

Pengaruh *Self Control* dan Konformitas terhadap Perilaku Judi *Online*

Salsabila Syifa Ruswandi*, Lilim Halimah

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*salsabilasyifar3@gmail.com, aumisyanida@gmail.com

Abstract. The practice of online gambling in Indonesia is increasingly prevalent, with the Ministry of Communication blocking access to 499.645 gambling-related contents across various digital platforms. This includes a diverse range of people, including students, who are influenced by peer pressure and find it difficult to control themselves, leading to their involvement in online gambling. A study aimed to assess the influence of self-control and conformity on online gambling behavior among Muslim students. The research involved 124 Muslim students at the Islamic University of Bandung, selected through purposive sampling. The study utilized the Self Control Scale by Tangney, Baumeister, and Boone (2004), the conformity measurement by Putri (2018), and the Problem Gambling Severity Index (PGSI) developed by Ferris & Wyne (2001). The research employed a quantitative approach using multiple regression analysis to determine the partial and simultaneous effects of self-control and conformity on online gambling. The study found a significant partial influence of self-control on online gambling behavior with an R2 value of 0.138 and a sig value of 0.00, indicating 13.8% contribution of self-control to online gambling behavior. Additionally, there was a significant partial influence of conformity on online gambling behavior with an R2 value of 0.260 and a sig value of 0.00, signifying 26% contribution of conformity to online gambling behavior. The research revealed a simultaneous influence of self-control and conformity on online gambling behavior with an R2 value of 0.398 and a sig value of 0.00, demonstrating a combined contribution of 39.8% from both variables to online gambling behavior. These findings emphasize the importance of self-control and conformity in understanding and addressing online gambling behavior among Muslim students.

Keywords: *Conformity, Online Gambling, Self Control.*

Abstrak. Praktik judi online di Indonesia semakin marak beredar. Kementerian Komunikasi telah memutus akses 499.645 konten perjudian di berbagai platform digital. Terdapat berbagai kalangan masyarakat yang mengakses platform judi online, termasuk mahasiswa. Motif mahasiswa bermain judi online yaitu karena pengaruh teman sebaya di lingkungan sosialnya. Sulitnya mereka dalam mengontrol diri membuat mereka terlibat pada permainan judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online pada mahasiswa muslim. Sampel penelitian sebanyak 124 mahasiswa muslim di Universitas Islam Bandung, yang didapat melalui teknik purposive sampling. Alat ukur yang digunakan adalah Self Control Scale yang dikonstruksi oleh Tangney, Baumeister dan Boone (2004), alat ukur konformitas yang dikonstruksikan oleh Putri (2018), dan alat ukur Problem Gambling Severity Index (PGSI) yang dikembangkan oleh Ferris & Wyne (2001). Metode kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh self control dan konformitas secara parsial dan simultan terhadap judi online. Hasil yang diperoleh secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan self control terhadap perilaku judi online dengan nilai R2 = 0.138 nilai sig = 0.00 yang berarti self control berkontribusi terhadap perilaku judi online sebesar 13,8%. Terdapat pengaruh yang signifikan konformitas terhadap perilaku judi online dengan nilai R2 = 0.260. dan nilai sig = 0.00 artinya konformitas berkontribusi sebesar 26% terhadap perilaku judi online. Secara simultan, terdapat pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online dengan nilai R2 = 0.398 dengan nilai sig = 0.00 artinya kedua variabel berkontribusi pada judi online sebesar 39,8%.

Kata Kunci: *Konformitas, Judi Online, Self Control..*

A. Pendahuluan

Perjudian online adalah salah satu jenis tipu daya dunia. Banyak orang bermain judi online untuk menghasilkan uang dengan cepat. Beberapa mahasiswa memanfaatkan judi online sebagai salah satu cara untuk mendapatkan uang jajan, bahkan ada pula yang menjadikan judi online sebagai pekerjaan utama dalam kehidupan sehari-hari, yang kini sudah menjadi hal yang lumrah bagi mahasiswa [1].

Praktik judi online di Indonesia semakin marak beredar. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut sejak 2018 hingga 10 Mei 2022 pihaknya telah memutus akses 499.645 konten perjudian di berbagai platform digital [2]. Kabid Humas Polda Jabar Kombes Pol. Ibrahim Tompo S.I.K., M. Si mengungkapkan bahwa terhitung dari bulan Januari sampai dengan Agustus 2022, Polda Jabar berhasil meringkus 64 tersangka dalam 40 kasus judi online [3].

Trisnawati, Prakoso, dan Prihatmi (2015) menemukan bahwa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mempengaruhi model perjudian sampai metode pembayaran. Perjudian konvensional mengharuskan pemain untuk bertemu secara langsung atau menggunakan fasilitas fisik, dan pembayaran dilakukan langsung secara tunai. Namun saat ini permainan judi dapat dimainkan secara online karena permainan judi dapat menggunakan fasilitas dunia maya dengan menggunakan jaringan internet [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Chóliz, Marcos, & Lázaro-Mateo (2021) di Spanyol, menunjukkan hasil bahwa perempuan memiliki prevalensi perjudian patologis yang jauh lebih rendah daripada laki-laki di semua kelompok umur, juga menunjukkan bahwa jenis kelamin adalah variabel yang sangat relevan dalam prevalensi gangguan perjudian [5].

Selain itu, orang dengan usia dewasa awal cenderung terlibat dalam perjudian online. Diketahui bahwa perjudian online lebih adiktif daripada perjudian konvensional. Usia yang dianggap memiliki resiko tinggi dalam mengembangkan masalah perjudian paling umum di antara orang dewasa awal antara usia 18-24 tahun [6]. Usia dewasa awal ini, sesuai dengan mahasiswa yang rata-rata memiliki usia 18-23 tahun.

Pratama dan Erianjoni (2022) mencatat bahwa mahasiswa yang terlibat dalam judi online memiliki empat alasan utama, yakni: (1) Motif sosial, di mana lingkungan sekitar memiliki pengaruh terhadap partisipasi mereka. (2) Motif keamanan, yang menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung merasa lebih aman bermain judi online daripada melibatkan diri dalam perjudian konvensional. (3) Motif prestise, yang berhubungan dengan citra dan reputasi seseorang. Mahasiswa terlibat dalam judi online karena merasa memiliki keahlian dalam aktivitas tersebut. (4) Motif ekonomi, dimana mahasiswa terlibat dalam judi online untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mendapatkan tambahan uang jajan [7].

Thalib (2010) mengatakan bahwa seseorang dengan self control yang baik akan membuat keputusan dan dapat mengambil langkah yang efektif dalam menghasilkan sesuatu yang diinginkannya dan juga dapat menghindari akibat yang tidak diinginkannya [8]. Seseorang dengan self control yang rendah sering mengalami kesulitan menentukan akibat dari perbuatan mereka. Seseorang dengan self control tinggi mampu menunjukkan cara berperilaku dalam keadaan apapun. Adanya self control dapat membimbing individu agar dapat berperilaku positif [9].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aprilia, et al. (2023), tingkat self control yang lebih tinggi pada seseorang dikaitkan dengan kemungkinan lebih rendah untuk mengalami kecenderungan adiksi judi online. Sebaliknya, individu dengan tingkat self control yang lebih rendah cenderung memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami adiksi judi online. Hal ini disebabkan oleh kemampuan pelaku judi online untuk mengatur diri mereka sendiri dan terlibat dalam kegiatan lain selain bermain judi online. Munculnya self control dipengaruhi oleh kesadaran individu untuk mengendalikan perilaku, mengelola informasi, membuat keputusan, dan menolak ajakan dari teman [10].

Selain self control, judi online juga dipengaruhi oleh konformitas. Menurut Baisa (2016), terdapat korelasi positif dan signifikan antara tingkat konformitas dengan teman sebaya dan intensi terlibat dalam perilaku perjudian. Semakin tinggi tingkat konformitas yang diperlihatkan oleh teman sebaya, semakin tinggi pula intensi individu untuk terlibat dalam

perilaku perjudian [11].

Konformitas adalah suatu jenis pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada [12]. Konformitas merupakan perilaku tertentu yang dilakukan individu yang disebabkan oleh orang lain atau kelompoknya dengan melakukan suatu perilaku atau tindakan yang sama. Perilaku tersebut akan dilakukan walaupun perilaku tersebut disukai atau tidak disukai [13].

Penelitian yang telah dilakukan oleh Putra (2018) mendapatkan kesimpulan bahwa konformitas judi online poker disebabkan oleh adanya interaksi dari semua pengguna warnet yang merupakan pemain judi online poker. Mereka saling bertukar informasi dan saling mempengaruhi satu sama lain. Tujuan dari saling mempengaruhi ini ialah agar dapat saling membantu dalam hal transaksi dan modal untuk bermain judi online poker. Diawali oleh ajakan teman yang sebelumnya sudah mengenal judi online poker, yang kemudian dilanjut dengan cara diperkenalkan bagaimana cara bermain, sistem permainannya yang tergolong mudah, dan keuntungan yang dihasilkan dari bermain judi online poker. Ketika seorang individu telah mengalami kecanduan, ia merasakan keuntungan seperti mendapat teman baru dan uang yang dihasilkan dari bermain judi online poker [14].

Penelitian mengenai self control dan konformitas dengan judi online sudah banyak dilakukan, namun belum ada penelitian mengenai pengaruh self control dan konformitas mahasiswa muslim yang melakukan judi online. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online pada mahasiswa muslim.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Seberapa besar pengaruh self control terhadap perilaku judi online pada mahasiswa muslim di Universitas Islam Bandung?”, “Seberapa besar pengaruh konformitas terhadap perilaku judi online pada mahasiswa muslim di Universitas Islam Bandung?”, “Secara simultan, seberapa besar pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online pada mahasiswa muslim di Universitas Islam Bandung?”.

Berdasarkan hal ini, tujuan penelitiannya adalah mengetahui pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online pada mahasiswa muslim di Universitas Islam Bandung.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode teknik analisis kausalitas non-eksperimental dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Islam Bandung yang bermain judi online dengan sampel sebanyak 124 mahasiswa, yang diperoleh dengan teknik pengambilan sampling yaitu purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Dengan menyebarkan google form pada mahasiswa Universitas Islam Bandung. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis regresi linear berganda. Analisis regresi berganda digunakan untuk memprediksi skor pada variabel dependen dari skor dalam beberapa variabel independen [15]. Karena pada penelitian ini ingin mencari besar pengaruh secara parsial dan simultan antara variabel independen yaitu self control dan konformitas dengan variabel dependen yaitu judi online.

Alat ukur yang digunakan untuk menguji variabel self control menggunakan Self Control Scale yang dikonstruksi oleh Tangney, Baumeister dan Boone (2004) dan telah diadaptasi oleh Chintia (2019) [16]. Alat ukur ini memiliki 26 item yang valid dengan reliabilitas sebesar 0.890.

Alat ukur yang digunakan untuk menguji variabel konformitas, menggunakan alat ukur konformitas yang dikonstruksikan oleh Putri (2018) [17]. Alat ukur ini memiliki 32 item yang valid dengan reliabilitas sebesar 0.894.

Alat ukur yang digunakan untuk menguji variabel judi online, menggunakan alat ukur Problem Gambling Severity Index (PGSI) yang dikembangkan oleh Ferris & Wyne (2001) dan telah diadaptasi oleh Agrippina (2023) [18]. Alat ukur ini memuat 9 item pertanyaan dengan reliabilitas sebesar 0.935.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah hasil penelitian mengenai pengaruh *self control* dan konformitas terhadap perilaku judi *online*, yang diuji menggunakan teknik analisis regresi linear berganda.

Adapun hipotesis penelitian pengaruh *self control* dan konformitas secara simultan terhadap variabel judi *online* adalah sebagai berikut:

1. Secara parsial *self control* berpengaruh terhadap perilaku judi *online* pada mahasiswa muslim.
2. Secara parsial konformitas berpengaruh terhadap perilaku judi *online* pada mahasiswa muslim.
3. Secara simultan, *self control* dan konformitas berpengaruh terhadap perilaku judi *online* pada mahasiswa muslim.

Pengaruh Secara Parsial terhadap Perilaku Judi Online

Tabel 1. Uji t Parsial

Hasil Hipotesis Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.840	4.318		2.511	0.013
<i>Self control</i>	-0.198	0.042	-0.335	-4.681	0.000
Konformitas	0.229	0.034	0.484	6.765	0.000

Berdasarkan hasil pengolahan tabel diatas, dapat dirumuskan persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = 10,840 - 0,198X_1 + 0,229X_2$$

Berikut merupakan penjelasan dari model persamaan diatas adalah sebagai berikut:

Nilai konstanta (α) sebesar 10.840, jika tidak ada nilai independen maka nilai variabel judi *online* sebesar 10.840. Dapat diartikan bahwa bila diasumsikan variabel independen sebesar 0 (konstant) maka nilai judi *online* sebesar 10.840.

Nilai koefisien regresi variabel *self control* sebesar -0,198, artinya apabila variabel *self control* mengalami peningkatan sebesar (satu) satuan, sedangkan variabel independen lainnya dianggap konstan (bernilai 0), maka variabel dependen yaitu judi *online* akan mengalami penurunan sebesar -0,198. Tanda negatif pada nilai koefisien regresi menunjukkan bahwa *self control* memiliki arah pengaruh negatif terhadap judi *online*. Artinya semakin tinggi *self control* maka semakin rendah tingkat judi *online*, begitupun sebaliknya. Dapat dilihat pada kolom sig. bahwa nilai sig. sebesar $0.000 < 0.05$ artinya terdapat pengaruh secara signifikan antara *self control* terhadap judi *online*.

Nilai koefisien regresi variabel konformitas sebesar 0,229, artinya apabila variabel konformitas mengalami peningkatan sebesar (satu) satuan, sedangkan variabel independen lainnya dianggap konstan (bernilai 0), maka variabel dependen yaitu judi *online* akan mengalami peningkatan sebesar 0,229. Tanda positif pada nilai koefisien regresi menunjukkan bahwa konformitas memiliki arah pengaruh positif terhadap judi *online*. Artinya semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi tingkat judi *online*, begitupun sebaliknya. Dapat dilihat pada

kolom sig. bahwa nilai sig. sebesar $0.000 < 0.05$ artinya terdapat pengaruh secara signifikan antara konformitas terhadap judi *online*.

Tabel 2. Uji Koefisien Determinasi

Hasil Uji Koefisien Determinasi Secara Parsial

<i>Variabel</i>	Standardized Coefficient	Correlations	Total Pengaruh (%)
	B	Zero-order	
<i>Self control</i>	-0.335	-0.413	13,8%
Konformitas	0.484	0.538	26,0%

Berdasarkan hasil dari perhitungan yang dilakukan, dapat dilihat bahwa variabel yang memberikan pengaruh paling besar terhadap judi *online* adalah konformitas dengan pengaruh sebesar 26,0%, sedangkan variabel yang memberikan pengaruh paling rendah adalah *self control* dengan pengaruh sebesar 13,8%.

Pengaruh Secara Simultan terhadap Perilaku Judi *Online*

Tabel 3. Uji F Simultan

*Hasil Hipotesis Uji F *Self control* dan Konformitas*

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1362.983	2	681.492	40.054	0.000
Residual	2058.732	121	17.014		
Total	3421.715	123			

Berdasarkan hasil pengolahan tabel diatas, dapat terlihat bahwa F-hitung yang dihasilkan seluruh variabel secara simultan adalah sebesar 40.054 dan nilai sig. 0.000. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *self control* dan konformitas secara simultan terhadap variabel judi *online*.

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi secara simultan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.631 ^a	.398	.388	4.12484

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, terlihat bahwa besarnya pengaruh variabel *self control* dan konformitas secara simultan terhadap variabel judi *online* sebesar 0.398 atau 39,8%. Sedangkan sebanyak 60,2% sisanya merupakan pengaruh yang diberikan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Tabel 5. Tabulasi Silang *Self control* terhadap Judi *Online*

Tabulasi Silang <i>Self control</i> * Judi <i>Online</i>							
Judi online							
		Rendah	%	Tinggi	%	Total	%
<i>Self control</i>	Rendah	21	33.9%	41	66.1%	62	100%
	Tinggi	34	54.8%	28	45.2%	62	100%
Total		55	44.4%	69	55.6%	124	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata responden memiliki tingkat kategori *self control* rendah dan judi *online* tinggi yaitu sebanyak 66,1%.

Tabel 6. Tabulasi Silang Konformitas terhadap Judi *Online*

Tabulasi Silang Konformitas * Judi Online							
Judi online							
		Rendah	%	Tinggi	%	Total	%

Konformitas	Rendah	35	56.5%	27	43.5%	62	100%
	Tinggi	20	32.3%	42	67.7%	62	100%
Total		55	44.4%	69	55.6%	124	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata responden memiliki tingkat kategori konformitas tinggi dan judi *online* tinggi yaitu sebanyak 67,7%.

Diskusi

Berdasarkan tabulasi silang *self control* dengan perilaku judi *online*, didapatkan hasil bahwa paling banyak mahasiswa yang memiliki *self control* rendah, menghasilkan perilaku judi *online* yang tinggi yaitu sebanyak 41 orang (66,1%). Aprilia, et al. (2023) mengatakan *self control* yang rendah ini terjadi karena mahasiswa tidak bisa mengendalikan perilaku, mengelola informasi, menolak ajakan teman serta mengambil sebuah keputusan [10].

Pada tabel tabulasi silang *self control* dengan perilaku judi *online*, didapatkan hasil yang tidak sesuai dengan hipotesis yaitu sebanyak 34 orang (54,8%) yang memiliki *self control* tinggi dengan perilaku judi *online* yang rendah dan sebanyak 28 orang (45,2%) yang memiliki *self control* tinggi dengan judi *online* yang tinggi. Hal ini berarti mahasiswa melakukan judi *online*, dikarenakan faktor lain selain *self control* seperti faktor ekonomi.

Bedasarkan tabulasi silang konformitas dengan perilaku judi *online*, didapatkan hasil paling banyak mahasiswa memiliki konformitas tinggi dan perilaku judi yang tinggi pula yaitu sebanyak 42 orang (67,7%). Baisa (2016) mengatakan, bahwa konformitas yang tinggi ini, disebabkan karena adanya tekanan dari sosial yang memiliki pengaruh besar. Tekanan ini menghasilkan konformitas yang kuat sehingga usaha untuk menghindari situasi yang menekan tidak dapat terhindarkan [11].

Pada tabel tabulasi silang konformitas dengan perilaku judi *online*, didapatkan hasil yang tidak sesuai dengan hipotesis yaitu sebanyak 27 orang (43,5%) yang memiliki konformitas rendah dengan judi *online* yang tinggi dan sebanyak 20 orang (32,3%) yang memiliki konformitas tinggi dengan judi *online* yang rendah. Hal ini dapat terjadi karena mereka melakukan judi *online* tidak didasari oleh pengaruh kelompok dan lingkungan sekitar.

Kecenderungan untuk melakukan konformitas akan lebih rendah pada budaya yang menekankan individualitas (budaya individualistis) dibanding pada budaya yang menekankan keanggotaan dalam kelompok (budaya kolektivis) [12]. Sehingga pada penelitian ini paling banyak mahasiswa yang memiliki konformitas tinggi. Hal ini disebabkan oleh budaya yang ada pada Indonesia, yang mana sangat mengedepankan keanggotaan dalam kelompok. Jika dikerucutkan lagi, pada mahasiswa seringkali terlihat bergerombol dan berkumpul. Dari situlah kemudian muncul keinginan untuk merasa sama dengan kelompok yang diikuti. Ketika didalam kelompoknya ada yang mulai melakukan judi *online*, maka akan muncul keinginan untuk melakukan judi *online* juga.

Berdasarkan persamaan regresi berganda, kolom sig. *self control* memiliki nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh secara signifikan antara *self control* terhadap judi *online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Aprilia, et al. (2023) yang mendapatkan hasil semakin rendah *self control* pada individu maka semakin tinggi kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online* [10]. Kemudian pada kolom sig. konformitas memiliki nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh secara signifikan antara konformitas terhadap judi *online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Baisa (2016) yaitu terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara konformitas teman sebaya dengan intensi judi [11].

Pada tabel koefisien determinasi, mendapatkan besaran pengaruh variabel *self control* dan konformitas terhadap perilaku judi *online*. Hasilnya bahwa besarnya pengaruh variabel *self control* dan konformitas secara simultan terhadap variabel judi *online* sebesar 0,398 atau 39,8%.

Sedangkan sebanyak 60,2% yaitu sisanya merupakan pengaruh yang diberikan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Jika secara parsial, variabel yang memberikan pengaruh paling besar terhadap judi *online* adalah konformitas dengan pengaruh sebesar 26,0%, sedangkan variabel *self control* hanya memberikan pengaruh sebesar 13,8%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Secara parsial, terdapat pengaruh self control terhadap perilaku judi online dengan kontribusi pengaruh sebesar 13,8%.
2. Secara parsial, terdapat pengaruh konformitas terhadap perilaku judi online dengan kontribusi pengaruh sebesar 26%.
3. Secara simultan, terdapat pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online dengan kontribusi pengaruh sebesar 39,8%.

Acknowledge

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyusunan skripsi dari awal hingga akhir terutama kepada dosen pembimbing yaitu Dr. Lilim Halimah, BHSc., MHSPY yang senantiasa membimbing peneliti. Serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Daftar Pustaka

- [1] Makarin, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180-189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- [2] Oswaldo, I., G. (2022). 5 Hal yang Membuat Judi Online Makin Marak di Indonesia. Diakses pada 5 Oktober 2022, dari <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6097816/5-hal-yang-membuat-judi-online-makin-marak-di-indonesia>
- [3] Warsudi, A. (2022). 40 Kasus Judi Online dan 29 Togel Diungkap, 122 Tersangka Ditangkap di Jabar. Diakses pada 4 Oktober 2022, dari <https://jabar.inews.id/berita/40-kasus-judi-online-dan-29-togel-diungkap-122-tersangka-ditangkap-di-jabar>
- [4] Trisnawati, P. A., Prakoso, A., & Prihatmini, S. (2015). Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid. B/2013/PN-TB). *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, 1 (1).
- [5] Chóliz, M., Marcos, M., & Lázaro-Mateo, J. (2021). The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 404-417. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00067-4>
- [6] Salonen, A., & Raisamo, S. (2015). Suomalaisten rahapelaaminen 2015: Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla [Finnish gambling 2015: Gambling, gambling problems, and attitudes and opinions on gambling among Finns aged 15–74] (Report No. 16/2015) Helsinki, Finland: National Institute for Health and Welfare (THL).
- [7] Pratama, Y. Y., & Erianjoni, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Urnal Kajian Sosiologi Dan Pendidikan*, 5, 136-43.
- [8] Thalib, S.B. (2010). Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif (1st ed.). Kencana: Prenada Media Grup.
- [9] Chita, R. C. M., David, L., & Pali, C. (2015). Hubungan antara Self control dengan Perilaku Konsumtif Online Shopping Produk Fashion pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Angkatan 2011. *Jurnal E-Biomedik (eBm)*, 3(1), 297-302.
- [10] Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada perjudi online: Bagaimana peran self-control?. *INNER: Journal of Psychological*

- Research, 2(4), 888-895.
- [11] Baisa, Y. G., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensi Judi Pada Komunitas Fans Club “X” Indonesia Regional Semarang. *Jurnal Empati*, 5(2), 391-395.
- [12] Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial Jilid 2 Edisi 10*.
- [13] Sears, D. O., Freedman, J. L., & Peplau, L. A. (1985). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- [14] Putra, I. A. 2018. KONFORMITAS PADA KELOMPOK JUDI ONLINE POKER DI PEKANBARU. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 5(2), 1-15.
- [15] Silalahi, U. (2015). *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [16] Chintia, R., & Halimah, L. (2019). Studi Deskriptif Self control pada Gamers Game Online DOTA 2 di Warnet X Bandung. *Prosiding Psikologi*, 677-682.
- [17] Putri, Y., & Aulia, P. 2018. Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Bullying pada Remaja Awal Kota Padang. *Jurnal Riset Psikologi*, 2018(4)
- [18] Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap gambling intention pada Mahasiswa Pemain Judi slot online Di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsps.v3i1.5305>
- [19] M. D. Rizkiansyah and S. Qodariah, “Pengaruh Self presentation terhadap Subjective Wellbeing pada Emerging Adulthood Pengguna Instagram,” *Jurnal Riset Psikologi*, pp. 31–38, Jul. 2023, doi: 10.29313/jrp.v3i1.1981.
- [20] S. N. Kurnia and O. Mardiawan, “Hubungan Antara Employee Engagement dan Perilaku Cyberloafing pada Karyawan Generasi Y dan Z,” *Jurnal Riset Psikologi*, vol. 3, no. 2, pp. 109–116, Dec. 2023, doi: 10.29313/jrp.v3i2.2753.
- [21] P. M. Fanny and T. D. Djamhoer, “Hubungan antara Celebrity Worship dengan Body Image pada Penggemar K-Pop Usia Dewasa Awal,” *DELUSION: Exploring Psychology*, vol. 1, no. 1, pp. 21–26, 2023, doi: 10.29313/delusion.vxix.xxx.