

**KONTROL DIRI MAHASISWA  
MANTAN PECANDU JUDI ONLINE**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:  
**SRI WAHYUNINGSIH**  
**NIM.2017101179**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT  
FAKULTAS DAKWAH  
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Wahyuningsih  
Nim : 2017101179  
Jenjang : S1  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat  
Fakultas : Dakwah  
Judul Skripsi : Kontrol Diri Mahasiswa Mantan Pecandu Judi Online

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian yang saya buat sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Dan Apabila ditemukan kutipan dalam skripsi ini maka saya telah menuliskan sumber yang didapat.

Purwokerto, 28 juni 2024

Yang menyatakan,



10000  
METERAL  
TEMPEL  
7ABABALX147023627

**Sri Wahyuningsih**  
**NIM. 2017101179**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553, www.uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN**

**Skripsi Berjudul**

**KONTROL DIRI MAHASISWA MANTAN PECANDU JUDI ONLINE**

Yang disusun oleh Sri Wahyuningsih NIM. 2017101179 Program Studi **Bimbingan Konseling Islam** Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Selasa, tanggal 09 Juni 2024, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) dalam **Bimbingan dan Konseling** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

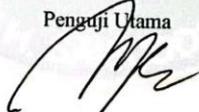
Ketua Sidang/Pembimbing

  
**Dr. Ahmad Muttaqin, M.SI**  
NIP. 197911152008011018

Sekretaris Sidang/Penguji II

  
**Muh. Hikamudin Suyuti, M.SI**  
NIP. 198031212023211010

Penguji Utama

  
**Agus Sriwanto, M.SI**  
NIP. 1975090701999031002

Mengesahkan,  
Purwokerto, 11 Juli 2024  
Dekan,

  
**Dr. Muskinul Fuad, M. Ag.**  
NIP. 197412262000031001



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah  
UIN. Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari:

Nama : Sri Wahyuningsih  
Nim : 2017101179  
Jenjang : S-1  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah  
Judul Skripsi : Kontrol Diri Mahasiswa Mantan Pecandu Judi Online.

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Purwokerto, 28 juni 2024  
Pembimbing,



**Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si.**  
**NIP. 197911152008011018**

## **MOTTO**

*“Janganlah kamu merasa lemah dan jangan pula bersedih hati, sebab kamu paling tinggi derajatnya jika kamu orang beriman.”*

*(QS. Ali Imran:139)*

## **KONTROL DIRI MAHASISWA MANTAN PECANDU JUDI ONLINE**

**SRI WAHYUNINGSIH**

**2017101179**

**ABSTRAK**

**Email : [sriwn0445@gmail.com](mailto:sriwn0445@gmail.com)**

Mahasiswa mantan pecandu judi online adalah individu yang sudah berhenti berjudi dan pernah mengalami problematika serta dampak berkepanjangan seperti : tidak dapat menyelesaikan kuliah tepat waktu, terlilit pinjol, tidak produktif serta adanya rasa penyesalan. Adanya problematika yang di alami tersebut karena mahasiswa kehilangan kontrol ketika masih berjudi. Judi memiliki efek candu karena adanya system jackpot yang menjanjikan kemenangan besar pada permainannya. Seperti pelepasan dopamine, neurotransmitter pada otak, semakin besar hadiah yang didapatkan maka semakin tinggi keinginan untuk berjudi. Namun adanya upaya kontrol diri yang dilakukan pada mahasiswa ini sangat berperan penting dalam proses pengendalian keinginan untuk terus berjudi sehingga mahasiswa dapat berhenti dari kecanduan judi dan menyadari bahwa perjudian online sangat merugikan sehingga mereka memutuskan untuk berhenti bermain judi online. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana upaya kontrol diri yang dilakukan mahasiswa mantan pecandu judi online berdasarkan teori averill yang berisi tiga aspek yaitu kontrol behavior, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menentukan tiga informan dalam penelitian ini, yaitu LPA, ZUL dan CN, mahasiswa yang ada di Purwokerto, Kabupaten Banyumas yang berhasil sembuh dari kecanduan judi online. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan melalui penelusuran, membaca dan mencatat, setelah itu data yang diperoleh dianalisis melalui reduksi data, penyajian data kemudian penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dapat pulih dari kecanduan judi online dengan melakukan kontrol diri untuk mengendalikan dorongan dan keinginannya kembali untuk berjudi berdasarkan tiga aspek kontrol diri pada teori averill yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Hal ini dibuktikan oleh mahasiswa dengan mengubah perilaku judi mereka dengan melakukan kegiatan positif, melakukan hobi, mengikuti kajian masjid, mampu menolak ajakan teman untuk berjudi, dan mampu memilih tindakan untuk membuat keputusan yang lebih rasional.

**Kata Kunci :** *Kontrol Diri, Kecanduan, Judi Online*

## **KONTROL DIRI MAHASISWA MANTAN PECANDU JUDI ONLINE**

**SRI WAHYUNINGSIH**

**2017101179**

### **ABSTRACT**

**Email : [sriwn0445@gmail.com](mailto:sriwn0445@gmail.com)**

Former online gambling addicted students are individuals who have stopped gambling and have experienced problems and long-lasting impacts such as: not being able to finish college on time, being involved in loans, being unproductive and having a sense of regret. The existence of the problems experienced is because students lose control when they are still gambling. Gambling has an opium effect because of the jackpot system that promises big wins in the game. Like the release of dopamine, a neurotransmitter in the brain, the bigger the prize you get, the higher the desire to gamble. However, the existence of self-control efforts carried out on students plays a very important role in the process of controlling the desire to continue gambling so that students can stop gambling addiction and realize that online gambling is very detrimental so they decide to stop playing online gambling. This research was conducted to find out how self-control efforts are made by former online gambling addict students based on the averill theory which contains three aspects, namely behavior control, cognitive control, and decision control.

The research method used is a descriptive qualitative research approach. The researcher determined three informants in this study, namely LPA, ZUL and CN, students in Purwokerto, Banyumas Regency who managed to recover from online gambling addiction. The data obtained in this study was collected through searching, reading and recording, after which the data obtained was analyzed through data reduction, data presentation and then conclusion drawing.

The results of this study show that students can recover from online gambling addiction by doing self-control to control their urges and desire to gamble again based on the three aspects of self-control in the averill theory, namely behavioral control, cognitive control and decision control. This is evidenced by students by changing their gambling behavior by doing positive activities, doing hobbies, participating in mosque studies, able to refuse a friend's invitation to gamble, and able to choose actions to make more rational decisions.

**Keywords:** Self Control, Addiction, Online Gambling

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, puji syukur kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-NYA sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Karya skripsi ini akan saya persembahkan kepada :

1. Diri sendiri, Sri Wahyuningsih yang tidak pernah patah semangat untuk terus berusaha menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua kebanggaan saya, bapak Susandi dan ibu Yayah yang selalu berjuang memberikan yang terbaik untuk anaknya, terimakasih atas segala support, kasih sayang dan do’a yang tidak pernah terputus sampai saya menjadi sarjana.
3. Kakak saya Uun kurniasih dan keponakan tercinta, terimakasih atas do’a, dukungan, serta motivasi yang diberikan selama ini.
4. Seluruh keluarga besar yang selalu memberi do’a dan dukungan selama kuliah di Purwokerto.
5. Seluruh teman-teman yang tiada henti mensupport dan menasehati saya.
6. Kepada bapak Dr.Ahmad Muttaqin, M.Si selaku pembimbing, terimakasih selalu bersabar membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini selesai.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah rasa syukur selalu terpanjatkan kepada Allah SWT atas beribu-ribu nikmat yang telah diberikan sehingga tugas akhir yang berjudul “Kontrol Diri Mahasiswa Mantan Pecandu Judi Online” ini dapat terselesaikan dengan mudah dan lancar.

Shalawat serta salam peneliti haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta dengan keluarganya, sahabat-sahabatnya serta tabi’in. Semoga dengan membaca shalawatnya kita semua termasuk kedalam golongan orang-orang yang diberi syafaatnya dihari akhir nanti.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar sarjana dalam Universitas Islam Negeri Prof K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Degan selesainya skripsi ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, mengarahkan, dan mensupport dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. H. Sulkhan Chakim, S.Ag., M.M., Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah.
6. Dr. Ahmad Muttaqin. M.Si, Wakil Dekan I Fakultas Dakwah sekaligus dosen pembimbing skripsi. Terimakasih telah membimbing dan mengarahkan dengan baik dan sabar.
7. Dr. Alief Budiyono, M.Pd, Wakil Dekan II Fakultas Dakwah.
8. Dr. Nawawi, M.Hum, Wakil Dekan III Fakultas Dakwah.

9. Nur Azizah, M.Si., Ketua Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat. Terima kasih ibu, telah memberikan, bimbingan serta motivasi selama peneliti menempuh pendidikan di prodi Bimbingan dan Konseling Islam.
10. Luthfi Faisol, M. Pd, sebagai koordinator program studi Bimbingan dan Konseling Islam
11. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag., Penasehat Akademik kelas BKID angkatan 2020.
12. Abu dharin M.Pd selaku pengasuh pondok darul hikmah, seluruh ustad maupun ustadzah dan seluruh santri darul hikmah. Terimakasih atas ilmu, do'a dan support yang selalu menyertai.
13. Segenap dosen dan tenaga pendidik di Fakultas Dakwah Universitas Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. Terima kasih atas segala ilmu yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis, dan terima kasih telah membantu kelancaran administrasi penulis selama di Fakultas Dakwah.
14. Orang tua tercinta, Bapak Susandi dan ibu Yayah, serta kakak kandung Uun Kurniasih yang selalu mendoakan dan memberi support serta material kepada penulis.
15. Kepada semua teman-teman seperjuangan BKID 2020 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang memberikan banyak kesan dan pesan.
16. Untuk teman PPL dan KKN terimakasih sudah selalu menemani selama perkuliahan dan pengalaman berharga selama kegiatan berlangsung.
17. Untuk teman-teman terbaik saya Nadiaturriza, Risnia Nurfadila, Siti Nurani, dan Jihan Hasna. Terimakasih telah menemani, mensupport dan memberikan kebahagiaan.
18. Terima kasih kepada para informan yang sudah meluangkan waktunya, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.
19. Kepada semua pihak yang tidak dapat peneliti tulis satu-persatu.

Saya ucapkan terima kasih kepada semua orang baik yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup ini. Tidak ada kata-kata yang dapat diucapkan oleh peneliti untuk mengungkapkan rasa terima kasih yang luar biasa. Terimakasih juga telah mendoakan, semoga amal baik dan bantuan yang telah diberikan

menjadi imbalan lebih dari Allah SWT. Kritik dan saran yang bersifat membangun memberi penulis harapan untuk hasil yang lebih baik di masa depan. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pendidikan dan kehidupan. Aamiin.

Purwokerto, 28 JUNI 2024

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sri Wahyuningsih', enclosed within a hand-drawn triangular border.

**SRI WAHYUNINGSIH**  
**NIM. 2017101179**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Penegasan Istilah.....	9
1. Kontrol Diri .....	9
2. Kecanduan .....	9
3. Perjudian .....	10
4. Perjudian Online .....	10
5. Mahasiswa.....	11
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian .....	11
E. Manfaat Penelitian .....	12
F. Kajian Pustaka .....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	19
<b>BAB II KONTROL DIRI</b>	
A. Konsep Kontrol Diri .....	21
1. Pengertian Kontrol Diri .....	21
2. Konsep Kontrol Diri .....	22
3. Jenis-jenis Kontrol Diri.....	25
4. Faktor-faktor Kontrol Diri .....	26
5. Faktor-faktor Kontrol Diri .....	26

B. Kontrol Diri Pada Individu Meyimpang .....	27
1. Definisi Individu Menyimpang .....	27
2. Kondisi Individu Menyimpang .....	27
3. Penyebab Perilaku Menyimpang .....	29
4. Bentuk Perilaku Menyimpang .....	29
5. Fungsi Kontrol Diri Bagi Indivu Menyimpang .....	30
C. Perjudian.....	30
1. Pengertian Perjudian .....	30
2. Pengertian Judi Online .....	32
3. Unsur-unsur Perjudian .....	32
4. Faktor-faktor Perjudian Online .....	33
5. Dampak Judi Online .....	34
6. Akibat Bermain Judi Online .....	36
7. Situasi Ekstrim Pemain Judi Online .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	42
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	42
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	43
D. Data Dan Sumber Data.....	44
E. Metode Pengumpulan Data .....	45
F. Metode Analisis Data .....	45
<b>BAB IV Kontrol Diri Mahasiswa Mantan Pecandu Judi Online</b>	
A. Profil Informan Penelitian.....	48
B. Dampak Judi Online .....	51
C. Respon Personal Penjudi Terhadap Dampak.....	55
D. Judi Dan Situasi Psikologis Pelaku .....	59
E. Judi Dan Efek Candu .....	61
F. Upaya Kontrol Diri Mahasiswa Mantan Pecandu Judi Online .....	64
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	75

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan. Pengaruh positif mampu memudahkan komunikasi, sedangkan pengaruh negative dapat menimbulkan permasalahan kehidupan seperti perjudian online. Perjudian adalah suatu tindakan menyimpang yang melanda semua kalangan masyarakat tak terkecuali mahasiswa. Dilansir dari Ulasan.co dalam riset yang dilakukan oleh resky supratama dkk, penelusuran yang dilakukan oleh tim ulasan, mendapatkan tanggapan beragam pemain judi online dari berbagai kalangan, di antaranya mahasiswa dan pekerja.<sup>1</sup> Dilansir dari Radarnonstop.co pada 20 Mei 2024 berdasarkan data yang ada di PPATK tahun 2023 terdapat sekitar 3,2 juta warga Indonesia bermain judi online. Dari jumlah itu, banyak mahasiswa yang kecanduan. Sebagian besar bermain judi dengan nominal di bawah Rp100 ribu. perputaran dana judi online di Indonesia mencapai Rp327 triliun. Sementara di triwulan pertama 2024, perputaran dana mencapai Rp100 triliun.<sup>2</sup>

Pada perkembangannya, saat ini permainan judi tidak hanya dimainkan dengan cara offline, tetapi bisa juga dengan cara online. Permainan judi online ini hanya membutuhkan kuota internet dalam smartphone untuk bisa mengaksesnya. Internet adalah jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Karena dengan adanya internet ini dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengakses berbagai situs, salah satunya adalah situs judi online, situs judi online ini merupakan salah satu yang dapat memberikan

---

<sup>1</sup> Supratama, Resky, Marisa Elsera, and Emmy Solina. "Fenomena judi online higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang." *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 5.3 (2022): 297-311.

<sup>2</sup> Hadi Tjahjanto "3,2 Juta Orang Main Judi Online, Banyak Mahasiswa Kecanduan Slot," *Radarnonstop.co*, 24 April, 2024, <https://www.radarnonstop.co/read/49330/32-Juta-Orang-Main-Judi-Online-Banyak-Mahasiswa-Kecanduan-Slot>

dampak negatif.<sup>3</sup> Namun perjudian secara online ini sulit dijerat sebagai pelanggaran hukum jika hanya mengacu pada hukum nasional suatu negara.

Faktanya, situasi dan kondisi saat ini, permainan judi online sudah tidak asing dan tidak aneh lagi. Adanya situs judi online seperti liga365, Dot77, Beton138, Ice3bet, Juragan99, Tuanslot88, telah mempermudah akses mahasiswa dalam memainkan judi online. Alasan bermain judi ini biasanya berawal dari penasaran, tertarik, cari hiburan lalu akhirnya coba-coba untuk memainkan judi online tersebut. Papalia dkk, menyebutkan bahwa “pengendalian diri adalah kemampuan seseorang untuk dapat menyesuaikan perilaku dengan apa yang dianggap dapat diterima oleh masyarakat dalam lingkungan sosial”.<sup>4</sup>

Setiap individu memiliki sistem yang dapat memberi arahan dan batasan perilakunya yang biasa disebut dengan kontrol diri. Kontrol diri juga dapat didefinisikan sebagai upaya mengendalikan diri dan perilaku yang melibatkan pemahaman untuk dipertimbangkan terlebih dahulu sebelum menetapkan keputusan.<sup>5</sup> Individu dengan kontrol diri dan perilaku yang lebih cerdas memiliki kontrol diri yang lebih tinggi.

Dari hasil observasi yang dilakukan, Ada beberapa implikasi mahasiswa mantan pecandu judi online ketika tidak mampu mengontrol diri secara personal dan sosialnya, antara lain :

1. Kehilangan fokus dan konsentrasi pada studi seperti kesulitan memahami materi, mengabaikan tugas, bahkan pekerjaan rumah karena terpacu pada perjudian online
2. Gangguan hubungan sosial seperti mengabaikan teman, keluarga, atau pasangan yang menimbulkan perasaan kesepian, dan konflik dalam hubungan interpersonal.

---

<sup>3</sup> Aditya, Bima, and Irhamni Rahman. "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa." *Perspektif* 2.2 (2022).

<sup>4</sup> Awaliyah, Annisa, and Ratih Arruum Listiyandini. "Pengaruh rasa kesadaran terhadap kesejahteraan psikologis pada mahasiswa." *Journal Psikogenesis* 5.2 (2017): 89-101.

<sup>5</sup> Harry Sanjaya Putra, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kesadaran Diri Dengan Kepatuhan Lalu Lintas Pada Mahasiswa Pengendara Sepeda Motor Di Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum Uin Suska Riau", (UIN Suska Riau 2022).

3. Masalah keuangan seperti kesulitan memenuhi kebutuhan karena uang habis digunakan deposit, bahkan sampai berhutang
4. Dampak emosional dan kesehatan mental seperti stress, kecemasan, depresi, overthinking, dan putus asa.

Golfried dan Merbaum menyatakan tentang “Orang yang tidak dapat mengatur, mengarahkan, atau mengendalikan diri dikatakan memiliki kontrol yang rendah”.<sup>6</sup> Seorang yang terjerumus pada judi online dapat berpengaruh pada kegiatan yang bernilai negatif jika tidak bisa mengontrol dirinya dengan baik, rendahnya kontrol diri pada pecandu judi online dapat merusak perekonomian, kesehatan, kejiwaan, dan tindakan yang melanggar norma. hasil observasi peneliti menemukan beberapa dampak negative yang di alami pada mahasiswa penjudi yaitu seperti :

1. keluar bersama teman-teman sampai larut malam
2. pencurian dan perampokan
3. penyalahgunaan uang kiriman
4. tidak mau belajar
5. meninggalkan kewajibannya
6. mengabaikan tugas-tugas kuliah
7. tidak masuk kuliah
8. berbohong kepada teman
9. berbohong kepada orang tua
10. rela menggadaikan dan menjual barang berharga yang dimiliki.

Kontrol diri juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengendalikan atau membatasi perilaku tertentu dan mengekang keinginan dalam dirinya agar tidak merugikan individu tersebut. Begitupun kaitannya dengan mahasiswa yang seharusnya dapat mengendalikan diri dari perilaku judi agar tidak terbawa pada tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri sendiri.

Sebagaimana yang diterangkan dalam Hadits Bukhari Muslim sebagai berikut.

---

<sup>6</sup> Ririn Anggreini, ‘Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul’, *Jurnal Psikologi*, 12.1 (2014), 34–42.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ : لَيْسَ الشَّدِيدُ بِالصُّرْعَةِ إِنَّمَا الشَّدِيدُ الَّذِي يَمْلِكُ نَفْسَهُ عِنْدَ الْغَضَبِ (رواه البخاري ومسلم)

Artinya :

Dari Abu Hurairah r.a. : *“Rasulullah saw. Bersabda: Orang yang kuat bukanlah orang yang (biasa menang) saat bertarung/bergulat, tetapi orang kuat itu adalah yang (mampu mengendalikan nafsunya ketika marah”.* (H.R. Bukhari dan Muslim).

Bermain judi online merupakan permainan yang mampu diakses oleh pemain siapapun ketika teknologi yang digunakan oleh para pemain terhubung melalui sebuah jaringan internet.<sup>7</sup> Sistem taruhan judi online ini membutuhkan taruhan kepada agen taruhan yang ingin di depositkan dengan mentransfer pada kartu kredit atau ATM, dan aplikasi Dana. Agen judi yang dikenal adalah (BETA, ICBET dan MABOSBET). Ketiga situs taruhan tersebut adalah agen judi online, semua perjudian olahraga dan semua perjudian yang berhubungan dengan angka (Togel dan Kim). Dari berbagai jenis perjudian yang disebutkan di atas, sebagian besar mahasiswa lebih tertarik dan lebih suka bermain game judi online slot.

Padahal sudah jelas didalam Al-Qur'an bahwa berjudi ialah perbuatan yang dilarang oleh Allah SWT. Sebagaimana yang termaktub dalam Q.S. Al-Maidah ayat 90.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ.

Artinya:

*“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”*

Berdasarkan latar belakang di atas, timbul pandangan negatif terhadap mahasiswa, karena mahasiswa adalah orang terpelajar yang nantinya

<sup>7</sup> Adli, Maulana. "Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)." *Riau Jom Fisip* 2.2 (2015): 1-15.

merupakan tombak estafet bangsa, dimana tugasnya seharusnya belajar, mencari ilmu, memberikan contoh yang positif, memiliki moral yang baik kepada masyarakat dan bukan teralihkan dengan perilaku negatif seperti bermain judi secara online dan mengundi nasib seperti yang di jelaskan pada ayat tersebut. Sudah jelas larangan perjudian online di internet juga diatur dalam Pasal 27(2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 (UU ITE), dimana seseorang dengan sengaja dan tanpa hak membaca dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian. Ancaman pidana pelanggaran Pasal 45(1) dan Pasal 27(2) UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah.<sup>8</sup>

Setelah melakukan observasi dengan mahasiswa mantan pecandu judi online, menemukan bahwa keuntungan yang didapatkan dari hasil bermain judi online ini biasanya ada yang digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, untuk bermain, untuk bersenang-senang dengan teman atau pacar dan bahkan sampai digunakan untuk modal bermain judi kembali. Hal tersebutlah yang sering kali di jadikan alasan untuk memilih memainkan judi online. Selain mencari keuntungan, judi online ini mudah untuk di mainkan, serta bisa di lakukan kapanpun dan dimanapun sehingga memberi ketertarikan mereka untuk memainkannya dan bahkan selama jam kuliah di kelas, mereka masih bisa bermain judi online, dan akhirnya mengabaikan perkuliahan. Setelah itu juga sulit menerima masukan atau nasehat baik dari teman atau orang lain. Seperti hasil riset yang dilakukan Abi Subagyo dan Laras Astuti pada 2022 yaitu, hambatan yang seringkali ditemukan dalam penanggulangan judi online seperti mahasiswa yang cenderung menutup-nutupi permasalahan judi online, mahasiswa sulit menerima nasehat, selalu merasa benar, cenderung menghindari dan menutupi kegiatan yang tidak bisa ditinggalkan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Saputra, Erwin. "Perilaku Menyimpang "Jual Buah"(Judi Slot Online) Pada Remaja Purbasari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.

<sup>9</sup> Astuti, Laras. "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3.3 (2022): 180-189.

Dari kondisi dan situasi yang disebutkan di atas, penelitian ini penting dikaji karena masalah kecanduan judi online menjadi semakin serius di kalangan mahasiswa. Dalam beberapa kasus, kecanduan judi online dapat mengganggu kehidupan akademik, sosial, dan finansial mahasiswa. Adapun objek yang akan dijadikan fokus kajian pada penelitian ini yaitu, Judi online di kalangan mahasiswa. Fokusnya adalah bagaimana kontrol diri mantan pecandu judi online dalam mengelola dorongan keinginan untuk bermain judi online. Sedangkan subjek yang dipilih yaitu tiga mahasiswa pemain judi online yang sudah sadar dan sembuh dari kecanduannya. Masalah judi online ini menarik untuk diteliti khususnya dengan subjek yang sudah sadar agar bisa menjadi contoh dan pemahaman bagi mahasiswa lain yang belum sadar untuk berhenti bermain judi online, serta untuk memberikan wawasan yang berharga dalam upaya pencegahan dan rehabilitasi sehingga penelitian ini berkontribusi penting terhadap pengembangan keilmuan akademik.

Penelitian ini menggunakan perspektif Psikologi, yaitu untuk dapat menganalisis masalah kecanduan judi online dari sudut pandang psikologi, seperti teori kontrol diri. Dengan perspektif psikologi juga dapat mengetahui situasi psikologis, efek candu yang mempengaruhi kecanduan judi online, serta upaya kontrol diri pada mahasiswa mantan pecandu judi online.

Kecanduan menurut Young adalah perilaku yang tidak dapat dikendalikan atau tidak memiliki kekuatan untuk menghentikannya.<sup>10</sup> Senada dengan pendapat Griffith pada tahun 2015 yaitu kecanduan juga dikatakan sebagai bagian dari perilaku kompulsif, ketergantungan, dan kurangnya kontrol.<sup>11</sup> Jadi dapat disimpulkan kecanduan itu merupakan ketergantungan yang sulit dihentikan. Kecanduan dari Bermain judi online ini sangat berdampak buruk pada mahasiswa itu sendiri dan dapat memunculkan dampak negative seperti tindakan menyimpang yang bisa membahayakan individu itu sendiri dengan individu yang lain.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Parengkuan, Esa Maesanta. *Self-Control pada Mahasiswa UKSW yang Kecanduan Bermain Judi Bola Online*. Diss. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW, 2017.

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> Ibid.

Observasi awal yang dilakukan terhadap informan berinisial LP, seorang mahasiswa laki-laki berusia 21 tahun, LP merupakan mahasiswa perantauan yang kuliah di purwokerto. Secara ekonomi, pekerjaan ayah LP adalah seorang buruh, sedangkan ibunya yaitu seorang ibu rumah tangga. Selama di purwokerto, LP kadang merasa kekurangan uang untuk membeli makan, sampai LP juga pernah mencoba bekerja sebagai ojek online bahkan bekerja part time di angkringan. Hal tersebut juga menjadi penyebab LP sering sekali tidak masuk kelas, LP juga sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diperintah dosen sehingga nilai akademik LP masih kurang maksimal. Dari wawancara singkat yang dilakukan dengan teman kelasnya juga didapatkan informasi bahwa ketika LP berada di dalam kelas, LP sering kali sibuk dengan ponselnya, kurangnya interaksi dengan teman-teman kelas dan acuh dengan dosen yang sedang memberi penjelasan kuliah di depan kelas. LP hanya dekat dengan satu atau dua orang saja di kelas, ketika ada tugas kelompok pun LP sangat sulit untuk bekerja sama, dan cenderung marah jika di tegur atau diingatkan mengenai tugas individu atau kelompok. Ketika berinteraksi langsung, respon dari LP sangat sedikit, LP hanya mengeluarkan beberapa kata dan menjawab pertanyaan secara singkat, sehingga teman yang ingin berdiskusi atau ngobrol dengan LP sangat kesulitan karena responnya yang sangat singkat dan cuek. LP selalu terlihat seperti orang yang tidak tenang, tergesa-gesa dan mudah marah. Dari observasi yang dilakukan terhadap LP juga di dapatkan informasi bahwa LP masih sering menunda-nunda bahkan meninggalkan kewajiban sholat 5 waktunya, ketika diminta tadarus membaca Al-Qur'an pun LP masih terbata-bata. Dari observasi awal didapatkan informasi bahwa LP sudah bermain judi online selama 1 tahun 8 bulan, ini berawal dari coba-coba setelah melihat teman yang bermain slot dan mendapatkan jackpot sampai jutaan, disitulah ia mulai mencoba deposit. Dari deposit awal yang LP lakukan ini menguntungkan sampai beberapa kali deposit sampai akhirnya LP sulit mengontrol dirinya untuk berhenti deposit, tak kenal tempat dan waktu LP bisa menghabiskan waktu 6 sampai 7 jam perhari hanya untuk bermain judi walau setelahnya selalu saja kalah. Tetapi

karena di iming-imingi keuntungan atau jackpot yang besar, sehingga membuat LP merasa ketergantungan dan terus dihantui dengan rasa ingin deposit. Sampai sering kali LP mencari cara agar dirinya bisa melakukan deposit salah satunya yaitu dengan mencari pinjaman uang termasuk pinjol. Kekalahan deposit menjadikan LP tidak tenang, overthinking, dan sulit mengendalikan emosi.

Dari informasi yang didapatkan setelah observasi, bahwa masalah yang sering terjadi pada mahasiswa mantan pecandu judi online ini ada pada respon sosialnya yang sering kali cuek, acuh dan mengabaikan orang disekitarnya, selain itu juga masalah emosional yang muncul pada diri mahasiswa mantan pecandu judi online ini yaitu tidak tenang, overthinking, dan mudah marah.

Observasi sederhana pula terhadap beberapa mahasiswa laki-laki pecandu judi online ini sebagian besar dari mereka sadar bahwa bermain judi online ini adalah perilaku menyimpang dan sangat berpengaruh buruk terhadap dirinya sebagai mahasiswa. selain membuat waktu belajarnya menjadi berkurang karena lebih banyak digunakan untuk bermain judi online, itu juga membuat mereka menjadi tidak tenang. Mahasiswa yang kecanduan judi online sering merasa kesulitan untuk berhenti deposit ini menandakan bahwa mereka masih kesulitan dalam mengendalikan keinginannya terhadap judi online. Pengendalian diri adalah hal yang sangat penting untuk bisa menghilangkan kecanduan.<sup>13</sup>

Tetapi masih adanya mahasiswa yang berhasil sadar dan berhenti bermain judi secara online ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“KONTROL DIRI MAHASISWA MANTAN PECANDU JUDI ONLINE”** Dari judul tersebut, yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana upaya kontrol diri yang dilakukan mahasiswa mantan pecandu judi online untuk berhenti berjudi.

## **B. Penegasan Istilah**

### **1. Kontrol Diri**

---

<sup>13</sup> Masyita, Alfin R. *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain Dota 2 Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.

Kontrol diri atau biasa disebut dengan pengendalian diri adalah kemampuan mengontrol emosi, pikiran, dan tindakan untuk mengendalikan dorongan internal dan eksternal agar dapat bertindak dengan benar. Definisi pengendalian diri menurut Averill pada 2002 mengemukakan bahwa “pengendalian diri adalah variabel psikologis yang mengukur kemampuan individu untuk mengubah perilaku, memproses informasi yang penting atau tidak penting”. Kemampuan individu dalam menentukan tindakan yang mereka yakini.<sup>14</sup>

Kontrol diri yang di maksud pada riset ini yaitu bagaimana mahasiswa mantan pecandu judi online mampu mengendalikan dirinya dari ketergantungan dalam bermain judi online.

## 2. Kecanduan

Menurut Young adalah perilaku yang tidak dapat dikendalikan atau tidak memiliki kekuatan untuk menghentikannya.<sup>15</sup> Senada dengan pendapat Griffith pada tahun 2015 yaitu kecanduan juga dikatakan sebagai bagian dari perilaku kompulsif, ketergantungan, dan kurangnya kontrol.<sup>16</sup> Jadi dapat disimpulkan kecanduan itu merupakan ketergantungan yang sulit dihentikan.

Kecanduan yang dimaksud pada riset ini yaitu seperti apa dampak kecanduan yang di alami dan dirasakan mahasiswa selama bermain judi online.

## 3. Perjudian

“Perjudian atau Permainan judi didefinisikan oleh KBBI sebagai permainan di mana uang dipertaruhkan untuk taruhan”. Perjudian didefinisikan sebagai tindakan perjudian yang mempertaruhkan beberapa

---

<sup>14</sup> Ririn Anggreini, ‘Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul’, *Jurnal Psikologi*, 12.1 (2014), 34–42.

<sup>15</sup> Esa Maesanta Parengkuan, ‘Self-Control Pada Mahasiswa Uksw Yang Kecanduan Bermain Judi Bola Online’, 2017.

<sup>16</sup> Ibid.

rupiah atau properti saat dilakukannya permainan dengan harapan mendapat untung dari permainan judi tersebut.<sup>17</sup>

Perjudian adalah gabungan dari beberapa kata dengan awalan per, akhiran an dan bentuk dasar judi, yang digabungkan menjadi satu bagian yang sangat koheren. Dalam buku *Abnormal Psychology and Modern Life*, Robert Carson & James Butcher menyatakan “perjudian sebagai memasang taruhan pada permainan atau acara tertentu dengan harapan mendapatkan hasil atau keuntungan yang besar.”<sup>18</sup>

Perjudian yang dimaksud dalam riset ini adalah tindakan menyimpang yang dilakukan mahasiswa dengan memasang deposit atau sesuatu yang di taruhkan.

#### 4. Perjudian online

Judi online pada dasarnya sama dengan judi lainnya yaitu ada untung ruginya dan nilai yang dipertaruhkan, namun yang membedakan judi online dengan judi lainnya adalah lokasi dan sarana yang digunakan. Judi online adalah judi melalui jaringan internet, jadi anda bisa melakukan judi online karena anda bisa memainkan permainan ini kapan saja dan dimana saja selama ada jaringan internet. Judi online tidak hanya menggunakan jaringan internet, tetapi juga situs judi dan website yang tersebar di dunia maya yang disediakan oleh penyedia jasa judi online.<sup>19</sup>

Perjudian online yang di maksud dalam riset ini adalah tindakan yang dilakukan mahasiswa dengan deposit pada bandar judi slot online di link situs judi dengan mentransfer jumlah rupiah yang akan di deposit dan memainkannya.

#### 5. Mahasiswa

Mahasiswa adalah orang-orang yang belajar di perguruan tinggi yang terdaftar di semua jenis pendidikan tinggi yang terdiri dari lembaga

---

<sup>17</sup> Adli, Maulana. "Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)." *Riau Jom Fisip* 2.2 (2015): 1-15.

<sup>18</sup> Adli, Maulana. "Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)." *Riau Jom Fisip* 2.2 (2015): 1-15.

<sup>19</sup> Fahri, M. Alifian. *Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*. Diss. IAIN Bengkulu, 2019.

akademik, perguruan tinggi, institut, dan universitas.<sup>20</sup> Karakter mahasiswa pada umumnya cenderung memiliki lebih banyak stabilitas dalam kepribadian mereka karena mereka menjadi kurang terganggu oleh emosi eksternal. Mereka berhati-hati untuk mempertimbangkan apa yang ingin mereka capai dan memastikan mahasiswa memiliki pandangan realistis tentang dirinya dan dunia di sekitar mereka. Selain itu, sebagian besar mahasiswa jauh dari orang tua dan keluarga mereka, sehingga mereka cenderung lebih dekat dengan teman sebayanya untuk berbagi ide, berbicara, dan saling mendukung.<sup>21</sup>

Mahasiswa yang dimaksud dalam riset ini adalah mahasiswa mantan pecandu judi online, dimana mereka pernah terlibat dalam permainan judi slot online tetapi akhirnya bisa berhenti.

### **C. Rumusan Masalah**

Pada umumnya individu yang mengalami kecanduan judi online kesulitan untuk berhenti dan keluar dari judi. Namun mahasiswa yang di teliti ini berhasil berhenti dari judi online. Berdasarkan latar belakang tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti dengan merumuskan permasalahannya yaitu: Bagaimana upaya Kontrol diri mahasiswa mantan pecandu judi online sehingga dapat berhenti dari judi online ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ditetapkan yaitu untuk mengetahui upaya-upaya kontrol diri yang dilakukan oleh mantan pecandu judi online keluar dari dampak berkepanjangan.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini berkontribusi melengkapi konsep konsep kontrol diri yang selama ini di dominasi oleh teori-teori psikologi klasik. Melalui

---

<sup>20</sup> Arif Wicaksana, *‘Tingkat Kontrol Diridalam Belajar Mahasiswa(Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta2019/2020) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2020.*

<sup>21</sup> Adli, Maulana. "Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)." *Riau Jom Fisip* 2.2 (2015): 1-15.

pendekatan psikologi modern kajian tentang kontrol diri memberi penjelasan terkait dengan respons personal dan respons sosial.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, Penelitian ini dapat membantu mahasiswa mantan pecandu judi online untuk mengendalikan keinginan mereka untuk berjudi secara online dan bagaimana hal ini dapat membantu dalam pemulihan dari kecanduan judi online.
- b. Bagi perguruan tinggi, bisa memberikan panduan praktis bagi institusi pendidikan atau lembaga yang ingin membantu mahasiswa mantan pecandu judi online.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat, orang tua maupun pembaca mengenai dampak judi online terhadap kehidupan.

## F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan landasan untuk membahas teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengumpulkan beberapa kajian pustaka dari berbagai sumber yang membahas tentang Kontrol diri untuk mencegah kesamaan dengan penelitian lain yang sejenis. Adapun di dalam kajian pustaka yang peneliti temukan di antaranya :

### 1. Kontrol diri

*Pertama* Dalam skripsi yang diangkat oleh Anjas Mathorri mahasiswa UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu (2022) dengan judul **"Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota Bengkulu"** latar belakang yang dipaparkan adalah Banyak kejahatan yang dilakukan oleh anak muda, terutama mereka yang terlibat dalam perjudian. Menurut survei awal yang dilakukan oleh penulis, anak muda yang diyakini memiliki kecanduan judi online rela melakukan apa saja untuk mendapatkan uang, termasuk mencuri, menipu orang tua mereka, dan menjual ponsel mereka sendiri dalam upaya menghasilkan

uang dengan harapan memenangkan permainan dan menghasilkan keuntungan dua kali atau bahkan lebih dari apa yang mereka investasikan. Bagi mereka yang sulit untuk mengendalikan diri, berjudi sudah menjadi hal yang biasa, terutama untuk berhenti bermain judi online lagi. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana remaja menggunakan kontrol diri mereka untuk mengurangi permainan judi online di daerah padat karya Bengkulu. Penelitian yang dilakukan di sini bersifat kualitatif deskriptif. Sembilan informan dipilih melalui metode sampling purposive.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak muda dari wilayah Padat Karya dapat terhindar dari judi online karena mereka selalu terlibat dalam tindakan atau kegiatan positif, seperti keengganan mereka menerima ajakan teman untuk berjudi online dan keengganan terhadap kegiatan negatif dari lingkungan. Para remaja di daerah Padat Karya juga memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri dengan melakukan kegiatan yang mereka pilih.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu objek yang diteliti adalah kontrol diri penjudi online, perbedaannya yaitu subyek tersebut adalah remaja di Bengkulu sedangkan subyek penelitian ini yaitu mahasiswa di Purwokerto.

*Kedua* dalam jurnal yang diangkat oleh Nita Aprilia, Herlan Pratikto, Akta Ririn Aristawati mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (2023) yang berjudul "**Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Penjudi Online: Bagaimana Peran Self-Control?**" latar belakang yang dipaparkan adalah Ada kecenderungan bahwa masalah adiksi judi online menghasilkan konsekuensi negatif, seperti konflik dengan teman dan keluarga. Namun, jika dilihat dari perspektif positif, judi online menawarkan keuntungan, sedangkan konsekuensi negatifnya termasuk masalah sosial, kesulitan membagi waktu bersama keluarga, dan kecenderungan terhadap adiksi judi online dan ketidakmampuan untuk mengontrol pengeluaran untuk bermain judi. Namun, kontrol diri akan

membantu mereka menjadi lebih tahan lama, yang berarti mereka dapat mengendalikan emosi mereka dan berperilaku sesuai dengan keadaan untuk bersosialisasi. Orang yang memiliki kontrol diri mampu membuat keputusan yang tepat dan mempertimbangkan resiko dari tindakannya.

Jenis Penelitian ini yaitu kuantitatif dengan subyek penjudi online yang memiliki konsekuensi sosial. Penelitian ini menggunakan teknik snowball sampling, Penelitian ini melibatkan 157 subjek, dengan 131 subjek laki-laki atau 83,5% dan 26 subjek perempuan atau 16,5%. Alat pengukuran self control terdiri dari 41 item yang dibuat oleh Averill (1973) dan 40 item yang dibuat oleh Griffiths (2005) untuk mengukur skala. Hasil uji product moment, dengan  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ), menunjukkan bahwa ada hubungan antara variable self control dan kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online di Kota Surabaya. Artinya, semakin tinggi self control seseorang, semakin rendah kecenderungan mereka untuk bermain judi online. Sebaliknya, semakin rendah self control seseorang, semakin tinggi kecenderungan mereka untuk bermain judi online.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu objek yang diteliti adalah kontrol diri penjudi online, perbedaannya yaitu metode penelitian yang digunakan oleh peneliti tersebut ialah kuantitatif dengan teknik snowball terhadap 157 subyek, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengambilan subyek sesuai kriteria yang sudah ditentukan yaitu mahasiswa yang telah sadar dan berhenti dari judi online.

*Ketiga* Kontrol diri sebagai pembentukan karakter yang baik. Dalam penelitian yang dilakukan Zulfah pada 2021 dengan judul **“Karakter : Pengendalian Diri”** menghasilkan bahwa Pengendalian diri adalah karakter yang baik dan sangat penting dimiliki oleh setiap orang. Ia merupakan seperangkat kemampuan mendasar dan atribut personal yang melekat pada diri individu untuk mengatur tindakan yang akan membentuk pola perilaku dilingkungannya, yang meliputi aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik.<sup>22</sup> Penjelasan para ahli juga dapat mengandung makna bahwa pengendalian diri merupakan kemampuan untuk menahan atau mengendalikan diri perilaku seseorang dengan mempertimbangkan berbagai kosekuensi dalam situasi tertentu agar mampu diterima dalam lingkungannya. Mahasiswa juga dapat melakukan kontrol diri. Contoh perilaku dalam kontrol diri dilingkungan kampus bisa seperti patuh dan taat dengan peraturan kampus, menghormati teman, dosen, atau yang lebih tua. Contoh kontrol diri dilingkungan keluarga seperti menyayangi sesama anggota keluarga dan tidak mengganggu ketentraman anggota keluarga lain. Contoh kontrol diri dilingkungan masyarakat seperti tidak bermusuhan dan mengikuti aturan yang berlaku di masyarakat.

*Keempat* Pembentukan kontrol diri dengan meningkatkan spiritualitas. Salah satu cara lain untuk meningkatkan kontrol diri adalah dengan melakukan meningkatkan spiritualitas dalam diri seperti berdzikir, bersholawat, berdo'a, dan sholat berjama'ah. Kegiatan tersebut merupakan aktifitas yang menjadikan kondisi rileks yang berefek pada ketenangan pikiran, hati dan jiwa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Machfud Syaefudin dan Wirayudha Pramana Bhakti dengan judul **“Pembentukan Kontrol Diri Siswa Dengan Pembiasaan Zikir Asmaul Husna Dan Shalat Berjamaah”** Menurut hasil uji regresi linear berganda secara parsial, peneliti menemukan bahwa intensitas membaca asmaul husna dan sholat dhuhur berjamaah memiliki efek positif dan signifikan terhadap kontrol diri siswa<sup>23</sup> Meditasi dianggap oleh Hanley dan Spatis sebagai cara untuk memperoleh kontrol positif atas kehidupan mereka.<sup>24</sup> Walsh menggambarkan meditasi sebagai bentuk latihan atau teknik, yang digunakan untuk melatih perhatian agar

---

<sup>22</sup> Zulfah, Z. "Karakter: Pengendalian Diri. Iqra: *Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 1 (1), 28–33." (2021).

<sup>23</sup> Syaefudin, Machfud. "Pembentukan Kontrol Diri Siswa dengan Pembiasaan Dzikir Asmaul Husna dan Sholat Berjamaah." *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam* 3.1 (2020): 79-102.

<sup>24</sup> Syaefudin, Machfud. "Pembentukan Kontrol Diri Siswa dengan Pembiasaan Dzikir Asmaul Husna dan Sholat Berjamaah." *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam* 3.1 (2020): 79-102.

dapat meningkatkan taraf kesadaran, yang selanjutnya dapat membawa proses-proses mental dapat lebih terkontrol.<sup>25</sup> Meditasi dan dzikir sama-sama memfokuskan pikiran pada sesuatu untuk melepaskan atau menjauhkan diri dari gangguan dan kesulitan lahir-batin. Subjeknya dan keuntungan yang diperoleh dari melakukannya membedakannya. Dizikir hanya dilakukan oleh orang Islam dengan tujuan untuk terus mengingat Allah dan merenungkan segala sesuatu yang Dia ciptakan. Ini memberikan manfaat kesehatan fisik dan mental yang tidak dimiliki oleh orang yang meditasi. Meditasi, yang dilakukan oleh orang Hindu dan Budha, sebenarnya merupakan latihan spiritual dalam agama mereka. Selain itu, manfaatnya hanya terbatas pada kesehatan jasmaniah karena seiring perkembangan meditasi digunakan untuk penyembuhan psikologis..<sup>26</sup>

*Kelima*, Kontrol diri sebagai bentuk integrasi masyarakat dalam komunitas. Sebagaimana yang dinyatakan Imam Riyadi dkk, pada penelitiannya yang berjudul **“Dampak Buruk Dari Judi Online Terhadap Masyarakat Di Desa Rulung Sari Kabupaten Lampung Selatan”** Penelitian menunjukkan bahwa judi online telah memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap struktur sosial masyarakat, merugikan sektor ekonomi lokal, serta menimbulkan masalah psikologis di kalangan individu dan keluarga.<sup>27</sup> Dari pernyataan tersebut, pentingnya kontrol diri sebagai bentuk integrasi masyarakat, yaitu sebagai kemampuan individu untuk mengatur perilaku, emosi, dan tindakan mereka sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat khususnya dalam komunitas. Individu yang memiliki kontrol diri yang baik dapat berinteraksi dengan anggota komunitas secara harmonis, Menghormati nilai-nilai bersama, dan memperkuat hubungan antar

---

<sup>25</sup> Bukhori, Baidi. *Pengaruh zikir beberapa Al-Asma'Alhusna terhadap penurunan agresivitas siswa Madrasah Aliyah*. Diss. Universitas Gadjah Mada, 2003.

<sup>26</sup> Badri, Malik. *Tafakur: perspektif psikologi Islam*. PT Remaja Rosdakarya, 1996.

<sup>27</sup> Riyadi, Imam, Dzokril Hakim, and Angga Alfiya. "Dampak Buruk Dari Judi Online Terhadap Masyarakat Di Desa Rulung Sari Kabupaten Lampung Selatan." *Deposisi: Jurnal Publikasi Ilmu Hukum* 2.1 (2024): 153-169.

individu. Dalam konteks ini, kontrol diri menjadi kunci untuk membangun hubungan yang sehat dan saling mendukung dalam komunitas, serta memfasilitasi integrasi sosial yang positif. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Fathul Jannah dkk, pada penelitiannya dengan judul **“Hubungan Keterampilan Sosial dan Kontrol Diri dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa SMP Negeri 33 Banjarmasin”**.<sup>28</sup> Bahwasannya individu yang diterima oleh teman sebaya tergantung pada keterampilan dan kontrol dirinya. Hal ini juga dikatakan bahwa penerimaan teman sebaya dapat ditentukan oleh keterampilan sosial dan kontrol diri meskipun kontrol diri lebih dominan daripada keterampilan sosial dalam mendapatkan penerimaan teman sebaya.<sup>29</sup>

*Keenam* Kontrol diri sebagai bagian dari supremasi hukum. Supremasi hukum mengacu pada pentingnya setiap individu untuk mematuhi hukum dan aturan yang berlaku dalam suatu negara. Ini mencerminkan prinsip bahwa hukum harus menjadi otoritas tertinggi yang mengatur perilaku masyarakat dan pemerintah, serta menegaskan bahwa tidak ada yang di atas hukum. Dengan kata lain, supremasi hukum menuntut bahwa semua pihak, termasuk pemerintah dan warga negara, tunduk pada hukum yang sama dan tidak berada di luar kendali hukum.<sup>30</sup> Kontrol diri dan hukuman judi online dapat dilihat dari perspektif pencegahan dan perlindungan. Kontrol diri yang kuat dapat membantu seseorang menghindari terlibat dalam aktivitas perjudian online ilegal yang dapat berakibat pada hukuman. Dalam konteks hukum, hukuman judi online diberlakukan sebagai upaya untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian, seperti keuangan yang buruk, masalah kecanduan, dan kerugian lainnya. Hukuman tersebut bertujuan untuk

---

<sup>28</sup> Jannah, Fathul, Sulistiyana Sulistiyana, and Akhmad Sugianto. "Hubungan Keterampilan Sosial dan Kontrol Diri dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa SMP Negeri 33 Banjarmasin." *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 12.1 (2022): 75-84.

<sup>29</sup> Ibid.

<sup>30</sup> Bunga, Marten. "Modernisasi Negara Dalam Konteks Supremasi Hukum." *Jurnal Al Himayah* 5.2 (2021): 98-108.

memberikan efek jera kepada para pelaku judi online dan sebagai langkah pencegahan agar masyarakat tidak terjerumus dalam praktik perjudian ilegal. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hafida Aristya dalam penelitiannya yang berjudul **“Affiliator Judi Online Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia”** Bahwasannya, peraturan mengenai pembuatan situs-situs judi dan orang yang mempromosikan situs judi di media sudah diatur dalam perundang-undangnya, yakni Undang-undang ITE.<sup>31</sup> dari penjelasan tersebut berarti judi online membawa efek yang negatif dalam berbagai macam nilai sosial, dan pelaku yang melakukan promosi judi online dapat dikenakan pidana. Dalam pandangan hukum, perjudian yaitu salah satu perbuatan kejahatan(delict) yang mengkhawatirkan bagi masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam “pasal 1 UU No.7 tahun 1974 perihal penertiban perjudian dikatakan kalau seluruh tindak pidana perjudian sebagai tindak kejahatan”.<sup>32</sup> Hukum di Indonesia tidak mengizinkan serta melarang perjudian online atau dianggap illegal. Hal ini juga diatur dalam Pasal 27(2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 (UU ITE), dimana seseorang dengan sengaja dan tanpa hak membaca dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian. Ancaman pidana pelanggaran Pasal 45(1) dan Pasal 27(2) UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah.<sup>33</sup> Namun, hukuman saja tidak cukup untuk mengatasi masalah perjudian online. Kontrol diri yang kuat dan kesadaran akan konsekuensi negatif dapat membantu seseorang menghindari terlibat dalam judi online ilegal dan hukumannya. Dengan memiliki kontrol diri

---

<sup>31</sup> Arditha, Hafida Aristya. "Affiliator Judi Online dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia." *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora* 4.1 (2023): 01-08.

<sup>32</sup> Shabur, Mhd Ishaq Abdush, and Romi Marnelly. "Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau." *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 1.7 (2022): 1625-1632..

<sup>33</sup> Kurniawan, Yundha, Taufik Siregar, and Sri Hidayani. "Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)." *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum* 4.1 (2022): 28-44.

yang baik, seseorang dapat mengambil keputusan yang bijak dan bertanggung jawab terkait dengan aktivitas perjudian.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima BAB, yaitu sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari : latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II KONTROL DIRI**

Bab ini mencakup kajian teoritis yang membahas tentang konsep kontrol diri dan perjudian.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

##### **BAB IV KONTROL DIRI MAHASISWA MANTAN PECANDU JUDI ONLINE**

Bab ini berisi sajian mengenai profil informan dampak Judi online, respon personal penjudi terhadap dampak, judi dan situasi psikologis pelaku, judi dan efek candu, serta upaya kontrol diri mahasiswa mantan pecandu judi online.

##### **BAB V PENUTUP**

Pada bagian ini berisi mengenai kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **KONTROL DIRI**

#### **A. Konsep Kontrol Diri**

##### **1. Pengertian Kontrol Diri**

Menurut Baumeister, pengendalian diri adalah proses yang berkembang dalam diri individu melalui intervensi psikologis dan umum terjadi saat kita memasuki masa dewasa, memungkinkan individu untuk membuang atau menghilangkan tanggapan negatif dan mengganti tanggapan tersebut dengan tanggapan lain yang lebih tepat atau positif. dengan skor tinggi dapat dengan mudah mengubah reaksi negatif menjadi positif untuk menghindari perilaku kriminal.<sup>34</sup>

Menurut Averill, kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengatasi keluhannya dan memperbaiki keadaan.<sup>35</sup> Menurut Goldfried dan Merbaum, kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk merencanakan, mengatur, dan mengarahkan perilaku yang menghasilkan hasil yang positif..<sup>36</sup> Kontrol diri didefinisikan oleh Denson, DeWall, dan Finkel sebagai kemampuan seseorang untuk mengubah cara mereka berperilaku sehingga mereka dapat diterima oleh masyarakat.<sup>37</sup>

Menurut perspektif QS. Al-Hujurat ayat 12, ayat ini menawarkan instruksi tentang cara mengendalikan diri untuk menghadapi prasangka buruk dan perilaku menggunjing yang muncul dalam interaksi sosial. Ayat ini menekankan pentingnya menghindari prasangka buruk dan menghindari mencari keburukan sesama. Kontrol diri ini mencakup pengendalian sikap dan perkataan serta kesadaran akan keberadaan Allah.

---

<sup>34</sup> Sentana, Mohammad Arif, and Intan Dewi Kumala. "Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh." *Jurnal Sains Psikologi* 6.2 (2017): 51-55.

<sup>35</sup> Darminto, E. "Perilaku Agresif Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Sosial dan Kontrol Diri." *Jurnal BK UNESA* 11.4 (2020).

<sup>36</sup> Ibid.

<sup>37</sup> Ibid.

Sikap saling menghormati dan kenyataan bahwa manusia tidak sempurna adalah dasar dari kontrol diri ini..<sup>38</sup>

Menurut Hurlock pada 1999, Kemampuan untuk mengontrol perasaan dan kecenderungan diri sendiri dikenal sebagai pengendalian diri..<sup>39</sup>

Mesina & Messina menjelaskan beberapa fungsi dari kontrol diri yaitu<sup>40</sup>:

- a. Membataskan rasa perhatian seseorang terhadap orang lain
- b. Membataskan rasa keinginan seseorang dalam mengendalikan orang lain di sekelilingnya
- c. Membatasi seseorang untuk bertingkah laku negative
- d. Menolong seseorang agar kebutuhan terpenuhi dengan seimbang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kesimpulannya yaitu bahwa pengendalian diri merupakan pengendalian perilaku diri yang mengarah ke hal-hal positif dalam berpikir. Kontrol perilaku yang dimaksud adalah bahwa harus ada pertimbangan sebelum individu membuat keputusan. supaya tidak membahayakan diri sendiri ataupun orang lain.

Dari definisi diatas, kontrol diri dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengontrol dan mengendalikan keinginan mereka untuk mengikuti norma sosial yang ada.

## 2. Konsep Kontrol Diri

Pada tahun 1977, Bandura menciptakan istilah "efikasi diri", yang mendefinisikan kontrol diri sebagai keyakinan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.<sup>41</sup> Selanjutnya, Rosenbaum membuat istilah "kontrol diri" dan menggunakan skala Self-Control Schedule untuk

---

<sup>38</sup> Rohman, Ujang, Shalahudin Ismail, and Reva Savela. "Strategi pengendalian diri dalam perspektif Al-Qur'an Surat Al-Hujurat ayat 12." *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi* 3.1 (2023): 35-40.

<sup>39</sup> Ibid.

<sup>40</sup> Arif Wicaksana, 'Tingkat Kontrol Diridalam Belajar Mahasiswa(Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta2019/2020) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2020.

<sup>41</sup> Rosenbaum, Michael. "A schedule for assessing self-control behaviors: Preliminary findings." *Behavior therapy* 11.1 (1980): 109-121.

mengoperasionalkan gagasan awal tentang kontrol diri. Dia juga percaya bahwa seseorang harus memiliki keyakinan bahwa mereka dapat mengontrol perilaku mereka sendiri tanpa bantuan dari luar.<sup>42</sup>

Menurut teori Averill, ada tiga indikator kontrol diri meliputi kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan.<sup>43</sup>

- a. Behavioral control atau kontrol perilaku merupakan kemampuan untuk mengatasi kondisi yang kurang menyenangkan menjadi menyenangkan. Mampu mengontrol perilaku ini berarti:
  - 1) Kemampuan untuk Mengarahkan Kinerja
  - 2) mampu dalam mengatur kinerja adalah seseorang mampu untuk menentukan bagaimana mengendalikan situasi, kondisi lingkungan, atau apa yang berada di luar kendali mereka
  - 3) kemampuan untuk memodifikasi stimulus(rangsangan)
  - 4) Kemampuan untuk mengatur stimulus adalah kemampuan untuk dapat mengetahui bagaimana dan kapan stimulus yang tidak diinginkan terjadi. Ada beberapa metode yang tersedia, yaitu mencegah atau menghindari stimulus, memberikan masa tenggang antara urutan stimulus berkelanjutan, menghentikan stimulasi sebelum waktu berlalu, dan kekuatannya terbatas.
- b. Kognitif Control yaitu “kemampuan individu untuk mengelola informasi dengan beberapa cara menafsirkan, mengevaluasi, atau menggabungkan suatu kejadian dalam kerangka kognitif sebagai penngkondisian psikologis dan untuk mengurangi stress”. Hal ini terdapat beberapa aspek yaitu:
  - 1) Memperoleh informasi
 

Dengan adanya informasi yang diperoleh dari seseorang dapat mencegah situasi kondisi yang tidak nyaman, orang tersebut

---

<sup>42</sup> Rosenbaum, Michael. "A schedule for assessing self-control behaviors: Preliminary findings." *Behavior therapy* 11.1 (1980): 109-121.

<sup>43</sup> Dinie Thara Azhari, 'Kontrol Diri Mahasiswa Yang Memiliki Kecenderungan Prokrastinasi Akademik Skripsi', 2019, 1-159.

dapat mengambil berbagai tindakan untuk mencegah kondisi tersebut.

2) Melakukan evaluasi

Evaluasi ini adalah penilaian, yaitu dengan individu berusaha untuk mengevaluasi dan menafsirkan situasi dan peristiwa dengan melihat hal-hal yang positif dan subjektif.

- c. Kontrol keputusan adalah individu mampu untuk memilih hasil dan tindakan berdasarkan apa yang diyakini dan setuju. Pengendalian diri dalam mengambil keputusan berjalan dengan baik ketika ada kesempatan dan kebebasan. Pilih kemungkinan tindakan yang berbeda untuk setiap individu.

Robert dan Manolis menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang menyebabkan kemampuan seseorang untuk mengontrol tindakan mereka dengan lebih efektif. contohnya, dengan menekankan goal conflict, ego depletion, dan self-monitoring. Ego depletion adalah keadaan di mana seseorang tidak memiliki kemampuan untuk mengendalikan dirinya sendiri sehingga mereka kesulitan untuk mengkomunikasikan apa yang mereka inginkan karena banyaknya stimuli yang harus dikontrol.<sup>44</sup>

Kontrol diri terdiri dari lima aspek menurut Menurut Tangney, Baumeister, dan Boone, di antaranya<sup>45</sup>:

1) Kedisiplinan Diri

Ini mengarah pada kemampuan individu untuk melatih disiplin diri. Ini berarti bahwa individu dapat fokus pada saat melakukan tugas. Individu dengan disiplin diri yang tinggi dapat menahan diri dari hal-hal negatif yang dapat mengganggu konsentrasi mereka.

---

<sup>44</sup> Thalib, Syamsul Bachri, Tarmizi Thalib, and Nurul Habiba Makkatenni. "Perundungan pada Siswa SMP, Dinamika Kontrol Diri dan Konsep Diri: Faktor, Dampak dan Usaha Penanggulangan." *Jurnal Psikologi Karakter* 1.2 (2021): 83-93..

<sup>45</sup> Masyita, Alfin R. *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain Dota 2 Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.

## 2) Tindakan Non-Impulsif

Kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan, kehati-hatian, dan urgensi tertentu. Ketika seseorang sedang mengerjakan sesuatu, mereka biasanya tidak mudah terganggu. Orang yang tergolong non-impulsif biasanya bertindak dan mengambil keputusan dengan tenang.

## 3) Pola hidup sehat

Kemampuan mengelola pola perilaku menjadi kebiasaan sehat bagi individu. Oleh karena itu, individu dengan kebiasaan sehat akan menolak sesuatu yang dapat berdampak buruk pada diri mereka sendiri, bahkan jika itu menyenangkan sekalipun.

## 4) Etika kerja

Berkaitan dengan penilaian individu terhadap pengaturan diri mereka terhadap layanan etos kerja. Individu dapat menyelesaikan pekerjaan mereka dengan baik tanpa pengaruh hal-hal di luar tugas mereka, bahkan jika itu menyenangkan. Individu yang memiliki etos kerja dapat memusatkan konsentrasi pada tugas yang ada

## 5) Reliability atau kehandalan

Dimensi yang terkait dengan penilaian individu atas kemampuan mereka untuk menerjemahkan rencana jangka panjang ke dalam hasil yang spesifik. Individu ini mampu mengoordinasikan tindakan mereka secara konsisten untuk mencapai semua rencana.

## 3. Jenis - Jenis Kontrol Diri

ada tiga jenis kontrol diri menurut Block & Block yaitu<sup>46</sup>:

- a. Kontrol berlebih adalah ketika seseorang melakukan kontrol diri yang melebihi kendali, mengakibatkan seseorang mengambil tindakan yang sangat berhati-hati untuk menanggapi rangsangan

---

<sup>46</sup> Fuadi, Ali Imron. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa/i Psikologi di Universitas Medan Area." (2018).1-69

- b. Dibawah kendali yaitu kecenderungan individu untuk secara sukarela melepaskan keinginan tanpa mempertimbangkan dan mengontrolnya.
- c. Kontrol yang memadai adalah kontrol individu yang mengontrol rangsangan mereka dengan cepat dan tepat.

#### 4. Faktor-Faktor Kontrol Diri

Menurut Ghufron dan Rini berpendapat bahwa ada beberapa factor yang dapat berpengaruh terhadap kontrol diri, yaitu<sup>47</sup>:

##### a. Faktor internal

Yakni, faktor-faktor yang berperan dalam pengendalian diri seseorang, misalnya usia. Semakin tua seseorang, semakin baik kemampuan mereka untuk mengendalikan diri.

##### b. Faktor eksternal

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi pengendalian diri adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga yang terutama mempengaruhi tingkat pengendalian diri adalah orang tua. Ketika orang tua belajar bagaimana mendisiplinkan anaknya sejak dini dan orang tua menyikapi anak dengan konsisten atas semua risiko ketika anak menyimpang dari apa yang telah ditentukan, sikap konsisten ini tertanam dalam diri anak dan tercontoj dalam pengendalian diri bagi anak.

#### 5. Teknik Kontrol Diri

Menurut Sukajdi, ada tiga langkah yang di perlukan untuk menerapkan teknik pengendalian diri ini. Di antaranya<sup>48</sup>:

##### a. Pengamatan Diri

Individu diminta untuk menyadari perilaku mereka. Misalnya, seseorang diminta untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukannya sepanjang hari.

---

<sup>47</sup> Dinie Thara Azhari, 'Kontrol Diri Mahasiswa Yang Memiliki Kecenderungan Prokrastinasi Akademik Skripsi', 2019, 1–159

<sup>48</sup> Arif Wicaksana, 'Tingkat Kontrol Diridalam Belajar Mahasiswa(Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta2019/2020) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2020.

b. Evaluasi Diri

Individu diminta memastikan aktivitas yang dilakukannya sesuai dengan di sukai atau tidak.

c. Penguatan Diri

Individu diminta memberi penguatan jika dia mampu meraih perilaku yang di harapkan.

## **B. Kontrol Diri Pada Individu Menyimpang (Deviatif)**

### **1. Definisi Perilaku Menyimpang**

Perilaku menyimpang (deviant behavior) yaitu suatu tindakan yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dalam suatu system tata sosial masyarakat. Menurut Hisyam pada 2018, Perilaku menyimpang didefinisikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang anggota masyarakat, secara sadar atau tidak sadar yang bertentangan dengan norma dan aturan yang telah disepakati bersama, yang menimbulkan korban (victims) maupun tidak ada korban. Perilaku menyimpang (deviant behaviour) yang menimbulkan korban dapat dikategorikan sebagai kejahatan, pelanggaran, dan kenakalan. Sedangkan perilaku menyimpang yang tidak menimbulkan korban disebut penyimpangan, dan korbannya adalah diri sendiri.<sup>49</sup>

Kontrol diri pada individu yang menyimpang atau deviatif melibatkan kemampuan seseorang untuk mengendalikan perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial atau aturan yang berlaku. Individu yang deviatif cenderung melakukan tindakan yang dianggap tidak biasa atau melanggar norma-norma yang telah ditetapkan oleh masyarakat.

### **2. Kondisi Individu Menyimpang**

Dalam bermasyarakat kita sering menemukan suatu keadaan atau kondisi dimana seseorang atau sekelompok orang mulai tidak patuh pada

---

<sup>49</sup> Hisyam, C. J., & MM, M. S., *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) 2

aturan, tata tertib dan mengabaikan nilai dan norma. Itulah suatu keadaan atau kondisi yang disebut dengan istilah Penyimpangan Sosial.<sup>50</sup>

Orang-orang yang tidak sesuai dengan norma masyarakat akan disebut sebagai penyimpang atau devian. Ini disebabkan fakta bahwa setiap tindakan yang bertentangan dengan norma masyarakat dianggap sebagai penyimpangan dan harus ditolak. Individu yang melakukan pelanggaran ini akan dibuang dari masyarakat. Untuk memberi tahu pelaku penyimpangan bahwa mereka salah, masyarakat mengucilkan mereka. Pengucilan ini dapat terjadi di segala bidang, baik hukum, adat atau budaya. Pengucilan secara hukum dapat terjadi melalui penjara, kurungan, dan sebagainya. Kondisi ini mengganggu perkembangan jiwa si pelaku. Seseorang yang merasa tidak diterima dalam komunitas jiwanya mengalami tekanan psikologis. Individu tersebut merasa malu, bersalah, dan bahkan menyesal. Ini adalah kondisi yang dialami seseorang sebagai akibat dari perilaku menyimpang yang dilakukan oleh pelaku.<sup>51</sup>

Kondisi mahasiswa yang masih terlibat judi online cenderung memiliki kepribadian yang sulit diberi nasehat, mudah marah, selalu merasa benar, dan sulit berinteraksi sosial dengan banyak orang.

Dari kondisi individu menyimpang yang sudah dijelaskan di atas, individu yang mengalami perilaku menyimpang sering menghadapi berbagai masalah yang kompleks, diantaranya<sup>52</sup> :

- a. Stigma dan diskriminasi dari masyarakat.
- b. Isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat.
- c. Masalah hukum dan konsekuensi negatif dari perilaku menyimpang.
- d. Gangguan kejiwaan atau masalah psikologis lainnya.

---

<sup>50</sup> Sulaiman, Umar. "*Perilaku menyimpang remaja dalam perspektif sosiologi*". In Analisis pendapatan dan tingkat kesejahteraan rumah tangga petani. Alauddin University Press, 2020.

<sup>51</sup> Ibid.,

<sup>52</sup> Ibid.

- e. Ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan norma-norma sosial yang berlaku.

Masalah yang terjadi kepada mahasiswa mantan pecandu judi online juga sering mendapat stigma negative dari masyarakat sekitarnya akibat perilaku menyimpangnya. Mereka harus isolasi sosial untuk beradaptasi kembali dengan lingkungan dan norma sosial yang berlaku.

### 3. Penyebab Perilaku Menyimpang

Menurut Wilnes dalam bukunya yang berjudul "*Punishment and Reformation*" menyatakan bahwa sebab-sebab penyimpangan/kejahatan dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut<sup>53</sup> :

- a. Faktor subjektif adalah faktor yang berasal dari seseorang itu sendiri (sifat pembawaan yang dibawa sejak lahir).
- b. Faktor objektif adalah faktor yang berasal dari luar (lingkungan). Misalnya, proses belajar yang menyimpang, ketidaksanggupan menyerap norma-norma kebudayaan, dan ikatan sosial yang berlainan.

### 4. Bentuk Perilaku Menyimpang

Menurut Zulkhairi dkk, bentuk-bentuk perilaku menyimpang secara umum dapat diklasifikasikan kedalam tiga bentuk sebagai berikut :<sup>54</sup>

- a. Tindakan nonconform
- b. Tindakan anti sosial atau asosisal
- c. Tindakan-tindakan kriminal

Dari bentuk penyimpangan diatas, mahasiswa yang terlibat judi online termasuk dalam tindakan nonconform, dimana tindakan tersebut tidak sesuai dengan norma atau aturan yang umum diterima di masyarakat.

---

<sup>53</sup> Hisyam, C. J., & MM, M. S., Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) 8

<sup>54</sup> Astriani, Rizki Dewi. "Faktor Penyebab Perilaku Sosial Yang Menyimpang Pada Usia Remaja Serta Peran Orang Tua." *Inspirasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 20.1 (2023): 743-749..

## 5. Fungsi kontrol diri bagi individu menyimpang

Gottfredson dan Hirschi pada 2015, mengungkapkan kontrol diri yang rendah dilihat sebagai karakteristik individu yang paling menonjol yang dapat menjelaskan kecenderungan individu untuk melakukan kejahatan.<sup>55</sup> Menurut narwoko pada 2004, Perilaku menyimpang merupakan hasil dari kekosongan kontrol atau pengendalian sosial.<sup>56</sup> Contohnya seperti individu yang melakukan perilaku menyimpang adalah bentuk dari rendahnya kontrol diri.

Fungsi kontrol diri bagi individu menyimpang yaitu untuk menahan keinginan yang tidak sesuai dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial dan kemampuan individu untuk bertingkah laku sesuai dengan norma sosial.<sup>57</sup>

Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh individu harus dihentikan dengan menggunakan teknik kontrol diri, yang dapat mengontrol keinginan dan emosi yang mungkin memicu perilaku deviatif, membantu individu dalam pengambilan keputusan yang lebih rasional, membantu menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku serta membantu individu untuk berinteraksi secara positif di masyarakat.

### C. Perjudian

#### 1. Pengertian Perjudian

Berjudi menurut pandangan Islam adalah perjudian yang dianggap dosa atau perbuatan yang haram dan dilarang, karena bermain judi adalah rayuan setan agar tidak menuruti perintah Allah dan melakukan apa yang dilarang dalam Islam. sedangkan Perjudian adalah subjek terlarang dari sudut pandang Kristen karena pendapatan yang sah tidak boleh dari hasil

---

<sup>55</sup> Husadani, Kartika Putri, and Inhasuti Sugiasih. "Hubungan antara Regulasi Emosi dan Kontrol Diri (Self-Control) dengan Perilaku Menyimpang pada Siswa di SMA X." *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi* 2 (2020): 53-62.

<sup>56</sup> Ibid,

<sup>57</sup> Ibid.

perjudian, tetapi usaha yang tekun dalam pencarian kita untuk meningkatkan keagungan Tuhan.<sup>58</sup>

Namun, ada sesuatu tentang perjudian yang sangat menarik, menantang dan menguji pola pikir para penjudi dalam perjudian. Diantaranya adalah ketepatan keputusan, kecerdasan dan keterampilan permainan, kepintaran dan kesejukan permainan. Empat hal di atas sangat diperlukan dalam berjudi agar seorang pemain bisa menjadi pemenang. Ini membuat penjudi di masyarakat sangat populer di kalangan siswa, dan permainannya sangat menantang, melelahkan secara mental, dan harus sabar.<sup>59</sup>

Perjudian merupakan permainan yang dapat berpotensi kehilangan sesuatu yang berharga, dan besar kemungkinan seorang pemainnya mendapatkan risiko. Tindakan lain yang mungkin melibatkan risiko memiliki beberapa arti yang berbeda. Ada tiga faktor yang dapat membedakan perilaku perjudian dari perilaku berisiko lainnya.<sup>60</sup>

- a. Perjudian merupakan aktivitas taruhan yang melibatkan beberapa rupiah (sesuatu berharga) di mana pemain yang menang akan mendapatkan sesuatu dari pemain yang kalah.
- b. Risiko yang terjadi tergantung pada peristiwa kedepan, dengan hasil yang belum menentu, dan sebagian besar ditentukan oleh hal-hal berdasarkan faktor peluang atau keberuntungan.
- c. Risiko yang diambil bukanlah sesuatu yang harus dilakukan, Anda dapat menghindari kekalahan atau kerugian dengan tidak terlibat dalam perjudian.

## 2. Pengertian Judi Online

judi online adalah permainan peluang yang harus dimainkan menggunakan media elektronik dengan akses jaringan internet sebagai

---

<sup>58</sup> Lubis, Daman Huri. "Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan." *Jurnal Repository Unri*, 2013, 1–11.

<sup>59</sup> Ibid.

<sup>60</sup> Rasyid, Zulrahman. *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*. Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017. 1–95.

perantara untuk terhubung ke situs perjudian. Judi berbasis internet dapat dilakukan siapa saja dan yang ingin bermain diharuskan untuk mendaftar atau mendaftar terlebih dahulu. Setelah seorang pemain terdaftar, agen situs judi dari salah satu situs yang akan dimainkan akan memberikan ID pengguna dan kata sandi masing-masing baik melalui email, pesan, WA atau nomor ponsel, dan ID pengguna yang diinginkan oleh pemain. secara langsung admin memberikan instruksi untuk melakukan permainan dan berkomunikasi sesuai prosedur permainan.

Cara pemain berinteraksi dengan agen pengendali perjudian juga harus menggunakan layanan perbankan menggunakan media internet. Transaksi ini mengharuskan pemain untuk mentransfer taruhan melalui rekening bank yang disiapkan oleh penyedia layanan perjudian online. Jumlah minimum tertera di bagian forum pengajuan atau harus disetorkan oleh pemain di situs judi online reguler. Transfer kemudian dikirim ke akun perjudian pribadi pilihan pemain dalam bentuk koin, yang dapat digunakan untuk bertaruh pada permainan judi online yang diinginkan. Selain menggunakan jaringan internet online untuk berkomunikasi dengan anggota, pengelola situs menggunakan telepon seluler dengan nomor tertentu yang digunakan antar anggota (member).

### 3. Unsur-Unsur Perjudian

Sesuatu perbuatan dapat dikatakan judi, jika mengandung unsur-unsur sebagai berikut:<sup>61</sup>

#### a. Permainan/Perlombaan

Suatu tindakan yang dilakukan biasanya berupa permainan atau kompetisi. Sehingga permainan ini biasanya untuk mencari kesenangan dan kesibukan untuk memenuhi waktu luang dengan tujuan menghibur hati. sehingga bersifat rekreatif. Namun, permainan ini tidak mengharuskan petaruh untuk terlibat dalam permainan. Ada

---

<sup>61</sup> Fahri, M. Alifian. Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Diss. IAIN Bengkulu, 2019

yang dari mereka hanya penonton ada juga yang bertaruh pada pertandingan.

b. Keberuntungan

Menjadi pemenang dalam permainan atau kompetisi ini sangat bergantung pada faktor tebak-tebakan/peluang dan faktor kemenangan yang dicapai melalui kebiasaan, kepandaian, kecerdasan seorang pemain yang sudah terbiasa dan handal di dalamnya.

c. Taruhan

Dalam judi ini adanya yang ditaruhkan dan di pasang oleh semua calon pemain, bisa berupa rupiah juga barang berharga lainnya. Dengan adanya yang di pertaruhkan maka akan ada pula yang beruntung dan yang di rugikan.

4. Faktor-Faktor Perjudian Online

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain judi dan tentunya terdapat beberapa alasan yang mendukungnya. Namun pada akhirnya judi online dapat pula menimbulkan dampak negatif yang dapat merugikan diri sendiri, keluarga, teman, bahkan orang tua. Dari beberapa Menurut hasil penelitian lintas budaya oleh para ahli (dalam Subagyo dan Astuti, 2022)<sup>62</sup>, ada beberapa faktor yang secara signifikan mempengaruhi perilaku perjudian. Beberapa faktor tersebut adalah:

a. Faktor Sosial Ekonomi

Perjudian sering dilihat sebagai sarana langsung untuk meningkatkan standar hidup bagi orang-orang dari status sosial yang lebih rendah dan yang kurang beruntung secara ekonomi. Dengan sedikit uang, Anda ingin mendapatkan keuntungan maksimal dalam waktu singkat tanpa kerumitan.

b. Faktor situasional

Tekanan yang diberikan oleh rakan sebaya atau orang sekitar untuk bermain dalam perjudian, serta strategi pemasaran yang digunakan

---

<sup>62</sup> Astuti, Laras. "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3.3 (2022): 180-189.

oleh pengendali perjudian. Ini biasanya terjadi karena pemain yang bermain dengan anda merasa tidak enak karena tidak ikut serta atau menunjukkan contoh berapa banyak uang yang telah Anda menangkan.

c. Faktor belajar

Hal ini masuk akal karena komponen pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku bermain game, terutama dalam kaitannya dengan keinginan seseorang untuk terus bermain. Pembelajaran perilaku dan pembelajaran perjudian cenderung diperkuat atau diulang ketika hadiah atau sesuatu yang menyenangkan diterima.

d. Faktor Persepsi Probabilitas

Persepsi probabilitas ini maksudnya adalah pengakuan menang, pengakuan dalam menilai atau meningkatkan peluang menang yang diterima pelaku selama bermain. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan. Penjudi berpengalaman yang telah mencoba satu atau lebih jenis perjudian cenderung berpikir bahwa keberhasilan/kemenangan mereka dalam perjudian tergantung pada keterampilan mereka.

## 5. Dampak Judi Online

Bermain judi merupakan perilaku menyimpang yang tidak bisa terhidar dari dampak negatif, terlebih jika di mainkan oleh mahasiswa yang seharusnya fokus belajar mencari ilmu. Berikut beberapa dampak dari judi online<sup>63</sup>:

a. Dampak Akademik

Dampak setelah terlibat judi online adalah mahasiswa tampak mengabaikan kuliah, malas menyelesaikan tugas, tidak fokus belajar, dan aktivitas lainnya. Waktu yang seharusnya di gunakan untuk istirahat, tidur, makan dan lainnya lambat laun

---

<sup>63</sup> Lubis, Daman Huri. "Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan." *Jurnal Repository Unri*, 2013, 1–11.

berubah, waktu tersebut kini banyak di gunakan untuk bermain judi online.

b. Dampak Sosial

Dampak setelah terlibat judi online, mahasiswa yang biasanya menyempatkan waktu untuk kumpul bersama teman, dan sesudah terlibat judi online maka sudah sangat jarang menyempatkan waktu untuk bertemu dengan teman, sahabat, mahasiswa, mereka juga seperti kehilangan rasa peduli terhadap orang di sekitar mereka, dengan kondisi yang dirasakan teman dan orang di sekitar, seperti: hilangnya kepedulian saat teman kos kesulitan, mendapat musibah, karena terlalu asik bermain judi online.<sup>64</sup>

c. Dampak Ekonomi

Setelah terlibat judi online, keuangan pelajar semakin tak terkendali karena permainan tersebut membutuhkan dana yang cukup besar bagi seseorang yang berstatus pelajar. Hal ini dikarenakan untuk memulai permainan judi khususnya slot harus memiliki jumlah uang yang minimal Rp100.000,00 Karena pengiriman modal atau uang deposit, maka diperlukan minimal adalah Rp50.000,00 serta Rp50.000,00 untuk kebutuhan warnet, kuota, biaya makan dan minuman atau snack lainnya.<sup>65</sup>

Meski jumlahnya besar, masih banyak siswa yang memainkan game tersebut, hingga kehabisan uang, bahkan karena kecanduan judi, Mereka dengan senang hati menggadaikan atau menjual barang-barang berharga mereka seperti laptop dan handphone. Perjudian telah menguasai kehidupan orang-orang dan membuat mereka tidak dapat fokus pada kehidupan pribadi mereka.

---

<sup>64</sup> Lubis, Daman Huri. "Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan." *Jurnal Repository Unri*, 2013, 1–11.

<sup>65</sup> Ibid.

## 6. Akibat Dari Bermain Judi Online

Terlibat judi online menciptakan mental seseorang menjadi sembronon, pemalas, mudah berspekulasi, dan mengambil risiko tanpa pertimbangan.<sup>66</sup>

beberapa akibatnya dari bermain judi online antara lain<sup>67</sup>:

- 1) Putus asa dan tidak berdaya
- 2) Melakukan tindak kriminal seperti mencuri, menjual barang-barang berharga, serta tindak kriminal lainnya
- 3) Menghabiskan banyak uang yang membuat mereka berambisi untuk terus menang. Saat kalah, depresi muncul karena tidak memiliki uang untuk bermain
- 4) Kehilangan banyak uang atau bahkan berhutang
- 5) Mental menjadi terganggu sehingga mudah sakit, sedangkan kepribadiannya menjadi sangat tidak menentu.

## 7. Situasi Ekstrem Yang Pernah Dialami Mahasiswa Mantan Penjudi Online

Manusia berkhayal karena perjudian. Dengan perilaku ini, pelakunya merasa tidak termotivasi untuk melakukan sesuatu, meskipun mereka sangat berharap pada sesuatu yang dijanjikan. Pelaku perjudian merasa gelisah dan tidak nyaman karena keinginannya untuk berjudi tidak terlampiaskan.,<sup>68</sup> oleh sebab itu menimbulkan keinginan besar untuk bagaimana mereka dapat mengumpulkan orang dan mengumpulkan uang untuk berjudi.

Pelaku perjudian selalu berharap untuk menang dan mendapatkan banyak uang dari perjudiannya..<sup>69</sup> Sifat ini membuat orang yang bermain judi kecanduan untuk melakukan apa yang mereka lakukan, terutama jika

---

<sup>66</sup> Fahri, M. Alifian. Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Diss. IAIN Bengkulu, 2019

<sup>67</sup> Putri, Ayu Sandita Mumpuni. *Pengalaman dan Makna Berjudi Online (Studi Kualitatif Fenomenologi pada Pejudi Online)*. Diss. Universitas Islam" 45" Bekasi, 2023.

<sup>68</sup> Sangkaheri, Sangkaheri. *Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab. Pinrang*. Diss. IAIN Parepare, 2020.

<sup>69</sup> Sangkaheri, Sangkaheri. *Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab. Pinrang*. Diss. IAIN Parepare, 2020.

mereka memiliki modal yang cukup untuk bertaruh berkali-kali. Tidak ada keinginan untuk berhenti bermain karena nafsunya yang lebih memilih kesenangan sesaat tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang tidak terduga.

Dalam menghadapi situasi ekstrim ini, penting bagi mahasiswa mantan pecandu judi online untuk mendapatkan dukungan yang tepat, baik dari lingkungan akademik maupun dari sumber daya luar seperti konselor atau kelompok dukungan. Dengan dukungan yang tepat, mahasiswa menyimpang dapat pulih secara fisik, mental, dan emosional, serta melanjutkan perjalanan mereka menuju kesuksesan akademik dan pribadi.

#### **D. Rehabilitasi Mantan Penjudi Online**

Rehabilitasi merupakan kegiatan multi disipliner dalam mengembalikan fungsi dari aspek-aspek fisik, emosi, kognisi, serta sosial dalam kehidupan individu sehingga mampu melakukan mobilitas, komunikasi, kegiatan harian, pekerjaan, interaksi sosial, dan kegiatan diwaktu kosong.<sup>70</sup> Rehabilitasi diri bagi penjudi online merupakan proses yang penting untuk membantu seseorang keluar dari kecanduan judi, memulihkan diri, menghindari kekambuhan, dan membangun kehidupan yang sehat dan lebih positif. Penjudi online perlu direhabilitasi dari kecanduan judi yang dapat merusak kehidupan mereka secara fisik, sosial, emosional, dan finansial. Mereka perlu belajar mengendalikan dorongan untuk berjudi dan mengubah pola pikir serta perilaku yang merugikan.

Kegiatan pemulihan fisik, mental, dan sosial yang kompleks memungkinkan mantan penjudi online untuk kembali berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat melalui rehabilitasi sosial. Mereka yang telah sembuh dari ketergantungan judi online secara fisik dan mental disebut mantan penjudi online. Mereka dapat menerima rehabilitasi sosial di lembaga rehabilitasi sosial yang ditunjuk oleh menteri sosial dan diselenggarakan oleh

---

<sup>70</sup> Nugroho, Fariz Dewanto. *Pengalaman Konselor Adiksi dalam Implementasi Komunikasi Terapeutik dalam Program Rehabilitasi Lembaga BRSKPN "Galih Pakuan" Bogor*. Diss. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, 2023.

pemerintah dan masyarakat.<sup>71</sup> Berikut adalah salah satu rehabilitasi yang bisa dilakukan terhadap mantan penjudi :

#### 1. Terapi Psikososial

Rehabilitasi mantan penjudi online bisa dilakukan dengan terapi psikososial yang berfokus pada perubahan perilaku sosialnya untuk memulihkan keberfungsian sosialnya. menurut Francis Turner, terapi psikososial adalah jenis terapi yang dilakukan oleh praktisi untuk memulihkan kondisi psikis korban yang mengalami masalah psikososial dengan menggunakan pendekatan psikologis, afeksi, dukungan moral dan spiritual, serta pembinaan hubungan sosial dengan tujuan untuk mengembalikan keberfungsian sosial seseorang.<sup>72</sup>

#### 2. Tujuan Terapi Psikososial

Menurut Francis Turner, tujuan terapi psikososial adalah untuk membantu individu mencapai tingkat tertinggi dari kemampuan mereka dengan memberikan pemahaman tentang masa lalu dan potensi mereka saat ini.<sup>73</sup> Tujuan lain dari terapi psikososial adalah untuk membantu individu dalam merubah kepribadian, perilaku atau situasi agar dapat berkontribusi terhadap pencapaian kepuasann, pemenuhan keberfungsian manusia dalam kerangka nilai-nilai dan tujuan individu tersebut serta tersedianya sumber-sumber dalam masyarakat. Tujuan lain dari terapi psikososial adalah untuk membantu individu dalam merubah perilaku, kepribadian, atau situasi sehingga mereka dapat mencapai kepuasan, memenuhi keberfungsian manusia sesuai dengan nilai-nilai dan tujuan mereka sendiri, dan memiliki akses ke sumber daya yang tersedia di masyarakat.

---

<sup>71</sup> Winanti, Atik. "Upaya Rehabilitasi Terhadap Pecandu Narkotika Dalam Perspektif Hukum Pidana." *ADIL: Jurnal Hukum* 10.1 (2019).

<sup>72</sup> Citra, Amelda Tiara. *Pemberdayaan Dalam Program Terapi Psikososial di Balai Rehabilitasi Sosial Eks Gelandangan dan Pengemis Pangudi Luhur Bekasi*. BS thesis. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.

<sup>73</sup> Ibid.

### 3. Konsep Dasar Terapi Psikososial

Konsep-konsep dasar dalam terapi psikososial menurut Albert pada 2008 adalah sebagai berikut<sup>74</sup> :

- a. Pengakuan bahwa kita tidak menyadari Bagian penting dari ketidaksadaran dan mempengaruhi kepribadian manusia, tetapi tidak menentukan bagaimana kepribadian manusia berfungsi saat ini.
- b. Kesadaran diri yang bertanggung jawab atas diri sendiri Baik praktisi maupun klien tidak menyadari pengaruh mereka. Oleh karena itu, tanggapan klien harus sesuai dan tidak dipengaruhi oleh kepribadian praktisi.
- c. Pentingnya supervisi dan konsultasi. Untuk tetap objektif terhadap klien, hal ini penting dilakukan.
- d. Potensi relasi terapeutik Relasi ini dapat mencakup elemen hubungan penting dari masa lalu klien.
- e. Perspektif optimis tentang kemampuan manusia. Dengan kata lain, menciptakan kekuatan dan sumber-sumber sistem untuk meningkatkan kualitas hidup klien.
- f. Memahami sifat patologi agar dapat memahami apa itu dan bagaimana itu berdampak pada klien dan keluarganya apabila ada.
- g. Relevansi diagnosis psikososial adalah pertimbangan praktisi yang berkaitan dengan klien dan keadaan mereka. Selanjutnya, pertimbangan ini akan berfungsi sebagai dasar untuk keputusan yang harus diambil.
- h. Pentingnya penanganan non-langsung Ini adalah interaksi praktisi dengan berbagai sistem dalam kehidupan klien untuk mencapai transformasi yang membantu klien mencapai tujuannya.
- i. Berkonsentrasi pada rutinitas sehari-hari Ini menunjukkan bahwa masalah saat ini
- j. Menunjukkan pola keberfungsian sebelumnya

---

<sup>74</sup> Andriani, N. I. M. “Implementasi Terapi Psikososial Pada Residen Orang Dengan Gangguan Jiwa (Odgi) Akibat Napza Di Panti Rehabilitasi Kunci Yogyakarta”. Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

- k. Strategi penggunaan waktu Tergantung pada kebutuhan klien, terapi dapat berlangsung singkat, mungkin hanya beberapa menit hingga beberapa tahun.
  - l. Komitmen terhadap pemahaman Dengan kata lain, tanggung jawab praktisi atau terapis adalah melakukan penelitian dan evaluasi serta mengintegrasikan terapi psikososial dengan bidang lain.
4. Bentuk terapi psikososial

Salah satu bentuk dari terapi psikososial yaitu dengan terapi individual. Terapi individual menggunakan pendekatan secara individu, juga dikenal sebagai pendekatan case work, dengan tujuan untuk mengungkapkan dan menggali masalah mendasar. Pendekatan ini membutuhkan konseling, di mana klien atau penjudi diberi hak privasi, diberikan rasa aman, dan dijamin situasi yang aman.<sup>75</sup> Tujuan dari terapi individu di antaranya pertama, untuk mengurangi dan menghilangkan depresi yang dialami klien. Kedua, untuk membantu klien dalam mengontrol dirinya sendiri dan semangat mengejar impian dalam hidupnya. Ketiga, untuk membantu klien dalam memecahkan masalah sehingga klien mampu menemukan dan menetapkan berbagai pemecahan masalah sendiri.<sup>76</sup> Prinsip utama dalam rehabilitasi penjudi online adalah memberikan dukungan yang berkelanjutan, membangun motivasi untuk berubah, dan mengembangkan keterampilan pengendalian diri, untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pemulihan dan mencegah kembali jatuh ke dalam kebiasaan berjudi.

---

<sup>75</sup> Citra, Amelda Tiara. *Pemberdayaan Dalam Program Terapi Psikososial di Balai Rehabilitasi Sosial Eks Gelandangan dan Pengemis Pangudi Luhur Bekasi*. BS thesis. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.

<sup>76</sup> Widodo, Ageng. "Intervensi Pekerja Sosial Milenial Dalam Rehabilitasi Sosial." *Bina'Al-Ummah* 14.2 (2020): 85-104.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian**

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif, menurut Nawawi yaitu “objek dari penelitian kualitatif adalah manusia, atau segala sesuatu yang dipengaruhi manusia”. Mempertimbangkan suatu objek sebagaimana adanya atau dalam keadaan rasional dalam kondisi dan keadaan dapat disebut juga naturalistik (lingkungan alam). Data yang diperoleh selama penelitian kualitatif ini merupakan ringkasan catatan perilaku dan kondisi individu.<sup>77</sup>

##### 2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara. Pada kegiatan wawancara ini melibatkan proses komunikasi dengan metode tanya jawab antara peneliti dengan informan guna mendapatkan informasi.

Penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif, dimana data yang peneliti kumpulkan dalam bentuk kata atau gambar dan bukan angka-angka. Hasil wawancara yang dilakukan secara mendetail kemudian dikumpulkan dan di analisis. Hasil analisisnya berupa deskripsi atau penggambaran dalam bentuk teks atau kalimat catatan lapangan, foto, rekaman suara, dan dokumen resmi lainnya.

#### **B. Waktu Dan Lokasi Penelitian**

##### 1. Waktu Penelitian

Waktu yang di gunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu November 2023 hingga Mei 2024. Untuk menghindari terganggunya aktivitas informan, maka pengumpulan data dilakukan menyesuaikan dengan kesiapan informan dan peneliti guna mendapat data dan informasi yang lebih akurat.

---

<sup>77</sup> Aditya, Bima, and Irhamni Rahman. "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa." *Perspektif 2.2* (2022).

## 2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini yaitu di Purwokerto Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Lokasi penelitian tersebut merupakan tempat penelitian yang diharapkan mampu memberikan informasi tentang bagaimana kontrol yang dilakukan mahasiswa untuk sembuh dari kecanduan judi online.

## C. Data Dan Sumber Data

### 1. Data

Data penelitian ini berfokus untuk mengumpulkan data kontrol diri yang dilakukan mahasiswa mantan pecandu judi online.

### 2. Sumber Data

#### a. Sumber data primer

Sumber data primer yaitu secara langsung menyediakan informan untuk memberi informasi dalam pengumpulan data.<sup>78</sup> melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data primer dapat digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari sumber utama. Narasumber, responden, atau subjek penelitian dapat memberikan informasi atau data tersebut.<sup>79</sup>

Dalam penelitian ini sumber data primernya adalah data yang diperoleh secara langsung dari mahasiswa mantan pecandu judi online yang berjumlah tiga orang mahasiswa yang terdiri dari satu mahasiswa UIN SAIZU, satu mahasiswa IT-Telkom, dan satu mahasiswa UMP.

#### b. Sumber data sekunder

Data sekunder berasal dari teknik pengumpulan data yang dapat membantu data primer<sup>80</sup> Data sekunder adalah sumber data atau

---

<sup>78</sup> Singestecia, Regina. "Partisipasi politik masyarakat Tionghoa dalam pemilihan kepala daerah di Slawi Kabupaten Tegal." *Unnes Political Science Journal* 2.1 (2018): 63-72.

<sup>79</sup> Pratiwi, Nuning Indah. "Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi." *Jurnal ilmiah dinamika sosial* 1.2 (2017): 202-224..

<sup>80</sup> Ilmiyah, Tatik, and Sri Ati. "Pengaruh Pemanfaatan Koleksi Local Content Terhadap Kegiatan Penelitian Mahasiswa Yang Sedang Mengerjakan Skripsi/Tugas Akhir Di Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2.2 (2013): 137-151.

informasi yang didapatkan peneliti secara tidak langsung.<sup>81</sup> Tuntutan data primer itu sendiri didukung oleh data sekunder.

Sumber data sekunder pada penelitian ini bisa berupa informasi yang didapatkan dari teman penjudi, atau dari mahasiswa yang belum sadar dari judi.

#### **D. Subjek Dan Objek Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Menurut Arikunto pada 2006, subjek penelitian adalah informan yang dipilih untuk diteliti oleh peneliti.<sup>82</sup> Jadi, subjek penelitian itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan. Dalam penelitian ini sumber data primernya adalah data yang diperoleh secara langsung dari mahasiswa mantan pecandu judi online yang berjumlah tiga orang mahasiswa yang terdiri dari satu mahasiswa UIN SAIZU, satu mahasiswa satu mahasiswa IT-Telkom, dan satu mahasiswa UMP.

Mahasiswa yang dimaksud ini tidak dibatasi dari kampus manapun dan semester berapapun agar lebih variatif, adapun subyek sekunder yang akan dijadikan sebagai informan tambahan adalah teman dari mantan pecandu judi online.

##### **2. Objek Penelitian**

Dalam KBBI Objek penelitian yaitu suatu yang dijadikan sebagai tujuan dalam penelitian. Objek penelitian adalah sekumpulan komponen, seperti individu, organisasi, atau produk yang akan diteliti.<sup>83</sup> Objek yang dijadikan fokus penelitian ini adalah kontrol diri mantan pecandu judi online.

---

<sup>81</sup> Pratiwi, Nuning Indah. "Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi." *Jurnal ilmiah dinamika sosial* 1.2 (2017):, Hlm: 212.

<sup>82</sup> Anwika, Yuka Martlisda. "Peran Pelatih Program Pelatihan Keterampilan Bermusik Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kemandirian Musisi Jalanan Kasus Di Rumah Musik Harry Roesli (Rmhr) Kota Bandung". Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.

<sup>83</sup> Emprints, Bab III Metode Penelitian, Skripsi, (Kudus: Universitas Muria Kudus), Hal. 63.

## E. Metode Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Menurut Esterbeg, wawancara adalah komunikasi antara dua orang untuk bertukar pengetahuan atau untuk menceritakan sesuatu melalui tanya jawab agar dapat memahami topik tertentu.<sup>84</sup>

Data yang diperoleh melalui wawancara antara lain : data karakteristik informan, pengalaman, faktor penyebab kecanduan, dampak personal dan sosial, serta upaya yang dilakukan sehingga bisa pulih dari kecanduan judi online berdasarkan tiga indikator kontrol diri menurut teori Averill, dan informasi lain yang dapat menjawab penelitian ini.

### 2. Observasi

Menurut Marshall dengan metode observasi, peneliti dapat mengetahui perilaku dalam situasi sosial tertentu.<sup>85</sup> Observasi adalah pengamatan dengan membuat catatan terhadap fenomena atau gejala yang diteliti.

Data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan antara lain : perilaku mahasiswa, interaksi sosial mahasiswa, pola aktivitas dan reaksi terhadap stimulus yang berkaitan dengan perjudian online.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa bentuk visual, foto, rekaman, atau video pada peristiwa yang terjadi saat penelitian.

## F. Metode Analisis Data

Pada penelitian kualitatif, Analisis data adalah proses pengumpulan dan penggabungan data secara sistematis yang diperoleh melalui wawancara, kunjungan lapangan, dan sumber lain sehingga dapat dipahami dengan cepat. Analisis data dilakukan dengan mengkategorikan data ke dalam jenis,

---

<sup>84</sup> Damayanti, Nurlia Eka, et al. "Kelayakan Bisnis Percetakan Syailendra Kota Palangkaraya Ditinjau Dari Aspek Pemasaran." *Jurnal Manajemen Kreatif dan Inovasi* 2.1 (2024): 66-71.

<sup>85</sup> Indah, Pramitha Sari. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pedagangpindah Ke Pasar Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi pada Pasar Pandawa Lima di Dusun Dorowati Kecamatan Abung Timur Lampung Utara)*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2023.

menggambarkannya sebagai unit, menyusunnya ke dalam bentuk, memilih bagian mana yang penting dan apa yang akan dikaji, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami.<sup>86</sup>

### 1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan dan dilakukan untuk mengumpulkan data. Pada riset ini yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 2. Reduksi Data

Mereduksi data yaitu mempelajari dan memilih hal-hal utama, berfokus pada informasi penting, mencari tema dan pola.<sup>87</sup> Data yang direduksi harus memberikan gambaran untuk memudahkan peneliti mengumpulkan lebih banyak data. Reduksi data dilakukan untuk mengolah data yang telah di dapatkan dan berkaitan dengan bagaimana kontrol diri yang dilakukan mahasiswa mantan pecandu judi online sehingga bisa sembuh dari kecanduannya.

### 3. Penyajian data

Pengelompokan data dan informasi dilakukan peneliti guna memudahkan peneliti untuk mencapai kesimpulan pada akhir penelitian disebut penyajian data..<sup>88</sup> Dalam penelitian kualitatif, teks naratif biasanya digunakan untuk menyajikan data, menurut Miles dan Huberman Ini membantu orang memahami apa yang sedang terjadi dan menggunakan pemahaman ini untuk merencanakan pekerjaan selanjutnya.<sup>89</sup> Dalam penyajian data ini, peneliti menyajikan data dalam bentuk uraian atau narasi.

---

<sup>86</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeth, 2009), Hlm: 88-89.

<sup>87</sup> Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17, No. 33 Januari - Juni 2018.

<sup>88</sup> Padrul Jana, *Analisis Kesalahan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Pokok Bahasan Vektor*, *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 2, April 2018.

<sup>89</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeth, 2009), Hlm:249.

#### 4. Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan yang di ambil mungkin menjawab rumusan masalah sejak awal, tetapi ia juga mungkin tidak dapat menjawab, kerana masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif adalah sementara dan akan berubah sesuai hasil dilapangan. Menarik kesimpulan dari penelitian kualitatif adalah temuan baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya.<sup>90</sup>

Penarikan kesimpulan berlaku selepas data direduksi dan disediakan. Peneliti berusaha untuk menyusun data yang relevan sehingga data yang diperoleh dapat disimpulkan dengan mudah dan bermakna

---

<sup>90</sup> Ibid.

## BAB IV

### Kontrol Diri Mahasiswa Mantan Pecandu Judi Online

#### A. Profil Informan Penelitian

Pada tahap awal, informan yang dipilih untuk penelitian ini adalah mahasiswa dari perguruan tinggi yang ada di Purwokerto yang telah sembuh dari kecanduan judi online. Purposive sampling adalah metode pengambilan sampel secara sengaja, artinya peneliti menentukan sendiri sampel dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti menentukan bagaimana sampel diambil.<sup>91</sup>

Subjek yang dijadikan sebagai informan penelitian ini yaitu berjumlah tiga orang mahasiswa, yang terdiri dari : satu mahasiswa UIN SAIZU, satu mahasiswa IT-TELKOM, dan satu mahasiswa UMP.

Berikut profil informan penelitian yang dimaksud sebagai berikut :

##### 1. Informan 1 (LPA)

Nama	: LPA
TTL	: Jakarta Selatan, 25 Juni 2002
Usia	: 21 tahun
Agama	: Islam
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Alamat Domisili	: Purwokerto Utara, Kab.Banyumas
Kampus	: UIN SAIZU PURWOKERTO

Informan pertama berinisial LPA yang memiliki hobi bermain badminton, LPA juga bercita-cita menjadi guru BK, LPA merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Adapun nama dari orang tua LPA ialah ayahnya yang bernama RK yang berusia 52 tahun, bekerja sebagai buruh dan ibunya yang bernama EL berusia 50 tahun sebagai ibu rumah tangga. LPA tinggal bersama kedua orang tuanya, tetapi saat ini LPA sedang merantau di purwokerto untuk kuliah. LPA biasanya sering berkumpul

---

<sup>91</sup> Statistik, Portal. "Teknik pengambilan sampel dengan metode Purposive sampling." (2021).

dengan teman-teman yang sesama perantauan pada malam hari. LPA saat ini merupakan mahasiswa UIN Saizu. Selama di kampus LPA tidak mengikuti organisasi apapun selain komunitas mahasiswa prantauan dari daerah asalnya.

Awal mula LPA terlibat judi ialah karena lingkungan, yang awalnya hanya mabuk-mabukan hingga akhirnya ada temannya yang bermain slot dan menularkan situs judi. Pada awalnya LPA sama sekali tidak tertarik, namun akhirnya LPA tertarik waktu itu karena sedang membutuhkan uang untuk kesehariannya di Jakarta. LPA menang jackpot besar pada saat pertama kali bermain dengan modal Rp.50,000; mendapatkan keuntungan sampai Rp.800.000; dalam 3 jam, dan keesokannya jackpot lagi sebesar Rp.500.000. Kemenangan awal ini menjadikan LPA kecanduan dan sulit berhenti deposit.

## 2. Informan 2 (ZUL)

Nama : ZUL  
TTL : Brebes, 02 Juli 2000  
Usia : 23 tahun  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat Domisili : Bancarkembar, Purwokerto Utara  
Kampus : IT-Telkom

Informan kedua bernisial ZUL, yang memiliki hobi bermain musik, zul memiliki cita-cita ingin menjadi musisi, selain kuliah, aktivitasnya sehari-hari ialah bermain musik seperti gitar, atau piano, ia juga pernah menjadi pelatih marching band di sekolah SMA. Zul adalah anak terakhir dari dua bersaudara. Zul tinggal bersama ibunya berinisial NR yang berusia 54 tahun, sedangkan ayahnya berinisial AF sudah meninggal dunia. Saat ini zul masih menjadi mahasiswa aktif semester 10 IT-Telkom Purwokerto.

Awal mula ZUL terlibat judi online Berawal dari rasa penasaran karena tertarik melihat iklan judi online di berbagai platform di media sosial, dan mulai dari situlah ZUL mencoba untuk bermain judi online. Di awal percobaan deposit ZUL langsung diberi jackpot yang lumayan cukup besar dengan modal yang kecil, hingga akhirnya kecanduan.

### 3. Informan 3 (CN)

Nama : CN  
TTL : Banyumas, 18 Januari 2000  
Usia : 23 tahun  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat Domisili : Desa Bangsa, Kec.Kebasen, Banyumas  
Kampus : UMP

Informan ketiga berinisial CN, merupakan mahasiswa semester 12 UMP. CN memiliki hobi dibidang olahraga salah satunya adalah sepak bola. CN merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Ayahnya berinisial TP berusia 48tahun yang bekerja sebagai buruh, sedangkan ibunya berinisial SI berusia 47tahun sebagai ibu rumah tangga. CN juga merupakan remaja aktif di desanya dan merupakan ketua salah satu organisasi pemuda di desanya. Aktivitas sehari-hari selain menyelesaikan skripsi, CN juga mengisi waktu luangnya dengan membantu orang tua, atau melakukan olahraga seperti sepak bola dan badminton.

Awal mula CN terlibat judi ialah karena melihat teman yang bermain judi slot, dan temannya mengajarkan deposit. Deposit pertama mendapat jackpot Rp.500.000; lalu CN merasa ketagihan dan ketergantungan untuk deposit, uang hasil jackpot sering kali digunakan kembali untuk deposit dengan harapan mendapat jackpot yang lebih besar.

## B. Dampak Judi Online

Setiap tindakan manusia pasti memiliki efek, baik positif maupun negatif. dimana dampak tersebut dapat berdampak pada diri sendiri atau orang-orang di sekitar Anda. Kita semua tahu bahwa berjudi online adalah tindakan menyimpang yang akan berdampak negatif bagi mereka yang melakukannya. Para siswa yang terjebak dalam perjudian online mengatakan telah mengalami berbagai efek dari perjudian online diantaranya yaitu dampak akademik, dampak sosial, dan dampak ekonomi. Sebagaimana hasil wawancara yang telah dilakukan dengan tiga informan.

### **Informan 1 (LPA) menyatakan :**

*“Saya ngerasa kuliah saya berantakan dan harus mengulang karena saya jarang ikut kuliah, jarang ngerjain tugas dan lebih nyaman di kamar main hp sambil deposit, sampe pinjol waktu itu karena kalah terus. Pas udah kalah banyak, rungkad banget tuh akhirnya cari kerja buat bayar pinjol dan sering ga ikut perkuliahan.”<sup>92</sup>*

### **Informan 2 (ZUL) menyatakan :**

*“Kalo dampaknya si buat aku ya yang dirasain sampe sekarang ini aku gabisa nyelesain kuliah tepat waktu gara-gara aku sering main slot. Bisa seharian full aku di kost ga keluar, cuma main hp aja sama ngeslot jadi jarang ikut kumpul juga sama temen-temen, jadi sering lupa waktu sama ninggalin kewajiban. Parahnya kadang aku bohong sama orang tua supaya dapet kiriman lebih buat kebutuhan sehari-hari”<sup>93</sup>*

### **Informan 3 (CN) menyatakan :**

*“selama saya kecanduan judi dampaknya banyak banget buat saya, pertama saya lebih banyak menghabiskan waktu dengan main slot, saya lupa waktu sama kewajiban, skripsi terbengkalai padahal sudah smester 12, saya juga sering mengabaikan kegiatan organisasiku padahal sebagai ketua organisasi itu.”<sup>94</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara dari pernyataan di atas, dampak yang di alami mahasiswa yaitu berupa dampak akademik, sosial, dan ekonomi.

---

<sup>92</sup> Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 mei 2024

<sup>93</sup> Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 mei 2024

<sup>94</sup> Wawancara dengan CN pada tanggal 8 mei 2024

## 1. Dampak akademik

Aktivitas terhadap perjudian online yang berlebihan seringkali mengganggu fokus dan perhatian mahasiswa terhadap studi mereka. Mereka mungkin kurang memperhatikan tugas-tugas akademik, meluangkan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, atau bahkan menyimpang dari rutinitas belajar yang teratur.<sup>95</sup>

Bagi seorang mahasiswa yang terpelajar dituntut untuk belajar dan fokus dalam menuntut ilmu dengan maksimal akan tetapi bagi mahasiswa yang terpengaruh dalam perjudian online akan sangat sulit untuk berkonsentrasi menerima mata pelajaran untuk merespon semua mata pelajaran, bahkan sampai hal ini dapat membuat turunnya nilai akademik mahasiswa.

Dari hasil wawancara di atas ketiga informan mengalami dampak akademik judi online. ketiga informan mengatakan bahwa kuliah mereka berantakan karena jarang masuk kuliah, jarang mengerjakan tugas sehingga mereka tertinggal. Ini terjadi juga pada ketiga informan yang saat ini seharusnya sudah menyelesaikan skripsi dan lulus kini masih harus tertunda karena waktu yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan skripsi tetapi malah digunakan untuk bermain slot. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mhd. Ishaq Abdush Shabur dkk, dengan judul “JUDI SEPAK BOLA ONLINE PADA KALANGAN MAHASISWA MUSLIM DI UNIVERSITAS ISLAM RIAU” pada hasil penelitiannya yang dilakukan kepada enam informan ditemukan bahwa dampak akademik judi yakni terlihat pada prastasi belajar, waktu yang sebaiknya digunakan untuk belajar atau mengulas materi, mereka lebih asyik dengan permainan judi bola online. Dari keenam informan tersebut judi bola online sungguh berakibat pada

---

<sup>95</sup> Wirareja, Yogi, and Nurus Sa'adah. "DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL MAHASISWA." *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam* 7.1 (2024): 103-118..

perkuliahan mereka, IPK mereka rata-rata menurun setelah mereka mengenal judi bola online.<sup>96</sup>

## 2. Dampak sosial

Salah satu perilaku menyimpang dimasyarakat sosial adalah judi online, terutama pada mahasiswa. Karena permainan judi online dianggap sebagai sesuatu yang tidak baik dan tidak sesuai dengan nilai-nilai agama, permainan ini memiliki efek yang sangat merugikan bagi mereka yang bermain contohnya seperti mahasiswa yang awalnya rajin mengikuti kegiatan dan organisasi di kampus berubah jadi malas dan tidak mau mengikutinya.

Nilai sosial adalah nilai-nilai yang diperoleh melalui masyarakat setempat, di mana mereka terkait erat dengan lingkungan sekitarnya. Nilai-nilai sosial juga dapat dianggap sebagai panduan untuk membantu individu dalam membuat keputusan positif atau menghindari kesalahan. Manusia adalah makhluk sosial yang terus-menerus membentuk ikatan dengan manusia lain, di mana mereka terus-menerus saling membutuhkan..<sup>97</sup>

Pada hasil wawancara di atas, ketiga informan mengalami dampak sosial, hal ini dilihat dari ketiga informan yang mengatakan bahwa mereka lebih nyaman di kamar, jarang keluar dan ikut kumpul dengan teman, bahkan informan CN sebagai ketua organisasi di desanya mengatakan sering mengabaikan kegiatan organisasinya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Dika Saputra et al., "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Kasus Tebing Tinggi Studies)," di mana peneliti menemukan bahwa dampak perjudian online pada orang sangat besar dan memiliki dampak signifikan pada nilai-nilai sosial. Misalnya, anak-anak muda yang sering mengikuti kegiatan masjid untuk

---

<sup>96</sup> Shabur, Mhd Ishaq Abdush, and Romi Marnelly. "Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau." *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 1.7 (2022): 1625-1632.

<sup>97</sup> Sahputra, Dika, et al. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6.2 (2022): 139-156.

mempersiapkan isra mi'raj, menjadi tidak mau lagi karena sudah kecanduan judi online.<sup>98</sup>

### 3. Dampak ekonomi

Dari segi ekonomi, ini adalah kerugian karena bermain game judi online membutuhkan uang untuk membeli paket internet dan chip dengan harga yang bervariasi, dari yang terendah hingga yang tertinggi. Ada juga berbagai jenis taruhan yang tersedia di game online. Ketika mahasiswa yang berpartisipasi dalam permainan hanya mengandalkan pendapatan bulanan orang tua mereka, ekonomi mereka akan menurun..<sup>99</sup>

Perjudian online yang merugikan dapat menyebabkan mahasiswa berhutang, masalah keuangan yang disebabkan oleh judi online dapat merusak kestabilan ekonomi mahasiswa sampai pada berbohong kepada orang tua. Pada hasil wawancara yang telah dilakukan, informan LPA mengalami dampak ekonomi yang mengharuskan ia berhutang hingga akhirnya terlilit pinjol. Sedangkan Informan ZUL berbohong kepada orang tua demi mendapatkan uang tambahan untuk kebutuhan sehari-hari. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Karli dkk, dengan judul "Legal Service Counseling in Overcoming the Negative Impact of Online Gambling on Workers' Welfare" ia mengatakan bahwa dampak judi sangat berpengaruh negatif terhadap kesejahteraan ekonomi seperti kehilangan pendapatan akibat pengeluaran untuk judi, serta gangguan keuangan dan berhutang.<sup>100</sup>

### C. Respons Personal Penjudi Terhadap Dampak

Bermain judi merupakan perilaku menyimpang yang tidak bisa terhindar dari dampak negatif yang dialami mahasiswa dan pasti akan sangat berpengaruh terhadap respons personal individu. Dari tiga informan ini

---

<sup>98</sup> Sahputra, Dika, et al. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6.2 (2022): 139-156.

<sup>99</sup> Rafiqah, Lailan, and Harunur Rasyid. "The Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 20.2 (2023): 282-290.

<sup>100</sup> Karli, Karli, et al. "Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh." *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas* 2.2 (2023): 86-92.

memberikan pengakuan yang hampir sama yaitu pada informan LPA mengaku sering marah-marah ketika mengalami kekalahan, dan menyesal karena harus kehilangan banyak teman maupun kehilangan barang berharga. Senada dengan penelitian milik Tulus Bahkti Perdana dalam skripsinya yang berjudul “FAKTOR JUDI SLOT ONLINE OLEH KELUARGA DI DESA SUNGGUTAN KEC. PANGKALAN LAMPAM KAB. OGAN KOMERING ILIR PROVINSI SUMATERA SELATAN” hasil penelitiannya menemukan bahwa dampak judi online oleh keluarga di Desa Sunggutan Kec. Pangkalan Lampam Kab. Ogan Komering Ilir Provinsi antara lain: adanya kesenjangan dalam berkomunikasi, sering terjadinya keributan, perasaan marah terus terjadi, kemudian menjadi gila dan tidak karuan setelah rumah dan tanah dijual karena bangkrut akibat judi slot online.<sup>101</sup> berdasarkan respon personal yang muncul pada informan LPA mengaku dirinya menjadi mudah marah ketika mengalami kekalahan ini disebabkan karena LPA masih kesulitan mengontrol dirinya ketika bermain judi. Pada hasil wawancara juga LPA mengatakan akan berubah dan memutuskan untuk menghindari lingkungan pertemanan yang masih terlibat judi. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Bernandi Dwi pada skripsinya yang berjudul “DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)” menemukan bahwa Lingkungan dan teman-teman mempunyai pengaruh besar terhadap seorang mahasiswa, jika ia tidak pandai memilih kawan maka akan terjerumus ke hal yang tidak baik dan melakukan berbagai hal yang menyimpang hal yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat, namun begitu pula sebaliknya jika memiliki lingkungan dan teman-teman yang baik dan melakukan hal positif maka kita juga akan menjadi baik dan kemungkinan kita untuk melakukan

---

<sup>101</sup> Bhakti Perdana, Tulus, Ngadri Yusro, and Budi Birahmat. *Faktor Judi Slot Online Oleh Keluarga Di Desa Sunggutan Kec. Pangkalan Lampam Kab. Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan*. Diss. Intitut Agama Islam Negeri Curup, 2024.

penyimpangan itu sedikit, oleh karena itu akan terhindar dari hal yang menyimpang.<sup>102</sup>

Sedangkan informan ZUL merasa menyesal dan merasa bersalah telah membohongi orang tua karena kekurangan uang untuk kebutuhan sehari-hari. Ia melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang dari orang tuanya yaitu dengan menipu orangtuanya. cara untuk memenuhi kebutuhannya tersebut dengan cara yang menyimpang. penipuan itu sendiri pada dasarnya selalu diawali dengan melakukan perbuatan membujuk dengan cara memakai kata-kata bohong untuk dapat dengan mudah mendapat kepercayaan dari orang yang dibujuknya. Tindakan penipuan merupakan suatu tindakan yang tidak baik dan dapat merugikan orang lain demi menguntungkan diri sendiri.<sup>103</sup> Tidak jauh berbeda, informan CN juga merasa menyesal karena tidak bisa lulus tepat waktu dan merasa jauh dengan anggota organisasinya. Pengakuan yang dirasakan oleh informan ZUL dan CN senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Fitriyani dkk, dengan judul "DISONANSI KOGNITIF WANITA BERJILBAB TERHADAP PERGAULAN BEBAS DI KOTA TANGERANG (STUDI KASUS TERHADAP PENGUNJUNG WANITA DI PORTA KITCHEN & BAR TANGERANG)" berdasarkan hasil penelitiannya menemukan bahwa perempuan berjilbab yang melakukan pergaulan bebas seperti merokok, meminum alkohol dan judi online ini merasakan ketidaknyamanan atas perilaku yang dilakukannya tersebut, seperti merasa tidak enak, merasa bersalah, merasa perilakunya tidak sesuai, dan merasa malu.<sup>104</sup> Tetapi ada kesamaan respon dari pengakuan ketiga informan, ketiganya mengatakan pengakuan yang sama yaitu secara personal mereka merasa menyesal terlibat judi online. Berikut adalah hasil wawancara dengan tiga informan :

---

<sup>102</sup> Nugraha, Bernandi Dwi. *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)*. Diss. Universitas Islam Riau, 2022.

<sup>103</sup> Ibid.

<sup>104</sup> Fitriyani, Siti, Faisal Tomi Saputra, and Ari Suseno. "Disonansi Kognitif Wanita Berjilbab Terhadap Pergaulan Bebas di Kota Tangerang (Studi Kasus Terhadap Pengunjung Wanita di Porta Kitchen & Bar Tangerang)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10.7 (2024): 986-995.

**Informan 1 (LPA) menyatakan :**

*“yang saya alami waktu masih kecanduan dan sering deposit itu sering banget marah-marah apalagi kalo abis kalah, rungkad pokonya mba, sekarang saya nyesel karena harus kehilangan banyak temen, dan harus terlilit hutang pinjol, sampe akhirnya kuliah terbengkalai. Dan sekarang saya sadar itu bisa ngerugiin diri saya sampai saya memutuskan untuk berubah dengan menghindari dari temen-temen yang masih main judi online.”<sup>105</sup>*

**Informan 2 (ZUL) menyatakan :**

*“semenjak kecanduan slot, dan tahu dampak negative yang akhirnya aku alami aku jadi nyesel, merasa bersalah sama orang tua karena sering bohong. jujur aku berubah drastis dari yang dulu rajin kuliah jadi males makanya sekarang belum lulus juga . malu juga sama temen-temen yang udah pada lulus dan aku masih gini-gini aja. Akhirnya sadar dan nyoba buat berenti, terus mulai targetin buat bisa cepet lulus, banyakin berdo'a dan lebih mendekatkan diri juga sama Allah.”<sup>106</sup>*

**Informan 3 (CN) menyatakan :**

*“saya ya nyesel dulu main slot tanpa cape berjam-jam sampai seharian, akhirnya gara-gara judi jadi lupa semuanya, ya ibadah, ya organisasi, ya skripsi, semuanya di abaikan. Saya jadi jauh sama anggota organisasi karena jarang ikut kumpul, rapat, atau pas ada kegiatan di desa.”<sup>107</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara dari pernyataan di atas, respons personal penjudi terhadap dampak yang mereka alami yaitu mengaku bahwa mereka merasa menyesal karena kecanduan judi.

Jenis emosi yang sering dialami seseorang adalah penyesalan atau rasa bersalah. Menurut Landmand tahun 1987, penyesalan tidak terbatas pada pelanggaran hukum, moral, atau psikologis. Sebaliknya, ini mencakup contoh tindakan yang tidak berbahaya menurut standar etika, moral, atau subjektif. Lebih dari rasa menyesal, penyesalan tidak terbatas pada kebebasan dan tindakan sukarela, tetapi juga kurangnya kontrol atas tindakan mereka. Menurut Zeelenberg dan Pieters pada tahun 2007, penyesalan adalah perasaan

---

<sup>105</sup> Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 Mei 2024

<sup>106</sup> Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 Mei 2024

<sup>107</sup> Wawancara dengan CN pada tanggal 8 Mei 2024

yang kita alami ketika menyadari atau membayangkan bahwa situasi kita saat ini akan menjadi lebih baik, jika saja kita memutuskan secara berbeda di masa lalu. Akibat dari tindakan di masa lalu dan kelalaian individu serta perbuatan dimana individu tidak memiliki kendali maka akan menimbulkan perasaan rendah diri, perasaan bersalah dan penyesalan.<sup>108</sup> Ketika ini terjadi, mahasiswa harus bertindak sebagai individu yang patuh dan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang menghormati negara asal mereka di masa depan. Sebaliknya, siswa terlibat dalam konflik pribadi. Menurut sebuah studi tahun 2018 oleh Yanti et al., penyesalan dapat menjadi hasil dari perilaku yang menyimpang.<sup>109</sup>

Penyesalan yang dialami para pecandu disebabkan karena banyaknya dampak negative yang mereka alami dari perilaku menyimpang kecanduan judi online. seperti yang di alami informan LPA menyesal harus terlilit pinjol akibat bermain judi, dan stress harus memikirkan bagaimana membayarnya, karena di sisi lain LPA juga menjadi jauh dengan teman-temannya. Perasaan menyesal juga di alami oleh informan ZUL dan NC yang saat ini merupakan mahasiswa semester 10 dan 12 yang seharusnya sudah lulus di semester 8 tetapi harus tertunda karena lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain judi daripada mengerjakan skripsi. ZUL dan NC juga menyatakan lupa waktu, hilang semangat untuk produktif seperti melakukan kegiatan positif dan meninggalkan tanggung jawabnya dimana NC sebagai ketua organisasi di desanya. Keadaan personal yang di alami informan senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dedi Satriyono dengan judul “DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA” setelah wawancara kepada responden sekitar 10 orang ditemukan bahwa dampak dari judi online sangat merugikan. Para pecandu judi online tidak mudah dalam meninggalkan perjudian tersebut. Ada kecemasan yang dirasakan secara

---

<sup>108</sup> Astiwi, Ria, Asniar Khumas, and Dian Novita Siswanti. "Penyesalan (Remorse) pada Remaja Putri yang Telah Melakukan Seks Pranikah." *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 2.4 (2023): 654-661.

<sup>109</sup> Ibid.

berkepanjangan, hilangnya harapan-harapan untuk membangun diri meraih sesuatu yang positif. Hilangnya harapan-harapan mengacu pada kerusakan pada otak dan mengakibatkan stress dan depresi mudah tertekan, emosi tanpa sebab, tidak bersemangat dan kehilangan semangat untuk bertahan hidup dikarenakan dampak stres berkepanjangan.<sup>110</sup>

Dari respons personal yang muncul pada penjudi, dapat disimpulkan bahwa perjudian memberikan rasa penyesalan pada pelaku judi karena banyak dampak negatif yang mereka alami. Selain itu mereka menjadi lalai akan kegiatan-kegiatan pokok yang harus dilakukan dan kehilangan semangat untuk melakukan kegiatan yang lebih produktif karena lebih banyak menghabiskan waktu untuk kegiatan berjudi.

#### **D. Judi Dan Situasi Psikologis Pelaku**

Penjudi online ini sebenarnya, dalam situasi yang rugi. Kerugiannya dapat merusak moral dan mental penjudi tersebut. Dilihat dari segi psikis, penjudi akan terobsesi terhadap kemenangan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Dimana yang ia anggap keuntungan besar itu hanya suatu hal yang tidak pasti. Rugi dalam hal Intensitas kesenangan, durasi kesenangan yang diberikan hanyalah sesaat, tidak pastinya realisasi kesenangan karena probabilitas menang dalam judi online sangatlah kecil, dan kenikmatan atau kesenangan dapat diikuti dengan rasa sebaliknya. Kerugiannya dapat merusak etika, moral, mental, ekonomi serta berbagai aspek kehidupan penjudi online tersebut.<sup>111</sup>

Berikut adalah hasil wawancara dengan tiga informan :

##### **Informan 1 (LPA) menyatakan :**

*“Kelilit pinjol bikin stress mba, tiap hari gelisah, bingung mikirin gimana bayar tagihan pinjol, belum lagi mikirin kebutuhan sehari-hari*

---

<sup>110</sup> Satriyono, Dedy, and Dany Miftahul Ula. "DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA." *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 2.6 (2023): 97-102..

<sup>111</sup> Marsela, Selvi, et al. "Teori Etika Utilitarianisme dan Perjudian Dalam Persoalan Judi Online di Indonesia." *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 1.02 (2023).

*di kost, hampir putus asa tapi untungnya dapet kerjaan bisa buat nutup utang*”<sup>112</sup>

**Informan 2 (ZUL) menyatakan :**

*“Rasanya kesehatan mentalku keganggu mba, hari-hari cuma bengong, rebahan, gaada semangat buat ngelakuin hal-hal positif, khawatir sama masalah keuangan, liat umur udah makin tua buat minta terus ke orang tua juga rasanya malu.”*<sup>113</sup>

**Informan 3 (CN) menyatakan :**

*“Kehilangan semangat buat produktif lagi seperti sebelumnya yang aktif dan giat di organisasi desa, semenjak main judi malah gampang emosi, gampang marah dan meninggalkan tanggung jawabku sebagai ketua.”*<sup>114</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari pernyataan di atas, situasi psikologis penjudi sangat beragam, mulai dari yang merasa cemas, gelisah, stress, malu, merasa bersalah, meninggalkan tanggung jawab bahkan kehilangan semangat untuk produktif. Informan LPA merasa gelisah dan hampir putus asa karena terlilit pinjol untuk berjudi. Informan ZUL merasa khawatir dan kehilangan semangat untuk melakukan kegiatan positif. Sedangkan informan CN kehilangan semangat untuk produktif, mudah emosi dan mudah marah. Terdapat kesamaan situasi psikologis antara informan ZUL dengan CN yaitu keduanya merasa kehilangan semangat untuk melakukan kegiatan positif. Sedangkan kesamaan situasi psikologis dari ketiga informan yaitu sama-sama merasakan situasi yang kurang baik. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dedi Satriyono dengan judul “DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA” setelah wawancara kepada responden sekitar 10 orang ditemukan bahwa dampak dari judi online sangat merugikan. Para pecandu judi online tidak mudah dalam meninggalkan perjudian tersebut. Situasi psikologis yang di alami berupa kecemasan yang dirasakan secara berkepanjangan, hilangnya harapan-harapan untuk membangun diri meraih

---

<sup>112</sup> Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 mei 2024

<sup>113</sup> Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 mei 2024

<sup>114</sup> Wawancara dengan CN pada tanggal 8 mei 2024

sesuatu yang positif. Hilangnya harapan-harapan mengacu pada kerusakan pada otak dan mengakibatkan stress dan depresi mudah tertekan, emosi tanpa sebab, tidak bersemangat dan kehilangan semangat untuk bertahan hidup dikarenakan dampak stres berkepanjangan.<sup>115</sup>

Menurut temuan psikologis penjudi yang bermain judi online, kecanduan judi dapat mendominasi pikiran mereka dan membuat mereka terus memikirkannya, bahkan ketika mereka punya waktu untuk berjudi. Kontrol diri dapat membantu seseorang mengatasi masalah psikologis atau perilaku mereka, jadi sangat penting bagi mereka. Menurut Tangney (2004, dalam Filsuf Tasaufi et al.), kontrol diri didefinisikan sebagai kemampuan untuk memodifikasi dan beradaptasi dengan masyarakat pengendalian diri juga memainkan peran penting dalam bidang penyesuaian psikologis seperti kecemasan, depresi, gangguan obsesif-kompulsif dan gangguan somatik. Menurut Averill, 1973, dalam Hardanti et al. (2015), pengendalian diri didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengendalikan berita yang mereka inginkan dan apa yang tidak mereka inginkan, kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan keyakinan mereka, dan kemampuan untuk mengubah perilaku mereka. Istilah "pengendalian diri" mengacu pada kemampuan dan kepekaan seseorang untuk menafsirkan keadaan mereka sendiri. Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu untuk menahan keinginan sesaat yang bertentangan dengan norma sosial.<sup>116</sup>

#### **E. Judi dan efek candu**

Judi online bisa menjadi candu bagi pemainnya, Pada awalnya, pemain hanya dapat mencoba judi, tetapi begitu mereka menang, keinginan untuk bermain lagi dan memasukkan lebih banyak uang mungkin muncul. Ketika datang ke perjudian, mereka cenderung berpikir bahwa jumlah uang yang mereka taruhkan akan berlipat dengan jumlah yang lebih besar.

---

<sup>115</sup> Satriyono, Dedy, and Dany Miftahul Ula. "DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA." *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 2.6 (2023): 97-102.

<sup>116</sup> Aprilia, Nita, Herlan Pratikto, and Akta Ririn Aristawati. "Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control?." *INNER: Journal of Psychological Research* 2.4 (2023): 888-895.

Berikut adalah hasil wawancara dengan tiga informan :

**Informan 1 (LPA) menyatakan :**

*“yang bikin saya candu sama judi itu saya tertarik waktu itu karena saya sedang butuh uang untuk keseharian di Jakarta dan sialnya saya menang besar pada saat pertama kali bermain. Modal hanya 50 saya mendapatkan keuntungan sampai 800an dalam 3 jam, dan keesokannya saya menang lagi 500. Kemenangan awal ini menjadikan mala petaka kepada diri saya sendiri, saat sedang butuhnya uang saya malah bermain itu terus sampai kebablasan akhirnya sudahlah dengan kekalahan yang melebihi kemenangan waktu itu.”<sup>117</sup>*

**Informan 2 (ZUL) menyatakan :**

*“Berawal dari rasa penasaran aku karena tertarik melihat iklan judi online di berbagai platform di media sosial, dan mulai dari situ akhirnya aku nyoba untuk bermain judi online sampai akhirnya ngasih efek candu. Di awal percobaan langsung diberi kemenangan yang lumayan cukup besar dengan modal 5 juta berhasil menang 12 juta, dan dari situ lah aku merasa semakin penasaran untuk terus deposit yang berujung bukan kemenangan yang di dapatkan melainkan kekalahan. Tapi waktu ekonomiku lagi krisis waktu itu mau ngga mau aku deposit dengan harapan bisa mendapatkan uang dengan cepat.”<sup>118</sup>*

**Informan 3 (CN) menyatakan :**

*“awal saya terlibat judi online itu kan pertama saya liat temen, terus di ajarin deposit, deposit pertama di kasih jackpot sampe 500an, kok lama lama game di slot enak jadi ketagihan sampe akhirnya bikin candu dan uang yang ditarik itu sedikit demi sedikit buat depo lagi. dari situ sering muncul hawa nafsu untuk menggandakan uang dengan judi online yang menurut saya mudah dan cepat kalau kita beruntung. walaupun akhirnya sadar ternyata uang yang di keluarkan lebih banyak daripada yang di menangkan.”<sup>119</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, permainan judi online yang memberikan efek candu adalah karena adanya kemenangan yang dirasakan oleh penjudi dari uang taruhan yang di deposit kan, sehingga muncul perasaan penjudi untuk terus melipat gandakan uang.

---

<sup>117</sup> Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 Mei 2024

<sup>118</sup> Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 Mei 2024

<sup>119</sup> Wawancara dengan CN pada tanggal 8 Mei 2024

Perjudian memberikan efek candu karena adanya system jackpot. Salah satu ciri khas perjudian online saat ini adalah sebuah kemenangan besar atau sering disebut dengan Jackpot, peran Jackpot inilah yang menjadi daya tarik bagi para pemainnya dalam mengejar kemenangan. Seperti Dopamin, neurotransmitter yang berfungsi untuk otak saat dilepaskan menjadi sangat menyenangkan selama aktivitas berlangsung seperti kegiatan meminum alcohol, seks, narkoba saat dilapaskan jika mendapatkan keinginan untuk mendapatkan harapan sesuai yang diinginkan. Bagi para pecandu judi online faktanya, terlihat pelepasan dopamine saat mendapatkan hadiah semakin besar hadiah semakin tinggi tingkat keinginan untuk selalu berjudi yang dilakukan oleh individu-individu yang kecanduan judi online. Seperti yang disampaikan informan LPA dan ZUL yang penasaran dan kecanduan untuk terus deposit setelah mengalami kemenangan (hadiah). Awal mula LPA deposit hanya Rp.50.000; dan jackpot hingga Rp.800.000; hanya dalam waktu 3jam dan itu membuatnya melakukan deposit kembali dengan mendapatkan jackpot Rp.500.000; dan begitu seterusnya hingga akhirnya kemenangan itu membuatnya candu. Sama halnya dengan informan ZUL yang melakukan deposit sebesar Rp.5.000.000; dan berhasil memenangkan jackpot sebesar Rp.12.000.000 sehingga membuat informan zul merasa penasaran untuk terus deposit. Hal yang sama pula disampaikan oleh informan CN yang tertarik mengundi keberuntungan untuk menggandakan uang dengan judi dan menaruh harapan besar pada judi. Dari ketiga informan ini terlihat memiliki efek candu yang sama. Dimana ketika mereka telah diberikan kemenangan (hadiah) maka semakin tinggi tingkat keinginan untuk berjudi. Pernyataan ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Satriyono dkk, dengan judul “DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA” Hasil penelitian menemukan ada beberapa faktor perjudian online yang tidak dapat ditinggalkan oleh pelaku judi online diantaranya setiap permainan ada beberapa bonus jackpot yang dijanjikan untuk didapatkan bagi pemain dari bonus 100 x sampai 1000 x lipat kemenangan yang dijanjikan oleh bandar

situs judi online dari disitulah antusias para pecandu judi online berusaha untuk mendapatkan bonus kemenangan tersebut. Tindakan demikian dapat membuat setiap individu kecanduan hingga dapat terikat perjudian agar mendapatkan harapan besar dalam kemenangan perjudian online tersebut.<sup>120</sup> Dengan mengharap kemenangan dari judi. Banyak harapan yang tidak sesuai dengan keinginan bagi para pencandu judi online ketika mendapatkan sebuah kekalahan dan kerugian secara terus menerus disitulah peran otak menjadi lemah dan mendapatkan kerusakan secara permanen dalam berkonsentrasi hingga dapat mengakibatkan depresi, kelumpuhan, menurunnya imun tubuh, mudah sakit, dan bunuh diri.<sup>121</sup>

#### **F. Upaya kontrol diri yang dilakukan sehingga pulih dari kecanduan judi online**

Upaya yang dilakukan mahasiswa dengan melakukan tiga indikator kontrol diri menurut teori averil yang diantaranya yaitu kontrol behavior, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan peneliti berdasarkan tiga indikator tersebut:

##### **1. Kontrol behavior**

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh mahasiswa untuk sembuh dari kecanduan judi online yaitu dengan melakukan kontrol perilaku. Mereka yang memiliki kontrol perilaku yang baik dapat mengatur pelaksanaan dan mengubah stimulus atau dorongan. Menurut Ajzen pada tahun 1988 mengemukakan bahwa kontrol perilaku ditentukan oleh pengalaman sebelumnya dan perkiraan pribadi tentang betapa sulit atau mudahnya hal itu untuk melakukan tindakan yang relevan. Kontrol perilaku ini penting ketika perasaan yakin bahwa seseorang berada dalam kondisi lemah.<sup>122</sup> Sejalan dengan hasil penelitian terhadap tiga informan

---

<sup>120</sup> Satriyono, Dedy, and Dany Miftahul Ula. "DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA." *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 2.6 (2023): 97-102.

<sup>121</sup> Ibid.

<sup>122</sup> <sup>122</sup> Marsela, Selvi, et al. "Teori Etika Utilitarianisme dan Penjudi Dalam Persoalan Judi Online di Indonesia." *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 1.02 (2023).

yang menunjukkan perubahan perilaku ketika sudah menyadari bahwa perilaku judi merupakan perilaku yang menyimpang yang membuat informan dirugikan oleh dampak judi. Dari ketiga informan kali ini, akan dilihat bagaimana upaya mahasiswa sembuh dan tidak terjerumus kembali pada judi online. Berikut adalah hasil wawancara yang dikatakan oleh tiga informan :

**Informan 1 (LPA) menyatakan :**

*“untuk tidak berperilaku yang negatif kembali seperti judi, saya menggunakan terapi jumat berkah pada saat itu, tidak lama terapinya berlangsung selama 2 bulan. Terapi ini saya buat sendiri yang dimana saya bermain slot hanya dihari jumat saja pada saat pulang jumat. Jadi pada saat terapi itu berlangsung saya tetap bermain tapi seminggu sekali, sedangkan saya juga mencari kesibukan dengan kerja event dan berolahraga serta tidak lupa ibadah walaupun bolong juga.”<sup>123</sup>*

Menurut LPA, upaya yang bisa dia lakukan untuk tidak kecanduan judi online lagi yaitu diawali dengan mengurangi kebiasaan berjudi, yang awalnya setiap hari deposit, LPA kini melakukan metode Jum'at berkah, dimana LPA hanya melakukan depo dihari Jum'at, selain itu juga LPA mencari kesibukan lain seperti bekerja dan berolahraga hingga akhirnya benar-benar berhenti dan tidak tergoda lagi.

**Informan 2 (ZUL) menyatakan :**

*“Waktu aku sadar bahwa judi itu perilaku menyimpang, dilarang oleh agama dan Negara aku mulai berusaha mengurangi perilaku itu, yang awalnya aku mengisi waktu luang dengan judi, sekarang aku ganti dengan melakukan kegiatan apapun yang lebih positif seperti mendengar podcast islami di youtube, tadarus, atau menyelesaikan skripsi agar lebih produktif juga, jadi ngga ada waktu buat main judi.”<sup>124</sup>*

Menurut ZUL, upaya yang bisa dilakukannya adalah dengan menyadari bahwa judi adalah perilaku menyimpang yang dilarang agama dan

---

<sup>123</sup> Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 Mei 2024

<sup>124</sup> Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 Mei 2024

negara, ZUL juga memilih mengisi waktu luang dengan mendengar podcast islami, tadarus, dan mengerjakan skripsi supaya lebih produktif.

**Informan 3 (CN) menyatakan :**

*“Upaya yang saya lakukan supaya tidak kecanduan lagi yang pertama sih pastinya banyakin berdoa, muhasabah sama Allah, sholat tepat waktu juga, supaya hati kita selalu sadar dan tidak tergoda lagi sama judi, setelah itu baru saya mengalihkan waktu gabut dengan bermain game mobile legend buat hiburan aja sih.”<sup>125</sup>*

Menurut CN, upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan mendekatkan diri kepada Allah SWT. serta melakukan kegiatan positif agar lebih produktif, tapi bisa juga mengisi hiburan dengan bermain game mobile legend.

Kontrol behaviour, juga dikenal sebagai kontrol perilaku, mengacu pada persiapan atau ketersediaan respons yang memiliki kemampuan untuk secara langsung mempengaruhi atau mengubah situasi yang tidak menyenangkan. Kemampuan untuk mengendalikan perilaku ini terdiri dari dua aspek: kemampuan untuk mengelola (manajemen yang diatur) dan kemampuan untuk memodifikasi momentum. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengontrol perilakunya. Untuk menghindari dipengaruhi oleh permainan judi online, informan dapat mengambil langkah-langkah konstruktif dan terlibat dalam kegiatan positif, seperti permainan bola, berjalan-jalan, mendekatkan diri kepada Allah dll. Individu belajar mengendalikan pikiran mereka untuk menghindari keterlibatan kembali dalam permainan judi online. Mereka juga dapat memilih lingkungan sosial yang positif dan belajar untuk menolak dan menahan godaan untuk berpartisipasi dalam permainan judi online. Selain itu, informan juga memiliki kemampuan untuk mengendalikan stimulus yang datang; contohnya, mereka mampu menahan godaan untuk bermain judi online, menghindari ajakan teman

---

<sup>125</sup> Wawancara dengan CN pada tanggal 8 Mei 2024

untuk bermain judi online, dan mengendalikan diri ketika berada dalam kondisi yang memungkinkan mereka untuk melakukan perjudian online.

Menurut temuan penelitian, teori Ajzen menyatakan bahwa pengendalian perilaku didasarkan pada persepsi seseorang tentang kemudahan atau kesulitan melakukan perilaku tertentu. Persepsi kontrol atas perilaku dapat bervariasi tergantung pada situasi dan jenis perilaku yang direncanakan untuk dilakukan. Ajzen juga menyatakan bahwa persepsi kontrol perilaku mengacu pada kontrol kepercayaan, yang mencakup persepsi seseorang.<sup>126</sup> Teori ini konsisten dengan perilaku semua laporan yang diamati para peneliti, karena mereka semua memiliki kemampuan untuk mengendalikan perilaku mereka berdasarkan situasi dan keinginan mereka sendiri untuk mencapai apa yang mereka inginkan.

Temuan penelitian ini mendukung teori dakwah. Peran dakwah adalah untuk membantu orang mengembangkan kontrol diri untuk mendorong mereka melakukan hal-hal baik yang Allah SWT inginkan dan juga untuk menghentikan mereka dari melakukan hal-hal buruk dan jahat.<sup>127</sup> Pada informan ZUL dan CN mengetahui bahwa judi itu haram bagi agama islam sehingga memutuskan untuk tidak ikut bermain judi online. pada wawancara yang dilakukan dengan informan CN juga mengatakan keterlibatannya terhadap judi diawali dengan melihat dan mempelajari judi dari teman sampai mereka menyadari bahwa perjudian online hanya membahayakan diri mereka sendiri dan orang lain karena mereka dipaksa untuk membayar hutang, menipu orang tua mereka, dan tidak memperhatikan pendidikan. Seiring waktu, mereka menyadari bahwa perjudian menghasilkan banyak efek negatif dan kejahatan.

Selain teori dakwah, penelitian ini juga didukung oleh teori tentang apa yang menyebabkan orang berjudi: ekonomi, lingkungan dan

---

<sup>126</sup> Mahyarni, "Theory Of Reasoned Action And Theory Of Planned Behavior" Sebuah Kajian Historis Tentang Perilaku, hlm.13

<sup>127</sup> Irodatum Makhsushoh, "Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal" Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.54

situasional, motivasi untuk mencoba, dan persepsi keterampilan.<sup>128</sup> Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa terlibat judi karena berada di lingkungan teman-teman yang juga bermain judi, ditambah ketika keuangan mahasiswa sedang krisis membuat mereka tergoda dengan judi. Kemenangan yang bisa melipat gandakan uang secara mudah dan cepat menjadi salah satu zat yang membuat judi itu candu. Tetapi dengan melakukan kontrol diri mahasiswa bisa pulih dari kecanduan judi online ini.

## 2. Kontrol kognitif

Kemampuan seseorang untuk menangani informasi yang tidak diinginkan dengan menginterpretasi, menilai, atau menggabungkan peristiwa dalam kerangka kognitif mereka untuk mengadaptasi atau mengurangi tekanan dikenal sebagai kontrol kognitif. Untuk dapat mengantisipasi suatu peristiwa, seseorang memerlukan informasi yang cukup lengkap dan akurat sehingga mereka dapat mengantisipasi situasi yang tidak menyenangkan dengan berbagai pertimbangan. Berikut adalah kutipan hasil wawancara yang dikatakan oleh tiga informan :

### **Informan 1 (LPA) menyatakan :**

*“menurut saya, dilihat dari pengalaman dan keadaan temen-temen yang kecanduan slot, saya berpikir bahwa orang yang bermain slot hanya orang purba yang selalu memikirkan cara menjadi kaya dengan berjudi. Padahal setelah saya sadari judi sebetulnya membuat kita rugi dan tidak menjadi kaya.”<sup>129</sup>*

### **Informan 2 (ZUL) menyatakan :**

*“setelah aku perhatikan temen yang berjudi, banyak dari mereka yang mengalami kekalahan dan sampai menjual asset. Informasi dari podcast islami tentang haramnya judi juga membuat aku menolak keras ajakan judi dari temen. Selain itu aku pernah denger kalo judi dilarang undang-undang itu bikin aku jadi takut dan gamau dipenjara cuma gara-gara judi”<sup>130</sup>*

---

<sup>128</sup> Agung Kurniawan, “Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2014) hlm.10

<sup>129</sup> Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 Mei 2024

<sup>130</sup> Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 Mei 2024

**Informan 3 (CN) menyatakan :**

*“saya sering ikut kajian di masjid dekat rumah, kebetulan pak ustadnya bahas judi dan bilang kalau berjudi itu dosa juga bisa merusak pertemenan ataupun keluarga bagi yang sudah berkeluarga. waktu itu saya juga lagi merasa jauh dengan ibu, akhirnya saya takut hubungan saya dengan keluarga rusak. Dan saya meyakini kalau judi memang tidak ada untungnya, yang ada banyak ruginya.”<sup>131</sup>*

Menurut hasil observasi, peneliti melihat kemampuan orang untuk mengantisipasi dan menafsirkan suatu kejadian. Mereka belajar tentang efek apa yang akan dirasakan jika bermain judi online. Mereka juga tahu jika perjudian online itu berdosa dan haram dalam Islam dan dilarang oleh hukum.

Berdasarkan wawancara dan observasi di atas, dapat disimpulkan bahwa semua informan yang diamati peneliti memiliki kemampuan untuk mengendalikan dan menilai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Kemampuan setiap informan berbeda-beda tergantung pada pengalaman, informasi, dan pengetahuan mereka sendiri, yang menunjukkan bahwa semua informan mencari tahu terlebih dahulu informasi yang berkaitan dengan permainan judi online dari dampak jika bermain judi, cara menghindari serta cara mengendalikan diri agar tidak terpengaruh untuk bermain judi tersebut.

Kemampuan seseorang untuk menangani informasi yang tidak diinginkan dengan memikirkan, menilai, atau mengintegrasikan peristiwa dalam kerangka kognitif mereka untuk mengadaptasi atau mengurangi tekanan dikenal sebagai kontrol kognitif. Perolehan informasi dan penilaian adalah dua komponen indikator ini. Melakukan penilaian berarti berusaha menilai dan mengartikan suatu keadaan atau peristiwa dengan memperhatikan segi-seginya secara subjektif. Mahasiswa mantan pecandu membutuhkan informasi yang cukup lengkap dan akurat untuk

---

<sup>131</sup> Wawancara dengan CN pada tanggal 8 Mei 2024

mengendalikan suatu peristiwa. Dengan informasi yang mereka miliki tentang keadaan yang tidak menyenangkan, mahasiswa dapat menggunakan berbagai pertimbangan untuk mengendalikan keadaan tersebut.

Melakukan penilaian berarti berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan memperhatikan segi-segi secara subjektif. Mahasiswa mantan pecandu memerlukan informasi yang cukup lengkap dan akurat untuk dapat mengendalikan suatu peristiwa. Dengan informasi yang mereka miliki tentang kondisi yang tidak menyenangkan, mereka dapat menggunakan berbagai pertimbangan untuk mengendalikan keadaan tersebut. Contohnya adalah bagaimana siswa melakukan hal tersebut. Mereka mengumpulkan informasi tentang bagaimana bermain judi berdampak pada mereka atau melihat langsung bagaimana teman sekitar mereka mengalaminya. Berkat pemahaman tentang fakta dan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka, mereka dapat menggunakan fakta dan peristiwa ini untuk menghindari berpartisipasi dalam perjudian online dan menggunakan fakta dan peristiwa untuk menghasilkan manfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka..

Menurut teori Averill, kontrol kognitif adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan pengolahan informasi yang tidak diinginkan dengan menginterpretasikan, menilai, atau menghubungkan peristiwa dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis untuk mengurangi tekanan.<sup>132</sup> Teori ini konsisten dengan perilaku yang ditunjukkan oleh semua informan yang telah diamati oleh peneliti. Dengan informasi yang mereka kumpulkan tentang situasi yang tidak mereka inginkan, peneliti dapat menggunakan pertimbangan yang mereka lakukan untuk mengantisipasi situasi tersebut.

---

<sup>132</sup> Ghufron, M. Nur, Rini Risnawita S, Teori-teori psikologi, (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2011), hlm.32

### 3. Kontrol keputusan

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan individu untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan bagi seseorang untuk memilih dari banyak kemungkinan tindakan akan membantu mereka memiliki kontrol diri dalam membuat pilihan. Berikut adalah kutipan hasil wawancara yang dikatakan oleh tiga informan :

#### **Informan 1 (LPA) menyatakan :**

*“Saya berusaha menghindari teman teman saya yang bermain slot, dan memutuskan untuk mencari kesibukan yang positif seperti kerja event dan berolahraga sehingga saya tidak muncul keinginan untuk bermain judi lagi.”<sup>133</sup>*

#### **Informan 2 (ZUL) menyatakan :**

*“aku mulai menghindari atau jaga jarak dengan teman atau seseorang yang masih bermain judi online slot. Aku lebih memilih mengisi waktu luang dengan hobiku seperti bermain music, karena aku yakin dengan melakukan hobi itu membuat aku senang tanpa bermain judi lagi. Aku juga berusaha ngga buka situs situs yang berbau slot supaya ngga terjerumus lagi”<sup>134</sup>*

#### **Informan 3 (CN) menyatakan :**

*“Yang saya lakukan ya lebih mendekatkan diri sama allah menjalankan kewajiban, muhasabah, berdoa, ngaji, kalo butuh hiburan paling main game. Saya yakin dengan melakukan hal positif bisa mendorong saya kedalam kebiasaan yang positif dan tidak tegoda lagi dengan judi.”<sup>135</sup>*

Berdasarkan temuan, para peneliti melihat kemampuan orang untuk membuat keputusan berdasarkan apa yang mereka yakini. Dalam hal ini, informan memiliki cara berbeda untuk memutuskan apa yang harus dilakukan atau hasil apa yang diharapkan. Ketika sampai pada kasus ini, karena keyakinan mereka tentang perjudian online, beberapa informan memilih untuk menghindari perjudian online dengan terlibat dalam

---

<sup>133</sup> Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 Mei 2024

<sup>134</sup> Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 Mei 2024

<sup>135</sup> Wawancara dengan CN pada tanggal 8 Mei 2024

kegiatan positif, menggunakan media elektronik, dan mengakses internet untuk tujuan yang lebih positif dan bermanfaat.

Dapat disimpulkan dari pengamatan dan wawancara bahwa semua laporan yang diamati para peneliti memiliki kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan keyakinan mereka, yang dibuktikan dengan tindakan mereka terkait dengan kehidupan mereka untuk menghindari berpartisipasi dalam perjudian online dan kemampuan mereka untuk mengendalikan keputusan mereka. mahasiswa disini memiliki keyakinan kuat dalam pengambilan keputusan yang rasional, seperti keyakinan bahwa perjudian dilarang oleh Allah SWT.

Menurut teori Averill, pengendalian keputusan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan pilihan tindakan mereka sendiri berdasarkan apa yang diyakini atau diterima.<sup>136</sup> Dalam kasus ini, teori ini sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan oleh seluruh informan, yang menunjukkan bahwa kontrol keputusan akan sangat berpengaruh dalam menentukan pilihan karena adanya kesempatan dan kebebasan bagi individu untuk memilih tindakan yang akan mereka lakukan di masa depan.

Selain itu temuan penelitian juga didukung dengan teori dakwah. Peran dakwah dalam mengembangkan kontrol diri untuk mengajak manusia kepada kebaikan yang diridhai oleh Allah SWT, serta mencegah manusia untuk melakukan perbuatan yang keji dan munkar.<sup>137</sup>, selain itu, informan juga meyakini bahwa dengan berjudi membuatnya mengabaikan perkuliahan, jauh dengan teman dan keluarga, dan membuat keuangan semakin sulit. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil yang ditemukan oleh peneliti yaitu sama dengan teori yang digunakan, baik dalam aspek kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Hasil menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa membatasi diri dari

---

<sup>136</sup> Ghufron, M. Nur, Rini Risnawita S, Teori-teori psikologi, (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2011), hlm. 32.

<sup>137</sup> 2 Irodatum Makhsushoh, "Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal" Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.54

pergaulan dan teman yang sering mengajak mereka bermain judi, menolak ajakan teman untuk bermain judi online, dan mencari aktivitas yang lebih positif. Faktor kontrol yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengumpulkan dan mempelajari informasi tentang judi online, serta akibatnya, dapat membantu informan mempertimbangkan hasil yang akan dialami jika siswa bermain judi berdasarkan informasi yang mereka peroleh. Kemudian, bagian yang mengontrol keputusan menunjukkan bahwa ketiga informan dapat membuat keputusan yang lebih rasional yaitu dengan memilih untuk melakukan aktivitas positif yang sudah mereka yakini tidak merugikan daripada bermain judi online.

#### 4. Teknik-teknik Kontrol Diri

Dalam upaya pengendalian diri, ada usaha yang digunakan oleh mahasiswa mantan pecandu judi online yaitu dengan menggunakan teknik-teknik tertentu sehingga mahasiswa mantan pecandu judi online tidak kembali lagi pada kebiasaan berjudi. Menurut Sukadji, ada tiga teknik yang diperlukan untuk menerapkan pengendalian diri yaitu dengan pengamatan diri, evaluasi diri dan penguatan diri.<sup>138</sup> berikut adalah teknik yang digunakan oleh mahasiswa mantan pecandu judi online :

##### a. Pengamatan Diri

Individu diminta untuk menyadari perilaku mereka . Misalnya, seseorang diminta untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukannya sepanjang hari. Pada hasil wawancara dan observasi yang telah dipaparkan di atas, tiga mahasiswa memiliki pengamatan diri yang berbeda-beda. Pada informan LPA melakukan pengamatan pada aktivitasnya yang dilakukan sehari-hari yaitu dengan melakukan terapi jum'at berkah di dua bulan pertama untuk mengurangi kebiasaan berjudi. Untuk informan ZUL yaitu melakukan aktivitas lain dengan menyibukan diri seperti mengerjakan skripsi dan mendengarkan podcast islami dalam

---

<sup>138</sup> Arif Wicaksana, 'Tingkat Kontrol Diridalam Belajar Mahasiswa(Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta2019/2020) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2020.

pencarian informasi mengenai perjudian. Sedangkan informan CN melakukan pengamatan diri dengan teknik bermuhasabah dan mendekatkan diri kepada Allah SWT.

b. Evaluasi Diri

Individu diminta memastikan aktivitas yang dilakukannya sesuai dan di sukai atau tidak. Setelah melakukan observasi dan melihat aktivitas yang dilakukan seperti yang sudah dijelaskan pada pengamatan diri, tiga mahasiswa ini telah berhasil mengevaluasi perilaku judi mereka dengan melakukan aktivitas yang lebih positif.

c. Penguatan Diri

Individu diminta memberi penguatan untuk meraih perilaku yang di harapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa ketiga informan melakukan penguatan diri dengan memutuskan untuk menghindari teman yang masih kecanduan judi, memfokuskan diri pada skripsi agar lulus secepatnya dan menguatkan diri bahwa judi sangat merugikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Mahasiswa mantan pecandu judi online merupakan individu yang sudah sadar dari perjudian. Beberapa permasalahan yang pernah mereka alami diantaranya yaitu ekonomi, sosial, akademik, maupun psikologis. Permasalahan yang memberikan dampak buruk kepada mahasiswa tersebut membuat mereka sadar bahwa judi online sangat merugikan sehingga mereka memutuskan untuk berhenti bermain judi online. Setelah menyadari hal tersebut, mahasiswa perlu melakukan kontrol diri agar tidak terjerumus kembali untuk bermain judi online.

Berdasarkan objek yang diteliti, kontrol diri yang dapat dilakukan oleh mahasiswa berdasarkan indikatornya menurut teori averill yaitu terdapat tiga indikator kontrol diri diantaranya kontrol behaviour, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Kontrol diri tersebut memiliki dampak positif dalam proses penyembuhan mahasiswa terhadap kecanduan judi online sehingga mahasiswa dapat sadar dan berhenti dari kebiasaan perilaku judi online.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan kontrol diri yang di upayakan oleh mahasiswa tersebut yaitu pertama, kontrol behaviour seperti melakukan kegiatan yang positif, melakukan hobinya, atau bermain game, dan menolak ajakan teman untuk berjudi. Kedua, kontrol kognitif seperti memperoleh informasi dari kajian masjid tentang dampak judi, memperoleh informasi dari podcast islami tentang larangan berjudi, melihat pengalaman teman yang menjual aset dan merugikan ketika masih kecanduan, pada kontrol kognitif ini informan jadi berfikir bahwa judi tidak ada untungnya, takut dipenjara karena judi dan akhirnya terbentuk pikiran yang lebih positif untuk tidak berjudi. Ketiga, kontrol keputusan yaitu informan mampu memilih tindakan untuk membuat keputusan yang lebih rasional. Informan memutuskan untuk menghindari teman yang masih terlibat judi online, memutuskan untuk melakukan kegiatan yg lebih positif seperti part time,

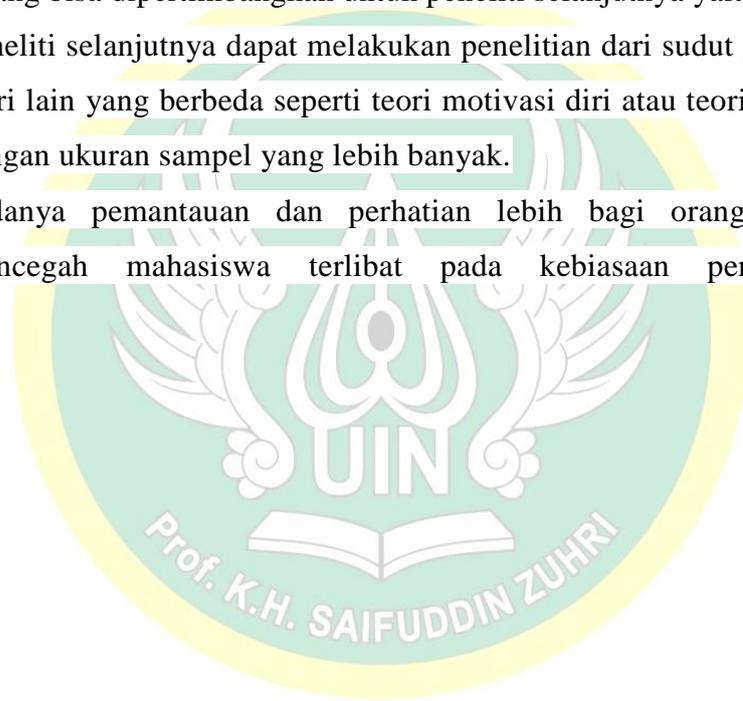
melakukan hobinya dan lebih mendekatkan diri kepada Allah. Meyakini pedoman hidup yang telah dipilih dan terus menerapkannya.

Mahasiswa dalam penelitian ini dikatakan mampu untuk menjalankan ketiga indikator tersebut karena mereka telah memiliki kontrol diri yang baik untuk terhindar dari permainan judi online.

## **B. Saran**

Keterbatasan penelitian ini termasuk ukuran sampel yang terbatas dan kendala dalam mengukur perubahan perilaku secara jangka panjang. Maka saran yang bisa dipertimbangkan untuk peneliti selanjutnya yaitu :

1. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dari sudut pandang dan teori lain yang berbeda seperti teori motivasi diri atau teori lainnya dan dengan ukuran sampel yang lebih banyak.
2. Adanya pemantauan dan perhatian lebih bagi orang tua untuk mencegah mahasiswa terlibat pada kebiasaan perilaku judi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Bima, and Irhamni Rahman. "Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa." *Perspektif* 2.2 (2022).
- Adli, Maulana. "Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)." *Riau Jom Fisip* 2.2 (2015): 1-15.
- Agung Kurniawan, "Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta", Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2014) hlm.10
- Ahmad Rijali, Analisis Data Kualitatif, Jurnal Alhadharah, Vol. 17, No. 33 Januari - Juni 2018.
- Andriani, N. I. M. "Implementasi Terapi Psikososial Pada Residen Orang Dengan Gangguan Jiwa (Odj) Akibat Napza Di Panti Rehabilitasi Kunci Yogyakarta". Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- Anwika, Yuka Martlisda. "Peran Pelatih Program Pelatihan Keterampilan Bermusik Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kemandirian Musisi Jalanan Kasus Di Rumah Musik Harry Roesli (Rmhr) Kota Bandung". Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.
- Aprilia, Nita, Herlan Pratikto, and Akta Ririn Aristawati. "Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control?." *INNER: Journal of Psychological Research* 2.4 (2023): 888-895.
- Arditha, Hafida Aristya. "Affiliator Judi Online dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia." *ALADALAH: Jurnal Polotik, Sosial, Hukum dan Humaniora* 4.1 (2023): 01- 08.
- Arif Wicaksana, 'Tingkat Kontrol Diri dalam Belajar Mahasiswa (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2019/2020) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2020.
- Astiwi, Ria, Asniar Khumas, and Dian Novita Siswanti. "Penyesalan (Remorse) pada Remaja Putri yang Telah Melakukan Seks Pranikah." *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 2.4 (2023): 654-661.
- Astriani, Rizki Dewi. "Faktor Penyebab Perilaku Sosial Yang Menyimpang Pada Usia Remaja Serta Peran Orang Tua." *Inspirasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 20.1 (2023): 743-749..

- Astuti, Laras. "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3.3 (2022): 180-189.
- Awaliyah, Annisa, and Ratih Arruum Listiyandini. "Pengaruh rasa kesadaran terhadap kesejahteraan psikologis pada mahasiswa." *Journal Psikogenesis* 5.2 (2017): 89-101.
- Badri, Malik. *Tafakur: perspektif psikologi Islam*. PT Remaja Rosdakarya, 1996.
- Bhakti Perdana, Tulus, Ngadri Yusro, and Budi Birahmat. *Faktor Judi Slot Online Oleh Keluarga Di Desa Sunggutan Kec. Pangkalan Lampam Kab. Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan*. Diss. Intitut Agama Islam Negeri Curup, 2024.
- Bukhori, Baidi. *Pengaruh zikir beberapa Al-Asma'Alhusna terhadap penurunan agresivitas siswa Madrasah Aliyah*. Diss. Universitas Gadjah Mada, 2003.
- Bunga, Marten. "Modernisasi Negara Dalam Konteks Supremasi Hukum." *Jurnal Al Himayah* 5.2 (2021): 98-108.
- Citra, Amelda Tiara. *Pemberdayaan Dalam Program Terapi Psikososial di Balai Rehabilitasi Sosial Eks Gelandangan dan Pengemis Pangudi Luhur Bekasi*. BS thesis. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Damayanti, Nurlia Eka, et al. "Kelayakan Bisnis Percetakan Syailendra Kota Palangkaraya Ditinjau Dari Aspek Pemasaran." *Jurnal Manajemen Kreatif dan Inovasi* 2.1 (2024): 66- 71.
- Darminto, E. "Perilaku Agresif Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Sosial dan Kontrol Diri." *Jurnal BK UNESA* 11.4 (2020).
- Dinie Thara Azhari, 'Kontrol Diri Mahasiswa Yang Memiliki Kecenderungan Prokrastinasi Akademik Skripsi', 2019, 1–159.
- Emprints, Bab III Metode Penelitian, Skripsi, (Kudus: Universitas Muria Kudus),
- Parengkuan, Esa Maesanta. *Self-Control pada Mahasiswa UKSW yang Kecanduan Bermain Judi Bola Online*. Diss. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW, 2017.
- Fahri, M. Alifian. *Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*. Diss. IAIN Bengkulu, 2019.

- Fitriyani, Siti, Faisal Tomi Saputra, and Ari Suseno. "Disonansi Kognitif Wanita Berjilbab Terhadap Pergaulan Bebas di Kota Tangerang (Studi Kasus Terhadap Pengunjung Wanita di Porta Kitchen & Bar Tangerang)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10.7 (2024): 986-995.
- Fuadi, Ali Imron. "*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa/i Psikologi di Universitas Medan Area.*" (2018).1-69
- Ghufron, M. Nur, Rini Risnawita S, Teori-teori psikologi, (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2011), hlm.32
- Hadi Tjahjanto "3,2 Juta Orang Main Judi Online, Banyak Mahasiswa Kecanduan Slot," *RadarNonstop.co*, 24 April, 2024, <https://www.radarnonstop.co/read/49330/32-Juta-Orang-Main-Judi-Online-Banyak-Mahasiswa-Kecanduan-Slot>
- Harry Sanjaya Putra, "*Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kesadaran Diri Dengan Kepatuhan Lalu Lintas Pada Mahasiswa Pengendara Sepeda Motor Di Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum Uin Suska Riau*", (UIN Suska Riau 2022).
- Hisyam, C. J., & MM, M. S., *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) 2
- Husadani, Kartika Putri, and Inhasuti Sugiasih. "Hubungan antara Regulasi Emosi dan Kontrol Diri (Self-Control) dengan Perilaku Menyimpang pada Siswa di SMA X." *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi* 2 (2020): 53-62.
- Ilmiyah, Tatik, and Sri Ati. "Pengaruh Pemanfaatan Koleksi Local Content Terhadap Kegiatan Penelitian Mahasiswa Yang Sedang Mengerjakan Skripsi/Tugas Akhir Di Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2.2 (2013): 137-151.
- Indah, Pramitha Sari. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pedagangpindah Ke Pasar Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi pada Pasar Pandawa Lima di Dusun Dorowati Kecamatan Abung Timur Lampung Utara)*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Irodatum Makhsushoh, "Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal" Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.54

- Irodatum Makhsushoh, "Bimbingan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kontrol Diri Anak Di Panti Asuhan Darul Hadlonah Kabupaten Kendal" Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (Semarang,2018) hlm.54
- Jannah, Fathul, Sulistiyana Sulistiyana, and Akhmad Sugianto. "Hubungan Keterampilan Sosial dan Kontrol Diri dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa SMP Negeri 33 Banjarmasin." *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 12.1 (2022): 75-84.
- Karli, Karli, et al. "Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh." *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas* 2.2 (2023): 86-92.
- Kurniawan, Yundha, Taufik Siregar, and Sri Hidayani. "Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)." *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum* 4.1 (2022): 28-44.
- Lubis, Daman Huri. "Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan." *Jurnal Repository Unri*, 2013, 1– 11.
- Mahyarni, "Theory Of Reasoned Action And Theory Of Planned Behavior" Sebuah Kajian Historis Tentang Perilaku, hlm.13
- Marsela, Selvi, et al. "Teori Etika Utilitarianisme dan Penjudi Dalam Persoalan Judi Online di Indonesia." *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat* 1.02 (2023).
- Masyita, Alfin R. *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain Dota 2 Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Nugraha, Bernandi Dwi. *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)*. Diss. Universitas Islam Riau, 2022.
- Nugroho, Fariz Dewanto. *Pengalaman Konselor Adiksi dalam Implementasi Komunikasi Terapeutik dalam Program Rehabilitasi Lembaga BRSKPN "Galih Pakuan" Bogor*. Diss. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, 2023.
- Padrul Jana, Analisis Kesalahan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Pokok Bahasan Vektor, *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 2, April 2018.

- Pratiwi, Nuning Indah. "Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi." *Jurnal ilmiah dinamika sosial* 1.2 (2017): 202-224..
- Putri, Ayu Sandita Mumpuni. *Pengalaman dan Makna Berjudi Online (Studi Kualitatif Fenomenologi pada Pejudi Online)*. Diss. Universitas Islam "45" Bekasi, 2023.
- Rafiqah, Lailan, and Harunur Rasyid. "The Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 20.2 (2023): 282-290.
- Rasyid, Zulrahman. *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*. Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017. 1–95.
- Ririn Anggreini, 'Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul', *Jurnal Psikologi*, 12.1 (2014), 34–42.
- Riyadi, Imam, Dzikril Hakim, and Angga Alfiya. "Dampak Buruk Dari Judi Online Terhadap Masyarakat Di Desa Rulung Sari Kabupaten Lampung Selatan." *Depositi: Jurnal Publikasi Ilmu Hukum* 2.1 (2024): 153-169.
- Rohman, Ujang, Shalahudin Ismail, and Reva Savela. "Strategi pengendalian diri dalam perspektif Al-Qur'an Surat Al-Hujurat ayat 12." *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi* 3.1 (2023): 35- 40.
- Rosenbaum, Michael. "A schedule for assessing self-control behaviors: Preliminary findings." *Behavior therapy* 11.1 (1980): 109-121.
- Sahputra, Dika, et al. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 6.2 (2022): 139- 156.
- Sangkaheri, Sangkaheri. *Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab. Pinrang*. Diss. IAIN Parepare, 2020.
- Saputra, Erwin. "Perilaku Menyimpang "Jual Buah"(Judi Slot Online) Pada Remaja Purbasari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.
- Satriyono, Dedy, and Dany Miftahul Ula. "DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA." *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 2.6 (2023): 97-102.

Sentana, Mohammad Arif, and Intan Dewi Kumala. "Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh." *Jurnal Sains Psikologi* 6.2 (2017): 51-55.

Shabur, Mhd Ishaq Abdush, and Romi Marnelly. "Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau." *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 1.7 (2022): 1625-1632..

Singestecia, Regina. "Partisipasi politik masyarakat Tionghoa dalam pemilihan kepala daerah di Slawi Kabupaten Tegal." *Unnes Political Science Journal* 2.1 (2018): 63-72.

Statistik, Portal. "Teknik pengambilan sampel dengan metode Purposive sampling." (2021).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeth, 2009), Hlm:249.

Sulaiman, Umar. "*Perilaku menyimpang remaja dalam perspektif sosiologi*". In Analisis pendapatan dan tingkat kesejahteraan rumah tangga petani. Alauddin University Press, 2020.

Supratama, Resky, Marisa Elsera, and Emmy Solina. "Fenomena judi online higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang." *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 5.3 (2022): 297-311.

Syaefudin, Machfud. "Pembentukan Kontrol Diri Siswa dengan Pembiasaan Dzikir Asmaul Husna dan Sholat Berjamaah." *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam* 3.1 (2020): 79- 102.

Thalib, Syamsul Bachri, Tarmizi Thalib, and Nurul Habiba Makkatenni. "Perundungan pada Siswa SMP, Dinamika Kontrol Diri dan Konsep Diri: Faktor, Dampak dan Usaha Penanggulangan." *Jurnal Psikologi Karakter* 1.2 (2021): 83-93..

Wawancara dengan CN pada tanggal 8 mei 2024

Wawancara dengan LPA pada tanggal 6 mei 2024

Wawancara dengan ZUL pada tanggal 7 mei 2024

Widodo, Ageng. "Intervensi Pekerja Sosial Milenial Dalam Rehabilitasi Sosial." *Bina'Al-Ummah* 14.2 (2020): 85-104.

Winanti, Atik. "Upaya Rehabilitasi Terhadap Pecandu Narkotika Dalam Perspektif Hukum Pidana." *ADIL: Jurnal Hukum* 10.1 (2019).

Wirareja, Yogi, and Nurus Sa'adah. "DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL MAHASISWA." *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam* 7.1 (2024): 103-118..

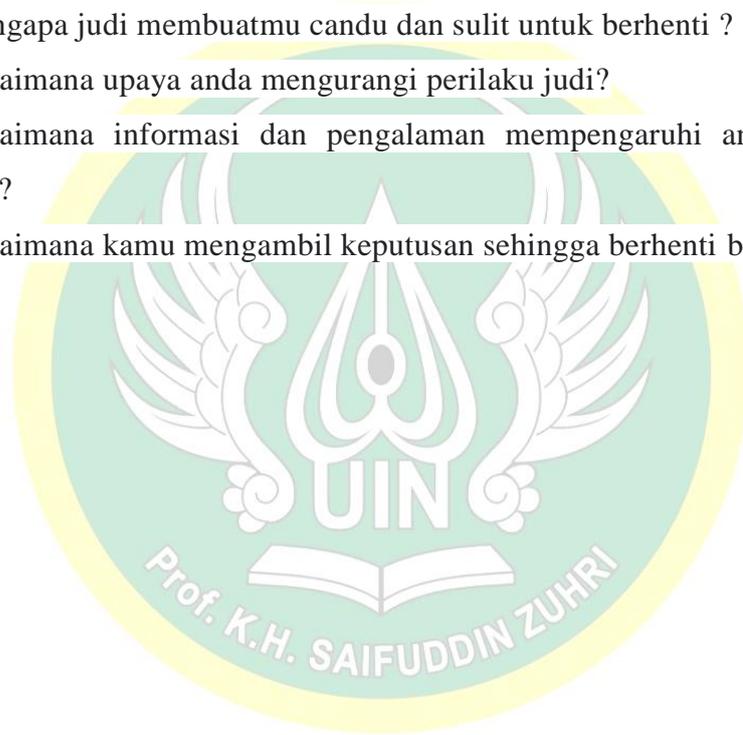
Zulfah, Z. "Karakter: Pengendalian Diri. Iqra: *Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 1 (1), 28–33." (2021).



## *Lampiran 1*

### **PEDOMAN WAWANCARA**

1. Bisakah anda menceritakan latar belakang anda ?
2. Sejak kapan anda bermain judi dan bagaimana awal mula terlibat ?
3. Bagaimana dampak kecanduan judi yang kamu alami?
4. Apa yang anda rasakan dari dampak judi tersebut ?
5. Bagaimana situasi psikologis atau perasaan yang kamu rasakan selama bermain judi?
6. Mengapa judi membuatmu candu dan sulit untuk berhenti ?
7. Bagaimana upaya anda mengurangi perilaku judi?
8. Bagaimana informasi dan pengalaman mempengaruhi anda berhenti judi?
9. Bagaimana kamu mengambil keputusan sehingga berhenti bermain judi?





## *Lampiran 2*

### **HASIL WAWANCARA**

Nama : LPA (nama samaran)

Waktu : 6 Mei 2024

Lokasi : Bento kopi

#### **1. Bisakah anda menceritakan latar belakang anda ?**

Saya lahir 25 juni di jakarta selatan, saya memiliki hobi saya bermain badminton, cita-cita saya menjadi seorang guru BK. Saya anak pertama dari empat bersaudara. Nama ayah saya RK yang berusia 52 tahun, bekerja sebagai buruh dan ibu saya yang bernama EL berusia 50 tahun sebagai ibu rumah tangga. saya tinggal bersama kedua orang tua, tapi sekarang saya sedang merantau di purwokerto untuk kuliah. Tiap malem biasanya saya sering kumpul sama teman-teman yang sesama perantauan. Selama di kampus saya tidak mengikuti organisasi apapun selain komunitas mahasiswa prantauan dari daerah asal saya.

#### **2. Sejak kapan anda bermain judi dan bagaimana awal mula anda terlibat ?**

Sejak 2022 saya mulai nyoba main judi, kurang lebih 1 tahun 8 bulan. semua karena lingkungan saya, awalnya lingkungan saya hanya mabuk mabukan. hingga akhirnya ada seorang yang bermain slot dan menularkan ke yang lain situs gacor itu. Pada awalnya saya sama sekali tidak tertarik, saya tertarik waktu itu karena saya sedang butuh uang untuk keseharian dijakarta dan sialnya saya menang besar pada saat pertama kali bermain dan akhirnya susah berhenti.

#### **3. Bagaimana dampak kecanduan judi yang kamu alami?**

Saya ngerasa kuliah saya berantakan dan harus mengulang karena saya jarang ikut kuliah, jarang ngerjain tugas dan lebih nyaman di kamar main hp sambil deposit, sampe pinjol waktu itu karena kalah terus. Pas udah kalah banyak, runtkad banget tuh akhirnya cari kerja buat bayar pinjol dan sering ga ikut perkuliahan.

**4. Apa yang anda rasakan dari dampak judi tersebut ?**

Yang saya alami waktu masih kecanduan dan sering deposit itu sering banget marah-marah apalagi kalo abis kalah, rungkad pokonya mba, sekarang saya nyesel karena harus kehilangan banyak temen, dan harus terlilit hutang pinjol, sampe akhirnya kuliah terbengkalai. Dan sekarang saya sadar itu bisa ngerugiin diri saya sampai saya memutuskan untuk berubah dengan menghindari dari temen-temen yang masih main judi online.

**5. Bagaimana situasi psikologis atau perasaan yang kamu rasakan selama bermain judi?**

Kelilit pinjol bikin stress mba, tiap hari gelisah, bingung mikirin gimana bayar tagihan pinjol, belum lagi mikirin kebutuhan sehari-hari di kost, hampir putus asa tapi untungnya dapet kerjaan bisa buat nutup utang.

**6. Mengapa judi membuatmu candu dan sulit untuk berhenti ?**

Yang bikin saya candu sama judi itu saya tertarik waktu itu karena saya sedang butuh uang untuk keseharian di jakarta dan sialnya saya menang besar pada saat pertama kali bermain. Modal hanya 50 saya mendapatkan keuntungan sampai 800an dalam 3 jam, dan keesokannya saya menang lagi 500. Kemenangan awal ini menjadikan mala petaka kepada diri saya sendiri, saat sedang butuhnya uang saya malah bermain itu terus sampai kebablasan akhirnya sudahlah dengan kekalahan yang melebihi kemenangan waktu itu.

**7. Bagaimana upaya anda mengurangi perilaku judi?**

Untuk tidak berperilaku yang negatif kembali seperti judi, saya menggunakan terapi jumat berkah pada saat itu, tidak lama terapinya berlangsung selama 2 bulan. Terapi ini saya buat sendiri yang dimana saya bermain slot hanya dihari jumat saja pada saat pulang jumat. Jadi pada saat terapi itu berlangsung saya tetap bermain tapi seminggu sekali, sedangkan saya juga mencari kesibukan dengan kerja event dan berolahraga serta tidak lupa ibadah walaupun bolong juga.

**8. Bagaimana informasi dan pengalaman mempengaruhi anda berhenti judi ?**

Menurut saya, dilihat dari pengalaman dan keadaan teman-teman yang kecanduan slot, saya berpikir bahwa orang yang bermain slot hanya orang purba yang selalu memikirkan cara menjadi kaya dengan berjudi. Padahal setelah saya sadari judi sebetulnya membuat kita rugi dan tidak menjadi kaya

**9. Bagaimana kamu mengambil keputusan sehingga berhenti bermain judi ?**

Saya berusaha menghindari teman teman saya yang bermain slot, dan memutuskan untuk mencari kesibukan yang positif seperti kerja event dan berolahraga sehingga saya tidak muncul keinginan untuk bermain judi lagi.

### ***Lampiran 3***

Nama : ZUL

Waktu : 7 Mei

Lokasi : Kontrakan informan

#### **1. Bisakah anda menceritakan latar belakang anda ?**

Aku lahir di brebes 2 juli tahun 2000, aku hobi bermain music dan punya cita-cita ingin menjadi musisi. selain kuliah, aktivitasku sehari-hari ialah bermain musik seperti gitar, atau piano. Aku juga pernah menjadi pelatih marcing band di sekolah SMA sampai saat ini. aku anak terakhir dari dua bersaudara. Dirumah aku tinggal bersama ibu, nama inisialnya itu NR yang berusia 54 tahun, sedangkan ayahku berinisial AF tapi sudah meninggal dunia. Saat ini aku masih mahasiswa smester 10 di IT-Telkom purwokerto.

#### **2. Sejak kapan anda bermain judi dan bagaimana awal mula terlibat ?**

Sejak 2022 selama 1tahun aku terlibat judi dan sulit berhenti. Berawal dari rasa penasaran aku karena tertarik melihat iklan judi online di berbagai platform di media sosial, dan mulai dari situ akhirnya aku mencoba untuk bermain judi online. Di awal percobaan langsung diberi kemenangan yang lumayan cukup besar dengan modal yang kecil, dan dari situ lah aku merasa semakin penasaran untu terus deposit yang berujung bukan kemenangan yang di dapatkan melainkan kekalahan. Tapi ketika ekonomi sedang krisis waktu itu mau ngga mau aku deposit dengan harapan bisa mendapatkan uang dengan cepat.

#### **3. Bagaimana dampak kecanduan judi yang kamu alami?**

Kalo dampaknya si buat aku ya yang dirasain sampe sekarang ini aku gabisa nyelesain kuliah tepat waktu gara-gara aku sering main slot. Bisa seharian full aku di kost ga keluar, cuma main hp aja sama ngeslot jadi jarang ikut kumpul juga sama temen-temen, jadi sering lupa waktu sama ninggalin kewajiban. Parahnya kadang aku bohong sama orang tua supaya dapet kiriman lebih buat kebutuhan sehari-hari.

**4. Apa yang anda rasakan dari dampak judi tersebut ?**

Semenjak kecanduan slot, dan tahu dampak negative yang akhirnya aku alami aku jadi nyesel, merasa bersalah sama orang tua karena sering bohong. jujur aku berubah drastis dari yang dulu rajin kuliah jadi males makanya sekarang belum lulus juga . malu juga sama temen-temen yang udah pada lulus dan aku masih gini-gini aja. Akhirnya sadar dan nyoba buat berenti, terus mulai targetin buat bisa cepet lulus, banyakin berdo'a dan lebih mendekatkan diri juga sama allah.

**5. Bagaimana situasi psikologis atau perasaan yang kamu rasakan selama bermain judi?**

Rasanya kesehatan mentalku keganggu mba, hari-hari cuma bengong, rebahan, gaada semangat buat ngelakuin hal-hal positif, khawatir sama masalah keuangan, liat umur udah makin tua buat minta terus ke orang tua juga rasanya malu.

**6. Mengapa judi membuatmu candu dan sulit untuk berhenti ?**

Berawal dari rasa penasaran aku karena tertarik melihat iklan judi online di berbagai platform di media sosial, dan mulai dari situ akhirnya aku nyoba untuk bermain judi online sampai akhirnya ngasih efek candu. Di awal percobaan langsung diberi kemenangan yang lumayan cukup besar dengan modal 5juta berhasil menang 12juta, dan dari situ lah aku merasa semakin penasaran untu terus deposit yang berujung bukan kemenangan yang di dapatkan melainkan kekalahan. Tapi waktu ekonomiku lagi kkrisis waktu itu mau ngga mau aku deposit dengan harapan bisa mendapatkan uang dengan cepat.

**7. Bagaimana upaya anda mengurangi perilaku judi?**

Waktu saya sadar bahwa judi itu perilaku menyimpang, dilarang oleh agama dan negara saya mulai berusaha mengurangi perilaku itu, yang awalnya saya mengisi waktu luang dengan judi, sekarang saya ganti dengan melakukan kegiatan apapun yang lebih positif seperti mendengar podcast islami di youtube, tadarus, atau menyelesaikan skripsi agar lebih produktif juga, jadi ngga ada waktu buat main judi.

**8. Bagaimana informasi dan pengalaman mempengaruhi anda berhenti judi?**

Setelah aku perhatikan teman yang berjudi, banyak dari mereka yang mengalami kekalahan dan sampai menjual asset. Informasi dari podcast islami tentang haramnya judi juga membuat aku menolak keras ajakan judi dari teman. Selain itu aku pernah denger kalo judi dilarang undang-undang itu bikin aku jadi takut dan gamau dipenjara cuma gara-gara judi

**9. Bagaimana kamu mengambil keputusan sehingga berhenti bermain judi?**

Aku mulai menghindari atau jaga jarak dengan teman atau seseorang yang masih bermain judi online slot. Aku lebih memilih mengisi waktu luang dengan hobiku seperti bermain music, karena aku yakin dengan melakukan hobi itu membuat aku senang tanpa bermain judi lagi. Aku juga berusaha ngga buka situs situs yang berbau slot supaya ngga terjerumus lagi.

#### ***Lampiran 4***

Nama : CN

Waktu : 8 Mei 2024

Lokasi : Bento kopi

**1. Bisakah anda menceritakan latar belakang anda ?**

Aku lahir di banyumas 18 januari 2000. Saat ini sebagai mahasiswa semester 12 UNWIKU. Aku memiliki hobi dibidang olahraga salah satunya adalah sepak bola. Aku itu anak pertama dari dua bersaudara. Ayah berinisial TP berusia 48tahun sekarang bekerja sebagai buruh, ibuku berinisial SI berusia 47tahun sebagai ibu rumah tangga. aku termasuk pemuda yang aktif di desa dan sebagai ketua dari salah satu organisasi yang ada di desa. Aktivitas sehari-hari selain menyelesaikan skripsi, aku juga mengisi waktu luang dengan membantu orang tua, atau melakukan olahraga seperti sepak bola dan badminton.

**2. Sejak kapan anda bermain judi dan bagaimana awal mula terlibat ?**

Sejak 2022 selama 2tahunan aku bermain judi dan Alhamdulillah sekarang sudah berhenti. awal aku terlibat judi online yaitu pertama aku liat temen, terus di ajarin deposit, deposit pertama di kasih jackpot sampe 500an, kok lama lama game di slot enak jadi ketagihan, dan uang yang ditarik itu sedikit demi sedikit buat depo lagi juga buat temen juga yang main, karna aku pikir uang kaget dan haram jadi bebas digunakan untuk apa saja.

**3. Bagaimana dampak kecanduan judi yang kamu alami?**

selama aku kecanduan judi dampaknya banyak banget buat aku, pertama aku lebih banyak menghabiskan waktu dengan main slot, aku lupa waktu sama kewajibanku, skripsiku terbengkalai padahal aku sudah smester 12, aku juga sering mengabaikan kegiatan organisasiku padahal aku sebagai ketua organisasi itu

**4. Apa yang anda rasakan dari dampak judi tersebut ?**

Aku ya nyesel ajadulu main slot tanpa cape berjam-jam sampai seharian, akhirnya gara-gara judi jadi lupa semuanya, ya ibadah, ya organisasi, ya

skripsi, semuanya di abaikan. Aku jadi jauh sama anggota organisasiku karena jarang ikut kumpul, rapat, atau pas ada kegiatan di desa.

**5. Bagaimana situasi psikologis atau perasaan yang kamu rasakan selama bermain judi?**

Kehilangan semangat buat produktif lagi seperti sebelumnya yang aktif dan giat di organisasi desa, semenjak main judi malah gampang emosi, gampang marah dan meninggalkan tanggung jawabku sebagai ketua.

**6. Mengapa judi membuatmu candu dan sulit untuk berhenti ?**

Awal aku terlibat judi online itu kan pertama aku liat temen, terus di ajarin deposit, deposit pertama di kasih jackpot sampe 500an, kok lama lama game di slot enak jadi ketagihan sampe akhirnya bikin candu dan uang yang ditarik itu sedikit demi sedikit buat depo lagi. dari situ sering muncul hawa nafsu untuk menggandakan uang dengan judi online yang menurutku mudah dan cepat kalau kita beruntung. walaupun akhirnya sadar ternyata uang yang di keluarkan lebih banyak daripada yang di menangkan.

**7. Bagaimana upaya anda mengurangi perilaku judi?**

Upaya yang saya lakukan supaya tidak kecanduan lagi yang pertama sih pastinya banyakin berdoa, muhasabah sama Allah, sholat tepat waktu juga, supaya hati kita selalu sadar dan tidak tergoda lagi sama judi, setelah itu baru saya mengalihkan waktu gabut dengan bermain game mobile legend buat hiburan aja sih.

**8. Bagaimana informasi dan pengalaman mempengaruhi anda berhenti judi?**

saya sering ikut kajian di masjid dekat rumah, kebetulan pak ustadnya bahas judi dan bilang kalau berjudi itu dosa juga bisa merusak pertemanan ataupun keluarga bagi yang sudah berkeluarga. waktu itu saya juga lagi merasa jauh dengan ibu, akhirnya saya takut hubungan saya dengan keluarga rusak. Dan saya meyakini kalau judi memang tidak ada untungnya, yang ada banyak ruginya.

**9. Bagaimana kamu mengambil keputusan sehingga berhenti bermain judi?**

Yang saya lakukan ya lebih mendekatkan diri sama allah menjalankan kewajiban, muhasabah, berdoa, ngaji, kalo butuh hiburan paling main game. Saya yakin dengan melakukan hal positif bisa mendorong saya kedalam kebiasaan yang positif dan tidak tegoda lagi dengan judi.

**Lampiran 5****Dokumentasi Penelitian****A. Subyek LPA****B. Subyek ZUL****C. Subyek CN**

*Lampiran 6***DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. BIODATA PRIBADI**

Nama Lengkap : Sri Wahyuningsih  
 NIM : 2017101179  
 Tempat, tanggal lahir : Tangerang, 03 Juli 2002  
 Fakultas : Dakwah  
 Jurusan/ Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
 Alamat : Kp.Picung Rt.04 Rw.05 Desa Pasarkemis,  
 Kec.Pasarkemis, Kab.Tangerang, Banten.  
 Nama Ayah : Susandi  
 Nama Ibu : Yayah  
 E-mail : sriwn0445@gmail.com  
 No. HP : 089644894557

**B. RIWAYAT PENDIDIKAN**

## 2. Pendidikan Formal

- a. SD : SD NEGERI 3 PASARKEMIS
- b. SMP : SMP ISLAM AYATRA
- c. SMA : SMA NEGERI 14 KAB.TANGERANG
- d. Perguruan Tinggi : UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO

## 3. Pendidikan Non Formal

- a. Pondok Pesantren Darul Hikmah