



## DINAMIKA PSIKOLOGI PERILAKU JUDOL PADA REMAJA : SEBAGAI BENTUK PATOLOGI SOSIAL

Afnaldy Naufal Riansyah<sup>1)</sup>, Nor Fatmah<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Palangka Raya

\*Penulis Korespondensi: <sup>1)</sup>[afnaldyriansyah@gmail.com](mailto:afnaldyriansyah@gmail.com), <sup>2)</sup> [@nor.fatmah@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:nor.fatmah@uin-palangkaraya.ac.id).

**Abstract.** *The rampant phenomenon of online gambling (judol) in the digital era has transformed into a real form of social pathology that is highly alarming in Indonesian, particularly as it targets vulnerable teenagers in a psychological transition phase. This study aims to explore and deeply understand the essence of the psychological phenomena, impacts, and deviant behavior of adolescent online gamblers as a form of social illness. The research method employed is a qualitative approach with a phenomenological design, where data collection was conducted through participant observation and semi-structured interview with a 20-year old student informant in palangka raya city. The result show that the informant involvement in online gambling was triggered by environmental influence, strong curiosity, and cognitive distortion regarding the betting value scheme. This addictive behavior drove anomie action in the form of deviant innovations, such as lying, stealing parent's money, borrowing repeatedly, and selling personal assets for betting capital and debt coverage. Psychologically, online gambling caused chronic stress, anxiety, impaired brain executive function, disrupted circadian rhythms due to late-night gaming, and a drastic decline in academic performance. Socially, it triggered self-isolation, ruptured friendship due to trust issues, and decreased social solidarity within the community.*

**Keywords:** *Online Gambling, Social Pathology, Adolescents*

**Abstrak.** Maraknya fenomena judi online (judol) di era digital telah bertransformasi menjadi bentuk patologi sosial nyata yang sangat mengkhawatirkan di Indonesia, terutama karena menasar kelompok remaja yang berada dalam fase transisi psikologi rentan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam esensi dari fenomena psikologis, dampak, serta perilaku menyimpang remaja pelaku judi online sebagai bentuk penyakit masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi, di mana pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif serta wawancara semi terstruktur bersama seorang informan mahasiswa berusia 20 tahun di kota palangka raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan informan dalam judi online di picu oleh pengaruh lingkungan, rasa penasaran, serta distorsi kognitif mengenai skema modal taruhan. Perilaku adiktif ini mendorong tindakan anomie berupa inovasi menyimpang seperti berbohong, mencuri uang orang tua, berhutang, hingga menjual asset pribadi demi modal taruhan dan menutupi utang. Secara psikologis, aktivitas judol ini mengakibatkan stress kronis, kecemasan, penurunan fungsi eksekutif otak, rusaknya ritme sirkadian akibat begadang, serta degradasi akademik drastis. Secara sosial, judol memicu isolasi diri, keretakan hubungan pertemanan karena hilangnya rasa percaya (*trust issue*), serta penurunan solidaritas sosial di masyarakat.

**Kata kunci:** Judi Online, Patologi Sosial, Remaja

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan radikal dalam struktur sosial dan perilaku manusia. Salah satu dampak yang paling mengkhawatirkan adalah transformasi praktik perjudian konvensional menjadi perjudian online yang dapat diakses melalui perangkat seluler kapan saja dan di mana saja. Di Indonesia, fenomena ini telah mencapai tingkatan yang sangat mengkhawatirkan,

dengan pusat pelapor dan analisis transaksi keuangan (PPTK) mencatat lonjakan transaksi yang mencapai ratusan triliun rupiah setiap tahunnya, yang melibatkan jutaan pemain dari kelompok usia, termasuk anak-anak dibawah umur dan remaja. Tingginya penetrasi internet ini mencapai lebih dari 73% populasi pada awal tahun 2022 menjadi katalis utama bagi maraknya aktivitas ini.<sup>1</sup>

Judi online bukan sekedar masalah ekonomi atau hobi yang keliru, ini merupakan bentuk patologi sosial yang nyata. Secara etimologis, patologi sosial berasal dari kata *pathos* yang berarti penyakit atau penderitaan, dan *logos* yang berarti ilmu. Dengan demikian, patologi sosial adalah ilmu tentang gejala-gejala sosial yang dianggap “sakit”, yang disebabkan oleh faktor-faktor sosial yang melanggar norma dan mengancam keseimbangan masyarakat.<sup>2</sup> Menurut Kartini Kartono mendefinisikan patologi sosial sebagai tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, pola kesucilaan, hukum formal, serta mengganggu stabilitas masyarakat.<sup>3</sup> Dalam konteks ini, judi online (judol) diklasifikasikan sebagai penyakit masyarakat karena sifatnya yang destruktif terhadap integritas moral, karena individu, dan ketahanan ekonomi keluarga.

Remaja merupakan kelompok yang paling rentan terhadap paparan judi online karena mereka dalam fase transisi perkembangan psikologis dari kanak-kanak menuju dewasa. Pada tahap ini, remaja cenderung memiliki dorongan tinggi untuk mencari identitas diri, bereksperimen dengan hal-hal baru, dan memiliki kontrol impuls yang belum matang sepenuhnya. Ketidaksiapan kognitif ini menjadikan mereka target empuk bagi algoritma platform judi yang dirancang untuk memanipulasi psikologi pengguna melalui sistem *reward* yang adiktif.<sup>4</sup> Fenomena ini juga sering disebut sebagai bentuk “anomie” dalam masyarakat, di mana terdapat ketidaksesuaian antara tujuan untuk sukses secara finansial dengan cara-cara legal yang tersedia, sehingga memilih “inovasi” menyimpang dalam bentuk perjudian untuk mendapatkan uang secara instan.

---

<sup>1</sup> TEMPO, “PPTK Sebut Perputaran Uang Judi Online Pada 2022 Capai Rp 81 Triliun,” 2023, <https://www.tempo.co/hukum/ppatk-sebut-perputaran-uang-judi-online-pada-2022-capai-rp-81-triliun-151613>.

<sup>2</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial : Gangguan-Gangguan Kejiwaan* /Kartini Kartono, 1st ed. (Jakarta, 2003).

<sup>3</sup> Perilaku Moral et al., *PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM FAKULTAS USHULLUDIN ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) BENGKULU TAHUN 2019 M / 1440 H*, 2019.

<sup>4</sup> Widhiatanti, “Dampak Judi Online Pada Remaja Penjudi: Literature Review,” *Deviance Jurnal Kriminologi* 8, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.36080/djk.2759>.

Urgensi penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa dampak judi online pada remaja telah melampaui kerugian material. Remaja yang terjebak dalam lingkaran perjudian sering kali mengalami degradasi moral, seperti berani berbohong kepada orang tua, mencuri uang untuk modal taruhan, hingga melakukan tindakan kriminal lainnya.<sup>5</sup> Secara psikis, mereka mengalami gangguan kecemasan berat, depresi, stress kronis, dan dalam beberapa kasus yang ekstrem, muncul ideation atau percobaan bunuh diri akibat tumpukan hutang dan rasa malu.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif remaja yang terlibat dalam aktifitas judi online. Dari desain ini berfokus kepada fenomenologi untuk memahami esensi dari fenomena psikologis dan perilaku yang dialami pelaku sebagai bentuk patologi sosial dalam struktur masyarakat digital, adapun informan pada penelitian ini adalah mahasiswa berumur 20 tahun berinisial SU yang melakukan aktivitas bermain judol di kota Palangka Raya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara semi terstruktur guna mendapat narasi murni dari informan mengenai alasan mereka memilih “inovasi” menyimpang demi keuntungan instan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang mencakup reduksi data, penyajian data secara obyektif, serta penarikan kesimpulan yang bermakna.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

SU Adalah seorang mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di Palangka Raya yang berasal dari keluarga yang berpenghasilan menengah kebawah. Informan mengenal judol pertama kali dari teman di lingkungan disekitarnya dengan narasi yang sangat menggoda” Cuma modal receh aja bro bisa untung puluhan jutaan”.

Fenomena judi online pada kalangan remaja bukan sekedar masalah perilaku individu, melainkan manifestasi dari kompleksitas faktor internal dan eksternal yang

---

<sup>5</sup> Anjas Mathorri, “KONTROL DIRI REMAJA DALAM MENGURANGI PERMAINAN JUDI ONLINE DI KOTA BENGKULU” (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu (dahulu IAIN Bengkulu), 2022), <http://repository.iainbengkulu.ac.id/8797/>.

saling berkelindan dalam realitas digital saat ini. Berdasarkan hasil wawancara fenomenologis dengan informan, ditemukan bahwa keterlibatan dalam judi online berawal dari pengaruh lingkungan sosial dan rasa penasaran yang kuat. Informan mengungkapkan bahwa ambisi untuk memperoleh keuntungan lebih memicu dirinya untuk mencoba melakukan taruhan. Terdapat distorsi kognitif dalam pemikiran informan, dimana informan meyakini skema bahwa nilai taruhan yang kecil akan menghasilkan kemenangan yang kecil, sedangkan taruhan yang besar akan mendatangkan kemenangan yang besar. Keyakinan inilah yang menjadi titik awal adiksi berat yang dialaminya.<sup>6</sup>

Eskalasi perilaku judi online ini mendorong informan untuk melakukan tindakan beresiko, seperti meminjam uang secara berulang kepada teman-temannya demi mengejar rasa optimis untuk menang banyak. Kondisi ini berujung pada kerusakan tatanan hidup informan, yang ditandai dengan perilaku menyimpang seperti mencuri beberapa uang orang tuanya, berbohong, hingga menjual aset pribadi seperti laptop, sepatu futsal, dan perlengkapan lainnya untuk menutupi hutang serta modal taruhan. Dampak sosial yang dirasakan adalah isolasi lingkungan pertemanan, rasa malu terhadap teman-teman di sekitarnya, dan juga rasa takut teman-teman informan akan meminta pinjaman uang, yang memicu pandangan sinis dan ketidaknyamanan sosial kepada diri informan.

Analisis fenomenologis terhadap pengalaman informan menunjukkan adanya patologi sosial yang nyata, di mana dorongan mencari identitas dan kesuksesan finansial instan berujung pada tindakan anomie. Menganalisis informan melalui prisma teori anomie Marton memunculkan pemahaman yang jauh lebih kaya dari pada sekedar menyebutnya sebagai “kenakalan” atau “ketidakdewasaan”. Sebagaimana yang diungkap informan melalui wawancara, tidak pernah meragukan legitimasi tujuan yang ia kejar, yaitu uang.

Inovasi menyimpang ala Marton bukan berarti individu yang kreatif secara moral, melainkan individu yang melakukan adaptasi struktural terhadap ketegangan antara aspirasi dan realitas.<sup>7</sup> Dalam konteks Masyarakat digital yang membombardir anak muda

---

<sup>6</sup> Krébesz Róbert, Otvos Kata Dora, and Fekete Zita, “Non-Problem Gamblers Show the Same Cognitive Distortions While Playing Slot Machines as Problem Gamblers, with No Loss of Control and Reduced Reality Control, Though - An Experimental Study on Gambling,” *Frontiers in Psychology* 14 (2023): 1175621, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1175621>.

<sup>7</sup> S. Lazarus and J. Button, “From Business Centres to Hustle Kingdoms: Historical Perspectives on Innovative Models of Deviant Education,” *International Annals of Criminology*, 2025, <https://doi.org/10.1017/cri.2024.32>.

dengan citra kesuksesan instan melalui media sosial, sementara tangga mobilitas sosial konvensional terasa semakin curam dan Panjang, judul muncul sebagai jalan pintas yang memiliki logika internalnya sendiri.<sup>8</sup> Ini Adalah patologi sosial yang akarnya bukan pada moralitas individu, melainkan pada struktur ketimpangan dan disonasi nilai yang lebih dalam.

Proses normalisasi judul dalam lingkungan sosial informan merupakan indikator patologi sosial yang perlu mendapat perhatian serius. Ketika suatu perilaku yang secara normatif menyimpang mulai diperlakukan sebagai hal yang biasa dan bahkan menjadi medium ikatan sosial (“ngomongin judul bareng jadi topik tongkrongan”), ini menandakan bahwa norma kelompok telah bergeser dalam arah yang mengancam kohesi sosial yang lebih luas.<sup>9</sup> Normalisasi ini menciptakan apa yang Sutherland sebut sebagai *differential association*, Dimana individu lebih terpapar pada definisi yang mendukung perilaku menyimpang dari pada menentang.<sup>10</sup>

Keinginan untuk menang dalam permainan mendorong informan untuk terus bermain. Secara psikologis, informan mengalami transisi dari rasa aman dan hidup normal menjadi kondisi penuh tekanan akibat jeratan hutang dan ketergantungan. Kecanduan judi online sering kali disertai dengan perasaan putus asa dan kehilangan kontrol.<sup>11</sup> Hal ini sejalan dengan teori bahwa kontrol impuls yang belum matang pada fase dewasa muda menjadikannya rentan terhadap manipulasi sistem *reward* platform judi.<sup>12</sup> Individu yang mengalami kecemasan sering kali merasa tertekan dan tidak mampu mengatasi situasi yang individu hadapi. Penyesalan mendalam yang diungkapkan informan menunjukkan adanya kesadaran akan degradasi moral dan keinginan untuk kembali ke kehidupan yang normal tanpa adiksi, yang memperkuat urgensi intervensi psikologi dalam kasus patologi sosial digital ini.

---

<sup>8</sup> George Ritzer, *Sociological Theory*, 10th ed. (New York: McGraw-Hill Education, 2022).

<sup>9</sup> Marshall B. Clinard and Robert F. Meier, *Sociology of Deviant Behavior*, 15th ed. (Cengage Learning, 2021).

<sup>10</sup> Larry J. Siegel, *Criminology: The Core*, 7th ed. (Cengage Learning, 2022).

<sup>11</sup> M. Lestari, “Kecanduan Judi Online: Dampak Psikologis Dan Solusi,” *Jurnal Psikologis Klinis* 15, no. 2 (2023): 45–60.

<sup>12</sup> Lestari.

Dampak psikologis dari judi online sangat kompleks. Kecanduan judi online sering kali disertai dengan gangguan kesehatan mental seperti stress, depresi dan kecemasan.<sup>13</sup> Perkenalan dengan dunia judi online dapat menjerumuskan seseorang kedalam lingkaran satan nafsu berjudi yang sulit dihentikan. Individu yang mulai kecanduan akan lebih sering merasa bersalah, rendah diri, dan isolasi sosial. Kondisi ini diperparah oleh sifat judi online yang adiktif, di mana pemain terus terpicu untuk berjudi karena janji kemenangan yang tidak realistis. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa judi online memengaruhi otak dengan cara yang serupa dengan individu yang kecanduan narkoba, di mana pelepasan dopamin yang berlebihan menciptakan rasa puas sementara, tetapi merusak keseimbangan mental dalam jangka panjang. Kecanduan judi online dapat menyebabkan gangguan mental yang serius termasuk gangguan kecemasan dan depresi, yang memerlukan intervensi profesional. Hal ini menekankan perlunya dukungan psikologis bagi individu yang terlibat dalam judi online, serta pentingnya pendidikan tentang resiko perjudian.<sup>14</sup>

judi online berdampak negatif pada hubungan sosial. Kecanduan judi online sering kali menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar hp (handphone/gawai), mengurangi waktu untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman. Informan mengakui walaupun awal kenal judi online dari lingkungan disekitarnya, sekarang informan lebih memilih untuk mengurung diri dan menghabiskan waktu dengan bermain judi online dari pada interaksi dengan orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa judi online dapat menciptakan jarak emosional dan fisik antara individu dan lingkungan sosial informan.<sup>15</sup> Masalah keuangan yang disebabkan oleh judi online juga sering menyebabkan konflik dengan teman-temannya. Ketika hal ini diketahui oleh teman-teman informan yang merasa ditipu karena sebagian besar uang mereka dihabiskan untuk berjudi, ketegangan dan perselisihan meningkat, menyebabkan informan mengisolasi diri dari lingkungan pertemanan, rasa malu terhadap teman-teman di sekitarnya, muncul juga rasa takut dan rasa *trust issue* (sulit memercayai) terhadap informan dari teman-temannya. Pada akhirnya, ini dapat menyebabkan perpecahan dalam hubungan pertemanan.

---

<sup>13</sup> R. Sari, "Dampak Sosial Judi Online Di Indonesia," *Jurnal Psikologis Indonesia* 12, no. 1 (2023): 23–24.

<sup>14</sup> R. Sari, "Kecanduan Judi Online Dan Intervensi Psikologi Tinjauan Literalur," *Jurnal Psikologis Klinis* 8, no. 4 (2023): 100–115.

<sup>15</sup> Rahmawati Dwi Nurhasanah et al., "Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Remaja" 3, no. 1 (2025): 625–32.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa judi online memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan individu. Dampak sosial yang terlihat, seperti isolasi dan konflik pertemanan, menunjukkan bahwa judi online tidak hanya memengaruhi individu, tetapi juga hubungannya dengan orang lain. Kecanduan judi online dapat menghancurkan hubungan interpersonal dan menyebabkan dampak negatif yang luas dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan teori sosial yang menyatakan bahwa kecanduan dapat mengganggu interaksi sosial dan membentuk pola perilaku yang merugikan.<sup>16</sup> Isolasi sosial yang dialami informan mencerminkan bagaimana judi online dapat menciptakan jarak antara individu dan lingkungan sosial mereka. Judi online dapat menyebabkan individu merasa terasing, yang pada gilirannya dapat memperburuk masalah kesehatan mental dan meningkatkan risiko depresi.<sup>17</sup> Hal ini menunjukkan bahwa dampak sosial dari judi online tidak hanya bersifat sementara, tetapi dapat memiliki konsekuensi jangka panjang bagi kesehatan individu.

Keinginan untuk menang yang tertanam pada pola pikir informan ini membuat produktivitas informan berkurang secara signifikan. Banyak waktu yang dihabiskan untuk berjudi online dari pada beraktivitas bermanfaat lainnya. Penurunan produktivitas ini tidak hanya disebabkan oleh hilangnya waktu (*time-loss*), tetapi juga oleh degradasi fungsi kognitif. Kecanduan judi menyebabkan gangguan pada fungsi eksekutif otak, termasuk kontrol impuls dan fokus jangka panjang. Hal ini menjelaskan mengapa pelaku impulsif yang berdampak buruk pada finansial mereka.<sup>18</sup> Secara akademis, fokus yang terpecah antara materi perkuliahan dan grafik permainan judi online mengakibatkan kelelahan mental. Selain itu aktivitas judi online yang sering dilakukan hingga larut malam mengganggu ritme sirkadian. Gangguan tidur ini berkorelasi langsung dengan rendahnya energi dan motivasi belajar di siang hari, pada akhirnya memicu penurunan nilai akademik secara drastis.<sup>19</sup> Judi online ini juga berdampak negatif pada solidaritas dalam lingkungan sosial. Solidaritas dalam keluarga dan masyarakat menurun karena

---

<sup>16</sup> Sari, "Dampak Sosial Judi Online Di Indonesia."

<sup>17</sup> A. Syahrul, "Isolasi Sosial Dan Kesehatan Mental: Studi Kasus Judi Online," *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 15, no. 2 (2023): 78–85.

<sup>18</sup> A. Sugitana, "Memulihkan Keharmonisan Keluarga Dari Jeratan Judi Online: Solusi Praktik Dengan Integritas Teori Sistem Keluarga Bowen," *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak* 6, no. 01 (2024): 84–99.

<sup>19</sup> Widhiatanti, "Dampak Judi Online Pada Remaja Penjudi: Literature Review."

perilaku berjudi.<sup>20</sup> Lingkungan sosial menjadi tegang, yang seharusnya informan bisa berguna untuk orang disekitarnya atau bagi masyarakat kini malah sering kali menjadi beban masyarakat. seperti perilaku impulsif yang dilakukan informan yang mengakibatkan masalah finansial dari judi online yang membuat informan harus meminjam uang dari teman atau tetangga dan gagal mengembalikannya, sehingga menciptakan perpecahan sosial. Pelaku judi online sering membuat keputusan impulsif yang berdampak juga kepada finansialnya.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perilaku judi online pada remaja bukan sekedar masalah moralitas individu biasa, melainkan menifestasi nyata dari patologi sosial dan tindakan anomie dalam struktur masyarakat digital. Melalui kacamata teori anomie merton, judi online diadopsi sebagai sebuah “inovasi menyimpang” atau jalan pintas demi mencapai kesuksesan finansial secara instan akibat ketegangan antara aspirasi dengan realitas ekonomi. Proses normalisasi judol di lingkungan tongkrongan memperparah kondisi ini melalui mekanisme *differential association*.

Penelitian ini menegaskan bahwa dampak judi online mencakup tiga aspek destruktif yang saling berkaitan:

1. **Aspek perilaku & Finansial:** Memicu tindakan kriminal berskala domestik seperti kebohongan sistematis, pencurian uang, jeratan hutang, hingga pengosongan aset pribadi.
2. **Aspek Psikologis:** Menyebabkan kecanduan berat yang memanipulasi sistem *reward* otak (serupa kecanduan narkoba), memicu stres, depresi, kecemasan kronis, penurunan motivasi belajar, gangguan tidur (ritme sirkadian), hingga penurunan performa akademik secara drastis.
3. **Aspek sosial:** Membentuk jarak emosional dan fisik di mana pelaku mengisolasi diri, mengalami konflik interpersonal berat, menimbulkan *trust issue* di

---

<sup>20</sup> Dhiyaa Fadillah Fasa, “ARTIKEL PENELITIAN LITERATUR REVIEW : DAMPAK FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL,” 2025.

lingkungan pertemanan, serta menurunkan nilai solidaritas sosial karena pelaku berubah menjadi beban di masyarakat.

Kesadaran dan penyesalan mendalam yang dirasakan oleh informan mengonfirmasi adanya sisa kontrol moral dan keinginan kuat untuk pulih, yang mempertegas bahwa adiksi ini membutuhkan intervensi terstruktur dan tidak bisa diselesaikan oleh individu itu sendiri

### **Saran**

Berdasarkan temuan-temuan di atas, beberapa rekomendasi praktis dan implikatif yang dapat diajukan, Diperlukan penyusunan program intervensi psikologi yang berfokus pada pemulihan distorsi kognitif dan terapi kontrol impuls khusus untuk adiksi digital/perjudian pada usia dewasa muda. Kampus perlu menyediakan pusat layanan konseling yang adaptif dan menjamin privasi untuk merangkul mahasiswa yang terjebak hutang/adiksi judi online. Keluarga juga diharapkan meningkatkan pengawasan serta deteksi dini terhadap perubahan perilaku sirkadian anal (sering begadang) dan pola keuangan yang tidak wajar. Perlu juga ada gerakan kolektif untuk memutuskan rantai normalisasi judi online di lingkungan tongkrongan agar tidak terus menciptakan fenomena *differential association* yang menular perilaku menyimpang pada remaja lain.

Mengingat penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi dengan satu informan, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan metode kuantitatif atau *mixed methods* dengan sampel yang lebih luas untuk memetakan prevalensi dan tingkat keeratan hubungan antara adiksi judi online dengan tingkat depresi atau penurunan IPK mahasiswa secara makro.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Clinard, Marshall B., and Robert F. Meier. *Sociology of Deviant Behavior*. 15th ed. Cengage Learning, 2021.
- Fasa, Dhiyaa Fadillah. "ARTIKEL PENELITIAN LITERATUR REVIEW : DAMPAK FENOMENA JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL," 2025.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial : Gangguan-Gangguan Kejiwaan /Kartini Kartono*. 1st ed. Jakarta, 2003.
- Lazarus, S., and J. Button. "From Business Centres to Hustle Kingdoms: Historical Perspectives on Innovative Models of Deviant Education." *Internation Annals of*

- Criminology*, 2025. <https://doi.org/10.1017/cri.2024.32>.
- Lestari, M. “Kecanduan Judi Online: Dampak Psikologis Dan Solusi.” *Jurnal Psikologis Klinis* 15, no. 2 (2023): 45–60.
- Mathorri, Anjas. “KONTROL DIRI REMAJA DALAM MENGURANGI PERMAINAN JUDI ONLINE DI KOTA BENGKULU.” UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu (dahulu IAIN Bengkulu), 2022. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/8797/>.
- Moral, Perilaku, Remaja Yang, Terlibat Judi, D I Kelurahan, Pagar Dewa, and Kecamatan Selebar. *PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM FAKULTAS USHULLUDIN ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU TAHUN 2019 M / 1440 H*, 2019.
- Nurhasanah, Rahmawati Dwi, Universitas Bina Bangsa, Desty Endrawati Subroto, Universitas Bina Bangsa, Ine Sagita, Universitas Bina Bangsa, Universitas Bina Bangsa, et al. “Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Remaja” 3, no. 1 (2025): 625–32.
- Ritzer, George. *Sociological Theory*. 10th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2022.
- Róbert, Krébesz, Otvos Kata Dora, and Fekete Zita. “Non-Problem Gamblers Show the Same Cognitive Distortions While Playing Slot Machines as Problem Gamblers, with No Loss of Control and Reduced Reality Control, Though - An Experimental Study on Gambling.” *Frontiers in Psychology* 14 (2023): 1175621. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1175621>.
- Sari, R. “Dampak Sosial Judi Online Di Indonesia.” *Jurnal Psikologis Indonesia* 12, no. 1 (2023): 23–24.
- . “Kecanduan Judi Online Dan Intervensi Psikologi Tinjauan Literatur.” *Jurnal Psikologis Klinis* 8, no. 4 (2023): 100–115.
- Siegel, Larry J. *Criminology: The Core*. 7th ed. Cengage Learning, 2022.
- Sugitana, A. “Memulihkan Keharmonisan Keluarga Dari Jeratan Judi Online: Solusi Praktik Dengan Integritas Teori Sistem Keluarga Bowen.” *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak* 6, no. 01 (2024): 84–99.
- Syahrul, A. “Isolasi Sosial Dan Kesehatan Mental: Studi Kasus Judi Online.” *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 15, no. 2 (2023): 78–85.
- TEMPO. “PPATK Sebut Perputaran Uang Judi Online Pada 2022 Capai Rp 81 Triliun,” 2023. <https://www.tempo.co/hukum/ppatk-sebut-perputaran-uang-judi-online-pada-2022-capai-rp-81-triliun--151613>.
- Widhiatanti. “Dampak Judi Online Pada Remaja Penjudi: Literature Review.” *Deviance Jurnal Kriminologi* 8, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.36080/djk.2759>.
- Mathorri, A. (2022). Kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi online di Kota Bengkulu [Undergraduate thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. Repository UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/8797/>

Sari, R. (2023). Kecanduan judi online dan intervensi psikologi: Tinjauan literatur. *Jurnal Psikologi Klinis*, 8(4), 100–115.