



JURNAL PSIKOHUMANIKA

<http://ejournal.setiabudi.ac.id/ojs/index.php/psikohumanika>

DARI KEBERSAMAAN BERUJUNG KECANDUAN: KONFORMITAS DAN KECENDERUNGAN ADIKSI JUDI *ONLINE* PADA DEWASA AWAL

Mirna Yulianti^{1*}, Ayunda Ramadhani²

^{1,2}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

ARTICLE INFO ABSTRACT

Article History

Be accepted:

Mar 2026

Approved:

Mar 2026

Published:

Jun 2026

Keywords:

Addiction tendencies;
conformity; early adults;
online gambling

Technological advances have contributed to risky behaviors such as online gambling among early adults. At this stage, peer pressure and peer influence are factors that encourage involvement in online gambling. This study investigates the relationship between conformity and the tendency to become addicted to online gambling among early adults using a quantitative approach. A cross-sectional design was employed, with data collected from N = 150 participants using purposive sampling. Data were collected using modified questionnaire-based scales assessing online gambling addiction tendency ($\alpha = 0,822$) and conformity ($\alpha = 0,968$). Analysis was conducted using Pearson's correlation tests in SPSS 26. The findings reveal that there is a very strong and significant positive correlation between conformity and the tendency toward online gambling addiction ($r = 0,863$; $p = 0,000 < 0,05$). These results extend that early adults need to resist peer pressure and strengthen their independence in decision-making so that they do not easily become involved in online gambling. Healthcare providers and governments are encouraged to develop more comprehensive strategies beyond intervention in order to reduce online gambling addiction rates.

Alamat Korespondensi:

Jl. Muara Muntai, Kampus Gunung Kelua, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, 75119

E-mail:

mirnayulianti23@gmail.com (correspondence)
ayunda.ramadhani@fisip.unmul.ac.id

p-ISSN: 1979-0341
e-ISSN : 2302-0660

INFO ARTIKEL**Sejarah Artikel****Diterima:**

Maret 2026

Disetujui:

Maret 2026

Dipublikasikan:

Juni 2026

Kata Kunci:Dewasa awal, judi *online*, kecenderungan adiksi, konformitas**ABSTRAK**

Kemajuan teknologi turut memicu perilaku berisiko seperti judi *online* pada dewasa awal. Pada fase ini, tekanan lingkungan dan dorongan mengikuti teman sebaya menjadi faktor yang mendorong keterlibatan dalam perjudian *online*. Penelitian ini mengkaji hubungan antara konformitas dan kecenderungan adiksi judi *online* pada dewasa awal dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah potong lintang, dengan pengumpulan data dari $N = 150$ partisipan menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan skala berbasis kuesioner yang dimodifikasi untuk mengukur kecenderungan adiksi judi *online* ($\alpha = 0,822$) dan konformitas ($\alpha = 0,968$). Analisis dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson dalam SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang kuat dan signifikan antara konformitas dengan kecenderungan adiksi judi *online* ($r = 0,863$; $p < 0,000 < 0,05$). Temuan ini menegaskan bahwa dewasa awal perlu mengendalikan tekanan kelompok dan memperkuat kemandirian dalam mengambil keputusan agar tidak mudah terlibat dalam judi *online*. Penyedia layanan kesehatan dan pemerintah didorong untuk mengembangkan strategi yang lebih komprehensif di luar intervensi untuk mengurangi tingkat kecanduan perjudian *online*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan digitalisasi yang pesat telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang hiburan dan permainan daring (Kanda & Sopiansyah, 2024). Salah satu bentuk hiburan yang semakin diminati adalah judi *online*, yaitu aktivitas perjudian yang dilakukan melalui internet sehingga memungkinkan individu bertaruh dan memperoleh keuntungan secara instan melalui perangkat digital (Sofiyulloh & Suhana, 2025). Fenomena ini menjadi semakin mengkhawatirkan ketika perilaku berjudi berkembang menjadi kecenderungan adiksi yang ditandai dengan ketergantungan, kesulitan mengendalikan dorongan untuk berjudi, serta munculnya dampak negatif pada aspek psikologis dan sosial individu (Wirareja & Sa'adah, 2024).

Menurut teori perkembangan Santrock, dewasa awal yang berusia 18-25 tahun merupakan fase transisi menuju kedewasaan yang ditandai dengan tugas perkembangan seperti pencarian identitas, kemandirian, dan kebutuhan penerimaan sosial (Anggrianti & Cahyono, 2019; Dwilianto et al., 2024; Siregar et al., 2022). Pada tahap ini, individu mulai memperluas relasi pertemanan sehingga pengaruh kelompok sebaya menjadi semakin dominan dalam membentuk sikap dan perilaku (Dwilianto et al., 2024). Kondisi tersebut membuat dewasa awal lebih rentan terhadap tekanan sosial dan cenderung menyesuaikan diri dengan norma kelompok, termasuk dalam perilaku berisiko seperti judi *online* (Anggrianti & Cahyono, 2019).

Namun kenyataannya, keterlibatan dalam judi *online* justru menghambat tugas perkembangan tersebut. Judi *online* pada dewasa awal memiliki sifat adiktif yang tinggi, ditandai dengan kehilangan kontrol, dorongan bermain yang terus-menerus, serta kecenderungan tetap berjudi meskipun menyadari dampak negatifnya (Mustaqilla et al., 2023; Rahman, 2024; Sari et al., 2024). Dampak yang ditimbulkan tidak hanya bersifat psikologis seperti stres, kecemasan, depresi, dan gangguan kontrol diri, tetapi juga berdampak pada aspek sosial dan ekonomi, seperti isolasi sosial, konflik keluarga, hingga masalah finansial seperti pinjol (Laras et al., 2024; Nayottama, 2024). Selain itu, intensitas bermain yang tinggi juga menyebabkan gangguan tidur,

penurunan konsentrasi, serta meningkatkan risiko terlibat dalam tindakan kriminal seperti perampokan (Rizzo et al., 2023; Suwito, 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tugas perkembangan dewasa awal yang seharusnya mengarah pada kemandirian dan pengambilan keputusan yang rasional, dengan realitas keterlibatan dalam perilaku adiktif seperti judi *online*.

Saat ini, keterlibatan dewasa awal dalam aktivitas judi *online* semakin meningkat (Pradana & Yuwono, 2025). Berdasarkan laporan Kompas tahun 2024 yang mengacu pada data intelijen Kementerian Koordinator Bidang Politik dan Keamanan, diperkirakan sekitar 8,8 juta masyarakat Indonesia terlibat dalam praktik perjudian daring (Arlinta, 2024). Dari jumlah tersebut, sekitar 80%, berasal dari kelompok ekonomi menengah ke bawah. Kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa FKUI-RSCM, Kristiana Siste Kurniasanti, menyatakan bahwa tingkat kecanduan judi di Indonesia berada pada angka 2%. Dari persentase tersebut, sekitar 68,9% merupakan individu berusia 18–25 tahun yang tergolong dalam kategori dewasa awal (Arlinta, 2024). Kristiana menyebutkan bahwa kecanduan judi *online* pada sistem otak sama buruknya dengan kecanduan narkoba, bahkan enam kali lebih berisiko daripada penggunaan narkoba.

Salah satu faktor sosial yang berperan dalam mendorong keterlibatan individu dalam judi *online* adalah konformitas (Friska et al., 2024). Konformitas merupakan kecenderungan individu untuk menyesuaikan sikap, pendapat, dan perilaku dengan norma kelompok agar diterima dan tidak dianggap menyimpang (Risyawirasthi & Dewi, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa individu dengan tingkat konformitas tinggi lebih cenderung mengikuti perilaku menyimpang apabila lingkungan sosialnya juga melakukan perilaku tersebut (Ruswandi & Halimah, 2024). Dalam judi *online*, keberadaan teman sebaya yang terlibat dalam aktivitas perjudian dapat meningkatkan kemungkinan individu untuk ikut berjudi demi menjaga hubungan sosial dan memperoleh penerimaan kelompok (Siringoringo et al., 2024).

Perkembangan media sosial dan platform komunikasi digital turut memperkuat pengaruh konformitas pada dewasa awal (Sepryanida et al., 2024). Melalui grup percakapan, forum daring, dan konten di media sosial, norma sosial terkait perjudian dapat terbentuk dan menyebar dengan cepat. Gambaran judi *online* sebagai aktivitas yang menguntungkan atau populer di kalangan teman sebaya dapat menciptakan persepsi bahwa perilaku tersebut adalah hal yang wajar dan diterima (Supratama et al., 2022). Paparan yang tinggi terhadap konten yang menormalisasi perilaku berisiko juga dapat menurunkan sensitivitas individu terhadap dampak negatif serta meningkatkan kecenderungan mengikuti perilaku tersebut tanpa pertimbangan rasional (Khrishananto & Adriansyah, 2021).

Konformitas dengan teman sebaya berfungsi sebagai sarana memperoleh pengakuan sosial, yakni individu cenderung mengikuti perilaku kelompoknya sebagai bentuk solidaritas dan kepatuhan terhadap norma kelompok (Abrori et al., 2025; Salsabila & Jainah, 2025). Berdasarkan aspek konformitas yang dikemukakan Myers (2012), individu melakukan penyesuaian diri melalui pemenuhan dan penerimaan agar tetap menjadi bagian dari kelompok. Proses ini sejalan dengan aspek-aspek kecenderungan adiksi dari Griffiths (2019). Tekanan kelompok untuk ikut berjudi dapat membuat aktivitas tersebut mendominasi pikiran dan waktu individu, digunakan sebagai

sarana pengubah suasana hati, serta mendorong pengabaian tanggung jawab lain demi menyesuaikan diri dengan kelompok (Azimah et al., 2023; Mahmud & Afandi, 2025). Apabila individu berusaha berhenti namun tetap berada dalam lingkungan sosial yang mendukung perjudian, maka risiko mengalami konflik internal maupun eksternal serta kemungkinan kambuh menjadi semakin besar (Sangaji, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa konformitas tidak hanya mendorong keterlibatan awal dalam judi *online*, tetapi juga berpotensi memperkuat kecenderungan adiksi melalui tekanan sosial yang berkelanjutan (Mahmud & Afandi, 2025). Salah satu faktor sosial yang berperan dalam mendorong keterlibatan individu dalam judi *online* adalah konformitas (Friska et al., 2024). Konformitas merupakan kecenderungan individu untuk menyesuaikan sikap, pendapat, dan perilaku dengan norma kelompok agar diterima dan tidak dianggap menyimpang (Risyawirasthi & Dewi, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa individu dengan tingkat konformitas tinggi lebih cenderung mengikuti perilaku menyimpang apabila lingkungan sosialnya juga melakukan perilaku tersebut (Ruswandi & Halimah, 2024). Dalam judi *online*, keberadaan teman sebaya yang terlibat dalam aktivitas perjudian dapat meningkatkan kemungkinan individu untuk ikut berjudi demi menjaga hubungan sosial dan memperoleh penerimaan kelompok (Siringoringo et al., 2024).

Penelitian mengenai konformitas dengan adiksi judi *online* pada dewasa awal masih terbatas. Beberapa studi seperti Aprilia et al. (2023) dan Billah et al. (2025) berfokus pada faktor yang memengaruhi secara internal (kontrol diri dan religiusitas) bukan secara eksternal seperti konformitas. Selain itu, studi mengenai konformitas pada dewasa awal secara umum tidak mudah ditemukan, disebabkan oleh cakupan wilayah kota tertentu atau partisipan tertentu seperti mahasiswa (Asifa et al., 2025; Nawawi & Yuliana, 2024). Literatur konformitas judi *online* sendiri kebanyakan membahas subjek remaja (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023; Zain et al., 2025), sedangkan data terbaru dari Kompas menyebutkan bahwa yang mengalami kecanduan judi di Indonesia sebanyak 2% dan dari persentase tersebut, sekitar 68,9% merupakan individu dewasa awal (Arlinta, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara konformitas dan kecenderungan adiksi judi *online* pada dewasa awal. Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami peran faktor sosial/eksternal dalam perilaku adiktif, khususnya pada kelompok usia yang berada dalam fase pencarian identitas dan kebutuhan akan penerimaan sosial (Dwilianto et al., 2024). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang strategi pencegahan serta intervensi psikologis yang lebih efektif. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dengan kecenderungan adiksi judi *online* pada dewasa awal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui studi korelasional dengan mengambil data pada dewasa awal berusia 18-25 tahun. Subjek penelitian ini adalah dewasa awal pengguna aplikasi atau situs judi *online*, menunjukkan kecenderungan terhadap adiksi judi *online* ditandai dengan aktivitas bermain judi *online* minimal empat jam sehari selama tiga bulan

terakhir (Larasati et al., 2024; Lubis & Mardianto, 2024), mengalami perilaku berulang yang sulit dikendalikan meskipun telah mengalami kerugian seperti yang tercantum dalam PPDGJ-III (Maslim, 2013), serta memiliki pengeluaran yang lebih besar dibandingkan pemasukan (Kanda & Sopiandiyah, 2024). Penelitian ini tidak bertujuan untuk memberikan diagnosis klinis, melainkan hanya mengukur kecenderungan perilaku seseorang terhadap adiksi judi *online* dengan alat ukur psikologis yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Peneliti menggunakan beberapa kriteria tersebut untuk mengurangi adanya bias, sehingga 150 responden dipilih dengan teknik *non-probability sampling* secara *purposive sampling* sesuai kriteria yang telah ditentukan tanpa dipengaruhi oleh asumsi peneliti. 150 responden ditetapkan melalui rumus *Lemeshow* dengan estimasi eror sebesar 0,5 mengingat populasi yang tidak diketahui jumlahnya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner *self-report* yang disebarluaskan secara *daring* dan *luring* melalui *Google Form* yang diawali dengan pengisian *informed consent*.

Variabel bebas yang digunakan ialah konformitas dan variabel terikat yang digunakan yakni kecenderungan adiksi judi *online*. Konformitas diukur menggunakan skala konformitas mengacu pada dimensi-dimensi yang dikemukakan oleh Myers (2012) yaitu pemenuhan dan penerimaan. Sedangkan kecenderungan adiksi judi *online* diukur menggunakan skala kecenderungan adiksi judi *online* mengacu pada enam dimensi yang dikemukakan oleh Griffiths (2019) yaitu dominasi, modifikasi suasana hati, toleransi, gejala putus, konflik, dan kekambuhan.

Peneliti menggunakan skala yang dimodifikasi berdasarkan skala kecenderungan adiksi judi *online* yang disempurnakan oleh Ananta (2024) berdasar pada dimensi kecenderungan adiksi judi *online* dari Griffiths (2019) yaitu dominasi, modifikasi suasana hati, toleransi, gejala putus, konflik, dan kekambuhan. Skala ini mencakup 50 unit soal dengan nilai reliabilitas 0,925 sebelum dilakukan *tryout* yang menggunakan jenis skala *likert* dengan empat pilihan jawaban, dalam rentang 1-4. Setelah dilakukan *tryout* kepada 55 partisipan, didapatkan hasil 17 aitem gugur dan 33 aitem valid. Kemudian, skala kedua merupakan modifikasi dari skala konformitas yang disempurnakan oleh Saefullah (2023) berdasar pada dimensi konformitas dari Myers (2012) yaitu pemenuhan dan penerimaan. Skala ini mencakup 20 soal dengan nilai reliabilitas 0,891 sebelum dilakukan *tryout* yang juga menggunakan jenis skala *likert* dengan empat pilihan jawaban, dalam rentang 1-4. Setelah dilakukan *tryout* kepada 55 partisipan, didapatkan hasil 3 aitem gugur dan 17 aitem valid. Data yang diperoleh selanjutnya diolah melalui uji deskriptif dan uji asumsi, yakni uji normalitas dan linearitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.0. Kemudian dilakukan uji hipotesis melalui analisis korelasi Pearson *product moment* untuk menguji hubungan kedua variabel tersebut. Peneliti menggunakan skala yang dimodifikasi berdasarkan skala kecenderungan adiksi judi *online* yang disempurnakan oleh Ananta (2024) berdasar pada dimensi kecenderungan adiksi judi *online* dari Griffiths (2019) yaitu dominasi, modifikasi suasana hati, toleransi, gejala putus, konflik, dan kekambuhan. Skala ini mencakup 50 unit soal dengan nilai reliabilitas 0,925 sebelum dilakukan *tryout* yang menggunakan jenis skala *likert* dengan empat pilihan jawaban, dalam rentang 1-4. Setelah dilakukan *tryout* kepada 55 partisipan, didapatkan hasil 17 aitem gugur dan 33 aitem valid. Kemudian, skala kedua merupakan modifikasi dari skala konformitas yang disempurnakan oleh Saefullah (2023) berdasar pada

dimensi konformitas dari Myers (2012) yaitu pemenuhan dan penerimaan. Skala ini mencakup 20 soal dengan nilai reliabilitas 0,891 sebelum dilakukan tryout yang juga menggunakan jenis skala likert dengan empat pilihan jawaban, dalam rentang 1-4. Setelah dilakukan tryout kepada 55 partisipan, didapatkan hasil 3 aitem gugur dan 17 aitem valid. Data yang diperoleh selanjutnya diolah melalui uji deskriptif dan uji asumsi, yakni uji normalitas dan linearitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.0. Kemudian dilakukan uji hipotesis melalui analisis korelasi Pearson product moment untuk menguji hubungan kedua variabel tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data *tryout*, peneliti melakukan uji validitas pada kedua skala. Hasil uji *tryout* skala konformitas menunjukkan tiga aitem gugur, sehingga tersisa tujuh belas aitem pada skala konformitas, dengan korelasi aitem-total berkisar 0,316-0,924 dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,968. Sedangkan pada skala kecenderungan adiksi judi *online* terdapat tujuh belas aitem yang gugur, sehingga tersisa tiga puluh tiga aitem yang dinyatakan valid, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,822.

Data yang dikumpulkan berjumlah 150 responden, analisis data mencakup uji asumsi, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Dalam uji normalitas diperoleh hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* untuk variabel konformitas adalah 0,098 ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa data berdistribusi secara normal. Sementara variabel kecenderungan adiksi judi *online* taraf signifikansi sebesar 0,129 ($p > 0,05$) memperlihatkan bahwa data juga berdistribusi normal, seperti yang tertera pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.
Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	p	Keterangan
Kecenderungan Adiksi Judi <i>Online</i>	0.151	0.129	Normal
Konformitas	0.129	0.098	Normal

Berikutnya Uji Linearitas, hasil uji linearitas konformitas dan kecenderungan adiksi judi *online* memiliki nilai $F = 7,692$ juga $p = 0,053$ ($p > 0,05$) artinya kedua variabel memiliki hubungan yang linear, seperti yang terdapat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2.
Outcome Uji Linearitas Konformitas dan Kecenderungan Adiksi Judi Online

ANOVA Table					
Peubah		df	F	Sig.	Ket.
Konformitas*	Linearity	1	7.692	0.053	Linear
Kecenderungan Adiksi Judi <i>Online</i>	Deviation from Linearity	14	1.651	0.072	

Mengingat hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis satu arah (*one-tailed*), maka uji hipotesis menggunakan uji korelasi *product moment* dari Pearson *one-tailed*, dengan hasil uji hipotesis terlampir pada tabel 3 berikut:

Tabel 3.

Hasil Uji Korelasi Konformitas dan Kecenderungan Adiksi Judi *Online*

Variabel	r Hitung	p	Keterangan
Kecenderungan Adiksi Judi <i>Online</i> – Konformitas	0.863	0.000	Hubungan sangat kuat, positif

Hasil analisis uji hipotesis diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,863 dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan antara konformitas dan kecenderungan adiksi judi *online*. Mengingat hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat korelasi positif antara konformitas dan kecenderungan adiksi judi *online*, maka uji statistik menyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Uji deskriptif juga dilakukan dalam penelitian ini untuk memperlihatkan kategorisasi responden pada masing-masing variabel. Variabel konformitas didominasi oleh responden dengan kategori konformitas tinggi yaitu sejumlah 50%, yang ditunjukkan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4.

Kategori Konformitas

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	Persentase
$X \geq 42.5 + 1.5(8.5)$	≥ 55	Sangat Tinggi	2	1.3%
$42.5 + 0.5(8.5) < X < 42.5 + 1.5(8.5)$	45–55	Tinggi	75	50%
$42.5 - 0.5(8.5) < X < 42.5 + 0.5(8.5)$	38–46	Sedang	72	48%
$42.5 - 1.5(8.5) < X < 42.5 - 0.5(8.5)$	30–37	Rendah	1	0.7%
$X \leq 42.5 - 1.5(8.5)$	≤ 30	Sangat Rendah	0	0%
Total			150	100%

Outcome uji deskriptif variabel Kecenderungan Adiksi Judi *Online* di dominasi oleh responden dengan kategori kecenderungan adiksi judi *online* sangat tinggi yaitu sejumlah 85,3%. Hasil kategorisasi ditampilkan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5.

Kategori Kecenderungan Adiksi Judi *Online*

Interval Kecenderungan	Skor	Kategori	F	Persentase
$X \geq 82.5 + 1.5(16.5)$	≥ 107	Sangat Tinggi	128	85.3%

$82.5 + 0.5(16.5) < X < 82.5 + 1.5(16.5)$	91–107	Tinggi	19	12.7%
$82.5 - 0.5(16.5) < X < 82.5 + 0.5(16.5)$	74–90	Sedang	3	2%
$82.5 - 1.5(16.5) < X < 82.5 - 0.5(16.5)$	58–73	Rendah	0	0%
$X \leq 82.5 - 1.5(16.5)$	≤ 58	Sangat Rendah	0	0%
Total			150	100%

Subjek dalam penelitian ini menunjukkan jumlah terbanyak berasal dari kategori usia 25 tahun dengan persentase 63.3% yang dapat dilihat melalui tabel 6 berikut:

Tabel 6.
Distribusi Subjek Penelitian Berdasarkan Usia

Aspek	Usia	Frekuensi	Persentase
Usia	20 Tahun	1	0.7%
	21 Tahun	4	2.7%
	22 Tahun	6	4%
	23 Tahun	12	8%
	24 Tahun	32	21.3%
	25 Tahun	95	63.3%
Total		150	100%

Dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin dari 150 dewasa awal yang menjadi subjek penelitian, sebagian besar adalah laki-laki, dengan persentase sebesar 98% seperti yang tertera pada tabel 7 berikut:

Tabel 7.
Distribusi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Aspek	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-Laki	147	98%
	Perempuan	3	2%
Total		150	100%

Pada tabel 8 diketahui motivasi terbesar bermain judi *online* ialah penasaran, yaitu sebanyak 56 orang atau 37.3% sebagai berikut:

Tabel 8.
Motivasi Bermain Judi *Online*

Aspek	Motivasi Bermain Judi <i>Online</i>	Frekuensi	Persentase
Motivasi Bermain Judi <i>Online</i>	Penasaran	56	37.3%
	Mencari Keberuntungan	51	34%

Menambah Pendapatan	13	8.7%
Diajak Teman	3	2%
Mencari Hiburan	20	13.3%
Menghilangkan Stres	1	0.7%
Keinginan Diri Sendiri	3	2%
Ketagihan	1	0.7%
Mencari Ketenangan	2	1.3%
Total	150	100%

Lebih dari setengah responden, yaitu sebanyak 81 orang atau 54%, mengaku pernah terlibat, mengikuti, atau menjadi anggota komunitas judi *online* yakni terdapat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9.
Terlibat, Mengikuti, atau menjadi Anggota Komunitas Judi *Online*

Aspek	Terlibat, Mengikuti, atau menjadi Anggota Komunitas Judi <i>Online</i>		Frekuensi	Persentase
	Ya	Tidak		
Terlibat, Mengikuti, atau Menjadi Anggota Komunitas Judi <i>Online</i>	Ya	Tidak	81	54%
			69	46%
	Total		150	100%

Hasil uji hipotesis menggunakan uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara konformitas dan kecenderungan adiksi judi *online* pada dewasa awal. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas individu, maka semakin besar pula kecenderungan mengalami adiksi judi *online*. Dengan demikian, hipotesis diterima. Hasil ini sejalan dengan latar belakang penelitian yang menekankan bahwa dewasa awal merupakan fase perkembangan yang ditandai oleh perluasan relasi sosial dan meningkatnya kebutuhan akan penerimaan kelompok, sehingga individu lebih rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial (Hollén et al., 2020; Rizki, 2022).

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa individu dengan tingkat konformitas tinggi lebih cenderung terlibat dalam perilaku berisiko apabila lingkungan sosialnya menunjukkan perilaku serupa (Siringoringo et al., 2024). Dalam judi *online*, keberadaan kelompok pertemanan yang terlibat dalam aktivitas perjudian mendorong individu untuk menyesuaikan diri demi mempertahankan hubungan sosial dan memperoleh penerimaan dari kelompok (Abrori et al., 2025; Ruswandi & Halimah, 2024). Hal ini sesuai dengan teori konformitas Myers (2012) yang menyatakan bahwa individu cenderung mengikuti perilaku kelompok karena takut mengalami penolakan atau pengucilan sosial.

Berdasarkan hasil deskriptif, mayoritas subjek berada pada kategori kecenderungan adiksi judi *online* yang sangat tinggi, serta memiliki tingkat konformitas yang tergolong tinggi. Subjek

penelitian didominasi oleh individu berusia 25 tahun yang termasuk dalam fase dewasa awal, yaitu periode ketika individu berupaya menyesuaikan diri dengan kelompok sosial dan memperluas jaringan pergaulan (Putri, 2019; Siregar et al., 2022). Kondisi ini mendukung temuan bahwa konformitas menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku berjudi, karena individu berusaha menunjukkan kesamaan perilaku dengan kelompok sebagai bentuk solidaritas dan pemenuhan kebutuhan afiliasi sosial (Lianto & Kurniawati, 2023).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar subjek mulai berjudi *online* karena rasa penasaran setelah melihat teman sebaya memperoleh keuntungan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama (2025) yang menyatakan bahwa paparan langsung terhadap perilaku berjudi dalam kelompok pertemanan dapat memicu rasa ingin tahu dan mendorong individu untuk mencoba. Selain faktor sosial, keterlibatan dalam judi *online* juga dipengaruhi oleh motivasi internal, seperti keinginan memperoleh sensasi dan menjadikan judi sebagai sarana hiburan (Juliani et al., 2024). Pada tahap awal, perilaku berjudi masih didominasi oleh pengaruh sosial, namun seiring waktu berkembang menjadi dorongan internal untuk mengulang pengalaman menyenangkan yang diperoleh dari aktivitas tersebut.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden tergabung dalam komunitas judi *online*. Kondisi ini mencerminkan adanya proses konformitas, yaitu individu menyesuaikan perilakunya dengan norma kelompok yang berlaku (Baron & Branscombe, 2023). Lingkungan sosial yang menormalisasi judi *online* seperti mengajak dan berbagi informasi mengenai permainan membuat perilaku tersebut dipersepsikan sebagai hal yang wajar dan bahkan sebagai bentuk kebersamaan (Sepryanida et al., 2024). Proses normalisasi ini berkontribusi pada meningkatnya intensitas dan durasi bermain, yang selanjutnya memperkuat kecenderungan adiktif (Asifa et al., 2025).

Selain faktor sosial, kecenderungan adiksi judi *online* juga dipengaruhi oleh faktor biologis dan kognitif. Aktivitas berjudi memicu pelepasan dopamin yang menimbulkan perasaan senang dan harapan untuk kembali menang, sehingga memperkuat perilaku berjudi (Ananta et al., 2024; Kanda & Aziz, 2024). Individu juga cenderung mengalami distorsi kognitif, seperti ilusi kemenangan dan *near-miss effect*, yang membuat mereka meyakini bahwa keberhasilan dapat diraih pada percobaan berikutnya (Khatimah & Syukur, 2024). Distorsi ini menyebabkan individu tetap berjudi meskipun mengalami kerugian finansial yang signifikan, sebagaimana tercermin dari temuan bahwa sebagian responden mengeluarkan uang untuk berjudi melebihi penghasilan bulanannya.

Penelitian ini tidak membatasi partisipan berdasarkan jenis kelamin, sehingga terbuka dalam melibatkan responden laki-laki maupun perempuan. Namun, berdasarkan hasil perolehan data sampel menunjukkan bahwa mayoritas responden didominasi oleh laki-laki. Terdapat penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa laki-laki memang lebih dominan dalam melakukan aktivitas sosial berkelompok dan perilaku berisiko, termasuk perjudian (Agmasari, 2015; Widiawati et al., 2023). Seperti yang terdapat pada penelitian Nawawi & Yuliana (2024) yang membahas fenomena judi *online* pada kalangan mahasiswa dengan seluruh respondennya adalah laki-laki. Dominasi subjek laki-laki dalam penelitian ini juga memperkuat temuan

sebelumnya bahwa laki-laki lebih rentan terhadap perilaku judi patologis dibandingkan perempuan (Chóliz et al., 2021). Hal ini berkaitan dengan norma sosial yang lebih mentoleransi perjudian pada laki-laki serta peran ekonomi yang mendorong mereka mengambil risiko finansial (Donati et al., 2024; Utami et al., 2025). Selain itu, lingkungan pertemanan laki-laki cenderung lebih mendukung aktivitas berisiko sebagai bentuk hiburan dan simbol status dalam kelompok (Gürbüzer & Gürcan-Yıldırım, 2025).

Adanya keterbatasan tidak luput dalam penelitian ini. Penggunaan desain *cross-sectional* membuat penelitian ini tidak dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat atau perubahan dari waktu ke waktu. Selain itu, data diperoleh melalui kuesioner *self-report* yang rentan terhadap bias subjektivitas dan jawaban yang diterima secara sosial, sehingga memiliki kemungkinan belum mencerminkan kondisi sebenarnya. Penelitian ini juga didominasi oleh responden laki-laki, sehingga hasilnya kurang representatif dan terbatas dalam digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh adanya hubungan, yakni semakin tinggi tingkat konformitas maka semakin tinggi pula kecenderungan adiksi judi *online* pada dewasa awal. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa perilaku adiktif tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu, tetapi juga oleh dinamika sosial dalam kelompok pertemanan. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya intervensi yang tidak hanya berfokus pada individu, tetapi juga pada lingkungan sosialnya, seperti edukasi kelompok sebaya, penguatan kontrol diri, serta pembentukan norma sosial yang menolak perilaku judi *online*. Dengan demikian, upaya pencegahan adiksi judi *online* pada dewasa awal perlu mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial secara simultan agar lebih efektif.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas terhadap kecenderungan adiksi judi *online*. Hal ini dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis yang diperoleh $r = 0,863$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), semakin tinggi tingkat konformitas, maka semakin tinggi pula kecenderungan adiksi judi *online*. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dewasa awal dapat lebih selektif dalam memilih lingkup pertemanan mereka karena sudah termasuk dalam tingkat yang tinggi, di antaranya dengan mengikuti kegiatan fisik yang positif, seperti komunitas olahraga, menjalankan hobi, dan melakukan aktivitas relaksasi yang menjauhkan dari perilaku berjudi. Selain itu, dapat pula mengikuti intervensi dalam kelompok rehabilitasi maupun memperoleh pembedahan dari tenaga profesional. Temuan ini tentunya tidak terlepas dari keterbatasan, yaitu topik yang sensitif membuat rentan terhadap bias dan subjektivitas responden untuk menjawab pilihan yang baik secara sosial, sehingga data yang diperoleh mungkin belum merepresentasikan kondisi sebenarnya. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan metode pengumpulan data selain *self-report* seperti wawancara mendalam dan observasi guna meningkatkan objektivitas hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, A., Ramadhan, M. A., & Sugianto, A. (2025). The paradox influence of peer groups on online gambling behavior of students at the islamic university in Indonesia. *Simulacra*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.21107/sml.v8i1.29326>
- Addiyansyah, W., & Roffi'ah. (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. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27>
- Agmasari, S. (2015). Faktanya, pria lebih suka berkelompok ketimbang wanita. *Kompas*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2015/04/25/180000820/Faktanya.Pria.Lebih.Suka.Berkelompok.Ketimbang.Wanita>
- Ananta, B. D. P. (2024). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan judi online pada dewasa awal*. [Skripsi Sarjana Psikologi Tidak Dipublikasikan]. Universitas Merdeka.
- Ananta, B. D. P., Sandri, R., & Manara, M. U. (2024). Pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan judi online pada dewasa awal. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 5462–5470. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/637>
- Anggrianti, S. M., & Cahyono, R. (2019). Gambaran intimacy wanita lajang usia dewasa awal yang bekerja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 8(1), 21–31. <https://journal.unair.ac.id/JPPP@gambaran-intimacy-wanita-lajang-usia-dewasa-awal-yang-bekerja-article-12841-media-53-category-10.html>
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895. aksiologi.org/index.php/inner/article/view/759
- Arlinta, D. (2024). Judi “online” termasuk bencana sosial, dampaknya merusak kehidupan masyarakat. *Kompas*. <https://www.kompas.id/artikel/judi-online-termasuk-bencana-sosial-dampaknya-merusak-kehidupan-masyarakat>
- Asifa, U. N., Ramadhan, R., & Kur'ani, N. (2025). Hubungan kontrol diri dengan perilaku judi online pada mahasiswa di kota pontianak. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(11), 4362–4370. <https://doi.org/10.31604/jips.v12i11.2025>
- Azimah, Khairani, M., Mawarpury, M., & Sari, N. (2023). Alasan berjudi pada masyarakat Aceh (tinjauan psikologi). *Wacana*, 15(2), 89–106. <https://doi.org/10.20961/wacana.v15i2.72297>
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2023). *Social psychology* (global). Pearson Education Limited. <https://doi.org/10.1097/00005053-193503000-00067>
- Billah, M. A., Sofiah, D., & Arifiana, I. Y. (2025). The relationship between religiosity and self-control with online gambling addiction in online gamblers. *JSRET: Journal of Scientific Research, Education, and Technology*, 4(1), 279–288. <https://doi.org/10.58526/jsret.v4i1.696>
- 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>
- Donati, M. A., Vehkalahti, K., Capitanucci, D., & Primi, C. (2024). A structural equation model to explain gambling problem severity in adolescents with an integrated perspective. *Journal of Gambling Studies*, 40(2), 971–983. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10266-3>
- Dwilianto, R., Matondang, A. U., & Yarni, L. (2024). Perkembangan masa dewasa awal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8816–8827.

- <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.30140>
- Friska, J., Barus, A. H. B., Alfianti, Purba, D. A., Padang, I. N., & Ginting, J. R. (2024). Pola perilaku pengguna situs judi online dan faktor-faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(6), 282–296. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i6.465>
- Griffiths, M. D. (2019). The evolution of the “components model of addiction” and the need for a confirmatory approach in conceptualizing behavioral addictions. *Dusunen Adam: The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 32(3), 179–184. <https://doi.org/10.14744/dajpns.2019.00027>
- Gürbüz, N., & Gürcan-Yıldırım, D. (2025). Behavioral addictions and psychological distress: insights from psychology students in eastern turkey. *Humanities & Social Sciences Communications*, 12(290), 1–12. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04623-3>
- Hollén, L., Dörner, R., Griffiths, M. D., & Emond, A. (2020). Gambling in young adults aged 17–24 years: A population-based study. *Journal of Gambling Studies*, 36(3), 747–766. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09948-z>
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena judi online di kalangan generasi muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Kanda, A. S., & Aziz, F. (2024). Analisis dampak kasus judi online terhadap kesenjangan anak muda di dicikutra high land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829–836. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- Kanda, A. S., & Sopiandah, R. (2024). Dampak fenomena judi online pada pengelolaan keuangan individu (studi kasus di wilayah ciumbuleuit bandung). *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 45–53. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i4.865>
- Khatimah, A. W. N., & Syukur, M. (2024). Kesalahan berpikir dalam praktik judi online perspektif filsafat ilmu terhadap rasionalitas dan pengambilan keputusan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1749–1761. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16375>
- Khrishananto, R., & Adriansyah, M. A. (2021). Pengaruh intensitas penggunaan media sosial instagram dan konformitas terhadap perilaku konsumtif di kalangan generasi z. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 323–336. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5973>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., H, J. D., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis dampak judi online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Larasati, N., Malay, M. N., & Fitriani, A. (2024). Gelombang taruhan online: peran sensation seeking dan peran teman sebaya dalam memicu kecanduan judi. *Hijri*, 13(1), 8–17. <https://doi.org/10.30821/hijri.v13i1.19187>
- Lianto, A. L., & Kurniawati, M. (2023). Hubungan antara konformitas dengan perilaku impulsive buying pada dewasa awal. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5817–5828. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7212>
- Lubis, A. H., & Mardianto. (2024). The relationship between online gambling behavior with emotional disorders of college student. *In Trend: International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 2(1), 37–44. <https://doi.org/10.62260/intrend.v2i1.123>
- Mahmud, Z. A., & Afandi, F. (2025). Dampak kegiatan perjudian online terhadap pola pengeluaran masyarakat muslim di kota banda aceh. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(9), 53–71. <https://doi.org/10.24815/jimeki.v1i2.33497>
- Maslim, R. (2013). *Diagnosis gangguan jiwa rujukan ringkas dari ppdgj-iii dan dsm-5*. Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa FK Unika Atmajaya, Jakarta.

- Mustaqilla, S., Sarah, S., Salsabila, E. Z., & Fadhilla, A. (2023). Analisis maraknya warga miskin yang kecanduan judi online di Indonesia. *Glossary: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 121–136. <https://doi.org/10.52029/gose.v1i2.175>
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial* (jilid 2). Salemba Humanika.
- Nawawi, A. F., & Yuliana, N. (2024). Fenomena judi online slot terhadap perubahan perilaku mahasiswa fisip unitrta angkatan 2022. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 4(1), 24–37. <https://doi.org/10.56869/jikoba.v4i1.518>
- Nayottama, N. Z. (2024). Dampak judi online terhadap kondisi finansial, hubungan sosial, dan prestasi akademik mahasiswa. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 158–169. <https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol5.Iss2.340>
- Pradana, I. A., & Yuwono, E. S. (2025). Hubungan kontrol diri dengan perilaku judi online pada kelompok usia dewasa awal. *Jurnal Psikologi Dinamika*, 9(3), 10–18. <https://ojs.co.id/1/index.php/jpd/>
- Pratama, T. A. (2025). Generasi dalam jeratan judi online: Menelisik gambling disorder sebagai ancaman kesehatan mental dan stabilitas sosial. *JCommSci: Journal Of Media and Communication Science*, 8(1), 46–63. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v8i1.522>
- Putri, A. F. (2019). Pentingnya orang dewasa awal menyelesaikan tugas perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35–40. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Rahman, A. (2024). Keluarga di kota pekanbaru (analisis perilaku suami yang bermain judi online slot ditinjau menurut sosiologi hukum islam). *TASYRI': Jurnal Muamalah Dan Ekonomi Syari'ah*, 6(2), 81–101. <https://doi.org/10.55656/tjmes.v6i2.322>
- Risyawirasthi, E. L., & Dewi, D. K. (2022). Konformitas mahasiswa fakultas ilmu pendidikan universitas negeri surabaya setelah masa perkuliahan online. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 196–205. <https://doi.org/10.26740/cjpp.v9i5.47816>
- Rizki, N. J. (2022). Teori perkembangan sosial dan kepribadian dari erikson (konsep, tahap perkembangan, kritik & revisi, dan penerapan). *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 153–172. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.13>
- Rizzo, A., La Rosa, V. L., Commodari, E., Alparone, D., Crescenzo, P., Yıldırım, M., & Chirico, F. (2023). Wanna bet? Investigating the factors related to adolescent and young adult gambling. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(10), 2202–2213. <https://doi.org/10.3390/ejihpe13100155>
- 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>
- Saefullah, M. H. (2023). *Pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi online pada mahasiswa uin walisongo semarang*. [Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang] UIN Walisongo Semarang Repository. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/24412>
- Salsabila, R. F., & Jainah, Z. O. (2025). Analisis pengaruh lingkungan sosial terhadap maraknya tindak pidana perjudian. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, 2(1), 702–711. <https://doi.org/10.57235/jalakotek.v2i1.4879>
- Sangaji, A. I. (2025). Dampak dari kecanduan judi online (judol) terhadap perekonomian keluarga di kecamatan mamajang kota makassar. *Education, Language, and Culture (EDULEC)*, 5(1), 117–127. <https://doi.org/10.56314/edulec.v5i1.310>
- 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. <https://doi.org/10.47945/al-hikmah.v3i2.1539>
- Sepryanida, H., Rosyadi, M. A., & Parama, I. D. M. S. (2024). Proses belajar dan motif pejudi online slot di kalangan mahasiswa (studi kasus pada mahasiswa di kota bima). *Proceeding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi*, 2(2), 65–92. <https://proceeding.unram.ac.id/index.php/Senmasosio/article/view/3366>
- Siregar, E. Y., Nababan, E. M., Ginting, E. R., Nainggolan, B. A., Ritonga, D. L., & Nababan, D. (2022). Perlunya pembinaan terhadap dewasa awal dalam menghadapi tugas perkembangannya. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.55606/lumen.v1i2.39>
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin. (2024). Tren perjudian online di kalangan mahasiswa: Dampak, dan upaya pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948–10956. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4883>
- Sofiyulloh, S. A., & Suhana. (2025). Pengaruh self control terhadap adiksi judi online slot di kota bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 5(1), 137–144. <https://doi.org/10.29313/bcsps.v5i1.16130>
- Sunarjo, I. S., Aspin, & Husaini, L. O. (2022). Konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif remaja. *Jurnal Sublimapsi*, 3(3), 219–228. <https://doi.org/10.36709/sublimapsi.v3i3.26688>
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena judi online higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di kota tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Suwito. (2024). Dampak hukum dan sosial dari judi online di indonesia: Tantangan dalam penegakan hukum. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 5(1), 82–90. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v5i1.623>
- Utami, T., Suryani, Y. E., Marjukah, A., & Purwaningsih, D. E. (2025). Online gambling consumer behavior: Addiction, social stigma, psychological distress, and gender differences. *Journal of Psychological Perspective*, 7(4), 349–360. <https://doi.org/10.47679/jopp.7412702025>
- Widiawati, Idrus, I. I., & Mario. (2023). Perilaku nongkrong anak muda di cafe (studi pada pelanggan coffee shop kedai rakyat di watampone). *Sawerigading: Journal of Sociology*, 1(2), 33–42. <https://doi.org/10.26858/prd.v5i1.53168>
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak judi online terhadap kesehatan mental mahasiswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103–118. <https://doi.org/10.59027/alisyraq.v7i1.382>
- Zain, H. H., Ramadhan, M. F., Saputra, F., & Supriyadi, T. (2025). Pengaruh judi online terhadap kecenderungan remaja melakukan tindakan kriminal. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 6(8), 41–50. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v6i8.9835>