

Sosialisasi Bahaya JUDOL (Judi Online) Dalam Perspektif Ekonomi di SMKN 2 Sungailiat-Bangka

Rindi Ardika Melsalasa Sahputri¹, Muhammad Galy Njoman¹, Septiana Sihombing¹, Lamia Eva Rini¹,

¹Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Indonesia

Abstract— *Online games are currently an alternative to gambling online in secret and have a dangerous impact on the economy and mental health of its players. The problem that occurs, with very easy digital access in various groups including teenagers, teenagers are unable to distinguish and identify online gambling with regular online games, coupled with fairly low digital literacy. This problem also occurs among teenagers at the vocational school level in Sungailiat which shows low knowledge about online gambling. For this reason, it is important to make community service efforts by conducting socialization to educate students about online gambling and its dangers from an economic perspective. The method used to carry out this community service is in the form of socialization starting from socialization preparation, program implementation to program evaluation which is carried out pre-test, post-test and qualitatively. The results show an increase in student knowledge about online gambling and its dangers to the economy and a decrease in student interest in carrying out activities related to online gambling.*

Kata Kunci— Digital, Economic, Gambling Online, Teenagers, Socialization

Abstrak— *Game online saat ini menjadi alternatif untuk melakukan judi online secara terselubung dan memiliki dampak yang membahayakan dari segi ekonomi dan kesehatan mental pemainnya. Permasalahan yang terjadi, dengan akses digital yang sangat mudah di berbagai kalangan termasuk kalangan remaja, remaja tidak mampu membedakan dan mengidentifikasi judi online dengan permainan online biasa, ditambah lagi dengan literasi digital yang cukup rendah. Permasalahan ini juga terjadi di kalangan remaja tingkat SMK di Sungailiat yang menunjukkan rendahnya pengetahuan mengenai judi online. Untuk itu penting melakukan upaya pengabdian dengan melakukan sosialisasi untuk mengedukasi pelajar mengenai judi online dan bahayanya dari sudut pandang ekonomi. Metode yang dilakukan untuk melakukan pengabdian ini adalah berupa sosialisasi mulai dari persiapan sosialisasi, pelaksanaan program hingga evaluasi program yang dilakukan secara pre-test, post-test dan kualitatif. Hasil menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan dari pelajar mengenai judi online dan bahayanya terhadap ekonomi serta penurunan minat dari pelajar untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan judi online.*

Kata Kunci— Digital, Ekonomi, Judi online, Remaja, Sosialisasi

I. PENDAHULUAN

Era digital memudahkan siapapun untuk mengakses berbagai sumber informasi, tidak terlepas juga remaja. Saat ini remaja telah terpapar dengan media sosial online dan informasi digital yang mendorong mereka untuk mendapatkan berbagai macam informasi (Dahlqvist, 2021), termasuk informasi yang tidak sesuai dengan usia mereka seperti permainan judi online (Kim & Castelli, 2021). Teknologi informasi yang berkembang saat ini telah merubah pola perilaku masyarakat

termasuk perilaku judi yang sebelumnya tersembunyi, menjadi terbuka dan mengabaikan dampak negatif dari permainan tersebut (Sahputra et al., 2022). Judi online, contohnya permainan slot, seringkali menjanjikan akses dan penawaran untuk mendapatkan keuntungan yang cepat untuk individu pemain judi, namun sebenarnya justru menghancurkan keuangan individu. Dengan literasi digital yang masih rendah, banyak remaja yang pada akhirnya terjebak pada perilaku ini atas dasar kesenangan (pleasure) yang dirasakan dan keuntungan semu yang didapat, tanpa mengetahui dampak negatifnya (Sahputra et al., 2022).

Faktanya, banyak dampak negatif yang terjadi akibat judi online. Menurut Rohmah and Khodijah (2024) judi online berdampak serius pada stabilitas ekonomi dan kesehatan mental generasi muda. Kerugian finansial, gangguan mental dan isolasi sosial juga ditemukan sebagai akibat dari kegagalan individu dalam mengontrol diri dari ketergantungannya pada perjudian, dan pada akhirnya kerugian ekonomi tersebut berpotensi juga meningkatkan angka kriminal seperti pencurian maupun penipuan untuk memenuhi keinginan berjudi yang bersifat adiktif (Brooks et al., 2020; Calaboiça et al., 2023). Permasalahan ini tidak hanya terjadi pada remaja di kota-kota besar, namun juga pada remaja-remaja dari pelosok karena ketersediaan akses internet yang sekarang cukup mudah di berbagai daerah (Hollen, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran judi online telah meluas diberbagai wilayah termasuk remaja pedesaan, yang sebelumnya masih terlindungi dengan urbanisasi.

Permasalahan utama yang terjadi adalah kurangnya literasi pada remaja tidak hanya pada literasi digital, melainkan literasi mengenai judi online. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Antonio et al. (2025) menyebutkan hampir setengah responden remaja yang melakukan judi online mengatakan bahwa mereka akan mendapat *positive return* secara ekonomi dari judi online dan mendapatkan kepuasan psikologis, tanpa mengetahui dampak negatif yang nyata dari permainan tersebut.

Tujuan dari kegiatan ini bukan hanya meningkatkan pemahaman remaja pada judi online dan dampaknya terhadap ekonomi pada siswa SMKN 2 Sungailiat, Bangka tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis dan sikap penolakan terhadap praktik judi online. Sungailiat merupakan salah satu daerah di kabupaten Bangka yang secara literasi masih rendah terhadap pengetahuan akan judi online. Berdasarkan studi pendahuluan yang kami lakukan (pre-test) terhadap remaja SMK di SMKN 2 Sungailiat, hanya 10% yang mengetahui bahwa online gaming yang seringkali dilakukan adalah termasuk judi online, terlebih lagi, mereka juga tidak mengetahui dampak negatif dari judi online. Selain itu, berdasarkan wawancara dan observasi kepada pihak sekolah, siswa-siswi di SMK tersebut belum pernah mendapatkan penyuluhan mengenai judi online dan dampaknya terhadap ekonomi pada pelaku judi online. Untuk itu, sosialisasi dilakukan bertujuan

untuk memberikan pemahaman kepada siswa SMKN 2 Sungailiat mengenai bahaya judi online terhadap ekonomi dan kesehatan mental.

Pengabdian yang kami lakukan dengan menggunakan sosialisasi yang bertujuan mengedukasi remaja mengenai dampak judi online didasarkan pada penelitian oleh Jensen and Bengtsson (2024) yang menunjukkan bahwa edukasi mengenai dampak negatif termasuk dampak secara ekonomi dari judi online mampu mengurangi minat remaja terhadap perjudian. *National Gambling Impact Study* yang melakukan studi pada tahun 2020 juga menyarankan bahwa edukasi mengenai dampak negatif judi online berpengaruh signifikan terhadap pengurangan jumlah remaja yang terlibat perjudian online.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Perjudian versus investasi di bidang ekonomi-keuangan*

Meskipun perjudian dan investasi sama-sama merupakan aktivitas ekonomi-keuangan, namun para ahli keuangan menganggap keduanya sebagai aktivitas yang berbeda secara mendasar. Investasi adalah “aset apa pun yang dapat diinvestasikan dengan harapan akan menghasilkan pendapatan positif dan/atau mempertahankan atau meningkatkan nilainya” Besarnya pengembalian aset ditentukan oleh prospek pertumbuhan dari waktu ke waktu dan ketidakpastian ekonomi yang bervariasi dalam perekonomian (Cavallero et al., 2025). Sebagian besar bentuk investasi (misalnya, saham dan obligasi) umumnya menawarkan pengembalian yang diharapkan positif dari waktu ke waktu (Bali et al., 2023; McQuarrie, 2024). Menggunakan saham sebagai contoh, memegang saham dianggap sebagai “permainan jumlah positif” di mana investor dapat berharap untuk mendapatkan lebih dari yang mereka belanjakan secara rata-rata (Hao et al., 2024). Menurut analisis data historis di AS selama seabad terakhir, pengembalian tahunan rata-rata dari perdagangan di pasar saham adalah sekitar 7,9% (Mehra, 2008). Akibatnya, investor selama periode tersebut cenderung memperoleh keuntungan daripada kehilangan uang (Shang et al., 2021).

Sebaliknya, perjudian biasanya berbasis peluang, di mana hasilnya ditentukan secara matematis oleh hukum probabilitas (Lin & Shih, 2024). Untuk menghasilkan laba bagi industri perjudian, hampir semua bentuk perjudian komersial (misalnya, permainan online, lotere dan permainan meja kasino) dirancang untuk memiliki pengembalian yang diharapkan secara matematis negatif bagi pemain dari waktu ke waktu (Newall, Weiss-Cohen, Singmann, Boyce, et al., 2022). Ambil contoh lotere. Membeli tiket lotere adalah "permainan dengan jumlah negatif" (Hao et al., 2024). Pembayaran hadiah yang diharapkan pada tiket lebih kecil daripada biaya pembelian karena sebagian besar uang masuk ke pemerintah (Stavropoulos et al., 2022; Vepsäläinen et al., 2024). Akibatnya, perjudian lebih mungkin mengakibatkan kerugian daripada keuntungan. Secara

keseluruhan, perjudian umumnya melibatkan kemungkinan yang lebih rendah untuk mendapatkan hasil positif yang diharapkan daripada investasi. Hal ini menunjukkan kemungkinan yang lebih rendah untuk mendapatkan keuntungan dari perjudian dibandingkan dengan investasi.

2.2 Persamaan dan Perbedaan Perjudian dan Investasi

Penelitian Weidner (2022) membahas persamaan antara investasi pasar keuangan dan perjudian yang diringkas dalam tabel berikut:

Tabel 1. Persamaan dan perbedaan industri perjudian dan pasar keuangan

Aspek	Perjudian	Investasi Pasar Keuangan
Persamaan		
Sifat Spekulatif	Melibatkan unsur ketidakpastian dan risiko tinggi yang menyebabkan kerugian.	Juga memiliki elemen risiko dan spekulasi terbatas yang menyebabkan kerugian.
Menarik Individu tipe agresif/ <i>risk taker</i>	Menarik individu yang mencari sensasi cepat untung	Bisa menarik trader dengan tipe agresif/ <i>risk taker</i>
Potensi Kecanduan (adiktif)	Menyebabkan kecanduan dan masalah keuangan	Aktivitas trading menunjukkan tanda-tanda kecanduan
Perbedaan		
Tujuan Utama	Hiburan, dan keuntungan instan (jangka pendek) yang bergantung pada faktor acak.	Mencari keuntungan jangka panjang seiring pertumbuhan nilai aset
Regulasi	Diatur dengan fokus pada perlindungan antarpemain	Diatur untuk transparansi dan informasi pasar
Aktivitas perjudian	Ilegal dan menghadapi konsekuensi hukum dan sosial	Legal dan telah diatur oleh lembaga negara dan perundang-undangan

Tabel 1 ini menggambarkan kompleksitas hubungan perjudian dan pasar keuangan, dan menggarisbawahi bahwa perjudian dan investasi memiliki kesamaan mendasar dari aktivitas keuangan tetapi memiliki perbedaan signifikan dari persepsi risiko dan regulasi.

III. METODE

Metode kegiatan yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan sosialisasi yang disampaikan oleh ahli ekonomi dari Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung. Sosialisasi yang disampaikan adalah mengenai judi online dan bahayanya dalam perspektif ekonomi. Dalam melakukan sosialisasi, metode yang dilakukan adalah presentasi/ceramah dan diskusi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan persoalan mitra adalah sebagai berikut:

3.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan perancangan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mitra, dalam hal ini adalah siswa SMKN 2 Sungailiat-Bangka. Pada tahap ini dilakukan: 1) analisis kebutuhan yakni dengan melakukan survei awal kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai bahaya judi online; 2) Koordinasi dengan sekolah mitra, yang dilakukan dengan berkomunikasi dengan pihak sekolah seperti memperoleh perizinan pelaksanaan program dan

menyusun kesepakatan terkait waktu, lokasi dan kebutuhan teknis kegiatan; 3) Penyusunan media pembelajaran, yang dilakukan dengan penyusunan ppt media pembelajaran yang sederhana, interaktif dan sesuai dengan usia siswa serta menyusun video atau infografis sebagai alat pembelajaran pendukung.

3.2. Tahap Pelaksanaan Program

Tahap ini adalah tahap pelaksanaan program yang dilakukan melalui pendekatan edukatif, interaktif, dan aplikatif untuk memaksimalkan pemahaman siswa. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut; 1) Pengenalan bahaya judi online dalam perspektif ekonomi. Pada tahap ini penyuluhan memberikan pemahaman tentang efek negatif judi online terhadap kondisi finansial individu dan ekonomi keluarga, dan memberikan wawasan mengenai bagaimana perjudian dapat menghancurkan kestabilan keuangan mereka. Tahap ini juga disampaikan mengenai cara menghindari judi online; 2) Diskusi mengenai pengaruh judi online. Tahap diskusi dilakukan melalui simulasi dan studi kasus tentang kerugian finansial yang disebabkan oleh berjudi dan latihan mengidentifikasi gejala kecandungan judi online dan cara menghindari. Sehingga siswa tidak hanya tau bahayanya tetapi juga memiliki kesadaran moral dan sosial untuk menjauhi serta menghindari dalam kehidupan sehari-hari.

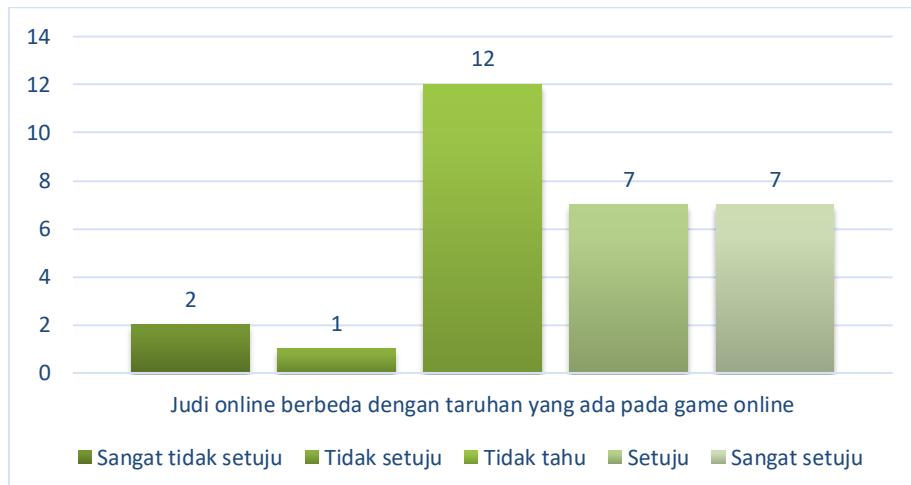
3.3. Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas dari program yang dilaksanakan dan tingkat keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online serta dampaknya terhadap keuangan pribadi dan ekonomi keluarga. Evaluasi ini dilakukan dengan cara; 1) Post-test. Post-test dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya judi online dari perspektif ekonomi; 2) Evaluasi partisipasi dan minat pelajar. Pada tahap ini dilakukan evaluasi yang bersifat kualitatif melalui observasi mengenai pemahaman pelajar dalam proses penyampaian materi dan evaluasi komitmen siswa untuk menghindari judi online.

IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 18 Desember 2024. Sebelum melakukan sosialisasi mengenai bahaya judi online, tim dosen dari Politeknik manufaktur Negeri Bangka Belitung melakukan pre-test untuk mengetahui wawasan dan minat pelajar untuk melakukan judi online.

4.1. Pre-test



Gambar 1. Pengetahuan tentang judi online



Gambar 2. Minat terhadap judi online

Berdasarkan gambar 1, hasil pre-test menunjukkan bahwa pengetahuan tentang judi online masih sangat rendah, hanya 3 orang (10.3%) yang menyatakan bahwa mereka mengetahui bahwa judi online adalah taruhan yang biasanya dilakukan melalui game online, sedangkan sebagian besar tidak mengetahui (12 orang) dan sisanya menganggap bahwa judi online berbeda dengan taruhan yang ada pada game online. Hal ini merupakan salah satu indikator bahwa pelajar belum mampu membedakan mana yang memang benar-benar game online yang bukan judi dan non-judi. Sedangkan berdasarkan gambar 2, minat terhadap aplikasi game online sebelum paparan materi masih cukup tinggi (34.5%) dan yang mempertimbangkan (tidak tahu) juga cukup tinggi (20.6%).

4.2. Pelaksanaan Sosialisasi



Gambar 3. Pelaksanaan Sosialisasi Bahaya Judi Online dalam perspektif ekonomi

Gambar 3 menunjukkan pelaksanaan sosialisasi kepada 29 pelajar kelas XI pada SMKN 2 Sungailiat bangka, yang seagian besar berusia 15-18 tahun. Sosialisasi diikuti oleh 16 siswi (55.2%) dan 13 siswa (44.8%). Materi dimulai dengan memperkenalkan apa itu judi online dan perbedaannya dengan game online pada umumnya. Selanjutnya, pemateri memberikan gambaran-gambaran dampak ekonomi dari judi online melalui contoh sehari-hari dan memberikan kesempatan kepada pelaar untuk bertanya dan berdiskusi.

Dengan tahapan-tahapan tersebut, peserta didik mampu membangun pengetahuan dan kesadaran akan bahaya dari judi online di kalangan pelajar apabila mereka melakukan praktik judi online. Dalam menjelaskan dampak secara ekonomi, pemateri juga menyenggung dmapak sejara psikologis terhadap pelaku yang melakukan judi online, dimana pemateri menjelaskan bahwa judi online memberikan efek adiksi yang memaksa pemain untuk terus-menerus melakukan aktivitas tersebut. Dari melakukan aktivitas yang tidak dapat dihentikan tersebut, lambat laun akan menghancurkan finansial dari individu, yang mana dari kehancuran finansial individu akan berpotensi melakukan aktivitas-aktivitas yang illegal seperti pencurian, melakukan pinjaman online illegal hingga pada akhirnya berdampak pada kesehatan mentalnya. Hal itu sesuai dengan yang diteliti oleh Taubayev et al. (2025) yang berargumen bahwa judi pada era digital berdampak pada peningkatan kriminalitas, dan juga sesuai dengan penelitian dari Budiman et al. (2022) yang meneliti pengaruh dari judi online terhadap kriminalitas yang terjadi di kalangan remaja Indonesia. Selain itu, penelitian dari Price (2022) juga membuktikan bahwa judi online yang meningkat di masa pandemi COVID-19 berdampak pada masalah kesehatan mental, peningkatan penggunaan zat-zat / obat-obatan terlarang hingga tekanan finansial.

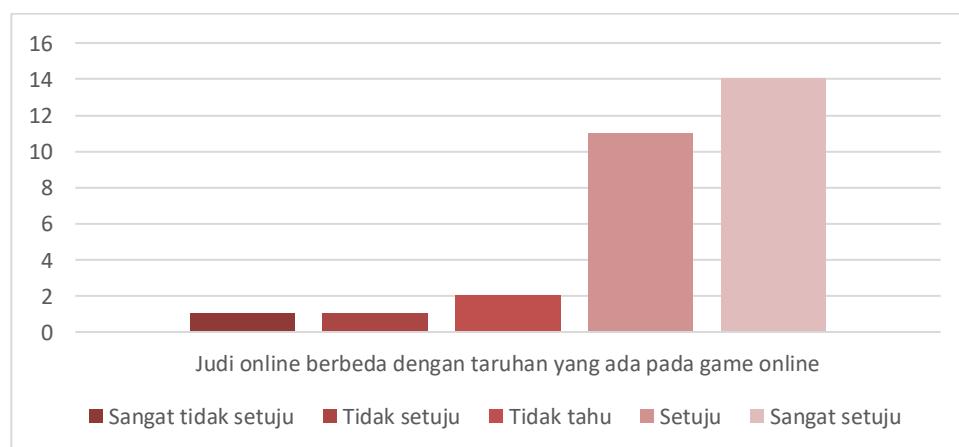
4.3. Post-test

Setelah 2 jam mendapatkan sosialisasi mengenai judi online, pelajar melakukan post-test untuk menilai perubahan pengetahuan dan sikap mereka terhadap judi online.



Gambar 4. Post-test kuesioner kepada siswa-siswi

Gambar 4 menunjukkan kegiatan post-test yang diikuti oleh pelajar. Hasil dari post-test menunjukkan terdapat peningkatan wawasan pelajar terhadap judi online, yang dapat dilihat dari gambar 5.



Gambar 5. Pengetahuan setelah mendapatkan sosialisasi



Gambar 6. Minat untuk melakukan judi online

Berdasarkan gambar 6, setelah mendapatkan edukasi mengenai judi online, sebagian besar pelajar memutuskan untuk tidak menggunakan aplikasi game online untuk taruhan atau tidak melakukan judi online. Ini menandakan bahwa edukasi yang diberikan berhasil merubah sebagian besar sikap dan pandangan pelajar terhadap judi online. Dan berdasarkan hasil observasi dan pernyataan dari pelajar, pelajar menyatakan bahwa mereka memahami bahaya dari judi online terhadap ekonomi, keluarga dan kesehatan mental mereka. Sehingga diharapkan pasca kegiatan diharapkan siswa memiliki pemahaman yang kuat, terbentuknya sikap kritis dan tanggung jawab pribadi, meningkatnya ketahanan siswa, terciptanya lingkungan sekolah yang lebih sehat dan bebas dari praktik judi online.

V. KESIMPULAN

Hasil kegiatan yang dilakukan kepada pelajar kelas XI di SMKN 2 Sungailiat menunjukkan bahwa pengetahuan mereka terhadap judi online dan bahayanya judi online masih rendah, sedangkan minat mereka untuk melakukan game online yang bertujuan untuk judi cukup besar. Selanjutnya, setelah mendapatkan sosialisasi, hasil post-test menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan dan kesadaran pelajar mengenai judi online melalui game online dan menunjukkan penurunan minat mereka untuk melakukan aktivitas tersebut. Hal ini menandakan bahwa kegiatan sosialisasi melalui edukasi telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pelajar terhadap judi online dan dampaknya terhadap ekonomi. Sebagai keberlanjutan dari kegiatan ini, tindak lanjut yang dapat disarankan seperti, (1) Integrasi materi edukasi bahaya judi online ke dalam kegiatan pembinaan siswa seperti OSIS, BK, atau mata pelajaran yang terkait (Vepsäläinen et al., 2024) (2) Pendampingan dan monitoring berkala oleh guru BK, wali kelas dan pihak

sekolah terhadap perilaku siswa yang mencurigakan (Cemiloglu et al., 2023) (3) Melibatkan orangtua dalam kegiatan pengawasan handphone di rumah (Chanauria & Abbas, 2025; Sirola et al., 2021)(4) Penyebaran informasi secara berkelanjutan melalui poster, buletin sekolah untuk secara berkala mengingatkan siswa tentang bahaya judi online (Newall, Weiss-Cohen, Singmann, Walasek, et al., 2022)

DAFTAR PUSTAKA

- Antonio, J. C., Ong, A. K. S., Diaz, J. F. T., Cahigas, M. M. L., & Gumasing, M. J. J. (2025). The perceived risk and return, curiosity, and control analysis of online gambling intention among Gen Z and Millennials using extended UTAUT3. *Entertainment Computing*, 52, 100918.
- Bali, T. G., Gunaydin, A. D., Jansson, T., & Karabulut, Y. (2023). Do the rich gamble in the stock market? Low risk anomalies and wealthy households. *Journal of financial economics*, 150(2), 103715.
- Brooks, G., Ferrari, M., & Clark, L. (2020). Cognitive factors in gambling disorder, a behavioral addiction. In *Cognition and addiction* (pp. 209-219). Elsevier.
- Budiman, R., Romadini, N. A., Aziz, M. A. H., & Pratama, A. G. (2022). The impact of online gambling among indonesian teens and technology. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(2), 162-167.
- Calaboiça, C., Moreira, D., Araújo, E., Grangeia, H., Oliveira, C., Barros, S., & Santos, A. (2023). A systematic review on psychological interventions for individuals with a history of offending behavior delivered by digital means. *Aggression and violent behavior*, 72, 101855.
- Cavallero, S., Rousselot, A., Pugatch, R., Dinis, L., & Lacoste, D. (2025). The trade-off between growth and risk in Kelly's gambling and beyond. *Physica A: Statistical Mechanics and its Applications*, 659, 130316.
- Cemiloglu, D., Arden-Close, E., Hodge, S. E., & Ali, R. (2023). Explainable persuasion for interactive design: The case of online gambling. *Journal of Systems and Software*, 195, 111517.
- Chanauria, N., & Abbas, S. (2025). Impact of family education on online gambling addiction: An age-structured modelling approach. *Journal of Mathematical Analysis and Applications*, 545(2), 129181.
- Dahlqvist, C. (2021). Information-seeking behaviours of teacher students: A systematic review of qualitative methods literature. *Education for Information*, 37(3), 287-313.
- Hao, J., Wang, Z., Zhang, X., He, F., & Chen, X. (2024). Culture imprint and gambling preference: Evidence from individual investors' trading in the Chinese stock market.

- Emerging Markets Review*, 60, 101136.
- Jensen, K. H., & Bengtsson, T. T. (2024). Gaming between leisure and addiction: how young people perceive risk in video games. *International Criminal Justice Review*, 34(3), 284-298.
- Kim, J., & Castelli, D. M. (2021). Effects of gamification on behavioral change in education: A meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3550.
- Lin, C.-H., & Shih, C.-H. (2024). A case study on the Online Gambling industry in Taiwan. *Procedia Computer Science*, 246, 4552-4562.
- McQuarrie, E. F. (2024). Stocks for the long run? Sometimes yes, sometimes no. *Financial Analysts Journal*, 80(1), 12-28.
- Mehra, R. (2008). *Handbook of the equity risk premium*. Elsevier.
- Newall, P. W., Weiss-Cohen, L., Singmann, H., Boyce, W. P., Walasek, L., & Rockloff, M. J. (2022). A speed-of-play limit reduces gambling expenditure in an online roulette game: Results of an online experiment. *Addictive Behaviors*, 127, 107229.
- Newall, P. W., Weiss-Cohen, L., Singmann, H., Walasek, L., & Ludvig, E. A. (2022). Impact of the “when the fun stops, stop” gambling message on online gambling behaviour: A randomised, online experimental study. *The Lancet Public Health*, 7(5), e437-e446.
- Price, A. (2022). Online gambling in the midst of COVID-19: a nexus of mental health concerns, substance use and financial stress. *International journal of mental health and addiction*, 20(1), 362-379.
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensi: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85-92.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Shang, X., Duan, H., & Lu, J. (2021). Gambling versus investment: Lay theory and loss aversion. *Journal of Economic Psychology*, 84, 102367.
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., Paek, H.-J., Zych, I., & Oksanen, A. (2021). Online identities and social influence in social media gambling exposure: A four-country study on young people. *Telematics and Informatics*, 60, 101582.
- Stavropoulos, V., Monger, K., Zarate, D., Prokofieva, M., & Schivinski, B. (2022). Online Gambling Disorder Questionnaire (OGD-Q): An item response theory examination. *Addictive Behaviors Reports*, 16, 100449.
- Taubayev, B., Seriev, B., & Issakhov, B. (2025). Gambling in the digital era and criminological

- challenges of crimes in online gambling. *BULLETIN of LN Gumilyov Eurasian National University Law Series*, 150(1), 176-190.
- Vepsäläinen, J., Kaakinen, M., Savolainen, I., Hagfors, H., Vuorinen, I., & Oksanen, A. (2024). Online communities as a risk factor for gambling and gaming problems: A five-wave longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 157, 108246.
- Weidner, L. (2022). Gambling and financial markets a comparison from a regulatory perspective. *Frontiers in Sociology*, 7, 1023307.