

**PENGARUH PAPARAN *ONLINE GAMBLING ADS* DAN
MOTIF PERJUDIAN TERHADAP PERILAKU PERJUDIAN
ONLINE PADA MAHASISWA SURABAYA**

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

Rikza Ramadhan

H06219015

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rikza Ramadhan

NIM : H06219015

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH PAPARAN *ONLINE GAMBLING ADS* DAN MOTIF PERJUDIAN TERHADAP PRILAKU PERJUDIAN *ONLINE* PADA MAHASISWA SURABAYA”**, apabila sesuatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan. Dengan pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 7 Juni 2024



Rikza Ramadhan

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh

NAMA : RIKZA RAMADHAN

NIM : H06219015

JUDUL : PENGARUH PAPARAN *ONLINE GAMBLING ADS* DAN
MOTIF PERJUDIAN TERHADAP PERILAKU PERJUDIAN
ONLINE PADA MAHASISWA SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Desember 2024

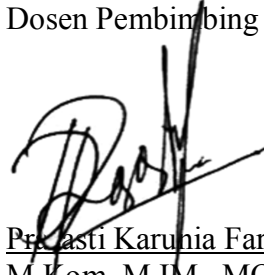
Dosen Pembimbing 1



Faris Mushlihul Amin, M.Kom

NIP. 198808132014031001

Dosen Pembimbing 2



Prasti Karunia Farista Ananto,
M.Kom, M.IM., MOS

NUP. 202111013

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Rikza Ramadhan ini telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 14 Juni 2024

Mengesahkan,
Dewan Penguji,

Penguji I



Dr. Yusuf Amrozi, M.MT
NIP. 197607032008011014

Penguji II



Mohammad Khusnu Milad, M.MT
NIP. 197901292014031002

Penguji III



Faris Muslihul Amin, M.Kom
NIP. 198808132014031001

Penguji IV



Prasasti Karunia Farista Ahanto, S.Kom., M.Kom, M.IM
NUP. 202111013

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



Saepul Hamdani, M.Pd.
NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rikza Ramadhan
NIM : H06219015
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Ilmu Politik
E-mail address : h06219015@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain

(.....)

yang berjudul :

**PENGARUH PAPARAN *ONLINE GAMBLING ADS* DAN MOTIF
PERJUDIAN TERHADAP PERILAKU PERJUDIAN *ONLINE* PADA
MAHASISWA SURABAYA**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Juli 2024

Penulis

(Rikza Ramadhan)

ABSTRAK

PENGARUH PAPARAN *ONLINE GAMBLING ADS* DAN MOTIF PERJUDIAN TERHADAP PERILAKU PERJUDIAN *ONLINE* PADA MAHASISWA SURABAYA

Oleh:

Rikza Ramadhan

Perkembangan zaman melalui digital sangat pesat, ditandai dengan banyaknya iklan yang bertebaran di dunia digital, termasuk *online gambling ads*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh paparan *online gambling ads* dan motif perjudian terhadap perilaku perjudian *online* pada mahasiswa di Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang data primernya berasal dari hasil kuesioner *online* yang disebarakan kepada 97 responden kalangan mahasiswa berasal dari sembilan universitas di Surabaya. Data yang terkumpul diolah menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows* memakai teknik analisis regresi linier berganda. Hasil analisis data penelitian diperoleh formula persamaan regresi $Y = 14,441 - 0,005X_1 + 0,542 X_2$. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara paparan *online gambling ads* (X_1) dan motif perjudian (X_2) terhadap perilaku perjudian *online* (Y) secara simultan. Hal ini dibuktikan dengan besaran nilai $F_{hitung} 54,892 > F_{tabel} 3,936$ dan nilai signifikansinya diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Adapun besaran pengaruhnya sebesar 53,9% sedangkan sisanya yakni 46,1% berasal dari variabel lain.

Kata kunci : *Online Gambling Ads*, Motif Perjudian, Perilaku Perjudian Online

ABSTRACK

THE INFLUENCE OF EXPOSURE TO ONLINE GAMBLING ADS AND GAMBLING MOTIVES ON ONLINE GAMBLING BEHAVIOR IN SURABAYA STUDENTS

By:

Rikza Ramadhan

The development of the digital era is very rapid, marked by the many advertisements scattered in the digital world, including online gambling ads. This study aims to determine the influence of online gambling ads exposure and gambling motives on online gambling behavior in students in Surabaya. This study uses a quantitative approach whose primary data comes from the results of an online questionnaire distributed to 97 student respondents from nine universities in Surabaya. The collected data was processed using the help of SPSS 25 for windows software using multiple linear regression analysis techniques. The results of the research data analysis obtained the regression equation formula $Y = 14.441 - 0.005X_1 + 0.542 X_2$. In addition, the results of the hypothesis test show that there is a significant influence between exposure to online gambling ads (X_1) and gambling motives (X_2) on online gambling behavior (Y) simultaneously. This is evidenced by the value of F calculated $54.892 > F$ table 3.936 and the significance value was obtained as $0.000 < 0.05$. The amount of influence is 53.9% while the remaining 46.1% comes from other variables.

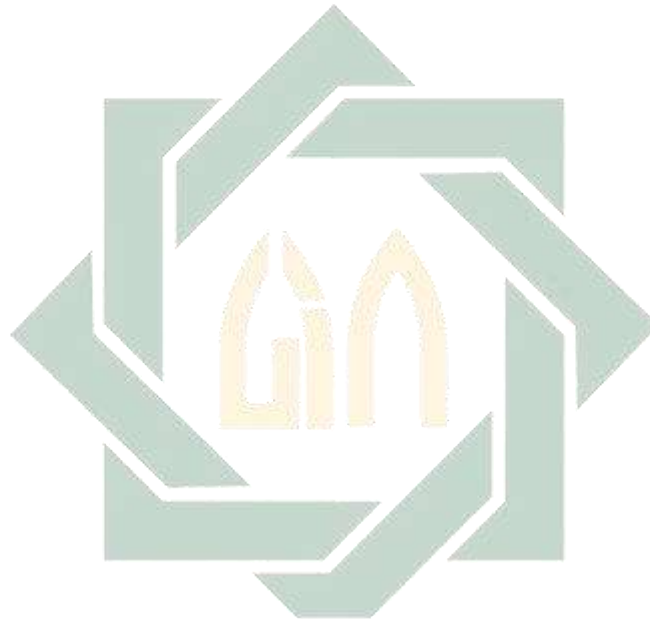
Keywords: Online Gambling Ads, Gambling Motives, Online Gambling Behavior

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACK.....	viii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xivv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Teori Dasar.....	15
2.2.1 Penelitian Kuantitatif.....	15
2.2.2 <i>Digital Advertising</i>	16
2.2.3 <i>Digital Marketing</i>	16
2.2.4 <i>Paparan Online Gambling Ads</i>	18
2.2.5 Motif Perjudian.....	19

2.2.6 Perilaku Perjudian <i>Online</i>	21
2.3 Integrasi Keilmuan	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.1.1 Perumusan Masalah	28
3.1.2 Tinjauan Pustaka	28
3.1.3 Penetapan Model Penelitian	28
3.1.4 Kerangka Penelitian	28
3.1.5 Pengumpulan Data	30
3.1.6 Pengolahan dan Analisis Hasil Penelitian	33
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Pengumpulan Data	36
4.2 Uji Kuesioner	37
4.2.1 Uji Validitas	37
4.2.2 Uji Reabilitas	40
4.3 Hasil Penelitian	41
4.3.1 Demografi Responden	41
4.3.2 Deskripsi Data tentang Paparan <i>Online Gambling Ads</i>	43
4.3.3 Deskripsi Data tentang Motif Perjudian	44
4.3.4 Deskripsi Data tentang Perilaku Perjudian <i>Online</i>	46
4.3.5 Uji Asumsi Klasik	47
4.3.6 Uji Regresi Linier Berganda	50
4.4 Analisis Hasil Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62
Lampiran 1. Kuesioner Penelitian	62
Lampiran 2. Uji Validitas Instrumen	74

Lampiran 3. Uji Reliabilitas Instrumen	77
Lampiran 4. Bukti Responden	78



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	27
Gambar 3.2 Hipotesis Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Kuesioner <i>Online</i> Menggunakan <i>Google Form</i>	36
Gambar 4.2 Sebaran Demografi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	41
Gambar 4.3 Sebaran Demografi Responden Berdasarkan Asal Universitas	41
Gambar 4.4 Sebaran Demografi Responden Berdasarkan Usia.....	42
Gambar 4.5 Sebaran Demografi Responden Berdasarkan Sumber Keuangan	42
Gambar 4.6 Deskriptif Statistik Variabel Paparan <i>Online Gambling Ads</i> (X_1)	43
Gambar 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel Paparan <i>Online Gambling Ads</i> (X_1)..	43
Gambar 4.8 Deskriptif Statistik Variabel Motif Perjudian (X_2)	44
Gambar 4.9 Distribusi Frekuensi Variabel Motif Perjudian (X_2)	45
Gambar 4.10 Statistik Deskriptif Variabel Perilaku Perjudian <i>Online</i> (Y).....	46
Gambar 4.11 Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Perjudian <i>Online</i> (Y)	46
Gambar 4.12 Hasil Uji Normalitas Nilai Residual Data	48
Gambar 4.13 Hasil Uji Linieritas Data Variabel Perilaku Perjudian <i>Online</i> (Y) terhadap Paparan <i>Online Gambling Ads</i> (X_1)	48
Gambar 4.14 Hasil Uji Linieritas Data Variabel Perilaku Perjudian <i>Online</i> (Y) terhadap Motif Perjudian (X_2)	49
Gambar 4.15 Hasil Uji Homoskedastisitas dengan Metode Uji Glejser	49
Gambar 4.16 Hasil Uji Multikolinieritas.....	50
Gambar 4.17 Hasil Uji Hipotesis Variabel X_1 dan X_2 terhadap Y Secara Parsial	50
Gambar 4.18 Hasil Uji Hipotesis Variabel X_1 dan X_2 terhadap Y Secara Simultan	52
Gambar 4.19 Hasil Uji Koefisien Determinasi	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Skor Penilaian Skala Linkert 1-5	32
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian	37
Tabel 4.2 Hasil Akhir Uji Validitas Kuesioner Penelitian.....	39
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Penelitian	40
Tabel 4.4 Distribusi Kategorisasi Data Variabel Paparan Online Gambling Ads (X ₁)	44
Tabel 4.5 Distribusi Pengkategorian Data Variabel Motif Perjudian (X ₂)	45
Tabel 4.6 Distribusi Pengkategorian Data Variabel Perilaku Perjudian Online (Y)	47
Tabel 4.7 Hasil Analisis Hipotesis Penelitian.....	53



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. R. R., Handra, T., & Annas, M. (2022). Pengaruh Celebrity Endorser dan Periklanan Terhadap Brand Image (Peran Digital Marketing). *Technomedia Journal*, 7(2), 189–201. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i2.1905>
- Adrian, S. W., & Nurhayati, I. K. (2018). Pengaruh Terpaan Iklan Youtube Ramayana Ramadan 2017 Versi Bahagiannya Adalah Bahagiaku Terhadap Citra Merek. *e-Proceeding of Management*, 5(1), 1474–1480. 18.04.224_jurnal_eproc.pdf
- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2020). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 282–290. <https://doi.org/doi.org/10.29313/bcsps.v3i1.5305>
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan Adiksi Judi Online pada Penjudi Online: Bagaimana Peran Self-Control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895. <https://aksiologi.org/index.php/inner>
- Ayuni Putri, L., Nur Wulan, M., Fihartini, Y., Asri Siti Ambarwati, D., & Pandjaitan, D. R. (2022). Pendampingan Pengembangan Pemasaran Digital Pada BUMDes Artha Jaya, Desa Yogyakarta Selatan (The Assistance of Digital Marketing Development at Artha Jaya Village-Owned Enterprise (BUMDes), Yogyakarta Selatan Village). *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35912/jnm.v2i1.1442>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kemendikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Bahri, H. R. (2022). *Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah dan Undang-Undang tentang Perjudian terhadap Sistem Buy Spin pada Gates of Olympus*. UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Purwokerto.
- Bidang Kajian Kebijakan dan Inovasi Administrasi Negara. (2018). *Processing Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Pusat Kajian dan Pendidikan dan Pelatihan Aparatur IV Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Binde, P., & Romild, U. (2019). Self - Reported Negative Influence of Gambling Advertising in a Swedish Population - Based Sample. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 709–724. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9791-x>
- Biro Humas Kementerian Kominfo. (2023). *Menkominfo: Pemerintah Terus Berantas Judi Online*. [kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id). https://www.kominfo.go.id/content/detail/52295/siaran-pers-no-382hmkominfo102023-tentang-menkominfo-pemerintah-terus-berantas-judi-online/0/siaran_pers
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan HukumPositif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358. <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- Clemens, F., Hanewinkel, R., & Morgenstern, M. (2016). Exposure to Gambling Advertisements and Gambling Behavior in Young People. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9606-x>
- Columb, D., & O’Gara, C. (2017). A National Survey of Online Gambling Behaviours. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 35(4), 311–319. <https://doi.org/10.1017/ipm.2017.64>
- Critchlow, N., Hunt, K., Wardle, H., & Stead, M. (2022). Expenditure on Paid-for Gambling Advertising During the National COVID-19 ‘Lockdowns’: An Observational Study of Media Monitoring Data from the United Kingdom. *Journal of Gambling Studies*, 39(3), 1451–1465. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10153-3>
- Dechant, K. (2014). Show Me The Money: Incorporating Financial Motives Into The Gambling Motives Questionnaire. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 949–965. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9386-5>
- Devos, G., Challet-Bouju, G., Burnay, J., Maurage, P., Grall-Bronnec, M., & Billieux, J. (2017). Adaptation and validation of the Gambling Motives Questionnaire-Financial (GMQ-F) in a sample of French-speaking gamblers. *International Gambling Studies*, 17(1), 87–101. <https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1264080>
- Firnando, S., & Legowo, M. (2021). Motif Judi Online (Remi Poker) Sebagai Tumpuhan Mata Pencaharian Keluarga di Kelurahan Wiyung, Surabaya. *Paradigma: Jurnal Online Mahasiswa S1 Sosiologi UNESA*, 10(1), <https://news.ge/anakliis-porti-aris-qveynis-momava>.
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Gambling Commission. (2021). *Statistics and Research Release: Understanding How Consumers Engaged with Gambling Advertising in 2020*. Gambling Commission. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/understanding-how-consumers-engaged-with-gambling-advertising-in-2020#notes>
- Grönroos, T., Kouvonon, A., Kontto, J., & Salonen, A. H. (2021). Socio-Demographic Factors, Gambling Behaviour, and the Level of Gambling Expenditure: A Population-Based Study. *Journal of Gambling Studies*, 38(4), 1093–1109. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10075-6>
- Guillou-Landreat, M., Gallopel-Morvan, K., Lever, D., Le Goff, D., & Le Reste, J. Y. (2021). Gambling Marketing Strategies and the Internet: What Do We Know? A Systematic Review. *Frontiers in Psychiatry*, 12(February). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.583817>
- Hafifa, N., & Harianto, S. (2017). Studi Fenomenologi Motif Melakukan Judi Togel di Surabaya. *Paradigma*, 5(1), 1–9.

Jusri. (2020). *Pengaruh Terpaan Iklan Shopee di Youtube terhadap Minat Beli Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar* [UIN Alauddin Makassar]. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/19224/1/JUSRI-01011.pdf>

Kemenag. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Klass, M. (2023). *An Introduction to Online Gambling*.

Lambe, L., Mackinnon, S. P., & Stewart, S. H. (2014). Validation of The Gambling Motives Questionnaire in Emerging Adults. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 867–885. <https://doi.org/10.1007/s10899-014-9467-0>

Makarim, A. A., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>

Marwan, Konadi, W., Kamaruddin, Sufi, I., & Akmal, Y. (2023). *Analisis Jalur dan Aplikasi SPSS Versi 25: Edisi Kedua* (2 ed.). CV. Merdeka Kreasi Group.

Mathieu, S., Barrault, S., Brunault, P., & Varescon, I. (2018). Gambling Motives: Do They Explain Cognitive Distortions in Male Poker Gamblers? *Journal of Gambling Studies*, 34(1), 133–145. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9700-8>

Noble, N., Freund, M., Hill, D., White, V., Leigh, L., Lambkin, D., Scully, M., & Sanson-Fisher, R. (2022). Exposure to Gambling Promotions and Gambling Behaviours in Australian Secondary School Students. *Addictive Behaviors Reports*, 16(May), 100439. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100439>

Nursiyono, J. A., & Nadeak, P. P. H. (2016). *Setetes Ilmu Regresi Linier*. Media Nusa Creative.

Nyio, J. G., Moniharapon, S., & Ogi, I. W. J. (2022). Pengaruh Iklan Online, Kualitas Produk dan E-Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian dan Minat Beli (Studi pada Konsumen Bag Store Manado). *Jurnal EMBA*, 10(4), 1835–1846. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/emba/article/view/44475>

Pardian, P. (2015). *Dampak Perjudian Terhadap Perekonomian Masyarakat Di Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo*. Universitas Bung Hatta Padang.

Purnomo, R. A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. WADE Group.

Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Richadinata, K. R. P., & Astitiani, N. L. P. S. (2021). Pengaruh Iklan Sosial Media Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Di Lingkungan

- Universitas Bali Internasional. *E-Jurnal Manajemen*, 10(2), 58–66.
- Ridhwan, N. (2023). *Perputaran Uang Judi Online Hampir Rp 200 Triliun, Indonesia Darurat Judi Online?* Tempo.co.
<https://nasional.tempo.co/read/1766564/perputaran-uang-judi-online-hampir-rp-200-triliun-indonesia-darurat-judi-online>
- Rizaty, M. A. (2023). *PPATK: Transaksi Judi Online Cetak Rekor hingga Oktober 2023*. DataIndonesia.id. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/ppatk-transaksi-judi-online-cetak-rekor-hingga-oktober-2023>
- Rodriguez, L. M., Neighbors, C., Rinker, D. V., & Tackett, J. L. (2014). Motivational Profiles of Gambling Behavior: Self-determination Theory, Gambling Motives, and Gambling Behavior. *Journal Gambling Study*.
<https://doi.org/10.1007/s10899-014-9497-7>
- Rossi, R., & Nairn, A. (2022). New Developments in Gambling Marketing: the Rise of Social Media Ads and Its Effect on Youth. *Current Addiction Reports*, 9(4), 385–391. <https://doi.org/10.1007/s40429-022-00457-0>
- Sa'idah, N. (2020). *Buku Ajar Statistik Penelitian; Teori, Perhitungan Manual, dan Aplikasi SPSS* (2 ed.). Diandra Kreatif.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian* (29 ed.). Alfabeta.
- Syvertsen, A., Erevik, E. K., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2022). Relationships Between Exposure to Different Gambling Advertising Types, Advertising Impact and Problem. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 465–482. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10038-x>