

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, W. *et al.* (2023) “The Influence of Social Media on Teenagers’ Lifestyles: Behavioral Analysis Among Adolescents in Bandung,” *Journal on Education*, 5(3), hal. 10356–10363. doi:10.31004/joe.v5i3.1932.
- Addiyansyah, W. dan Rofi’ah (2023) “Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa,” *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), hal. 6.
- Alamanda, G., Simanjorang, E.F.S. dan Junita, L. (2023) “Analysis Of The Influence Of Higgs Domino Island Online,” *Journal, Indonesian Interdisciplinary Economics, Sharia*, 6(2), hal. 1257–1259.
- Alamanda, Y. (2018) “Pengaruh Harga Diri dan Gaya Hidup Terhadap Sikap Hidup Hemat Remaja,” *Psikoborneo*, 6(2), hal. 273–279.
- Amanda, R.A. (2016) “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda,” *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), hal. 290–304.
- AT, M.R. *et al.* (2019) “Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu),” *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1(2), hal. 127–138. doi:10.31947/hjs.v1i2.9432.
- Fadila, E., Robbiyanto, N.S. dan Handayani, Y.T. (2022) “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior,” *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), hal. 15.
- Gettarindo, A., Hamdani, I. dan Hakim, N. (2023) “Analisis Jual Beli Chip dalam Game Online High Domino Menurut Perspektif Ekonomi Syari’ah Kasus di Kecamatan Leuwisadeng Bogor,” *Comit : Communication, Information and*

- Technology Journal*, 2(1), hal. 33–43. doi:10.47467/comit.v2i1.72.
- Ginting, Z.C. dan Ginting, B. (2023) “Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga),” *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 2(1), hal. 20–25. doi:10.55123/sosmaniora.v2i1.1717.
- Harahap, N.K. (2021) “Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum),” *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 7(2), hal. 257–276. doi:10.24952/tazkir.v7i2.4739.
- Husna, M. dan Alfikri, M. (2022) “The Effect of New Media Addiction: The Online Game Higgs Domino Island (Scatter) on Communications Students of 2018 Class of State Islamic University of North Sumatera (UINSU),” *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(3), hal. 385–389. doi:10.35877/454ri.daengku1013.
- Itryah, I. dan Maulana, A. (2023) “A Description of The Future Orientation of Adolescent Online Gambling Addicts in The City of Palembang,” *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 12(2), hal. 207. doi:10.30872/psikostudia.v12i2.10339.
- Kanserina, D. (2015) “Pengaruh Literasi Ekonomi Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 5(1), hal. 1.
- Kuasa, D.A. dan Jaya, F. (2022) “Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat,” *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 5(2), hal. 345–362.
- Nizar, M. *et al.* (2023) “Analisis Dampak Game Online Higgs Domino Island Terhadap Perilaku Milenial Di Kecamatan Kejayan Perspektif Ekonomi

- Syariah,” *IQTISODINA: Jurnal Ekonomi Syariah dan Hukum Islam*, 6(1), hal. 105–110.
- Novrialdy, E. (2019) “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi*, 27(2), hal. 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Parandita, R.A. (2023) “Urgensi regulasi khusus terhadap perjudian online sebagai penyakit baru di masyarakat,” *Jurnal Hukum dan Kebijakan*, 1(1), hal. 22–28.
- Pulungan, D.R. dan Febriaty, H. (2018) “Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa,” *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), hal. 1–8. doi:10.5281/zenodo.1410873.
- Putra, S. jaya P.S. dan Meiyuntariningsih, T. (2023) “Higgs Domino Island Game Addiction Among Teenagers In Surabaya,” *ICHES"International Conference On Humanity Education and Sosial*, 2(1), hal. 20–23.
- Ramadhan, R., Hadi, R. dan Fajri, G.S. (2022) “Pengaruh Drama Korea terhadap Etika dan Gaya Hidup Mahasiswa Semester VI Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), hal. 14233–14242.
- Rosita dan Intisari (2023) “Pengaruh Gaya Hidup Konsumtif Belanja Online Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Masyarakat Di Desa Lampuawa Kecamatan Sukamaju (The Influence Of The Consumptive Lifestyle Of Online Shopping On The Financial Manajement Behavior Of The People In Lampuaw,” *Jurnal Ekonomi*, 2(6).
- Sayopi, A.R., Firdaus, M. dan Salam, N.E. (2022) “Fenomena Game Higgs Domino

- Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), hal. 7325–7335. Tersedia pada: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7920>.
- Simbolon, J.W. (2022) “Aplikasi Game Online Higgs Domino Island Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial,” *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama (JISA)*, 5(1), hal. 69. doi:10.30829/jisa.v5i1.11155.
- Sitanggang, A.S., Sabta, R. dan Hasiolan, F.Y. (2023) “Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner,” *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05).
- Sugiyono (2010) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suharya, R. (2019) “Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang,” *Journal Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), hal. 326–340. Tersedia pada: ejournal.sos.fisip-unmul.ac.id.
- Supratama, R., Elsera, M. dan Solina, E. (2022) “Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang,” *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), hal. 297–311. doi:10.37329/ganaya.v5i3.1933.
- Susanti, R. (2021) “Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities),” *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), hal. 86–95. doi:10.33772/etnoreflika.v10i1.1094.
- Tama, Y. (2023) “Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Islanf In Sungai Padang Hamlet,” *Jurnal of Sosial Science*, 2(3),

hal. 333–342.

Tana, S.O. dan Bessie, J.L.D. (2020) “Pengaruh Gaya Hidup Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Pelanggan X2 Family Resto and Karaoke Kupang),” *Journal of Management : Small and Medium Enterprises (SMEs)*, 13(3), hal. 255–270. doi:10.35508/jom.v13i3.3306.

Winarsih, N. dan Salsabila, S. (2022) “The Phenomenon of Internet Addiction Disorder Online Gambling In Probolinggo,” *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), hal. 183–196. doi:10.19105/ejpis.v4i2.6782.

Zurohman, A. *et al.* (2016) “Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang),” *Jurnal Educational Social Studies*, 5(2), hal. 159. Tersedia pada: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>.

