

Kontrol Diri Orang Dewasa Terhadap Perjudian Sepak Bola Online Di Desa X

Adults' Self-Control Against Online Football Gambling in Village X

Rio Zumaranto¹, Hafnidar^{2*}, Cut Ita Zahara³

¹ Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Malikussaleh
Jl. Cot Tengku Nie, Reuleut, Muara Batu, Aceh Utara 24355 – Indonesia

*Correspondence author: hafnidar@unimal.ac.id

Abstract: *The purpose of this study was to determine adults' self-control over online soccer gambling in village X. This type of research uses a descriptive quantitative approach that describes the level of self-control based on aspects of self-control, recent education, and marital status. with univariate analysis which aims to find out how adult self-control is towards online soccer gambling in village X. Data obtained through a modified scale from previous research on Self-Control. The research subjects consisted of 96 adults who gambled on online football in village X by using a random sampling technique using a Likert scale as a measuring instrument. Based on the results of research data analysis, it was found that there was low self-control in each category, both education and marital status. It can be concluded that online soccer gambling players have low self-control, therefore they can be addicted and continue to play online soccer gambling. A low level of self-control is because individuals cannot control themselves or have low self-control.*

Keywords: *Self Control, Adult, Online Gambling*

Abstrak: : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kontrol diri orang dewasa terhadap perjudian sepakbola online di desa X. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yaitu menggambarkan tingkat kontrol diri berdasarkan aspek-aspek kontrol diri, pendidikan terakhir, dan juga status pernikahan. dengan analisis univariat yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri orang dewasa terhadap perjudian sepak bola online didesa X. Data yang diperoleh melalui skala yang di modifikasi dari penelitian sebelumnya tentang Kontrol Diri. Subjek penelitian terdiri dari 96 orang dewasa yang melakukan judi sepakbola online di desa X dengan pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling dengan menggunakan alat ukur skala Likert. Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh hasil bahwa terdapat kontrol diri yang rendah pada setiap kategori, baik pendidikan dan juga status pernikahan.dapat disimpulkan bahwasannya para pemain judi online bola memiliki kontrol diri yang rendah. maka dari itu mereka dapat kecanduan dan terus bermain judi bola online. Tingkat kontrol diri yang rendah dikarenakan individu tidak dapat mengontrol dirinya atau memiliki Self Control yang rendah.

Kata Kunci: *Kontrol Diri, Dewasa, Perjudian Online.*

Pendahuluan

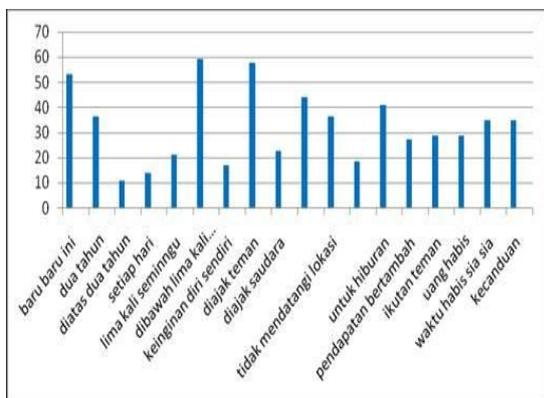
Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, hampir seluruh penjuru dunia memiliki kecanduan dengan teknologi internet karena mempermudah segala aktivitas manusia (Cahyono, 2016). Pada perkembangan internet banyak membawa sisi negatif maupun positif dalam perkembangan kehidupan manusia, pada sisi negatifnya banyak membuka peluang munculnya kejahatan yang selama ini dianggap tidak mungkin salah satunya adalah perjudian *online* yaitu perjudian sepak bola *online*, hanya membutuhkan *handphone* atau komputer maka permainan haram tersebut dapat dilakukan (Zurohman dkk, 2016). Menurut KBBI (2017) perjudian adalah permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan, sedangkan judi *online* itu sendiri permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Menurut Putra (2017) perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum serta dapat membawa dampak buruk bagi ekonomi serta membahayakan bagi kehidupan masyarakat bangsa dan negara, meskipun demikian berbagai bentuk perjudian dewasa sudah demikian merebak dalam masyarakat sehari-hari baik bersifat terang-terangan maupun sembunyi-

sembunyi. Prabowo (2020) mengatakan bahwa Dalam Undang – Undang No. 19 tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, Perjudian secara *online* di internet di atur pada pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi “setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan atau membuat dapat diakses nya informasi atau dokumen yang memiliki muatan perjudian. Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam pasal 45 ayat (2) Undang – Undang No. 19 tahun 2016 yakni “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud pada pasal 27 ayat (2) UU ITE di pidana penjara paling lama 6 (enam) dan atau denda tahun paling banyak Rp. 1 Milyar.

Harahap (dalam Marlando, 2011) KUHP pasal 303 ayat (3) KUHP menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan yang mana pada umunya mendapat untung tergantung pada keberuntungan belaka karena permainannya lebih terlatih atau mahir. Perjudian sepak bola *online* merupakan kegiatan pertaruhan luas yang mana bola

dalam bisnis judi sepak bola *online* ini.



Ket : 1-6 aspek kontrol perilaku
7-12 aspek kontrol kognitif
13-18 aspek kontrol keputusan

dihitung dapat mencapai puluhan dolar pertahun, perjudian sepak bola *online* melalui internet meliputi pertandingan-pertandingan lokal sampai internasional atau bahkan pertandingan tertinggi di ajang piala dunia (Zainal & Nazaruddin, 2018). Perkembangan teknologi yang semakin canggih, juga memanjakan para pelaku judi karena dalam internet terdapat situs-situs perjudian bola *online* yang dapat dikunjungi, antara lain *sbobet*, *ibcbet*, *338a*, *Guvinta*, *Mansion88*, dan sebagainya. Dalam judi bola *online*, taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan, tapi ditransfer langsung dengan menulis nomor *Account* kartu kredit melalui internet pula (Nuradi, 2012). Fenomena bermain judi sepak bola online sangat marak terjadi di setiap lingkungan seperti lingkungan di desa X, terdasarkan

pengamatan kebanyakan individu yang sudah dewasa kecanduan bermain game judi sepak bola *online* yang dilakukan hampir setiap malam di warung kopi, penyediaan fasilitas dan kebiasaan ini membuat individu dewasa di kota X menjadikan main judi sepak bola *online* menjadi suatu kegiatan yang biasa dilakukan. Peneliti melakukan *survey* awal tentang kontrol diri dalam permasalahan yang hampir sama terjadi dalam masyarakat X. *Survey* awal dilakukan pada tanggal 3 Januari sampai 8 Januari 2023 pada orang dewasa di desa X sejumlah 66 responden:

Berdasarkan hasil *survey* menunjukkan bahwa sebanyak 53% (n=35) responden bermain judi *online* baru-baru ini, 36,4% (n=24) resposden bermain judi *online* sudah dua tahun, 10,6% (n=7) responden bermain judi diatas dua tahun, 59,1% (n=39) responden bermain judi dibawah 5 kali seminggu, 13,6% (n=9) bermain judi sepak bola *online* setiap hari, 21,2% (n=14) responden bermain judi lima kali seminggu, 16,7% (n=11) responden bermain judi keinginan sendiri, 57,6%(n=38) responden bermain judi karena diajak teman, 22,7% (n=15) responden bermain judi karena diajak saudara, 43,9% (n=29) responden menghindari bermain judi dengan menghindari teman yang bermain judi,

36,4% (n=24) responden menghindari bermain judi dengan tidak mendatangi lokasi, 18,2% (n=12) responden tidak dapat mengontrol keinginan untuk bermain judi *online*, 40,9% (n=24) responden bermain judi *online* untuk hiburan, 28,8% (n=19) responden bermain judi karena ikutan teman, 27,3% (n=18) responden bermain judi untuk pendapatan tambahan, 28,8% (n=19) responden merasa uangnya cepat habis, 34,8% (n=23) responden merasa waktu habis sia-sia dan 16,7% (n=11) responden merasa kecanduan main judi sepak bola *online*.

Perjudian sepak bola *online* memiliki beberapa efek negatif seperti kecanduan, uang habis, waktu habis sia-sia, tidak dapat mengontrol bermain judi serta berefek dalam jangka panjang, seperti yang dikatakan Saputra dan Syani (2013) mengatakan bahwa ada beberapa dampak dari bermain game judi *online* diantaranya:

- 1) Menyebabkan kehidupan pelaku merasa dikucilkan oleh lingkungan sekitarnya karena perbuatannya yang sering merugikan masyarakat banyak,
- 2) Meningkatnya tindakan kriminalitas,
- 3) Keadaan ekonomi keluarga yang semakin tidak stabil dan bisa berubah secara drastis, dari hidup yang awalnya normal-normal saja bisa hancur berantakan karena sering kalah bermain judi. Efek

negatif lain dari perjudian sepak bola *online* adalah individu menjadi malas dan tidak mau kerja karena bisa mendapat uang dengan cara yang mudah, modal bermain judi tidak sedikit, mempertaruhkan uang kedalam hal hal negatif, uang habis, tidak terkontrol dalam bermain, hubungan sosial yang merenggang, emosi tidak stabil, serta rusaknya moral dan mental negerasi bangsa (Erianjoni dan Pratama, 2022). Berdasarkan observasi efek negatif dari perjudian sepak bola *online* adalah membuat kecanduan, stress, hubungan dalam keluarga merenggang, finansial tidak stabil karena terkadang kalah dan emosi yang meluap- luap.

Erianjoni dan Pratama (2022) juga mengatakan bahwa kegiatan perjudian menjadi hal yang sangat biasa sehingga banyak individu tidak dapat mengontrol dirinya untuk tidak bermain judi *online*. Zainal dan Nazaruddin (2018) juga mengatakan kebanyakan para petaruh sepak bola menggunakan jasa agen sepak bola karena umumnya situs-situs petaruh sepak bola di internet tidak melayani secara langsung pembuatan akun di *website* mereka, oleh karena itu agen sepak bola bertugas menyiapkan tempat untuk berjudi di sebuah *website* yang berfungsi sebagai tempat pembuat akun, perjudian ini dilakukan oleh banyak kalangan seperti remaja dan orang dewasa.

Hidayat dan Herawati (2020) mengatakan bahwa masa dewasa merupakan puncak perkembangan kesehatan kehidupan, kebugaran fisik dan memiliki potensi untuk menjadi tahap perkembangan yang sangat positif dibandingkan remaja, pada tahap dewasa memiliki peluang yang besar untuk mengeksplor diri tapi juga menghadapi tantangan yang dihadapi pada masa remaja yang mampu mengatur kehidupan secara mandiri. Menurut Hurlock (1996) masa dewasa adalah seseorang yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukannya di masyarakat bersama dengan yang lainnya dimulai dari umur 18-40 tahun.

Kegiatan perjudian sepak bola *online* ini sudah menjadi hal biasa bagi individu yang sulit mengontrol diri khususnya dalam hal bermain judi *online* (Astuti, 2012). Kemampuan individu untuk mengatur, menyusun, membimbing, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah yang lebih baik merupakan definisi dari kontrol diri (Lazarus, dalam Lubis, 2002).

Menurut Averil (1973) Kontrol diri merupakan pengendalian diri yang didalamnya tercakup tiga konsep berbeda tentang kemampuan mengontrol diri yaitu kemampuan individu untuk memodifikasikan perilaku, kemampuan individu dalam mengolah informasi yang

tidak diinginkan dengan cara menginterpretasikan serta kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan berdasarkan suatu yang diyakini.

Astuti (2012) juga mengatakan masalah kontrol diri juga masalah yang melibatkan proses belajar pengendalian diri untuk menurunkan perilaku ekresi yang memberikan kepuasan segera. Menurut Gottfredson dan Hirsi (dalam Marsela & Saptiatna, 2019) ada beberapa hal yang menjadi faktor permasalahan kontrol diri, saat kontrol diri pada individu rendah maka individu tersebut akan sulit mengendalikan emosi yang dapat mengakibatkan permasalahan, individu yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung untuk melakukan perilaku kriminal tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang akan dihadapi.

Oleh karena itu berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk meneliti penelitian "Kontrol Diri Orang Dewasa Terhadap Perjudian Sepak Bola *Online* Di Desa X".

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul (Sugiyono, 2018) Analisis data yang dilakukan dengan metode analisis statistik deskriptif. Teknik

analisis kuantitatif deskriptif adalah analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan (Sugiyono, 2018).

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri, yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau suatu fenomena (Sugiyono, 2018). Metode dekriptif dalam penelitain ini adalah untuk mengetahui bagaimana kontrol diri orang dewasa terhadap perjudian sepak bola *online* di desa X.

Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple*

random sampling, yaitu salah satu teknik *probability sampling* yang digunakan karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Untuk menentukan jumlah sampel dari populasi yang tidak diketahui dalam penelitian, peneliti menghitung sampel dengan menggunakan rumus Lemeshow (1997) sehingga didapatkan jumlah sampel minimal yang harus digunakan dalam penelitian adalah 96 responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala kontrol diri disusun berdasarkan teori Averill tahun (1973), kontrol perilaku, kontrol kognitif, kontrol keputusan yang di adaptasi dari Nur (2018) yang dikembangkan oleh Devito.

Hasil

Kontrol diri orang dewasa pada perjudian sepak bola *online* di desa X didapatkan hasil bahwa mean empirik *Self Disclosure* berjumlah 108,29 dan standar deviasinya berjumlah 8,231 Sehingga, dibuat hasil pada table kategorisasi yang memberikan gambaran kontrol diri orang dewasa pada perjudian sepak bola *online* sebagai berikut :

Table1.

Kontrol diri orang dewasa pada perjudian sepak bola online

Rumus Kategorisasi	Kategorisasi	Rentang Skor
$X > M + \text{Fluktuasi skor mean}$	Tinggi	110,4
$X < M - \text{Fluktuasi skor mean}$	Rendah	106,4

Berdasarkan hasil fluktuasi skor mean di atas, maka dapat ditentukan kategori

kontrol diri para dewasa awal yang kecanduan judi bola online, dengan jumlah nilai mean data empirik dengan fluktuasi skor mean yaitu $108,4+1,7=110,1$ untuk batasan skor kategori kontrol diri tinggi menambahkan nilai mean data sedangkan untuk katgorisasi rendah mengurangi nilai mean data empirik dengan fluktuasi skor yaitu $108,4-1,7 =106,7$ untuk batasan skor kontrol diri .Untuk responden yang memperoleh nilai 110,1 sampai dengan 106,7 tidak diklasifikasikan karena tujuan semula pada penelitian ini hanya melihat dari dua kategori yaitu tinggi dan rendah.

Diskusi

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat kontrol diri pada pemain judi online bola. Kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menahan dan mengendalikan diri, perilaku atau perbuatan seseorang dengan mempertimbangkan konsekuensi dan situasi tertentu agar dapat diterima. Kemampuan individu untuk mengatur, menyusun, membimbing, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah yang lebih baik Lazarus (1976). Sejalan dengan penelitian Wong & Hodgins (2013) mengemukakan bahwa faktor penyebab dari kecanduan judi online adalah kehilangan kontrol diri untuk bermain judi online. Berbeda dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya para responden yang bermian judi bola online kebanyakan memiliki kontrol diri yang rendah, baik dari segi pendidikan dan juga status pernikahan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemain game judi online di desa X sebagian besar memiliki kontrol diri yang rendah yaitu berjumlah 37 orang (38,54%). Dimana yang dikatakan oleh Firdaus, dkk (2021) menunjukkan pengaruh negatif kontrol diri terhadap kecanduan judi online. Artinya, semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki, maka semakin rendah kecanduan judi online, begitu pula sebaliknya. Dimana yang kita ketahui bahwa semakin rendah kontrol diri seseorang maka akan semakin candu bermain judi online.

Judi online juga mendorong munculnya berbagai masalah kejahatan dan kriminalitas lain seperti pencurian, perampokan dan kekerasan dalam rumah tangga. Terlebih ketika diserap dan diikuti oleh anak-anak hingga remaja maka memberikan implikasi pada menurunnya motivasi belajar, prestasi atau tindakan- tindakan menyimpang lain. Hasil-hasil studi mengenai fenomena judi online dan dampaknya bagi individu

terutama pemain cenderung mengarah pada sisi negatif. Dari segi material orang yang kalah judi akan kehilangan harta benda berupa uang yang mereka jual sebagai modal bahkan akan melakukan cara-cara lain misalnya tidak membayarkan uang untuk membeli buku atau untuk belajar melainkan dialihkan sebagai tambahan deposito (Zurrohman, dkk, 2016).

Kontrol diri bisa disebabkan dari beberapa hal salah satunya adalah tingkat pendidikan. Tingkat kontrol diri seseorang dapat dipengaruhi oleh seberapa jauh pendidikan dan juga pribadi seseorang tersebut. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka tingkat kontrol dirinya juga semakin baik dikarenakan individu bisa berfikir secara logis dan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya, begitu juga sebaliknya Hurlock (1996).

Berbanding terbalik dengan Hasil penelitian ini ditemukan bahwa pemain judi bola online dengan latar pendidikan yang rendah sebagian memiliki kontrol diri yang tinggi salah satunya di pendidikan SMP yang paling rendah dari yang lainnya. dimana semakin tinggi tingkat pendididkannya malah semakin banyak yang rendah kontrol dirinya seperti di SMP, SMA, dan Perguruan

Tinggi. Dan juga dikarenakan responden penelitian ini adalah kategorisasi dewasa, yang dimana diteori dijelaskan bahwa jika semakin tinggi umur seseorang maka semakin baik kontrol dirinya, Averill (1973).

Kontrol diri juga dapat di sebabkan dari hal lain seperti status pernikahan, dimana di dalam penelitian ini ditemukan bahwa untuk pemain yang memiliki kategorisasi tinggi berada pada pemain yang sudah menikah dan bercerai, dikarenakan jika sudah menikah maka akan secara otomatis membentuk kontrol diri yang baik dikarenakan diharuskan bertanggung jawab bukan hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk anak dan istri. Menurut Hurlock (1996) Pada tahapan ini, individu sudah mulai mencoba untuk mengatur dan merencanakan awal kehidupannya, seperti memiliki rasa keintiman terhadap orang, mencoba untuk berkomitmen dengan lawan jenis dengan cara menikah, individu juga akan berusaha untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan keinginan.

Saran

Bagi responden yang memiliki kontrol diri yang rendah disarankan agar lebih meningkatkan lagi kontrol diri dalam dirinya agar tidak terhasut oleh judi

online. Misalnya dengan cara jika sudah memiliki ilmu agama yang baik lebih lagi memperbaikinya, lebih berfikir lagi mengenai sebab akibat, apalagi yang mengenai tentang akibat buruk.

Diharapkan Diharapkan Bagi responden yang memiliki kontrol diri yang rendah disarankan untuk meningkatkan kontrol diri dengan cara : Berteman dengan orang yang memiliki kontrol diri tinggi dan lebih memproduktivitaskan diri lagi, Mengikuti hal-hal yang lebih positif misalnya pengajian, organisasi yang baik, ataupun juga bisa dengan cara mengikuti program bisnis kecilkecilan yang ada di daerah tersebut (stan-stan kecil untuk berjualan). Memperdalam ilmu agama lagi, agar terhindar dari sesuatu yang merugikan. Dengan cara mengikuti pengajian atau mendengar tausyiah bahwa berjudi itu haram, berpuasa agar terhindar dari berbuat dosa.

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama diharapkan dapat mengisi kekurangan dari penelitian ini, seperti mengaitkan dengan variabel yang lain seperti: status ekonomi atau pendidikan yang sekarang sedang ditempuh. Selanjutnya responden lebih diperbanyak lagi agar hasil yang didapat lebih valid.

Peneliti juga perlu mengawasi responden sewaktu mengisi kuisioner agar responden lebih fokus lagi dan dapat menjawab dengan kondusif lagi.

Referensi

- Astuti P,M (2012) Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
- Averill,J.R.(1973).*Personal Control Over Aversive Stimuli and It's Reliatiohship to Stress*. Psychological Bulletin.
- Cahyono S,A (2016) Pengaruh Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Psikolgi*. 9(1).
- Erianjoni & Pratama Y,Y (2022) Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Kajian jurnal sosiologi dan pendidikan*. 5 (1).
- Hidayat A, & Herawati I (2020) Quarterlife Crisis pada Masa Dewasa Awal di Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Psikologi*. 5 (2).
- Hurlock E.B (1996) *Psikologi Perkembangan*: Erlangga
- Lemeshow S (1997) *Besar Sampel Dalam Penelitian Kesehatan*: Gadjah Mada University Press
Lubis,Rilla.S (2002). Gambaran kontrol diri terhadap perilaku konsumtif pria dewasa awal yang gemar berbelanja di mall kawasan Jakarta.*Jurnal Unismuh*.
- Marlando M (2011) Tinjauan Yuridis Pembuktian Kasus Perjudian Sepak Bola Via Internet. *Jurnal Ilmu Hukum*. 7(14)
- Marsela & Saptiatna (2019) Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Jurnal Innovative conselling*. 3(2)
- Nuradi, Taufik. 2012. Pembuktian Terhadap Tindak Pidana Judi Bola Melalui Sistem Elektronik. Skripsi. Tidak diterbitkan. Purwokerto: Fakultas Hukum Universitas Purwokerto.
- Nur L,M (2018) Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa di SMKN 1 Percut Sei Tuan. Universitas Medan Area: Medan. Skripsi.
- Putra, S.N (2017) Judi Sepak Bola Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Fisip*. 4(1).
- Saputra, Asep dan Abdul Syani. 2013. Faktor-Faktor Penyebab dan Dampak Seseorang Bermain Judi Togel (Studi Di Desa Bengkulu Rejo Kec.Gunung Labuhan Kab. Way Kanan). *Jurnal Sociologie*, Vol.1, No.2: 128. Tidak Diterbitkan. Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Lampung.
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta CV.
- Wong,U., dan Hodgins, D. C. (2013). *Development of the game addiction inventory for adults (GAIA)*. *Addiction Research and Theory*, DOI:10.3109/16066359.2013.824565, 1-15.
- Zainal & Nazarudin (2018) Judi Bola Online (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negri Makassar). *Jurnal commercium, kajian masyarakat*. 1 (1).

Zurohman A, Astuti P,M.T & Santojo B,T (2016) Dampaak Fenomena Judi Online terhadap Menemahnya Nilai Nilai Sosial pada Remaja (Study di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). Jurnal Sosial, 5(1)84