

DAFTAR PUSTAKA

- Abda Dihakho Urfa, A. (2023). *ANALISIS RESEPSI PADA CHANNEL YOUTUBE GAMING “MIAWAUG”* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Antaranews. (2024). <https://www.antaranews.com/berita/4446445/ppatk-umur-pemain-judi-online-rambah-usia-kurang-dari-10-tahun>
- Claretta, D., Fauziah, A., Hikmah, A. N., & Aziizah, N. B. (2022). Analisis Resepsi Mahasiswa Tentang Konten Dalam Akun Tiktok@ rizkryn_. Jurnal Socia Logica, 1(2), 1-8.
- Daeng, Y., Levin, J., Karolina, K., Prayudha, M. R., Ramadhani, N. P., Novert, N., ... & Virgio, V. (2023). Analisis Penerapan Sistem Keamanan Siber Terhadap Kejahatan Siber Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 1135-1145.
- Gore, A., Kennedy, L., Southern, N., & van Uhm, D. (2022). Asian roulette: Criminogenic casinos and illicit trade in environmental commodities in South East Asia
- Hall, S. (1982). The rediscovery of ideology: Return of the repressed in media studies. 355-360.
- https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=42rXDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=definisi+cybercrime&ots=UYum0lXELM&sig=Vz0Tn4jAHcm9Zh8n2vKFHIwJmVk&redir_esc=y#v=onepage&q=definisi%20cybercrime&f=false
- <https://www.antaranews.com/berita/4446445/ppatk-umur-pemain-judi-online-rambah-usia-kurang-dari-10-tahun>
- <https://www.suara.com/tekno/2024/12/02/145945/ppatk-ungkap-jumlah-pemain-judi-online-indonesia-bisa-tembus-11-juta-orang-di-akhir-2024>
- <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perputaran-uang-judol-capai-ratusan-triliun-ratusan-ribu-anak-terlibat#:~:text=Jakarta%2C%20InfoPublik%20%2D%20Pusat%20Pelaporan%20dan,pertama%2C%20perputarannya%20mencapai%20Rp110%20triliun.>
- https://mediaindonesia.com/internasional/656720/jumlah-wni-pekerja-sektor-judi-online-di-kamboja-terus-bertambah#google_vignette
- Idik Saeful Bahri, S. H. (2020). *CYBER CRIME DALAM SOROTAN HUKUM PIDANA* (Vol. 159). Bahasa Rakyat.

- Investopedia. (2024). <https://www.investopedia.com/generation-z-gen-z-definition-5218554>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27.
- Kemenpanrb. (2024). <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perputaran-uang-judol-capai-ratusan-triliun-ratusan-ribu-anak-terlibat#:~:text=Jakarta%2C%20InfoPublik%20%2D%20Pusat%20Pelaporan%20dan,pertama%2C%20perputarannya%20mencapai%20Rp110%20triliun>.
- Mahardini, S., Singal, V. G., & Hidayat, M. (2023). Pengaruh content marketing dan influencer marketing terhadap keputusan pembelian pada pengguna aplikasi Tik-Tok di Wilayah DKI Jakarta. *Ikraith-Ekonomika*, 6(1), 180-187.
- Malafitri, N., Zuhri, S., & Achmad, Z. A. (2022). Analisis Resepsi Generasi Z Surabaya Terhadap Standar Kecantikan pada Laki-Laki dalam Iklan MS Glow for Men. *Undergraduated Thesis, UPN Veteran Jawa Timur*.
- MediaIndonesia. (2024). https://mediaIndonesia.com/internasional/656720/jumlah-wni-pekerja-sektor-judi-online-di-kamboja-terus-bertambah#google_vignette
- Putri, K. A. (2019). *Gaya hidup generasi Z sebagai penggemar fanatik Korean Wave* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Budaya).
- Randy Wiradharma. (2024). “Analisis Penerimaan Generasi Z terhadap Judi Online pada Kanal YouTube Ferry Irwandi”. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
- Rinandar, B., Budianto, K., & Indasari, F. ANALISIS RESEPSI KOMUNITAS SEPAK BOLA PEDAMARAN TERHADAP IKLAN JUDI BOLA ONLINE DI WEBSITE STREAMING BOLA “LIVESPORT”.
- Sudha, S. (2017). Impact of influencers in consumer decision process: The fashion industry. **SCMS Journal of Indian Management**, 14-30
- Suara.com. (2024). <https://www.suara.com/tekno/2024/12/02/145945/ppatk-ungkap-jumlah-pemain-judi-online-Indonesia-bisa-tembus-11-juta-orang-di-akhir-2024>
- Sukmawati, K., & Kowanda, D. (2022). Keputusan Penggunaan E-Wallet Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan. *Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat*, 62-68.

- Supriyatman, A. T., & Nugroho, C. (2019). Analisis Resepsi Penonton Remaja Video Mukbang Dalam Kanal Youtube" yuka Kinoshita". *eProceedings of Management*, 6(1).
- Wijaya, T., & Laksana, N. Y. (2024). Analisis resepsi khalayak pada iklan Youtube game Genshin Impact. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1).