



Perilaku Judi Di Desa Boncah Mahang Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis

Lia Chesia , Hesti Asriwandari

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru,

Pekanbaru 28293 Telp/Fax. 0761-63277

Email : lia.chesia1434@student.unri.ac.id hesti.asriwandari@lecturer.unri.ac.id

Abstract Research was conducted in Boncah Mahang Village, Mandau District, Bengkalis Regency. This research aims to determine fish gambling activities and interactions between players and spectators in gambling and fish. The activities and interactions that occur involve players and spectators who have relationships within the group. This research uses descriptive qualitative research methods. With a total of 6 subjects, they are also involved in carrying out activities and interactions in fish gambling, then they are native people of the village who carry out gambling activities and they are able to define and explain a process of how interactions and gambling activities run based on existing facts. To collect data using observation techniques, in-depth interviews and also documentation. The theories used are labeling theory and also Edwin Sutherland's theory of social deviance. Research in the field found that activities and interactions occur due to internal and external encouragement. What is meant by internal encouragement is encouragement that comes from within oneself and external is encouragement that comes from outside oneself, for example being able to carry out gambling activities or gambling interactions due to temporary access to friends. Internal encouragement is encouragement that originates from oneself, for example one's desire to experience entertainment, curiosity, eliminate feelings of loneliness and the urge from within oneself to get the main prize even though it is not certain. The gambling table, which is precisely located in Boncah Mahang Village, is currently still active, therefore gambling activities and interactions between players and spectators are still ongoing and active today and are still ongoing.

Keywords: Gambling Behavior, Social Storage, Boncah Mahang Village

Abstrak Penelitian dan dilakukan di Desa Boncah Mahang Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas judi ikan-ikan dan interaksi antara pemain dan penonton dalam judi dan ikan - ikan. Aktivitas dan interaksi yang terjadi melibatkan pemain dan penonton yang memiliki hubungan dalam kelompok tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Dengan jumlah subjek 6 orang yang mana mereka tersebut juga ikut terlibat dalam melakukan aktivitas dan interaksi dalam judi ikan-ikan, kemudian mereka merupakan masyarakat asli kampung tersebut yang melakukan aktivitas judi serta mereka mampu mendefinisikan dan menjelaskan suatu proses bagaimana interaksi dan aktivitas judi tersebut berjalan berdasarkan fakta yang ada. Untuk pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam dan juga dokumentasi. Teori yang digunakan adalah teori labeling dan juga teori penyimpangan sosial dari Edwin Sutherland. Penelitian di lapangan menemukan bahwa aktivitas dan interaksi terjadi karena adanya dorongan internal maupun eksternal yang dimaksud dengan dorongan internal adalah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri dan eksternal adalah dorongan yang dari luar diri contohnya seperti dapat melakukan aktivitas judi atau interaksi judi dikarenakan adanya akses pertemanan sementara dorongan internal merupakan dorongan yang disebabkan karena berasal dari diri sendiri contohnya keinginan diri untuk merasakan hiburan, rasa penasaran, menghilangkan rasa kesepian serta adanya dorongan dari dalam diri sendiri untuk mendapatkan hadiah utama walaupun belum pasti. Meja judi yang tepatnya berada di Desa Boncah Mahang sampai saat ini masih beraktivitas oleh sebab itu Aktivitas judi serta interaksi antara pemain dan penonton masih berjalan dan beraktivitas sampai saat ini serta masih berlangsung.

Kata kunci: Perilaku Judi, Penyimpanan Sosial, Desa Boncah Mahang

PENDAHULUAN

Judi dapat diartikan sebuah pertarungan yang melibatkan dua orang atau lebih dan perjudian biasanya mempertaruhkan uang atau lainnya yang dianggap bernilai dan sesuai dengan kesepakatan pemain dengan lawan. Judi menurut Common Gaming House Act 49

Received September 30, 2023; Revised Oktober 2, 2023; Accepted November 25, 2023

* Lia Chesia, lia.chesia1434@student.unri.ac.id

article 2 di Singapura adalah Sebuah permainan yang berdasarkan nasib atau kepandaian pemain dan nasib dari pertarungan uang atau barang yang diganti uang dan yang termasuk semua permainan yang disepakati oleh pemain dan lawan di dalam suatu ruangan. Sedangkan Judi Menurut Pasal 303 ayat 3 KUHP di Indonesia adalah setiap permainan yang mendasari pengharapan untuk merasakan kemenangan pada umumnya bergantung terhadap sebuah keberuntungan dan pengharapan saja.

Di Boncah Mahang kecamatan Mandau kabupaten Bengkalis, ada tempat judi yang biasanya tempat mereka bermain seperti kedai kopi atau warung menjadi tempat nongkrong sambil bermain judi ikan-ikan tersebut. Mereka juga selalu bermain bersama seperti berkelompok walaupun tidak saling kenal satu dengan yang lain karena permainan judi ini berbentuk meja yang dibagi menjadi 8 - 10 bagian otomatis siapapun bebas memainkannya selagi mempunyai uang atau modal

Kasus perjudian Di Bengkalis dapat dilihat dari Selama lebih kurang sepekan (10-18 Agustus 2022) Ditreskrim Polda Riau dan 12 Polres jajaran Polda Riau melaksanakan operasi penertiban 303, sebanyak 78 tersangka pemain judi ditangkap. Terdiri dari 74 pria, dan 1 wanita dan 50 kasus. Baranng bukti uang yang diamankan sekira Rp48 juta lebih. Sementara itu Dari bulan Januari hingga Agustus 2022, Polda Riau berhasil membongkar 145 kasus perjudian dengan tersangka yang diamankan sebanyak 228 orang. Sunarto merincikan, dari 145 kasus tersebut, diantaranya adalah 135 kasus judi jenis togel online dengan pelaku yang berhasil diamankan sebanyak 192 orang. Kemudian perjudian jenis permainan meja (Gelper) ada 4 kasus dengan 15 pelaku. Orang yang memainkan judi ikan-ikan ini mempunyai tingkat kepercayaan maupun keyakinan yang cukup tinggi untuk meraih kemenangan. Mereka memiliki pikiran yang optimis bahwa dia dapat mengalahkan mesin dan mendapatkan keuntungan yang jauh lebih banyak dari modal sebelumnya yang ia gunakan. Mereka sanggup menghabiskan ratusan ribu bahkan jutaan hanya untuk bermain judi ini dalam waktu sebentar saja, dengan harapan akan memenangkan dan mengalahkan mesin. Itulah yang banyak membuat para pemain semakin termotivasi dan terobsesi untuk bermain judi ikan-ikan ini.

Permainan judi ikan-ikan ini jika dimainkan secara berlebih tentu memiliki dampak yang buruk bagi diri sendiri maupun orang lain seperti keluarga ataupun lingkungan Karena psikologi sosial telah menunjukkan bahwa kelompok dapat membentuk perilaku anggota dengan cara yang kuat (Noer, 2021) . Karena tidak selamanya akan mendapatkan dampak yang positif. Tentu jika sudah menjadi kecanduan dalam bermain judi ini dapat menimbulkan dampak negatif untuk diri sendiri. Tidak sedikit orang yang bermain judi ikan-ikan awalnya hanya sebagai penonton, Namun lama-kelamaan ikut bermain dan pada akhirnya terjerumus

kedalam perjudian. Biasanya orang-orang yang sudah terjerumus ke dalam perjudian atau sudah menjadi candu sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya untuk tidak bermain walaupun sudah mendapat kekalahan berkali-kali hingga banyak kehilangan uang maupun harta yang bernilai. Judi ikan ikan merupakan judi yang dimainkan secara mandiri dan offline karena mempunyai tempat untuk melakukan aktivitas tersebut. Judi ikan - ikan ini merupakan judi yang dapat dimainkan sampai 10 orang tergantung besar kecilnya meja yang tersedia. Mesin judi ini berbentuk seperti meja yang di tengah meja ada layar yang menampilkan gambar hewan - hewan. Gambar yang tersedia di dalam layar tersebut dapat di atur dan di ubah. Judi ini merupakan judi yang tidak berdasarkan ketangkasan karena judi ini di atur oleh teknisi. Teknisi merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap meja dalam bagian perbaikan dan penyetelan meja.

Meja judi dapat di setel menjadi keras atau tidak keras. Yang dimaksud keras adalah meja tersebut tidak memberikan keuntungan atau umpan kepada pemain dan meja yang keras merupakan meja yang tidak memberikan umpan kepada pemain contohnya seperti meja tersebut hanya mengambil uang dari pemain saja dan jarang memberi kemenangan walaupun sudah banyak pemain yang mengalami kekalahan. judi meja ikan merupakan alat yang menjadi media dalam aktivitas perjudian yang tidak berdasarkan ketangkasan serta tidak ada siapapun yang mengetahui kepada siapa kemenangan akan datang. mesin judi ikan - ikan ini mempunyai saat tertentu ketika akan memberikan kemenangan kepada pemain, contoh nya seperti ketika meja tersebut sudah memenuhi batas dalam keuntungan maka meja akan mengeluarkan koin atau kemenangan kepada pemain sekitar 20%. akan tetapi dalam mendapatkan kemenangan tersebut tidak ada yang tahu kepada siapa kemenangan tersebut akan didapatkan.

semua pemain bahkan penonton mengetahui bahwa meja judi tersebut dapat di setel oleh teknisi namun hal tersebut tidak menjadi alasan bahwa pemain menghentikan aktivitasnya dalam melakukan perjudian. Bahkan karena ketidakpastian tersebut yang membuat pemain semakin penasaran siapa yang akan mendapatkan kemenangan dan membuat mereka semakin bersemangat dan selalu memotivasi diri dengan dugaan – dugaan yang tidak tentu akan kemenangan. Perjudian ini cukup populer karena mempunyai banyak opsi untuk mendapatkan kemenangan, Dan ada juga yang datang ke tempat perjudian itu hanya sebagai penonton atau tukang meminta-minta dalam istilahnya tukang meminta-minta ini adalah orang yang sering meminta ketika ada orang yang mendapatkan kemenangan namun kembali kepada orang yang menang, ia mempunyai hak untuk memberi maupun tidak memberi kepada orang yang meminta namun ada juga pemain yang mendapatkan kemenangan membagi kemenangannya kepada para peminta hal tersebut juga yang menjadi alasan semakin banyaknya orang

berkumpul dalam tempat perjudian karena yang berkumpul bukan hanya pemain saja akan tetapi para penonton dan juga ada orang yang mengharapkan dengan meminta-minta.

METODE

Penelitian ini dilakukan tepatnya Di Desa Boncah Mahang, Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis kulim 19 tujuan penelitian ini dilaksanakan di tempat tersebut karena ditempat tersebut terjadi aktivitas – aktivitas berjudi yang dilakukan oleh masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang artinya peneliti mempunyai kriteria dalam memilih informan atau peneliti memiliki cara dalam penentuan pengambilan informan. Teknik yang diperlukan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Penelitian ini ditujukan kepada pemain dan penonton judi ikan – ikan di Desa Boncah Mahang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

LATAR BELAKANG WARGA DESA TERLIBAT JUDI IKAN – IKAN.



Gambar 1.1

Gambar Tempat Judi Sumber : *Data Olahan Peneliti*

Jam buka perjudian ini bebas bahkan sampai 24 jam karena tidak ada aturan di dalamnya kapan jam buka dan tutup. Aktivitas perjudian ini sudah berjalan sejak tahun 2020 tepatnya di bulan April. Keuntungan bagi orang yang bekerjasama dengan pemilik judi biasanya mendapatkan hasil 10% dari hasil yang didapatkan per hari maupun perdua hari sekali sesuai dengan kesepakatan kapan akan hitungan.

Ajakan Teman Menjadi Pemain Judi Ikan - Ikan

Ajakan pertemanan mengacu pada kemampuan individu untuk membangun, menjaga, dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencakup kesempatan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan terlibat dalam hubungan dengan individu lain, baik secara fisik maupun melalui komunikasi jarak jauh. Akses pertemanan adalah komponen penting dalam kehidupan sosial dan emosional manusia.

Dorongan Mengalahkan Mesin Judi

Rasa ingin tahu atau penasaran adalah dorongan yang dapat melibatkan seseorang dalam melakukan aktivitas judi. Perasaan ingin mengetahui atau menemukan sesuatu yang belum kita ketahui atau pahami sepenuhnya. Rasa ingin tahu bisa muncul dalam berbagai cara, seperti ingin mencoba makanan atau ingin mengetahui fakta menarik tentang suatu hal. Rasa ingin tahu dapat menjadi dorongan untuk belajar dan menemukan hal-hal baru. Rasa ingin tahu dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk bermain. Ada beberapa faktor yang mungkin dapat menjelaskan pengaruh rasa ingin tahu terhadap keinginan bermain judi, faktor tidak langsung seperti tekanan dari teman sebaya, kelompok atau lingkungan untuk melakukan perjudian dapat dianggap sebagai penyebab perilaku perjudian. Banyak pengelola perjudian yang selalu membeberkan hasil kemenangan pemain yang sukses, sehingga membuat seseorang hanya melihatnya dari satu sisi saja sama menggoda dan mencoba.

Dorongan Memuaskan Diri Untuk Berjudi

Dalam diri manusia mempunyai tingkat kepuasan yang berbeda-beda tingkat kepuasan juga mempengaruhi seseorang untuk terus melakukan suatu kegiatan sampai mencapainya kepuasan. Begitu juga di dalam aktivitas perjudian ikan-ikan ini, setiap orang yang tetap melanjutkan permainannya karena ia belum merasa puas akan apa yang didapatnya. Perasaan puas dapat mempengaruhi perilaku berjudi seseorang. Berikut dampak kepuasan terhadap judi, misalnya, jika seseorang merasa puas dengan hidupnya, maka cenderung tidak membutuhkan game sebagai sumber kepuasannya. Sebaliknya jika seseorang merasa tidak puas dengan kehidupannya, maka ia cenderung mencari kepuasan dalam aktivitas lain, misalnya berjudi. Perasaan puas yang timbul dari kemenangan saat berjudi dapat merangsang keinginan untuk terus bermain dan mencari kemenangan yang lebih besar. Di sisi lain, kekalahan dalam perjudian dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencoba lagi, sehingga berujung pada hutang dan kemiskinan.

Mencari Hiburan Dengan Berjudi

Hiburan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyegarkan dan memberikan perasaan gembira pada seseorang. Ada beberapa alasan mengapa hiburan itu penting. Hiburan dapat mendatangkan relaksasi dan kesenangan bagi seseorang. Hiburan dapat mengurangi stres dan beban mental, hiburan dapat mendatangkan kebahagiaan dan kepuasan dalam hidup, hiburan dapat memperkaya pengalaman hidup seseorang, dan hiburan dapat memperlambat kehidupan seseorang. Memperlambat hubungan sosial dengan orang lain. Namun perlu diingat bahwa hiburan yang berlebihan dan berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan dan kehidupan seseorang. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan

dalam mengambil hiburan dan memilih hiburan yang positif dan tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

Perjudian dapat disebut sebagai hiburan karena beberapa alasan, seperti, Beberapa orang menganggap perjudian sebagai bentuk hiburan yang menyenangkan dan menarik, Perjudian dapat memberikan kesempatan untuk memenangkan uang dalam jumlah besar, yang dapat memberikan rasa senang dan kepuasan.

Mengejar Jackpot

Dalam layar perjudian ikan-ikan ini, mempunyai banyak gambar-gambar untuk ditembak yang mempunyai reward kemenangan yang berbeda-beda pula. Semakin besar gambar dalam satu layar maka semakin besar reward yang akan didapatkan dan dapat ditukar dengan uang saat itu juga. Setiap layar dalam meja perjudian mempunyai gambar yang berbeda-beda. Jackpot dalam permainan judi adalah hadiah besar yang diberikan kepada pemain yang memenangkan permainan dengan menggunakan kombinasi tertentu atau cara lain yang ditentukan oleh permainan. Jackpot biasanya datang dalam bentuk uang tunai atau hadiah bernilai besar lainnya. Dalam permainan slot, jackpot dapat ditampilkan sebagai pengganda atau sebagai hadiah uang tunai.

Interaksi Antara Penonton Dan Pemain dalam aktivitas Judi Ikan - Ikan

Interaksi merupakan suatu aktivitas yang terjadi akibat adanya saling keterkaitan satu individu dengan individu lainnya. Interaksi adalah hubungan atau komunikasi antar individu atau kelompok yang saling mempengaruhi. Interaksi dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk aktivitas bermain. Interaksi sosial terkait judi dapat memengaruhi persepsi seseorang terhadap game, misalnya dengan membuat mereka merasa bahwa game adalah aktivitas yang dapat diterima secara sosial. Interaksi sosial juga dapat mempengaruhi perilaku bermain seseorang, seperti tekanan lingkungan untuk bermain atau pengaruh sesama pemain. Selain itu, interaksi sosial juga dapat mempengaruhi dampak perjudian terhadap kehidupan seseorang, seperti dampaknya terhadap hubungan sosial dan keuangan keluarga.

Penonton Memberi Dukungan

Penonton mempunyai tujuan di dalam tempat perjudian yaitu memberikan dukungan kepada pemain yang sedang bermain judi atau yang terlibat dalam aktivitas perjudian. Dukungan game dapat hadir dalam berbagai bentuk, termasuk Memberikan dukungan emosional kepada teman yang melakukan perjudian, seperti dengan memberikan semangat atau motivasi untuk terus berjudi. Memberikan dukungan finansial kepada teman yang kalah berjudi, seperti memberikan uang untuk melunasi hutang atau kerugian berjudi. Berikan dukungan praktis, seperti membantu teman mencari tempat berjudi atau mendapatkan

informasi tentang perjudian. Memberikan dukungan dalam bentuk solidaritas dan persahabatan antar para penjudi, seperti berbagi kemenangan atau kekalahan dalam permainan untung-untungan. Ada beberapa dukungan untuk permainan untung-untungan dalam perjudian.

1. Menimbulkan semangat atau motivasi untuk terus bermain.
2. Memberikan dukungan finansial kepada teman yang kalah berjudi.
3. Membantu teman mencari tempat bermain atau mendapatkan informasi tentang perjudian.
4. Bagilah kemenangan seperti uang

Cara mereka mendukung adalah dengan memberikan kata-kata penyemangat kepada orang yang sedang bermain contohnya, "kamu akan menang masukkan saja koin". Dan ada juga yang mengatakan bahwa sebentar lagi hewan yang paling besar memberikan poin di dalam layar akan pecah sehingga semakin menarik perhatian pemain dalam melakukan aktivitas judi.

Kesenangan Sebagai Penonton Judi Ikan - Ikan

Interaksi yang terjadi antara pemain dan penonton dapat mempunyai unsur pembagian kemenangan yang diberikan oleh pemain kepada penonton yang mendukung dirinya. Terkadang pemain ketika menang akan memberikan sebagian dari kemenangannya kepada penonton contohnya dia mendapatkan keuntungan yang besar atau menang di dalam meja perjudian Dia memberikan kepada penonton uang atau pembagian kemenangan walaupun tidak banyak yang diberikan kepada penonton tapi setidaknya memberi. Konsep pembagian kemenangan dalam permainan judi dapat diterapkan sedemikian rupa sehingga pemain yang menang membagi sebagian kemenangannya kepada pemain lain yang juga ikut serta dalam permainan tersebut, sebagai tanda solidaritas dan persahabatan antar pemain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang sudah peneliti lakukan memberi beberapa kesimpulan yang pada dasarnya fenomena perilaku judi dalam masyarakat desa boncah mahang kecamatan Mandau kabupaten Bengkalis. Perilaku ini sudah terjadi sejak tahun 2020 dan masih berjalan serta beraktivitas hingga saat ini. Jalan berjalannya aktivitas dan interaksi dalam judi antar warga desa boncamahang terdapat pemain dan juga penonton di dalamnya adapun aktivitas atau interaksi yang terjadi di dalam judi tersebut dapat disimpulkan Bentuk aktivitas yang terjadi dalam meja judi disebabkan karena adanya dorongan internal maupun eksternal contohnya seperti dorongan dari ajakan pertemanan dan keinginan diri untuk melakukan judi sebagai hiburan serta adanya rasa penasaran yang mendorong diri untuk tetap melaksanakan judi dan untuk mendapatkan kepuasan pada diri sendiri. Berjalannya aktivitas judi membentuk interaksi antara pemain dan penonton yang saling berkaitan di mana pemain

bertujuan untuk memainkan judi yang aktivitasnya juga dapat didorong karena adanya penonton yang mendukung dengan memberikan dukungan secara motivasi ataupun materi yang dimaksud dengan hal ini penonton memberikan dukungan dengan kalimat dan juga dengan materi yang mau meminjamkan uang kepada pemain. Tentu hal ini dapat meningkatkan interaksi antar sesama dan semakin mendukung satu antara lain untuk melakukan aktivitas judi

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian*. UMM press.
- H.Boy S. Sabarguna, M. (2004). *ANALISIS DATA pada PENELITIAN KUALITATIF*. penerbit universitas indonesia.
- Hunter, C. R. (2011a). *Seni Hipnoterapi*. PT Index.
- Hunter, C. R. (2011b). *Seni Hipnotis: Penguasaan Teknik -teknik Dasar*. PT Index.
- Kolip, E. M. S. & U. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Prenadamedia Group.
- Martono, N. (2016). *Sosiologi Perubahan Sosial: perspektif klasik, modren, posmodern, dan poskolonial*. PT Raja Grafindo Persada.
- Patilma, H. (2011). *metode penelitian KUALITATIF*. penerbit alfabeta.
- Rahayu, A. S. (2018). *ISBD perspektif baru membangun kesadaran global melalui revolusi mental* (bunga sari Fatmawati (ed.); 2nd ed.).
- Ritzer, G. (2012). *Teori sosiologi dari sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir postmodern* (edisi kede). McGrow.
- soerjono soekanto, Dra. budii sulistyowati, M. A. (2017). *SOSIOLOGI SUATU PENGANTAR (REVISI)*. PT rajagrafindo persada.
- Yuniarto, B., Rodiya, Y., Saefuddin, D. A., & Maulana, M. A. (2022). Analisis Dampak Reward dan Punishment Perspektif Teori Pertukaran Sosial dan Pendidikan Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5708–5719. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3350>
- Zulrahman Rasyid. (2017). Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta. *Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 1–95.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326–340. ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id
- Purba, I. H., Rumapea, J. M., Sinaga, F. J. M., & Naibaho, J. H. (2022). Upaya Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian Togel Di Masyarakat. *Jurnal Darma Agung*, 30(2), 19. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i2.1586>
- Lusi Anggreini. (2020). PERJUDIAN (Studi Sosiologi Tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara). 1, 40. -
- Patel. (2019). *Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Riau Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*. 9–25.
- Kamelia Indah Sari Medot 1*, Suciati 2, I. L. 3. (2019). Dampak Budaya Perjudian Dalam

Acara Pernikahan Terhadap Perkembangan Ekonomi Masyarakat.
Conference.Unikama.Ac.Id,
3(<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/issue/view/4>), 137–144.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>

Nasikun. (2003). *Sistem Sosial Indonesia*. PT Raja Grafindo Persada.

Soekanto, S. (1983). *Teori Sosiologi Tentang Struktur Masyarakat*. C.V Rajawali.

Sugihartati, R. (2014). *Perkembangan Masyarakat Informasi Dan Teori Sosial Kontemporer*. Prenamedia Group.

Suryono, A. (2020). *Teori dan strategi perubahan sosial*. pt Bumi Aksara.

Yusuf, F. A. (2022). *Perilaku Organisasi*. PT rajagrafindo persada.

<https://statistik.bengkaliskab.go.id/kriminal/grafikpublik>

https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/sejak_awal_2022_ratusan_kasus_perjudian_ditinda_k_polri

<https://pirnas.com/berita/permainan-judi-tambak-ikan-dan-mesin-jackpot-aman-beroperasi-di-duri-km-19/>