

**FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PERILAKU JUDI *SLOTS ONLINE*  
PADA MASYARAKAT YANG BERPENDHASILAN DIBAWAH UMK**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

disusun Oleh :

**Risaldo**

**19107010039**

Dosen Pembimbing :

**Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M.Psi., Psi.**

**19861214 201903 1 009**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-533/Un.02/DSH/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PERILAKU JUDI SLOTS ONLINE PADA MASYARAKAT YANG BERPENGHASILAN DIBAWAH UMK

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RISALDO  
Nomor Induk Mahasiswa : 19107010039  
Telah diujikan pada : Senin, 22 Mei 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M.Psi., Psi.  
SIGNED

Valid ID: 647ef8f601ca



Penguji I  
Very Julianto, M.Psi.  
SIGNED

Valid ID: 647dbb774482



Penguji II  
Muslim Hidayat, M.A.  
SIGNED

Valid ID: 647e702b6c2b2

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 22 Mei 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6480084011a9a

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

### Pernyataan Keaslian Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risaldo

NIM : 19107010039

Prodi : Psikologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Faktor - Faktor Pendorong Perilaku Judi *Slots Online* Pada Masyarakat yang berpenghasilan dibawah UMK” merupakan karya yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi manapun. Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari dalam skripsi saya ini ditemukan plagiasi dari karya orang lain, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dan dapat digunakan sebagai mestinya

Yogyakarta, 15 Mei 2023

Yang menyatakan



Risaldo

19107010039

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Risaldo

NIM : 19107010039

Judul Skripsi : Faktor - Faktor Pendorong Perilaku Judi *Slots Online* Pada Masyarakat Yang Berpenghasilan Dibawah UMK

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini kami berharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Mei 2023

Pembimbing

Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M. Psi., Psi  
NIP. 198612142019031009

## MOTTO

*“Maka Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”*

**QS. Al-Insyirah ayat 6**

*“Tuhan tidak menuntut untuk sukses, jadi kalah, gagal bukanlah sebuah dosa.  
Tuhan hanya menyuruh kita untuk berjuang tanpa henti”*

**Emha Ainun Nadjib**

*“I’m not perfect, but I’m enough”*

**Carl Rogers**

*“Hidup yang tidak dipertaruhkan, tidak akan dimenangkan”*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian yang telah disusun penulis ini dipersembahkan kepada :

Tuhan yang Maha Cinta, Maha Esa, Maha Pengasih dan Penyayang Allah SWT

Almamater yang telah mengembangkan potensi serta pengetahuan saya :

Prodi Psikologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Kedua orang tua saya

Terima kasih atas segenap doa' dan usaha nya setiap saat yang diberikan pada saya sehingga saya bisa sampai di titik ini.

Untuk semua pihak yang membantu kelancaran penelitian, para informan, dosen pembimbing, dosen pembahas, Pak RW. Terima kasih atas bantuannya.

Untuk semua pihak yang telah mendukung saya dan memberi dorongan untuk selesainya penelitian ini

Dan untuk diri saya sendiri yang telah berusaha dan berjuang keras sampai sejauh ini

Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi siapa yang membacanya

*Amiin*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena atas ridho dan karunianya kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang kami ajukan adalah “Faktor-Faktor Pendorong Perilaku Judi *Slots Online* Pada Masyarakat yang Berpenghasilan Dibawah UMR. Tak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Kekasih kita, Junjungan kita, Nabi agung Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir kelak.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam proses pengerjaannya tidak bisa dipungkiri bahwa membutuhkan usaha dan motivasi yang kuat untuk menyelesaikannya. Namun selain dari usaha kami sendiri, karya ini tidak dapat selesai tanpa orang-orang yang berada di sekeliling kami yang telah mendukung, mendorong serta membantu. Terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Moch. Sodik, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si. selaku Dosen Penasehat Akademik selama penulis menempuh studi.
5. Bapak Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M.Psi., Psi. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan perhatiannya dalam membimbing, mendorong dan mengarahkan serta memotivasi penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
6. Bapak Very Julianto, M.Psi, Psikolog., selaku pembahas dan Dosen Penguji I yang telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan bagi penulis berkaitan dengan penelitian ini, semoga Bapak senantiasa diliputi keberkahan dalam setiap Langkah kebbaikannya.

7. Bapak Muslim Hidayat, S.Sos.I., M.A., selaku Dosen Penguji II yang telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan berkaitan dengan penelitian, semoga bapak senantiasa diliputi keberkahaan dalam setiap Langkah kebaikan.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sudah banyak memberikan ilmu dan juga pengalaman yang berharga kepada penulis.
9. Untuk semua informan MF selaku ketua Pemuda, ORJ, AW, RP, dan MFH yang telah dengan senang hati bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi serta data-data yang diperlukan selama penelitian berlangsung.
10. Untuk keluarga saya Bapak, Ibu, dan Adik saya yang selalu memberi motivasi kepada penulis.
11. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga segala kebaikan dan pertolongan anda semua mendapatkan berkah dari Allah SWT. Dan akhirnya penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki dan juga berbagai faktor lain. Untuk itu dengan penuh kerendahan hati diharapkan saran serta masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak demi mengembangkan laporan penelitian ini.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 16 Mei 2023

Penulis,

Risaldo

19107010039



# **FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PERILAKU JUDI *SLOTS ONLINE* PADA MASYARAKAT YANG BERPENGHASILAN DIBAWAH UMK**

Risaldo

19107010039

## **INTISARI**

Tindakan perjudian *slots online* adalah penyalahgunaan internet yang merujuk pada tindakan ilegal, melanggar norma dan menimbulkan gejala patologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor pendorong perilaku judi *slots online* pada masyarakat yang berpenghasilan dibawah UMP. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 4 orang yang merupakan warga yang berpenghasilan dibawah UMR. Teknik pemilihan informan dilakukan dengan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendorong yang paling besar berpengaruh pada informan adalah faktor ekonomi dan juga faktor lingkungan. Selain 2 faktor utama tersebut terdapat faktor-faktor lain yakni waktu luang dan kontrol diri rendah (faktor internal) serta kemudahan dan banyaknya promosi (faktor eksternal). Seseorang yang pernah memainkan permainan judi *slots online* kemudian akan merasakan 2 hal yakni, euforia kemenangan, dan balas dendam kekalahan. Kedua hal tersebut kemudian memunculkan gejala perilaku judi yang masuk dalam kategori patologi.

**Kata kunci** : Perilaku judi *slots online*, penyebab judi, studi kasus

# **DRIVING FACTORS OF ONLINE SLOT GAMBLING BEHAVIOR IN THE COMMUNITY WITH INCOME BELOW THE MINIMUM WAGE**

Risaldo

19107010039

## **ABSTRACT**

*The act of online slot gambling is the misuse of the internet, which refers to illegal actions, violates norms, and causes pathological symptoms. This study aims to examine the driving factors of online slot gambling behavior in the community with income below the minimum wage. The research method used is qualitative research with a case study approach. Data collection is conducted through interview techniques, observation, and documentation. The informants involved in this study are 4 individuals who are residents with income below the minimum wage. The informant selection technique is done through purposive sampling. The results of the study indicate that the most significant driving factors affecting the informants are economic factors and environmental factors. In addition to these two main factors, there are other factors such as leisure time and low self-control (internal factors), as well as ease of access and the abundance of promotions (external factors). Someone who has played online slot gambling will experience two things: the euphoria of winning and the desire for revenge after losing. These two things then give rise to gambling behavior symptoms that fall into the pathological category.*

**Keyword :** *Gambling behavior, driving factors, case study*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN/GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Literatur Review.....	10
B. Dasar Teori.....	13
1. Pengertian Judi .....	13
2. Permainan Judi <i>Slots online</i> .....	14
3. Pemain Judi <i>Slots Online</i> .....	15
4. Dampak Judi <i>Slots Online</i> .....	18
C. Kerangka Teoritik .....	20
D. Pertanyaan Penelitian .....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Metode dan Pendekatan Penelitian .....	23
B. Fokus Penelitian.....	24
C. Informan dan Setting Penelitian.....	24

D. Metode atau Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Teknik Analisis dan Interpretasi Data.....	26
F. Keabsahan Data Penelitian.....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
A. Hasil Penelitian .....	28
B. Pembahasan.....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>



## DAFTAR BAGAN/GAMBAR

<i>Bagan/Gambar 1 Kerangka Teoritik .....</i>	<i>20</i>
<i>Bagan/Gambar 2 Dinamika Perilaku Judi ORJ .....</i>	<i>35</i>
<i>Bagan/Gambar 3 Dinamika Perilaku Judi AW.....</i>	<i>39</i>
<i>Bagan/Gambar 4 Dinamika Perilaku Judi RP.....</i>	<i>44</i>
<i>Bagan/Gambar 5 Dinamika Perilaku Judi MFH.....</i>	<i>47</i>
<i>Bagan/Gambar 6 Informan RP .....</i>	<i>70</i>
<i>Bagan/Gambar 7 Informan ORJ.....</i>	<i>70</i>
<i>Bagan/Gambar 8 Informan MFH .....</i>	<i>70</i>
<i>Bagan/Gambar 9 Registrasi.....</i>	<i>71</i>
<i>Bagan/Gambar 10 Interface Permainan.....</i>	<i>72</i>
<i>Bagan/Gambar 11 ORJ Bermain.....</i>	<i>72</i>
<i>Bagan/Gambar 12 RP Bermain .....</i>	<i>73</i>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Dokumentasi</i> .....	70
<i>Lampiran 2 Pedoman Wawancara Preliminary Research</i> .....	74
<i>Lampiran 3 Pedoman Wawancara Pelaku</i> .....	75
<i>Lampiran 4 Pedoman Observasi</i> .....	78
<i>Lampiran 5 Informed Consent</i> .....	79
<i>Lampiran 6 Catatan Observasi</i> .....	84
<i>Lampiran 7 Verbatim</i> .....	94
<i>Lampiran 8 Kategorisasi Wawancara</i> .....	160



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia merupakan makhluk hidup yang mengalami perkembangan. Perkembangan kehidupan manusia sangat ditunjang oleh berbagai faktor yang mereka butuhkan untuk bertahan hidup. Kebutuhan manusia tersusun dari suatu hierarki, terdapat 5 kebutuhan yakni kebutuhan fisik, rasa aman, harga diri, cinta, serta aktualisasi diri. Dari kelima kebutuhan tersebut terdapat 2 kebutuhan yang paling dasar dari manusia yaitu kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan fisiologis berupa kebutuhan akan udara, minum, makan, seks, olahraga. Sedangkan kebutuhan akan rasa aman meliputi perlindungan, keamanan, keteraturan, stabilitas dan terbebas dari rasa takut (Rahman, 2018).

Kebutuhan dasar manusia tentunya tidak akan lepas dari faktor ekonomi yang mereka dapat dari pendapatan mereka. Pendapatan setiap orang berbeda-beda tergantung dari pekerjaan apa yang diperbuat. Dengan perbedaan pendapatan pada masyarakat, individu yang memiliki pendapatan yang bagus akan bisa memenuhi kebutuhan dasar tersebut. Sebaliknya individu dengan pendapatan yang rendah akan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan dasarnya itu. Di Yogyakarta berdasarkan Surat Keputusan Gubernur DIY no. 373/KEP/2021 tentang penetapan upah minimum kabupaten/kota tahun 2022. Besaran UMK kota Yogyakarta adalah Rp. 2.153.970. Nilai tersebut diambil berdasarkan pola perhitungan pertumbuhan ekonomi, jumlah anggota keluarga yang bekerja serta rata-rata konsumsi per kapita. Dilansir dari laman Detik *Finance* berdasarkan wawancara dengan beberapa pihak terkait, jumlah pendapatan UMK tersebut hanya cukup untuk hidup sederhana. Harga barang-barang di

Yogyakarta sekarang tidak berbeda jauh dengan kota lain yang memiliki UMK di atas kota Yogyakarta (Aditiasari, 2022).

Rendahnya pendidikan dan keahlian individu menjadi beberapa penyebab seseorang menjadi pengangguran (Ishak, 2018). Hal inilah yang kemudian membuat individu tidak memiliki karir yang bagus untuk menunjang semua kebutuhan-kebutuhan primernya. Berdasarkan data BPS terbaru per agustus 2021, tingkat pengangguran terbuka di Indonesia adalah 6, 49% dan untuk wilayah DIY sebesar 4, 56% (BPS, 2022). Dari sini kemudian menimbulkan perbedaan penghasilan dari setiap individu, ada orang yang mampu berkarir dengan baik sehingga memiliki pendapatan yang bagus dan sebaliknya ada juga orang yang kurang baik dalam berkarir sehingga pendapatannya sedikit. Pernyataan ini didapat dari tingkat kemiskinan di Indonesia terbaru per September 2021 yang cukup tinggi yakni sebesar 9, 54% dan di DIY sebesar 11, 91% berdasarkan situs BPS (BPS, 2022).

Seseorang yang pendapatannya lebih rendah dari garis kemiskinan absolut dapat dikatakan miskin. Kebutuhan paling dasarnya tidak akan terpenuhi. Begitu pula dengan kebutuhan sekunder dan tersiernya. Oleh karena itu individu yang kesulitan untuk memenuhi kebutuhan dasarnya akan mencari berbagai upaya untuk memenuhi kebutuhannya. Ada yang melakukannya dengan hal positif seperti bekerja sampingan, berwirausaha, melakukan manajemen keuangan dengan baik seperti investasi dan sebagainya. Akan tetapi disisi lain terdapat karakter orang yang melakukannya dengan negatif, hal negatif disini dapat diartikan sebagai perilaku yang melanggar norma masyarakat seperti mencuri, merampok, menjual barang haram, PSK, dan salah satunya adalah melakukan tindakan perjudian sebagai jalan instan untuk menggandakan uang mereka (Fauziyah, 2022).

Pada hakikatnya Tindakan berjudi merupakan perilaku yang bertentangan dengan nilai moral, agama serta kesusilaan. Selain itu Tindakan berjudi juga dilarang dalam hukum, dimana dalam Undang-



undang Pasal 303 Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Untuk perjudian online secara khusus dibahas pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa judi adalah perbuatan terlarang sehingga ketika ada orang yang terlibat dalam aktivitas tersebut, mereka dapat dikenakan sanksi berupa denda atau bahkan dimasukkan ke dalam tahanan

Perbuatan judi sangat berbahaya karena dampak dari berjudi seseorang bisa mengeluarkan berbagai perilaku impulsif lain misalkan mencuri merampok, berhutang demi melancarkan kegiatannya. Selain itu seseorang bisa menjadi pemalas tidak ingin bekerja untuk mencari rezeki namun lebih mempertaruhkan hidupnya pada hal yang tidak pasti. Dalam berbagai sumber tidak ada seseorang yang bisa sukses dalam berjudi, justru banyak orang kaya tiba-tiba jatuh miskin karena berjudi. Terlebih lagi di masa sekarang, setelah menjangkitnya pandemi *Covid-19* yang membuat roda perekonomian tidak berjalan mulus. Di masa sulit pandemi yang membuat banyak karyawan di PHK, kebangkrutan dan berbagai hal lain di sisi lain justru terjadi maraknya pelaku judi.

Ditambah lagi dengan berkembangnya teknologi serta ilmu yang berkembang pesat memberi perubahan dalam pola kehidupan manusia. Hasil olah pikir manusia sekarang mendorong berbagai penemuan-penemuan baru teknologi yang semakin memudahkan manusia untuk menjalani kehidupan. Salah satu penemuan paling mutakhir manusia di zaman ini adalah internet. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan terjadi perubahan pola-pola interaksi sosial manusia (Asriadi, 2020). Perubahan tatanan kehidupan bermasyarakat akibat berkembangnya internet juga dirasakan di Indonesia. Teknologi informasi dan komunikasi sangat mudah untuk digunakan di berbagai kalangan, mulai dari dewasa, orang tua, remaja bahkan kanak-kanak pun bisa mengakses. Diantara semua kalangan kalangan remaja adalah yang paling tinggi persentase penggunaan internet. Akan tetapi, sebagai salah satu pengguna

fasilitas internet yang terbesar, para remaja justru belum dapat mengontrol aktivitas internetnya menjadi aktifitas yang positif. Mereka lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial yang ada disekitar mereka tanpa pertimbangan apakah aktivitas internet yang dilakukannya itu positif atau negatif terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet (Ekasari & Hadi Dharmawan, 2012).

Berdasarkan data statistik kriminal BPS dari tahun ke tahun jumlah dan persentase tindakan perjudian berada di angka yang tinggi. Jika dibandingkan, angkanya hanya kalah dari kejahatan pencurian. Selain itu judi berada di angka yang tertinggi dari kriminal lain. Kemudian dari data yang sama juga dari tahun 2014 – 2018 peningkatan pelaku judi di Yogyakarta mengalami peningkatan yang cukup besar di banding peningkatan di daerah lain, dari angka 13,47% naik menjadi 16,89%.(BPS, 2022).

Kemudahan akses informasi pada internet membuat teknologi tersebut mudah untuk disalah gunakan. Awalnya orang memakai internet dengan tujuan berkomunikasi jarak jauh, kemudian berkembang menjadi salah satu sarana hiburan yakni dengan munculnya berbagai game berbasis internet (*game online*). Selanjutnya karena rasa penasaran yang berlebih dan juga eksplorasi bisnis-bisnis “hitam” dari berbagai penjuru dunia munculah kemudian permainan judi *online* sebagai pengembangan dari aktivitas judi konvensional. Ada berbagai macam permainan judi *online* seperti, judi bola, toto gelap (togel), *poker*, *qiu-qiu*, *roulette*, *blackjack*, dan sebagainya. Menurut Kartono (2011) Tindakan perjudian merupakan sebuah pertaruhan yang dilakukan dengan sengaja yakni dengan mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari berbagai resiko serta harapan pada saat permainan dilakukan, jadi hasilnya masih belum bisa ditentukan sampai permainan selesai. Akibatnya muncul banyak angan-angan yang lebih banyak tidak sesuai dengan kenyataan dan menimbulkan ketegangan berbeda pada setiap pemain.

Perkembangan teknologi internet mempengaruhi sistem atau model dari permainan judi bahkan sampai sistem pembayarannya pula. Pada judi konvensional mengharuskan para pemain untuk melakukan permainan dengan bertatap muka secara langsung atau dapat dikatakan mereka menggunakan sarana dan sistem pembayaran langsung. Akan tetapi sekarang, perjudian dapat dilakukan di dunia maya dengan memakai koneksi internet jadi para pemainnya tidak bertemu secara langsung (Trisnawati et al., 2015). Para penjudi tidak hanya dituntut untuk sekedar memikirkan keuntungan saja, namun harus juga mahir dalam menentukan strategi permainan. Transaksi yang dilakukan dalam perjudian *online* dilakukan dengan sarana *online* pula yakni mereka akan melakukan deposit sebagai modal awal untuk bermain kemudian ketika memenangkan perjudian mereka akan mendapatkan uang dengan transaksi elektronik. Model judi seperti ini dirasa sangat menguntungkan karena tidak mengharuskan mereka untuk pergi ke suatu tempat dan bertatap muka langsung dengan penjudi lain. Seiring dengan kemudahan akses permainan judi *online*, para pemainnya pun otomatis juga akan meningkat. Salah satu jenis judi online yang sangat populer sekarang adalah tipe judi *slots* yang merupakan adaptasi dari judi mesin *slots* konvensional.

Judi *online* mengambil sisi yang sama seperti permainan atau games, hal ini kemudian memiliki efek candu pada para pemainnya. Para pemain pada awalnya hanya mencoba sesekali bermain *online*, namun semakin lama individu akan mengalami kecanduan. Menurut Soleman (2008) dampak bermain judi hampir selalu negatif secara fisik, psikis bahkan sosial. Dan permainannya akan membuat pemainnya mengalami kecanduan bermain permainan *online*. Dalam aspek sosial hubungan seseorang yang kecanduan dapat mempengaruhi hubungan sosialnya dengan teman dan keluarga. Hubungan mereka akan menjadi renggang karena waktu kebersamaan menjadi jauh berkurang. Kemudian dalam aspek psikis, pikiran pemain akan terus-terusan memikirkan permainan yang sedang dilakukannya. Uraian tersebut diperkuat oleh Hasil penelitian yang

dilakukan oleh Asriadi (2020) bahwa para pemain yang melakukan judi *online* akan mengalami ketagihan dan perasaan yang ingin terus memainkan permainan tersebut, dan mereka sadar dengan itu. Keseringan seseorang dalam memainkan permainan judi *online* akan mengganggu hidupnya, aktifitasnya dalam bekerja ataupun aktifitasnya dalam belajar. Bahkan dari segi ekonomi dampaknya akan secara langsung dialami oleh para pemain ketika kalah.

Efek candu perjudian dalam beberapa penelitian cukup berbahaya bagi seorang individu. Permainan judi yang bisa menghasilkan hasil melimpah dengan modal sedikit setidaknya terbayang pada diri seseorang yang melakukannya. Belum lagi apabila pernah secara nyata mendapatkan hasil yang memuaskan dari awal aktivitas tersebut dilakukan, usaha individu untuk meraih kemenangan selanjutnya akan lebih giat (Suhada, 2016). Ditambah lagi akses kemudahan seseorang dalam bermain juga turut andil dalam maraknya aktivitas perjudian terutama judi *online* karena mereka merasa aman saat bermain.

Berdasarkan data dari siaran pers Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Mereka telah menonaktifkan 242 rekening yang diduga terlibat Tindakan perjudian. Sejak tahun 2017 transaksi judi *online* cenderung meningkat, berdasarkan analisis telah terjadi transaksi lebih dari 115 Triliun rupiah (PPATK, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa Tindakan perjudian di Indonesia semakin meningkat. Di Yogyakarta sendiri pada tahun 2022 telah terungkap 612 kasus dengan 760 bandar judi daring (Rahmawati, 2022). Angka yang cukup banyak mengingat dari ratusan orang tersebut hanya dari pihak bandarnya saja, oleh karena itu bisa diperkirakan kalau jumlah pelaku judi di Yogyakarta berkali kali lipat daripada itu.

Berdasarkan *preliminary research* yang kami lakukan dengan mewawancarai ketua Pemuda di Kampung S, Kecamatan Ngampilan, Kelurahan Notoprajan. Ditemukan bahwa kegiatan judi online cukup marak dilakukan disana. Menurut penuturan informan para penduduk disini seperti

sudah menganggap perilaku ini sebagai hal yang normal. Bahkan para pelaku pun tidak bermain secara sembunyi-sembunyi. Biasanya mereka bermain Bersama meskipun menggunakan HP masing-masing di sekitar kawasan pinggir sungai. Lebih lanjut informan mengatakan bahwa persepsi masyarakat terhadap lingkungannya sendiri sudah buruk, mereka menganggap dirinya dilahirkan di lingkungan yang memiliki kesan negatif, kampung preman, kampung para kriminal dan lain sebagainya. Oleh karena itulah perbuatan-perbuatan negatif seperti berkelahi, tawuran, pesta miras serta berjudi seperti terkesan biasa dalam sudut pandang mereka. Para pemain judi *slots online* disini berkisar di umur 19-40 tahun dan paling banyak diisi oleh para laki-laki di rentang usia dewasa awal.

Perilaku judi *online* khususnya *slots*, sangat marak dilakukan oleh kalangan dewasa awal, karena pada masa ini merupakan masa transisi seseorang dari remaja menuju dewasa dimana akan banyak sekali tanggung jawab baru yang akan mereka pegang, jauh berbeda ketika masa anak-anak ataupun remaja. Individu yang sudah dapat digolongkan pada fase dewasa peran dan tanggung jawab mereka akan bertambah. Ketergantungan terhadap orang tua baik dari segi psikologis, sosiologis dan ekonomi akan mulai lepas. Mereka akan berupaya untuk tidak tergantung oleh orang lain dan menjadi orang yang mandiri (Putri, 2018).

Pada masa dewasa awal seseorang diharuskan menyelesaikan tugas-tugas tahapan perkembangannya. Menurut Hurlock ada beberapa tugas yang dimiliki seseorang pada masa dewasa awal perkembangannya yakni : a) mendapatkan suatu pekerjaan, (b) memilih seorang teman hidup, (c) belajar hidup bersama dengan suami istri membentuk suatu keluarga, (d) membesarkan anak-anak, (e) mengelola sebuah rumah tangga, (f) menerima tanggung jawab sebagai warga negara, (g) bergabung dalam suatu kelompok sosial. Masa ini adalah masa dimana kematangan berfikir dituntut untuk segera berkembang. Seseorang harus mempersiapkan diri dalam menyelesaikan tugasnya tersebut (Hurlock, 2012). Seseorang yang mengalami adiksi judi *slots online* akan mengalami hambatan di beberapa

tugas perkembangannya. Secara ekonomi mereka seharusnya menyiapkan tabungan untuk berbagai hal di masa depan, khususnya bagi seseorang yang memiliki penghasilan dibawah UMK. Mereka harus bisa mencukupi kebutuhan hidupnya serta berfikir untuk menyiapkan dana tabungan untuk masa depan. Akan tetapi apabila seseorang mengalami adiksi bermain judi *online* mereka akan mengesampingkan pikiran tersebut demi kepuasannya. Hal ini tentu akan menjadi masalah secara psikologis nantinya apabila tugas tahapan perkembangannya tidak terpenuhi. Keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan tugas perkembangannya akan menimbulkan kebahagiaan serta mengarahkan dirinya untuk lebih mudah menyelesaikan tugas-tugas di tahapan perkembangan berikutnya. Sebaliknya apabila tugas perkembangan gagal dicapai, mereka akan mengalami ketidak bahagiaan dan kekacauan dalam perkembangan di fase berikutnya (Putri, 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin mencoba menganalisis secara mendalam faktor-faktor pendorong perilaku judi *slots online* ditengah situasi ekonomi yang sulit bagi seorang individu.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian mengenai latar belakang masalah diatas tergambar sebuah masalah yakni di tengah kondisi yang sulit dimana seseorang kurang bisa memenuhi kebutuhan dasarnya, tetapi justru ada banyak orang yang kemudian menambah pengeluarannya dengan melakukan perjudian. Khususnya tindakan judi *slots online* yang dianggap akan secara instan menutupi kekurangan mereka. Dari sini dapat digali lebih dalam mengenai apa faktor-faktor yang mendorong seseorang melakukan perilaku judi *slots online* tersebut di tengah kondisi ekonomi mereka yang kurang.

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor pendorong perilaku judi *slot online* pada masyarakat yang berpenghasilan dibawah UMK.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi 2 yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmiah yang berguna pada kajian studi psikologi terutama psikologi klinis. Selain itu penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan ilmu pengetahuan terkait dengan topik perilaku judi khususnya judi *slot online* pada individu.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Informan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informan melakukan refleksi diri agar kedepannya dapat berperilaku lebih baik serta dapat lebih mengaktualisasikan dirinya lagi.

b. Bagi masyarakat dan peneliti berikutnya

Hasil penelitian yang dilakukan harapannya bisa memberi informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan wawasan mengenai perjudian *online* terutama perjudian *slots online*. Serta bisa dijadikan rujukan referensi untuk para lainnya yang tertarik dengan topik yang sama. Agar kedepannya perilaku judi ini dapat digali lebih dalam secara akademis.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui faktor-faktor pendorong terbesar seseorang melakukan tindakan perjudian adalah faktor ekonomi. Kesulitan ekonomi, kebutuhan kurang tercukupi, serta harapan mendapatkan uang tambahan menjadi faktor utama seseorang kemudian melakukan tindakan judi *slots online*. Faktor terbesar kedua adalah karena lingkungan. Pola-pola perilaku kejahatan dapat dipelajari seseorang melalui imitasi. Begitu pula dengan permainan judi *slots*. Dua dorongan kuat diatas dibarengi dengan adanya waktu luang berlebih yang kemudian ingin diisi dengan kegiatan menyenangkan dan menguntungkan. Kontrol diri yang rendah juga membuat pola pikir mereka menjadi tidak logis. Apalagi ditambah dengan pengalaman masa lalu dimana seorang pelaku pernah setidaknya bermain atau melihat aktivitas judi lain. Para pemain akan semakin terdorong untuk mencoba peruntungannya. Kemudian ditambah maraknya perilaku judi *slots online* yang tidak terlepas dari kemudahan cara bermain serta kemudahan aksesnya. Faktor – faktor tersebutlah yang kemudian menjadi awal para pemain judi mulai melakukan tindakan perjudian *slots online*.

Seseorang yang pernah merasakan bermain judi *slots online* akan memiliki 2 kemungkinan, yaitu menang atau kalah. Dalam keadaan menang seseorang akan merasakan kepuasan dan kenikmatan yang luar biasa karena bisa mendapatkan keuntungan besar secara singkat tanpa mengeluarkan tenaga berlebih. Sebaliknya ketika kalah karena sifat dasar manusia yang ingin mendapatkan keuntungan maksimal dengan usaha minimal membuat mereka merasa tidak ingin rugi. Alhasil mereka akan kembali bermain sampai mereka bisa berada pada situasi yang impas.

Proses yang dialami oleh para pelaku judi didorong oleh faktor internal dalam dirinya serta faktor eksternal. Ketika seseorang sudah



memutuskan untuk melakukan tindakan berjudinya akan timbul efek yang mengarah pada gangguan judi patologis yang kami sebut dengan faktor pengulang perilaku.

## B. Saran

Berdasarkan proses dan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Pelaku Judi *Slots online*

Para pelaku sebaiknya dapat lebih bijak dalam mengatur keuangannya. Akan lebih baik uang itu dipergunakan sebagaimana mestinya untuk mencukupi kebutuhan dasar. Jika dirasa kurang masih banyak lagi kegiatan yang bisa dilakukan untuk mendapatkan uang tambahan. Jangan sampai karena tergiur dengan janji keuntungan, para pelaku kemudian menjadi kalap dan justru menjerumuskan diri sendiri dalam perjudian yang jelas merugikan.

### 2. Bagi Masyarakat umum

Bagi masyarakat umum hendaknya bisa lebih bijak dalam menggunakan fasilitas internet. Selain itu diharapkan masyarakat umum lebih peka dengan dampak dari perjudian *slots online*. Lebih waspada apabila ada keluarga, saudara atau temannya yang terindikasi bermain judi untuk lebih didekati dan diperhatikan lebih.

### 3. Bagi Pihak Berwenang (Direktorat Tindak Pidana Siber)

Bagi pihak berwenang hendaknya lebih aktif dalam upaya pencegahan tindakan perjudian *slots online*. Kemudahan akses yang selama ini dirasakan oleh para pelaku seharusnya menjadi topik yang segera diatasi. Karena pada faktanya banyak sekali situs-situs atau bahkan platform media sosial menjadi komponen yang mempromosikan judi ini sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat luas.

### 4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dengan adanya temuan bahwa judi *slots online* ini memiliki efek yang membuat seorang pemain baru mengarah

pada perilaku gangguan judi patologis. Harapannya perhatian pada faktor ini lebih ditekankan lagi dan kemudian diteliti lebih lanjut bagaimana cara untuk mengantisipasinya, mengingat banyaknya pemain judi yang tertarik pada judi *slots* ini



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Z. (2020). Teori Maqasid Al-Syatibi dan Kaitannya dengan Kebutuhan Dasar Manusia Menurut Abraham Maslow. *Al-FIKR*, 22(1), 52–70.
- Aditiasari, D. (2022). *Gaji Yogyakarta RP. 1,8 Jutaaa, Emang Cukup Buat Sebulan?* <https://www.google.com/amp/s/finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5926875/gaji-yogyakarta-rp-18-jutaan-emang-cukup-buat-hidup-sebulan/amp>
- Al-Maraghi, A. M. (2001). *Tafsir Al-Maraghi (Jilid III)*. Darl Fikr.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. American Psychiatric Publishing.
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online ( Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- BPS. (2021). *Presentase Penduduk Miskin*. Bps.Go.Id. <https://www.bps.go.id/QuickMap?id=0000000000>
- BPS. (2022a). *Badan Pusat Statistik*. BPS.go.id
- BPS. (2022b). *Statistik Kriminal*. Badan Pusat Statistik.
- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). Journal cyberpsychology and behavior. *Addiction to the Internet and Online Gaming*, 8(2).
- Ekasari, P., & Hadi Dharmawan, A. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 6(1). <https://doi.org/10.22500/sodality.v6i1.5809>
- Fauziyah, N. K. (2022). Kendala Kemiskinan dalam Pembelajaran Berbasis Metaverse: Analisis Patologi Sosial. *Akademisi Dalam Pemanfaatan Metaverse*, 1(14), 93–97.
- Feldman, P. O. (2009). *Human Development (Perkembangan Manusia)*. Salemba Humanika.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Airlangga.
- Ishak, K. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengangguran dan

- Inflikasinya Terhadap Indeks Pembangunan di Indonesia. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 7(1).
- Kartono, K. (2011). *Patologi Sosial Jilid 1*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Malay, N. M. (2022). DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN INTERNET PADA KALANGAN MAHASISWA KELAS A, B, C, DAN D ANGKATAN 2021 PRODI PEND. BAHASA DAN SASTRA INDONESIA, UNIVERSITAS NUSA CENDANA. *Jurnal Lazuardi*, 5(1), 70–88.
- Mappiare, A. (1983). *Psikologi Orang Dewasa*. Usaha Nasional.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. UI Press.
- Miskanik. (2022). Kontrol Diri Sebagai Mediator Konsep Diri, Resiliensi, Dukungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JurnalReview Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1).
- Moleong, L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mudzakir, D. (2010). *Desain dan Model Penelitian Kualitatif: Biografi, Fenomenologi, Teori Grounded, Etnografi dan Studi Kasus*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Muhammad. (2005). *Ekonomi Mikro dalam Perspektif Islam*. BPFE.
- Nugraha, I. W., & Abidin, Z. (2013). Motivasi Kejahatan Repetitif Residivis DI LEMBAGA PEMASYARAKATAN PAT. *Jurnal EMPATI*, 2(3), 169–183.
- Nurmayanti, S. I. (2015). Penerapan Pasal 303BIS KUHP Terhadap Pelaku Permainan Judi Dalam Bentuk Kartu Remi Di Polresta Pontianak. *Jurnal Hukum Universitas Tanjungpura*, 3(3), 8.
- Permana, J., & Deliana, M. (2014). Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Ijip*, 6(2), 79–84. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI>
- PPATK, P. P. dan A. T. K. (2022). *Aliran Dana Terkait Judi Terus Dipantau*. Ppatk.Go.Id. [https://www.ppatk.go.id/siaran\\_pers/read/1215/aliran-dana-terkait-judi-terus-dipantau.html](https://www.ppatk.go.id/siaran_pers/read/1215/aliran-dana-terkait-judi-terus-dipantau.html)
- Priyanto, A. (2012). *Kriminologi*. Ombak.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>

- Rahman, A. A. (2015). *Sejarah Psikologi Dari Klasik Hingga Modern* (2nd ed.). PT. RajaGrafindo Persada.
- Rahman, A. A. (2018). *Sejarah Psikologi Dari Klasik Hingga Modern*. Rajawali Pers.
- Rahmawati, L. (2022). *Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan*. Antaranews. <https://jogja.antaranews.com/berita/578205/612-kasus-judi-daring-diungkap-polisi>
- Ramli, M., Haris, A., Heru, & Rusdayani, A. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *HASANUDDIN JOURNAL OF SOCIOLOGY (Hjs)*, 1(2).
- Rustanto, B. (2015). *Penelitian Kualitatif Pekerjaan Sosial*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, T., & Zulfa, E. A. (2017). *Kriminologi*. Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Airlangga.
- Setiawati, S., & Dewi, S. (2023). Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik*, 12(1), 188–197.
- Shaughnessy, J. J., Zechmeister, E. B., & Zechmeister, J. S. (2012). *Metode Penelitian dalam Psikologi* (E. Tjo (ed.); 9th ed.). Penerbit Salemba Humanika.
- Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir al-Mishbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an)*. Lentera Hati.
- Situmeang, S. M. T. (2021). *Buku Ajar Kriminologi*. PT Rajawali Buana Pusaka.
- Soleman, T. (2008). *Struktur dan Proses Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Rajawali.
- Suhada, R. (2016). Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga*, 1–23.
- Suharya, R. (2017). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326–340.
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311.
- Tangney, J. ., Baumeister, R. F., & Booney, A. L. (2004). High self control predicted good adjustment, less pathology, better grade, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324.
- Trisnawati, P. A., Prakoso, A., & Prihatmini, S. (2015). Kekuatan Pembuktian

Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/ Pid.B/2013/Pn-Tb). *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, 1(1), 1–11.

Utami, I. S. (2012). *Aliran dan Teori Dalam Kriminologi*. Thafa Media.

Walgito, B. (2001). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Andi Offset.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journal of Family Therapy*, 37.

