

Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)

Achmad Zurohman[✉], Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto

Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel
Diterima:
November 2016
Disetujui:
Desember 2016
Dipublikasikan:
Desember 2016

Keywords:
online gambling,
social values, youth

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi beralih ketempat yang sedikit lebih elit. Kemajuan teknologipun mengubah cara bermain judi. Sekarang, berjudi tidak harus bersembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan dan menganalisis remaja melakukan judi online, (2) tanggapan keluarga terhadap remaja pelaku judi online, (3) dampak judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Lokasi penelitian ini adalah di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhanian yaitu ketika remaja menang bermain judi online remaja gunakan untuk mabuk-mabukan.

Abstract

Along with the development of technology, now gambling turning the place a little more elite. Progress technology change the way gambling. Now, gambling should not hide as before. Just to sit back in front of the computer connected to the Internet network, we can do these illicit game. The purpose of this study were (1) to describe and analyze the teens do online gambling, (2) family responses to juvenile offenders online gambling, (3) the impact of online gambling to the weakening of social values in adolescents. The location of this research is in Campusnet Data Media Branch Sadewa Semarang. This study uses a phenomenological approach. The results of this study showed that online gambling impact on the weakening of social values in adolescents. Among them is the weakening of the material, that is when the teenagers defeat online gambling, their money runs out. Value vital that when you lose playing online gambling, teen action is pawning they have. As well, the value of spirituality that when teens win gambling online teens use to get drunk.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Kelud Utara III, Semarang, 50237
E-mail: dzurohman50@gmail.com

PENDAHULUAN

Fenomena yang terjadi pada era globalisasi saat ini dalam kehidupan bermasyarakat dihadapkan pada pola perilaku sosial tertentu. Perilaku sosial masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan perkembangan jaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi.

Berbagai kemajuan tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat, hal inilah yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai masalah sosial. Oleh karenanya, adaptasi atau penyesuaian diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat yang hiperkompleks menjadi tidak mudah. Kesulitan mengadakan adaptasi dan *adjustment* menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan berbagai konflik baik yang transparan maupun yang tersembunyi, baik secara eksternal maupun internal. Bahkan tidak sedikit orang yang mengembangkan pola tingkah laku yang cenderung menyimpang dari norma-norma, serta berbuat semau sendiri tanpa peduli dengan orang lain. Salah satu kasus yang perlu disoroti lebih mendalam adalah perjudian, yang mana perjudian tersebut telah marak serta senantiasa berkembang di kalangan masyarakat dewasa ini.

Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan. Karena itu sifatnya jahat dan merusak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartono (2015), bahwa, judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah

laku umum. Menurut Kartono (2015), bermain judi merupakan salah satu perilaku yang dilarang oleh norma jawa. Di jawa judi digolongkan dalam aktivitas 5-M (*ma-lima*) yang harus disingkirkan atau merupakan tabu. 5-M itu ialah: (1) Minum-minuman keras dan mabuk-mabukan; (2) *Madon*, bermain dengan wanita pelacur; (3) *Maling*, mencuri; (4) *Madat*, minum candu, bahan narkotik, ganja, dan lain-lain; (5) *Main judi bebotohan*, berjudi dan bertaruh. Sebagaimana di ketahui bahwa perjudian merupakan suatu tindakan yang jelas melanggar hukum. Sebab berjudi itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, berkulit dan bermuka tebal.

Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi pun beralih ke tempat yang sedikit lebih elit. Karena, dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi atau sering juga sekarang disebut dengan judi *online*.

Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar di sekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* tersebut. Sudah menjadi tragedi di dunia maju, di mana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga

hilangnya keyakinan beragama dan pengatur moral yang dimiliki seseorang.

Fenomena judi *online* juga terjadi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa. Dimana telah terjadi kasus-kasus pelanggaran hukum yang diakibatkan dari bermain judi *online* tersebut. Diantaranya remaja mencuri barang punya orang lain seperti handphone, helm, serta menggadaikan motor teman hingga menjual motor milik temanya sendiri.

Analisis dalam penelitian ini mengacu pada teori strukturalisme genetik yang dikembangkan oleh Pierre Bourdieu. Di mana, Bourdieu menyodorkan rumus generatif tentang praktik sosial dengan persamaan: (Habitus x Modal) + Arena = Praktik. Dengan demikian, secara ringkas Bourdieu menyatakan rumusan strukturalisme genetiknya, yang menerangkan praktik sosial dengan rumus; setiap relasi sederhana antara individu dan struktur dengan relasi antara habitus dan arena yang melibatkan modal.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja yang melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa Kota Semarang. Nilai-nilai sosial yang dimaksud adalah nilai-nilai sosial menurut Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhaniaan remaja yang melakukan judi *online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian dilakukan di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang. Sumber data dalam penelitian ini dipilih secara *purposive*, yaitu didasarkan pada alasan atau pertimbangan tertentu dan bersifat *snowball sampling*. Sumber data utama dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara mendalam dengan 7 remaja yang bermain judi *online* dari usai 19 sampai 22 tahun sebagai informan utama. Fokus penelitian ini adalah Dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja di

Campusnet Cabang Sadewa. Nilai-nilai sosial yang dimaksud adalah nilai-nilai sosial menurut Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhaniaan remaja yang melakukan judi *online*.

Penelitian ini dilakukan di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang. Dipilihnya lokasi ini, dikarenakan terdapat remaja yang bermain judi *online* di warnet tersebut. Sehingga, berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja yang melakukan judi *online*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Remaja di Campusnet Cabang Sadewa

Segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki dampak yang ditimbulkan setelah mereka melakukannya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif yang langsung dirasakan oleh pelaku serta yang dapat dilihat oleh orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga terjadi pada remaja yang melakukan permainan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa, mereka akan merasakan dampak yang ditimbulkan dari permainan judi *online*. Dampak yang dirasakan adalah resiko dari sebuah keputusan yang mereka ambil, meskipun dampak yang dirasakan dan ditimbulkan dari suatu perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung bersifat negatif ataupun merugikan baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

Permainan judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Bagi remaja yang melakukan kegiatan bermain judi *online*, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja yang melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa. Dalam penelitian ini, data yang peneliti cari dari dampak

fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Penelitian ini peneliti batasi pada nilai sosial menurut Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian.

Nilai Material

Nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, kaitannya dengan nilai material tersebut berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia. Maka apapun yang dapat berguna sebagai pengisi rohani maupun fisik memiliki nilai material (Suyahmo, 2014).

Judi *online* memberi dampak negatif bagi remaja di Campusnet Cabang Sadewa yang melakukannya yaitu melemahnya nilai material antara lain habisnya uang yang remaja miliki. Habisnya uang menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermain judi *online* tersebut. Uang jelas menjadi hal yang pokok dalam permainan judi ini. Karena remaja bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang, dan jika mereka sering kalah dalam berjudi, maka secara pasti uang mereka lama-lama akan habis. Dan hal itu bisa mengakibatkan mereka harus meminjam teman untuk bertahan hidup selama remaja tidak memiliki uang.

Nilai Vital

Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan aktifitas kehidupan atau berguna bagi manusia untuk dapat melakukan kegiatan atau aktifitas (Suyahmo, 2014).

Judi *online* memberi dampak negatif terhadap nilai vital bagi remaja di Campusnet

Cabang Sadewa yang melakukannya yaitu, remaja yang melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa ketika kalah bermain judi, sikap atau tindakan yang remaja lakukan adalah menggadaikan barang yang remaja miliki seperti yang telah terjadi di lapangan adalah remaja menggadaikan *handphone* dan sepeda motornya demi untuk memenuhi kebutuhan atau kesenangannya bermain judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa.

Nilai Kerokhanian

Nilai kerokhanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rokhani manusia rokhani sama dengan jiwa atau hati manusia. Nilai kerokhanian ini dapat dibedakan atas empat macam: (1) nilai kebenaran, yang bersumber pada akal (*ratio*, budi, *cipta*) manusia, (2) nilai keindahan atau nilai estetik yang bersumber pada unsur perasaan (*aesstheticis*, *gevoel*, rasa) manusia, (3) nilai kebaikan, atau nilai moral, yang bersumber pada kehendak (*will*, *wollen*, karsa) manusia, (4) nilai relegius, yang merupakan nilai kerokhanian tertinggi dan mutlak. Nilai relegius ini bersumber kepada kepercayaan atau keyakinan manusia (Suyahmo, 2014).

Judi *online* memberi dampak negatif bagi remaja di Campusnet Cabang Sadewa yang melakukannya yaitu melemahnya nilai kerokhanian diantaranya remaja meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang atau sholat dan puasa dibulan romadhon, melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti minum-minuman keras dan sejenisnya.

dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja di Campusnet Cabang Sadewa Kota Semarang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial di Campusnet Cabang Sadewa Kota Semarang

Nilai-nilai sosial	Dampak judi <i>online</i>
Nilai material	Habisnya uang atau tidak stabilnya keuangan remaja
Nilai viral	Habisnya barang yang remaja miliki seperti <i>handphone</i> , motor dan barang-barang berharga lainnya
Nilai kerokhanian	Meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang/sholat dan puasa di bulan romadhon, melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti minum-minuman keras dan sejenisnya

Berdasarkan temuan di lapangan, peneliti menemukan kesesuaian nilai yang melemah pada remaja dengan pernyataan Notonegoro dalam Suyahmo (2014) yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokharian. Di mana nilai-nilai yang dinyatakan Notonegoro dalam Suyahmo (2014), tersebut mulai melemah pada remaja yang melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa.

Dampak yang ditemukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Holdsworth, dkk (2013), dalam penelitiannya mereka memaparkan bahwa judi berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang. Temuan peneliti, juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Machsun dkk (2015). Bahwa dampak yang dirasakan oleh mahasiswa setelah bermain judi *online* bermacam-macam ada yang keuangannya menjadi tidak stabil, aktivitas akademik mulai terganggu, kesehatan mulai menurun diakibatkan seringnya begadang, dan kepribadian yang berubah seperti meminjam uang dan berbohong kepada orang tua.

Implementasi Teori Strukturalisme Genetik pada Remaja yang Melakukan Judi *Online* di Campusnet Cabang Sadewa

Berdasarkan temuan data di lapangan dan berdasarkan kerangka berpikir yang dibangun menggunakan perspektif teori strukturalisme genetik Pierre Bourdieu, Bourdieu menyodorkan rumus generatif tentang praktik sosial dengan persamaan: (Habitus x Modal) + Arena = Praktik. Mengacu pada konstruksi teori yang ditawarkan Bourdieu tersebut peneliti temukan sebuah praktik atau perilaku remaja melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa.

Berbagai alasan yang diutarakan oleh informan diketahui bahwa pernyataan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Bourdieu (Fashri, 2014) mengenai habitus berperan sebagai sebuah struktur yang membentuk kehidupan sosial. Sedangkan di sisi lain, habitus dipandang sebagai struktur yang dibentuk oleh kehidupan sosial. Dalam realita di lapangan remaja melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa dikarenakan rasa candu terhadap judi

yang sebelumnya telah remaja dapatkan atau remaja ketahui, seperti yang diungkapkan oleh informan. Bahwa remaja tersebut sudah bermain judi jauh sebelum mereka melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa, dan remaja tersebut berpindah melakukan kegiatan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa. Dari pemaparan tersebut membuktikan bahwa habitus remaja yang melakukan judi berperan sebagai sebuah struktur yang membentuk kehidupan sosial, yaitu kehidupan sosial judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa. Dengan kata lain, habitus remaja yang bermain judi mendasari ranah, atau habitus beroperasi dalam suatu ranah yaitu di Campusnet Cabang Sadewa.

Konsep habitus tidak bisa dipisahkan dari apa yang disebut Bourdieu sebagai *field* (ranah), karena keduanya saling mengandaikan hubungan dua arah. Ranah merupakan arena kekuatan yang di dalamnya terdapat upaya perjuangan untuk memperebutkan sumber daya (modal) dan juga demi memperoleh akses tertentu yang dekat dengan hierarki kekuasaan (Fashri, 2014).

Berkaitan hal tersebut Campusnet Cabang Sadewa menjadi arena atau tempat pendukung remaja melakukan judi *online* yang di dalamnya terdapat upaya perjuangan memperebutkan sumber daya (kemenagan), seperti dituturkan oleh para informan yang melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa selain adanya motivasi untuk menang dalam hal ini mendapatkan uang, juga adanya faktor pendukung di Campusnet Cabang Sadewa yaitu aman, nyaman, serta banyak teman yang melakukan judi *online*.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Kartono (2015), perjudian adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko guna untuk memperoleh suatu kemenangan yang belum pasti. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa setelah aktor atau remaja yang melakukan judi *online* membentuk arena judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa yang tujuan sebelumnya hanya memberikan jasa internet dengan baik, dibalik itu juga Campusnet Cabang Sadewa dengan

kecepatan koneksi, layanan yang baik serta fasilitasnya menjadi arena pendukung yang mempengaruhi remaja untuk bermain judi *online*.

Intensitas judi *online* yang dilakukan oleh remaja di Campusnet Cabang Sadewa merupakan salah satu praktik sosial yang menyimpang dari nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat. Sebagaimana rumus generatif tentang praktik sosial yang ditawarkan oleh Bourdieu yaitu (Habitus x Modal) + Arena = Praktik. Dalam realita yang terjadi di lapangan, bahwa tingkat intensitas remaja yang melakukan kegiatan bermain judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa sangatlah tinggi. Di mana dengan rasa candu remaja terhadap bermain judi *online* (habitus) disertai dengan arena di Campusnet Cabang Sadewa yang mendukung baik dari segi keamanan, kenyamanan serta adanya banyak teman yang melakukan judi *online* (modal sosial) maka terjadilah tindakan remaja melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa secara intens dan berkelanjutan dan dari praktik judi *online* yang dilakukan remaja tersebut berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial yaitu berdampak negatif terhadap nilai material, nilai vital dan nilai kerokhanian.

SIMPULAN

Remaja yang melakukan kegiatan bermain judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa, memiliki motivasi atau harapan untuk mencari kemenangan. Remaja yang melakukan judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa merupakan remaja yang telah memiliki habitus bermain judi, dikarenakan rasa candu terhadap judi yang sebelumnya telah remaja dapatkan atau remaja ketahui sebelum datang dan bermain judi *online* di Campusnet Cabang Sadewa.

Fenomena judi *online* yang terjadi di Campusnet Cabang Sadewa, berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial bagi remaja yang melakukannya. Diantara dampak tersebut adalah melemahnya nilai material ditunjukkan ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi *online* uang mereka habis, melemahnya nilai vital ditunjukkan saat mereka kalah bermain judi *online* tindakan remaja adalah

menggadaikan barang yang mereka miliki sehingga barang-barang mereka habis dimeja judi, serta berdampak juga terhadap melemahnya nilai kerokhanian ditunjukkan ketika remaja menang saat bermain judi *online* mereka gunakan untuk kesenangan pribadi mereka semata contohnya mereka gunakan untuk mabuk-mabukan.

Berbagai saran diberikan kepada pihak terkait mengenai fenomena judi *online* yang terjadi pada remaja di Campusnet Cabang Sadewa Kota Semarang. Bagi remaja, Sebagai remaja yang akan menginjak kedewasaannya diharapkan memiliki pengetahuan serta wawasan luas, remaja seharusnya dapat memperkuat nilai-nilai sosial melalui kegiatan-kegiatan yang positif dan bermanfaat. Dengan kegiatan yang positif tersebut remaja dapat menghindari kegiatan bermain judi *online*. Bagi keluarga, Sebagai keluarga yang memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sosial pada remaja, khususnya orang tua. Seharusnya, keluarga dapat memperkuat lembaga keluarga dengan menanamkan fungsi keluarga dengan cara menumbuhkan dasar-dasar bagi kaidah-kaidah pergaulan serta memperkuat pondasi pendidikan agama. Bagi masyarakat Campusnet Data Media Cabang Sadewa kota Semarang, Warga masyarakat harusnya juga memiliki kontrol sosial yang ketat kepada setiap warga masyarakatnya. Peran manajer Campusnet Cabang Sadewa serta direktur PT. Campus juga diperlukan untuk mengawasi *user* atau remaja yang bermain internet di Campusnet Cabang Sadewa agar tidak bisa membuka situs-situs haram seperti situs judi *online* yang tersebar luas di dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fashri, F. 2014. *Pierre Bourdieu Menyikap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Holdsworth, L., Nuske, E., Tiyce, M., dan Hing, N. (2013). Impacts of Gambling Problems on Partner's: Partner's Interpretations. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 3(1), 1.

- Machsun, M., Yuliatin, dan Rispawati. 2015. Fenomena Judi Online pada Kalangan Mahasiswa di Kota Mataram. *Laporan Penelitian*. Mataram NTB: FKIP Universitas Mataram.
- Kartono, K. 2015. *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suyahmo. 2014. *Filsafat Pancasila*. Semarang: Magnum Pustaka Utama.