



Kontrol Diri Dengan Konformitas Pada Pelaku Judi Online

¹Karolus Supartan Purwanto Amir ²Aironi Zuroida

Fakultas Psikologi Universitas Wijaya Putra

Olusspartan8526@gmail.com aironizuroida91@gmail.com

Article Info

Article history:

Received August 8th, 2023
Revised August 21st, 2023
Accepted Oktober 6th, 2023

Keyword: Self-Control;
Conformity; Online
Gambling

ABSTRACT

Online gambling is a game that is conducted using money as an internet-based bet. Lately, online gambling games often occur in the community which is triggered by the influence of friendship (conformity) and low self-control of the community. This study aims to determine how much the relationship between self-control and conformity in online gambling players. This research is quantitative research and the sampling technique uses purposive sampling technique with the criteria of being an online gambling offender aged 20-28 years old male and female. The results of the product moment correlation test obtained a value of $0.145 > 0.05$ ($p > 0.05$) which shows that there is no relationship between self-control and conformity in online gambling players. The results of the determination coefficient test obtained an R value of 0.127. This means that self-control has an effect of 12.7% on conformity in online gambling players. While 87.3% is influenced by other variables that are not in this study.

Copyright © 2023 Jurnal IDEA.

All rights reserved.

Corresponding Author:

Karolus Supartan Purwanto Amir

Fakultas Psikologi Universitas Wijaya Putra

Email: Olusspartan8526@gmail.com

Abstrak : Judi online merupakan permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan berbasis internet. Akhir-akhir ini permainan judi online sering terjadi pada kalangan masyarakat yang picu oleh pengaruh pertemanan (konformitas) dan kontrol diri masyarakat yang rendah. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara kontrol diri dan konformitas pada pelaku judi online. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria merupakan pelaku judi online yang berusia 20-28 tahun berjenis kelamin pria dan wanita. Uji hipotesis menggunakan uji korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS versi 29. Hasil uji korelasi *product moment* diperoleh nilai $0,145 > 0,05$ ($p > 0,05$) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan konformitas pada pelaku judi online. Hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R sebesar 0,127. Artinya bahwa kontrol diri berpengaruh 12,7% terhadap konformitas pada pelaku judi online. Sedangkan sebesar 87,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Kata kunci : Kontrol diri; Konformitas; Judi Online

Author : Karolus Supartan Purwanto Amir

Pendahuluan

Pada era sekarang, dalam mengakses jaringan internet sangatlah mudah dilakukan. Hal ini membuat banyak kalangan terutama dewasa suka menjelajahi berbagai aktivitas dunia maya menggunakan jaringan internet. Dengan berkembangnya jaringan internet yang begitu pesat, tentu membawa dampak positif maupun negatif bagi pengguna itu sendiri. Dampak positif yang diberikan adalah pengguna dapat dengan mudah memperoleh informasi, sedangkan dampak negatifnya adalah dapat menyebabkan kecanduan internet bagi para pengguna sehingga memiliki kecenderungan untuk menyalahgunakan jaringan tersebut. Menurut Ekasari dan Dermawan (Asriadi, 2020), mereka juga cenderung mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya tanpa terlebih dahulu mempertimbangkan keuntungan atau kerugian dari aktivitas internet. Awalnya mereka menyalahgunakan internet dengan bermain game *online* namun, karena dipengaruhi oleh lingkungan yang kurang baik mereka pun mulai menyimpang dalam mengakses internet seperti mengakses video porno dan bermain judi *online*.

Perjudian *online* adalah permainan di mana uang tunai dipertaruhkan, tanpa petaruh mengetahui detail permainan atau jumlahnya, menggunakan sarana elektronik dan akses internet sebagai proksi (Wahib dan Labib dalam Asriadi, 2020). Menurut Adli (Asriadi, 2020), judi *online* adalah judi yang menggunakan akses internet untuk melakukan perjudian tersebut, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Sedangkan Robert Carson & James Butcher (Adli, 2015), mengatakan bahwa perjudian *online* sebagai permainan memasang taruhan berbasis *online* atas suatu permainan tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar.

Perjudian internet bukan lagi hal yang asing bagi masyarakat Indonesia. Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemkominfo RI), terdapat 9.972 kasus perjudian internet pada November 2021. Sementara itu, berdasarkan informasi dari Kepolisian Republik Indonesia selama periode 2022, polisi telah menangkap 612 kasus dengan 760 tersangka dan bandar judi yang didakwa melakukan tindak pidana penggelapan pajak (TPPU). Data terbaru dari kepolisian Republik Indonesia (31 Desember 2022) menyatakan bahwa penindakan judi telah meningkat dibandingkan dengan tahun 2021. Peningkatan ini baik judi konvensional maupun judi *online*. Menurut mantan Kabareskrim Polri menyebutkan peningkatan penindakan judi sangat signifikan dimana judi konvensional mengalami peningkatan sebesar 23,2% sementara peningkatan penindakan judi *online* sebesar 99,3% (Antaraneews.com, 2022).

Dewasa ini fenomena judi *online* sering terjadi dikalangan masyarakat karena dipicu oleh pengaruh pertemanan serta keinginan untuk memiliki penghasilan secara instan. Hal lain yang membuat seseorang melakukan perjudian berbasis *online* adalah karena hasil yang diperoleh sangat besar dan kelayakan serta kerangka kerja yang digunakan lebih mudah untuk melakukan perjudian (Pratama & Erianjoni, 2022).

Dari hasil wawancara dengan salah satu pelaku judi *online*, diketahui pada mulanya ia tidak bermain judi *online*, namun setelah melihat temannya memperoleh keuntungan dari bermain judi *online*, maka ia terobsesi untuk memperoleh hal yang sama terlebih lagi ia juga mengaku bahwa banyak teman-temannya yang lain mengajak dan mengajarnya cara bermain judi *online*. Begitu pula dengan pelaku judi *online* lainnya, pada awalnya mereka bermain judi *online* hanya sebagai hiburan semata, namun semakin lama bermain mereka

Author : Karolus Supartan Purwanto Amir

merasa keasyikan dan tidak bisa mengontrol diri dalam bermain judi *online* serta terus mengeluarkan uang untuk melakukan deposit agar tetap bisa bermain judi *online* sehingga pada akhirnya para subjek ini memutuskan untuk menjadi pelaku judi *online*.

Sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang judi *online*, penelitian yang dilakukan oleh Shabur et al., (2022) menyatakan bahwa perihal yang melatarbelakangi mahasiswa untuk bermain judi *online* yaitu karena faktor sosial ekonomi, situasional, dan faktor motivasi, serta pemahaman aspek kesuksesan dan keahlian. Selain itu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain seperti, pergaulan dengan teman yang salah, kurangnya pengawasan orang tua, dan kemajuan teknologi. Masya & Candra (2016) juga menemukan bahwa tingkat konformitas teman menjadi penyebab utama yang membuat kekuatan penggunaan penyedia internet menjadi meningkat. Sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2015) dengan judul konformitas pada kelompok judi *online* poker (studi kasus judi *online* poker pada dua warnet di Kecamatan Kuranji Kota Padang) menunjukkan bahwa konformitas judi *online* terjadi karena interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh sesama pengguna. Disamping itu terdapat beberapa faktor yang menentukan proses konformitas yaitu peniruan keinginan individu, kekompakan kelompok, kepercayaan dalam berteman, keinginan untuk disamakan dengan anggota lainnya, ajakan dari teman sekelompok, faktor lingkungan, serta faktor keuntungan yang didapat.

Pengaruh pertemanan atau konformitas menjadi salah satu faktor penyebab mengapa banyak orang yang ikut terlibat dalam bermain judi *online*. Menurut Sears (Turnip, 2022) bahwa, konformitas adalah suatu bentuk tingkah laku menyesuaikan diri dengan tingkah laku orang lain, sehingga menjadi kurang lebih sama atau identik guna mencapai tujuan tertentu. Konformitas adalah tekanan untuk mengikuti kelompok untuk bertindak setara dengan orang lain dalam sebuah kelompok atau masyarakat (Noble dan Byrne dalam Aini, 2018).

Untuk menyikapi perilaku konformitas, ada baiknya setiap individu memiliki kemampuan dalam mengontrol diri karena kontrol diri yang baik adalah sebagai kemampuan dalam mengarahkan cara bertingkah laku seseorang untuk meredam dan menahan impuls-impuls atau cara-cara bertingkah laku yang tidak tepat (Chaplin dalam Tannur & Roswiyani, 2021).

Menurut Fox dan Calkins (Novianti & Matulesy, 2023) memberikan pengertian bahwa kontrol diri adalah batas dalam diri yang dapat digunakan untuk mengendalikan faktor-faktor luar yang menentukan perilaku. Sementara itu, Chaplin (Wulandari et al., 2020) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan seseorang dalam mengkoordinasikan cara-cara bertingkah laku dan kemampuan untuk menahan keinginan-keinginan dalam diri. Sementara itu, Papalia, Olds, dan Feldman (Muna et al., 2014) mengatakan bahwa kontrol diri ialah kapasitas yang dimiliki seseorang dalam mengubah tingkah laku menjadi sesuatu yang dipandang memuaskan berdasarkan sosial oleh masyarakat.

Berdasarkan uraian penjelasan sebelumnya, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti "Hubungan Kontrol Diri dengan Konformitas pada Pelaku Judi *Online*" dengan tujuan peneliti ingin menguji apakah ada hubungan antara konformitas dengan kontrol diri pada pelaku judi *online* serta mengetahui gambaran kontrol diri dan konformitas pada pelaku saat bermain judi *online*.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggarisbawahi investigasi pada informasi matematis (angka) yang ditangani dengan strategi terukur. Pada dasarnya, metodologi kuantitatif diselesaikan dalam pemeriksaan inferensial (berkaitan dengan pengujian spekulasi) dan bergantung pada hasil akhir pada kemungkinan kesalahan untuk menolak spekulasi yang tidak valid. Dengan teknik kuantitatif, makna dari pengumpulan kontras atau makna dari hubungan antara faktor-faktor yang dipusatkan akan diperoleh (Abdullah, 2015).

Penelitian ini berbicara tentang hubungan antara faktor-faktor yang hasilnya diberikan sebagai gambaran dengan bantuan angka-angka yang terukur. Oleh karena itu, eksplorasi ini menggunakan penelitian deskriptif dengan teknik hubungan antar faktor. Penelitian deskriptif berencana untuk membuat suatu gambaran, suatu gambaran yang tepat dan efisien mengenai kenyataan-kenyataan yang ada, sifat-sifat serta hubungan antara keanehan-keanehan yang diselidiki (Nazir dalam Abdullah, 2015).

Dalam penelitian ini, metode *purposive sampling* digunakan untuk pengambilan sampel. Subjek dalam penelitian ini juga digunakan sebagai subjek untuk *try out* skala sekaligus digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan subjek dalam penelitian yang memiliki kriteria khusus dan sulit ditemukan maka, peneliti menggunakan metode *try out* terpakai untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data.

Metode *try out* terpakai itu sendiri merupakan proses dimana data yang diambil menggunakan instrumen yang sama untuk uji validitas dan reliabilitas, juga digunakan untuk proses uji hipotesis dalam penelitian (Novara, 2018).

Sasaran dalam penelitian ini adalah subyek yang masih aktif bermain judi *online* baik pria maupun wanita dengan rentang usia 20-28 tahun. Adapun populasi dalam penelitian ini diambil berdasarkan data kasus perjudian *online* dari Kepolisian Negara Republik Indonesia selama periode 2022 sebesar 620 kasus dengan 760 pemain judi *online*. Sedangkan jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan presentase menurut Yount (dalam artikel Eko Hartono 2020).

Tabel 1. Jumlah Sampel Berdasarkan Persentase

Besarnya Populasi	Besar Sampel
0-100	100%
101-1.000	10%
1.001-5.000	5%
5.001-10.000	3%
>10.000	1%

Berdasarkan tabel di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebesar 82 sampel.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan obsevasi, wawancara dan kuisioner yang menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* adalah daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek. pernyataan-pernyataan tersebut disebarkan

secara *online* atau elektronik dengan menggunakan media *Google Form* yang memuat sejumlah pernyataan yang sudah dirancang dan disusun menjadi sedemikian rupa sehingga dengan mudah dapat diisi oleh subjek penelitian (Azwar, 2013).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji normalitas dilakukan untuk memutuskan apakah informasi memiliki sebaran yang biasa atau tidak dengan melihat nilai *Kolmogorov-smirnov*. Alasan untuk menentukan pilihan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka informasi tersebut normal dan sebaliknya (Nisfiannor, dalam Aini, 2018). Uji linearitas diarahkan untuk memutuskan apakah hubungan antara faktor bebas dan variabel terikat bersifat langsung (garis lurus). Hasil yang diperoleh dari uji linieritas akan menentukan anareg yang akan digunakan (Nisfiannor dalam Aini, 2018). Alasan pemilihan uji linearitas adalah jika nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05, maka informasi yang diperoleh dapat dikatakan bersifat linear dan sebaliknya. Uji hipotesis adalah sebuah proses untuk melakukan evaluasi kekuatan bukti dari sampel, dan memberikan dasar untuk membuat keputusan terkait dengan populasinya. Data-data yang telah dikumpulkan dari tinjauan ini kemudian akan dianalisis dengan menggunakan uji korelasi *product moment pearson* dengan bantuan program *SPSS versi 29 for windows*.

Hasil

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji korelasi *product moment* dilakukan untuk menguji hipotesis dan membuat kesimpulan apakah teori yang telah dibuat dapat diterima atau ditolak. Sehubungan dengan pengujian ini, alasan untuk melakukan uji signifikansi adalah dengan melihat nilai signifikansi (sig) dari hasil *SPSS*. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi lebih kecil < dari probabilitas 0,05 maka, ada hubungan antara kontrol diri dengan konformitas.
2. Sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar > dari probabilitas 0,05 maka, tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan konformitas.

Tabel 2. Uji Korelasi Product Moment

Correlations			
		KONTROL DIRI	KONFORMITAS
KONTROL DIRI	Pearson Correlation	1	-,162
	Sig. (2-tailed)		,145
	N	82	82
KONFORMITAS	Pearson Correlation	-,162	1
	Sig. (2-tailed)	,145	
	N	82	82

Berdasarkan tabel *correlation* di atas menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,145 dimana nilai signifikan $0,145 > 0,05$ (H_0 diterima dan H_a ditolak) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan konformitas.

Tabel 3. Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,127 ^a	,016	,004	8,680
a. Predictors: (Constant), Kontrol Diri				
b. Dependent Variable: Konformitas				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai R sebesar 0,127 atau 12,7%. sebesar 0,127 atau 12,7%. Artinya bahwa kontrol diri berpengaruh 12,7% terhadap konformitas pada pelaku judi *online*. Sedangkan sebesar 87,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa nilai *korelasi product moment* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,145 > 0,05$ serta nilai *pearson correlation* $-0,162 < 0,00$ yang menunjukkan tidak adanya korelasi antara kontrol diri dengan konformitas. Hal ini berarti nilai signifikansi sig. (2-tailed) $> 0,05$ sehingga, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan konformitas.

Berdasarkan hasil uji koefisiensi determinasi diperoleh nilai R sebesar 0,127 atau 12,7%. sebesar 0,127 atau 12,7%. Artinya bahwa kontrol diri berpengaruh 12,7% terhadap konformitas pada pelaku judi *online*. Sedangkan sebesar 87,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini. Selain itu dimungkinkan karena cakupan wilayah selama proses penelitian kurang luas sehingga hasil yang diperoleh pun kurang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun faktor-faktor lain tersebut salah satunya yakni faktor yang berkaitan dengan identitas sosial, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Merdawati, 2021) yang berjudul "hubungan antara identitas sosial dengan konformitas pada klub motor *fort supermoto squad*". Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara identitas sosial dengan konformitas dengan nilai signifikansi signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Selain faktor identitas sosial, terdapat variabel lain yang memiliki hubungan yang kuat dengan konformitas. Variabel lain tersebut adalah keterikatan kelompok. Berdasarkan penelitian Yulaykah Dwi Eva (2014) yang berjudul "hubungan antara kohesivitas kelompok dengan konformitas pada komunitas RX king di Jakarta Utara", menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kelekatan kelompok dengan kesamaan pada daerah tempat tinggal RX di Jakarta Utara dengan nilai signifikansi $p = 0,008$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kohesivitas kelompok dengan konformitas di wilayah lokal penguasa RX di Jakarta Utara, yaitu semakin tinggi kohesivitas kelompok, maka semakin tinggi pula konformitas di wilayah lokal penguasa RX di Jakarta Utara, begitu pula sebaliknya. Selain faktor kohesivitas, faktor kepercayaan diri juga memiliki hubungan

Author : Karolus Supartan Purwanto Amir

dengan konformitas. Hal ini terdapat pada penelitian dari (Mayara et al., 2006). Penelitian tersebut berjudul hubungan kepercayaan diri dengan konformitas pada remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan variabel kepercayaan diri dengan konformitas memiliki nilai korelasi sebesar $r = 0,344$ yang signifikan pada level $p = 0,001$ ($p < 0,05$).

Meninjau dari banyaknya faktor-faktor yang memiliki hubungan dengan konformitas, maka dalam penelitian ini kontrol diri tidak memiliki hubungan dengan konformitas pada pemain judi *online* dikarenakan terdapat berbagai macam faktor sebagai penyebab konformitas memiliki hubungan yang lebih signifikan dengan faktor lain tersebut dibandingkan dengan kontrol diri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kontrol diri dengan konformitas pada pelaku judi *online* pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan terdapat faktor-faktor lain yang lebih memiliki hubungan yang signifikan dengan konformitas daripada kontrol diri. Faktor-faktor lain tersebut antara lain seperti identitas sosial, ketertarikan kelompok, dan faktor kepercayaan diri.

Saran

Peneliti menyadari bahwa betapa banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini. Oleh karena itu, saran yang hendak peneliti sampaikan adalah:

1. Bagi pelaku Judi Online

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dan konformitas pada pelaku judi *online*. Namun para pelaku judi *online* perlu meningkatkan kontrol diri yang baik sehingga dapat meminimalisir bentuk konformitas yang negatif agar dapat terhindar dari perilaku yang menyimpang. Agar tidak terjerumus dalam perilaku judi, pelaku judi bisa mengalihkan hasratnya dengan cara melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti berolahraga.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik untuk memimpin eksplorasi mental, khususnya pada faktor kontrol diri dengan konformitas, disarankan untuk meningkatkan pemeriksaan pada variabel. Untuk para peneliti di masa depan, disarankan untuk menambahkan subjek dengan cakupan wilayah inklusi yang lebih luas dan usia yang sama sehingga hasil eksplorasi dapat digunakan untuk subjek tambahan.

Daftar Pustaka

- A'yun, Q. (2019). *SELF-CONTROL PADA GURU PENDAMPING ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (GPK) (Studi Kasus di SD Plus Rahmat Kota Kediri)*.
- Abdullah, P. M. (2015). Living in the world that is fit for habitation : CCI's ecumenical and religious relationships. In *Aswaja Pressindo*.
- Adli, M. (2015). *ONLINE gambling BEHAVIOR (Among students UNIVERSITY RIAU)*. 2(1), 1–14.
- Aini, Q. (2018). HUBUNGAN KONTROL DIRI DAN KONFORMITAS DENGAN KENAKALAN REMAJA PADA SISWA MTS SUNAN SYARIF HIDAYATULLAH

- KEJAYAN PASURUAN. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Asih, A. T., & Fauziah, N. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecemasan Jauh Dari Smartphone (Nomophobia) Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Diponegoro Semarang. *Empati*, 6(2), 15–20.
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- AT, M. R., Haris, A., Heru, H., & A., A. R. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1(2), 127–138. <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>
- Badriyah, S. (2022). *Kerangka Konseptual: Pengertian, Tujuan , dan Cara Membuat*. GramediaBolg. <https://www.gramedia.com/literasi/kerangka-konseptual/>
- Chariri, F. A. (2014). Fakultas psikologi universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang 2021. In *Skripsi*.
- Diba, S. D. (2013). PERANAN KONTROL DIRI TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF PADA REMAJA BERDASARKAN PERBEDAAN JENIS KELAMIN DI SAMARINDA. *Psikoborneo*. No.3, Vol:1
- Fatimah, S. (2013). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECENDERUNGAN GAYA HIDUP HEDONIS PADA MAHASISWI DI SURAKARTA.
- Febriyani, Y. A., & Indrawati, E. S. (2016). Konformitas Teman Sebaya Dan Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas Xi Ips. *Jurnal EMPATI*, 5(1), 138–143. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15080>
- Handayani, M. C. (2020). *KONFORMITAS REMAJA PENGGEJAR BANGTAN BOYS PADA KOMUNITAS ARMY DI KEDIRI* (Vol. 21, Issue 1).
- Kemenkominfo ungkap langkah tangani situs pemda yang disusupi judi online (2023, 10 Mei). Antaranews [online]. Diakses pada tanggal 10 Mei 2023 dari <https://www.antaranews.com/berita/3357960/kemenkominfo-ungkap-langkah-tangani-situs-pemda-yang-disusupi-judi-online>.
- Kominfo berubah pikiran soal judi online (2023, 10 Mei). Vivanews [online]. Diakses pada tanggal 10 Mei 2023 dari <https://www.viva.co.id/digital/digilife/1505219-kominfo-berubah-pikiran-soal-judi-online>.
- Mardison, S. (2021). Konformitas Teman Sebaya dan Perilaku Kenakalan Remaja di Sekolah. *Jurnal Studi Islam Dan Kemuhammadiyah (JASIKA)*, 1(2), 78–90. <https://doi.org/10.18196/jasika.v1i2.15>
- Martasari, K., & Arisandy, D. (2013). *Kohesivitas teman sebaya dalam konformitas pada remaja sekolah*. 3, 1–10.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

- Mayara, B. H., Yuniarramah, E., & Mayangsari, D. (2006). *Hubungan kepercayaan diri dengan konformitas pada remaja*.
- Merdawati. (2021). *Hubungan Antara Identitas Sosial dengan Konformitas Pada Klub Motor Fort Supermoto Squad*.
- Muna, R. F., Astuti, T. P., & Kunci, K. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial Pada Remaja Akhir Correlation Between Self Control With a Tendency of Social Media Addiction in Late Adolescence. *Jurnal EMPATI*, 3(4), 481–491.
- Mutmainah, I. (2018). *Hubungan self control terhadap konformitas remaja di kelurahan pulau panggang*.
- Novianti, C. D., & Matulessy, A. (2023). Kecanduan internet pada mahasiswa: Bagaimana peranan pengungkapan diri dan kontrol diri? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 743–754.
- Pratama, Y. Y., & Erianjoni, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Urnal Kajian Sosiologi Dan Pendidikan*, 5, 136–143. <http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/606/289>
- Purwoko, S. A. (2023). *Awas! Ini Dampak Negatif Judi Online yang Perlu Diwaspadai*. Hellosehat. <https://hellosehat.com/mental/kecanduan/dampak-negatif-judi/>
- Putra, N.S. (2017). Judi Sepak Bola Online Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Riau. *JOM FISIP*, 4(1), 15.
- Putri, H. S., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan Antara Konformitas Terhadap Teman Sebaya Dengan Perilaku Konsumtif Pada Siswi Di Sma Semesta Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 503–506.
- Putri, L. S. (2015). Hubungan Antara Konformitas Dengan Pengambilan Keputusan Dalam Menggunakan Produk Skin Care Pada Mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal EMPATI*, 4(2), 121–125. <http://doi.org/10.14710/empati.2015.14902>
- R.Suhendra. (2018). Tinjauan Tentang Judi Online. *Tinjauan Judi Online R.Suhendra, september 2017*, 18–69. <http://e-journal.uajy.ac.id/16781/3/HK106632.pdf>
- Rahman, F. (2020). *Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda*. 8(3), 385–400. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Ramadona, D. M., & Mamat, S. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Ramli. (2018). Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar). *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Riadi, M. (2022). *Konformitas (Ciri, Aspek, Jenis dan Faktor yang Mempengaruhi)*. KajianPustaka. https://www.kajianpustaka.com/2022/06/blog-post_03.html

- Rizqyana, D. (2020). HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS KELOMPOK DENGAN PERILAKU MENYONTEK MAHASISWA SAAT UJIAN. In *Skripsi* (Vol. 6, Issue 1).
- Rofi, N. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas Terhadap Kenakalan Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(4), 657–670. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Safrina, E., Psikologi, P. S., Psikologi, F., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, B. (2019). *Hubungan kohesivitas dengan konformitas dalam mengunjungi warung kopi pada komunitas scorpio aceh*.
- Self-Control* (pengendalian diri) (2023, 3 juni). Jurnal extract [online]. Diakses pada tanggal 3 Juni 2023 dari <https://www.jurnalextract.com/self-control-pengendalian-diri>.
- Serius tangani judi online, MENKOMINFO takedown Gim HDI (2023, 10 Mei). Kominformo.go.id [online]. Diakses pada tanggal 10 Mei 2023 dari https://www.kominformo.go.id/index.php/content/detail/50630/siaran-pers-no-182hmkominformo082023-tentang-serius-tangani-judi-online-menkominfo-takedown-gim-hdi/0/siaran_pers.
- Shabur, I. A., T. Romi, M., & Resdati. (2022). Judi Sepakbola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(7), 1625–1632.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan. Cetakan Kelima Belas: Alfabeta.
- Tannur, V., & Roswiyani, R. (2021). The Correlation Between Conformity and Self-Confidence Among Late Adolescents in Jakarta. *Proceedings of the International Conference on Economics, Business, Social, and Humanities (ICEBSH 2021)*, 570. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210805.062>
- Trisnawati, J., Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMKN 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 1(2), 1–9. <http://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSTIK/article/view/3462>
- Turnip, F. (2022). KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DENGAN PERILAKU MEROKOK PADA MAHASISWA UKSW SALATIGA. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 1–7.
- Utami, F. N. H., & Silalahi, B. Y. (2013). *Hubungan antara identitas sosial dan konformitas pada anggota komunitas virtual kaskus regional depok*. 5, 8–9.
- Wulandari, P. D., Alfian, I. N., & Widiastavetri, P. N. (2020). Pelatihan Kontrol Diri Untuk Mencegah Relapse Pada Narapidana Kelompok Rehab Mantan Pecandu Narkoba di Lapas. *Jurnal Diversita*, 6(2), 175–182.