

Daftar Pustaka

Buku

- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. *Englewood Cliffs*.
- Creswell, J. W. (2012). Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.). Boston: Pearson.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches. Sage publications.
- Kartono, K. (2015). Patologi sosial jilid 1. *Jakarta: rajawali pers*.
- Kriyantono, R. (2020). Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif. *Jakarta: Prenadamedia Group, 30*.

Jurnal

- Ayu, I., Mayradevi, P., & Tobing, D. H. (2024). Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online pada Remaja: Narrative Literature Review. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 9(1). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/perseptual>
- Chintya Siringoringo, A., Yunita, S., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 06(02), 10948–10956.
- DAMPAK_KESEHATAN_MENTAL_DALAM_PERJUDIAN*. (n.d.).
- Fadhilah Hana, A., Hardiati Wulandari, S., Made Hasan, B., & Fantini, E. (2023). PENGARUH MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU KOMUNIKASI SECARA LANGSUNG PADA GENERASI Z DI JAKARTA SELATAN. In *Discourse: Journal of Social Studies And Education* (Vol. 1).
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. In *Current Addiction Reports*

- (Vol. 2, Issue 2, pp. 185–193). Springer. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Griffiths, M. D. (2005). *Does Gambling Advertising Contribute to Problem Gambling? Does Advertising of Gambling Increase Gambling Addiction?* 3(2), 15–25.
- Griselda (2024). PENGARUH POLA KOMUNIKASI REMAJA – ORANGTUA DAN PENGGUNAAN INTERNET TERHADAP PERILAKU JUDI ONLINE REMAJA
- Hari Ramadhan, R., & Nur Wijayani, ah. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Perilaku Komunikasi (Rian, Dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10432955>
- Ilmu, J., Balayudha, K., Fathurohman Nawawi, A., & Yuliana, N. (n.d.). *Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022* (Vol. 4, Issue 1).
- Judi Online, D. (n.d.). YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK.
- Supratama, R., Elsera, M., Solina, E., Raja, U. M., & Haji, A. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5.
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- The Psychologist Problem gambling A.* (2003). www.gamcare.org.uk
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87.
<https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>

Artikel

Americam Society of Addiction Medicine (ASAM), 2019. Definition of Addiction.

Diakses melalui <https://www.asam.org/quality-care/definition-of-addiction>

Adel Andila Putri, 2023. Transaksi Judi Online di Indonesia Sudah Mencapai 200

Triliun, Kominfo Berantas Platform Judi Online! . Diakses melalui

<https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZI>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), 2024, APJII Jumlah Pengguna

Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Diakses melalui

<https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

Nabilah Muhammad, 2023. Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya

Tembus Rp100 T pada 2022. Diakses melalui

<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/399b81e1e2cfd53/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>