

**KONTROL DIRI MAHASISWA DALAM MEREDUKSI
KECENDERUNGAN JUDI *ONLINE* DI PURWOKERTO**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H.
Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)

Oleh :

FAKHRUNNISA ARYANI ROBBYANTI

NIM. 2017101060

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

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fakhrunnisa Aryani Robbyanti

NIM : 2017101060

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Judul Skripsi : **Kontrol Diri Mahasiswa Dalam Mereduksi Kecenderungan Judi Online di Purwokerto**

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Purwokerto, 24 September 2024

Yang menyatakan



Fakhrunnisa Aryani Robbyanti

NIM. 2017101060



**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 DALAM MEREDUKSI
KECENDERONGAN JUDI *ONLINE* DI PURWOERTO**

Yang disusun oleh **Fakhrunnisa Aryani Robbyanti NIM.2017101060** Program Studi **Bimbingan Konseling Islam** Jurusan **Konseling dan Pengembangan Masyarakat** Fakultas **Dakwah** Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari **Rabu** tanggal **9 Oktober 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos)** dalam **Bimbingan Konseling Islam** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing

Dr. Nawawi, M.Hum
NIP. 197105081998031003

Sekretaris Sidang/Penguji II

Ulul Aedi, M.Ag
NIP. 198705072020121006

Penguji Utama

Dr. Muridan, M.Ag
NIP. 197407182005011006

Mengesahkan,
Purwokerto, 21 October 2024

Wakil Dekan I,



Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si
NIP. 197911152008011018

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 : Fakhrunnisa Aryani Robbyanti

NIM : 2017101060

Jenjang : S-1

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Fakultas : Dakwah

Judul : Kontrol Diri Mahasiswa dalam Mereduksi Kecenderungan Judi

Online di Purwokerto

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

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Purwokerto, 26 September 2024

Pembimbing



Dr. Nawawi, M.Hum

NIP. 197105081998031003

MOTTO

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

(Q.S Al-Maidah:90)



KONTROL DIRI MAHASISWA DALAM MEREDUKSI KECENDERUNGAN JUDI ONLINE DI PURWOKERTO

Fakhrunnisa Aryani Robbyanti

NIM. 2017101060

email: 2017101060@mhs.uinsaizu.ac.id

Program Studi Bimbingan Konseling Islam
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Kontrol diri merupakan kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif serta merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat dilingkungan sekitarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto, untuk menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari bermain judi *online*, dan siapa saja yang dirugikan akibat bermain judi *online*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Field Research* dimana peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati fenomena yang sedang terjadi di lapangan, dengan menggunakan pendekatan kualitatif peneliti berusaha menjelaskan dan mendeskripsikan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto ini ada tiga aspek yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Mahasiswa dalam penelitian ini dikatakan mampu untuk menjalankan ketiga aspek tersebut karena mereka telah memiliki kontrol diri yang baik untuk terhindar dari permainan judi *online*, hal ini dikarenakan mereka selalu melakukan hal-hal atau kegiatan positif, dan mampu menjauhi diri dari permainan judi *online*. Dampak dari bermain judi *online* yaitu beberapa informan memiliki hutang akibat bermain judi *online* di pinjaman *online*, dan ada yang menggadaikan barangnya untuk bermain judi *online*. Yang dirugikan dalam hal ini selain diri sendiri yang bermain judi *online* yaitu orang tua dan lingkungan sekitar.

Kata kunci : Kontrol Diri, Mahasiswa, dan Judi *Online*.

***STUDENTS' SELF-CONTROL IN REDUCING ONLINE GAMBLING
TRENDS IN PURWOKERTO***

Fakhrunnisa Aryani Robbyanti
NIM. 2017101060

email: 2017101060@mhs.uinsaizu.ac.id

Islamic Counseling Guidance Study Program
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRACT

Self-control is the ability to organize, guide, regulate and direct forms of behavior that can lead to positive consequences and is one of the potentials that individuals can develop and use during life processes, including in dealing with conditions in the surrounding environment.

This research aims to find out how students' self-control reduces the tendency to play online gambling in Purwokerto, explain the impact of playing online gambling, and who is harmed by playing online gambling.

The type of research used in this research is Field Research where the researcher goes directly into the field to observe phenomena that are occurring in the field, using a qualitative approach the researcher tries to explain and describe events or events that are occurring.

The research results show that students' self-control in reducing online gambling tendencies in Purwokerto has three aspects, namely behavioral control, cognitive control and decision control. Students in this study are said to be able to carry out this third aspect because they have good self-control to avoid online gambling games, this is because they always do positive things or activities, and are able to stay away from online gambling games. The impact of playing online gambling is that several informants have debts due to playing online gambling on online loans, and some have pawned their goods to play online gambling. Those who are disadvantaged in this case, apart from themselves who play online gambling, are their parents and the surrounding environment.

Keywords: Self-Control, College Students, and Online Gambling.

PERSEMBAHAN

Bismillah, Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT, Skripsi ini Penulis persembahkan untuk: Robbyatul Addawiyah dan Teguh Hadiyanto, orang tua Penulis yang selalu menghubungi Penulis setiap hari hanya untuk menanyakan kabar, kapan pulang dan tidak menyinggung masalah kapan lulus. Terima kasih telah ridho dan mendukung Penulis untuk melanjutkan pendidikan ditempat pilihan Penulis. Semoga usaha Mamah dan Ayah mendidik Penulis menjadi sebuah amal jariyah nantinya.

Skripsi ini secara khusus penulis persembahkan untuk Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto sebagai tempat Penulis menimba ilmu dan menemukan banyak pengalaman baru.



KATA PENGANTAR

Puji serta syukur dipanjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala karena rahmat serta karunia-Nya, Penulis dengan segala keterbatasannya dapat menuntaskan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan untuk umat muslim.

Perjalanan yang panjang sudah penulis lewati yang kemudian akhirnya dapatmenuntaskan penulisan skripsi yang berjudul **“Kontrol Diri Mahasiswa dalam Mereduksi Kecenderungan Judi Online di Purwokerto”**. Dengan selesainya skripsi ini tentunya tidak terlepas dari arahan, pertolongan, bimbingan, serta nasihat juga motivasi dari berbagai pihak, maka penulis sampaikan terima kasih banyak kepada:

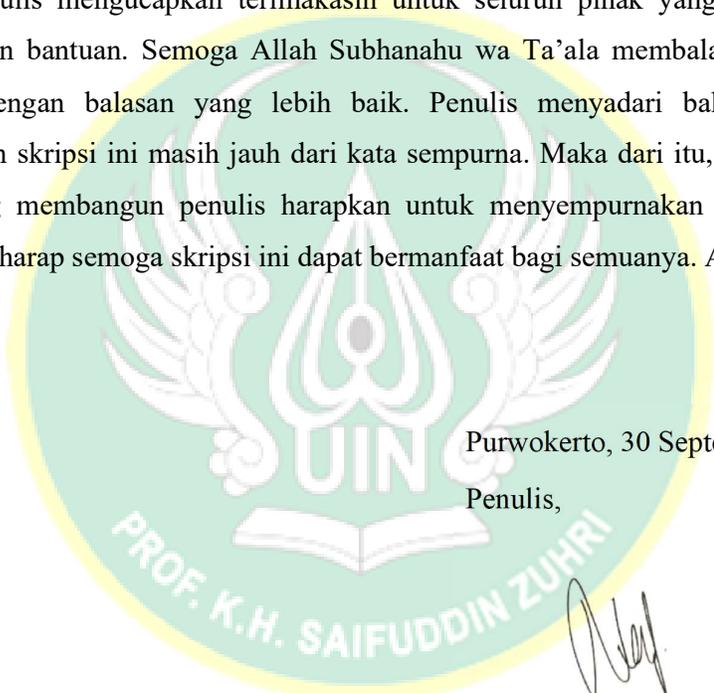
1. Prof. Dr. H. Ridwan, M. Ag. Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Muskinul Fuad, M. Ag. Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Nur Azizah S. Sos.I., M.Si. Ketua Jurusan Prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Lutfi Faishol M. Pd. Koordinator Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Nawawi, M. Hum. Dosen pembimbing yang senantiasa memberikan waktu luang untuk membimbing, dan memberikan arahan, kritik, saran serta semangat selama penulisan skripsi.
6. Keluarga besar Civitas Akademik Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Orang tua saya Ibu Robbyatul Addawiyah dan Bapak Teguh Hadiyanto yang telah membantu dan mendukung penuh perkuliahan dari awal hingga akhir.
8. Mas Tri Sunu Ariyono yang sudah menemani dan mendukung selama proses penyelesaian skripsi.

9. Sahabat tercinta Nasywa Rihadatul Aisy, Suci Cahyani, dan Camelia Alfita Dewi yang sudah menemani penulis dalam suka maupun duka selama menjalani pendidikan di kota ini.
10. Teman teman seperjuangan BKI-B 2020 yang memberi pengalaman baik selama penulis melalui studi dan membantu dalam perjalanan penulisan skripsi ini.
11. Semua pihak yang selalu memberi dukungan dan membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, khususnya para subjek.

Penulis mengucapkan terimakasih untuk seluruh pihak yang senantiasa memberikan bantuan. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas kebaikan tersebut dengan balasan yang lebih baik. Penulis menyadari bahwa dalam kepenulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik serta saran yang membangun penulis harapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya. Aamiin.

Purwokerto, 30 September 2024

Penulis,



Fakhrunnisa Aryani Robbyanti

NIM. 2017101060

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Kajian Pustaka	9
G. Sistematika Pembahasan	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kontrol Diri	13
1. Pengertian Kontrol Diri	13
2. Aspek Kontrol Diri	14
3. Jenis Kontrol Individu	16
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri	16
5. Mengembangkan Kontrol Diri	19
6. Langkah-Langkah Untuk Mengontrol Diri	20
B. Mahasiswa	21
C. Mereduksi	22

D. Kecenderungan	22
E. Judi <i>Online</i>	23
1. Pengertian Judi <i>Online</i>	23
2. Macam-Macam Judi <i>Online</i>	25
3. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian	27
4. Dampak Dari Judi <i>Online</i>	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	32
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek Dan Objek Penelitian	33
D. Sumber Data	35
E. Metode Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Pelaksanaan Penelitian	40
B. Deskripsi Data Informan	41
C. Analisis Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian	34
Tabel 4.1 Profil Informan	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara	71
Lampiran 2	Transkrip Wawancara	72
Lampiran 3	Foto Dokumentasi Wawancara	83
Lampiran 4	Daftar Riwayat Hidup	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Calhoun dan Acocella kontrol diri adalah kemampuan untuk mengatur proses perilaku, psikologis, dan tubuh seseorang dengan kata lain, serangkaian proses pembentukan diri. Makna yang dimaksud menekankan perlunya menyediakan pengelolaan pola perilaku pada diri seseorang, yang mencakup seluruh proses lingkungan fisik, psikologis, dan perilaku individu. Kontrol diri menurut Tangney, Baumeister, dan Boone adalah kemampuan individu dalam mengarahkan perilakunya sesuai dengan prinsip moral, nilai, dan norma sosial guna menghasilkan perilaku positif. Salah satu penafsirannya adalah bahwa seseorang dapat dengan bebas menghasilkan perilaku konstruktif. Untuk mengembangkan kontrol diri yang matang, kemampuan seseorang dalam mengelola dirinya sendiri harus berperan penting dalam interaksinya dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Hal ini penting ketika seseorang harus mengembangkan perilaku baru dan mempelajarinya dengan sukses. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif serta merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat dilingkungan sekitarnya.¹

Kontrol diri adalah kemampuan untuk peka terhadap keadaan dan lingkungan sekitar. Kontrol diri, menurut Lazarus, mengacu pada kemampuan membuat keputusan individu berdasarkan pertimbangan kognitif untuk mengoordinasikan perilaku yang telah dirancang untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu sesuai keinginan.²

¹ Ramadona Dwi, Mamat Supriatna, Kontrol Diri Definisi dan Faktor, *Journal Of Innovative Counseling : Theory, Practice, and Research*, Vol.3, No.2, Agustus 2019

² Ghufron, M. N., & Rini R. S. 2010. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

Kontrol diri merupakan ciri psikologis yang mencakup kemampuan seseorang untuk mengubah perilakunya, mengelola informasinya, dan mengambil keputusan berdasarkan keyakinannya. Sudut pandang ini mengarah pada kesimpulan bahwa kontrol kapasitas mahasiswa untuk adaptasi situasional adalah ukuran kepercayaan diri mereka. Kondisi yang dimaksud adalah keadaan belajar untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan.³

Perjudian, sebagai aktivitas yang telah lama ada dalam masyarakat, kini telah beralih ke ranah *online*, memperluas jangkauannya dan menyulitkan penindakan oleh pihak berwenang. Tidak sedikit mahasiswa yang terperangkap dalam praktik perjudian *online* ini, terjebak oleh berbagai motivasi dan dorongan.

Sebagian mahasiswa mungkin awalnya hanya ikut-ikutan teman, tergoda oleh rasa penasaran atau ingin tampil keren di hadapan orang lain. Namun, pada akhirnya, banyak yang terjebak dalam lingkaran kecanduan dan kesulitan untuk keluar. Fenomena ini tidak hanya merusak masa depan akademis mereka, tetapi juga berpotensi merusak hubungan sosial dan finansial mereka.

Perjudian *online* memiliki daya tarik tersendiri dengan kemudahan akses dan kesempatan untuk memenangkan uang secara cepat. Namun, dibalik daya tarik tersebut terdapat resiko besar akan kehilangan uang, waktu, dan kesejahteraan secara keseluruhan. Ketika mahasiswa terjerat dalam praktik perjudian online, hal itu juga bisa mengganggu konsentrasi pada penurunan kinerja akademis.

Menurut Kartini Kartono, perjudian merupakan suatu pertarungan yang dilakukan secara sadar terhadap suatu peristiwa, permainan, perjumpaan, persaingan, kesadaran akan resiko dan harapan dari peristiwa tersebut, serta

³ Kusumadewi, S., Tuti, H., & Aditya, N. P. 2012. "Hubungan antara Dukungan Sosial *Peer Group* dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan terhadap Peraturan pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam Sukoharjo". *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajawa*. Surakarta: 1-10.

usaha untuk memasang taruhan pada sesuatu yang tidak bernilai atau dianggap tidak bernilai, dan hasilnya tidak pasti atau hasilnya tidak pasti.⁴

Di dalam agama Islam terdapat beberapa ayat Al-Quran yang melarang keras dan mengharamkan semua bentuk apapun permainan judi, salah satu Firman Allah yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوا هُلَعَلَّكُمْ تَفْلَحُوا

Yang artinya : “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (QS. Al-Maidah/5:90).

Menurut psikologi perjudian akan menjadikan mahasiswa jadi kecanduan, apalagi hal ini terus menerus dilakukan maka akan mengakibatkan kebiasaan yang tidak baik lalu akibatnya akan berdampak buruk terhadap diri sendiri ataupun orang lain yang ada di sekitarnya. Mahasiswa yang melakukan perjudian ini juga akan mengganggu pikiran dan fokus dalam melakukan tanggung jawab sebagai mahasiswa yang seharusnya menjalani perkuliahan agar dapat menyelesaikan tugasnya sebagai mahasiswa yang baik.

Penelitian awal menemukan bahwa sebanyak sepuluh mahasiswa di Purwokerto terlibat dalam permainan judi *online*. Mereka merupakan individu berusia 20-25 tahun dan merupakan mahasiswa aktif dari berbagai perguruan tinggi di kota tersebut. Motivasi mereka untuk terlibat dalam perjudian *online* sebagian besar dipengaruhi oleh pengaruh teman sejawat yang telah terlibat terlebih dahulu. Sering kali, mereka terpapar oleh rekan-rekan mereka yang memamerkan keuntungan yang diperoleh dari perjudian *online*, yang mungkin menjadi pendorong bagi mereka untuk mencoba.

⁴ Katini Kartono, Pathologi Sosial Jilid I (Jakarta: Rajawali,2006), hlm. 58.

Dari sepuluh mahasiswa yang terlibat, lima di antaranya mahasiswa lainnya masih aktif dalam bermain judi, dengan beberapa di antaranya berperan secara pasif, bermain kadang-kadang tanpa terlalu intensif. Dan, lima mahasiswa lainnya sudah tidak aktif dalam bermain judi atau bisa disebut telah insyaf. Mereka mengakui bahwa pengalaman berjudi *online* mereka lebih banyak memberikan kerugian daripada keuntungan, sehingga mereka memutuskan untuk tidak melanjutkan aktivitas tersebut.

Fenomena ini menggambarkan adanya variasi perilaku judi di kalangan mahasiswa Purwokerto. Ada yang mampu mengontrol diri dan berhenti setelah merasakan kerugian yang cukup, sementara yang lain terus terlibat dalam aktivitas judi *online* meskipun menyadari risikonya. Alasan meneliti masalah ini karena untuk mereduksi (membuat pengurangan) perjudian yang dilakukan oleh mahasiswa di Purwokerto.

Survei awal menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* umumnya mendapatkan uang saku dari orang tua mereka, yang biasanya ditransfer setiap minggu atau bulan. Meskipun demikian, untuk memenuhi kebutuhan berjudi mereka, mereka rela melakukan segala cara untuk mendapatkan uang tambahan setiap hari. Selain menggunakan uang saku dari orang tua, ada juga yang nekat meminjam uang melalui aplikasi pinjaman *online*, mengambil risiko yang tidak terduga dengan terjebak dalam utang yang berpotensi membahayakan.

Tidak hanya itu, beberapa mahasiswa bahkan sampai pada titik menggadaikan barang berharga seperti laptop, motor, dan barang lainnya demi mendapatkan uang tambahan untuk berjudi *online*. Tindakan ini menunjukkan tingkat keinginan yang kuat untuk terus bermain judi, meskipun itu berarti harus mengorbankan aset dan barang berharga mereka.

Uang yang berhasil mereka dapatkan dari berbagai sumber ini kemudian digunakan secara langsung untuk bermain judi *online*. Siklus ini menciptakan lingkaran negatif di mana kebutuhan untuk berjudi terus meningkat, dan untuk memenuhinya, mereka terus mencari cara untuk mendapatkan uang tambahan, bahkan berani mengambil resiko finansial yang

cukup besar. Survei ini menggambarkan tekanan dan dorongan yang kuat yang dialami oleh sebagian mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan perjudian mereka.

Dari sepuluh mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online*, lima di antaranya berhasil mengontrol diri mereka untuk menahan keinginan berjudi *online* dengan cara mengalihkan ke perilaku yang lebih positif. Seiring dengan berjalannya waktu, mereka mulai menyadari bahwa kebiasaan berjudi *online* hanya merugikan keuangan mereka dan membuatnya tidak stabil. Uang yang dihabiskan untuk berjudi *online* hanya mengakibatkan kerugian dan tidak memberikan manfaat yang nyata. Oleh karena itu, mereka membuat keputusan bijak untuk berhenti bermain judi *online* karena menyadari bahwa hal itu dapat menjaga stabilitas keuangan mereka sendiri dan mencegah potensi kerugian lebih lanjut, baik bagi diri mereka sendiri maupun orang lain.

Keberhasilan lima mahasiswa ini dalam mengatasi kecanduan judi *online* menjadi contoh positif bahwa dengan adanya kontrol diri yang kuat dan perubahan perilaku yang bertahap, seseorang dapat keluar dari lingkaran perjudian *online*.

Maka dari itu berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan di dalam penelitian ini. Peneliti mengambil fokus kepada bahasan mengenai Kontrol Diri Mahasiswa Dalam Mereduksi Kecenderungan Judi *Online* di Purwokerto.

B. Penegasan Istilah

1. Kontrol Diri

M. Nur Ghufon dan Rini Risnawita mengatakan pengendalian diri adalah kemampuan mengatur, mengarahkan, membimbing, dan mengendalikan kebiasaan yang dapat membawa hasil positif. Pengendalian diri dapat diartikan sebagai potensi yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan oleh individu dalam menjalani kehidupan, misalnya ketika menghadapi situasi yang ada di lingkungannya.⁵

⁵ M. Nur Ghufon & Rini Risnawita S, Teori-teori Psikologi, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm.21

Sedangkan Muhammad Al-Mighwar menuturkan bahwa kontrol diri adalah kecakapan kita untuk memperbaiki tingkah laku kita menjadi yang lebih baik, dan juga kesanggupan yang dimiliki untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku positif.⁶

Dalam penelitian ini, kontrol diri yang dimaksud adalah kesanggupan mengendalikan perilaku ke arah yang positif, kesanggupan inipun tidak begitu saja langsung terbentuk, tapi harus melalui proses-proses dalam kehidupan, seperti dalam menghadapi kondisi yang ada di lingkungan sekitarnya. Contohnya seseorang yang sudah rugi banyak dan menghabiskan uang untuk berjudi dia akan berpikir untuk tidak melakukan hal tersebut lagi agar tidak terjerumus semakin dalam di dunia perjudian.

2. Mahasiswa

Mahasiswa adalah orang-orang yang belajar pada lembaga pendidikan tinggi seperti universitas, institut, dan akademi. Setiap orang yang terdaftar dapat disebut pelajar atau mahasiswa. Mahasiswa yang dirujuk dalam penelitian ini berjumlah lima.

Mahasiswa dalam penelitian ini diantaranya adalah mahasiswa yang sudah tidak aktif berjudi *online* atau mahasiswa yang dapat dikatakan sudah sadar akan perjudian online yang tidak baik ini yang sudah tidak bermain judi *online*.

Mahasiswa ialah merekayang terdaftar dan belajar di suatu perguruan tinggi.⁷ Mahasiswa adalah orang-orang yang belajar pada lembaga pendidikan tinggi seperti universitas, institut, dan akademi. Setiap orang yang terdaftar dapat disebut pelajar atau mahasiswa.

⁶ Muhammad Al-Mighwar, Psikologi Remaja; Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hlm.136

⁷ Sudarman, Paryati. Belajar Efektif di Perguruan Tinggi. 2004. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

3. Mereduksi

Arti mereduksi di KBBI adalah: membuat pengurangan, potongan (harga dan sebagainya).⁸ Mereduksi juga berarti menurunkan atau menghilangkan sesuatu yang berlebihan atau bersifat menindas dalam jumlah atau kekuatan.

Mereduksi pada penelitian ini adalah cara bagaimana mengurangi rasa penasaran, rasa ingin terus bermain judi *online*, dan mengurangi keaktifan mahasiswa dalam melakukan judi *online*

4. Kecenderungan

Kecenderungan merupakan keinginan yang datang secara teratur. Mirip dengan kecondongan, kecondongan adalah keinginan yang aktif dan mendorong kita untuk mengambil tindakan. Hal ini dapat menjadi landasan bagi sejenisnya.

Dalam kebiasaan alam, kecenderungan disebut juga kesiapan reaktif. Kecenderungan merupakan karakter disposisional, perilakunya sendiri tidak seperti yang sebenarnya. Tapi itu adalah sesuatu yang memungkinkan perilaku terjadi dan memfokuskannya pada hal tertentu. Kecenderungan ini tidak sepenuhnya bersifat mekanis, seperti halnya refleks dan kebiasaan, juga bukan bawaan sejak lahir. Bisa saja terbentuk sementara, namun bisa juga bersifat sementara.⁹

5. Judi *Online*

Judi adalah salah satu penyakit yang dimiliki masyarakat yang menjadikan judi sebagai kebiasaan yang tidak baik untuk mencapai sebuah hasil yang nilainya tidak sedikit sesuai yang mereka harapkan tanpa melakukan apapun seperti bekerja atau usaha.

Hingga saat ini masalah ini sangat sulit untuk diberantas dan ditanggulangi. Judi tidak lain merupakan resiko kehilangan sesuatu yang

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

⁹ [Pengantar Psikologi Umum](#) oleh: Fitriyah, Lailatul, et al. Terbitan: (2014)

berharga atau beresiko tinggi terhadap apa yang sudah kita miliki sebelumnya.¹⁰

Judi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu judi *online*, judi *online* merupakan permainan yang transaksinya melalui uang elektronik (*e-money*) bisa melalui transfer ATM, Dana, ShopeePay, dan lain sebagainya.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto?
2. Dampak yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* pada mahasiswa?
3. Siapa saja yang dirugikan akibat bermain judi *online*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto.
2. Untuk menjelaskan dampak yang ditimbulkan dari bermain judi *online*.
3. Untuk mengetahui siapa saja yang dirugikan akibat bermain judi *online*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang terkandung dalam penelitian ini yaitu mengembangkan angka pengurangan mahasiswa dalam melakukan judi *online*, dan dapat menambah khasana pengetahuan pembaca dengan membedah masalah apa saja yang terjadi di lapangan. Terutama untuk para mantan pemain untuk bagaimana mereka mengontrol dirinya dengan mengalihkan permainan yang tidak baik tersebut menjadi kegiatan yang tidak merugikan dirinya maupun orang lain disekitarnya.

¹⁰ Yuda Pramudia Zen, “Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan Oleh Remaja di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Padang”, Skripsi S1 Fakultas Hukum Universitas Andalas Padang, 2017, hlm.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dinantikan bisa menjadi bahan evaluasi untuk mahasiswa, terutama bagi mahasiswa yang sudah tidak aktif (sudah insyaf) dalam melakukan permainan judi *online* ini. Disamping itu, judi *online* bertentangan dengan norma agama dan judi *online* ini juga sangat merugikan diri sendiri.

b. Bagi Pembaca

Untuk memberikan informasi terkait kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto.

c. Bagi Lembaga Terkait

Untuk lembaga terkait, perlu respon dan tanggap terhadap masalah yang ada di dalam ruang lingkup kampus. Dalam konteks maraknya judi *online* di kalangan mahasiswa, pihak lembaga terkait harus melakukan pengurangan tingkat bermain judi *online* ini.

d. Bagi Konselor

Penelitian ini bertujuan sebagai sarana untuk membongkar dan mengurangi perilaku perjudian yang melanggar norma terutama di kalangan mahasiswa Purwokerto, dan dapat dijadikan sebagai bahan ringkasan untuk penelitian selanjutnya.

F. Kajian Pustaka

Menurut hasil dari penelusuran peneliti untuk memperoleh gambaran dengan judul yang akan diteliti. Peneliti menemukan banyak penelitian karya ilmiah yang relevan, berdasarkan penelusuran peneliti tidak menemukan judul penelitian, tema dan pembahasan yang sama dengan penelitian yang akan diteliti terkait judul **“Kontrol Diri Mahasiswa Dalam Mereduksi Kecenderungan Judi *Online* di Purwokerto”** maka dari itu, peneliti mengambil 5 skripsi dan 2 jurnal untuk menjadi dasar dalam penelitian ini, diantaranya:

Pertama, skripsi yang berjudul “Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi *Online* di Kota Bengkulu”. Tujuan penelitian ini mencoba memberikan penjelasan mengenai pengendalian diri remaja dalam mengurangi penggunaan judi online. Penelitian ini menggunakan strategi penelitian kualitatif sebagai metodologi penelitiannya. Hal ini terlihat dari metode yang digunakan, khususnya dari teknik penelitian yang menghasilkan data yang mencirikan bahasa tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati pada subjek. Selanjutnya metode pengumpulan data memakai teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. *Purposive sampling* digunakan dalam proses pemilihan informan, sehingga narasumber berjumlah berjumlah 8 orang.

Kedua, penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau”.¹¹ Teknik penelitian korelasional kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau yang berjumlah 320 orang dengan menggunakan strategi pengambilan sampel *proporsional stratified random sampling*. Populasi adalah kategori luas yang terdiri dari ciri-ciri atau orang-orang dengan atribut tertentu dan peneliti telah memutuskan untuk mengkaji lebih lanjut sebelum menarik kesimpulan.

Ketiga, skripsi dengan judul “Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan *game online* padaremaja pria”.¹² Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional dengan desain penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 120 laki-laki, dengan rentang usia 15-21 tahun. Hasilnya, remaja laki-laki yang kesulitan mengendalikan diri lebih cenderung menjadi kecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa

¹¹ Erika Wulandari, “Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau” Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (Pekanbaru, 2019)

¹² Rizka Widya Handayani, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria” Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma (Yogyakarta, 2012)

pengendalian diri dan kecenderungan mengembangkan kecanduan *game online* berkorelasi negatif dan berbanding terbalik satu sama lain.

Keempat, skripsi dengan judul “Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah”.¹³ Jenis penelitian ini menggunakan metodologi studi kasus dan bersifat kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah tiga geng, ketiga geng yang menjadi subjek penelitian ini berusia 15-17 tahun. Akibatnya, anggota geng sekolah kurang memiliki pengendalian diri karena tidak mampu mengatur emosi atau dirinya sendiri, berperilaku buruk dan terkadang melakukan kejahatan karena tidak mampu mempertanggungjawabkan perbuatannya.

Kelima, penulis merujuk pada penelitian milik Ahmad Ihwan yaitu penelitian yang berjudul “Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Remaja”.¹⁴ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, peneliti menggunakan kriteria objek penelitian yaitu; remaja dengan rentang usia 18 sampai 24 tahun atau termasuk ke dalam tingkatan remaja akhir, berdomisili di Pandeglang, Banten, dan sudah pernah melakukan atau bermain judi *online* pada situs *pragmatic play* setidaknya 3x (tiga kali) permainan.

Keenam, skripsi yang berjudul “Perilaku Moral Remaja yang Terlibat Judi *Online* di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”.¹⁵ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif. Peneliti memilih 15 remaja dan 8 orang masyarakat yang ada di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu sebagai informan.

¹³ Nurul Wulandari, “Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah” Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta, 2018)

¹⁴ Entol Ahmad Ihwan Jamiel, “Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja” Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (Jakarta, 2022)

¹⁵ M. Alfian Fahri, “Perilaku Moral Remaja yang Terlibat Judi Online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu” Skripsi Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu (Bengkulu, 2019)

Ketujuh, dari jurnal Asriandi yang berjudul “Analisis Kecanduan Judi *Online*”.¹⁶ Untuk mengetahui apa yang menyebabkan siswa SMK Penerbangan An-Nas Mandai Maros mengalami kecanduan judi *online* menjadi tujuan penelitian ini, yang juga bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku kecanduan judi *online* pada siswa tersebut. Dalam penelitian ini, metodologi studi kasus dipadukan dengan pendekatan kualitatif. Salah satu siswa kelas XI yang didiagnosis memiliki tingkat kecanduan judi *online* yang tinggi dijadikan sebagai subjek penelitian.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan yaitu susunan penulisan skripsi dalam rangka mempermudah pembaca untuk mengerti isi dari skripsi tersebut. Sehingga pada penulisan skripsi ini peneliti membagi menjadi lima bab, diantaranya:

- BAB I** Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.
- BAB II** Berisi landasan teori yang digunakan dalam pembahasan pengendalian diri siswa untuk mengurangi perjudian *online*.
- BAB III** Berisi mengenai metodologi penelitian meliputi jenis jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- BAB IV** Bab ini membahas tentang temuan-temuan penelitian, antara lain: 1) gambaran umum subjek, 2) deskripsi tentang pengendalian diri, dan analisis data pengendalian diri untuk mengurangi perjudian *online*.
- BAB V** Terdapat bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran. Kemudian terdapat referensi dan lampiran di bagian akhir.

¹⁶ Asriandi, Analisis Kecanduan Judi Online, *Jurnal Psikologi* Vol. 16 No. 2, 2020

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Kemampuan menahan dorongan atau keinginan yang bertentangan dengan norma-norma sosial dan bersumber baik dari dalam maupun dari luar diri disebut dengan pengendalian diri.¹⁷ Untuk menghindari tindakan yang tidak pantas dalam situasi sosial atau menghindari perilaku menyimpang setiap individu harus memiliki kontrol diri.

Averil mendefinisikan pengendalian diri sebagai kemampuan untuk mengubah perilaku seseorang, mengelola informasi yang menarik dan tidak menyenangkan serta mengubah perilaku seseorang dan membuat keputusan berdasarkan keyakinannya.¹⁸ Averil juga menjelaskan bahwa konsep pengendalian diri mencakup tiga gagasan berbeda: kapasitas untuk mengubah perilaku seseorang, kapasitas untuk mengelola informasi yang tidak diinginkan melalui interpretasi, dan kapasitas untuk mengambil keputusan tentang tindakan berdasarkan keyakinan seseorang.

Chaplin memberikan definisi bahwa *self control* merupakan kemampuan yang digunakan untuk mengarahkan tindakan sendiri, termasuk kemampuan untuk menahan atau menekan perilaku impulsif. Kartini Kartono mengartikan pengendalian diri sebagai kemampuan mengatur tindakan diri sendiri.¹⁹ Sudut pandang ini menekankan pentingnya orang membuat keputusan perilakunya sendiri.

¹⁷ Reni Hardika, "Kontrol Diri Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Indralaya" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya (Palembang,2018) hlm.3

¹⁸ Tiara Ennysah, "Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi (Jambi,2021)

¹⁹ Yuniar Rachdianti, "*Hubungan Antara Self-Control Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*" Skripsi Fakultas Psikologi Non Reguler UIN Syarif Hidayatullah (Jakarta,2011) hlm.19

Berdasarkan definisi diatas, kita juga dapat menarik kesimpulan bahwa pengendalian diri remaja mengacu pada kapasitas remaja untuk membuat pilihan bijak dan bertindak secara moral dengan melakukan pengendalian diri terhadap dorongan atau keinginan bagaimana cara untuk menjauhkan diri dari perjudian *online*. Terutama untuk mencegah akibat yang tidak menguntungkan seperti kegagalan dan kehabisan uang yang seharusnya uang yang dimilikinya dimanfaatkan untuk tujuan yang lebih penting.

2. Aspek Kontrol Diri

Aspek pengendalian diri dalam penelitian ini berkaitan dengan pendapat Averill. Menurut teori Averill pengendalian diri disebut pengendalian pribadi dimana kemampuan individu dalam mengendalikan dirinya. Menurutnya dibagi menjadi 3, yaitu :²⁰

a. Kontrol Perilaku

Kemahiran untuk merespons dengan melakukan cara yang mengubah keadaan yang tidak menyenangkan disebut sebagai kontrol perilaku. Kapasitas untuk menyesuaikan rangsangan (*stimulus modifiability*) dan mengatur implementasi (administrasi yang diatur) adalah dua aspek utama pengendalian perilaku. Kapasitas untuk mengendalikan bagaimana diri sendiri, keadaan, atau aturan perilaku diterapkan dikenal sebagai kemampuan mengatur implementasi. Kapasitas mengendalikan rangsangan mengacu pada kesadaran tentang bagaimana dan kapan rangsangan yang tidak diinginkan muncul. Sejumlah strategi dapat digunakan, termasuk menghindari atau menghindar dari rangsangan, memberikan jeda di antara rangsangan yang berurutan, menghentikan rangsangan sebelum berakhir, dan mengurangi intensitasnya.

²⁰ Juli Yanti Harahap, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan". Jurnal Edukasi, Vol.3.No.2. Juli,2017, hlm.139-140

b. Kontrol Kognitif

Kemampuan mencerna informasi yang tidak diinginkan dengan menganalisis, mengevaluasi, atau menempatkan suatu kejadian dalam kerangka kognitif sebagai mekanisme coping atau pereda stres dikenal dengan istilah kontrol kognitif. Aspek ini terdiri dari dua bagian: mengumpulkan data (perolehan informasi) dan melakukan evaluasi (penilaian). Seseorang mungkin meramalkan skenario yang tidak menyenangkan dengan mempertimbangkan sejumlah faktor berdasarkan informasi yang mereka miliki tentang skenario tersebut. Ketika seseorang melakukan evaluasi, mereka berusaha mengevaluasi dan memahami suatu keadaan atau kejadian dengan memusatkan perhatian pada bagian-bagian baiknya.

c. Kontrol Pengambilan Keputusan

Kontrol pengambilan keputusan sama dengan kontrol selektif, dimana kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau tindakan berdasarkan apa yang mereka yakini atau setuju. Pengendalian diri dalam pengambilan keputusan berlaku terlepas dari apakah seseorang memiliki kesempatan, kebebasan, atau kemampuan untuk memilih di antara berbagai kemungkinan tindakan.

Kontrol pengambilan keputusan adalah kapasitas untuk menentukan tindakan atau hasil sebagai dasar keyakinan atau opini yang dipercayai seseorang. Memiliki kemampuan untuk melakukan pengendalian diri ketika mengambil keputusan akan efektif terlepas dari kebebasan, kesempatan, atau kapasitas seseorang untuk memilih dari berbagai pilihan.

3. Jenis Kontrol Individu

Block & Block mengelompokkan jenis kontrol diri menjadi 3, yaitu :

- a. *Over control* adalah pengendalian pada seseorang yang menunjukkan pengendalian diri yang besar atau berlebihan akan sering menahan diri ketika merespon rangsangan.
- b. *Under control* adalah pengendalian yang rendah dan mengacu pada pengendalian diri yang rendah sehingga cenderung seseorang melepaskan impuls/rangsangan tanpa perhitungan yang matang.
- c. *Appropriate control* adalah pengendalian yang sesuai, mereka yang memiliki tingkat pengendalian diri sedang hingga memadai mampu menahan dorongan dan rangsangan dengan tepat.²¹

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri

Ghufron & Rinawati mengatakan kontrol diri dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu :

- a. Faktor Internal, faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia dan kematangan emosi. Semakin bertambah usia seseorang maka akan semakin baik kemampuan mengontrol dirinya, seseorang yang matang secara psikologis akan mampu mengontrol perilaku dan mempertimbangkan mana yang baik dan tidak baik untuk dirinya.
- b. Faktor Eksternal, faktor eksternal ini di antaranya adalah lingkungan keluarga. Orangtua yang utama menentukan kemampuan mengontrol diri seseorang. Hasil penelitian Nasichah menunjukkan bahwa persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orangtua yang demokratis cenderung diikuti kemampuan mengontrol diri yang tinggi. Oleh karena itu, bila orangtua menerapkan sikap disiplin kepada anak sejak dini dan orangtua tetap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila melanggar dari yang sudah

²¹ Tiara Ennysah, "Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi" Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi (Jambi,2021) hlm.13

ditentukan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasi anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri menurut Tri Dayakisni & Hudaniah yaitu :²²

a. Kepribadian

Kepribadian mempengaruhi control diri dalam konteks bagaimana seseorang dengan tipikal tertentu bereaksi dengan tekanan yang dihadapinya dan berpengaruh pada hasil yang akan diperolehnya. Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda dan hal inilah yang akan membedakan pola reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Ada seseorang yang cenderung reaktif terhadap situasi yang dihadapi, khususnya yang menekan secara psikologis, tetapi ada juga seseorang yang lamban memberikan reaksi.

b. Situasi

Situasi merupakan faktor yang berperan penting dalam proses kontrol diri. Setiap orang mempunyai strategi yang berbeda pada situasi tertentu, dimana strategi tersebut memiliki karakteristik yang unik. Situasi yang dihadapi akan dipersepsi berbeda oleh setiap orang, bahkan terkadang situasi yang sama dapat dipersepsi yang berbeda pula sehingga akan mempengaruhi cara memberikan reaksi terhadap situasi tersebut. Setiap situasi mempunyai karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi pola reaksi yang akan dilakukan oleh seseorang.

²² Ulfiana, “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Inpres Layang II Kecamatan Tallo Kota Makassar” Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar (Makassar,2018) hlm.12-13

c. Etnis

Etnis atau budaya mempengaruhi kontrol diri dalam bentuk keyakinan atau pemikiran, dimana setiap kebudayaan tertentu memiliki keyakinan atau nilai yang membentuk cara seseorang berhubungan atau bereaksi dengan lingkungan. Budaya telah mengajarkan nilai-nilai yang akan menjadi salah satu penentu terbentuknya perilaku seseorang, sehingga seseorang yang hidup dalam budaya yang berbeda akan menampilkan reaksi yang berbeda dalam menghadapi situasi yang menekan, begitu pula strategi yang digunakan.

d. Pengalaman

Pengalaman akan membentuk proses pembelajaran pada diri seseorang. Pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran lingkungan keluarga juga memegang peran penting dalam kontrol diri seseorang, khususnya pada masa anak-anak. Pada masa selanjutnya seseorang bereaksi dengan menggunakan pola pikir yang lebih kompleks dan pengalaman terhadap situasi sebelumnya untuk melakukan tindakan, sehingga pengalaman yang positif akan mendorong seseorang untuk bertindak yang sama, sedangkan pengalaman negatif akan dapat merubah pola reaksi terhadap situasi tersebut.

e. Usia

Bertambahnya usia pada dasarnya akan diikuti dengan bertambahnya kematangan dalam berpikir dan bertindak. Hal ini dikarenakan pengalaman hidup yang telah dilalui lebih banyak dan bervariasi, sehingga akan sangat membantu dalam memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi. Orang yang lebih tua cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dibanding orang yang lebih muda.

5. Mengembangkan Kontrol Diri

Goleman menyatakan bahwa mengembangkan kontrol diri dibutuhkan pengendalian diri untuk menjaga agar emosi, impuls dan tingkah laku tetap terkendali. Cara-cara yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kontrol diri seseorang antara lain :²³

- a. Kemampuan mengelola dengan baik perasaan-perasaan impuls dan emosi-emosi yang menekan, yang mana jika muncul emosi-emosi dari dalam diri entah itu emosi positif ataupun emosi negatif, hendaknya dikelola sesuai porsinya, artinya tidak berlebihan diekspresikan, dan tidak keras ditahan sehingga reaksi yang munculpun tidak akan menjadi suatu yang mengejutkan, dan selanjutnya diri akan mudah mengontrolnya.
- b. Kemampuan untuk tetap teguh, tetap positif dan tidak goyah bahkan dalam situasi yang paling berat. Artinya dalam situasi apapun, yang dikehendaki ataupun tidak sama sekali, keteguhan hati dan selalu berfikir positif kepada orang lain dan terhadap hal-hal yang terjadi, akan menjauhkan diri dari emosi negatif yang mungkin muncul atas apa sesuatu yang tidak dikehendaki.
- c. Kemampuan berpikir jernih dan tetap terfokus kendati dalam tekanan. Jika terjebak dalam situasi konflik, alangkah baiknya terlebih dahulu meredam emosi yang muncul, dan jika kepala sudah merasa dingin baru memikirkan semuanya dengan pikiran dan kepala dingin tanpa emosi serta berusaha menyelesaikan dengan berkonsentrasi pada satu masalah yang dihadapi, atau tidak mencampur adukkan dengan masalah lain.

²³ Nurul Wulandari, "*Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah*" Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta,2018) hlm.21

6. Langkah-Langkah Untuk Mengontrol Diri

Menurut Mischkowsky langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengontrol diri adalah sebagai berikut:

- a. Mengenali diri sendiri untuk mengidentifikasi apa yang sesungguhnya kita rasakan. Setiap emosi tertentu muncul dalam pikiran, kita harus dapat menangkap pesan apa yang ingin disampaikan dan dirasakan oleh kita, apakah marah, senang, sedih, atau hal lainnya.
- b. Memahami dampak dari emosi yang timbul dari diri kita sendiri apakah berdampak negatif atau positif. Jika kita tidak bisa memahami dampak dari emosi yang timbul itu maka kita bisa mengetahui apa yang akan terjadi dari emosi yang ada tersebut. Jadi emosi hanyalah awal dari respon manusia dalam sebuah peristiwa atau kejadian. Kemampuan untuk mengendalikan dan mengelola emosi dapat membantu kita dalam mencapai kesuksesan.
- c. Tenang dan membuang emosi negatif yang timbul dan berpikir secara netral dan lebih berpikir ke dampak dari pelampiasan emosi negatif itu sendiri. Menyadari hidup kita tidak sendiri dari berbagai masalah dengan banyak orang di sekitar kita dan membuang ego yang ada dalam diri kita.
- d. Berpikir dari sudut orang yang terkena dampak dari emosi dan ego kemudian kita bisa melihat mengapa orang itu bisa bertindak seperti itu, tenang dan berpikir secara dingin merupakan salah satu solusi untuk menangani hal-hal yang seperti ini.
- e. Berusaha mengetahui pesan yang disampaikan oleh emosi, dan yakin bahwa bisa berhasil menangani emosi ini sebelumnya dengan bergembira kita mengambil tindakan untuk menanganinya.
- f. Lakukan terus dan ingatlah kegagalan adalah pengalaman terbaik, seseorang bisa belajar untuk menutupi kekurangan yang ada dalam dirinya sendiri dan itu adalah kemampuan individu dalam mengelola

emosi, karena kitalah sesungguhnya yang mengendalikan emosi atau perasaan kita, bukan sebaliknya. Oleh karena itu menyadari bahwa hidup masih panjang dan kita masih membutuhkan orang lain dalam hidup kita.

B. Mahasiswa

Mahasiswa yaitu orang yang saat ini sedang menempuh dalam dunia pendidikan di suatu perguruan tinggi, baik disuatu universitas, institut ataupun akademi. Pada tahap perkembangannya mahasiswa berada pada tahap fase dewasa awal. Tahap dewasa awal ini yaitu tahapan transisi dari yang semula masa remaja kemudian menuju ke masa dewasa. Menurut teori psikososial Erikson, dewasa awal yaitu antara usia 19- 30 tahun ini mulai masuk pada konflik *intimacy vs isolation*. Dimasa ini, dewasa awal sudah memiliki jati diri, maka dari itu hubungan interpersonal yang terjalin lebih ke arah dewasa.

Berkaitan dengan masa dewasa awal juga pada masa ini kehidupan psikososial akan semakin menjadi kompleks apabila dibandingkan dengan kehidupan pada masa remaja karena dimasa dewasa awal inilah seseorang individu akan menentukan pilihan hidupnya dengan melanjutkan ke perguruan tinggi. Pada tahapan ini juga menjadi masa dimana seorang individu membangun hubungan interpersonal dengan orang lain. Dan pada masa ini juga seorang individu ada di dalam tahap perkembangan dewasa awal membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Tapi di masa ini juga individu harus pintar-pintar dalam memilih *circle* pertemanan yang baik dan sehat. Dalam arti, bereman dengan orang-orang yang membawa ke arah yang positif yang mengajak kejalan kebaikan.

C. Mereduksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mereduksi adalah membuat pengurangan, mengurangi, potongan dan lain sebagainya.²⁴ Perilaku dapat diartikan sebagai wujud perbuatan atau perbuatan manusia. Menurut *American Encyclopedia*, perilaku dapat di definisikan sebagai perilaku dan reaksi dapat diartikan sebagai tindakan dan reaksi suatu organisme terhadap lingkungan sekitar. Maka dari itu suatu tindakan baru terwujud ketika diperlukan sesuatu untuk menghasilkan suatu respon yang biasa disebut stimulu, dan stimulus tertentu juga menghasilkan perilaku tertentu.

D. Kecenderungan

Putri & Romli mengemukakan bahwa isu sosial dan penyimpangan merupakan pelanggaran terhadap cita-cita yang terdapat dalam norma lingkungan. Griffiths menambahkan, bahwa perilaku kecenderungan adiksi judi *online* mempunyai sifat yang bermacam-macam.

Hal ini lebih cenderung mengarah pada hal yang negatif contohnya konflik dengan teman dan keluarga adalah salah satu dampak buruk yang bisa dialami. Di sisi lain, hal ini mungkin menyulitkan untuk meluangkan waktu berkualitas bersama keluarga dan dapat menyebabkan kecanduan yang membuat pengeluaran terkait perjudian tidak teratur.

Kecenderungan adiksi judi *online* termasuk dalam kategori *behavioral addiction* dimana seorang pecandu tidak mampu mengendalikan kecanduannya, yang menyebabkan mereka membuang-buang waktu dan menurunkan produktivitasnya. Permainan judi *online* cenderung mempunyai dampak negatif, seperti membuat masyarakat semakin ketagihan dengan judi *online*.

²⁴ Peter Salim, *kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Moderen Englis Prees, 1991),

Kecenderungan adiksi judi *online* membentuk perilaku yang dilakukan secara konsisten, sehingga meningkatkan kemungkinan penyakit atau masalah sosial pada seseorang. Selama 10 tahun terakhir, penggunaan media sosial dan internet secara berlebihan akibat kecanduan judi *online* sudah menjadi kejadian biasa.

Menurut Yee, Hardanti dkk, kecanduan kecenderungan adiksi judi *online* merupakan suatu perilaku dimana seseorang terus menerus mengalami kerugian dan kesulitan untuk menghentikannya.

Menurut Griffiths, kecenderungan terhadap kecanduan judi *online* merupakan perasaan yang sangat kuat, menandakan bahwa pikiran seseorang dapat diambil alih oleh perjudian. Pecandu akan terus-menerus mempertimbangkan untuk bermain judi *online*, dan bahkan jika mereka punya waktu, mereka akan bermain sampai mereka tidak dapat lagi memenuhi komitmen waktu tersebut.²⁵

E. Judi Online

1. Pengertian Judi Online

Judi *online* merupakan suatu permainan judi yang menggunakan jaringan internet dan memungkinkan anda mengakses dan memainkan permainannya kapan saja dan dimana saja selama ada koneksi internet.

Perjudian adalah suatu tindak pidana yaitu mempertaruhkan sejumlah uang di mana pihak yang menang akan mendapatkan seluruh uang taruhan itu. Perjudian dapat juga disebut sebagai adu nasib yang bersifat untung-untungan. Masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan nilai moral bangsa. Kejahatan ini juga mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terusik. Selain itu pengaruh perjudian ini tidak hanya berdampak pada kalangan orang dewasa akan tetapi dampak yang ditimbulkan perjudian juga

²⁵ Nita Aprilial, Herlan Pratikto, Akta Ririn Aristawati, Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online, *Journal of Psychological Research*, Vol. 2 No. 4 2023

berefek bagi anak - anak, Mereka akan coba - coba melakukan tindak pidana perjudian yang mereka lihat di lingkungannya, akan berdampak buruk terhadap psikologis anak serta menimbulkan kerugian materil bagi mereka yang melakukannya.

Judi *online* merupakan permainan yang mempertaruhkan uang dengan sadar dan sengaja dilakukan oleh para pemain judi *online* walaupun mereka menyadari adanya resiko yang akan diambilnya kelak. Contohnya, seperti permainan yang beracuan kepada pengharapan-pengharapan tertentu pada peristiwa-peristiwa dalam permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu pasti hasilnya melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara atau yang lebih di kenal secara *online*.

Menurut Qanun Hukum Jinayat, Maysir (perjudian) adalah suatu unsur pertaruhan atau yang dilakukan antara dua pihak atau lebih dengan anggapan bahwa para pihak yang bersengketa pada akhirnya akan menyetujui penghentiannya. Suatu perjanjian yang memungkinkan pihak yang kalah menerima bayaran atau keuntungan dari pihak yang menang baik secara perlahan maupun cepat. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), inti dari perjudian adalah setiap permainan yang didasarkan pada pemikiran bahwa kemenangan pada umumnya bergantung pada kemenangan kecil. Selain itu, apakah optimisme itu tumbuh karena kebiasaan dan kecerdasan pemainnya masing-masing. Perjudian juga mencakup semua taruhan nyata pada kecerdasan dan kebiasaan pemain, serta taruhan pada hasil permainan atau kontes yang tidak dilakukan oleh pemain atau pesaing itu sendiri. Taruhan pada hasil permainan atau

kontes yang tidak dilakukan oleh pemain atau pesaing itu sendiri juga dianggap perjudian, begitu pula taruhan sebenarnya.²⁶

2. Macam-Macam Judi *Online*

Di Indonesia sudah banyak macam perjudian *online* yang sering kita temukan, dari berbagai jenis permainan hingga judi bola. Ada beberapa jenis judi yang paling sering dimainkan dikalangan mahasiswa, yaitu:²⁷

a. Slot *Online*

Slot *online* merupakan salah satu permainan judi *online* yang sedang viral saat ini, karena *game* ini memberikan kesempatan pemain untuk mendapatkan keuntungan yang berlipat ganda dari uang yang sudah dipertaruhkan. Slot *online* merupakan permainan judi yang dimainkan dengan cara menarik tuas atau menekan tombol pemutar untuk memutar gulungan yang berisi gambar-gambar, tujuan dari judi slot adalah untuk mencocokkan simbol-simbol tertentu pada *payline* yang ditentukan dan menerima pembayaran sesuai *table* pembayaran mesin.

b. Judi Bola *Online*

Judi bola *online* yaitu permainan judi yang sangat populer saat ini dan bermain bola dengan sistem *online* ini jauh lebih menguntungkan daripada bertaruh dengan teman sendiri. Judi *online* ini hampir sama dengan poker *online* dalam hal deposit yaitu dengan mengirimkan uang ke rekening yang telah ditentukan sebagai modal permainan kita. Tentu sebagai pemain harus memiliki rekening atau bisa juga menggunakan dompet digital terlebih dahulu.

²⁶ Anjas Mathorri, "Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu" Skripsi Fakultas Ushuludin, Adan dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (Bengkulu, 2022)

²⁷ Syafrul Hardiansyah, "Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)". JOM FISIP Vol.3, No.1. (Februari,2016), hlm.3-4

c. Togel *Online*

Togel *online* merupakan jenis judi berbentuk lotere atau undian yang dibeli dari admin, cara bermainnya yaitu pemain memasang taruhan pada satu atau beberapa kombinasi angka yang sudah dibeli diawal tadi, lalu hasilnya ditentukan oleh undian admin yang bersangkutan. Hasil dari undian tersebut akan bervariasi, ada yang mengambil angka secara acak dan ada yang menggunakan metode seperti undian bola. Para pemain yang memenangkan jika angka atau kombinasi angka yang mereka pilih cocok dengan hasil undian. Pada akhirnya angka yang sesuai pada saat diundi itulah sebagai pemenangnya dan mendapatkan hadiah berupa saldo sesuai dengan ketentuan aturan bermain togel *online*.

d. Qiu Qiu

Judi qiu qiu dimainkandengan kartu yang terdiri dari 28 kartu dengan berbagai kombinasi bulatan. Setiap pemain yang mengikuti permainan ini diberi tiga kartu diawal permianan. Setelah itu taruhan dimulai dengan angka yang sudah ditentukan. Setelah taruhan diselesaikan, para pemain menunjukkan kartu mereka masing-masing dan pemenangnya ditentukan berdasarkan kombinasi kartu yang paling tinggi. Permainan ini melibatkan strategi dalam menentukan kapan harus bertaruh, kapan harus melipat, dan bagaimana memanfaatkan kombinasi kartu yang diberikan untuk memenangkan taruhan tersebut.

e. Poker *Online*

Poker *online* adalah permainan judi yang menggunakan kartu remi sebagai media permainannya atau aplikasi permainan digital yang dapat dimainkan dengan akun pribadi di situs judi poker *online* yang menawarkan layanan perjudian dimana uang ditransfer dan kemudiaan melakukan deposit ke akun tertentu.

f. Domino 99

Domino 99 merupakan permainan judi *online* yang sangat populer di kalangan pelajar SMA dan mahasiswa, sama seperti permainan poker jadi permainannya memakai kartu atau ubin kecil dengan titik-titik untuk menentukan nilai kartu. Pertaruhan dilakukan mencapai kemenangan dan mendapatkan keuntungan atau kemenangan.

3. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi mahasiswa dengan kantong yang pas-pasan, kadang mereka berpikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, dengan modal yang sangat kecil mereka mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini bukan hanya tentang tempatnya, tapi juga lingkungan sosial atau pergaulan seseorang. Lebih tepatnya, lingkungan tempat hidup seseorang akan selalu mempengaruhi bagaimana seseorang bertindak.

Kondisi lingkungan yang menjadi pemicu perilaku berjudi ialah tekanan untuk ikut serta dari teman-teman atau kelompok yang sering melakukan perjudian. Tekanan tersebut mempengaruhi calon penjudi merasa tidak menghargai sesamanya jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya.

c. Faktor Situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.

Tekanan dari teman dekat seperti ajakan untuk ikut berjudi membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh temannya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil.

d. Faktor Keinginan Untuk Mencoba

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi bola, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi yang memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali.

e. Faktor Kesempatan

Kesempatan adalah tentang mudahnya seseorang untuk mengakses situs perjudian *online*. Hanya dengan ponsel dan Internet, setiap orang bisa memainkan judi *online* di mana pun dan kapan pun.

Cara memainkannya pun sepertinya tidak sulit. Massa media pernah melaporkan bahwa, menurut pengakuan beberapa penjudi, judi slot sangat sederhana dan cukup mudah dimainkan. Pemain hanya perlu menekan tombol spin di mesin yang ditampilkan di layar telepon. Kemudian mesin akan memutar dan mengacak berbagai macam bentuk ikon, tidak diketahui secara pasti gambar apa yang muncul. Mesin kemudian akan berhenti berputar dan jika terdapat gambar yang sama dan membentuk pola tertentu, pemain tersebut menang.

f. Faktor Kurangnya Kesadaran Individu

Kurangnya kesadaran individu ini lebih memilih merujuk pada kesadaran moral dan kesadaran hukum. Moral seseorang yang berkaitan dengan keyakinan dan cara ia membedakan tindakan yang benar dan salah. Banyak orang yang tetap melakukan perjudian *online* walaupun sepenuhnya tahu bahwa tindakannya bertentangan dengan moral dan hukum serta egoistis karena mementingkan kebahagiaan atau kesenangan pribadinya dan tidak peduli dengan kerugian yang dialami orang terdekatnya seperti keluarganya.

Orang-orang semacam itu juga merasa bahwa, selama tindakannya hanya dilakukan sebagai hiburan dan tidak merugikan orang lain, maka tidak masalah melakukan perjudian *online*. Pandangan seperti ini menunjukkan telah menurunkan nilai moral seseorang.

Pada akhirnya, pelaku perjudian *online* memiliki pengecualian tersendiri dalam melakukan hal tersebut. Namun, apa pun itu logikanya, maraknya kasus perjudian *online* dan potensi besarnya bahaya terhadap kehidupan masyarakat menimbulkan perlunya urgensi reformasi hukum yang bisa secara tegas dan jelas mengatur tindak pidana ini.

g. Persepsi Tentang Peluang

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Fanatisme terhadap suatu tim sepak bola membuat mereka merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperoleh dia dan timnya, meski pada kenyataannya kadang peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang

tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran, "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang", begitu seterusnya.

h. Faktor Persepsi Terhadap Keterampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam menebak hasil sebuah pertandingan sepak bola cenderung menganggap bahwa kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan dan keberuntungan yang dimilikinya. Padahal tidak selalu keberuntungan menaunginya, bahkan kadang presentase kekalahannya lebih besar dari kemenangannya. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

i. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini bukan hanya tentang tempatnya, tapi juga lingkungan sosial atau pergaulan seseorang. Lebih tepatnya, lingkungan tempat hidup seseorang akan selalu mempengaruhi bagaimana seseorang bertindak.

Kondisi lingkungan yang menjadi pemicu perilaku berjudi ialah tekanan untuk ikut serta dari teman-teman atau kelompok yang sering melakukan perjudian. Tekanan tersebut mempengaruhi calon penjudi merasa tidak menghargai sesamanya jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya.

4. Dampak dari Judi *Online*

Dampak perjudian *online* dapat dirasakan dan juga dapat melemahkan jasmani dan rohani seseorang. Dalam sifat jasmaninya yaitu seseorang yang awalnya sehat menjadi sakit, seseorang yang kuat menjadi lemah, lesu. Sering melamun dan pikirannya terlihat kosong.

Dalam sifat rohaninya yaitu Seseorang yang baik akan menjadi jahat, orang yang awalnya taat dan giat dapat menjadi jahil, orang yang aktif

menjadi pasif, seseorang yang rajin beribadah dapat menjadi malas, seseorang yang ramah dapat menjadi pemaarah, seseorang yang giat bekerja dapat menjadi malas bekerja dan candu terhadap judi online, dan ketika mereka sudah merasakan frustrasi maka mereka akan berani menjual harga dirinya dan tanah airnya, bahkan agamanya demi permainan judi. Kecintaannya terhadap perjudian ini akan mencabut kecintaannya terhadap orang lain, atau hal yang bernilai lainnya.

Orang yang candu perjudian *online* ini, hanya memikirkan kemenangan yang didapatkan tanpa menghiraukan dampak dari perbuatan yang dilakukannya. Yang selalu diharapkan ialah kemenangan yang belum jelas dan pasti nilainya. Dalam sejarah permainan judi tidak ada orang yang sukses dan kaya sepanjang masa dengan bermain judi, namun yang ada sebaliknya hidup dalam kesengsaraan yang diakibatkan oleh kekalahan dalam berjudi.²⁸

Sementara itu, dari sisi mental, kecanduan judi berdampak pada kesehatan mental yang serius. Para pejudi sering mengalami emosional, seperti stres, kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Tekanan emosional ini tidak hanya memengaruhi dirinya sendiri, tetapi juga orang-orang di sekitarnya. Isteri, anak, termasuk tetangga, ikut menanggung dampak emosional tersebut. Masalah kesehatan mental yang tidak ditangani dapat menyebabkan penurunan kualitas hidup dan produktivitas kerja, terutama pada mahasiswa dapat menyebabkan terganggunya prestasi akademik.

²⁸ Zaini Dahlan, dkk, UII, Al-Qur'an dan Tafsirnya, (Yogyakarta, PT. Dana Bhakti Wakaf, 1995) jilid. 1, h.,386

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Field Research*. Dimana dalam penelitian ini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati fenomena yang sedang terjadi dilapangan serta penelitian ini berkaitan erat dengan pengamatan.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Dimana penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha menjelaskan serta mendeskripsikan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi sekarang ini. Tujuan dari penelitian kualitatif yaitu dalam rangka mendapatkan pengetahuan secara jelas dan mendalam mengenai problematika sosial. Subjek memahami arti lingkungan sekitar serta mengetahui makna yang dapat mempengaruhi perilaku.²⁹

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Fokus hasilnya adalah pada bentuk bahasa tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan dan menafsirkan data yang diperoleh peneliti dari wawancara, observasi, dan dokumentasi guna memperoleh jawaban yang jelas atas permasalahan.

Dimana mengacu pada kontrol diri yang dilakukan mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online*. Maka dari itu dalam penelitian ini metode yang diaplikasikan yaitu dengan melakukan pengamatan langsung dan dengan mewawancarai mahasiswa yang sudah tidak lagi bermain judi *online*.

²⁹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017) hlm.85

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Purwokerto khususnya pada beberapa teman saya yang berkuliah di perguruan tinggi yang berada di Purwokerto dengan bertemu langsung dengan kelima subjek.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari 2024 sampai dengan selesai.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu individu yang dijadikan sumber informasi dalam sebuah penelitian yang dimana subjek akan berkaitan dengan kesimpulan di hasil penelitian.³⁰

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu beberapa individu dimana mereka dijadikan sebagai sumber informasi dalam sebuah penelitian ini. Dimana subjek dalam penelitian akan berkaitan dengan kesimpulan pada hasil penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat 5 orang subjek. Subjek dipilih dengan tujuan dapat mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya sehingga dapat dipilih berdasarkan relevansi dengan topik penelitian atau disebut dengan *purpose sampling*. Peneliti mendapatkan lima subjek diantaranya FAF, AIS, FM, INH, dan DAS. Dimana mereka semua merupakan beberapa mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi yang ada di Purwokerto. Dimana dalam penelitian ini kriteria subjek diantaranya yaitu:

³⁰ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009) hlm 44

- a. Mahasiswa (usia 18-24 tahun), Peneliti mengambil subjek yang berada di fase kontrol diri dalam mereduksi kecenderungan bermain judi *online* karena berdasarkan teori dorongan (*drive theory*) yang menyatakan bahwa teori ini bertitik tolak pada pandangan bahwa individu mempunyai dorongan-dorongan atau *drive* tertentu. Dorongan-dorongan ini berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan organisme yang mendorong individu berperilaku, dimana bila seseorang mempunyai kebutuhan dan ingin memenuhi kebutuhannya maka akan terjadi ketegangan dalam diri orang tersebut. Bila individu berperilaku dan dapat memenuhi kebutuhannya, maka akan terjadi pengurangan atau reduksi dari dorongan-dorongan tersebut.
- b. Laki-laki atau perempuan.
- c. Mahasiswa yang bersedia diwawancara dan memberikan informasi secara terbuka.
- d. Sedang dalam masa mereduksi kecenderungan judi *online* dengan mengontrol diri untuk tidak bermain judi *online* lagi. Kemudian peneliti mengambil 5 informan dari beberapa remaja yang sudah tidak bermain judi *online*.
Kemudian didapatkannya lima subjek yang memiliki kriteria diatas, diantaranya:

Tabel 3.1 : Tabel Subjek Penelitian

Subjek	Jenis Kelamin	Domisili
FAF (24)	L	Purwokerto
AIS (23)	L	Purwokerto
FM (23)	L	Purwokerto
INH (23)	L	Purwokerto
DAS (23)	L	Purwokerto

2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan hal-hal diteliti dalam sebuah penelitian. Nyoman Kutha Ratna berpendapat bahwa objek merupakan gejala yang terdapat di sekitar lingkungan manusia. Berdasarkan sumbernya, menurut Spradey terdapat 3 elemen dalam penelitian kualitatif yaitu : tokoh (*actor*), kegiatan (*activity*), dan tempat (*place*).³¹ Objek didalam penelitian ini yaitu Kontrol Diri Mahasiswa Dalam Mereduksi Kecenderungan Judi *Onlie* di Purwokerto.

D. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data yang didapatkan secara langsung dari subjek penelitian, sehingga data itu bersifat akurat serta lebih rinci. Peneliti mengumpulkan data primer guna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian.³²

Dalam mencari data primer dihasilkan dari beberapa informan langsung yang berada di lapangan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Infoman dalam penelitian ini terdiri dari informan kunci dan informan pendukung.

1) Informan Kunci

Informan kunci adalah informan yang mengetahui secara mendalam permasalahan yang sedang diteliti, informan kunci dalam penelitian ini terdiri dari FAF, AIS, FM, INH, dan DAS.

2) Informan Pendukung

Informan pendukung adalah informan yang ditentukan dengan dasar pertimbangan memiliki pengetahuan dan sering berhubungan baik secara formal maupun informal dengan para informan kunci,

³¹ Hardani, dkk, *Metode Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020) hlm.368

³² Wahyu Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010) hlm.79

informan pendukung dalam penelitian ini yaitu SC, RA, VA, NC, dan DS.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang didapatkan oleh peneliti melalui beragam sumber yang sudah ada. Data sekunder digunakan untuk menjadi data informasi dalam mendukung dari data primer seperti literatur, penelitian terdahulu dan yang lainnya.³³

E. Metode pengumpulan data

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan serta penulisan secara sistematis mengenai unsur terdapat pada gejala objek. Metode ini dengan cara turun langsung ke lapangan, meneliti serta melakukan pencatatan informasi yang berkaitan dengan objek peneliti.³⁴

Penulis melakukan observasi yang dilakukan langsung kepada kelima subjek dengan mengamati alur peristiwa yang kemudian dicatat lalu dianalisis. Selain itu, juga mengumpulkan data dari kepustakaan seperti jurnal ilmiah, buku, hasil wawancara, skripsi dan lain-lain.

2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah cara untuk mencari informasi yang akurat serta terperinci kemudian selanjutnya ditujukan ke subjek. Metode pengumpulan data ini sebagai suatu proses mencari informasi dalam penelitian secara tatap muka langsung antara pewawancara dengan informan dengan bertanya-jawab.³⁵

Di Penelitian ini, wawancara yang dipakai peneliti untuk mengetahui informasi secara mendalam dan rinci mengenai penyesuaian diri terhadap kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi judi

³³ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2020) hlm.58

³⁴ Nawawi Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: CV Alfabeta, 2003), hlm.70

³⁵ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011) hlm 198.

online yaitu model wawancara terstruktur, yaitu model wawancara dengan mempersiapkan sejumlah pertanyaan dimana telah dirangkai sebelumnya tetapi tetap menyesuaikan dengan keadaan informan, kemudian pertanyaan yang diberikan kepada informan memakai bahasa sehari-hari dan tidak menggunakan bahasa yang baku.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data kualitatif dengan cara menganalisis dokumen yang telah ada. Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh sudut pandang subjek melalui sebuah media. Metode dokumentasi sering digunakan dalam metode penelitian kualitatif guna mendukung kredibilitas penelitian. Pengumpulan data dokumentasi bisa bersumber dari rekaman dan dokumentasi lain, foto-foto, dan lain sebagainya yang dimiliki oleh subjek. Melalui dokumentasi tersebut peneliti dapat mengumpulkan data yang diperlukan sesuai kebutuhan dalam penelitian.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa hasil rekaman dari wawancara dengan subjek, serta foto yang menunjukkan subjek dengan kesibukannya setelah lepas dari perjudian *online* sebagai bukti pendukung.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebuah usaha dalam menyusun secara sistematis informasi yang didapat dari hasil observasi, wawancara dan lainnya yang memudahkan dalam memahami serta menjadi informasi bagi orang lain.³⁶

Kemudian dari data tersebut dilakukan langkah-langkah untuk dianalisis, diantaranya yaitu :

³⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV.Alfabeta, 2008) hlm 24

1. Klasifikasi Data

Klasifikasi data yang dilakukan dengan menganalisis seluruh data secara mendalam serta mengelompokkan data yang telah dipahami oleh peneliti. Pengklasifikasian data dilakukan dengan mengelompokkan yang telah dipaparkan dalam bentuk narasi yang telah dikaitkan dengan hasil dan juga teori yang digunakan selama penelitian. Peneliti mengelompokkan data hasil wawancara dengan subjek yang dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan metode dalam menganalisis data kualitatif dengan proses pemilihan pada data yang telah didapat dan berfokus pada informasi yang telah diperoleh, yang setelahnya dilakukan penyederhanaan informasi. Tujuan reduksi data yaitu untuk menggolongkan, mengarahkan, memperjelas, dan menyusun data agar data yang disajikan mudah dipahami dengan baik serta membawa kearah kesimpulan.³⁷

3. Penyajian Data

Kemudian setelah langkah berikutnya. Dalam penulisan kualitatif biasanya penyajian data menggunakan bentuk teks naratif, sehingga data dapat lebih mudah dipahami serta memudahkan dalam menentukan langkah yang berikutnya.³⁸

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Selanjutnya peneliti menarik kesimpulan reduksi data lalu langkah berikutnya yaitu penyajian data. Penyajian data yaitu menyajikan data yang tersusun kemudian mengambil kesimpulan serta verifikasi dimana dengan mencari makna yang terdapat pada hal yang dapat menulis urutan serta konfigurasi yang terdapat dalam data. Kemudian peneliti

³⁷ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Surakarta, 2014) hlm 175.

³⁸ Imam Suprayogo dkk, *Metodologi Penulisan Sosial-Agama*, (Bandung: Remaja Rosda karya, 2001) hlm 199

mengambil kesimpulan lalu dicocokkan antara catatan dengan pengamatan yang telah dilakukan.

5. Triangulasi Data

Triangulasi data merupakan teknik yang digunakan dalam pemeriksaan keabsahan data. Denzin (1976) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan diantaranya dengan sumber, metode, penyidik dan teori.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dengan judul “Kontrol Diri Mahasiswa dalam Mereduksi Kecenderungan Judi *Online* di Purwokerto” ini dilaksanakan oleh peneliti dengan subyek mahasiswa di Purwokerto yang sudah tidak bermain judi *online* dengan wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur.

Proses penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimulai pada bulan Januari 2024 untuk mereduksi kecenderungan judi online pada mahasiswa di Purwokerto. Penelitian ini berawal dari peneliti berada di dalam suatu organisasi mahasiswa yang isinya sebagian mahasiswa laki-lakinya melakukan permainan judi online, selain itu peneliti pun melakukan kerja *part time* di suatu *coffe shop* di purwokerto yang mana hampir seluruh karyawannya adalah mahasiswa, dan rata-rata laki-laki yang bekerja disitu juga melakukan permainan judi *online*. Tetapi seiring berjalannya waktu dengan berbagai cerita yang dialami teman-teman peneliti, mereka akhirnya perlahan mulai meninggalkan permainan judi *online* tersebut. Hal tersebut yang menambah keingintahuan peneliti dalam menggali informasi terkait kemampuan subyek untuk mereduksi kecenderungan bermain judi *online*. Penelitian ini dilakukan kurang lebih 1 tahun, hingga akhirnya peneliti mendapatkan 5 informan yang memenuhi syarat peneliti dan sudah tidak bermain judi *online* sehingga peneliti bisa melihat bagaimana kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan bermain judi *online*.

Pengambilan informasi dilakukan dengan cara wawancara kepada masing-masing subyek baik secara terstruktur bertatap muka maupun tidak terstruktur secara *online*.

B. Deskripsi Data Informan

Pada tahap awal saat observasi pemilihan informan di dalam penelitian ini yaitu mahasiswa yang sudah tidak pernah bermain judi *online*. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menentukan informan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel secara sengaja. Artinya, peneliti yang menentukan sendiri sampel yang akan diambil. Jadi, sampel diambil sesuai kriteria peneliti bukan secara acak.

Berdasarkan penilaian peneliti mengenai siapa yang pantas dan layak memenuhi standar untuk dijadikan sampel, maka beberapa informan yang peneliti wawancarai menurut pendapat peneliti sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan untuk pengambilan sampel ini.

Berikut ini profil informan penelitian :

1. Deskripsi Data Informan 1 (FAF)

a. Identitas Diri

Nama (inisial) : FAF
 Tempat, tanggal lahir : Depok, 29 Juni 2001
 Usia : 23 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Domisili : Purwokerto
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Informan pertama berinisial FAF, saat ini FAF sedang kuliah semester 9 di salah satu Universitas di Purwokerto. FAF berdomisili di Purwokerto tepatnya di daerah Bobosan, FAF tinggal di sebuah kontrakan bersama teman-temannya yang lain. Awal mula FAF tergiur untuk bermain judi *online* yaitu karena melihat teman-temannya bermain judi *online* dan sering sekali mendapatkan keuntungan yang besar.

FAF adalah anak terakhir dari 2 bersuadara, FAF ini sangat diperhatikan sekali oleh orang tuanya masalah finansialnya,

hingga FAF merasa memiliki banyak uang untuk bermain judi *online*, awal bermain FAF melakukan deposito senilai Rp. 500.000 secara rutin. Hingga pada puncaknya FAF berani melakukan deposito senilai Rp. 3.000.000. Seiring berjalannya waktu FAF menyadari bahwa bermain judi *online* itu merugikan dirinya sendiri.

Karena hal itu FAF sempat memiliki pinjaman *online* hanya untuk memenuhi kebutuhan bermain judi *online* yang totalnya mencapai Rp. 15.000.000. Lalu FAF mengurangi jumlah depositonya sampai Rp. 300.000 pada sekali melakukan deposito, dan terus turun lagi Rp. 100.000 sampai ke Rp. 50.000 sekali deposito, dan biasanya uang yang di depositokan ini akan hangus seketika dalam sekali permainan judi *online* tersebut.

b. Cara Yang Dilakukan Untuk Tidak Bermain Judi Online

Karena FAF sadar uang saku dan uang tabungan yang dimilikinya sudah habis, akhirnya FAF harus jujur kepada orang tuanya bahwa ia memiliki pinjaman *online*, dan pada akhirnya orang tua FAF yang harus melunasi hutang pinjaman *online* yang dimilikinya. Maka dia mengalihkan kebiasaan buruknya tersebut dengan bermain game *online* yaitu dengan bermain *mobile legend*, seperti yang diungkapkan oleh FAF saat diwawancarai peneliti :

“Sekarang mah gue mendingan maen mobile legend dah daripada main judi, kebanyakan kalah nya daripada menang nya, mending duitnya dipake buat top up mobile legend jelas ada wujudnya”³⁹

Selain itu FAF juga lebih banyak mendekati diri kepada Allah agar dirinya lebih yakin dan bepegang teguh pada pendirian nya untuk tidak lagi bermain judi *online*, FAF menyatakan :

³⁹ Hasil wawancara dengan informan FAF, Senin 06 Mei 2024

“Yang gue lakuin sekarang banyakin solat ngaji biar dikasih petunjuk sama Allah kalo maen judi tuh haram, dan yang paling penting banyakin gaul sama orang-orang bener yang kagak maen judi biar tentram idupnya”⁴⁰

Seperti yang dijelaskan Chaplin bahwa *self control* merupakan kemampuan yang digunakan untuk mengarahkan tindakan sendiri, termasuk kemampuan untuk menahan atau menekan perilaku impulsif. Kartini Kartono mengartikan pengendalian diri sebagai kemampuan mengatur tindakan diri sendiri.⁴¹

c. Informasi Yang Dikumpulkan Agar Terhindar Dari Permainan Judi Online

FAF menyadari bahwa kegiatan yang dilakukannya yaitu bermain judi *online* ini membahayakan dirinya, karena dapat membuat uangnya habis bahkan pada kenyataannya sampai dirinya memiliki pinjaman *online*, maka FAF mencari informasi untuk tidak bermain judi *online* lagi seperti yang diungkapkan oleh FAF yaitu :

“Informasi yang gue cari itu kaya gue banyak nonton ceramah ustadz di youtube tentang apa aja dampak maen judi, dan juga kadang suka liat di berita tv yang lagi marak tentang judi online sampe ada yang maen judi dibakar istrinya itu”⁴²

Setelah FAF mencari informasi tentang dampak dan bahaya bermain judi online, dan FAF pun merealisasikan informasi tersebut dengan baik seperti yang dikatakan FAF ketika diwawancarai oleh peneliti :

⁴⁰ Hasil wawancara dengan informan FAF, Senin 06 Mei 2024

⁴¹ Yuniar Rachdianti, “*Hubungan Antara Self-Control Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*” Skripsi Fakultas Psikologi Non Reguler UIN Syarif Hidayatullah (Jakarta, 2011) hlm.19

⁴² Hasil wawancara dengan informan FAF, Senin 06 Mei 2024

“Gue sengaja cari informasi tentang judi online buat kasih tau temen-temen gue juga biar gak maen judi kaya gue soalnya parah banget kaisan orang tua”⁴³

d. Hal Yang Diterapkan Dalam Diri Untuk Menghindari Permainan Judi Online

Sebagai mahasiswa yang sudah tidak bermain judi *online* lagi FAF merasa harus memiliki tekad dan prinsip agar tidak mudah terpengaruh orang lain maupun lingkungan sekitar, lalu FAF menyatakan :

“Gue sekarang ngusahain banget buat gak maen judi lagi dah, cara gue biar ga gabut ya gue coba ngisi waktu luang gue dengan maen ml atau gue mending banyakin nongkrong sama bocahan dibanding diem dikosan gatel banget pengen depo mulu”⁴⁴

FAF juga perlu menerapkan dalam dirinya untuk konsisten tidak lagi bermain judi *online* dan juga yakin untuk tidak terpengaruh oleh teman-temannya yang masih bermain judi *online*. Hal ini diungkapkan oleh FAF ketika peneliti mewawancarai yang bersangkutan.

“Gue udah yakin banget sama cara gue yang kaya gini bakalan bikin gue jauh dari maen judi lagi, karena dengan cara ngisi waktu kosong dengan maen game online dan banyakin maen sama temen-temen gue bikin gue lepas buat depo-depo an lagi”⁴⁵

⁴³ Hasil wawancara dengan informan FAF, Senin 06 Mei 2024

⁴⁴ Hasil wawancara dengan informan FAF, Senin 06 Mei 2024

⁴⁵ Hasil wawancara dengan informan FAF, Senin 06 Mei 2024

2. Deskripsi Data Informan 2 (AIS)

a. Identitas Diri

Nama (inisial)	: AIS
Tempat, tanggal lahir	: Tegal, 29 Juni 2001
Usia	: 23 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Domisili	: Purwokerto
Agama	: Islam
Pekerjaan	: Mahasiswa

Informan kedua berinisial AIS, saat ini sedang kuliah semester 9 di salah satu Universitas di Purwokerto. Awal mula AIS bermain judi *online* karena tergiur melihat temannya bermain judi *online* lagi, dan temannya berhasil memenangkan permainan dan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut.

Awal mula AIS melakukan deposito sebesar Rp. 300.000 dan langsung diberikan keuntungan senilai Rp. 1.500.000 setelah itu AIS jadi sering bermain judi *online* dengan nominal yang lumayan besar. Dalam sekali permainan AIS bermain di kisaran Rp. 300.000 - Rp. 500.000. Hingga akhirnya AIS lebih sering mengalami kekalahan, dan seiring berjalannya waktu AIS sampai memiliki pinjaman *online* yang cukup besar akibat permainan judi *online* dan dia harus melunasi hutangnya tersebut.

b. Cara Yang Dilakukan Untuk Tidak Bermain Judi *Online*

AIS memutuskan untuk berhenti bermain judi *online*, dan usaha yang dilakukan AIS yaitu dengan menghapus aplikasi dompet digital yang di miliki di *handphone* nya dan meng *uninstall mobile banking* yang ada di *handphone* nya juga. Selain itu untuk melunasi hutang yang dimilikinya dipinjaman *online* AIS juga mengambil part time di *coffe shop*, seperti yang dikatakan AIS ketika diwawancarai oleh peneliti yaitu :

“Cara yang gue lakuin mah banyak banget, kayak hapus aplikasi dompet digital sama mobile banking yang ada di handphone gue biar uang gue utuh gak dipake buat maen judi lagi”⁴⁶

Setelah berbagai cara yang dilakukan oleh AIS, AIS juga mulai saat itu selalu memilih-memilih teman untuk bergaul karena menurutnya lingkungan pertemanan sangat mempengaruhi kepribadiannya, apalagi dalam mempengaruhi untuk bermain judi *online*, AIS menyatakan :

“Gue berusaha cari dan main sama temen yang sholeh yang gak main judi online biar gue ketularan sholeh dan gak main judi online juga, terus kalo lagi sendiri ya suka sambil main game online aja biar gak gabut”⁴⁷

c. Informasi Yang Dikumpulkan Agar Terhindar Dari Permainan Judi Online

AIS juga akhirnya mencari tahu informasi tentang dampak bermain judi online agar dirinya memiliki alasan yang kuat untuk dirinya sendiri agar tidak bermain judi *online* lagi, karena jelas hal tersebut sangat merugikan dirinya sendiri. Hal ini diungkapkan oleh AIS saat diwawancarai oleh peneliti.

“Gue tu ngumpulin informasi yang kuat biar gue gak main judi online lagi, salah satu cara gue cari informasinya itu dengan cara gue liat langsung temen-temen gue yang masih main judi yang ruginya udah pada gede-gede banget biar gue gak kaya mereka gitu”⁴⁸

Setelah AIS mencari informasi tentang judi *online*, baik dan buruknya bermain judi *online*, akhirnya AIS mengerti dan berkomitmen untuk berhenti bermain judi *online*, AIS menyatakan :

⁴⁶Hasil wawancara dengan informan AIS, Selasa 21 Mei 2024

⁴⁷Hasil wawancara dengan informan AIS, Selasa 21 Mei 2024

⁴⁸Hasil wawancara dengan informan AIS, Selasa 21 Mei 2024

“Gue cari informasi dengan cara gue suka dateng ke kajian-kajian gitu, jadi pikiran gue terbuka kalo maen judi tu cuma kesenangan semata aja, ditambah uang keuntungan judi juga gak berkah banget buat dipake apalagi kalo dipake makan tuh haram banget itu duitnya”⁴⁹

d. Hal Yang Diterapkan Dalam Diri Untuk Menghindari Permainan Judi Online

Banyak hal yang dilakukan AIS untuk menjauhi dirinya dari permainan judi online, seperti mendekati dirinya kepada Allah SWT dan berusaha bekerja *part time* di *coffe shop*. Hal ini juga diungkapkan oleh AIS ketika peneliti mewawancarai yang bersangkutan.

“Yang pertama gue lakuin mah banyakin sadar, rajin solat, deketin diri sama Allah biar dijauhin dari maen judi. Dan juga gue coba lamar kerja alhamdulillah nya diterima jadi sekarang lebih baik sibuk kerja dibandingkan gabut dikontrakan yang bawaannya pengen depo terus, kerja juga buat tambahin bayar utang pinjol gue sih”⁵⁰

Setelah berbagai hal yang sudah AIS lakukan agar terhindar dari permainan judi *online*, sekarang AIS sudah yakin untuk berhenti bermain judi *online*, seperti yang dikatakan oleh AIS ketika diwawancarai oleh peneliti yaitu :

“Gue yakin banget dengan apa yang gue terapkan sekarang ini adalah hal yang benar dan positif, selaen itu gue juga harus yakin kalo judi online ini adalah perbuatan setan yang dapat merugikan diri gue sendiri maupun orang lain”⁵¹

⁴⁹ Hasil wawancara dengan informan AIS, Selasa 21 Mei 2024

⁵⁰ Hasil wawancara dengan informan AIS, Selasa 21 Mei 2024

⁵¹ Hasil wawancara dengan informan AIS, Selasa 21 Mei 2024

3. Deskripsi Data Informan 3 (FM)

a. Identitas Diri

Nama (inisial) : FM
 Tempat, tanggal lahir : Tegal, 17 Mei 2001
 Usia : 23 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Domisili : Purwokerto
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Informan ketiga berinisial FM, lahir di Tegal pada tanggal 17 Mei 2001, pada saat ini FM kuliah semester 9 disalah satu Universitas di Purwokerto. FM bermain judi *online* berawal ketika FM pindah tempat tinggal dari kost-kost an lalu pindah ke kontrakan bersama teman-temannya yang bertempat di Kecamatan Kranji, FM melihat teman-temannya yang bermain judi *online* dan akhirnya FM mencoba-coba dengan menandatangani uangnya pertama kali sebesar Rp. 100.000 dan berujung dengan kekalahan. Tapi karena rasa penasarannya FM terus menerus bermain judi *online* karena terkadang FM mendapatkan keuntungan dari bermain judi *online*.

Karena rasa penasaran yang dimiliki FM itu cukup besar akhirnya FM rutin bermain judi *online*, walaupun jika dihitung-hitung sebenarnya FM lebih banyak mengalami kerugian dalam permainan ini. Seiring dengan berjalannya waktu, FM benar-benar tergila-gila dengan judi *online* yang mengakibatkan FM harus menggadaikan barang berharganya seperti laptop dan motor untuk memenuhi kebutuhan judi *online* nya tersebut.

b. Cara Yang Dilakukan Untuk Tidak Bermain Judi *Online*

Pada akhirnya sampai di titik dimana FM tidak memiliki uang sepeserpun untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari, akhirnya FM berhenti bermain judi *online* dan memikirkan

bagaimana caranya untuk bangkit, yaitu dengan cara bisnis jual beli *hanphone*, dimana sisa uang yang dimilikinya dipakai modal untuk diputarakan berbisnis jual beli *handphone* di facebook. Hal ini diungkapkan oleh FM ketika diwawancarai oleh peneliti yaitu :

“Ada beberapa hal yang aku lakuin biar gak main judi online lagi, salah satunya tu aku lebih sering mengajak pacarku jalan-jalan dan jajan diluar buat sekedar aku gak gabut aja kan daripada uangnya abis buat main judi online”⁵²

Akhirnya FM sudah sadar bahwa bermain judi *online* sama sekali tidak menguntungkan, dan FM pun sudah tidak mau lagi bermain judi *online*. Seperti yang dikatakan FM ketika diwawancarai oleh peneliti.

“Aku si sekarang menciptakan pola pikir bahwa judi online itu adalah perbuatan haram di dalam islam dan selalu mikir kalo judi online itu terlalu banyak dampaknya negatifnya bagi diri sendiri maupun orang lain. Dan aku juga berkomitmen sama diriku sendiri buat gak main judi online lagi”⁵³

c. Informasi Yang Dikumpulkan Agar Terhindar Dari Permainan Judi Online

Selain usaha yang dilakukannya setelah tidak lagi bermain judi *online*, FM juga mencari informasi untuk memperkuat bahwa dirinya tidak akan lagi bermain judi *online*. FM menyatakan :

“Aku itu cari informasi dimedia sosial atau bahkan sering muncul sendiri berita-berita tentang orang-orang yang sampai mengakhiri hidupnya cuma karena terlilit hutang akibat bermain judi online, orang-orang yang masuk penjara karena judi online, dan aku berusaha menghindari permainan judi online biar aku terhindar dari permainan haram tersebut”⁵⁴

⁵² Hasil wawancara dengan informan FM, Jumat 07 Juni 2024

⁵³ Hasil wawancara dengan informan FM, Jumat 07 Juni 2024

⁵⁴ Hasil wawancara dengan informan FM, Jumat 07 Juni 2024

Setelah FM mencari tahu informasi apa saja dampak buruk dari bermain judi *online*, FM pun berusaha memperbaiki dirinya agar berjanji pada dirinya sendiri untuk tidak lagi bermain judi *online*. Hal ini diungkapkan oleh FM ketika diwawancarai peneliti.

“Aku sekarang banyak mendekatkan diri kepada Allah SWT dan mentaati peraturan pemerintah juga kalo judi online itu gak boleh dilakukan dan sangat melanggar norma agama”⁵⁵

d. Hal Yang Diterapkan Dalam Diri Untuk Menghindari Permainan Judi Online

Banyak usaha yang diterapkan dalam diri FM untuk menghindari permainan judi *online*, dengan mengalihkan kegiatan tersebut pada kegiatan yang lebih bermanfaat contohnya berjualan *handphone* di *facebook*. Hal ini diungkapkan FM ketika diwawancarai oleh peneliti kepada yang bersangkutan sebagai berikut :

*“Aku berusaha banget biar gak main judi online lagi karena aku sadar banget dengan aku main judi uangku malah jadi abis banyak, terus hal aku lakukan biar terhindar dari judi online yaitu dengan mengalihkan kegiatan tersebut pada kegiatan yang lebih bermanfaat yaitu dengan aku mencoba berjualan *handphone* di *facebook* dan melakukan *cod* dengan customerku itu”⁵⁶*

Akhirnya FM meyakini untuk berhenti bermain judi *online*, dengan bertujuan untuk menghindari stres dan juga menghindari kerugian yang semakin banyak, seperti yang dikatakan FM saat diwawancarai oleh peneliti.

“Saya meyakini karena memang benar adanya permainan judi online ini hanya membuat stres saja dan malah menghabiskan uang saku saya, dan tidak dibenarkan dalam agama islam”⁵⁷

⁵⁵ Hasil wawancara dengan informan FM, Jumat 07 Juni 2024

⁵⁶ Hasil wawancara dengan informan FM, Jumat 07 Juni 2024

⁵⁷ Hasil wawancara dengan informan FM, Jumat 07 Juni 2024

4. Deskripsi Data Informan 4 (INH)

a. Identitas Diri

Nama (inisial)	: INH
Tempat, tanggal lahir	: Purbalingga, 5 Januari 2000
Usia	: 24 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Domisili	: Purbalingga
Agama	: Islam
Pekerjaan	: Mahasiswa

Informan keempat berinisial INH, lahir di Purbalingga pada tanggal 5 Januari 2000, pada saat ini kuliah di Unniversitas di Purwokerto semester 9. INH tinggal di rumahnya di Purbalingga bersama kedua orang tuanya dan 1 kakaknya, pada awalnya INH belum bermain judi online, tetapi karena INH bergaul dengan teman-temannya di desa yang sebagian teman-temannya ini sudah lumayan lama bermain judi *online* jadi INH ikut bermain judi *online*.

INH bermain judi *online* hanya saat memiliki uang lebih saja, karena INH juga bekerja di konter *handphone* dekat rumahnya, jadi ketika di INH pulang kuliah INH tidak langsung pulang ke rumah melainkan langsung bekerja di konter. Alasan INH bekerja di konter yaitu untuk menambah uang sakunya dan tidak ingin terlalu membebankan orang tuanya. INH bermain judi *online* dalam sebulan terhitung kurang lebih hanya 4 kali, dan terhitung hanya beberapa bulan saja INH bermain judi *online*.

b. Cara Yang Dilakukan Untuk Tidak Bermain Judi *Online*

Pada akhirnya INH menyadari bahwa bermain judi *online* banyak merugikannya karena mengurangi uang sakunya, INH pun memutuskan untuk berhenti bermain judi *online*. Seperti yang dikatakan INH ketika diwawancarai oleh peneliti.

“Akhirnya tu aku mikir buat jangan mudah percaya dengan

kemenangan dari judi online, karena bermain judi online lebih banyak mengalami kerugiannya dibandingkan dengan keuntungannya”⁵⁸

Setelah INH menyadari bahwa bermain judi *online* lebih banyak merugikan dirinya sendiri akhirnya INH memutuskan untuk tidak bermain judi *online* lagi, INH sekarang lebih memilih untuk menabung uangnya untuk hobinya yaitu naik gunung, INH mengatakan :

“Kan hobiku naik gunung ya, jadi sekarang aku uangnya mending ditabung aja buat naik gunung kan buat wujudin wish list gunung yang belum pernah aku kunjungi dibandingkan buat main judi mah gak ada untungnya malah jadi buntung”⁵⁹

c. Informasi Yang Dikumpulkan Agar Terhindar Dari Permainan Judi Online

Informasi yang dicari oleh INH yaitu dengan sering mendatangi pengajian di masjid dan bertanya langsung kepada ustadz dampak bermain judi *online*. Hal ini diungkapkan oleh INH ketika peneliti mewawancarai yang bersangkutan.

“Aku tu biasanya dengerin ceramahnya ustadz di masjid dan aku juga tanya langsung sama ustadznya biar aku sadar kalo hal yang aku lakuin itu gak baik, hingga akhirnya aku gak pengen terjerumus ke dalam perbuatan maksiatitu lebih dalam karena lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada dampak positifnya”⁶⁰

Setelah mencari tahu dampak buruk dari bermain judi *online* dan juga dijawab langsung oleh ustadz dari pengajian yang didatanginya, INH pun merealisasikan ilmu yang sudah di pelajarnya tersebut. INH menyatakan :

⁵⁸ Hasil wawancara dengan informan INH, Rabu 19 Juni 2024

⁵⁹ Hasil wawancara dengan informan INH, Rabu 19 Juni 2024

⁶⁰ Hasil wawancara dengan informan INH, Rabu 19 Juni 2024

“Mendekatkan diri kepada Allah dan berdoa supaya tidak mudah terpengaruh dan terjerumus kedalam dunia perjudian lagi”⁶¹

d. Hal Yang Diterapkan Dalam Diri Untuk Menghindari Permainan Judi Online

Hal yang dilakukan INH untuk menghindari permainan judi online yaitu dengan cara bergaul dengan teman-teman yang soleh yang tidak bermain judi online. Berikut hal yang diungkapkan INH ketika diwawancarai oleh peneliti :

“Aku sekarang lebih milih bergaul sama orang-orang soleh daripada dengan orang-orang yang masih bermain judi online, karena aku tu orangnya gampang banget ikut-ikutan kalo temen-temenku baik ya aku ikutan baik, tapi kalo temen-temenku nakal ya aku juga ikutan nakal gitu”⁶²

“Aku percaya banget kalo aku masih bermain judi online tuh pasti hal-hal negatif saja yang akan didapatkan dari bermain judi online ini”⁶³

5. Deskripsi Data Informan 5 (DAS)

a. Identitas Diri

Nama (inisial) : DAS
 Tempat, tanggal lahir : Banyumas, 27 Agustus 2001
 Usia : 23 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Domisili : Banyumas
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Informan kelima berinisial DAS, lahir di Banyumas pada tanggal 27 Agustus 2001, pada saat ini sedang menjalani kuliah semester 9 disalah satu Universitas Negeri di Purwokerto. DAS

⁶¹ Hasil wawancara dengan informan INH, Rabu 19 Juni 2024

⁶² Hasil wawancara dengan informan INH, Rabu 19 Juni 2024

⁶³ Hasil wawancara dengan informan INH, Rabu 19 Juni 2024

berdomisili di Purwokerto, DAS tinggal di kos-kosan di daerah Sumampir.

Awal mula DAS bermain judi *online* ketika melihat temannya bermain judi *online* dan sering memenangkan permainan, akhirnya DAS mulai tergiur dan ikut bermain judi *online* juga. DAS memakai uang sakunya yang diberikan orang tuanya setiap bulan untuk bermain judi *online*. Pada saat DAS awal tergila-gila bermain judi *online* DAS dalam satu hari bisa melakukan deposito sebanyak 3 kali dan sekali bermain DAS menghabiskan sebanyak Rp. 100.000 begitupun di hari-hari berikutnya.

Suatu hari, DAS menghabiskan Rp. 400.000, tetapi pada saat itu juga DAS diberikan keuntungan yang jumlahnya mencapai Rp. 3.000.000 dan uang tersebut DAS belikan perhiasan untuk orang tuanya. Karena kemenangan itu di hari-hari berikutnya DAS lebih banyak menghabiskan uang sakunya dibandingkan sebelumnya, lalu DAS mulai mengurangi jumlah transaksinya dengan jumlah Rp. 50.000 dalam sekali transaksi bermain judi *online*.

b. Cara Yang Dilakukan Untuk Tidak Bermain Judi *Online*

Hingga pada akhirnya DAS menyadari uang sakunya terkuras habis untuk bermain judi *online* tersebut. Akhirnya DAS memutuskan untuk berhenti bermain judi *online* dan mengisi waktunya dengan ikut berjualan dengan temannya, selain itu DAS juga berniat untuk menabung kembali karena uang tabungan sebelumnya sudah habis dipakai untuk bermain judi *online*. DAS menyatakan :

“Yang aku lakukan biar gak main judi online sekarang ya lebih memilih main sama temen aja, terus juga ikut jualan juga sama temene biar gak gabut dan digaji juga, terus selain itu aku juga suka pergi mancing ikan di kali”⁶⁴

⁶⁴ Hasil wawancara dengan informan DAS, Selasa 16 Juli 2024

Setelah DAS memilih untuk tidak bermain judi *online* lagi, DAS merasa bahwa hidupnya lebih tenang dan merasakan uang yang halal untuk dipakai lebih berkah. Seperti yang diungkapkan DAS ketika diwawancarai oleh peneliti yaitu :

*“Meyakini bahwa judi online lebih banyak dampak negatifynya salah satunya dalam masalah keuangan, karena saya sudah mengalaminya sendiri”*⁶⁵

c. Informasi Yang Dikumpulkan Agar Terhindar Dari Permainan Judi Online

Informasi yang DAS kumpulkan bertujuan untuk membuat dirinya tidak bermain judi *online* lagi, karena setelah dia mencari tahu dampaknya sangat banyak dan tidak baik. DAS menyatakan:

*“Informasi yang aku cari yaitu dimana aku liat temenku yang mengalami kekalahan yang lumayan banyak sampe bikin karirnya hancur berantakan dan temenku juga terlilit utang pinjol yang lumayan gede nominalnya”*⁶⁶

Setelah mendapatkan informasi, akhirnya DAS semakin yakin untuk tidak bermain judi *online* lagi karena sangat merugikan dirinya dan orang lain terutama orang tuanya sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh DAS ketika diwawancarai oleh peneliti.

*“Aku akhirnya memegang prinsip dan berkeyakinan bahwa bermain judi online itu banyak merugikan diri sendiri maupun orang”*⁶⁷

⁶⁵ Hasil wawancara dengan informan DAS, Selasa 16 Juli 2024

⁶⁶ Hasil wawancara dengan informan DAS, Selasa 16 Juli 2024

⁶⁷ Hasil wawancara dengan informan DAS, Selasa 16 Juli 2024

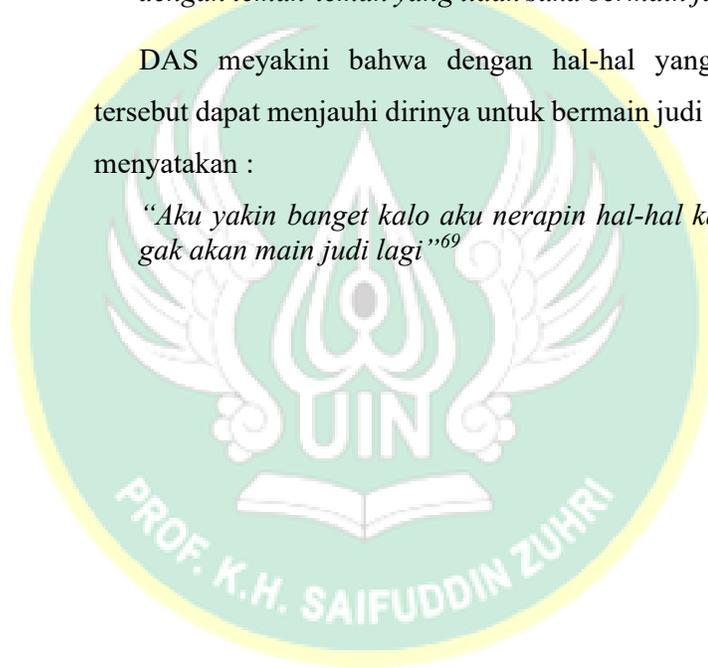
d. Hal Yang Diterapkan Dalam Diri Untuk Menghindari Permainan Judi *Online*

Banyak usaha yang dilakukan DAS untuk menghindari permainan judi *online* ini yaitu dengan menghabiskan waktu bersama teman-temannya yang tidak bermain judi *online*, hal ini seperti yang dikatakan oleh DAS yaitu :

“Aku berusaha mengalihkan pada kegiatan yang tidak merugikanku maupun orang lain, kayak pergi mancing dengan teman-temanku atau hanya nongkrong aja tapi dengan teman-teman yang tidak suka bermain judi online”⁶⁸

DAS meyakini bahwa dengan hal-hal yang diterapkan tersebut dapat menjauhi dirinya untuk bermain judi *online*, DAS menyatakan :

“Aku yakin banget kalo aku nerapin hal-hal kaya gini aku gak akan main judi lagi”⁶⁹



⁶⁸ Hasil wawancara dengan informan DAS, Selasa 16 Juli 2024

⁶⁹ Hasil wawancara dengan informan DAS, Selasa 16 Juli 2024

Berikut ini ialah profil informan yang dapat di wawancara oleh peneliti:

Tabel 4.1 Profil Informan

No	Nama (Inisial)	Jenis Kelamin	Jenis Judi <i>Online</i>	Rentan Waktu Bermain
1.	FAF	Laki-Laki	Slot <i>Online</i> , Judi Bola <i>Online</i>	2 Tahun
2.	AIS	Laki-Laki	Slot <i>Online</i> , Judi Bola <i>Online</i> , Togel <i>Online</i> , Qiu Qiu	3 Tahun
3.	FM	Laki-Laki	Slot <i>Online</i> , Domino 99	2 Tahun
4.	INH	Laki-Laki	Slot <i>Online</i> , Poker <i>Online</i>	9 Bulan
5.	DAS	Laki-Laki	Slot <i>Online</i> , Poker <i>Online</i>	1 Tahun

C. Analisis Pembahasan

Peneliti menggunakan teknik observasi dan teknik wawancara untuk mengumpulkan data guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan pada BAB I di latar belakang. Teknik observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana cara kontrol diri mahasiswa mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto.

1. Kontrol Diri Mahasiswa Dalam Mereduksi Kecenderungan Judi *Online*

Aspek kontrol diri dalam penelitian ini mengacu pada kontrol personal yaitu kemampuan individu dalam mengendalikan dirinya yang meliputi kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan kontrol keputusan (*decisional control*).

a. Kontrol Perilaku (*Behavior Control*)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan untuk memberikan respon yang secara langsung dapat mempengaruhi atau mengubah suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan kontrol perilaku dipecah menjadi dua komponen, yaitu mengelola implementasi dan kemampuan mengubah stimulus.

1) Cara yang dilakukan untuk tidak bermain judi *online*

Mayoritas para mahasiswa mantan pemain judi *online* biasanya memiliki hasrat untuk bermain judi *online* lagi, tapi ada juga beberapa mahasiswa mantan pemain judi *online* yang tidak ingin bermain lagi karena sudah menyadari bahwa yang dilakukannya itu lebih banyak kerugiannya dibandingkan dengan keuntungannya. Dan juga menyadari bahwa yang dilakukan yaitu dapat merugikan diri sendiri dan bersifat negatif.

Cara yang dilakukan FAF agar tidak bermain judi *online* lagi yaitu dengan cara bermain *mobile legend* dan memilih berteman dengan orang yang tidak bermain judi *online* agar dirinya tidak terpengaruh pada permainan judi *online* lagi. Hal yang sama dilakukan oleh AIS yaitu dengan cara bermain *game online* dan

berusaha mencari teman yang soleh agar terhindar dari pemainan judi *online*, lalu AIS juga menghapus aplikasi dompet *digital* yang dimilikinya seperti Dana, Shopee Pay, dan *Mobile banking* yang dimilikinya.

Berbeda dengan FM, yang dilakukan FM agar tidak bermain judi *online* lagi adalah dengan sering mengajak pacarnya jalan-jalan dan FM juga bisnis jual beli *handphone* di facebook.

Berbeda juga dengan INH, karena INH memiliki hobi naik gunung, maka yang dilakukan INH yaitu memilih menabung untuk memenuhi *wishlist* nya menaiki gunung-gunung yang belum pernah INH kunjungi, daripada uangnya habis untuk bermain judi *online*. INH juga memilih berteman dengan teman-teman yang sering berangkat ke pengajian dibandingkan menongkrong dengan teman-teman yang masih suka bermain judi *online*.

Sama seperti yang dilakukan oleh FAF, AIS, dan INH yaitu dengan cara berusaha mencari dan bergaul dengan teman-teman yang tidak bermain judi *online*. Hal ini juga dilakukan oleh DAS agar terhindar dari pemainan judi *online*, bahkan DAS ikut berjualan dengan temannya yang mempunyai bisnis di bidang makanan.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam memproses informasi yang tidak diinginkan dengan menafsirkan, menilai, atau menghubungkan suatu peristiwa dalam kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi stres.

1) Informasi yang dikumpulkan agar terhindar dari permainan judi *online*

Beberapa mahasiswa memiliki rasa solidaritas yang kuat, sehingga mereka berpartisipasi dalam kegiatan apa pun yang diikuti teman-temannya. Namun, mahasiswa lainnya menyadari bahwa kegiatan yang mereka ikuti dapat membahayakan

mereka, sehingga mereka memilih untuk tidak berpartisipasi. Selain itu, kegiatan yang dianggap membahayakan diperoleh dan dicari berdasarkan informasi tertentu.

Informasi yang dikumpulkan oleh FAF adalah dengan cara banyak menonton ceramah ustadz di youtube tentang dampak bermain judi *online*, dan FAF juga sering menonton berita viral di televisi tentang maraknya permainan judi *online* sampai ada suami yang dibakar oleh istrinya.

Yang dilakukan oleh AIS dan DAS yaitu dengan melihat secara langsung teman-temannya yang mengalami kerugian dengan nominal yang banyak akibat bermain judi *online* yang membuat mereka berhenti untuk bermain judi *online*.

Berbeda dengan FM, FM mencari informasi lewat media sosial tentang apa saja dampak bermain judi *online*, bahkan menurut FM berita tersebut sering muncul sendiri di beranda nya tentang orang-orang yang sampai mengakhiri hidupnya hanya karena terlilit hutang akibat bermain judi *online*.

Hampir sama seperti FAF, informasi yang dikumpulkan oleh INH yaitu dengan cara mendatangi ceramah langsung ke masjid untuk sekedar bertanya apa bahaya dan dampak bermain judi *online*.

2) Menggunakan informasi yang dikumpulkan agar tidak bermain judi *online*

Beberapa mahasiswa sudah diberikan bukti nyata bahwa judi itu sangat berbahaya dan banyak menimbulkan dampak negatif, yang membantu mereka agar terhindar dari permainan judi *online* ini.

Peneliti mengamati kapasitas subjek untuk menafsirkan dan mengantisipasi suatu peristiwa berdasarkan hasil pengamatan mereka. Mereka menyadari bahwa bermain judi *online* adalah perbuatan yang jahat dan dilarang dalam Islam, dan mereka

mencari informasi tentang kemungkinan konsekuensi yang lebih parah dari pada apa yang sudah mereka alami sekarang.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa meskipun kemampuan setiap individu untuk mengantisipasi dan menafsirkan peristiwa berbeda-beda tergantung pada pengalaman dan latar belakang pengetahuan mereka, semua informan yang diamati oleh peneliti mampu melakukannya. Hal ini juga menunjukkan bahwa semua informan awalnya belajar tentang permainan judi *online* dari dampak perjudian terlebih dari apa yang mereka sudah alami seperti kerugian yang cukup besar dan lain sebagainya dan cara menghindari dan mengendalikan diri agar tidak tergoda untuk bermain judi *online* lagi.

Dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti mengamati individu sudah dapat mengontrol dirinya sendiri lalu hasilnya adalah dengan cara membatasi bergaul dengan teman-teman yang masih bermain judi *online* yang sekiranya akan memberikan mereka pengaruh negatif, dan dengan melakukan berbagai cara agar tidak bermain judi *online*.

c. Kontrol Keputusan (*Decisional Control*)

Kontrol keputusan adalah kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini atau disetujui. Pengendalian diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi, baik dengan adanya peluang, kebebasan, maupun kemungkinan diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

1) Hal yang di terapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi *online*

Sebagai mahasiswa ada beberapa hal yang harus diterapkan dalam diri dan juga harus memiliki tekad dan prinsip agar tidak mudah terpengaruh orang lain maupun lingkungan sekitar.

Hal yang diterapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi *online* yang dilakukan FAF adalah dengan mengisi waktu luang dengan nongkrong bersama teman-temannya, hingga FAF yakin dengan cara seperti itu akan menjauhkan dirinya dari permainan judi *online*.

Lain halnya dengan yang dilakukan oleh AIS dan FM, dimana AIS melakukan kerja *part time* di *coffe shop* untuk menambah uang sakunya dan juga untuk membayar cicilan pinjaman *online* yang dimilikinya. Hampir sama seperti AIS, FM juga berusaha bisnis jual beli *handphone* di facebook dengan sistem COD dengan *customer* nya untuk memenuhi kebutuhannya dan juga untuk menebus barang-barangnya yang sudah FM gadaikan.

Lalu hal yang dilakukan INH adalah melanjutkan kesibukannya berjualan di konter hp, dan selalu berusaha tidak tergiur oleh teman yang masih bermain judi *online*.

Yang terakhir DAS, DAS mengalihkan waktunya dengan sibuk berjualan dan bermain dengan teman-temannya seperti pergi nongkrong, mancing, dan berenang ke curug.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat kapasitas seseorang dalam mengambil keputusan berdasarkan keyakinan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Disini, informan memilih tindakan berdasarkan berbagai faktor. Misalnya, ada yang memutuskan untuk menghindari bermain judi *online* karena sejalan dengan keyakinannya. Ada pula yang memutuskan untuk menghindari pengaruh judi *online* dengan mencari kegiatan yang menyenangkan bagi dirinya, mendekati diri kepada Allah SWT, dan menggunakan media sosial atau jaringan internet untuk tujuan yang lebih bermanfaat dan positif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, dapat disimpulkan bahwa seluruh informan mampu mengambil keputusan berdasarkan keyakinannya. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam memilih untuk tidak bermain judi *online* lagi dan mampu mengendalikan tindakannya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang peneliti akan sampaikan pada paparan berikut ini, sekiranya dapat menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan pada bab pertama terkait dengan bagaimana kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto, dampak yang ditimbulkan akibat bermain judi *online*, dan siapa saja yang dirugikan akibat bermain judi *online*.

1. Kontrol diri mahasiswa dalam mereduksi kecenderungan judi *online* di Purwokerto ini ada tiga aspek yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Mahasiswa dalam penelitian ini dikatakan mampu untuk menjalankan ketiga aspek tersebut karena mereka telah memiliki kontrol diri yang baik untuk terhindar dari permainan judi *online*, hal ini dikarenakan mereka selalu melakukan hal-hal atau kegiatan positif, mampu menolak ajakan teman untuk bermain judi *online* serta mereka dapat menghindar dan membentengi diri dari ajakan yang ada di lingkungan sekitar untuk melakukan hal-hal negatif.

Upaya yang dilakukan melalui kontrol perilaku dengan cara lebih selektif dalam memilih teman atau pergaulan. Mereka juga menolak secara halus atau menggunakan kalimat yang tidak menyinggung teman lainnya untuk mengajak untuk bermain judi *online*. Menerapkan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan norma agama. Menghilangkan hal-hal negatif yang dapat mempengaruhi untuk bermain judi *online* yang ada dalam diri individu. Menggunakan informasi sebagai acuan agar tidak ikut bermain judi *online*.

Kemudian upaya yang dilakukan melalui kontrol keputusan dengan cara terus menerapkan pedoman hidup yang telah dipilih, lalu selalu-

meyakini atas apa yang telah diterapkan. Tetap terus mempelajari ajaran-ajaran agama.

2. Dampak dari bermain judi *online* yang sudah para informan rasakan yaitu, beberapa informan memiliki hutang akibat bermain judi *online* di pinjaman *online*, dan ada juga yang sampai barang berharganya harus digadaikan akibat ego nya yang sangat tinggi untuk bermain judi *online*.
3. Yang dirugikan dalam hal ini selain diri sendiri yang bermain judi *online* yaitu orang tua dan lingkungan sekitar. Orang tua yang sudah bersusah payah mencari uang dan membiayai untuk berkuliah tetapi disalahgunakan untuk bermain judi *online*. Dan lingkungan sekitar yang tadinya tidak bermain judi *online* bisa saja terpengaruh oleh kegiatan bermain judi *online* tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa, maka dapat disarankan kepada pihak-pihak berikut:

1. Pihak pemerintah harus dapat menangani masalah judi *online*, bila perlu situs atas *website* judi *online* harus segera di blokir atau di hapus saja, karena hal ini bisa merusak generasi-generasi bangsa karena masa depan ada ditangan pemuda-pemuda.
2. Untuk mahasiswa di Purwokerto terutama yang pernah terlibat dalam permainan judi *online* agar selalu mengutamakan ajaran-ajaran agama dan mendekati diri kepada Allah SWT. Bisa memilih pergaulan yang baik dan tidak ikut lagi bermain judi *online* maupun hal-hal negatif yang dilakukan oleh teman sekitar, hal ini dilakukan agar kontrol diri mahasiswa tersebut dapat meningkat dan dapat terhindar dari permainan judi *online* maupun kegiatan negatif.
3. Untuk prodi Bimbingan dan Konseling Islam, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan sebagai penambah ilmu pengetahuan, menambah wawasan kepada mahasiswa BKI mengenai kontrol diri mahasiswa agar tidak mudah terpengaruh permainan judi *online*.

4. Kepada peneliti berikutnya yang ingin meneliti dengan bidang yang sama, dapat menjadikan penelitian ini sebagai suatu acuan atau sebagai rujukan dengan objek, subjek, dan variabel yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mighwar, Muhammad *Psikologi Remaja; Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006).
- Aprilial, Nita, Herlan Pratikto, dan Akta Ririn Aristawati, Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online, *Journal of Psychological Research* , Vol. 2 No. 4 2023
- Arsyad, A *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)
- Asriandi, Analisis Kecanduan Judi Online, *Jurnal Psikologi* Vol. 16 No. 2, 2020
- Ennysah, Tiara. Tingkat Kontrol Diri Siswa Di Smp Negeri 4 Kota Jambi, *skripsi* (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2021)
- Ghufron, M. N., & Rini R. S. 2010. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)
- Hadari, Nawawi *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: CV Alfabeta, 2003)
- Hardani, dkk, *Metode Kualitatif &Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020)
- Hardika, Reni. Kontrol Diri Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Indralaya, *skripsi* (Palembang, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, 2018)
- Hasan, M.Iqbal *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2020)
- Irawan, Muliardi. Peranan Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian, *skripsi* (Fakultas Hukum Universitas Hasannudin Makassar,2017).

- Kartono, Katini *Pathologi Sosial Jilid I* (Jakarta: Rajawali,2006).
- Kusumadewi, S., Tuti, H., & Aditya, N. P. 2012. “Hubungan antara Dukungan Sosial *Peer Group* dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan terhadap Peraturan pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam Sukoharjo”. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*. Surakarta: 1-10.
- Makhsushoh, Irodatum “*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
- Mathorri, Anjas. Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu, *skripsi*(Fakultas Ushuludin, Adan dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022)
- Nugrahani, Farida *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Surakarta, 2014)
- Prastowo, Andi *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)
- Prastowo, Andi *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*,(Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011)
- Purhantara, Wahyu *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010)
- Rachdianti, Yuniar. *Hubungan Antara Self-Control Dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*, skripsi (Fakultas Psikologi Non Reguler UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011)
- Ramadona Dwi, Mamat Supriatna, Kontrol Diri Definisi dan Faktor, *Journal Of Innovative Counseling : Theory, Practice, and Research*, Vol.3, No.2, Agustus 2019
- Risnawita, Rini *Teori-teori Psikologi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010).

- Smith, Jonathan *Psikologi Kualitatif: Panduan Praktis Metode Riset*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)
- Sudarman, Paryati *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV.Alfabeta, 2008)
- Suprayogo, Imam dkk. *Metodologi Penulisan Sosial Agama*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001)
- Thalib, Syamsul, Bachri, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.110
- Ulfiana, *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Inpres Layang II Kecamatan Tallo Kota Makassar*, skripsi (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018) hlm.12-13
- Widya Handayani, Rizka. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria*, skripsi (Yogyakarta, Fakultas Psikologi Universitas SanataDharma,2012)
- Wulandari, Erika. *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau*, skripsi (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2019)
- Wulandari, Nurul. *Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah*, skripsi (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,2018)
- Yahya AD, Winarsih. *Layanan Bimbingan Pribadi-Sosial Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 2 Padang Cermin Kabupaten Pesawaran*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.3, No.1. (Mei,2016), hlm.3

Yanti Harahap, Juli. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan*. Jurnal Edukasi, Vol.3.No.2. Juli,2017, hlm.139-140

Yuda Pramudia Zen, Yuda. Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan Oleh Remaja di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Padang, *skripsi* (Fakultas Hukum Universitas Andalas Padang, 2017)

Zaini Dahlan, dkk, UII, Al-Qur'an dan Tafsirnya, (Yogyakarta, PT. Dana Bhakti Wakaf, 1995) jilid. 1, hlm. 386



LAMPIRAN
PEDOMAN WAWANCARA

Aspek-Aspek Kontrol Diri	Pertanyaan
Kontrol Perilaku	1. Bagaimana cara yang anda lakukan agar bisa terhindar dari permainan judi <i>online</i> ?
Kontrol Kognitif	2. Informasi apa saja yang anda kumpulkan untuk menguatkan anda agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> ? 3. Bagaimana anda menggunakan informasi tersebut agar tidak ikut bermain judi <i>online</i> ? 4. Bagaimana anda mengambil hal-hal positif dari kejadian yang anda alami setelah sudah tidak bermain judi <i>online</i> ?
Kontrol Keputusan	5. Hal apa yang anda terapkan dalam diri anda untuk menghindari permainan judi <i>online</i> tersebut? 6. Bagaimana anda yakin bahwa hal yang anda terapkan merupakan suatu tindakan atau keputusan yang tepat untuk menghindari permainan judi <i>online</i> ?

TRANSKIP WAWANCARA

Identitas Subjek 1

Nama (inisial) : FAF
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Asal : Depok
 Alamat Domisili : Purwokerto
 TTL : Depok, 29 Juni 2001
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Peneliti	Assalamu'alaikum kak.
Narasumber	Waalaikumsalam kak.
Peneliti	Mohon maaf ya kak kedatangan saya ingin berniat untuk silaturahmi dengan kakak, yang kedua saya ingin mewawancari terkait dengan kakak sebagai mantan pemain judi <i>online</i> , oleh karena itu sekiranya kakak berkenan menjadi narasumber pada penelitian saya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan apakah kakak bersedia?
Narasumber	Ohiya, boleh aja saya siap kok
Peneliti	Kakak tidak perlu khawatir terkait privasi data kakak selama wawancara, karena untuk nama kakak sendiri akan saya samarkan, dan walaupun nanti ada pertanyaan yang enggan dijawab atau menjadi privasi kakak tidak dijawab pun tidak apa-apa. Baik langsung untuk pertanyaan pertama kakak dulu bermain judi <i>online</i> sudah berapa lama?
Narasumber	Aku dulu main judi <i>online</i> udah 2 tahun kak.

Peneliti	Jenis judi <i>online</i> apa saja yang dulu kakak mainkan?
Narasumber	Yang dulu aku mainkan itu slot <i>online</i> dan judi bola <i>online</i> kak.
Peneliti	Alasan apa yang membuat kakak yakin untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Alasan yang pertama itu waktu itu saya sadar telah menghabiskan uang tabungan saya lumayan banyak, dan alasan yang kedua yaitu saya kasihan sama ibu saya yang sudah susah payah cari uang masa uangnya saya pakai main judi <i>online</i> terus.
Peneliti	Apa cara yang anda lakukan untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Saya mengalihkan kebiasaan saya dulu bermain judi <i>online</i> ke <i>game online</i> , jadi saya sekarang banyak main <i>game online</i> saja yaitu main <i>mobile legend</i> kak.
Peneliti	Informasi apa yang dikumpulkan agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Informasi yang saya cari kaya banyak nonton ceramah ustadz di youtube tentang apa aja dampak main judi <i>online</i> , dan kadang juga suka liat berita di tv yang lagi marak tentang judi <i>online</i> sampe ada yang dibakar istrinya gara-gara main judi <i>online</i> itu.
Peneliti	Yang terakhir, hal apa yang diterapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Hal yang diterapkan untuk gak main judi <i>online</i> lagi yaitu cari kesibukan lain biar gak main judi <i>online</i> , kalo saya banyakin nongkrong sama temen-temen aja sama yang tadi

	itu banyakin main <i>game online</i> aja sih biar lupa sama main judi <i>online</i> nya.
--	--

Identitas Subjek 2

Nama (inisial) : AIS
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Asal : Tegal
 Alamat Domisil : Purwokerto
 TTL : Tegal, 29 Juni 2001
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Peneliti	Assalamu'alaikum kak.
Narasumber	Waalaiikumsalam kak.
Peneliti	Mohon maaf ya kak kedatangan saya ingin berniat untuk silaturahmi dengan kakak, yang kedua saya ingin mewawancari terkait dengan kakak sebagai mantan pemain judi <i>online</i> , oleh karena itu sekiranya kakak berkenan menjadi narasumber pada penelitian saya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan apakah kakak bersedia?
Narasumber	Insyallah bersedia kak.
Peneliti	Kakak tidak perlu khawatir terkait privasi data kakak selama wawancara, karena untuk nama kakak sendiri akan saya samarkan, dan walaupun nanti ada pertanyaan yang enggan dijawab atau menjadi privasi kakak tidak dijawab pun tidak apa-apa. Baik langsung untuk pertanyaan

	pertama kakak dulu bermain judi <i>online</i> sudah berapa lama?
Narasumber	Aku dulu main judi <i>online</i> sampe 3 tahun kak.
Peneliti	Jenis judi <i>online</i> apa saja yang dulu kakak mainkan?
Narasumber	Banyak kak, aku dulu main slot <i>online</i> , judi bola <i>online</i> , togel <i>online</i> , sama qiu-qiu kak.
Peneliti	Alasan apa yang membuat kakak yakin untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Alasan yang bikin aku yakin buat gak main judi <i>online</i> lagi yaitu aku sekarang punya hutang di pinjaman <i>online</i> akibat main judi <i>online</i> itu.
Peneliti	Apa cara yang anda lakukan untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Yang aku lakuin biar gak main judi <i>online</i> lagi yaitu yang paling penting hapus <i>mobile banking</i> dan dompet <i>digital</i> kaya dana, shopee <i>pay</i> yang ada di <i>handphone</i> .
Peneliti	Informasi apa yang dikumpulkan agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Informasi yang aku cari itu langsung dengan liat temen-temen yang masih main judi <i>online</i> dan mereka rugi nya gede banget, aku gamau sampe kaya mereka. Dan juga aku sering dateng ke kajian jadi pikiranku terbuka kalo main judi <i>online</i> itu cuma kesenangan semata aja dan gak berkah uangnya.
Peneliti	Yang terakhir, hal apa yang diterapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi <i>online</i> ?

Narasumber	Hal yang diterapkan untuk gak main judi <i>online</i> lagi yaitu banyakin sadar, solat, deketin diri sama Allah, dan bergaul sama temen-temen yang soleh biar gak main judi <i>online</i> lagi. Terus yang terakhir aku juga cari kerja buat kesibukan dan bayar hutangku di pinjaman <i>online</i> .
------------	---

Identitas Subjek 3

Nama (inisial) : FM
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Asal : Tegal
 Alamat Domisili : Purwokerto
 TTL : Tegal, 17 Mei 2001
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Peneliti	Assalamu'alaikum kak.
Narasumber	Waalaikumsalam kak.
Peneliti	Mohon maaf ya kak kedatangan saya ingin berniat untuk silaturahmi dengan kakak, yang kedua saya ingin mewawancari terkait dengan kakak sebagai mantan pemain judi <i>online</i> , oleh karena itu sekiranya kakak berkenan menjadi narasumber pada penelitian saya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan apakah kakak bersedia?
Narasumber	Iya saya bersedia kak.
Peneliti	Kakak tidak perlu khawatir terkait privasi data kakak selama wawancara, karena untuk nama kakak sendiri akan

	saya samarkan, dan walaupun nanti ada pertanyaan yang enggan dijawab atau menjadi privasi kakak tidak dijawab pun tidak apa-apa. Baik langsung untuk pertanyaan pertama kakak dulu bermain judi <i>online</i> sudah berapa lama?
Narasumber	Aku dulu main judi <i>online</i> selama 2 tahun kak.
Peneliti	Jenis judi <i>online</i> apa saja yang dulu kakak mainkan?
Narasumber	Yang aku mainin dulu itu slot online, sama domino 99 kak.
Peneliti	Alasan apa yang membuat kakak yakin untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Alasan aku tidak bermain judi <i>online</i> lagi karena takut semua barang berhargaku harus digadaikan, karena sebagian barang berhargaku seperti motor dan laptop sudah digadaikan untuk memenuhi kebutuhanku bermain judi <i>online</i> dan memenuhi kebutuhan untuk makan dan jajanku setiap hari.
Peneliti	Apa cara yang anda lakukan untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Yang aku lakuin biar gak main judi <i>online</i> lagi yaitu aku sering ngajak pacarku jalan-jalan dan jajan diluar, karena menurutku daripada waktu dan uangku habis untuk bermain judi <i>online</i> mendingan waktu dan uangku dipakai jajan dan jalan-jalan sama pacarku aja.
Peneliti	Informasi apa yang dikumpulkan agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Aku itu cari informasi di media sosial tentang berita orang-orang yang sampai mengakhiri hidupnya hanya karena terlilit hutang akibat bermain judi <i>online</i> , orang-orang yang

	masuk penjara karena bermain judi <i>online</i> , dan aku berusaha menghindari permainan judi <i>online</i> biar aku terhindar dari permainan haram ini.
Peneliti	Yang terakhir, hal apa yang diterapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Hal yang aku terapkan yaitu dengan mengalihkan kegiatan tersebut pada kegiatan yang lebih bermanfaat yaitu dengan mencoba berjualan <i>handphone</i> di facebook.

Identitas Subjek 4

Nama (inisial) : INH
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Asal : Purbalingga
 Alamat Domisili : Purbalingga
 TTL : Purbalingga, 5 Januari 2000
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Peneliti	Assalamu'alaikum kak.
Narasumber	Waalaikumsalam kak.
Peneliti	Mohon maaf ya kak kedatangan saya ingin berniat untuk silaturahmi dengan kakak, yang kedua saya ingin mewawancari terkait dengan kakak sebagai mantan pemain judi <i>online</i> , oleh karena itu sekiranya kakak berkenan menjadi narasumber pada penelitian saya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan apakah kakak bersedia?
Narasumber	Iya insyaallah saya bersedia kak.

Peneliti	Kakak tidak perlu khawatir terkait privasi data kakak selama wawancara, karena untuk nama kakak sendiri akan saya samarkan, dan walaupun nanti ada pertanyaan yang enggan dijawab atau menjadi privasi kakak tidak dijawab pun tidak apa-apa. Baik langsung untuk pertanyaan pertama kakak dulu bermain judi <i>online</i> sudah berapa lama?
Narasumber	Aku waktu itu main judi <i>online</i> cuma 9 bulan kak.
Peneliti	Jenis judi <i>online</i> apa saja yang dulu kakak mainkan?
Narasumber	Aku itu main poker <i>online</i> sama slot <i>online</i> .
Peneliti	Alasan apa yang membuat kakak yakin untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Karena menurutku bermain judi <i>online</i> hanya membuang-buang uang jajanku saja, akhirnya aku yakin buat gak main judi <i>online</i> lagi.
Peneliti	Apa cara yang anda lakukan untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Yang aku lakuin biar ga main judi <i>online</i> lagi yaitu uang yang biasanya aku pake buat main judi <i>online</i> aku alihkan ke tabunganku untuk naik gunung. Kebetulan hobiku itu naik gunung jadi sekarang lebih milih nabung aja buat wujudin <i>wish list</i> naik gunung-gunung yang belum kesampean daripada uangnya dipake buat main judi <i>online</i> .
Peneliti	Informasi apa yang dikumpulkan agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> ?

Narasumber	Aku itu biasa datengin ceramah di masjid, kadang juga tanya langsung sama ustadznya biar aku sadar kalo hal aku lakuin itu engga baik.
Peneliti	Yang terakhir, hal apa yang diterapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Hal yang aku terapkan agar tidak bermain judi <i>online</i> lagi yaitu dengan bergaul dengan teman-teman yang soleh daripada bergaul dengan teman-teman yang masih bermain judi <i>online</i> .

Identitas Subjek 5

Nama (inisial) : DAS
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Asal : Banyumas
 Alamat Domisili : Purwokerto
 TTL : Banyumas, 27 Agustus 2001
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa

Peneliti	Assalamu'alaikum kak.
Narasumber	Waalaiikumsalam kak.
Peneliti	Mohon maaf ya kak kedatangan saya ingin berniat untuk silaturahmi dengan kakak, yang kedua saya ingin mewawancari terkait dengan kakak sebagai mantan pemain judi <i>online</i> , oleh karena itu sekiranya kakak berkenan menjadi narasumber pada penelitian saya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan apakah kakak bersedia?

Narasumber	Iya bersedia kak.
Peneliti	Kakak tidak perlu khawatir terkait privasi data kakak selama wawancara, karena untuk nama kakak sendiri akan saya samarkan, dan walaupun nanti ada pertanyaan yang enggan dijawab atau menjadi privasi kakak tidak dijawab pun tidak apa-apa. Baik langsung untuk pertanyaan pertama kakak dulu bermain judi <i>online</i> sudah berapa lama?
Narasumber	Aku dulu main judi <i>online</i> 1 tahun kak.
Peneliti	Jenis judi <i>online</i> apa saja yang dulu kakak mainkan?
Narasumber	Aku main slot <i>online</i> dan poker <i>online</i> .
Peneliti	Alasan apa yang membuat kakak yakin untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Alasanku berhenti bermain judi <i>online</i> karena aku menyadari bermain judi <i>online</i> hanya menghabiskan uang saku saja dan uang yang didapatkan dari bermain judi <i>online</i> ini sangat tidak berkah.
Peneliti	Apa cara yang anda lakukan untuk tidak bermain judi <i>online</i> lagi?
Narasumber	Yang aku lakuin adalah menghabiskan waktu bermain sama teman, dan juga ikut berjualan bareng temen buat tambah uang jajan.
Peneliti	Informasi apa yang dikumpulkan agar terhindar dari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Informasi yangaku cari dan aku dapetin yaitu dengan aku liat temen-temenku yang mengalami kekalahan yang

	lumayan banyak sampekarirnya hancur, dan aku gamau itu terjadi sama aku.
Peneliti	Yang terakhir, hal apa yang diterapkan dalam diri untuk menghindari permainan judi <i>online</i> ?
Narasumber	Hal yang diterapkan untuk gak main judi <i>online</i> lagi dengan cara aku berusaha mengalihkan kegiatan yang tidak merugikanku maupun orang lain, kayak pergi mancing sama temen-temen dan nongkrong sama temen-temen yang gak main judi <i>online</i> .



FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN

Subjek FAF



Subjek INH



Subjek FM



Subjek INH



Subjek DAS



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Fakhrunnisa Aryani Robbyanti
Tempat, Tanggal Lahir : Sukabumi, 09 Juli 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Kp. Caringin Tonggoh Kec. Cicurug Kab. Sukabumi
Jawa Barat
Nomor Handphone : 083874577381
Email : fakhrunnisarobbyanti@gmail.com

Pendidikan Formal

Tahun 2007 – 2008 : TKIT Nurul Amal Cicurug
Tahun 2008 – 2014 : SD Negeri 2 Nyangkowek
Tahun 2014 – 2017 : SMP Negeri 2 Cicurug
Tahun 2017 – 2020 : MA Negeri 4 Bogor
Tahun 2020 – sekarang : Mahasiswa S-1 Bimbingan Konseling Islam
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Pengalaman Organisasi

Tahun 2021 – 2022 : IM-Jabodetabek UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto
Tahun 2022 – 2023 : Dema UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Purwokerto, 30 September 2024

Penulis



Fakhrunnisa Aryani Robbyanti

NIM. 2017101060