

ANALISA DEMOGRAFI DAN JARINGAN PENJUDI DARING DI TWITTER MENGGUNAKAN METODE SOCIAL NETWORK ANALYSIS

Ahmad Laroy Bafi¹, A Pahmi², Dinda Meidianti Kusuma Putri³, Shalma Rachmayani Putri⁴, Firwam Al Ayubi Rachman⁵, Nur Aini Rakhmawati⁶

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Jalan Raya ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya, 60111

roylabafi@gmail.com¹, azpahmi@gmail.com², shalmarputri@gmail.com³, 01dindameidianti@gmail.com⁴, firwam@gmail.com, nur.aini@is.its.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini akan membahas dan menjelaskan tentang bagaimana demografi dan jaringan para pemain judi *online* di sosial media khususnya Twitter, bagaimana modus mereka dalam menarik pengguna untuk mendaftar, dan siapa orang dibalik akun judi *online* tersebut. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini adalah maraknya kasus perjudian *online* di Indonesia yang tidak sedikit berujung penipuan. Ini terjadi karena menariknya modus para bandar judi *online* dalam menarik minat pengguna, terlebih lagi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga banyak modus baru yang bermunculan dengan memanfaatkan media sosial. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dan teknik *scraping* untuk mendapatkan data dari Twitter. Hasil dari analisis data yang dilakukan adalah seperti apa jaringan mereka dilihat dari akun yang mereka ikuti dan akun yang mengikuti mereka, bagaimana *tweet* mereka mulai dari isi *tweet*, *hashtag*, bahasa yang digunakan, serta pola penggunaan foto profil.

Kata kunci: Judi Online, media sosial, scraping

Diterima : 27-11-2019 , Disetujui : 22-12-2019 , Dipublikasikan: 29-12-2019

DEMOGRAPHIC ANALYSIS AND ONLINE GAMBLING NETWORK ON TWITTER USING THE SOCIAL NETWORK ANALYSIS METHOD

Abstract

This research will discuss and explain the demographics and networks of online gambling players on social media Twitter, how their mode of attracting users to register, and who is behind the online gambling account. The background of this issue is the rise of online gambling cases in Indonesia that not least leads to fraud. This is due to the attractive mode of online bookies in attracting user interest, further due to the rapid technological development of new modes that have sprung up using social media. This study uses literature study methods and *scraping* techniques to obtain data from Twitter. The results of the data analysis are what they see from the accounts they follow and the accounts that follow them, how their tweets start from the contents of the tweets, hashtags, the language used, and patterns of using profile photos.

Keywords: *online gambling, social media, scraping*

Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Infromasi dan Komunikasi di era disruptif saat ini sangat pesat. Internet saat ini menjadi kebutuhan pokok tiap manusia. Hootsuite, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang digital marketing dan social media mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 150 juta orang.

Gambar 1. Frekuensi Pengguna Internet di Indonesia



Sumber : Hootsuite-We-are-Social-Indonesian-Digital-Report-2019

Seiring berkembangnya Internet, media sosial juga ikut berkembang pesat. Disini kami mengambil salah satu media yaitu twitter. Berikut adalah perkembangan twitter di Indonesia saat ini.

Gambar 2. Twitter Audience



Sumber: Hootsuite-We-are-Social-Indonesian-Digital-Report-2019

Namun, ada juga efek negatif yang ada di twitter, banyak akun-akun yang menjadi bandar perjudian. Perjudian adalah sebuah permainan untuk bertaruh satu sama lain demi mendapatkan sebuah kemenangan. Perjudian adalah hal yang tidak dapat dipungkiri pada lingkungan masyarakat karena mudah untuk memobilisasi dan tidak terpaut dengan tempat. Maraknya judi di lingkungan masyarakat dapat dikarenakan rasa penasaran, ikut-ikutan, atau bahkan ingin mendapatkan uang dengan cara yang instan. Tentu saja hal tersebut dapat merusak moral dan mental dari masyarakat itu sendiri.

Seiring dengan perkembangan internet dan media sosial, perjudian sekarang marak

dilakukan *online*(Ikhsan, 2015).Perubahan yang dihasilkan oleh teknologi informasi dan komunikasi dalam era globalisasi masa kini biasanya terlihat dari lajunya perkembangan di berbagai sektor.Mulai dari sektor ekonomi, sosial budaya, pendidikan bahkan di sektor politik sekalipun.Perubahan tersebut tidak dapat dipungkiri dan menjadi ujung tombak era globalisasi yang kini melanda hampir seluruh dunia. Perjudian dengan cara online ini sangat mengkhawatirkan, khususnya untuk generasi muda. Pada era modern ini, generasi muda sangatlah mudah untuk mencoba berbagai hal melalui media *online*. Bahkan mungkin untuk bergabung dengan kelompok perjudian, hanya tinggal mengakses pada situs tertentu.

Sedangkan judi *online* sendiri termasuk dalam salah satu *cyber crime*.*Cyber crime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital(Wahid & Labib, 2010).*Cyber crime* sendiri dapat diartikan sebagai semua tindakan ilegal yang dilakukan melalui jaringan komputer dan internet untuk mendapatkan keuntungan dengan merugikan pihak lain, perbuatan ini melanggar hukum dan dapat dikenakan sanksi bahkan sampai kurungan penjara.

Di Indonesia, *cyber crime* di atur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Internet & Transaksi Elektronik (ITE) dan hukum pidana perjudian terdapat pada Pasal 303 KUHP yang mengatur tentang perjudian dengan ancaman hukuman paling lama 10 tahun penjara. Dengan adanya peraturan seperti itu, diharapkan dapat mengurangi pengguna situs perjudian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuannya adalah untuk menganalisis demografi dan jaringan pemain judi *online* di sosial media. Lebih lanjut lagi, penelitian ini

akan membahas bagaimana modus mereka dalam menarik user untuk mendaftar, siapa orang dibalik situs judi *online* tersebut dan siapa admin grup sosial media tersebut, serta bagaimana demografi usernya. Twitter sebagai salah satu media daring bagi pemain judi online dapat menghubungkan orang untuk berkomunikasi tanpa batasan jarak dan waktu. Oleh karena itu, setelah analisis tersebut didapat harapannya dapat membantu masyarakat serta pemerintah dalam mengurangi perjudian *online* khususnya di sosial media twitter.

Kajian Pustaka

Perjudian *online* adalah seperangkat praktik komunikasi dan platform di mana skenario perjudian dilakukan melalui sarana digital. Dalam permainan judi digital, pengguna memperoleh pengalaman judi yang melibatkan kesempatan untuk memenangkan uang atau barang. Media juga berperan mengubah permainan judi *online* di tiga spektrum (keterlibatan visual / sentuhan, pergerakan / stasis dan waktu homogen / independen) (Torres, 2018).

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai "Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya" (Kartono, 2005). Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan sangat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi

juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusilaan.

Judi menggunakan teknologi informasi di mulai pada tahun 1994 di negara kepulauan yang terletak pada Laut Karibia bagian timur yaitu Karibia Antigua dan Barbuda yang meloloskan fakta Perdagangan Bebas. Isi dari Perdagangan Bebas tersebut yakni mengizinkan organisasi-organisasi di daerah tersebut untuk membuka judi online. Terlebih pada saat itu telah didukung dengan adanya *Microgaming* yang mengembangkan pembuatan *software* taruhan online dan keamanannya dijamin oleh *CryptoLogic*, perusahaan pertama yang mengembangkan sistem keamanan terhadap judi online pada tahun 1996. (Cormack, 2018).

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 adalah sebesar 64,8% atau 171,17 juta jiwa dari total populasi Indonesia yaitu 264,16 juta jiwa (Annur, 2018). Hasil dari data tersebut berdampak pada maraknya perjudian pada lingkungan masyarakat yang dilakukan secara *online*. Faktor tersebut dipengaruhi karena mudahnya akses internet secara bebas. Ternyata penggunaan internet tidak hanya membawa dampak positif tetapi bisa membawa dampak negatif. Dampak negatif tersebut dapat berupa banyak hal, diantaranya tindakan-tindakan anti sosial, perilaku kejahatan terhadap data pribadi, maupun kejahatan-kejahatan yang selama ini dianggap tidak mungkin terjadi. Salah satu contoh dampak negatif internet adalah judi online. Adapun beberapa jenis judi *online* yang tersedia saat ini yaitu *casino online*, *poker online*, *domino online*, *sportbook*, *capsa susun*, *virtual sports*, *e-games*, *number game*, *bandar ceme*, dan *black jack*.

Di Indonesia terdapat beberapa undang-undang yang mengatur perjudian

online seperti Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan untuk perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU ITE"). Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, berbunyi: "(1) Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: ke-1 barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan-ketentuan 11 tersebut pasal 303; ke-2 barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan Umumatau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang(Marbun, William, & Sudjana, 2017).

Sementara dalam UU ITE, pengaturan mengenai perjudian dalam dunia siber diatur dalam Pasal 27, yang berbunyi "Setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian." Ancaman pidana dari pasal di atas yakni disebutkan dalam Pasal 45 UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak 1 miliar rupiah.

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, disebutkan adanya pengklasifikasian terhadap segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukumannya yang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.

Scraping web(juga disebut panen web atau Web ekstraksi data) adalah sebuah perangkat lunak komputer teknik penggalian informasi dari situs web. Biasanya, program perangkat lunak tersebut mensimulasikan eksplorasi manusia dari web oleh salah satu rendah menerapkan-Hypertext Transfer

Protocol(HTTP),atauembedding Webbrowser tertentu penuh, seperti Internet Explorer (IE) dan Mozilla Web browser(Hadna, Santosa, & Winarno, 2016).

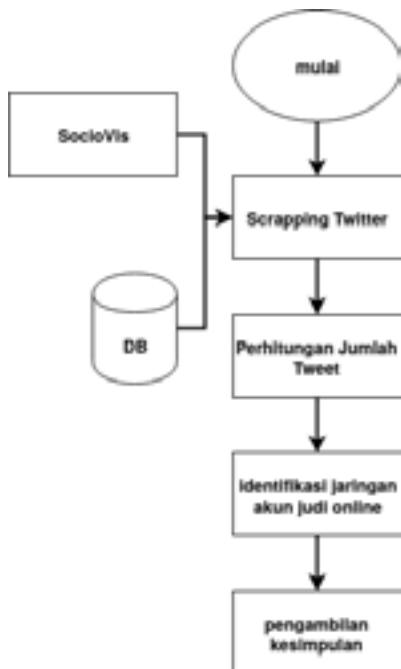
Twitter adalah sebuah media sosial dan layanan *microblogging* yang mengijinkan penggunanya untuk mengirimkan pesan realtime. Pesan ini populer dengan sebutan tweet. Tweet adalah sebuah pesan pendek dengan panjang karakter yang dibatasi hanya sampai 140 karakter. Dikarenakan keterbatasan karakter yang bisa dituliskan, sebuah tweet seringkali mengandung singkatan, bahasa slang maupun kesalahan pengejaan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dan informasi yang tersebar di *internet*.Metode yang digunakan adalah studi literatur dan *scraping*.Studi literatur sendiri digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai dasar teori dari penelitian yang dilakukan. Menurut Siswoyo teori diartikan sebagai seperangkat konsep dan definisi yang saling berhubungan yang mencerminkan suatu pandangan sistematik mengenai fenomena dengan menerangkan hubungan antar variabel, dengan tujuan untuk menerangkan dan meramalkan fenomena (Mardalis, 2003). Jadi untuk mendapatkan suatu pandangan yang sistematik terhadap hasil penelitian, maka perlu adanya dasar teori agar hasil penelitian tersebut mempunyai nilai sistematik.Berikutnya untuk mendapatkan data dan informasi untuk hasil pembahasan menggunakan *scraping*.*Scraping* adalah teknik mengambil atau mengekstrak sebuah data atau informasi dari situs web secara spesifik. Scraping sendiri dapat menggunakan banyak tools, dalam penelitian ini kami menggunakan platform *SocioViz* yang merupakan *platform*

untuk analisa social media yang diprakarsai oleh *Social Network Analysis Metrics*. Hasil analisa dari *SocioViz* sendiri dapat berupa *Hashtag Network*, *User Network*, *Word Network* dan *Emoji Network*.

Gambar 1. Kerangka kerja penelitian(Hadna et al., 2016).



Sumber : Olahan Peneliti

Untuk mengumpulkan informasi, penelitian ini mengolah data dengan *scraping* media sosial yaitu twitter melalui *platform SocioViz*. Pengolahan data sendiri dilakukan berdasarkan *keyword* "Judi Online". Dari *keyword* tersebut, kami mendapatkan banyak data mengenai judi *online* seperti jumlah tweet yang mengandung unsur judi *online*, modus yang dilakukan akun judi *online*, dan jaringan akun judi *online*. Setelah data tersebut didapatkan, kami melakukan analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pandangan dan angka dari jaringan akun judi *online* yang terdapat twitter. Adapun akun judi *online* yang terdapat di twitter, tidak terdapat batasan terkait pencarian data karena dari *keyword* dimasukkan ke *platform* tersebut secara

otomatis mencari kata yang berhubungan dengan *keyword* tersebut.

Pada analisa ini, untuk scraping data dari twitter peneliti menggunakan *tools website* <https://socioviz.net>, tools ini juga menyediakan data dan informasi mengenai apa yang kita inputkan mulai dari *keyword*, *username* akun sampai *hashtag* dan mengolahnya menjadi *Social Network Analysis* seperti analisa *Hashtag Network*, *User Network*, *Word Network* dan *Emoji Network* yang disajikan dalam bentuk diagram.

Hasil Dan Pembahasan

Pada percobaan kali ini penulis menggunakan query "Judi Online". Jadi tools ini akan mendekripsi dan menganalisa siapa saja yang tweetnya mengandung unsur judi online baik dari kata-kata maupun *hashtag*-nya. Setelah memasukkan keyword tersebut, akan muncul *tweet-tweet* terbaru yang megandung unsur judi online dalam kurun waktu 24 jam. Timeframe ini bisa diatur maksimal sampai interval 7 hari.

Selanjutnya adalah menganalisa jumlah tweet yang mengandung unsur judi online dalam interval waktu 1 hari yang kemudian digambarkan seperti grafik di bawah ini.

Gambar 2. Grafik jumlah tweet yang mengandung unsur judi online dalam 1 bulan terakhir



Sumber :Olahan peneliti menggunakan Socioviz
Dalam kurun waktu kurang dari 1

hari saja terdapat lebih dari 100 tweet yang mengandung unsur judi online. Ini baru percobaan menggunakan kata kunci judi online, sedangkan para bandar judi online juga menggunakan tweet yang mengandung unsur lain seperti “poker online”, “casino online”, “judi bola” dan masih banyak lagi.

Jumlah tweet dari tiap-tiap jam bervariasi namun pada hari-hari saat penulis mengambil data, tweet terbanyak terjadi pada pukul 15.00.

Kemudian penulis juga mengambil beberapa sampel tweet akun-akun judi online yang merepresentasikan kebanyakan tweet akun judi online sebagai berikut kemudian menganalisisnya.

Gambar 3. Contoh tweet yang mengandung unsur judi online



Sumber :Olahan peneliti menggunakan Sociovis

Berdasarkan contoh beberapa sampel tweet diatas, penulis menganalisa dari segi kata-kata yang mereka gunakan, foto profil akun mereka dan hashtag yang mereka gunakan.

Dari segi kata-kata di tweet mereka, terdapat banyak kalimat persuasif dengan embel-embel "Terpercaya", deposit minimal yang relatif sangat kecil dan metode pembayaran deposit yang sangat bervariasi sehingga mudah digunakan.

Kemudian dari segi hashtag, contoh hashtag yang paling sering muncul adalah #judionline, #judibola #poker, #casino. Ada juga yang menggunakan hashtag yang sedang trending pada hari tersebut seperti

#hidupmahasiswa untuk meningkatkan jangkauan tweet mereka agar banyak dilihat pengguna twitter.

Lalu modus mereka yang lain dalam menarik user adalah dengan menggunakan foto profil wanita cantik atau foto yang “tidak senonoh” untuk menarik perhatian pengguna twitter laki-laki, karena pada dasarnya kebanyakan penjudi adalah laki-laki yang bisa kita lihat dari interaksi akun tersebut (*comment & retweet*) maka dari itu mereka menggunakan akun dan foto profil wanita seksi agar user tertarik untuk melihatnya, namun masih belum bisa disimpulkan bahwa pemilik akun tersebut benar-benar wanita atau bukan karena setelah dilakukan analisa bahwa terdapat yang menggunakan profil wanita tapi gender pemilik akun tersebut adalah pria, hal ini berpotensi terindikasi sebagai akun penipu.

Penulis juga mengambil sampel kata-kata yang sering digunakan pada tweet-tweet judi online, Berikut adalah hasil 10 kata-kata yang paling sering muncul dalam setiap tweet judi online.

Gambar 4. Top words yang sering digunakan pada tweet judi online



Sumber :Olahan peneliti menggunakan Sociovist

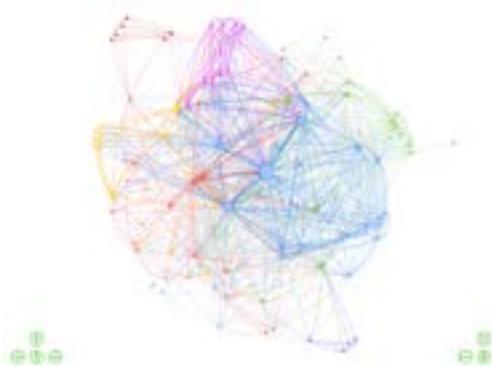
Top word diatas diambil dari 100 lebih tweet yang berhasil diambil datanya dalam interval waktu 1 hari (24 jam). Kata yang

paling sering muncul yaitu online karena mereka melakukan transaksinya melalui dunia maya. Kemudian kata Situs, di profile akun judi online selalu menampilkan situs yang digunakan untuk bermain judi, tujuan mereka dari tweet ini adalah *call to action* untuk mengunjungi situs mereka. Lalu kata terpercaya untuk menarik pengguna agar tidak menganggapnya penipuan, padahal belum tentu itu adalah akun asli.

Kemudian jika kata-kata dalam tweet diatas digambarkan dalam sebuah network diagram akan menjadi seperti gambar 5.

Gambar network diagram ini *digenerate* langsung dari tools yang kami gunakan. Pada diagram ini, semua tweet yang ada pada hari tersebut dan berkorelasi dengan Top Words diatas saling dihubungkan dan membentuk sebuah *network diagram* seperti di bawah ini

Gambar 5. Word Network Diagram berdasarkan Top Words pada tweet Judi Online



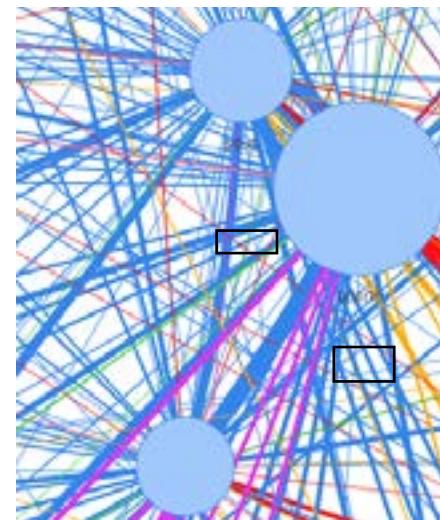
Sumber :Olahan peneliti menggunakan Socioviz

Dengan diagram diatas, dapat diketahui hubungan dari tiap-tiap kata yang digunakan dalam tweet. Semakin besar bulatan diatas maka semakin sering kata itu digunakan untuk tweet. Bulatan-bulatan tersebut saling terhubung berdasarkan akun yang mentweet kata tersebut.

Jika diagram diatas diperbesar, akan terlihat seperti gambar 6. Penulis mengambil sampel memperbesar diagram dengan bulatan yang paling besar.Kata yang paling

sering muncul adalah “Online”, “Situs”, dan “Terpercaya”.

Gambar 6. Word network diagram berdasarkan top words pada tweet judi online



Sumber :Olahan peneliti menggunakan Socioviz

Kemudian□ pada setiap tweet, mereka selalu menggunakan hashtag untuk meningkatkan jangkauan tweet mereka, hashtag yang paling sering digunakan adalah sebagai berikut:

Gambar 7. Top Hashtag yang sering digunakan pada tweet judi online



Sumber :Olahan peneliti menggunakan Socioviz

Berdasarkan Top Hashtag diatas, penulis membuat analisa *network diagram* untuk melihat bagaimana pola hubungan dari tiap-tiap tweets yang mengandung hashtag tersebut dan didapatkan hasil sebagai berikut.

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui hubungan dari tiap-tiap hashtag yang digunakan seluruh pengguna twitter yang tweetnya

Gambar 8. Hashtag network diagram yang sering digunakan pada tweet judi online

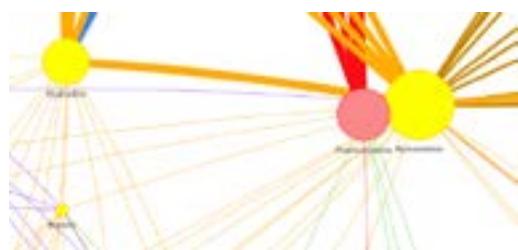


Sumber :Olahan peneliti menggunakan Socioviz

mengandung hashtag tersebut dimana bulatan terbesar adalah hashtag yang paling sering digunakan dan semakin mengecil seiring menurunnya jumlah penggunaan hashtag tersebut.

Penulis mengambil sampel bulatan yang diperbesar seperti gambar 9.

Gambar 9. Hashtag Network Diagram yang sering digunakan pada tweet judi online



Sumber :Olahan peneliti menggunakan Socioviz

Terlihat bahwa hashtag yang paling sering digunakan yaitu #pokeronline, #bandarqonline, #judionline. Hal ini

menunjukkan bahwasannya terdapat hubungan dari tiap-tiap hashtag yang dapat meningkatkan jangkauan tweet.

Analisa Social Network Pengguna Twitter yang men-Tweet Judi Online

Gambar 10. User network diagram yang paling aktif tweet judi online



Sumber :Olahan peneliti menggunakan Socioviz

Penulis juga menganalisa *user network diagram* pada tweet yang mengandung unsur judi online, pada diagram tersebut terlihat hubungan antar user yang membuat tweet tentang judi online.

Diagram ini dapat mengidentifikasi siapa orang yang menjadi pusat atau inti dari tweet tentang judi online ini. Berdasarkan diagram diatas, terlihat bahwa di kasus tweet judi online mengarah pada satu bulatan biru besar yang menunjukkan 1 akun.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan sesuai dengan rumusan masalah, dapat disimpulkan jika :

Untuk menarik pemain judi online yang sebagian besar kaum pria, akun twitter judi online menggunakan foto profil wanita dan tidak sedikit yang terkesan senonoh, namun saat dilihat jenis kelamin dari akun tersebut ternyata tidak sedikit yang berjenis kelamin pria. Sehingga dapat disimpulkan bahwa target pasar mereka sebagian besar

kaum pria.

Kata-kata yang digunakan pada tweet akun judi online bersifat persuasif karena mengandung kata-kata yang memberikan harapan untuk mendapatkan keuntungan yang besar bagi pelanggan. Disertai juga hashtag yang berhubungan dengan judi online dan juga hashtag yang sedang *trending* yang dapat memperluas jangkauan tweet.

Dari 100 akun twitter judi online yang kami amati terlihat ada hubungan yang membentuk jaringan berdasarkan data hashtag yang digunakan, data following akun, serta interaksi antar akun lainnya. Akun dengan jaringan paling besar dapat diindikasikan sebagai akun yang berpotensi sebagai dalang dari jaringan judi online tersebut.

Daftar Pustaka

- Annur, C. M. (2018). Survei APJII: Penetrasi Pengguna Internet Capai 64, 8%. Retrieved September 26, 2019, from Katadata.co.id website: <https://katadata.co.id/>
- Cormack, R. (2018). Medium (Online). Retrieved from Medium website: <https://medium.com/>
- Hadna, N. M. S., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2016). Studi Literatur Tentang Perbandingan Metode untuk Proses Analisis Sentimen di Twitter. *Jurnal Sentika*, 1(1), 58.
- Ikhsan, M. (2015). *Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dilakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak Ditinjau dari Sudut Kriminologi*. Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Kartono, K. (2005). *Patologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Marbun, D. K. P., William, & Sudjana, I. K. (2017). Tinjauan Yuridis Terhadap Aktifitas Perjudian Online Di Indonesia Serta Pengawasan dan Penerapan Saksi. *Jurnal Kertha Wicara*, 06(04).
- Mardalis. (2003). *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Proposal)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Torres, C. A. (2018). *Digital Gambling Theorizin Gamble- Play Media* (1st ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wahid, A., & Labib, M. (2010). *Kejahatan Mayantara*. Bandung: Rafika Aditama.