

Utilizing *Online Gambling*: Mengkaji Faktor Fenomena Judi *Online Scatter* di Desa Pahieme

Utilizing Online Gambling: Studying The Factors of The Online Scatter Gambling Phenomenon in The Pahieme Village

Erino Nainggolan¹, Muhammad Iqbal²

^{1,2}Pendidikan Antropologi, Universitas Negeri Medan,
Jl. William Iskandar Pasar V, Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan,
Medan, Sumatera Utara, Indonesia

¹Email korespondensi: erinainggolan054@gmail.com

Diterima: 3 Februari 2024; Direvisi: 27 Februari 2024; Disetujui: 20 Juni 2024

Copyright © 2024 The Author



This is an open access article

under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License

How to cite (APA): Nainggolan, E., Iqbal, M. (2024). Utilizing Online Gambling: Mengkaji Faktor Fenomena Judi *Online Scatter* di Desa Pahieme. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 13(2), 210–218. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v13i2.2506>.

ABSTRACT

The phenomenon of online scatter gambling games has become a habit that people use for entertainment. Online gambling can be used by people anywhere. Many groups of people are involved in online gambling, including children, teenagers, adults and the elderly. The community created an association in the form of a lapo as a place to make it easier to interact and build relationships while playing online gambling. This research aims to reveal the background of the community involved in playing online scatter gambling in Pahieme village as well as the interaction process used by the community when playing online gambling. Data collection used in this research was observation, direct interviews, and documentation. The results of this research show that people are involved in playing online gambling because they are involved with friends, to satisfy themselves and to make a profit. The relationships that arise are used by people during the playing process to facilitate interaction and buying and selling chips or coins, so that there is a very long online gambling activity every day. So the negative impacts include addiction, loss of money and stress, while the positive impacts include entertainment, fun and increasing income.

Keywords: *phenomenon; scatter online gambling; public*

ABSTRAK

Fenomena permainan judi *online scatter* sudah menjadi salah satu kebiasaan yang digunakan masyarakat untuk suatu hiburan. Judi *online* dapat digunakan masyarakat dimana saja. Banyak kalangan masyarakat terlibat dalam judi *online* baik anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Masyarakat membuat sebuah perkumpulan berupa *lapo* untuk tempat dalam mempermudah untuk berinteraksi dalam menjalin hubungan selama bermain judi *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap latar belakang masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter* di Desa Pahieme serta proses hubungan interaksi yang digunakan masyarakat selama bermain judi *online*. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara langsung, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini, bahwa masyarakat terlibat bermain judi *online* karena terikut dari teman, untuk memuaskan kesenangan diri, untuk mendapatkan keuntungan. Hubungan yang timbul yang digunakan oleh masyarakat selama proses bermain untuk mempermudah interaksi dan jual beli *chip* atau koin, sehingga terdapat sebuah kegiatan bermain judi *online* yang sangat lama dalam setiap harinya. Maka berdampak negatif seperti kecanduan, kehilangan uang dan stres, sedangkan dampak positif berupa hiburan, kesenangan dan penambah pendapatan.

Kata Kunci: Fenomena; Judi *online scatter*; Masyarakat

PENDAHULUAN

Fenomena permainan judi *online* digunakan masyarakat Desa Pahieme pada tahun 2019. Permainan judi *online* diketahui masyarakat dari berbagai situs aplikasi seperti dari *facebook*, *youtobe*, *playstore* dan situs lainnya. Dengan adanya berbagai situs tersebut, menjadi salah satu bentuk informasi yang didapatkan oleh masyarakat mengenai judi *online scatter*. Masyarakat mulai terikut bermain dengan adanya situs judi *online* tersebut. Munculnya permainan judi *online scatter* menarik perhatian masyarakat untuk terikut berpartisipasi dalam bermain atau menggunakan aplikasi (situs) judi *online scatter* tersebut. Namun, masyarakat tidak mengetahui bahwa yang mengendalikan judi *online* tersebut adalah aplikasi atau sistem serta masyarakat tidak mengetahui bahwa kalah menang dalam judi *online* sudah diatur oleh sistem aplikasi *scatter*, sehingga masyarakat banyak yang mengalami kekalahan akibat kecanduan dari bermain judi *online scatter*.

Permainan judi *online* terdapat rasa ingin menang yang dimiliki oleh pemain, salah satunya seperti rasa kepuasan bermain dari judi tersebut disebabkan karena senang ketika menang atau mendapatkan hadiah besar (Alamanda, Simanjorang dan Junita, 2023). Permainan ini memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada para pemainnya, sehingga menarik minat banyak orang untuk mencobanya. Namun, di balik kemudahan dan kenyamanan tersebut, terdapat resiko yang harus dihadapi oleh para pemain judi *online* seperti kecanduan, kerugian dan lainnya (Husna dan Alfikri, 2022). Konteks ini merujuk pada perilaku masyarakat terhadap gaya hidup mereka yang mengarah pada pengeluaran uang yang tidak terkontrol, kecanduan serta

dorongan untuk meniru gaya hidup orang lain, seperti terikut-ikut dari teman untuk memainkan judi *online*.

Kajian (Achmad *et al.*, 2023) bahwa gaya hidup merupakan cara hidup seseorang seperti kebiasaan, perilaku, dan aktivitas sehari-hari yang dilakukan secara berulang. Banyak masyarakat di Desa Pahieme menghabiskan aktivitas kesehariannya dengan bermain judi, sehingga hal tersebut menjadi salah satu kebiasaan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kebiasaan bermain judi *online* sudah tidak lain bagi masyarakat, dikarenakan bukan hanya dikalangan dewasa saja permainan ini dilakukan, namun mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa serta orang tua. Penggunaan judi *online scatter* pada masyarakat tidak mengenal usia, masyarakat yang terlibat dalam menggunakan judi *online* tersebut mulai dari umur 12 tahun-50 tahun.

Penggunaan aplikasi judi *online scatter* pada masyarakat di Desa Pahieme sudah sangat mudah bagi mereka untuk memakainya. Masyarakat di sana sudah mengenal teknologi dari sejak anak-anak, sehingga banyak masyarakat yang terlibat dalam bermain judi *online*. Dengan adanya teknologi tersebut, membuat masyarakat dengan mudah untuk mengikuti zaman. Namun, dalam hal tersebut terdapat penyimpangan dengan menggunakan judi *online*, salah satu bentuk teknologi berupa aplikasi *scatter* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat berakibat buruk kepada kehidupan masyarakat Pahieme.

Desa Pahieme adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Sorkam Barat, Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Penduduk di Kecamatan Sorkam Barat didominasi oleh Suku Batak Toba yang beragama Kristen Protestan. Jumlah penduduk Desa Pahieme sebanyak 366.361 jiwa dengan luas desa sebesar 2.307,68 km².

Kehidupan masyarakat Desa Pahieme sekarang masih tergolong dalam perekonomian rendah. Masyarakat Pahieme memiliki berbagai pekerjaan yang bermacam-macam. Adapun data pekerjaan di Desa Pahieme mulai dari petani, buruh lepas harian, guru honor, guru pegawai, dan pedagang serta nelayan. Namun masyarakat di sana dominan pekerjaannya petani. Berdasarkan data tersebut masyarakat juga tidak ketinggalan zaman untuk eksis terhadap penggunaan teknologi yang sedang berkembang pesat.

Berdasarkan penggunaan teknologi di desa tersebut banyak para masyarakat terikut dalam bermain judi *online scatter*. Novrialdy (2019) dan Amanda (2016) menjelaskan bahwa dengan adanya permainan tersebut masyarakat cenderung lupa untuk bekerja seperti melakukan aktivitas dalam keluarga, waktu serta bekerja sehingga mereka pulang larut malam dari tempat bermain judi (*lapo*). *Lapo* merupakan salah satu tempat mereka untuk berkumpul dalam bermain judi *online scatter*. *Lapo* menjadi tempat para pemain untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Dengan adanya tempat tersebut,

membuat masyarakat dengan mudah untuk saling tukar menukar atau meminjam uang terhadap pemain lainnya. Tempat tersebut yang menjadi lokasi perkumpulan para pemain judi *online* tersebut, namun bukan hanya di *lapo* tersebut masyarakat bermain terkadang juga di rumah.

Lapo salah satu tempat masyarakat dalam melakukan jalinan hubungan interaksi dengan para pemain. Hubungan interaksi yang dilakukan selama bermain sangat beragam seperti halnya dalam jual-beli *chip* atau koin. Dalam kajian ini, proses interaksi yang dilakukan masyarakat di *lapo* sudah menjadi kebiasaan mereka selama bermain. Setiap ingin melakukan permainan judi *online* ini, masyarakat melakukan perkumpulan di *lapo* tersebut.

Berdasarkan fenomena judi *online scatter*, peneliti tertarik untuk mengkaji isu mengenai hal yang menjadi latar belakang masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter*, sehingga mengapa masyarakat menjadikan judi *online* sebagai gaya hidup atau kebiasaan yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari serta bentuk hubungan interaksi yang dilakukan selama proses bermain judi *online scatter* di *lapo*.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di masyarakat tersebut. Permainan judi *online scatter* pada masyarakat dapat mengubah perilaku masyarakat serta gaya hidup mereka yang cenderung beraktivitas dalam bermain judi, faktor ketertarikan masyarakat ikut serta dalam bermain judi, karena judi *online* sangat berdampak buruk bagi kehidupan sehari-hari masyarakat. Namun judi *online* juga dapat menjadi salah satu sumber penghasilan bagi beberapa orang yang memenangkan permainan tersebut, sebagian orang menjadi sumber pengeluaran dana atau uang. Sehingga dari adanya penelitian ini akan membongkar fenomena judi *online* sebagai aktivitas kebiasaan masyarakat di Desa Pahieme.

Adapun penelitian sebelumnya tentang judi *online* yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian tentang judi *online* dan kontrol masyarakat pedesaan, bahwa terlibatnya masyarakat dalam perjudian *online* berdampak negatif pada keadaan individu dan lingkungan sosial (Susanti, 2021). Fadila, Robbiyanto dan Handayani (2022) menyebutkan bahwa perilaku dalam *game online* dipengaruhi oleh elemen internal dan eksternal. Meliputi keinginan untuk memenuhi diri sendiri, permainan yang menarik, atau sekedar menghabiskan waktu bersama teman-teman dalam suasana umum. Penelitian lainnya tentang perkembangan judi *online* dan dampaknya terhadap masyarakat, untuk mengurangi dampak buruk dari perjudian *online*, upaya pencegahan yang efektif meliputi memberikan pendidikan mengenai resiko yang terkait dengan judi, penerapan peraturan yang ketat, dan peningkatan pengawasan terhadap platform judi *online* (Sitanggang, Sabta dan Hasiolan, 2023).

Kemudian penelitian-penelitian sebelumnya tentang judi *online* dikalangan remaja salah satu motif yang mendorong remaja terlibat dalam perjudian *online*

adalah untuk memenuhi kebutuhan ekonomi sehari-hari (AT *et al.*, 2019). Namun dari kajian judi *online* terdapat juga jual beli *chip* yang dilakukan oleh pemain seperti yang diungkapkan oleh Gettarindo, Hamdani dan Hakim (2023) bahwa dalam permainan terdapat jual beli yang dilakukan oleh masyarakat untuk mempermudah dalam bermain judi *online*.

Berdasarkan data yang dikaji mengenai fenomena judi *online* yang pernah diteliti sebelumnya, bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian tersebut. Kekurangannya seperti data yang dikaji pada penelitian sebelumnya belum mengkaji mengenai dampak positif yang dialami oleh pemain judi *online*, proses penggunaan judi *online*, proses hubungan interaksi di *lapo* serta faktor pendorong terlibat melakukan judi *online*. Memberikan solusi dari dampak negatif dari permainan judi *online* terhadap masyarakat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang sudah dikaji, maka penelitian ini akan meneliti berdasarkan fenomena judi *online* pada masyarakat di Desa Pahieme. Adapun yang menjadi temuan dalam penelitian ini adalah bahwa di Desa Pahieme masyarakat memiliki perekonomian rendah, namun bisa selalu melakukan judi *online scatter*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Peneliti menggunakan pendekatan ini, karena dalam penelitian kualitatif menghendaki data dan informasi yang berbentuk deskripsi untuk dapat mengungkapkan makna yang berada di balik deskripsi atau uraian informan (Sugiyono, 2022). Penelitian ini dilakukan di Desa Pahieme Kecamatan Sorkam Barat Tapanuli Tengah. Penelitian ini dilakukan secara luring selama 30 hari. Adapun informan penelitian yaitu pemain judi *online* (masyarakat), agen judi (penjual *chip domino*), keluarga pemain judi *online*, serta informan tambahan tokoh masyarakat.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap masyarakat selama melakukan proses bermain judi *online scatter* pada perkumpulan masyarakat yaitu di *lapo*. Hal yang diobservasi yaitu bentuk interaksi yang dilakukan, proses penggunaan judi *online* serta hubungan yang terjalin pada masyarakat tersebut. Teknik pengumpulan data wawancara dilakukan kepada informan. Wawancara dilakukan secara langsung kepada informan dengan menanyakan berbagai pertanyaan yang sudah dibuat pedoman wawancara yang telah diuji oleh para dosen ahli. Peneliti bertanya mengenai permasalahan yang sesuai dengan informan untuk mendapatkan data yang valid dari informan. Setelah itu didukung dengan melakukan teknik dokumentasi untuk memvalidkan data yang ditemukan di lapangan selama proses penelitian. Dokumentasi berupa video, foto dan arsip-arsip; misalnya

dokumentasi aplikasi yang digunakan, identitas diri, serta data penduduk dari kepala desa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan data yang didapatkan dari lapangan selama proses penelitian, maka dilakukan reduksi data untuk mengelompokkan data yang sesuai dengan rumusan masalah, setelah itu dilanjutkan dengan penyajian data untuk mengetahui data yang kurang dari hasil penelitian. Oleh karena itu dapat menarik kesimpulan dari data yang didapatkan dari lapangan menjadi tulisan atau pembahasan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatnya pelaku judi *online* pada masyarakat di Desa Pahieme disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menjadi penyebab peningkatan pelaku judi *online* meliputi ketidaksanggupan dalam mengikuti nilai dan norma yang berlaku, serta penggunaan judi *online* sebagai pelampiasan rasa kekecewaan. Sementara itu, faktor eksternal melibatkan masalah ekonomi, pengaruh lingkungan masyarakat, dan dampak dari kemajuan teknologi. Fenomena perjudian *online* tersebut sudah menjadi penyakit bagi masyarakat. Permasalahan tersebut menyebabkan timbulnya perilaku masyarakat yang menjadi menyimpang. Perilaku tersebut terjadi pada masyarakat bawah, menengah, hingga dengan masyarakat atas (Supratama, Elsera dan Solina, 2022). Terdapat faktor yang menjadi permasalahan seperti dalam aspek sosial yang mempengaruhi teman sebaya dan interaksi antarpemain, maka faktor tersebutlah yang menjadikan masyarakat ikut terlibat dalam bermain judi *online scatter*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa motif yang digunakan pada saat bermain *game Higgs Domino Island* oleh Masyarakat, antara lain ketertarikan pada hobi, rasa ingin tahu, rasa percaya diri, dan lingkungan sosial. Selain itu, ada tiga kategori makna permainan: permainan yang melukai, permainan yang menghasilkan uang, dan permainan keberuntungan. Ada jenis yang menjadikan kecanduan dalam bermain judi *online*, yaitu pengalaman komunikasi antarpribadi yang dapat menyenangkan dalam berbentuk dari keluarga, lingkungan sosial, dan pelaku lainnya (Sayopi, Firdaus dan Salam, 2022).

Motif yang menjadi latar belakang masyarakat terlibat dalam bermain judi *online* dari lingkungan pertemanan serta ekonomi, menjadi faktor lain yang memotivasi banyak anak muda untuk memainkan permainan ini selain alasan hiburan dan finansial. Masyarakat yang tidak bermain *game* atau tidak mengetahui *Higgs Domino Island*, pasti akan merasa sendirian di komunitas karena remaja lain yang memiliki minat yang sama pasti akan berbagi cerita dan

berinteraksi satu sama lain agar pembicaranya tetap terhubung. Fakta bahwa teman-teman mereka terus memainkan permainan ini hingga saat ini adalah salah satu alasan mengapa masyarakat di Desa Pahieme masih memainkan judi *online* tersebut (Tama, 2023).

Masyarakat bermain judi *online Higgs Domino Island* untuk berbagai alasan, seperti menghilangkan kebosanan, bersosialisasi dengan teman, merasakan pencapaian, dan mendapatkan uang. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa remaja yang bermain judi *online* mengalami berbagai emosi, seperti kepuasan, frustrasi, dan rasa bersalah. Selain itu, penelitian ini menyoroti betapa pentingnya orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk mengajar dan mendukung remaja untuk menghindari bermain judi *online*.

Motivasi utama mereka untuk terlibat adalah kesempatan memperoleh keuntungan besar pada tahap awal, yang kemudian mendorong mereka masuk ke dalam lingkaran kecanduan karena ingin mengulangi kesuksesan tersebut. Faktor ekonomi menjadi pemicu utama partisipasi mereka dalam judi *online*, di mana dalam sehari saja, mereka mampu menghabiskan sejumlah uang yang cukup signifikan untuk bermain judi *online*. Pada akhirnya, masyarakat ini menyatakan keinginan yang kuat untuk menghentikan kebiasaan bermain judi *online* karena merasakan dampak yang sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka. Bahwa dalam memakai aplikasi *game online scatter* dapat memperoleh keuntungan dari penjualan *chip* jika mereka menang. Hal ini dianggap dapat membantu perekonomian mereka. Bukan hanya itu, *game* ini juga dianggap sebagai sarana untuk bertemu teman baru dan mengisi waktu luang mereka (Simbolon, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, bahwa terdapat beberapa alasan masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter* seperti masyarakat terlibat karena terikut-ikut dari teman, menghilangkan rasa bosan, untuk bisa berkumpul di tempat perjudian (*lapo*). Terdapat beberapa faktor yang dapat menjadi latar belakang masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter* di Desa Pahieme, Kecamatan Sorkam Barat. Beberapa faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam perjudian *online* melalui media internet di masyarakat, antara lain adalah mudahnya mengakses situs-situs perjudian *online*, lemahnya pengawasan dari aparat penegak hukum, lingkungan yang memberikan kesempatan, serta faktor internal seperti kebutuhan untuk berjudi dan kurangnya pemahaman tentang dampak negatif dari perjudian *online*. Kebutuhan untuk melakukan permainan judi *online*, berbagai orang karena merasa perlu untuk berjudi menjadi alasan tertentu, seperti keinginan untuk memenangkan uang atau merasa bosan. Maka akibatnya kurangnya pemahaman tentang dampak negative, masyarakat belum memahami sepenuhnya dampak negatif dari perjudian *online*, seperti kecanduan dan kerugian finansial.

Terdapat faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter* di Desa Pahieme, antara lain: faktor lingkungan sosial, lingkungan sekitar masyarakat, termasuk teman sebaya, dapat memengaruhi keputusan seseorang untuk terlibat dalam perjudian *online*. Faktor teknologi: kemajuan teknologi, khususnya akses mudah ke internet, juga dapat mempengaruhi partisipasi dalam perjudian *online*. Faktor ekonomi: adanya persoalan ekonomi di masyarakat dapat menjadi faktor yang memicu keterlibatan dalam perjudian *online*.

Permainan judi *online* memiliki dampak negatif yang signifikan dari praktik perjudian *online* terhadap masyarakat. Praktik judi *online* dapat menyebabkan kecanduan yang merusak, mengganggu stabilitas keuangan individu dan keluarga, serta merusak hubungan sosial. Dampak negatif ini menunjukkan perlunya langkah-langkah pencegahan yang efektif, seperti pendidikan tentang risiko perjudian, penerapan peraturan yang ketat, dan pengawasan yang lebih ketat terhadap platform perjudian *online*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini mengenai fenomena judi *online scatter* pada kalangan masyarakat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Permainan judi *online* membuat masyarakat terlibat untuk memainkannya karena ingin mengetahui permainan tersebut. Masyarakat terlibat karena ajakan teman dan juga untuk menjadikan suatu hiburan, kesenangan, dan penambah perekonomian atau uang jajan. Namun berdasarkan hasil penelitian, judi *online* sangat berdampak buruk bagi kalangan masyarakat yang menggunakannya secara berlebihan. Judi ini dapat membuat masyarakat terlilit utang kepada agen *chip* dan juga orang lain.

Dalam proses permainan judi *online* yang terjalin di suatu tempat yaitu *lapo*, membuat masyarakat mempermudah untuk saling berkomunikasi serta bertukar atau pinjam meminjam uang serta *chip* yang digunakan untuk bermain *scatter*.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, W. *et al.* (2023) The Influence of Social Media on Teenagers' Lifestyles: Behavioral Analysis among Adolescents in Bandung. *Journal on Education*, 5(3), hal. 10356–10363. doi:10.31004/joe.v5i3.1932.
- Alamanda, G., Simanjorang, E.F.S. dan Junita, L. (2023). Analysis of The Influence of Higgs Domino Island Online. *Journal, Indonesian Interdisciplinary Economics, Sharia*, 6(2), hal. 1257–1259.
- Amanda, R.A. (2016). Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), hal. 290–304.
- AT, M.R. *et al.* (2019). Judi Online di kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone –

- Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1(2), hal. 127–138. doi:10.31947/hjs.v1i2.9432.
- Fadila, E., Robbiyanto, N.S. dan Handayani, Y.T. (2022). Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Remaja *Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), hal. 15. Tersedia pada: <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>.
- Gettarindo, A., Hamdani, I. dan Hakim, N. (2023) .Analisis Jual Beli *Chip* dalam *Game Online* High Domino Menurut Perspektif Ekonomi Syari'ah Kasus di Kecamatan Leuwisadeng Bogor. *Comit: Communication, Information and Technology Journal*, 2(1), hal. 33–43. doi:10.47467/comit.v2i1.72.
- Husna, M. dan Alfikri, M. (2022). The Effect of New Media Addiction: The *Online Game* Higgs Domino Island (Scatter) on Communications Students of 2018 Class of State Islamic University of North Sumatera (UINSU). *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(3), hal. 385–389. doi:10.35877/454ri.daengku1013.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi*, 27(2), hal. 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Sayopi, A.R., Firdaus, M. dan Salam, N.E. (2022). Fenomena *Game* Higgs Domino Island pada Kalangan Masyarakat Produktif di Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), hal. 7325–7335. Tersedia pada: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7920>.
- Simbolon, J.W. (2022). Aplikasi *Game Online* Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama (JISA)*, 5(1), hal. 69. doi:10.30829/jisa.v5i1.11155.
- Sitanggang, A.S., Sabta, R. dan Hasiolan, F.Y. (2023). Perkembangan Judi *Online* dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner," *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05).
- Supratama, R., Elsera, M. dan Solina, E. (2022). Fenomena Judi *Online* Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), hal. 297–311. doi:10.37329/ganaya.v5i3.1933.
- Susanti, R. (2021). Judi *Online* dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (*Online Gambling and Social Control of Rural Communities*). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), hal. 86–95. doi:10.33772/etnoreflika.v10i1.1094.
- Tama, Y. (2023). Phenomenology of Teenagers Playing *Online* Gambling Higgs Domino Island in Sungai Padang Hamlet. *Jurnal of Sosial Science*, 2(3), hal. 333–342.