HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU JUDI ONLINE PADA KELOMPOK USIA DEWASA AWAL

Ignatius Agung Pradana¹, Emmanuel Satyo Yuwono²
agungpradana1501@gmail.com¹, emmanuel.yuwono@uksw.edu²
Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

This study aims to examine the relationship between self-control and online gambling behavior in early adulthood. This study uses a quantitative approach with a descriptive method, involving 61 respondents selected through a simple random sampling technique. Data collection in this study used the Self Control Scale and the Online Gambling Symptom Assessment Scale. The results showed that there was a significant negative relationship between self-control and online gambling behavior, with a correlation coefficient of -0.356 at a significance level of 0.002 ($p < 0.05$). This study indicates that the higher the level of self-control, the lower the online gambling behavior in the early adulthood group. Therefore, this study provides a reference for the early adulthood group to be able to continue to increase their sense of self-control in behavior, especially online gambling.

Keywords: *Self Control; Online Gambling; Early Adulthood.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara kontrol diri dan perilaku judi online pada kelompok dewasa awal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif, melibatkan 61 responden yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan skala Self Control Scale dan skala Online Gambling Symptom Assessment Scale. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku judi online, dengan koefisien korelasi sebesar -0,356 pada tingkat signifikansi 0,002 ($p < 0,05$). Dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri, maka semakin rendah perilaku judi online pada kelompok dewasa awal. Maka dari itu, penelitian ini memberikan referensi untuk kelompok dewasa awal untuk dapat tetap meningkatkan rasa kontrol diri dalam perilaku khususnya judi online.

Kata Kunci: Kontrol Diri; Judi Online; Dewasa Awal.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang telah semakin canggih yang menjadi bagian penting dalam kehidupan saat ini yang selalu memberikan informasi secara lengkap. Zaman sekarang semuanya telah serba digital (Digital Technology) saat ini yang telah mendatangkan sebuah suatu kehidupan yang serba instan, segala sesuatu yang baik dapat dilakukan dengan cepat, kemudian informasi juga dapat tersebar dalam hitungan menit hingga detik (Megawati & Lawi, 2021). Salah satu teknologi yang berkembang dengan luas dan cepat di tiap kalangan muda maupun tua adalah internet. Pada saat ini salah satu kebutuhan yang dekat dengan manusia adalah internet (Thohir dkk., 2021). Kehadiran internet tentu memiliki kontribusi dalam kehidupan manusia, baik secara positif maupun negatif sesuai dengan penggunaannya. Kemudian dampak positif dari internet dapat mengembangkan suatu profesional, meningkatkan suatu pengetahuan dan pengembangan dari bidang penelitian, serta memudahkan dalam sebuah komunikasi (Gani, 2015). Tentunya dengan adanya internet juga diiringi dengan dampak negatif. Dampak dari adanya hal tersebut yaitu terdapat sebuah permainan sebuah game judi dengan menggunakan smartphone serta jaringan internet dimainkan dengan sistem online

atau yang biasa disebut dengan judi online. (Sahputra dkk., 2022).

Menurut Banks (2014) menyatakan bahwa judi online merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara memberikan taruhan secara sengaja melalui internet untuk mendapatkan suatu kemenangan. Kemenangan dalam permainan judi online akan dapat memberikan kesenangan tersendiri untuk pemainnya, tetapi di lain sisi aktivitas permainan ini memberikan hal yang menyimpang dengan mempertaruhkan sejumlah uang untuk bermain.

Menurut Derevensky, dkk (2011) perilaku judi online adalah bentuk taruhan yang dilakukan di internet seperti memperlakukan taruhan olahraga, kasino, poker, lotre dan slott. Menurut Sulaiman (2020) perilaku judi online adalah berupa kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau benda berharga untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang dalam situs internet. Menurut Blackwood (2006) terdapat berbagai macam jenis-jenis perilaku judi online seperti Casino online yaitu permainan kartu hingga tebak dadu dengan meja sebagai alasnya berbentuk oval, kemudian permainan mesin seperti slot online, dan judi pertandingan olahraga. Pada masa sekarang perilaku judi online banyak dilakukan oleh kelompok dewasa awal yang ikut memulai permainan judi online ini. Karena akses untuk login pada judi online tergolong sangat mudah dan dapat dijangkau, sehingga dapat dilakukan dimana saja (Sulaiman, 2020). Dikalangan pada kelompok dewasa awal perilaku judi online merupakan suatu kegiatan yang lakukan menjadi sebuah rutinitas untuk dapat memenuhi hidup. Dalam melakukan judi online tidak semata-mata dilakukan secara otodidak melainkan dapat dilakukan ketika sedang melakukan interaksi sosial dengan sesama pengguna judi online. Dewasa awal yang melakukan tindakan judi online sebagai aktualisasi diri akan lebih mendorong mereka untuk dapat lebih mendalami judi online. Semakin sering dewasa awal berjudi online maka akan memberikan sebuah dampak kecanduan dan resiko terkena sanksi hukum (Sulaiman, 2020). Kecanduan dalam bermain judi online akan meningkat ketika pengguna mengalami jackpot. Namun, hal ini berbeda ketika pengguna judi online mengalami kekalahan berulang kali dan dapat memberikan kerusakan pada otak, mempengaruhi konsentrasi, mengakibatkan depresi, dan gangguan kejiwaan serta muncul keinginan bunuh diri (Kanda dan Aziz, 2024). Selain itu, pengguna judi online dapat berdampak pada ekonomi keluarga yang kecanduan judi online (Laras, dkk 2024). Keluarga yang terlibat dalam permainan judi online akan mengalami kesulitan dalam perekonomian.

Dewasa awal dimulai dari usia 20 tahun hingga 40 tahun, pada masa dewasa awal telah memasuki pada fase dalam mengembangkan suatu sikap, keinginan, dan nilai-nilai yang baru pada hidupnya. Dalam fase dewasa awal ini merupakan sebuah puncak dari perkembangan sosial seseorang (Hurlock, 2003). Perkembangan tersebut berupa munculnya suatu peran dalam rumah tangga seperti menjadi suami-istri, orangtua, dan peran menjadi kepala keluarga. Perubahan perilaku pada kelompok usia dewasa awal berasal dari adanya aturan sosial pada lingkungan yang ditempatinya. Kelompok dewasa awal akan menyimpang jika dirasa aturannya tidak lagi berlaku bagi dirinya. Umumnya kelompok dewasa awal yang mengalami hal ini karena adanya pemicu masalah yang berasal dari dalam keluarga yang mengakibatkan lemahnya norma dan nilai yang ada pada diri kelompok dewasa awal. Maka dari itu, kontrol diri akan menjadi lemah (Sulaiman, 2020). Dengan hanya bermodalkan smartphone, internet dan uang mereka mencoba keberuntungan. Namun untuk dalam jangka panjang, mereka akan merasakan kecanduan dan tidak dapat menahan diri dari godaan, sehingga akan dapat menimbulkan potensi untuk melakukan tindakan kriminal. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebutkan dari sejak tahun 2018 hingga Mei 2022 telah memutus akses jaringan judi online sebanyak 499.645 dalam berbagai platform digital. Namun pemberantasan jaringan judi online di wilayah Indonesia cukup susah dikarenakan situs atau aplikasi judi online terus bermunculan di berbagai internet dengan nama yang berbeda-beda, meskipun aksesnya telah diputus oleh kementerian.

Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang dikutip dari CNBC Indo (2024) menyatakan bahwa terdapat 2,76 juta pengguna melakukan

transaksi dan sebanyak 2,19 juta pengguna judi online yang memiliki penghasilan yang rendah serta berlatar belakang pelajar, buruh, dan pegawai swasta. Selain itu, hasil dari survei QuitGamble.com yang dikutip dari Databoks (2024) sebanyak 83% bermain judi secara online menjadi permainan yang paling banyak disukai secara global dalam bentuk judi slot dengan 73% memiliki masalah utang. Alasan banyaknya individu yang bermain judi online dipicu dari faktor utama yaitu ekonomi sehingga individu terus mencoba dan mengalami kekalahan sehingga individu akan terus merasa penasaran (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023).

Adanya fenomena yang menjadi maraknya permainan judi online di masyarakat Indonesia, peneliti kemudian melakukan wawancara awal kepada lima informan pengguna judi online kelompok usia dewasa awal. Berdasarkan hasil wawancara, pengguna judi online awalnya hanya ingin coba-coba karena munculnya rasa penasaran ingin tau dan keinginan untuk mendapat penghasilan yang lebih, sehingga mereka memutuskan untuk bermain judi online. Pengguna judi online awalnya mencoba namun setelah menang atau mendapatkan uang dari judi online, kemudian akan merasakan dan menimbulkan perasaan candu karena sudah beberapa kali menang sehingga pengguna pun merasakan ketagihan dari game judi online tersebut. Pada saat pengguna judi online mengalami kekalahan maka menimbulkan rasa cemas dikarenakan modal yang digunakan sebagai bahan taruhannya hilang, namun hal itu tidak membuat pengguna judi online menyerah sehingga muncul pikiran jika kalah maka harus terus bermain lagi untuk mengembalikan modal yang telah hilang akibat kekalahan di awal. Pengguna judi berpikir "menang kurang kalah tidak terima" maka dari situlah pengguna judi mulai mengalami kecanduan akan judi online.

Perjudian online di kalangan kelompok dewasa awal dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam diri atau lingkungan sekitar. () Oleh karena itu jika kelompok dewasa awal tidak gampang terpengaruh serta dapat menahan dan mengendalikan diri sendiri maka individu tersebut tidak terjerumus pada judi online. Pengendalian diri merupakan tugas dari perkembangan kelompok dewasa awal. Menurut William (2015), mengatakan bahwa tugas dari perkembangan kelompok dewasa awal salah satunya adalah memperkuat serta dapat mengendalikan self-control (pengendalian diri) atas nilai, prinsip, falsafah hidup. Menurut Muraven dan Baumaister dkk (2017) menyatakan bahwa kontrol diri itu sendiri merupakan tenaga kontrol atas dari diri kita sendiri. Kontrol diri akan terjadi ketika suatu individu berupaya untuk memperbaiki cara yang seharusnya individu tersebut lakukan ketika dalam berpikir dan bertindak.

Menurut Gunarsa (2005) menyatakan bahwa pengendalian diri merupakan bentuk kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat menahan dirinya terhadap suatu keinginan yang menyimpang perilaku dan norma sosial yang berlaku di lingkungan masyarakat. Menurut Chaplin (2017) kontrol diri merupakan suatu bentuk kemampuan diri sendiri untuk mampu mengarahkan serta membimbing tingkah laku diri sendiri, dapat menekankan atau merintangikan impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Pada hakikatnya kontrol diri sebagai suatu bentuk penguasaan diri sendiri agar lebih terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Menurut Thalib (2010) menyatakan bahwa kontrol diri merupakan sebuah keterampilan sosial dan keterampilan emosional yang mencakup pada pengendalian diri sendiri, rasa semangat, ketekunan, serta kemampuan untuk dapat memotivasi diri sendiri dan bertahan dalam menghadapi berbagai macam situasi, sanggup untuk dapat mengontrol emosi dan hati, serta dapat mengatur suasana hati.

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya (Fahrezi dan Simbolon, 2024) menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan game judi online higgs domino pada remaja di kota medan. Dalam penelitian tersebut terlihat kontrol diri remaja di kota medan memiliki tingkat yang tinggi hal tersebut juga diikuti dengan tingkat kecanduan bermain game judi online terutama dalam game higgs domino juga semakin tinggi. Namun hal ini berbanding terbalik dengan penelitian (Zumaranto, dkk, 2024) menyatakan bahwa terdapat

hubungan antara kontrol diri terhadap perjudian sepak bola online di desa X. Dalam penelitian tersebut menunjukkan tingkat kontrol diri yang semakin tinggi dan tingkat kecanduan judi online semakin rendah.

Berdasarkan dari pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kontrol diri pada kelompok dewasa awal, maka akan rendah perilaku judi online pada kelompok dewasa awal. Dengan demikian penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang kontrol diri pada pengguna judi online kelompok dewasa awal dikarenakan dari peneliti sebelumnya masih sedikit yang meneliti tentang kontrol diri dan perilaku judi online terutama dalam konteks kelompok dewasa awal. Dalam penelitian ini diharapkan dapat terlihat adanya hubungan antara kontrol diri dan perilaku judi online pada kelompok dewasa awal.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian dengan metode kuantitatif. Metode kuantitatif ini memberikan analisis dalam pengolahan data numerik (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan desain korelasi untuk mengetahui hubungan yang ada antara kontrol diri dengan perilaku judi online pada kelompok dewasa awal.

PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancan Penelitian dan Pengumpulan Data Penelitian

Pengambilan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner secara online kepada responden yaitu kelompok dewasa awal yang berusia 20-40 tahun yang saat ini sedang bermain judi online, dengan jumlah sebanyak 61 responden. Penulis melakukan persiapan dengan menentukan variabel psikologi sesuai dengan fokus peneliti dan meninjau topik pembahasan yang ada. Setelah dilakukannya persiapan penulis menetapkan waktu penelitian pada responden dimulai tanggal 15 Januari 2025 sampai 28 Januari 2025.

B. Partisipan Penelitian

Penelitian ini melibatkan 61 responden, terdiri dari 53 (86,9%) responden berjenis kelamin pria dan 8 (13,1%) responden berjenis kelamin wanita. Usia responden berkisar antara 20 – 32 tahun, dengan jumlah individu pada setiap kategori sebagai berikut: 20 tahun sebanyak 13 responden, 21 tahun sebanyak 6 responden, 22 tahun sebanyak 10 responden, 23 tahun sebanyak 7 responden, 24 tahun sebanyak 7 responden, 25 tahun sebanyak 5 responden, 26 tahun sebanyak 2 responden, 27 tahun sebanyak 2 responden 28 tahun sebanyak 2 responden, 30 tahun sebanyak 4 responden, 31 tahun sebanyak 1 responden, dan 32 tahun sebanyak 2 responden.

Sebagian besar responden bermain judi online dalam kurun waktu dibawah 6 jam per harinya (47 responden), sedangkan sisanya bermain judi online dalam kurun waktu diatas 6 jam perharinya (14 responden).

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif
 - a. Kontrol Diri.

Tabel 1. Kategorisasi Skala Kontrol Diri

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase	Mean
1	$34 < x \leq 40$	Sangat Tinggi	3	4,91%	30,02
2	$28 < x \leq 34$	Tinggi	42	68,85%	
3	$22 < x \leq 28$	Sedang	12	19,68%	
4	$16 < x \leq 22$	Rendah	4	6,56%	
5	$10 \leq x \leq 16$	Sangat Rendah	-	-	

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan skor tertinggi untuk variabel kontrol diri sebesar 40 dan skor terendah sebesar 20 dengan nilai mean atau rata-rata sebesar 30,02. Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel kontrol diri, dapat disimpulkan tidak terdapat partisipan yang termasuk

dalam kategori sangat rendah. Terdapat 4 partisipan yang termasuk dalam kategori rendah dengan nilai persentase sebesar 6,56%, 12 partisipan termasuk dalam kategori sedang dengan nilai persentase sebesar 19,68%, 42 partisipan termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai persentase sebesar 68,85%, dan 3 partisipan termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan nilai persentase sebesar 4,91%. Berdasarkan hasil data, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri yang dimiliki sebagian besar kelompok dewasa berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 68,85%.

b. Perilaku Judi Online

Tabel 2. Kategorisasi Skala Perilaku Judi Online

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase	Mean
1	41<x≤48	Sangat Tinggi	-	-	29,26
2	34<x≤41	Tinggi	15	24,59%	
3	27<x≤34	Sedang	27	44,26%	
4	20<x≤27	Rendah	12	19,67%	
5	12≤x≤20	Sangat Rendah	7	11,48%	

Berdasarkan tabel diatas, ditemukan skor tertinggi untuk variabel perilaku judi online sebesar 41 dan skor terendah sebesar 12 dengan nilai mean atau rata-rata sebesar 29,26. Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel kontrol diri, dapat disimpulkan bahwa terdapat 7 partisipan yang termasuk dalam kategori sangat rendah dengan nilai persentase sebesar 11,48%, terdapat 12 partisipan yang termasuk dalam kategori rendah dengan nilai persentase sebesar 19,67%, 27 partisipan termasuk dalam kategori sedang dengan nilai persentase sebesar 44,26%, 15 partisipan termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai persentase sebesar 24,59%, dan tidak ada partisipan yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil data, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri yang dimiliki sebagian besar kelompok dewasa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 44,26%.

2. Hasil Uji Asumsi

a. Hasil Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas

N		Kontrol Diri	Perilaku Judi Online
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30.0164	29.2623
	Std. Deviation	3.86649	6.98785
Most Extreme Differences	Absolute	.134	.132
	Positive	.102	.101
	Negative	-.134	-.132
Test Statistic	.134	.132	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008 ^c	.010 ^c	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30.0164	29.2623

Berdasarkan hasil yang diperoleh, ditemukan bahwa skor variabel Kontrol Diri (X) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,008 ($p < 0,05$), sedangkan untuk variabel Perilaku Judi Online (Y) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,10 ($p < 0,05$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel Kontrol Diri dan variabel Perilaku Judi Online dinyatakan tidak normal.

b. Hasil Uji Linearitas

Tabel 4. Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
y * x	Between Groups	1083.567	16	67.723	1.614	.105
	Linearity	275.668	1	275.668	6.570	.014
	Deviation from Linearity	807.899	15	53.860	1.284	.253
Within Groups		1846.237	44	41.960		
Total		2929.803	60			

dengan kata lain mereka memiliki kesadaran untuk mengendalikan perilaku mereka, membuat keputusan, mengelola informasi, dan menolak ajakan dari temannya untuk bermain judi online. Seseorang yang memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi akan mengambil dan membuat keputusan yang efektif untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan dan untuk menghindari akibat yang dapat muncul Ruswandi & Halimah (2024).

Perilaku judi online yang muncul dikalangan kelompok dewasa biasanya disebabkan oleh faktor-faktor lain, seperti tertarik dengan promosi iklan judi online yang menggiurkan dan terlihat dapat mendapatkan uang banyak dengan mudah, dan masalah pribadi yang dimiliki, seperti hutang, dan kebutuhan untuk memenuhi perekonomian keluarga. Meskipun begitu, adanya kontrol diri membuat mereka dapat mengontrol pengeluaran untuk judi online. Penjudi yang menggunakan strategi kontrol diri, seperti menetapkan batas pengeluaran dan melacak pengeluaran uang cenderung tidak mengalami kerugian terkait perjudian, sehingga mereka dapat menyeimbangkan antara kontrol diri yang mereka miliki dengan perilaku judi online (Currie dkk., 2019).

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah ketidakmerataan penyebaran usia partisipan yang terlibat. Akibatnya, penelitian ini lebih mendalami individu dalam kelompok dewasa awal saja. Penelitian ini juga masih belum bisa mendalami faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi munculnya perilaku judi online.

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai acuan bagi individu yang sudah mulai memunculkan perilaku bermain judi online untuk dapat segera melakukan kontrol diri agar tidak terjerumus dalam judi online.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara kontrol diri dan perilaku judi online pada dewasa awal, dimana semakin tinggi tingkat kontrol diri dalam kelompok dewasa awal maka semakin rendah tingkat perilaku judi online dalam kelompok dewasa awal. Kategori kontrol diri pada kelompok dewasa awal di penelitian ini dalam kategori tinggi, sedangkan kategori perilaku judi online dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan judi online di kalangan remaja desa cilebut barat kecamatan sukaraja kabupaten bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*, 362-371.
- Arifin, H. H., & Milla, M. N. (2020). Adaptasi dan Properti Psikometrik Skala Kontrol Diri Ringkas Versi Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 179-195. <https://doi.org/10.7454/jps.2020.18>
- Arisanti, I., & Arjuansyah. (2024). Self-Control in Online Gambling Addiction in Brang Kolong Village. *Jurnal Psimawa : Diskursus Ilmu Psikologi Dan Pendidikan*, 7(2), 168-174. <https://doi.org/10.36761/jp.v7i2.5147>
- Aulia, S., & Panjaitan, R. U. (2019). Kesejahteraan psikologis dan tingkat stres pada mahasiswa tingkat akhir. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia/Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 7(2), 127. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.2.2019.127-134>
- Currie, S., Brunelle, N., Dufour, M., Flores-Pajot, M., Hodgins, D., Nadeau, L., & Young, M. (2019). Use of Self-control Strategies for Managing Gambling Habits Leads to Less Harm in Regular Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 36, 685-698. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09918-0>.
- CNBC. (2024). 5 Tahun terakhir transaksi judi online warga ri melonjak 8.136,77%! Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/market/20240506193944-17-536198/5-tahun-terakhir-transaksi->

judi-online-warga-ri-melonjak-813677

- Danarharris, D., & Sahrul, M. (2024). Dampak Adiksi Perjudian Online Slot Pada Remaja Usia 18-21 Tahun Di Kelurahan Rengas (Studi Kasus Di Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 5(1), 13-26.
- Databoks. (2024). Judi slot, permainan judi yang paling bikin kecanduan. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/04/24/judi-slot-permainan-judi-yang-paling-bikin-kecanduan>
- Fatimah, S., & Taun, T. (2023). Tinjauan yuridis terhadap pelaku tindak pidana perjudian online di indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3224–3231. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.717>
- Fahrezi, D., & Simbolon, H. (2024). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan. *Dharmas Education Journal*, 4(3), 341-350.
- Fitrananda, R. D., Meiyuntariningsih, T., & Ramadhani, H. S. (2024). Intensitas Bermain Judi Online Meningkatkan: Bagaimana Peranan Kontrol Diri? *Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(2), 168 - 174. <https://doi.org/10.30996/jiwa.v2i03.11739>
- Gani, I. (2015). *Alat analisis data aplikasi statistik untuk penelitian bidang ekonomi dan sosial*. Edisi 2. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hamidah, T., & Gamal, H. (2019). Hubungan religiusitas dengan psychological well-being pada anggota Satpamwal Denma Mabes TNI. *Ikra-ith humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 3(2), 139-146.
- Housen, M., & Dariyo, A. (2024). Hubungan religiusitas dengan psychological well-being pada dewasa. *Journal of Social and Economics Research*, 5(2), 1404-1414. <https://doi.org/10.54783/jser.v5i2.232>
- Huber, S., & Huber, O. W. (2012). The centrality of religiosity scale (CRS). *Religions*, 3 (3), 710-724. <https://doi.org/10.3390/rel3030710>
- Jans, S. D. (2022). The effectiveness of betting odds in digital gambling advertising for sports betting. *International Gambling Studies*, 23(1), 75–95. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2079705>
- Juwita, V. R., & Kustanti, E. R. (2020). Hubungan antara pemaafan dengan kesejahteraan psikologis pada korban perundungan. *Jurnal EMPATI*, 7(1), 274-282. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.20196>
- Kalkan, B., & Griffiths, M. D. (2021). The Psychometric Properties of the Online Gambling Symptom Assessment Scale (OGSAS). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 303–313. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9981-x>
- Kamus. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses 15 Mei 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus>
- Kanda, A. S., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di D cikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829 - 836. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., H, J. D., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia. *Journal of Social Humanities And Education*, 3(2), 320 - 331. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Megawati, S., & Lawi, A. (2021). Pengembangan sistem teknologi internet of things yang perlu dikembangkan negara indonesia. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 05(01), 19–26.
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2023). Fenomena judi online di daerah jakarta selatan. *Perspektif*, 2(2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>
- Ridder, D. T., Lensvelt-Mulders, G., Finkenauer, C., Stok, M., & Baumeister, R. F. (2012). Taking Stock of Self-Control: A Meta-Analysis of How Trait Self-Control Relates to a Wide Range of Behaviors. *Personality and Social Psychology Review*, 16(1), 76-99
- Rizani, Yusuf S (2024). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Judi Online Pada Usia Dewasa Awal Di Server Discord. S1 Thesis, Universitas Jambi.
- Ruswandi, S. S. & Halimah, L. (2024). Pengaruh Self Control dan Konformitas terhadap Perilaku Judi Online. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 4(1), 422–430. <https://doi.org/10.29313/bcsps.v4i1.10074>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak judi online terhadap kalangan remaja (Studi kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan*

- Dan Konseling Islam, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). Dampak judi online dikalangan masyarakat kabupaten katingan daerah tumbang samba. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97–102. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i6.1135>
- Thohir, I. A., Putra, F. A., Alim, F. N., Suseno, M. T., & Yudha, S. S. P. (2021). Dampak perkembangan teknologi internet dalam pembelajaran jarak jauh bagi siswa pada masa pandemi covid-19. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 93-103.
- Winman, T. D., & Soetjningsih, C. H. (2022). Religiusitas dan psychological well-being selama masa pandemi pada anggota gerakan pemuda gpib tamansari salatiga. *Philanthropy : Journal of Psychology*, 6(2), 111. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v6i2.4901>
- Wulandari, S. W. (2016). Hubungan antara kesejahteraan psikologis dan penyesuaian diri siswa kelas x smk santa maria jakarta. *Jurnal Psiko-Edukasi*, 14(2), 94–100.
- Zumaranto, R., Hafnidar, & Zahara, C. I. (2024). Kontrol Diri Orang Dewasa Terhadap Perjudian Sepak Bola Online Di Desa X. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1), 1-11. <http://doi.org/10.29103/uhjpm.v2i1.13420>