Frisnanda, 2024). Lingkungan dan pertemanan terkadang juga menjadi sebuah tekanan bagi individu, karena dalam pertemanan pasti akan saling mempengaruhi, jika seseorang menghindari tekanan dari teman-temannya dalam hal ini adalah mengajak untuk bermain judi *online* dan tidak menuruti maka akan ada perasaan yang tidak enak terhadap teman, sehingga akan mencoba pada akhirnya (Addiyansyah, 2024).

### **Faktor Aksesibilitas yang Mudah**

Tidak menutup kemungkinan perkembangan internet dan teknologi ini memberikan dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah maraknya perjudian *online*. Hampir seluruh lapisan masyarakat tidak ada yang tidak memiliki *smartphone android*, namun sebagian orang belum bisa menggunakannya dengan bijak, misalnya untuk bermain judi *online*. Mudahnya seseorang dalam mengakses internet menjadi salah satu faktor yang mendorong seseorang tertarik untuk mencoba judi *online*. Menurut penelitian Sally M Gainsbury (2015) judi *Online* disebabkan karena meningkatnya ketersediaan layanan internet, mudahnya aksesibilitas situs-situs judi *online* dan bisa diakses melalui *gadget* maupun komputer sehingga perkembangan dari judi *online* ini bisa sangat cepat. Menurut penelitian Gainsbury., Abarbanel & Blaszczycki (2018) meskipun pemerintah sudah membatasi akses atau situs-situs judi *online* dalam sebuah negara, para pemain judi masih tetap bisa melakukan akses judi *online* di situs-situs luar negeri dengan menggunakan aplikasi tertentu. Justru malah banyak situs-situs perjudian *online* di iklankan di luar negaranya juga dengan akses yang sangat mudah.

### **Faktor Emosional dan Psikologis**

Keterlibatan emosional dan psikologi dalam aktivitas judi *online* turut mempengaruhi seseorang untuk melakukan hal tersebut secara terus menerus. seseorang yang melakukan aktivitas judi *online* dan mendapatkan kemenangan diawal-awal permainannya akan terus mencoba untuk mendapatkan keuntungan yang lebih substansional (Wahfidz Addiyansyah dan Rofi'ah, 2023). Sedangkan menurut Rohit H Trivedi & Thorsten Teichert (2018) dinamika psikologis seseorang yang tidak terkontrol ketika melakukan aktivitas judi *online* akan menjadi pendorong orang tersebut untuk terus mencari kemenangan demi kemenangan, meskipun sudah mendapatkan kemenangan yang substansional, mereka akan tetap ingin mendapatkan kemenangan yang lebih substansional lagi. Menurut *Mental Health Foundation* dalam Natanael, dkk (2024) kemenangan dalam perjudian *online* akan mempengaruhi bagian otak dan melepaskan hormon dopamin. Hormon dopamin ini akan menciptakan rasa senang dan bahagia, maka dari itu, seseorang dengan kecanduan judi *online* akan terus mengulang dan tidak bisa mengontrol perilakunya.

### **Faktor Ekonomi**

Faktor ekonomi ini menjadi pemicu seseorang untuk malukan judi *online*, bisa jadi karena keterbatasan ekonomi, sulit mencari lapangan pekerjaan yang berimbas pada penghasilan, terkadang judi *online* dianggap sebagian orang sebagai alternatif untuk mendapatkan keuntungan yang besar dengan cara yang instan. Menurut penelitian Sovy Muti Ardianty Hasibuan dkk (2024) seseorang dengan status ekonomi rendah atau menengah dan menghadapi tekanan finansial akan menjadi lebih rentan mengalami kecanduan judi *online*, karena tertarik untuk mencari cara yang tepat untuk mendapatkan uang. Apalagi seperti sudah tersistem para pemain judi *online* ini akan mendapatkan keuntungan diawal-awal permainan sehingga mereka akan mengatakan mudah mendapatkan uang melalui judi *online*, tanpa memikirkan jangka panjang dari permainan tersebut. Menurut hasil penelitian mengemukakan Frisnanda, dkk (2024) jika faktor ekonomi membuat masyarakat kesulitan untuk memenuhi kebutuhannya, maka dengan kemudahan dan pengorbanan yang terbilang kecil sudah bisa mendapatkan keuntungan (uang) yang cukup besar.

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

### **Faktor Situasional**

Faktor situasional juga berperan dalam mendorong individu untuk memainkan judi *online*. Situasi yang mendukung untuk seseorang mengakses judi *online* misalnya karena ajakan dari teman dan juga tekanan yang diberikan oleh lingkup pertemanan. Situasi dan kondisi yang memungkinkan untuk memberi kemenangan juga memberikan rasa penasaran lebih mendalam untuk terus memasang taruhan. Hal ini sejalan dengan pendapat Alfiah Aulia & Hudi Yusuf (2024) faktor situasional merupakan situasi yang bisa memicu perilaku berjudi, seperti tekanan dari teman, lingkungan untuk ikut dalam perjudian, serta situasi hukum dan peraturan perjudian di wilayah tempat tinggal dapat mempengaruhi akses dan jenis permainan judi *online*, serta pemasaran atau iklan yang dilakukan oleh situs-situs judi *online* juga bisa mempengaruhi seseorang untuk tertarik melakukan judi *online*. Misalnya pemain pemula yang baru saja mendapatkan akun ID akan lebih sering dimenangkan oleh sistem, sehingga pemain pemula tersebut menjadi antusias untuk memasang taruhan lagi dan lagi. Dewi Lestari & Nasrillah (2024) menerangkan bahwa faktor situasional memainkan peran penting, dimana kondisi tertentu memungkinkan terjadinya perjudian *online* dan persepsi tentang kemungkinan kemenangan.

### **Alternatif Solusi dalam Mengatasi Judi Online**

Dari hasil data penelitian, ada beberapa alternatif solusi yang bisa dilakukan individu untuk berhenti dari kecanduan judi *online*, antara lain;

#### **Tekad Kuat untuk Berhenti Bermain Judi Online**

Bagi para pecandu judi *online* dan punya keinginan untuk berhenti maka menguatkan tekad untuk tidak lagi bermain adalah kunci keberhasilan. Tekad ini menjadi jembatan awal untuk siap berhenti tidak bermain lagi. Untuk menumbuhkan tekad ini perlu usaha keras dari masing-masing individu dan yang bisa menguatkan atau membulatkan tekad adalah kemauan dari diri sendiri. Jika kita membulatkan tekad yang kuat itu bisa menjadi modal dan kekuatan utama untuk bisa lepas selama-lamanya dari perilaku berjudi (Wahfid Addiyansyah dan Rofi'ah, 2023).

#### **Meningkatkan Kontrol Diri**

Kontrol diri bisa menjadi penolong seseorang dalam mengatasi suatu masalah psikologis atau perilaku yang muncul. Kontrol diri juga sebagai resiliensi seseorang untuk bisa bangkit kembali setelah selesai dengan masalah-masalahnya, sehingga individu tidak berlama-lama dalam masalah yang membuatnya stres berkepanjangan (Nita Aprilia, dkk, 2023). Dari pernyataan tersebut, maka meningkatkan kontrol diri juga bisa menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kecanduan judi *online*. Kecanduan judi *online* ini juga termasuk dari rendahnya kontrol diri, karena kesenangan akan kemenangan atau kesedihan ketika mendapatkan kekalahan bisa diatasi dengan peran kontrol diri. Kontrol diri juga memiliki hubungan negatif dengan tingkat kecanduan seseorang, semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki seseorang maka akan semakin rendah perilaku kecanduan judi *online* (Nita Aprilia, dkk. 2023).

#### **Memblokir Situs-Situs Judi Online**

Memblokir situs-situs judi *online* bisa menjadi alternatif yang tepat jika seseorang akan berhenti dari judi *online*, setidaknya ketika seorang tersebut membuka *smartphone*-nya situs-situs judi *online* ini tidak menarik perhatian. Namun, memblokir situs-situs seperti ini juga seharusnya dilakukan oleh pemerintah bukan hanya dari pengguna saja, sehingga masyarakat akan kesulitan untuk menemukan situs-situs judi *online*. Maka dari itu peran pemerintah juga sangat ditunggu untuk mampu memberantas situs judi *online*.

#### **Menghindari Lingkungan yang Toxic**

Menghindari lingkungan yang membuat seseorang terpengaruh untuk melakukan judi *online* sangat disarankan agar tidak muncul rasa tertekan jika tidak ikut bermain bersama teman-teman. Menghindari lingkungan yang *toxic* dan beralih ke lingkungan yang lebih bermanfaat dan bisa mengalihkan fokus atau keinginan untuk berjudi. Hal ini bisa

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

dilakukan misalnya memilih lingkungan yang bisa mendekatkan diri kepada sang pencipta, beribadah atau menghadiri kajian-kajian agama bisa membuat hati dan fikiran lebih tenang, sehingga bisa menghindarkan diri dari pikiran-pikiran yang ingin kembali berjudi (Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

### **Mengubah Pola Pikir**

Mengubah pola pikir bisa menjadi solusi untuk berhenti dari judi *online*, karena orang yang mulai bermain judi *online* ini yang dicari hanyalah sebuah keuntungan. Mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya dengan sedikit pengorbanan, bahkan tidak harus bekerja (Wahfidz Addiyansyah & Rofi'ah, 2023). Perjudian bisa merubah pola pikir seseorang bahwa semua bisa didapatkan secara instan tapi nyatanya dengan judi *online* bisa merusak psikis dan merusak perekonomian bahkan juga hubungan keluarga (M. Hafizh Marpiansa, Asep Suherman & Agussalim, 2024). Pola pikir yang seperti inilah yang membuat individu tersebut merasa candu untuk terus bermain judi *online*. Sehingga merubah pola pikir termasuk strategi yang cukup efektif untuk berhenti.

### **Mencari Kesibukan Baru**

Kecanduan judi *online* membuat seseorang terus menerus berusaha untuk bisa melakukan aktivitas tersebut, karena dalam fikirannya hanya itu yang dipikirkan. Sehingga mengalihkan pikiran yang seperti ini bisa dengan mencari kesibukan baru, agar fikiran tidak selalu tentang judi *online*.

## **CONCLUSION**

Kemajuan teknologi memang tidak bisa dihindari yang memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak negatif dari kemajuan teknologi ini adalah kejahatan maya berupa judi *online* karena bisa memberikan resiko kerusakan psikologis, ekonomi keluarga dan bahkan hubungan pernikahan. Kecanduan judi *online* bisa terjadi karena adanya dinamika psikologi seseorang yang awalnya hanya coba-coba menjadi sebuah ketertarikan yang kuat pada diri seseorang untuk terus-menerus melakukan judi *online* dan menghabiskan banyak waktu untuk melakukan aktivitas tersebut. Faktor yang menyebabkan kecanduan judi *online* ini dimulai dari faktor lingkungan, mudahnya aksesibilitas judi *online*, jadi siapapun bisa meng-akses dengan mudah, faktor emosional dan psikologis, faktor ekonomi dan juga faktor situasional. Sedangkan alternatif solusi untuk mengatasinya bisa dengan menguatkan tekad untuk berhenti dari judi *online*, meningkatkan kontrol diri, mem-blokir situs-situs judi *online*, menghindari lingkungan yang *toxic*, mengubah pola pikir dan mencari kesibukan dan hobi baru.

Salah satu keterbatasan dari penelitian ini adalah sampel yang diambil masih terbatas, jadi sangat dimungkinkan belum bisa mewakili masyarakat di daerah lain. Penelitian ini juga menggunakan penelitian kualitatif, jadi ketika responden menyampaikan data memungkinkan untuk subjektif, sehingga bisa menjadi bias apa yang disampaikan responden terkait judi *online*. Studi lanjutan diharapkan dapat memperluas dan memperbanyak responden sehingga bisa mewakili dan mendapatkan data yang lebih akurat untuk menggali fenomena judi *online* beserta faktor-faktor dan strategi untuk berhenti dari aktivitas judi *online*.

## **REFERENCES**

- Addiyansyah, W. & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Manifesto: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*. Vol. 1 (1). <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27>
- Aulia, Alfiah & Yusuf, Hudi. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap Lingkungan Kerja. *JICN: Jurnal Intelektual dan Cendekiawan Nusantara* Vol 1 (2). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i2>
- APJII Online. (2024, 07 Februari). APJII Jumlah Pengguna Internet Tembus 21 Juta Orang. Retrieved from <http://bit.ly/3BkfXNh>

## **Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat: Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

- Aprilia, Nita., Pratikto, Herlan & Aristawati, Akta Ririn. (2023). Kecenderungan Adiksi Judi Online pada Pejudi Online: Bagaimana Peran Self Control?. *Inner: Journal of Psychological Research* 2 (04). <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/759>
- Ayu, Lestari & Saragih, Sahat. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5 (05). <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- Azzahra, Zaskia P.A., Furnamasari, Yayang F., & Dewi, Dinie A. (2021). Pengaruh Teknologi Digital terhadap Persatuan dan Kesatuan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5 (3). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2453/2138/4844>
- Fraldy R. M., Sefti S.J & Lenny G. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawata (JKp)*, 8(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Gainsbury, Sally M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *PMC: Pubmed Central*. 2(2). [10.1007/s40429-015-0057-8](https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8)
- Gainsbury, Sally M., Abarbanel, Brett & Blaszczynski, Alex. (2018). Factors Influencing Internet Gamblers' Use of Offshore Online Gambling sites: Policy Implications. *P&I: Policy & Internet* 11(2). <https://doi.org/10.1002/poi3.182>
- Griffiths, Mark & Parke, Adrian. (2008). Internet Gambling. *Encyclopedia of Internet Technologies and Applications*. DOI: [10.4018/9781591409939.ch033](https://doi.org/10.4018/9781591409939.ch033)
- Gurusinga, R Farhan. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Perilaku Judi Online pada Kalangan Siswa SMK Swasta Gemilang Bangsa. *Repository Universitas Medan Area*. <https://repositori.uma.ac.id/jspui/handle/123456789/25735>
- Hasibuan, S.M Ardanty; Soemitra, Andri & Nasution, S. Albani. (2024). Anaysis of Socioeconomic and Situational Factors, Winning Probability, and Perception of Convenience on Online Gambling Addiction Among Gen Z. *Jurnal Administrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 11 (2). <https://journal.unm.ac.id/index.php/administrare>
- Imtihan, F.R & Ula, D.M. (2024). Strategi Pencegahan dan Penanganan Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja di Wilayah Desa Ungaran. *Triwikrama; Jurnal Ilmu Sosial* 3 (11). <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v3i11.3936>
- Lestari, Dewi & Nasrillah. 2024. Interaksi Sosial Pelaku Judi Online di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)* 5 (4). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4.2092>
- Lubis, A.Z. (2015). Perjudian dan Hukumnya dalam Perspektif Islam. *El-Qudwah: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Hukum Islam*. Vol 10 (1).
- Manullang, Natanael., Simatupang, P., Purba, D.G., Sijabat, K.M., Marbun, R.F & Naibaho, Dorlan. (2024). Strategi Pemulihan Remaja yang Kecanduan Judi Online. *Jurnal Jimi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu* 1(3). <https://doi.org/10.69714/2bdpkt95>
- Marpiansa, M Hafizh, Suherman, Asep & Agussalim. (2024). Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Kasus Perjudian Online Ditinjau Dari Aspek Hukum Pidana dan UU ITE. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* Vol. 6 (9). <https://doi.org/10.3783/causa.v6i9.6381>
- Murti, F.K., Muttaqin, M.H., Novriansyah & Saputra, R. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online Serta Upaya Pecegahannya di Lingkungan Masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12). <https://doi.org/10.3783/causa.v5i12.5378>
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- PPATK Online. (2024, Juli 2024). Gawat Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online. Retrieved from <http://bit.ly/3D0vgeD>
- Satriyono, Dedy & Ula, Dany M. (2023). Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*. Vol 2 (6). <https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/1135>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Rizkita, Alifian A. (2023). Kebijakan Hukum tentang Perjudian Online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*. Vol 1 (5). <https://doi.org/10.572349/kultura.v1i5.480>
- Trivedi, Rohit H & Teichert, Thorsten. (2018). Attitudes, Belief and Impulsivity in Online Gambling Addiction. *Taylor & Francis Group: International Gambling Studies* 18 (2). <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1466188>

**Nuzulunni'mah: Fenomena Kecanduan Judi Online di Kalangan Masyarakat:  
Identifikasi Faktor Penyebab dan Alternatif Solusi Mengatasinya**

Wahkidi, Lilis., Puspitasari S, Emilia., Mariyat & Tamrin. (2022) Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh. *Jurnal Keperawatan Komunitas*, 5(2). <https://doi.org/10.32584/jikk.v5i2.1953>