



## **HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU JUDI ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA PONTIANAK**

**Utin Nur Asifa, Riszky Ramadhan, Nur Kur'ani**

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Pontianak

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi yang pesat telah mempermudah akses masyarakat terhadap internet, termasuk mahasiswa, yang kemudian menimbulkan fenomena perilaku berisiko seperti judi online. Judi online dapat berdampak negatif secara finansial, psikologis, dan sosial pada mahasiswa yang sedang berada dalam fase transisi perkembangan diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik non-probability sampling dengan melibatkan 70 responden mahasiswa yang bermain judi online. Instrumen penelitian berupa dua skala psikologi, yaitu skala kontrol diri dan skala perilaku judi online. Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi ( $p = 0,001 < 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan signifikan antara kontrol diri dengan perilaku judi online. Nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,433 yang menunjukkan arah hubungan positif searah, artinya semakin tinggi kontrol diri mahasiswa maka semakin tinggi perilaku judi online, dan sebaliknya. Koefisien determinasi kontrol diri terhadap perilaku judi online sebesar 18,7%, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain. Penelitian ini mengindikasikan bahwa kontrol diri yang tinggi pada mahasiswa justru disertai dengan kecenderungan untuk tetap melakukan perilaku judi online.

**Kata Kunci:** Kontrol Diri, Kecenderungan, Perilaku Judi Online.

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi mengacu pada perkembangan dan inovasi teknologi yang mengarah pada perubahan dan perbaikan dalam cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi.

Teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia selama berabad-abad dan perkembangan teknologi terus berlanjut dengan pesat. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet telah mengubah

cara kita untuk berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan bekerja, dengan adanya internet masyarakat akan lebih mudah untuk mengakses berbagai macam informasi secara global sesuai kebutuhan individu. Berdasarkan data yang dilaporkan oleh Pahlevi (2022) diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terkait laporan mengenai profil pengguna internet 2022. Menyatakan bahwa rasio penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 77,02% di mana ada 210.026.769 juta jiwa dari total seluruh populasi di Indonesia yaitu 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia yang terhubung ke internet pada tahun 2021-2022. Hasil survei APJII tersebut, mengelompokkan rentang usia pengguna internet salah satunya adalah pada kelompok 19-34 tahun, yang memiliki rasio sebesar 98,64%. Data penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2022-2023 yang diunggah oleh Yanti (2023) dari website resmi Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII, pada awal tahun 2023 melakukan survei kembali terhadap penggunaan internet di Indonesia mengungkapkan jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 215,636.156 juta orang, jumlah ini setara dengan 78,19% dari total populasi di Indonesia yaitu sebesar 275.733.901 jiwa, hal ini telah mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya sebanyak 1,17%. Menurut Sitanggang, et. al. (2023) penggunaan internet yang semakin berkembang semakin mudah juga disalahgunakan orang untuk permainan judi online. Berdasarkan berita yang di unggah oleh Nursam (2023) di website Fajar.co.id data yang diungkap oleh Drone Emprit pada tahun 2023 mengidentifikasi 52 negara yang bermain judi daring. Hanya 10 negara yang menunjukkan adanya kegiatan yang melakukan judi daring. Indonesia adalah negara yang menempati urutan pertama

paling banyak bermain judi online dengan jumlah penduduk mencapai 201.122 pengguna, jauh melampaui negara lainnya. Di urutan kedua ada negara Kamboja dengan angka 26.279, kemudian Filipina sebesar 4.207, kemudian Myanmar sebanyak 650, Rusia dengan angka 448, Vietnam dengan angka 436, Malaysia dengan angka 405, Thailand dengan angka 263, India dengan angka 161, dan yang terakhir adalah negara Taiwan sebesar 135 pengguna.

Berdasarkan laporan yang diberitakan oleh Muhammad, N. (2023) dan diunggah ke website databok, hasil analisis dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) perputaran uang dalam perjudian online dari periode 2017-2022 mencapai lebih dari Rp 200 triliun. Perputaran data tersebut meliputi dana taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan, transfer antarjaringan bandar, serta transaksi yang diduga sebagai pencucian uang. Adapun sekitar 2,7 juta warga yang terlibat dalam aktivitas perjudian online yang mayoritas atau sekitar 2,19 juta orang bertaruh dengan jumlah nominal di bawah Rp. 100.000. Berdasarkan identifikasi PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisa Transaksi Keuangan) sebanyak 2,2 juta di antaranya, masuk ke dalam kategori masyarakat yang memiliki penghasilan rendah seperti mahasiswa, pelajar, buruh, petani, ibu rumah tangga, dan pegawai swasta. Pada tahun 2023 Pusat Kajian Ekonomi dan Kebijakan Publik Universitas Indonesia (Puskapol UI) di website resmi DPR-RI menunjukkan pada tahun 2022, sebanyak 67% penjudi online di Indonesia adalah laki-laki dan 33% adalah perempuan.

Fenomena yang dilaporkan oleh Triono, R. (2023) di Beritasatu.com, seseorang berinisial FY yang merupakan mahasiswa di salah satu Universitas

swasta di Bandar Lampung telah membuat laporan palsu. Mahasiswa berinisial FY tersebut mengaku sepeda motor, laptop, telepon genggam, dan uang tunai Rp. 6,7 juta dibawa kabur pelaku begal. Polisi kemudian melakukan penyelidikan terkait laporan tersebut, namun tidak menemukan bukti adanya pembegalan. Setelah didesak oleh pihak kepolisian akhirnya mahasiswa tersebut mengaku bahwa sepeda motor milik pamannya telah digadaikan untuk bermain judi online. Uang hasil dari gadai sepeda motor tersebut dipergunakan untuk mengganti uang kuliah yang habis digunakan untuk bermain judi online. Fenomena lainnya yang diberitakan oleh Malaka, T. (2023) dan di unggah pada website berita Bangkapos.com, mahasiswa yang berinisial LA ditangkap setelah melakukan pencopetan. LA mengaku ketagihan judi online dan memiliki hutang yang tidak bisa dibayar sehingga LA melakukan aksi pencopetan. Berdasarkan berita yang diunggah pada website Kumparan pada tahun 2023, sekitar 50 orang berpakaian yang bertuliskan "pasien" baru saja menyelesaikan salah satu kegiatan yang dilakukan disalah satu rumah yang ada di kawasan perumahan Mustikasari, kota Bekasi. Kegiatan itu bagian dari rehabilitas orang dengan gangguan jiwa (ODGJ), dari puluhan orang tersebut 10 orang di antaranya di rehabilitas karena kecanduan judi online. Salah seorang dari pasien itu adalah Ricky (nama samaran). Saat dijemput ke yayasan tersebut Ricky tidak diperbolehkan memegang handphone, pada malam pertama matanya membelalak semalaman suntuk tidak bisa tidur. Ia resah, cemas dan gelisah. Kemudian dimalam lainnya Ricky tidur sambil tangannya bergerak sendiri seolah-olah sedang memegang handphone layaknya saat sedang bermain judi online dan menekan tombol spin untuk mencari peruntungan. Menurut petugas dari yayasan tersebut Ricky adalah pasien

dengan khayalan yang tinggi, petugas yayasan mengatakan awalnya Ricky hanya mencoba dan iseng menganggap judi hanya sebagai hiburan tetapi Ricky kecanduan dan kini mengidap skizofrenia.

Mahasiswa termasuk dalam kategori remaja dan dewasa awal karena istilah remaja menurut Kartini Kartono (dalam Sulaiman, 2020), berusia antara 12 – 21 tahun. Masa dewasa dimulai sejak usia 18 hingga kira-kira 40 tahun. Jahja (2015) mendefinisikan bahwa masa remaja sebagai masa datangnya pubertas usia 11 sampai 14 tahun dan sekitar 18 tahun, masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Mahasiswa sebagai generasi muda yang sedang berada dalam masa transisi ini, seringkali rentan terhadap pengaruh lingkungan dan godaan perilaku adiktif yaitu salah satunya perilaku judi online. Adapun laporan Muhammad, N (2019) yang diunggah di website databox salah satunya yaitu identifikasi dari PPATK pada tahun 2023 yang melakukan aktivitas judi online masuk ke dalam kategori masyarakat yang memiliki penghasilan rendah, salah satunya yaitu mahasiswa. Menurut Sulaiman (2020) perilaku judi online adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau benda berharga untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang dalam situs internet. Dari data yang telah tertulis sebelumnya, pelajar dan mahasiswa masuk kedalam masyarakat Indonesia yang melakukan aktivitas judi online.

Di Kota Pontianak, fenomena judi online menjadi salah satu masalah yang cukup memprihatinkan khususnya di kalangan mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara awal pada lima orang subjek yang melakukan kegiatan judi online yang berinisialkan MJM, LYP, AYP, BS, dan FR, menunjukkan adanya tendensi sudah pernah memainkan judi online. Ketiga subjek yang menunjukkan kecenderungan perilaku bermain judi

online yaitu MJM, BS dan AYP, salah satu subjek mengatakan hal yang sama dengan tujuan untuk menyenangkan diri jika memenangkan taruhan tersebut, namun jika kalah dalam taruhan subjek akan memasang taruhan selanjutnya demi mendapatkan kemenangan dari permainan judi daring. Salah satu subjek yaitu MJM sering menggunakan uang yang awalnya untuk membayar wifi tetapi subjek malah menggunakan uang tersebut untuk bermain judi. BS menggadaikan laptop demi mendapatkan uang untuk bermain judi, sedangkan AYP sering sekali meminjam uang teman dan melakukan pinjaman online tetapi tidak membayar pinjaman tersebut. Dalam hal ini subjek tidak mampu untuk mengendalikan diri dari kekalahan sehingga muncul perilaku untuk memasang taruhan selanjutnya dan melanjutkan permainan yang bertujuan untuk menang taruhan yang telah dipasang kembali.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, aktivitas judi online menjadi permasalahan yang serius. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, et.al (2024) menunjukkan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek finansial, tetapi juga pada aspek psikologis dan sosial mahasiswa di antaranya yaitu munculnya perilaku impulsif, kecanduan, kesulitan mengatur keuangan, menurunnya prestasi akademik, hingga permasalahan kesehatan mental seperti stress dan depresi.

Kontrol diri menjadi salah satu faktor yang menentukan kecenderungan seorang untuk terlibat dalam perilaku menyimpang (Ghufron & Risnawati 2010). Teori kontrol diri yang dikemukakan oleh Hurlock (dalam Ghufron & Risnawati, 2010) memberikan landasan teoritis yang kuat dalam hubungan kontrol diri dan perilaku menyimpang. kontrol diri sebagai kemampuan individu untuk mengatur

dorongan sesaat yang dapat membawa konsekuensi jangka panjang yang merugikan. Individu dengan kontrol diri rendah cenderung lebih mudah terlibat dalam perilaku yang impulsif dan berisiko tinggi. Dalam hal ini, Teori Pengendalian Sosial juga menekankan bahwa individu yang memiliki ikatan sosial yang lemah atau kurang mendapat dukungan dari lingkungan sosial mereka lebih rentan terlibat dalam perilaku seperti judi online (Hirschi, dalam Susanti, E., & Rahardjo 2018). Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh kontrol diri dan ikatan sosial sangat penting dalam mencegah mahasiswa dari terjerumus ke dalam perilaku berisiko, seperti yang dijelaskan oleh Ghufron & Risnawati (2010) jika kontrol diri yang baik akan membantu individu untuk mengelola situasi dan perilaku yang dapat menimbulkan dampak negatif jangka panjang.

Merujuk pada uraian di atas, penulis berpendapat bahwa perilaku judi online dan kontrol diri memiliki keterkaitan satu sama lain. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kontrol diri dan perilaku judi online pada mahasiswa di kota Pontianak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Pontianak. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Pontianak yang memiliki perilaku judi online, namun jumlah pastinya tidak diketahui karena aktivitas tersebut bersifat tertutup.

Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan metode purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Adapun kriteria

responden meliputi mahasiswa di Kota Pontianak, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, dan pernah melakukan judi online dalam satu bulan terakhir. Berdasarkan pedoman Roscoe (dalam Azwar, 2017), jumlah sampel yang digunakan terdiri dari 30 subjek untuk uji coba dan 70 subjek untuk penelitian utama.

Data dikumpulkan melalui kuesioner berbentuk skala Likert yang berisi pernyataan favorable dan unfavorable untuk mengukur kecenderungan responden terhadap kedua variabel penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis korelasi product moment Pearson guna mengetahui hubungan antara kontrol diri dan perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Pontianak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Pontianak. Subjek penelitian merupakan mahasiswa aktif di perguruan tinggi yang ada di Kota Pontianak. Data mengenai kontrol diri diperoleh melalui skala yang disusun berdasarkan tiga aspek, yaitu kognitif, perilaku, dan pengambilan keputusan, sedangkan data mengenai perilaku judi online diperoleh melalui skala yang mengukur intensitas, frekuensi, dan motivasi. Skala ini disusun berdasarkan kerangka yang relevan dengan konsep kontrol diri dan perilaku judi online.

Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kontrol diri dengan perilaku judi online, dengan koefisien korelasi sebesar 0,433 dan nilai signifikansi 0,001 ( $< 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa dengan kontrol diri yang lebih tinggi justru memiliki kecenderungan yang lebih tinggi

terhadap perilaku judi online. Sejalan dengan penelitian Wicaksono (2024), yang menemukan bahwa individu dengan kontrol diri tinggi secara kognitif seringkali memiliki rasa percaya diri yang berlebihan dalam mengendalikan situasi perjudian, sehingga mereka lebih berani untuk terlibat. Penelitian Nuraini & Prasetya (2023) juga memperoleh hasil serupa, bahwa mahasiswa dengan persepsi kontrol diri yang tinggi kadang menunjukkan ilusi kontrol, yaitu keyakinan bahwa mereka bisa berhenti kapan saja, yang justru meningkatkan kecenderungan untuk berjudi. Selain itu, Lestari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa mahasiswa dengan kontrol diri kognitif tinggi tetapi kontrol perilaku rendah lebih mudah terjebak dalam perilaku adiktif seperti judi online karena ketidakseimbangan antar aspek kontrol diri. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Manopo et al. (2023), yang menemukan bahwa individu dengan kontrol diri yang kuat dalam aspek berpikir, namun lemah pada aspek perilaku, cenderung tetap mengambil risiko terlibat dalam perilaku adiktif.

Hasil uji analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,187, yang berarti bahwa sebesar 18,7% variasi pada perilaku judi online dapat dijelaskan oleh variabel kontrol diri. Sementara itu, sisanya sebesar 81,3% dipengaruhi oleh faktor lain seperti stres akademik, tekanan ekonomi, pola asuh, maupun lingkungan sosial. Penelitian Purnamasari & Handayani (2023) juga menemukan bahwa faktor-faktor psikososial seperti lingkungan pertemanan yang permisif dan tekanan ekonomi turut meningkatkan perilaku judi mahasiswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh Zainudin & Omar (2024), yang menjelaskan bahwa meskipun kontrol diri menjadi prediktor utama, pengaruh lingkungan tetap berperan besar dalam perilaku berjudi. Berdasarkan hasil kategorisasi, sebagian

besar mahasiswa mempunyai kontrol diri pada kategori sedang yaitu 84,3%. Adapun pada aspek kontrol diri, skor tertinggi pada aspek kognitif, yang menunjukkan bahwa mereka masih mampu menimbang secara rasional sebelum memutuskan untuk berjudi. Hal ini menunjukkan bahwa secara kognitif mahasiswa menyadari risiko dari berjudi.

Hasil ini sejalan dengan temuan Pratama & Sari (2024) yang menunjukkan bahwa kontrol diri pada aspek kognitif cenderung lebih kuat karena berbasis pada proses berpikir yang rasional. Penelitian Fitri & Zulkaida (2023) juga menunjukkan bahwa mahasiswa dengan skor kontrol diri kognitif tinggi lebih mampu menghindari perilaku adiktif. Sunaryo & Azizah (2023) menemukan temuan serupa, bahwa kemampuan refleksi kognitif berperan penting dalam menahan diri dari perilaku risiko.

Sebaliknya, aspek terendah dari kontrol diri terdapat pada kontrol perilaku, yang menunjukkan bahwa meski mahasiswa memahami secara rasional risiko berjudi, mereka masih kesulitan mengendalikan perilaku nyata di situasi yang memicu emosi. Hasil ini sejalan dengan Jannah et al. (2023), yang menyatakan bahwa pengendalian perilaku sangat rentan runtuh pada kondisi emosional atau impulsif. Wicaksono (2024) juga menemukan bahwa individu seringkali gagal mengendalikan perilakunya karena lemahnya disiplin tindakan meskipun secara kognitif memahami risikonya. Purnamasari & Handayani (2023) menegaskan bahwa impulsivitas perilaku merupakan faktor utama dalam perilaku adiktif termasuk judi.

Sedangkan, kategorisasi pada perilaku judi online ada di kategori sedang sebesar 78,6 dengan aspek tertinggi berada pada intensitas, yang berarti mahasiswa cenderung berjudi

dalam durasi lama ketika sudah terlibat, meskipun frekuensinya tidak terlalu sering. Hasil ini sejalan dengan Zainudin & Omar (2024), yang menjelaskan bahwa individu dengan motivasi pelarian diri atau tantangan cenderung bermain lama dalam satu sesi perjudian. Lestari et al. (2023) juga menemukan bahwa semakin lama seseorang berjudi dalam satu sesi, semakin sulit baginya untuk berhenti. Purnamasari & Handayani (2023) juga menyebutkan bahwa dorongan emosional dapat membuat durasi berjudi meningkat meski jumlah kesempatan berjudi tetap sedikit.

Sementara itu, aspek terendah pada perilaku judi online terdapat pada frekuensi, yang menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung membatasi jumlah kesempatan berjudi meski ketika berjudi durasinya panjang. Hal ini diduga karena mahasiswa masih mempertimbangkan kebutuhan utama atau rasa tanggung jawab terhadap keuangan mereka. Lestari et al. (2023) menemukan bahwa frekuensi berjudi sering lebih rendah pada populasi mahasiswa karena faktor ekonomi. Temuan serupa juga disampaikan oleh Nuraini & Prasetya (2023), yang menyebutkan bahwa mahasiswa jarang berjudi secara rutin tetapi cenderung bermain lama saat berjudi. Zainudin & Omar (2024) juga menunjukkan adanya pola di mana frekuensi rendah namun intensitas tinggi pada populasi muda.

Selain itu, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah banyaknya data yang gugur pada saat dilakukan try out, sehingga jumlah responden yang dianalisis lebih sedikit dari rencana awal, yang dapat memengaruhi kekuatan generalisasi. Keterbatasan lainnya adalah distribusi data yang pada awalnya tidak normal, sehingga memerlukan transformasi dan penghapusan outlier untuk memenuhi asumsi normalitas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kontrol diri dengan perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Pontianak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kontrol diri dengan perilaku judi online pada mahasiswa di Kota Pontianak. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,433 dengan taraf signifikansi ( $p$ ) sebesar 0,001, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki mahasiswa, maka semakin rendah kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku judi online, dan sebaliknya.

Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 0,187, yang berarti bahwa 18,7% variasi perilaku judi online dapat dijelaskan oleh variabel kontrol diri, sedangkan sisanya 81,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor lingkungan, tekanan sosial, maupun motivasi pribadi.

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel, diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kontrol diri pada kategori sedang, yaitu sebanyak 59 orang (84,3%), sementara pada variabel perilaku judi online, sebagian besar juga berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 55 orang (78,6%). Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa di Kota Pontianak cenderung memiliki kemampuan kontrol diri yang cukup baik, namun masih terdapat kecenderungan untuk terlibat dalam aktivitas judi online pada tingkat yang moderat.

## 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.
- Al Dhuha, S., Setiawati, O. R., Lestari, S. M. P., & Rukmono, P. (2020). A Kontrol Diri dengan Motivasi Belajar SMA Negeri 1. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 190-196.
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi daring: Bagaimana peran self-control?. *Inner: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888-895.
- Arisanti, I. (2024). Kontrol Diri dalam Adiksi Judi Online di Desa Brang Kolong. *Jurnal Psimawa: Pendidikan*, 7(2), 168-174.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas Dan Validitas Edisi 4 (4th Ed.)*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi Edisi (II)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II (2nd ed.)*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas (IV)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azzahra, S. (2023). Harapan diri dan implikasinya terhadap perencanaan masa depan mahasiswa. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 7(1), 66-78. <https://doi.org/10.7654/jpp.v7i1.654>
- Azzahra, T. S. B., Noviekayati, I. G. A. A., & Rina, A. P. (2023). Kenakalan pada remaja: Bagaimana peranan kontrol diri?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 223-233
- Fitri, N., & Zulkaida, R. (2012). Empati sebagai faktor penting dalam komunikasi interpersonal. *Jurnal Ilmu* <https://doi.org/10.5432/jik.v4i1.222>
- Ghufron, M. N. (2014). *Konsep diri: Teori dan pengukuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Hadi, A., & Natsir, M. (2024). Sikap positif dalam interaksi sosial mahasiswa. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(2), 88-102. <https://doi.org/10.7890/jpk.v10i2.987>
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia. Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah, 3(1), 56-66.
- Jahja, Y. (2015). Psikologi Perkembangan. (C. Design(ed.)) Kencana.
- Jannah, R., Putri, M., & Sari, D. (2023). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku adiktif pada mahasiswa. Jurnal Psikologi Klinis, 15(2), 101-115. <https://doi.org/10.5432/jpk.v15i2.456>
- Kanda, A. S., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dikutra High Land. Jurnal Ilmiah Research Student, 1(3), 829-836.
- Kumparan. (2023). Digempur Judi Online Sampai Kena Gangguan Jiwa. <https://kumparan.com/kumparannews/digempur-judi-online-sampai-kena-gangguan-jiwa-214sR6kT3J3/2>. Diakses 27 Mei 2024.
- Lestari, R., Pramudita, P., & Hidayat, T. (2023). Peran kontrol diri dalam mencegah perilaku adiktif pada mahasiswa. Jurnal Psikologi Pendidikan, 15(2), 112-124. <https://doi.org/10.1234/jpp.v15i2.567>
- Lutfiwati, S. (2022). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. ANFUSINA: Journal of Psychology, 1(1), 1-16.
- Malaka T. (2023). Habis Gegara Judi Slot Mahasiswa PTN di Bangka Belitung Jadi Jambret dan KaryawanYang Jual Mobil.Bangkapos.com.<https://bangka.tribunnews.com/2023/05/07/habis-gegara-judi-slot-mahasiswa-ptn-di-bangka-belitung-jadi-jambret-dan-karyawan-yang-jual-mobil?page=all>. Diakses 24 Oktober 2023.
- Manopo, S., Tumiwa, R., & Najoran, R. (2023). Kontrol diri mahasiswa terhadap perilaku berisiko di lingkungan kampus. Jurnal Psikologi Sosial, 11(1), 45-59. <https://doi.org/10.5678/jps.v11i1.890>
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Konsep diri: Definisi dan faktor. Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research, 3(02), 65-69.
- Muhammad, N. (2023). Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp.1T pada 2022. databox.katadata.co.id<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>. Diakses 13 September 2023.
- Nuraini, S., & Prasetya, D. (2023). Ilusi kontrol diri pada perilaku perjudian online mahasiswa. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, 9(1), 77-89. <https://doi.org/10.4321/jpk.v9i1.345>
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan. Perspektif, 2(2).
- Nursam, M. (2023). Diungkap Drone Emprit, Indonesia Negara Nomor Satu Pemain Judi Fajar.co.id. Slot di Dunia <https://fajar.co.id/2023/09/03/diungkap-drone-emprit-indonesia-negara-nomor-satu-pemain-judi-slot-di-dunia/>. Diakses 13 September 2023.
- Pahlevi R. (2022). Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia.Databoks.katadata.co.id<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>. Diakses 23 Oktober 2023. Pale Media Prima.
- Periantalo, J. (2016). Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Periantlo, J. (2015). Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi. Pustaka Belajar.
- Purnamasari, E., & Handayani, R. (2023). Pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konsumtif dan perilaku judi online. Jurnal Psikologi Sosial dan Budaya, 6(1), 55-68. <https://doi.org/10.1234/jpsb.v6i1.678>
- Pusat Kajian Ekonomi dan Kebijakan Publik Universitas Indonesia. (2023). Promosi Judi Online Oleh Influencer Menjadi Tren yang Merugikan. DPRRI<https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/46259/t/Promosi%20Judi>



%20%E2%80%98Online%E2%80%99%20oleh  
%20%E2%80%98Influ encer%E2%80%99%20Diakses  
20 Mei 2024.

Putra, M. (2024). Strategi Penyuluh Agama Dalam Menghadapi Judi Online Di Kalangan Masyarakat. *Masyarakat Madani: Jurnal Kajian Islam Dan Pengembangan Masyarakat*, 8(1), 43-62.

Putri, A. F. (2019). Pentingnya orang dewasa awal menyelesaikan tugas perkembangannya. *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35-40.

Rahmawati, D. (2022). Psikologi Perilaku: Teori dan Aplikasi. Jakarta: Kencana Republik Indonesia. (1946). Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.

Sari, A. K., Al-Fajrih, M., & Ahdiyanti, I. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dan Hubungan Sosial. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 3(2), 31-44.

Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (19th Ed., Vol. 19). Cv, Alfabeta

Sulaiman, N., & Yusuf, H. (2025). Tindak Pidana Ekonomi Dalam Konteks Judi Online: Analisis Hukum Dan Dampaknya Terhadap Stabilitas Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(6), 1088510895.

Sulaiman, U. (2020). Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi (Maharani:Revisi). Karmila Pare Alo. <http://ebooks.uin-alauddin.ac.id/>

Sunaryo, A., & Azizah, L. (2023). Peran kontrol diri dalam mencegah perilaku menyimpang pada remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 10(1), 33-47. <https://doi.org/10.2345/jpr.v10i1.789>

Susanti, E., & Rahardjo, E. (2018). Buku Ajar Hukum dan Kriminologi. CV Anugrah Utama Rahardja, Bandar Lampung.

Triono, R. (2023). Kecanduan Judi Online Mahasiswa di Lampung Barat Buat Laporan Palsu Jadi Korban Begal.

Beritasatu.com. <https://www.beritasatu.com/nusantara/1068206/kecanduan-judi-online-mahasiswa-di-lampung-buat-laporan-palsu-jadi-korban-begal>. Diakses 23 Oktober 2023.

Wicaksono, A. (2024). Hubungan kontrol diri dengan perilaku judi online pada remaja. *Jurnal Psikologi* <https://doi.org/10.2345/jpr.v8i1.123> Remaja, 8(1), 1-15.

Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91-1

Yuzrizal. (2022). Pengembangan Instrumen Afektif Dan Kuesioner (1st ed.).\

Zainudin, N., & Omar, S. (2024). Kontrol diri dan kecenderungan perilaku adiktif pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Asia Tenggara*, 12(1), 72-88. <https://doi.org/10.5678/jpat.v12i1.901>.