

EKSPLORASI FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU JUDI ONLINE DI SATUAN X TNI AD: STUDY GROUNDED THEORY

Julian Fredy Pinaria¹, Jerry Heikal²
[julian.pinaria@gmail.com¹](mailto:julian.pinaria@gmail.com), [jerry.heikal@bakrie.ac.id²](mailto:jerry.heikal@bakrie.ac.id)
Universitas Bakrie

Abstrak

Judi online di Indonesia, termasuk di kalangan anggota TNI AD, merupakan masalah kompleks yang melibatkan berbagai aspek hukum, sosial, dan teknologi, dengan dampak serius pada individu dan institusi, sehingga memerlukan pendekatan komprehensif dalam penanganannya, mulai dari penegakan hukum, pemblokiran situs, hingga penanganan faktor-faktor psikologis dan sosial yang mendorong perilaku tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi keterlibatan anggota Satuan X TNI AD dalam aktivitas judi online. Penelitian ini menggunakan pendekatan Grounded Theory dengan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode one-on-one interview dengan sampel responden yang dipilih berdasarkan Criterion Sampling terhadap 8 anggota Satuan X TNI AD yang dipilih secara purposive, untuk mengeksplorasi dan mengembangkan teori tentang faktor yang mempengaruhi perilaku judi online di kalangan militer, dengan memperhatikan aspek etika dan kerahasiaan partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan anggota Satuan X TNI AD dalam judi online dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang dominan adalah Pengaruh Sosial Media dan Lingkungan Terhadap Normalisasi Judi Online. Selain itu, ada juga Penyimpangan Perilaku dan Perasaan yang melanggar Norma/Nilai. Permasalahan Ekonomi dan kurangnya pengawasan serta kemudahan akses menjadi faktor pendukung. Secara keseluruhan, hal-hal tersebut menjadikan judi online tampak sebagai solusi instan, meskipun menimbulkan risiko besar terhadap karir dan kehidupan pribadi anggota.

Kata Kunci: Judi Online, TNI AD, Faktor Yang Mempengaruhi, Pendekatan Komprehensif.

Abstract

Online gambling in Indonesia, including among members of the Indonesian Army (TNI AD), is a complex issue involving various legal, social, and technological aspects, with serious impacts on individuals and institutions. This necessitates a comprehensive approach in addressing the problem, ranging from law enforcement and site blocking to tackling the psychological and social factors that drive such behavior. This study aims to identify the factors influencing the involvement of members of Unit X of the Indonesian Army in online gambling activities. The research employs a qualitative approach with Grounded Theory methodology. Data collection was conducted through one-on-one interviews, with respondents selected using Criterion Sampling. Eight members of Unit X were purposively chosen to explore and develop theories about the factors influencing online gambling behavior within the military, with careful consideration of ethical aspects and participant confidentiality. The findings indicate that the involvement of Unit X members in online gambling is influenced by several factors. The dominant factor is the Influence of Social and Environmental Norms on the Normalization of Online Gambling, alongside Deviant Behavior and Feelings of Violating Norms/Values. Economic challenges, lack of oversight, and easy access also serve as contributing factors. Overall, these factors make online gambling appear to be an instant solution, despite posing significant risks to the career and personal life of military members.

Keywords: *Online Gambling, Indonesian Army, Influencing Factors, Comprehensive Approach.*

PENDAHULUAN

Perilaku judi online telah menjadi fenomena global yang semakin mengkhawatirkan, termasuk di Indonesia. Dampak negatifnya mencakup berbagai aspek sosial, ekonomi, hukum, dan moral, yang mempengaruhi berbagai lapisan masyarakat, termasuk individu dalam institusi militer seperti Tentara Nasional Indonesia (TNI AD). Judi online telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. (Anisa, 2024) Dalam konteks hukum Indonesia, judi online termasuk ke dalam aktivitas ilegal berdasarkan beberapa undang-undang yang berlaku. Sebagai contoh, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) serta pasal 303 KUHP melarang kegiatan perjudian, termasuk dalam platform online. Meski dilarang, kegiatan ini tetap berkembang karena akses yang mudah dan anonim, yang membuat individu tergoda untuk terlibat di dalamnya.

Dampak dari judi online sangat luas dan meliputi kerugian finansial, masalah psikologis, serta konsekuensi hukum bagi pelakunya. Di sisi lain, meningkatnya jumlah situs judi online yang tidak diblokir menambah tantangan dalam upaya pencegahan. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah berupaya menanggulangi konten judi online melalui pemblokiran situs dan aplikasi yang terindikasi terlibat dalam perjudian. (Kanda & Aziz, 2024) Namun, aktivitas ini terus berkembang karena ada banyak celah yang masih dapat dimanfaatkan oleh para pelaku.

Dalam konteks militer, khususnya di kalangan anggota TNI AD, perilaku judi online bisa menjadi masalah serius. Anggota militer memiliki tanggung jawab moral dan profesional yang tinggi untuk menjaga integritas diri serta kehormatan institusi. Judi online, yang sering kali menimbulkan masalah finansial dan ketergantungan, dapat mempengaruhi kinerja personel militer. Dalam jangka panjang, hal ini bisa berdampak pada efisiensi, disiplin, dan kemampuan mereka dalam menjalankan tugas negara. (Muyassar et al., 2024)

Penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kompleksitas teknologi yang digunakan oleh pelaku untuk mengelabui otoritas. Penggunaan teknologi seperti enkripsi, server di luar negeri, dan transaksi digital yang anonim menjadi hambatan dalam mengidentifikasi dan menghentikan aktivitas perjudian. Paradigma penegakan hukum di Indonesia pun telah bergeser dari sekadar mengejar pelaku, menjadi lebih fokus pada "Follow the Money & Asset", di mana upaya dilakukan untuk melacak aliran dana yang terkait dengan judi online. (Rizki Nurdiansyah et al., 2024)

Regulasi terkait judi online di Indonesia relatif ketat, meski implementasinya masih menghadapi tantangan besar. Selain Pasal 303 KUHP yang menjadi landasan utama dalam penindakan kasus perjudian, Pasal 45 ayat (3) UU ITE juga memberikan sanksi bagi siapa pun yang dengan sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda sebesar Rp10 miliar. Namun, kompleksitas transaksi digital, terutama dalam judi online, sering kali menyulitkan penegakan hukum secara maksimal.

Upaya lain dalam penegakan hukum adalah pembentukan satuan tugas pemberantasan judi online yang melibatkan berbagai instansi terkait, termasuk Kepolisian, Kejaksaan, dan Kementerian Kominfo. Pembentukan satuan tugas ini diharapkan dapat memperkuat upaya pemerintah dalam menanggulangi aktivitas judi online yang semakin marak. (Budiarta, 2024) Berdasarkan pada pemaparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Eksplorasi Faktor yang mempengaruhi Perilaku Judi Online di Satuan X TNI AD: Study Grounded Theory".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Grounded Theory, sebuah metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengembangkan teori yang berasal dari data empiris yang dikumpulkan langsung di lapangan. (Foley & Timonen, 2015) Grounded Theory sangat cocok untuk eksplorasi mendalam terhadap fenomena yang kompleks dan belum dipahami sepenuhnya, seperti perilaku judi online di kalangan anggota Satuan X TNI AD. Tujuan grounded theory adalah menghasilkan hipotesis berdasarkan ide konseptual yang memfokuskan kepada pengembangan teori (Elfira, 2023). Teori ini menjelaskan suatu proses, tindakan, atau interaksi antar manusia (Creswell, 2012).

Tahapan utama dalam Grounded Theory dimulai dengan pengumpulan data. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui beberapa teknik kualitatif, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. (Ridwan & Heikal, 2023) Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan motivasi anggota Satuan X TNI AD yang memiliki pemahaman terkait judi online. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, sehingga memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk mengeksplorasi berbagai aspek yang muncul selama proses wawancara. (J. Moleong, 2017) Observasi partisipatif juga dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai lingkungan sosial dan budaya yang mungkin mempengaruhi perilaku judi online di kalangan anggota militer. Selain itu, dokumen-dokumen resmi, seperti kebijakan internal TNI AD tentang etika dan disiplin prajurit, dianalisis untuk menambah konteks dalam memahami perilaku yang diteliti.

Proses analisis data dalam Grounded Theory dilakukan secara bertahap melalui teknik coding yang terdiri dari tiga tahapan utama: open coding, axial coding, dan selective coding. Pada tahap open coding, peneliti memecah data mentah menjadi unit-unit kecil yang bermakna untuk mengidentifikasi konsep-konsep awal. (Kesa & Sainuddin, 2020) Misalnya, konsep seperti "coba-coba," "sangat menggiurkan," atau "jenuh dengan penugasan" mungkin muncul dari data awal. Setelah itu, dalam axial coding, konsep-konsep yang serupa akan dikelompokkan ke dalam kategori yang lebih luas, seperti "Rasa ingin tahu," "Tambah Penghasilan" dan "Pengaruh Lingkungan" yang mempengaruhi perilaku judi online. Terakhir, pada tahap selective coding, peneliti akan memilih kategori-kategori utama yang paling signifikan dan merangkai kategori-kategori tersebut menjadi teori yang dapat menjelaskan fenomena judi online di kalangan militer. Dalam tahap ini, peneliti berusaha menemukan hubungan antara berbagai kategori dan membentuk teori yang kohesif. (Daswirman et al., 2023)

Subjek penelitian ini dipilih secara purposive, yang berarti peneliti secara sengaja memilih individu-individu yang dianggap memiliki pengetahuan atau pengalaman terkait dengan topik yang diteliti. (Sugiyono, 2019) Dalam hal ini, partisipan adalah anggota Satuan X TNI AD yang memiliki pengalaman dalam penanganan terkait judi online serta personel yang pernah dan tidak pernah terlibat judi online. Jumlah partisipan 8 orang, yang dianggap cukup untuk mencapai kejenuhan data. Kejenuhan data terjadi ketika wawancara tambahan tidak lagi memberikan informasi baru yang signifikan. Dengan pendekatan ini, peneliti berharap dapat mendapatkan pandangan yang beragam dari berbagai tingkatan personel militer, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan kompleksitas fenomena judi online di kalangan militer.

Selama proses penelitian, peneliti juga menggunakan teknik triangulasi untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas data yang diperoleh. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan data dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi, dan dokumen. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pandangan yang lebih lengkap mengenai fenomena yang diteliti serta meminimalkan bias yang mungkin muncul dari penggunaan satu metode pengumpulan data saja. Selain itu, peneliti juga melakukan member

checking, di mana hasil transkripsi wawancara diperlihatkan kembali kepada partisipan untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan telah diinterpretasikan secara akurat. (Hardani et al., 2020)

Penelitian ini juga sangat memperhatikan aspek etika, mengingat sensitivitas topik yang diteliti serta partisipasi dari anggota militer. Sebelum pengumpulan data dilakukan, partisipan akan diberi penjelasan secara lisan setelah mereka memahami tujuan penelitian dan implikasinya. Peneliti memastikan bahwa partisipasi dalam penelitian ini bersifat sukarela dan partisipan dapat menghentikan partisipasi kapan saja tanpa ada konsekuensi. Kerahasiaan dan anonimitas partisipan juga dijaga ketat untuk melindungi identitas mereka, terutama mengingat implikasi negatif yang mungkin muncul jika keterlibatan mereka dalam judi online diketahui oleh pihak Pimpinan atau Komandan Satuannya.

Dengan pendekatan Grounded Theory, penelitian ini berusaha untuk menggali faktor yang mendorong perilaku judi online di kalangan Satuan X TNI AD. Hal tersebut memungkinkan peneliti untuk secara fleksibel mengikuti data yang muncul dan mengembangkan teori yang dapat menjelaskan fenomena secara menyeluruh. (Makri & Neely, 2021) Melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai motivasi dan dinamika di balik perilaku judi online, serta memberikan masukan bagi pembuat kebijakan dalam merancang strategi pencegahan yang lebih efektif di lingkungan militer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara dilakukan kepada 8 responden dari Satuan X TNI AD yang berada di wilayah DKI Jakarta. Responden yang di wawancara merupakan Personel Militer aktif yang memiliki tugas sebagai Pengamanan Satuan (Staf Intelijen), Personel yang terlibat langsung dalam permainan Judi *Online*, dan personel yang sebatas mengetahui tanpa pernah bermain Judi *Online*. (Tabel 1).

Tabel 1. Data Responden

NO	NAMA	PANGKAT	UMUR	STAF/BIDANG	STATUS
1	Responden 1	Sertu	28 Th	Staf 1 Intelijen/Pengamanan	Keluarga
2	Responden 2	Serma	49 Th	Staf 1 Intelijen/Pengamanan	Keluarga
3	Responden 3	Lettu Inf	48 Th	Staf 1 Intelijen/Pengamanan	Keluarga
4	Responden 4	Serma	48 Th	Staf 3 Personel/Jahril	Keluarga
5	Responden 5	Serda	35 Th	Anggota	Keluarga
6	Responden 6	Serka	33 Th	Anggota Pernah Terlibat	Keluarga
7	Responden 7	Sertu	28 Th	Staf 1 Intelijen/Pengamanan	Bujangan
8	Responden 8	Lettu Inf	26 Th	Anggota	Bujangan

Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan, didapatkan total 73 *coding* dari 8 responden tersebut. Dari *coding* tersebut kemudian diklasifikasikan menjadi 8 *category* yang meliputi rasa ingin tahu, tambah penghasilan, gaji tidak cukup, kurang pengawasan, pengaruh sosial media, kemudahan akses, dan penyimpangan perilaku. (Tabel 2).

Tabel 2. Hasil *Coding*

Responden	<i>Coding</i>	<i>Category</i>							
		Rasa ingin tahu	Tambah penghasilan	Gaji tidak cukup	Pengaruh lingkungan	Kurang pengawasan	Pengaruh Sosial Media	Kemudahan Akses	Penyimpangan perilaku
Narasumber 1	Coba-Coba saja	1							
	Untuk Tambah Penghasilan		1						
	Karena Kelalaian					1			

	Indonesia								
	Gak Pernah Merasa Cukup			1					
Narasumber 8	Banyak Nama-Namanya						1		
	Kebutuhan Dana			1					
	Punya Sifat Hedonisme								1
	Bisa Mendapatkan Uang Dengan Cepat		1						
	Ingin Punya Barang Mewah								1
	Ingin Pamer Keteman-Temannya								1
	Tersebar Cepat Dengan Iklan-Iklan Itu						1		
	Cara Pembayaran/Penggunaan Tidak Susah							1	
	Kepepet Butuh Sesuatu Cepat		1						
	Situasi Di Penugasan Mungkin Membosankan				1				
	Lihat Teman-Temannya Main Judi				1				
	Dari Pribadi Orang Itu Sendiri								1
	Terpengaruh Dari Pihak Luar				1				
	Negara Kita Belum Mampu Menghambat Link-Link Itu							1	
TOTAL		7	9	5	12	5	15	7	13

Peneliti kemudian mengklasifikasikan hasil pengkodean berdasarkan data di atas untuk mengidentifikasi hubungan antara setiap kategori dan sub-kategori, dirumuskan menjadi 5 *themes* penelitian. Berikut adalah tabel hasil *themes coding* untuk faktor yang mempengaruhi perilaku anggota Satuan X TNI AD untuk terlibat dalam aktivitas judi *online*. (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Themes Coding

Category	Score	Themes				
		Ekonomi	Sosial Media	Pengawasan	Lingkungan	Penyimpangan Psikologi
Rasa ingin tahu	7					7
Tambah penghasilan	9	9				
Gaji tidak cukup	5	5				
Pengaruh lingkungan	12				12	
Kurang pengawasan	5			5		
Pengaruh Sosial	15		15			

Media						
Kemudahan Akses	7			7		
Penyimpangan perilaku	13					13
Total	73	14	15	12	12	20

Berdasarkan hasil *themes coding* mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan anggota Satuan X TNI AD dalam aktivitas judi online, ditemukan bahwa *Themes* Ekonomi sebagai pendorong utama memiliki frekuensi 14 poin, yang terdiri dari kategori *tambah penghasilan* dan *gaji tidak cukup*. Faktor ekonomi merupakan salah satu pengaruh dominan terhadap perilaku judi online. Anggota yang terlibat sering kali merasakan tekanan finansial atau ingin mendapatkan keuntungan secara cepat. Judi online dianggap sebagai solusi instan untuk masalah keuangan, meskipun risikonya sangat tinggi. Kemudian pada *themes* Sosial Media terhadap normalisasi judi online mencatat frekuensi 15 poin, yang terdiri dari *pengaruh lingkungan* dan *pengaruh sosial media*. Media sosial berperan sebagai jembatan yang mempermudah akses ke situs judi online. Platform ini sering digunakan untuk mempromosikan situs atau aplikasi judi, sehingga anggota TNI AD lebih mudah terpapar informasi tentang judi online. Iklan dan pengaruh teman di media sosial meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas ini, menjadikan pengaruh media sosial salah satu faktor terbesar.

Selanjutnya pada *themes* Pengawasan memiliki frekuensi 12 poin, terdiri dari *kurangnya pengawasan* dan *kemudahan akses*. Kurangnya pengawasan membuat anggota lebih bebas mengakses platform judi online. Selain itu, kemudahan akses memperkuat keterlibatan mereka dalam aktivitas tersebut. *Themes* lingkungan juga memainkan peran penting dengan frekuensi 12 poin. Ketika judi online menjadi sesuatu yang umum atau diterima dalam kelompok sosial tertentu, anggota cenderung melihat perilaku tersebut sebagai sesuatu yang normal dan tidak berisiko. Normalisasi ini dapat terjadi di antara teman, keluarga, atau komunitas lain yang mendukung atau setidaknya tidak menentang aktivitas judi. *Themes* yang terakhir penyimpangan psikologis, dengan frekuensi 20 poin, yang mencakup *rasa ingin tahu* dan *penyimpangan perilaku*. Faktor ini terkait dengan kecenderungan individu untuk melanggar aturan atau norma, baik norma sosial maupun aturan militer. Beberapa anggota mungkin tertarik mencoba aktivitas berisiko seperti judi online, meskipun mereka tahu hal itu bertentangan dengan aturan yang berlaku di TNI AD. Dari kelima *themes* ini, pengaruh Penyimpangan Psikologi dengan menganggap judi *online* adalah hal yang biasa saja, merupakan faktor utama yang paling mempengaruhi perilaku judi *online* di lingkungan TNI AD.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang melibatkan delapan responden tentang faktor yang memengaruhi keterlibatan anggota Satuan X TNI AD dalam aktivitas judi online menunjukkan bahwa penyimpangan psikologis merupakan faktor dominan. Berdasarkan wawancara mendalam dengan para responden, ditemukan bahwa penyimpangan psikologis, terutama anggapan bahwa judi online adalah hal yang biasa dan tidak melanggar norma atau aturan militer, menjadi motivasi utama yang mendorong perilaku tersebut. Tema ini muncul dengan frekuensi tertinggi, yaitu 20 poin dalam hasil coding. Penyimpangan psikologis menjadi lebih menonjol dibandingkan faktor-faktor lain, karena adanya persepsi di antara anggota TNI AD bahwa aktivitas judi online bukanlah tindakan yang melanggar norma, aturan, ataupun nilai-nilai yang berlaku dalam militer. Pemahaman ini memungkinkan perilaku judi online tumbuh subur dalam lingkungan yang cenderung kurang memperhatikan dampak psikologis dari pelanggaran aturan. Selain itu, pengaruh media sosial turut berperan

besar dalam memperkuat penyimpangan psikologis. Media sosial memberikan akses cepat dan mudah ke situs judi online, baik melalui iklan yang terselubung dari influencer maupun promosi resmi. Hal ini memperbesar eksposur anggota militer terhadap judi online, sehingga normalisasi perilaku tersebut semakin meningkat. Interaksi sosial di media sosial juga memfasilitasi penyimpangan ini; ketika anggota melihat rekan-rekan mereka terlibat dalam judi online dan membahasnya secara positif, mereka lebih terdorong untuk mengikuti tren tersebut. Kurangnya pengawasan terhadap aktivitas online menjadi faktor pendukung lain yang signifikan. Minimnya kontrol institusional dari TNI AD terhadap penggunaan media sosial membuat anggota merasa lebih bebas mengeksplorasi aktivitas terlarang seperti judi online, tanpa takut terdeteksi. Hal ini memungkinkan perilaku menyimpang, seperti judi online, untuk berkembang dan memperkuat pengaruh penyimpangan psikologis dalam kehidupan militer.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penyimpangan psikologis, yang diperkuat oleh pengaruh media sosial dan minimnya pengawasan, merupakan faktor utama yang memengaruhi keterlibatan anggota Satuan X TNI AD dalam aktivitas judi online. Faktor ini memiliki dampak signifikan terhadap bagaimana anggota militer memandang dan terlibat dalam aktivitas yang sebenarnya bertentangan dengan aturan dan norma yang berlaku di institusi militer.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan yaitu untuk mengatasi masalah judi online di kalangan anggota Satuan X TNI AD, diperlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan berbagai aspek. Pertama, institusi perlu meningkatkan kesadaran individu terkait permasalahan judi online dan menghilangkan anggapan bahwa kegiatan tersebut adalah hal yang biasa saja. Institusi TNI AD dapat bekerja sama dengan lembaga pemerintah atau penyedia layanan internet untuk membatasi akses ke situs dan konten judi online melalui media sosial, terutama pada perangkat yang digunakan dalam lingkungan militer. Pengawasan penggunaan media sosial oleh anggota militer juga dapat ditingkatkan dengan memasang filter yang mencegah akses ke konten ilegal atau tidak pantas. Kedua, selalu aktif memberikan sosialisasi terkait bahaya kecanduan judi online kepada seluruh personel militer baik yang berada dalam lingkungan basis maupun yang berada dalam daerah penugasan. Ketiga, selalu melaksanakan pengawasan terhadap personel militer dalam setiap kegiatan maupun dalam kehidupan sehari-hari, serta melaksanakan koordinasi dan kolaborasi dengan instansi penegak hukum lainnya untuk menurunkan minat/keinginan judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, L. N. (2024). Judi Online Dalam Perspektif Maqashid Syariah. *Journal of Islamic Business Management Studies (JIBMS)*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51875/jibms.v5i1.284>
- Ariati, I. (2022). Analisis Faktor Peningkatan Pakan Ayam Petelur PT. Japfa Comfeed Indonesia Tbk. Menggunakan Grounded Theory. *Comserva: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(7). <https://doi.org/10.36418/comserva.v2i07.418>
- Budiarta. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Teori Keadilan Bermartabat. Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI.
- Daswirman, D., Syafer, E., Arda, E., & Heikal, J. (2023). SWOT analysis of the transfer from structural positions to functional positions in the Regional Development Planning Agency (BAPPEDA) of Payakumbuh City using the Grounded Theory method. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 2(2), 316–324. <https://doi.org/10.47233/jemb.v2i2.1132>
- Foley, G., & Timonen, V. (2015). Using Grounded Theory Method to Capture and Analyze Health Care Experiences. *Health Services Research*, 50(4), 1195–1210. <https://doi.org/10.1111/1475-6773.12275>

- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>
- J. Moleong, L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kanda, A. S., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- Kesa, I. K., & Sainuddin, I. H. (2020). Pengoperasian Penelitian Grounded Theory. *Jurnal Manajemen Dan Dakwah*, 1(1).
- Makri, C., & Neely, A. (2021). Grounded Theory: A Guide for Exploratory Studies in Management Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 20. <https://doi.org/10.1177/16094069211013654>
- Muyassar, Y. R., Alkadrie, S. M. R. R. M., Dawi, K., & Arabiyah, S. (2024). A Study of Fiqh and Positive Law on the Impact of Online Gambling on the Morality of Indonesian Society. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 1123–1134. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i2.636>
- Ridwan, D., & Heikal, J. (2023). Application Of Artificial Intelligence (AI) In Television Industry Management Strategy Using Grounded Theory Analysis: A Case Study On Tvone. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(9), 922–930. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i9.2196>
- Rizki Nurdiansyah, Mugni Mugni, & Melly Rifa'atul Lailiyah. (2024). Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Judi Online. *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 219–238. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.79>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.