

DAFTAR PUSTAKA

- Agrippina, F. K., Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. Vol. 3 No. 1 (2023): Bandung Conference Series: Psychology Science
- Andrews, J., Shimp, A. (2018). Advertising, Promotion and other aspects of Integrated Marketing Communications, Tenth Edition. United States of America: Cengage Learning.
- Ardianto, E. (2009). Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Barrault S, Varescon I (2016). Online and live regular poker players: do they differ in impulsive sensation seeking and gambling practice? *Journal of Behavioral Addictions* 5.41-50. Diunduh dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5322996/>
- Belch, G. E., Belch, M. A.. (2021). Advertising and promotion : an integrated marketing communications perspective . New York: McGraw-Hill Education.
- Branscombe, N. R., & Baron, R. A. (2017). Social Psychology, fourteenth edition. England: Pearson.
- Briñol, P., & Petty, R. E. (2008). Embodied persuasion: Fundamental processes by which bodily responses can impact attitudes. In G. R. Semin & E. R. Smith (Eds.), *Embodied grounding: Social, cognitive, affective, and neuroscientific approaches* (pp. 184–207). Cambridge University Press.

- Chóliz, M. (2016). The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction. *J Gambl Stud* 32, 749–756 (2016). <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9558-6>
- Data Indonesia. (2024a). Data Perputaran Uang Judi Online di Indonesia pada 2023. Diakses dari <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-perputaran-uang-judi-online-di-indonesia-pada-2023>
- Data Indonesia. (2024b). Menko Polhukam: Perputaran Uang Judi Online Rp327 T pada 2023 dan Kuartal I/2024 Tercatat Rp100 T. Diakses dari <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-perputaran-uang-judi-online-di-indonesia-pada-2023>
- Data Reportal. (2024). Digital 2024: Indonesia. Diakses 16 Mei 2024 dari <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- DeVito, J. (2011). Komunikasi Antarmanusia. Karisma Publishing Group.
- de Vreese, C. H., & Neijens, P. (2016). Measuring Media Exposure in a Changing Communications Environment. In *Communication Methods and Measures* (Vol. 10, Issues 2–3, pp. 69–80). Routledge. <https://doi.org/10.1080/19312458.2016.1150441>
- Dong, X., Liao, J., Chang, Y., & Zhou, R. (2022). Consumer Responses to Online Advertising and Online Reviews: The Mediating Role of Cognitive Responses and Affective Responses. *Journal of Electronic Commerce Research* 2022: 207-222.
- Effendy, O. U. (2009). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Floyd, K. (2011). *Interpersonal Communication: Second Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Gainsbury, S.M., Angus, D.J. & Blaszczynski, A. (2019). Isolating the impact of specific gambling activities and modes on problem gambling and

psychological distress in internet gamblers. BMC Public Health 19, 1372.
<https://doi.org/10.1186/s12889-019-7738-5>

Gerungan. (2010). Psikologi Sosial. Bandung : PT. Refika Aditama.

Grusec, J. E. (1992). Social learning theory and developmental psychology: The legacies of Robert Sears and Albert Bandura. *Developmental Psychology*, 28(5), 776–786. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.28.5.776>

Hapsari, A. R., Pradekso, T. (2021). Pengaruh Terpaan Promosi Reksadana dan Terpaan Komunikasi Keluarga mengenai Keuangan terhadap Minat Berinvestasi Reksadana. *Interaksi Online*, 9(2), 19-32.

Harahap, Anggi T. M., Pradekso, T., Santosa, Hedi P. (2021). Hubungan Terpaan Iklan Youtube dan Terpaan Influencer Marketing di Instagram pada Kampanye #EminaBeautyBestie dengan Keputusan Pembelian Rangkaian Produk Emina Bright Stuff Series. *Interaksi Online*, vol. 9, no. 3, pp. 14-26

Hurlock, E. B. (2009). Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.

Indonesia. (2023). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Lembaran RI Tahun 2023, No. 1. Sekretariat Negara. Jakarta.

Indonesia. (2024). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran RI Tahun 2024, No. 1. Sekretariat Negara. Jakarta.

Katadata. (2023). Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>

- Katadata. (2024). Pemicu Kecanduan Judi, Ingin Cepat Kaya sampai Kesepian. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/04/24/pemicu-kecanduan-judi-ingin-cepat-kaya-sampai-kesepian>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2024). Putus Akses Lebih dari 800 Ribu Konten, Gerak Cepat Menteri Budi Arie Berantas Judi Online. Diakses dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/53893/siaran-pers-no-01hmkominfo012024-tentang-putus-akses-lebih-dari-800-ribu-konten-gerak-cepat-menteri-budi-arie-berantas-judi-online/0/siaran_pers
- Larasati, N., Malay, M. N., Fitriani, A.. (2024). Gelombang taruhan online: peran *sensation seeking* dan peran teman sebaya dalam memicu kecanduan judi. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman: Vol 13, No 1.
- Lestari, Y. (2024). Judi Online, Masalah Sosial di Kalangan Mahasiswa. Diakses pada 16 Mei 2024 dari <https://kumparan.com/is-erlis/judi-online-masalah-sosial-di-kalangan-mahasiswa-22I0I9NbsdU>
- Liputan 6. (2023). 2,7 Juta Orang Indonesia Main Judi Online, Mayoritas Pelajar dan Ibu Rumah Tangga <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406813/27-juta-orang-indonesia-main-judi-online-mayoritas-pelajar-dan-ibu-rumah-tangga> pada 1 Juli 2024
- Macionis, John J.. (2017). Sociology, global edition (16th.ed). Harlow, England ; New York: Pearson.
- Maharani, N. D., Ulfa, N. S., Sunarto. (2023). Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online. Interaksi Online, 11(2), 1-11.
- Mahkamah Konstitusi. (2010). Pengujian Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Jakarta.

- Mowen, J. C., Minor, M. (2008). *Consumer Behavior Sixth Edition*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Peter, P. J., & Olson, J. C. (2010). *Consumer Behavior and Marketing Strategy*. New York: McGraw-Hill Irwin.
- Populix. (2024). *Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure*. Indonesia: Jakarta.
- Restu, W. C., Ramdan, A. M., Sunarya, E., & Santika, R. (2020). Analisis Iklan Ruang Guru dan Brand Ambassador Dalam Meningkatkan Kepercayaan Konsumen Pengguna Ruang Guru. *Syntax Idea*, 2(9), 690–695.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology*. In *Educational psychology*, 6th ed. (6th ed.). McGraw-Hill Higher Education, New Jersey: United States
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2019). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. John Wiley & Sons.
- Setiawan, D. (2016). Waspadalah, 72 Persen Perilaku Remaja Dipengaruhi Teman Sebayanya. Diakses dari <https://jateng.tribunnews.com/2016/03/21/waspadalah-72-persen-perilakuremaja-dipengaruhi-teman-sebaya>
- Slater, M. D. (2004). Operationalizing and analyzing exposure: The foundation of media effects research. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 81(1), 168–183. doi:10.1177/107769900408100112
- Soekanto, S. (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- The Business Research Company. (2024). *Online Gambling Global Market Report 2024*. Diakses dari <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/online-gambling-global-market-report> pada 10 September 2024
- Winkel. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Jogjakarta: Media Tama

