E-ISSN: 3025-0994
Halaman 4255-4263
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Hubungan Antara Kecanduan Judi Online Dengan Agresivitas Pada Dewasa Awal

Silvia Rahmayani[1], Antonius Ian Bayu Setiawan[2]

[1, 2] Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Sanata Dharma
e-mail: silviagtg12@gmail.com[1], antonbs@usd.ac.id[2]

Abstrak

Fenomena kecanduan judi online pada kelompok dewasa awal di Yogyakarta telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan dan berpotensi memicu berbagai perilaku agresif dalam masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kecanduan judi online, tingkat agresivitas, serta mengetahui hubungan antara kecanduan judi online dengan tingkat agresivitas pada individu dewasa awal di Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional yang melibatkan 78 responden berusia 18 hingga 40 tahun. Partisipan dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel bertujuan (purposive sampling) dengan kriteria telah aktif bermain judi online minimal selama tiga bulan terakhir. Instrumen pengumpulan data berupa Skala Kecanduan Judi Online yang terdiri dari 35 butir valid dan Skala Agresivitas dengan 40 butir valid. Teknik analisis data yang diterapkan adalah uji korelasi *Spearman's rho* mengingat sebaran data penelitian tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori kecanduan judi online tingkat tinggi (49%), sedangkan tingkat agresivitas sebagian besar berada dalam kategori sedang (59%). Berdasarkan analisis statistik, ditemukan hubungan positif yang signifikan dan kuat antara kecanduan judi online dengan agresivitas ($r = 0{,}716$; $p < 0{,}05$). Kesimpulannya, semakin tinggi tingkat kecanduan judi online seseorang, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas yang ditunjukkan oleh individu dewasa awal di Yogyakarta. Temuan ini menegaskan bahwa perilaku adiktif digital merupakan faktor risiko serius bagi stabilitas emosi dan keharmonisan interpersonal.

Kata Kunci: Agresivitas, Dewasa Awal, Kecanduan Judi Online

Abstract

The phenomenon of online gambling addiction among early adults in Yogyakarta reached an alarming level and potentially triggered various aggressive behaviors. This study aimed to analyze the level of online gambling addiction and aggressiveness, as well as examine the relationship between online gambling addiction and aggressiveness among early adults in Yogyakarta. The study employed a correlational quantitative approach involving 78 respondents aged 18 to 40 years. Participants were selected using a purposive sampling technique based on the criteria of being active in online gambling for at least the past three

months. Data were collected through the Online Gambling Addiction Scale, consisting of 35 valid items, and the Aggressiveness Scale, with 40 valid items. Data analysis was performed using the Spearman's rho correlation test because the data distribution was not normal. The results show that the majority of respondents fall into the high category of online gambling addiction (49%), while the majority of aggressiveness levels are in the moderate category (59%). Based on statistical analysis, there is a significant and strong positive relationship between online gambling addiction and aggressiveness ($r = 0.716$; $p < 0.05$). In conclusion, a higher level of online gambling addiction leads to a higher level of aggressiveness among early adults in Yogyakarta. These findings emphasize that digital addictive behavior serves as a serious risk factor for emotional stability and interpersonal harmony

Keywords : Aggressiveness, Early Adulthood, Online Gambling Addiction

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong munculnya judi online sebagai aktivitas perjudian yang mudah diakses melalui aplikasi maupun situs web. Kemudahan akses dan anonimitas yang ditawarkan internet meningkatkan partisipasi masyarakat dalam praktik tersebut, termasuk di kalangan pelajar dan mahasiswa (Anjelina & Nugroho, 2024). Data CNBC Indonesia mengungkapkan bahwa nilai transaksi judi online di Indonesia meningkat sekitar 8.136,77% dalam lima tahun terakhir (Aprilia, 2024), sementara Tribun Jogja (2023) melaporkan bahwa transaksi judi online di Daerah Istimewa Yogyakarta telah mencapai Rp200 triliun hingga pertengahan September 2023. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga menimbulkan berbagai persoalan sosial, hukum, dan psikologis (Bakhtiar & Adilah, 2024; Laras dkk., 2024), termasuk mendorong kelompok masyarakat berpenghasilan rendah untuk terus terlibat demi harapan keuntungan instan (Mustaqilla dkk., 2023). Kelompok dewasa awal (18-40 tahun) merupakan segmen yang paling banyak terlibat dalam aktivitas judi online karena berada pada tahap perkembangan psikososial yang penuh tekanan, seperti pencapaian kemandirian finansial, keintiman, dan pembentukan karier (Erikson, 1968). Berbagai faktor turut mendorong keterlibatan tersebut, di antaranya rendahnya literasi finansial, tekanan ekonomi, dan pengaruh lingkungan sosial (Makarim Subagyo & Astuti, 2022; Addiyansyah & Rofi'ah, 2023). Ketika individu terjerat dalam pola bermain yang kompulsif, dampaknya tidak hanya bersifat finansial, tetapi juga psikologis, termasuk memicu gangguan kontrol diri dan meningkatkan potensi perilaku agresif (Mahilda & Setiawan, 2023).

Dalam konteks penelitian ini, kecanduan judi online dipahami sebagai gangguan perilaku kompulsif dan maladaptif dalam melakukan pertaruhan melalui media internet dan perangkat elektronik, yang ditandai dengan ketidakmampuan individu mengendalikan keinginan berjudi meskipun telah menimbulkan dampak negatif pada aspek ekonomi, sosial, dan psikologis. Karakteristik tersebut tercermin dalam lima aspek utama, yaitu obsesi terhadap aktivitas berjudi, frekuensi bermain yang tinggi, toleransi terhadap besaran taruhan, reinforcement atau penguatan akibat kemenangan maupun pelarian dari stres, serta adiksi

atau ketergantungan yang ditandai kesulitan berhenti dan rasa gelisah ketika tidak bermain. Sementara itu, agresivitas dipahami sebagai kecenderungan perilaku individu yang diarahkan kepada orang lain dengan tujuan menimbulkan kerugian, penderitaan, atau bahaya, baik secara fisik, verbal, maupun psikologis, yang oleh Buss dan Perry (1992) diuraikan ke dalam empat dimensi, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan (hostility).

Dewasa awal dalam penelitian ini merujuk pada individu berusia 18 hingga 40 tahun yang tengah berada pada fase pencapaian kemandirian ekonomi dan kemampuan mengambil keputusan secara mandiri. Fase ini ditandai oleh berbagai tugas perkembangan psikososial penting, seperti membangun hubungan intim, mencapai kemandirian finansial, dan mengejar karier profesional (Erikson, 1968). Tekanan untuk meraih keberhasilan pada fase ini sering kali mendorong individu mencari jalan pintas, salah satunya melalui judi online yang menawarkan iming-iming keuntungan besar dalam waktu singkat. Paparan berulang terhadap aktivitas dengan sistem variable reward atau pemberian imbalan yang tidak menentu berpotensi menimbulkan kecanduan, terlebih pada individu dengan literasi keuangan rendah dan kontrol diri yang lemah, dua faktor yang memperbesar risiko keterjeratan pada perilaku adiktif. Fenomena agresivitas pada dewasa awal, khususnya di Yogyakarta, juga menunjukkan tren yang mengkhawatirkan, tercermin dari berbagai kasus kekerasan jalanan, pengeroyokan, dan tawuran yang melibatkan pelaku maupun korban berusia produktif. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa agresivitas erat kaitannya dengan paparan kekerasan dan aktivitas digital yang adiktif. Boxer dan Sloan-Power (2023) menemukan bahwa paparan terhadap kekerasan memprediksi munculnya sifat callous-unemotional dan agresivitas, sementara Borrego-Ruiz dan Borrego (2025) mengaitkan intensitas aktivitas digital berisiko, seperti permainan video kekerasan, dengan peningkatan agresivitas pada individu muda. Pola serupa turut ditemukan pada aktivitas digital adiktif lain; Putra dan Rusli (2021) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berhubungan dengan kecenderungan perilaku agresif pada individu.

Secara teoretis, keterkaitan antara kecanduan judi online dan agresivitas dapat dijelaskan melalui Teori Frustrasi-Agresi yang dikemukakan Dollard dkk. (1939) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Berkowitz (1989), yang menyatakan bahwa frustrasi akibat kegagalan mencapai tujuan, seperti kekalahan berulang dalam berjudi (chasing losses), dapat memicu dorongan untuk bertindak agresif. Griffiths (2005) melalui teori adiksi perilaku (behavioral addiction) menjelaskan bahwa individu yang mengalami kecanduan cenderung memiliki kontrol impuls yang rendah, sehingga lebih reaktif secara emosional ketika menghadapi tekanan atau situasi yang tidak sesuai harapan. Agresivitas sendiri dipahami sebagai kecenderungan perilaku yang ditujukan untuk menimbulkan kerugian pada pihak lain, baik secara fisik, verbal, kemarahan, maupun permusuhan (Buss & Perry, 1992), dan sering muncul sebagai respons terhadap situasi yang tidak menyenangkan (Anderson & Bushman, 2002).

Beberapa penelitian terdahulu turut memperkuat urgensi kajian ini. Karina (2025) menemukan bahwa kecerdasan emosi dan kontrol diri berperan terhadap agresivitas pada dewasa awal pengguna media sosial, sementara Sarira dkk. (2025) menunjukkan keterkaitan

antara toxic masculinity dan agresivitas pada pria dewasa awal. Kajian literatur oleh Wangsa dan Tobing (2024) menegaskan bahwa faktor psikologis dan lingkungan sosial berperan penting dalam memunculkan agresivitas, sementara Rahmat dkk. (2024) menekankan pentingnya pencegahan perilaku agresif melalui pengelolaan emosi dan dukungan lingkungan sosial, termasuk melalui penguatan kecerdasan emosi (Illahi dkk., 2018). Meskipun berbagai kajian telah membahas judi online maupun agresivitas secara terpisah, penelitian yang secara spesifik menguji hubungan antara kecanduan judi online dan agresivitas pada dewasa awal di Indonesia, khususnya di Yogyakarta, masih terbatas. Kesenjangan ini penting untuk diisi mengingat kelompok usia produktif merupakan segmen yang paling rentan terhadap kecanduan judi online sekaligus memiliki peran penting dalam pembangunan sosial-ekonomi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis tingkat kecanduan judi online pada dewasa awal di Yogyakarta; 2) menganalisis tingkat agresivitas pada dewasa awal di Yogyakarta; dan 3) mengetahui hubungan antara kecanduan judi online dengan agresivitas pada dewasa awal di Yogyakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk mengetahui hubungan antara kecanduan judi online (variabel bebas) dan agresivitas (variabel terikat) pada dewasa awal. Pengumpulan data dilaksanakan secara daring pada bulan November 2025 hingga Januari 2026 terhadap individu dewasa awal yang tersebar di Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi penelitian adalah individu dewasa awal berusia 18-40 tahun. Sampel ditentukan menggunakan teknik non-probability sampling dengan metode purposive sampling berdasarkan kriteria: 1) berusia 18-40 tahun; dan 2) telah bermain judi online sekurang-kurangnya tiga bulan berturut-turut. Berdasarkan pedoman Roscoe (1975, dalam Sekaran & Bougie, 2016) yang menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak berkisar antara 30-500 subjek, penelitian ini melibatkan 78 responden. Data dikumpulkan menggunakan dua instrumen skala Likert dengan empat alternatif jawaban (Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, Sangat Tidak Sesuai), di mana pemberian skor untuk pernyataan favorable bergerak dari 4 hingga 1, sedangkan pernyataan unfavorable diskor secara terbalik. Skala Kecanduan Judi Online mengukur lima aspek, yaitu obsesi, frekuensi tinggi, toleransi, reinforcement, dan adiksi/ketergantungan, sedangkan Skala Agresivitas disusun berdasarkan empat dimensi dari Buss dan Perry (1992), yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan melalui expert judgment dan uji validitas empiris menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS versi 27. Kelayakan setiap butir ditetapkan dengan membandingkan nilai r hitung terhadap r tabel. Dengan 78 responden, derajat kebebasan (df) yang diperoleh adalah 76 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga nilai r tabel acuan adalah 0,2387. Suatu butir dinyatakan valid apabila r hitung > 0,2387 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05. Hasil uji validitas menunjukkan 35 dari 40 item Skala Kecanduan Judi Online dinyatakan valid, sedangkan pada Skala Agresivitas terdapat 40 dari

44 item valid (Tabel 1). Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien ≥ 0,60. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai yang sangat tinggi pada kedua instrumen (Tabel 2), yaitu 0,970 untuk Skala Kecanduan Judi Online dan 0,913 untuk Skala Agresivitas, sehingga kedua instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Instrumen	Jumlah Item Awal	Item Valid	Item Tidak Valid
Skala Kecanduan Judi Online	40	35	5
Skala Agresivitas	44	40	4

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Skala	Cronbach's Alpha	Jumlah Item
Kecanduan Judi Online	0,970	35
Agresivitas	0,913	40

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 27 melalui beberapa tahap, yaitu tabulasi dan penghitungan skor total, kategorisasi tingkat variabel ke dalam lima kategori (sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah) berdasarkan nilai rata-rata (μ) dan standar deviasi (σ), uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji linearitas, serta uji hipotesis korelasional. Apabila data berdistribusi normal, digunakan uji korelasi Pearson Product Moment; apabila data tidak berdistribusi normal, digunakan uji korelasi Spearman's rho.

Kategorisasi tingkat kecanduan judi online menunjukkan bahwa dari 78 responden, sebanyak 4% berada pada kategori sangat tinggi, 49% tinggi, 23% sedang, 12% rendah, dan 13% sangat rendah (Tabel 3). Hasil ini menunjukkan bahwa hampir separuh responden telah menunjukkan keterlibatan judi online pada taraf yang tinggi.

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat Kecanduan Judi Online

Kategori	Rentang Skor	f	%
Sangat Tinggi	X > 123	3	4
Tinggi	100 < X ≤ 123	38	49
Sedang	77 < X ≤ 100	18	23
Rendah	54 < X ≤ 77	9	12
Sangat Rendah	X ≤ 54	10	13
Total	-	78	100

Tabel 4. Kategorisasi Tingkat Agresivitas

Kategori	Rentang Skor	f	%
Sangat Tinggi	X > 130	2	3
Tinggi	110 < X ≤ 130	10	13
Sedang	90 < X ≤ 110	46	59
Rendah	70 < X ≤ 90	17	22
Sangat Rendah	X ≤ 70	3	4
Total	-	78	100

Kategorisasi tingkat agresivitas menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 59%, berada pada kategori sedang, sementara 3% sangat tinggi, 13% tinggi, 22% rendah, dan 4% sangat rendah (Tabel 4).

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010 ($p < 0,05$), yang berarti data residual tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji korelasi nonparametrik Spearman's rho. Uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi Linearity sebesar < 0,001 ($p < 0,05$) dan nilai Deviation from Linearity sebesar 0,306 ($p > 0,05$), yang berarti hubungan antara kecanduan judi online dan agresivitas bersifat linear.

Hasil uji korelasi Spearman's rho menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,716 dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan positif yang signifikan dan kuat antara kecanduan judi online dengan agresivitas pada dewasa awal di Yogyakarta. Nilai koefisien determinasi ($r^2 = 0,513$) menunjukkan bahwa kecanduan judi online memberikan kontribusi sebesar 51,3% terhadap variasi agresivitas, sedangkan 48,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian tingkat kecanduan judi online pada dewasa awal di Yogyakarta tergolong tinggi, dengan 49% responden berada pada kategori tinggi. Temuan ini tidak lepas dari karakteristik DIY sebagai kota pelajar dengan populasi dewasa muda yang aktif secara digital, ditambah kemudahan akses platform judi online melalui *smartphone* dan minimnya pengawasan sosial di lingkungan kos. Tekanan ekonomi turut menjadi pendorong, baik bagi mahasiswa dengan uang kiriman terbatas maupun pekerja muda berpenghasilan rendah, sehingga judi online tampak sebagai jalan pintas memperoleh penghasilan instan (Mustaqilla dkk., 2023). Ketika individu telah terlibat, distorsi kognitif berupa keyakinan bahwa kekalahan akan segera terbayar kemenangan besar mendorong munculnya pola *chasing losses*, yang memperkuat siklus adiksi dan melemahkan regulasi diri (Mahilda & Setiawan, 2023).

Sementara itu, tingkat agresivitas responden secara umum berada pada kategori sedang (59%). Temuan ini dapat dipahami melalui konteks sosial-budaya Yogyakarta yang menjunjung kesopanan dan pengendalian diri (*unggah-ungguh*), yang diduga menahan

ekspresi agresivitas secara terbuka. Akibatnya, agresivitas lebih banyak termanifestasi dalam bentuk kemarahan dan permusuhan yang bersifat internal ketimbang agresi fisik yang terang-terangan, sejalan dengan empat dimensi agresivitas dari Buss dan Perry (1992). Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan gangguan regulasi emosi yang dimoderasi nilai budaya lokal, namun tetap berpotensi meningkat menjadi perilaku yang lebih destruktif apabila tekanan psikologis individu melampaui batas toleransinya.

Setelah tingkat kedua variabel dipaparkan, hasil uji korelasi Spearman's rho menunjukkan hubungan positif yang signifikan dan kuat antara kecanduan judi online dengan agresivitas (rho = 0,716; p < 0,001), yang berarti semakin tinggi kecanduan judi online, semakin tinggi pula agresivitas pada dewasa awal di Yogyakarta. Hubungan ini dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme yang bekerja bersamaan: (1) frustrasi kronis akibat kekalahan berulang, sesuai Teori Frustrasi-Agresi Dollard dkk. (1939) yang dikembangkan Berkowitz (1989); (2) pelemahan kontrol impuls sebagaimana dijelaskan teori adiksi perilaku Griffiths (2005); dan (3) tekanan finansial berkepanjangan yang memperburuk stabilitas emosional, sejalan dengan pandangan Anderson dan Bushman (2002) bahwa agresivitas kerap muncul sebagai respons terhadap situasi yang tidak menyenangkan. Nilai koefisien determinasi (r^2 = 0,513) menunjukkan kecanduan judi online berkontribusi sebesar 51,3% terhadap variasi agresivitas, sedangkan 48,7% sisanya dipengaruhi faktor lain seperti kepribadian, lingkungan sosial, dan tingkat stres di luar aktivitas judi. Temuan ini konsisten dengan Karina (2025) dan Sarira dkk. (2025) yang menunjukkan lemahnya kontrol diri pada dewasa awal berkontribusi terhadap perilaku agresif, serta kajian Wangsa dan Tobing (2024) yang menegaskan peran faktor psikologis dalam memunculkan agresivitas.

Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi bidang Bimbingan dan Konseling, khususnya dalam merancang layanan yang menyasar dua sisi sekaligus: penanganan perilaku adiktif melalui restrukturisasi kognitif atas distorsi berpikir seputar peluang menang, serta penguatan regulasi emosi untuk menekan potensi eskalasi agresivitas. Program psikoedukasi berbasis komunitas maupun konseling kelompok dapat menjadi pendekatan relevan mengingat dewasa awal cenderung dipengaruhi lingkungan sebaya dalam pembentukan maupun pemeliharaan perilaku berjudi. Penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah responden yang relatif terbatas (78 orang) dan metode pengambilan data secara daring yang berpotensi menimbulkan bias respons, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati dan penelitian lanjutan dengan cakupan sampel lebih luas serta variabel penyerta lain masih diperlukan.

SIMPULAN

Tingkat kecanduan judi online pada dewasa awal di Yogyakarta tergolong tinggi (49%), sedangkan tingkat agresivitas berada pada kategori sedang (59%). Ditemukan hubungan positif yang signifikan dan kuat antara kecanduan judi online dengan agresivitas (rho = 0,716; p < 0,05), dengan kontribusi sebesar 51,3%. Individu dewasa awal disarankan meningkatkan kontrol diri dan mengalihkan waktu ke aktivitas produktif, sementara keluarga perlu memberikan pengawasan dan dukungan sosial. Konselor dan lembaga kesehatan mental

disarankan menyusun program psikoedukasi yang menyasar pengelolaan emosi guna mencegah eskalasi agresivitas akibat kecanduan judi online.

DAFTAR PUSTAKA

Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya, 1(1), 13–22.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. Annual Review Of Psychology, 53(1), 27–51.

Anjelina, C. D., & Nugroho, R. S. (2024, 18 Oktober). Kemenkominfo: 1,5 Juta Pelajar Kecanduan Judi Online. Kompas.Com.

Aprilia, Z. (2024). 5 Tahun Terakhir Transaksi Judi Online Warga RI Melonjak 8.136,77%. CNBC Indonesia.

Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(3), 1016–1026.

Berkowitz, L. (1989). Frustration-Aggression Hypothesis: Examination And Reformulation. Psychological Bulletin, 106(1), 59–73.

Borrego-Ruiz, A., & Borrego, J. J. (2025). Adolescent Aggression: A Narrative Review On The Potential Impact Of Violent Video Games. Psychology International, 7(1), 12.

Boxer, P., & Sloan-Power, E. (2023). Exposure To Violence Predicts Callous-Unemotional Traits And Aggression. Aggressive Behavior.

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. Journal Of Personality And Social Psychology, 63(3), 452–459.

Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration And Aggression. Yale University Press.

Erikson, E. H. (1968). Identity: Youth And Crisis. W. W. Norton & Company.

Griffiths, M. D. (2005). A 'Components' Model Of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. Journal Of Substance Use, 10(4), 191–197.

Illahi, U., Neviyarni, S., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Remaja Dan Implikasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling. JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia, 3(2), 68–74.

Karina, L. (2025). Pengaruh Kecerdasan Emosi Dan Self Control Terhadap Agresivitas Pada Dewasa Awal Pengguna Media Sosial. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(1), 1345–1350.

Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas H, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia. CONCEPT, 3(2), 320–331.

Mahilda, F. M., & Setiawan, A. I. B. (2023). Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Sanata Dharma. Journal Innovation In Education.

Makarim Subagyo, A. A., & Astuti, L. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. Indonesian Journal Of Criminal Law And Criminology, 3(3), 180–189.

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.

Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. Jurnal Riset Psikologi, 2021(2).

Rahmat, C. P., Ilahi, F. N., Cahyo, G. N., & Sugara, H. (2024). Perilaku Agresif Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. Teraputik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 7(3), 20–26.

Sarira, E. F. T., Koanda, N., & Bintang, R. S. (2025). Pengaruh Toxic Masculinity Terhadap Agresivitas Pada Pria Dewasa Awal Di Kota Makassar. Jurnal Psikologi Karakter, 5(2), 416–422.

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). Research Methods For Business: A Skill-Building Approach (7th Ed.). Wiley.

Tribun Jogja. (2023, September). Peningkatan Transaksi Judi Online Di DIY Capai Rp200 Triliun.

Wangsa, P. R. P., & Tobing, D. H. (2024). Factors Influencing Aggression Among Adolescents In Indonesia: A Literature Review. Nusantara Journal Of Behavioral And Social Science, 3(2), 53–62.