

***SELF-CONTROL* PADA MANTAN PEMAIN JUDI *ONLINE* (STUDI  
KASUS PADA 4 MANTAN PEMAIN JUDI *ONLINE* DI UJUNGPANGKAH  
GRESIK)**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk  
Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Sosial (S.Sos)**

**Disusun Oleh:**

**Noval Nycolaz Ryzky Dannyal  
NIM 21102020016**

**Pembimbing:**

**Zaen Musyrifin, S.Sos.I, M.Pd.I  
NIP. 19900428 202321 1 029**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1733/Un.02/DD/PP.00.9/12/2025

Tugas Akhir dengan judul : *SELF-CONTROL* PADA MANTAN PEMAIN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA 4 MANTAN PEMAIN JUDI ONLINE DI UJUNGPAKHAH GRESIK)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NOVAL NYCOLAZ RYZKY DANNYAL  
Nomor Induk Mahasiswa : 21102020016  
Telah diujikan pada : Rabu, 15 Oktober 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

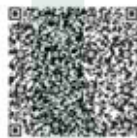
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Zaen Musyirifin, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 6936c8d8c57dc



Penguji I  
Nailul Falah, S.Ag., M.Si  
SIGNED

Valid ID: 6936c5ef0ec30



Penguji II  
Anggi Intmiko, M.A.  
SIGNED

Valid ID: 692c9c9c5346



Yogyakarta, 15 Oktober 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Prof. Dr. Arif Mafuhin, M.Ag., M.A.I.S.  
SIGNED

Valid ID: 6931ac79d826b

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb.*

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

Nama : Noval Nycolaz Ryzky Dannyal  
NIM : 21102020016

Judul Skripsi : *Self Control* pada Mantan Pemain Judi Online (Studi Kasus pada Mantan Pemain Judi Online Di Ujungpangkah Gresik).

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah Jurusan/Program Studi Bimbingan Konseling Islam (BKI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 September 2025

Mengetahui:

Ketua Prodi,

Pembimbing,

  
Zaen Musvirifin, M. Pd. I.  
NIP 19900428 202321 1 029

  
Zaen Musvirifin, M. Pd. I.  
NIP 19900428 202321 1 029

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noval Nycolaz Ryzky Dannyal  
NIM : 21102020016  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: *Self Control* pada Mantan Pemain Judi Online (Studi Kasus pada Mantan Pemain Judi Online Di Ujungpangkah Gresik. adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 23 September 2025

Yang menyatakan,



Noval Nycolaz Ryzky Dannyal  
NIM 21102020016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan karya peneliti yang sangat berharga, karena dalam prosesnya membutuhkan kekuatan hati dan kesabaran yang luas, memerlukan semangat yang besar untuk tetap konsisten, sehingga peneliti persembahkan karya ini untuk orang yang sangat sayangi, cintai, hormati:

Ibu Isti'anah yang selalu menguatkan hati, jiwa, raga peneliti, dan memberikan semangat yang luar biasa, Bapak Muhammad Harris selaku donatur yang selalu memberikan dukungan dan kekuatan.

Yang dengan penuh Ikhlas mendidik peneliti melalui berbagai bentuk pendewasaan, membimbing peneliti, menyayangi dan pastinya kasih sayang yang full terus, dan doanya senantiasa dilambungkan dari jauh untuk mengiringi langkah kaki peneliti, dan memberikan nasehat yang bijak.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan Rahmat-Nya yang tak terhingga, melimpah kebahagiaanya hingga tiada akhir, serta ketenangan lahir dan batinnya, dan selamat dunia akhirat.

Aamiin

## MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ③٩

وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ④٠

ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءُ الْأَوْفَىٰ ④١

*wa al laisa lil-insâni illâ mâ sa'â (39) wa anna sa'yahû saufa yurâ (40) tsumma  
yujzâhul-jazâ'al-aufâ (41)*

Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, bahwa  
sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya), kemudian dia  
akan diberi balasan atas (amalnya) itu dengan balasan yang paling sempurna.

Al-Qur'an Surah An- Najm Ayat 39-41<sup>1</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Surat An-Najm Ayat 39-41: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online, (04 januari 2025).

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmannirrahiim*

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Segala puji serta syukur peneliti panjatkan pada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya serta memberikan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat mengerjakan dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Self-control* pada Mantan Pemain Judi *Online* (Studi Kasus pada 4 Mantan Pemain Judi *Online* di Ujungpangkah Gresik).” Sholawat serta salam tak lupa peneliti curahkan dan limpahkan kepada junjungan kita, Nabi agung, Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, beserta kepada para sahabatnya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Arif maftuhin, M.Ag., M.A.I.S. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Zaen Musyrifin, S.Sos.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi peneliti, yang telah sabar membimbing dan mengarahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Bapak Sudharno Dwi Yuwono, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik, yang telah membimbing peneliti dari awal hingga saat ini.

5. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi, khususnya program studi Bimbingan dan Konseling Islam yang telah memberikan ilmu dan arahnya selama peneliti menempuh Pendidikan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
6. Seluruh staf bagian akademik yang telah memberikan pelayanan dan segala keperluan peneliti dalam urusan akademik.
7. Kepada Adik-adik peneliti, yang telah memberikan doa juga *support*, serta hiburan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Kepada Sahabat-sahabat, Ifan, Diaz, Femas, Romi, Fatur, Ami, Karim, yang telah memberikan semangat, motivasi, dan hiburan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
9. Kepada Muhammad Ikmal Waffa sebagai teman, patner, sahabat, tempat curhat, dan mencari saran ketika sedang mengalami masalah, terima kasih atas masukan, saran, doa dan juga motivasinya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
10. Kepada Partner In Crime berinisial Hanisrina Aulia Ghania, terima kasih telah menjadi partner atau teman yang positif, terima kasih telah bersedia memberikan waktu, energi, doa, semangat bahkan materi, terimakasih karena sudah menemani peneliti dan membantu, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan baik.
11. Kepada Kelompok 288 KKN Mojokerto yang peneliti sayangi Sa'Idun, Amin, Lutfhi, Zaki, Hanis, Izah, Uci, Vita, Ijel, dan Kepada Keluarga besar KKN Mojokerto, yang telah memberikan semangat juga energi positif ketika melaksanakan KKN, semoga silaturahmi kita tetap terjaga., yang telah

memberikan semangat, doa, dan waktu yang telah dilalui Bersama, semoga kita tetap bisa bersama di tengah repotnya urusan kita.

12. Kepada Teman-teman Bimbingan Konseling Islam angkatan 2021, terimakasih atas doa, perhatian, semangat yang telah diberikan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
13. Kepada Panji Sakti, Coconightman, Iwan Fals, Sal Priadi, Romi & The Jahat's, Jason Ranti, The Panturas, Toni Q Rastafara, Avenged Sevenfold, Bring Me The Horizon, Oasis, Nirvana, The Beatles, terima kasih telah menjadi pengalun saat peneliti mengerjakan skripsi, sehingga peneliti bisa menghilangkan stress saat mengerjakan skripsi.
14. Kepada Podcast Seminggu, Podkesmas Asia, Agak Laen, Tuah Kreasi, Kaks Production, terima kasih telah menjadi penghibur disaat peneliti mengerjakan skripsi, sehingga peneliti dapat terhibur.
15. Kepada Indekost dan Gondroeng Café, terima kasih telah menjadi tempat ternyaman untuk peneliti mengerjakan skripsi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Semoga segala doa, bantuan, dan semangat bapak/ibu, keluarga, sahabat, dan teman-teman berikan menjadi amal ibadah dan semua kebaikan dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam segi keilmuan Bimbingan Konseling Islam.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Peneliti

Noval Nycolaz Ryzky Danyal

NIM. 21102020016



## **ABSTRAK**

**Noval Nycolaz Ryzky Dannya (21102020016), “Self-Control pada Mantan Pemain Judi Online (Studi Kasus pada 4 Mantan Pemain Judi Online Di Ujungpangkah Gresik)”**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk *self-control* remaja dalam mengurangi adiksi judi *Online*. Latar belakang penelitian ini didasari oleh meningkatnya fenomena judi *Online* di kalangan remaja yang dipengaruhi oleh rasa ingin tahu, pengaruh teman sebaya, serta dorongan untuk mendapatkan keuntungan finansial secara instan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam dan observasi terhadap empat informan yang memiliki pengalaman berjudi *Online* lebih dari satu tahun. Data dianalisis menggunakan teori *self-control* yang mencakup lima bentuk utama, yaitu pengendalian emosi, impuls, perilaku, pikiran, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 4 informan memiliki 5 bentuk-bentuk *self-control* yaitu pengendalian emosi, pengendalian impuls, Pengendalian Tingkah Laku, Pengendalian keinginan, dan Pengendalian diri dalam hubungan sosial.

**Kata Kunci: Self-Control, Adiksi Judi Online, Remaja**



### **ABSTRACT**

**Noval Nycolaz Ryzky Danyal (21102020016), “Self-Control in Former *Online* Gamblers (Case Study of 4 Former *Online* Gamblers in Ujungpangkah, Gresik)”**

This study aims to describe the forms of self-control among adolescents in reducing *online* gambling addiction. The background of this study is based on the increasing phenomenon of *online* gambling among adolescents, which is influenced by curiosity, peer pressure, and the urge to gain instant financial benefits. The research used a qualitative approach with in-depth interviews and observation of four informants who had more than one year of experience in *online* gambling. The data were analyzed using the theory of self-control, which includes five main forms, namely control of emotions, impulses, behavior, thoughts, and time. The results of the study showed that the four informants had five forms of self-control, namely control of emotions, control of impulses, control of behavior, control of desires, and control of self in social relationships. The results of the study show that the four informants possess the five forms of self-control, namely emotional control, impulse control, behavioral control, desire control, and self-control in social relationships.

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



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Kajian Pustaka .....	10
G. Kerangka Teori .....	16
H. Metode Penelitian .....	45
BAB IV PENUTUP .....	108
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran .....	109
DAFTAR PUSTAKA .....	109





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Dalam upaya memastikan kedalaman dan kejelasan analisis, peneliti memberikan penegasan dan pembahasan pada skripsi yang berjudul **“Self-control pada Mantan Pemain Judi *Online* (Studi Kasus pada 4 Mantan Pemain Judi *Online* di Ujungpangkah Gresik).”** Pembatasan ini dirancang untuk menghindari pembahasan yang terlalu melebar dan memfokuskan penelitian, yaitu sebagai berikut:

#### 1. *Self-control*

Pengertian *self-control* Albert Bandura adalah kemampuan individu untuk mengatur perilaku melalui pengamatan diri, evaluasi diri, dan reaksi diri untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>2</sup> *Self-control* (kontrol diri) menurut Averill adalah kemampuan individu untuk mengatur respon terhadap stimulus baik secara kognitif, perilaku, maupun dalam pengambilan keputusan.<sup>3</sup> Sedangkan *Self-control* menurut Hurlock adalah kemampuan untuk menekan atau mengendalikan impuls, emosi, dan keinginan yang tidak sesuai dengan aturan atau tuntutan sosial.<sup>4</sup>

Menurut Tangney, Baumeister & Boone mengenai *self-control* adalah kapasitas individu untuk mengubah atau menekan respon internal maupun eksternal termasuk perilaku, emosi, dan pikiran.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Bandura, A. Social Cognitive Theory of Self-Regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. (1991) Hlm 248-287.

<sup>3</sup> Averill, J. R. Personal Control over Aversive Stimuli and Its Relationship to Stress. *Psychological Bulletin*. (1973), Hlm 286-303.

<sup>4</sup> Hurlock, E. B. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga. (1991).

<sup>5</sup> Tangney, J.P., Baumeister, R.F. & Boone, A.L. High Self-Control Predicts Good Adjustment. *Journal of Personality*. (2004), 271-324.

Berdasarkan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *self-control* adalah kemampuan individu dalam mengelola pola perilaku yang positif dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

## 2. Judi Online

Perjudian merupakan sebuah permainan, di mana para pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang mengalami kekalahan dalam taruhan akan memberikan taruhan kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.<sup>6</sup>

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa perilaku judi *Online* berdampak pada prestasi akademik, hubungan antar teman dan keluarga, serta Kesehatan mental, termasuk stres dan kecemasan yang meningkat.<sup>7</sup> Berdasarkan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa, judi *online* merupakan suatu aktivitas permainan yang melibatkan pertarungan di mana pemain memilih satu opsi dari beberapa kemungkinan hasil, dengan hanya satu pilihan yang dinyatakan benar dan memenangkan taruhan.

## 3. Ujungpangkah Gresik

Kecamatan Ujungpangkah Adalah salah satu Kecamatan pesisir di Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur, yang memiliki peran strategis dalam bidang perikanan, pertanian, perdagangan local, dan pariwisata

---

<sup>6</sup> Andri S. S., Ridho S., and Hasiolan F. Y., 'Perkembangan Judi *Online* Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidispliner', *Triwikama : Jurnal Ilmu Sosial*, 01.05 (2023), Hlm 1–7.

<sup>7</sup> Ade Irma, Habibis Saleh, Irma Fitri, dan Rena Revita. "Sosialisasi Bahaya Judi *Online* Pada Remaja Di Kota Pekanbaru Dan Analisis Kecilnya Peluang Menang Dalam Perspektif Matematika." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, Vol. 3, No. 11 (2024), hlm. 34-38.

Desa. Salah satu penelitian memaparkan bahwa Desa Pangkahwetan, yang berada dalam Kecamatan ini, tergolong sebagai desa wisata rintisan versi kementrian pariwisata dan kebudayaan. Desa tersebut dikenal sebagai desa di Pantai utara Pulau Jawa, dengan aktivitas masyarakat yang melibatkan perdagangan, perikanan dan keagamaan sebagai bagian dari kehidupan sosialnya.<sup>8</sup>

Dari segi pembangunan Desa, Ujungpangkah memiliki beberapa Desa yang dikategorikan sebagai Desa Berkembang berdasarkan Indeks Pembangunan Desa (IPD). Desa-desa seperti Pangkah Kulon, Pangkah Wetan, Gosari, Karangrejo, dan Ngembo masuk dalam kategori tersebut, menandakan bahwa mereka memiliki potensi ekonomi dan infrastruktur yang sedang tumbuh namun masih terdapat kekurangan di beberapa aspek ayanan dasar.<sup>9</sup>

Data demografi dari Desa Pangkahkulon memperlihatkan komposisi penduduk yang relatif muda dan variatif pendidikan yang cukup baik. Sebagai contoh, di Desa Pangkahkulon terdapat kelompok umur 15-24 Tahun yang cukup besar, serta Tingkat pendidikan hingga SLTA (sekolah menengah atas) yang juga mendominasi beberapa kelompok usia. Ini menunjukkan bahwa remaja adalah bagian signifikan dari populasi Desa,

---

<sup>8</sup> Desa Wisata Pangkahwetan: Profil Desa Wisata Pangkahwetan (Kec. Ujungpangkah, Kabupaten Gresik). Disparekrafbudpora Gresik. 18 Maret 2025.

<sup>9</sup> Roziana Ainul Hidayati. *Analisis Potensi Desa Berbasis Indeks Pembangunan Desa di Wilayah Pesisir Kabupaten Gresik*. Jurnal Riset Entrepreneurship, (2023) Vol. 4 No. 1.

dan potensi dampak sosial dari fenomena seperti judi *Online* menjadi perhatian penting.<sup>10</sup>

Berdasarkan batasan-batasan pengertian di atas, dapat ditegaskan yang dimaksud dengan judul “*Self-Control* pada Mantan Pemain Judi *Online* (Studi Kasus pada 4 Mantan Pemain Judi *Online* Di Ujungpangkah Gresik)” adalah penelitian tentang bentuk-bentuk kemampuan individu dalam mengelola pola perilaku yang positif pada 4 mantan pemain judi *online* Di Ujungpangkah Gresik.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi internet di Indonesia telah meningkat pesat baik di bidang game *Online*, bisnis jual-beli *Online*, dan sebagainya. Internet merupakan kepanjangan *interconnected networking*. Internet sudah banyak membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan sehingga internet mempunyai andil penuh dalam kehidupan sosial. Dengan adanya internet kita dapat melakukan hal apapun baik positif maupun hal negatif.

Perkembangan teknologi saat ini telah membuat fenomena baru yaitu judi *Online* yang populer di kalangan remaja. Fenomena ini dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang pesat. Pertumbuhan teknologi, khususnya dalam bidang komunikasi, merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan yang cepat dan signifikan dalam kehidupan manusia. Perjudian adalah suatu bentuk dari patologi (masalah) sosial, yaitu pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku dalam

---

<sup>10</sup> Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik, Kecamatan Ujungpangkah Dalam Angka 2025, 19 (2025), 1–113.

masyarakat.<sup>11</sup> Perjudian merupakan sebuah ancaman yang nyata terhadap norma sosial yang ada di Indonesia dan dapat menimbulkan berbagai ketegangan sosial dalam masyarakat maupun keluarga.<sup>12</sup>

Judi *Online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku yang berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, ketika terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *Online*.<sup>13</sup> Judi *Online* merupakan jenis judi yang saat ini sangat digemari oleh semua kalangan, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan di mana saja. Keterlibatan dalam judi *Online* dapat mengakibatkan seseorang kecanduan karena di awal permainan merekaakan dijanjikan mendapat kemenangan, hal itu menyebabkan seseorang memiliki hasrat ingin terus mencoba, selain itu karena hasil yang menjanjikan juga caranya yang mudah.

Kecanduan merupakan suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktifitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan keonsekuensi negatif. Pada kesempatan ini, kenikmatan dan kepuasanlah yang awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama bebrapa waktu dengan aktifitas itu seseorang merasa normal, seseorang mengalami kecanduan pada internet dapat menggunakannya dalam waktu yang lama.

Kecanduan dapat diartikan sebagai tingkah laku yang tidak dapat dikontrol sehingga dapat melalaikan suatu kegiatan. Kecanduan permainan

---

<sup>11</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2003), hlm 72.

<sup>12</sup> Nicholas Adidjaja and others, 'Efek Perjudian *Online* Terhadap SDM Indonesia', (2023), Hlm 2.

<sup>13</sup> Maulana Adli, 'Perilaku Judi Bola Kali *Online* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau', *Online Gambling Behavior (Among Students University Riau)* 2(2),(2019) Hlm 4.



*Online* atau judi *Online* yang dialami remaja, dapat memengaruhi diri remaja dan kesadaran remaja sendiri dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan *Online*. Ancaman yang paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi yang tidak sesuai dengan perilaku maupun bertindak laku.<sup>14</sup>

Fenomena kecanduan judi *Online* saat ini terjadi di semua kalangan termasuk remaja. Kecanduan judi *Online* dikalangan remaja telah menjadi isu yang memerlukan perhatian serius, mengingat potensi dampak negatif terhadap perkembangan pribadi dan masa depan generasi muda. Pada dasarnya remaja merupakan generasi penerus bangsa, mental remaja harus berkembang dengan baik, dan juga tidak seharusnya ikut terlibat di dalam perjudian. Remaja yang melakukan perjudian *Online* akan terganggu konsentrasinya dalam melakukan kewajiban.<sup>15</sup>

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan, angka perputaran uang pada transaksi judi *Online* semakin melonjak dari tahun ke tahun. Partisipasi masyarakat dalam kegiatan judi *Online* sangat besar, di mana diketahui jutaan masyarakat yang terlibat dalam permainan judi *Online* dapat diidentifikasi sebanyak 8.8 juta masyarakat kecanduan judi *Online*. Data kuartal satu Tahun 2025, yang dikumpulkan oleh PPATK menunjukkan jumlah deposit yang dilakukan oleh pemain berusia 10-16 Tahun lebih dari Rp2,2 miliar. Usia 17-19 tahun mencapai Rp47,9 miliar dan deposit

---

<sup>14</sup> Fadri Kirana Anggaraini, 'Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern', *Buletin Psikologi*, 23(1), (2015), Hlm 1.

<sup>15</sup> M. Alifian Fahri, *Perilaku Mora Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*, (2019), Hlm 5.

yang tertinggi usia antara 31-40 Tahun mencapai Rp2,5 triliun. 71,6% masyarakat yang melakukan judi *online* berpenghasilan dibawah Rp 5 juta dan memiliki pinjaman diluar pinjaman perbankan, koperasi dan kartu kredit. Dengan profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lain-lain.<sup>16</sup>

Kecanduan judi *Online* dapat menyebabkan dampak negatif terhadap diri remaja baik fisik maupun psikis yang bisa merubah tingkah laku remaja dari yang baik menjadi buruk, maka perlu dilakukan alternatif atau suatu pemberian treatment untuk mengurangi atau mengatasi kecanduan judi *Online* remaja. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh remaja akibat terlibat dalam perjudian *Online* yakni terkurasnya uang jajan sehingga rela menahan lapar di sekolah, selain itu mahasiswa rela menjual barang-barang berharga seperti laptop karena kalah bermain judi *Online*. Banyak juga terjadi pelanggaran hukum yang terjadi diakibatkan oleh judi *Online* seperti remaja mencuri barang, menggadaikan barang sendiri atau temannya, bahkan menjual barang milik temannya.<sup>17</sup>

Ujungpangkah dipilih sebagai tempat penelitian karena terdapat fenomena sosial remaja yang menunjukkan adanya resiko perilaku adiktif terhadap penggunaan *internet* dan game *online* yang berpotensi berkembang menjadi judi *online*. Fenomena lingkungan sosial seperti akses internet yang meningkat dipedesaan turut mempengaruhi kerentanan remaja terhadap adiksi judi digital. Menurut Gustina & Wijaya, menyebutkan remaja diwilayah

---

<sup>16</sup> M. Natsir Kongah, Promensisko 2025: Menjawab Ancaman Judi *Online* dan Kejahatan Digital Lewat Aksi, *Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan*. 2025. Hlm 2.

<sup>17</sup> TB Sanjoto A Zurohman, TMP Astuti, Dampak Fenomena Judi *Online* Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Sosial Studies*, 2.1 (2016), Hlm 157-158.

pedesaan kini memiliki akses internet yang semakin tinggi, sehingga potensi kecanduan judi *online* ikut meningkat.<sup>18</sup>

Judi *online* merupakan salah satu bentuk kenakalan remaja modern dan berpotensi berkembang menjadi tindak pidana. Ujungpangkah dipilih untuk melihat upaya pencegahan di wilayah yang memiliki dinamika sosial-ekonomi beragam, termasuk masyarakat pesisir. Hal ini, dinyatakan oleh Budianto, bahwa penelitian pada wilayah pesisir penting untuk memahami dinamika penyimpangan sosial remaja.<sup>19</sup> Ujungpangkah memiliki populasi remaja pelajar yang cukup besar (SMP dan SMA) sehingga memungkinkan pengambilan data yang relevan dan representatif. Sugiyono menyebutkan bahwa ketersediaan sampel yang relevan merupakan dasar pemilihan Lokasi penelitian kualitatif.<sup>20</sup> Pemilihan Lokasi penelitian di Ujungpangkah didasarkan pada adanya fenomena sosial remaja yang menunjukkan kerentanan terhadap perilaku adiktif digital termasuk judi *online*, serta belum banyak penelitian serupa pada konteks pedesaan, selain itu karakteristik sosial-budaya Ujungpangkah yang religius dan memiliki kontrol sosial komunitas menjadi dasar penting dalam kajian *self-control* remaja.

Maka bagi peneliti, untuk membentuk kecerdasan bangsa sebagai landasan dalam menghadapi dekadensi moral zaman sekarang tentu membutuhkan peran lebih dari lingkungan sekitar masyarakat. Berdasarkan yang telah di paparkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian karena ingin

---

<sup>18</sup> Gustina, & Wijaya. Pengaruh akses internet terhadap perilaku adiktif remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (2022), Hlm 267-269.

<sup>19</sup> Budianto. Pola kenakalan remaja di wilayah pesisir. *Jurnal Kriminologi Nusantara*, (2022). Hlm 143-145.

<sup>20</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, (2018).

mengetahui apa saja bentuk-bentuk *self-control* pada 4 mantan pemain judi *online*. Oleh karena itu peneliti ingin secara lebih mendalam mengenai **“Self-control pada Mantan Pemain Judi *Online* (Studi Kasus pada 4 Mantan Pemain Judi *Online* di Ujungpangkah Gresik).”** Dengan mengambil data remaja di ujungpangkah kota gresik sebagai sampel penelitian.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, pokok permasalahan yang diuraikan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Bentuk-bentuk Self-Control pada 4 Mantan Pemain Judi *Online* di Ujungpangkah Gresik?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah Mengetahui, menjelaskan, dan menganalisa bentuk-bentuk *self-control* pada remaja untuk mengurangi adiksi judi *Online* (studi kasus pada mantan pemain judi *Online* di Ujungpangkah Gresik).

### E. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada keilmuan bimbingan konseling islam dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan tentang tingkat *self-control* seorang remaja untuk mengurangi adiksi judi *Online*, khususnya yang berkaitan dengan *self-control* adiksi judi *Online*.

#### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi remaja, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan Gambaran tentang pentingnya penerapan bimbingan *self-control* dalam kehidupan sehari-hari bagi mantan pemain judi *Online*.
- b. Bagi para remaja, penelitian ini memberikan masukan kepada para remaja yang masih melakukan judi *Online* untuk melakukan konseling agar lebih memperhatikan *self-control* mereka, terlebih lagi untuk mengurangi adiksi judi *Online* dalam memperbaiki kehidupan mereka.

## F. Kajian Pustaka

Dari penelitian ini terdapat beberapa referensi terdahulu yang digunakan untuk memperkuat penelitian ini, guna untuk mengetahui perbedaan dan persamaan dalam penelitian ini. diantaranya:

Penelitian yang pertama berjudul “*Online Behavioral Tracking In Internet Gambling Research: Ethical And Methodological Issues*” oleh Mark Griffiths & Monica Whitty. *International Journal Of Internet Research Ethics Vol. 3 (12/2010)*. Subjek penelitian ini adalah para penjudi *Online* dari data perusahaan bwin yang berjumlah sekitar 47.000 orang. Metode yang digunakan adalah “*Online behavioural tracking*” (pelacakan perilaku secara *Online*) agar waktu lebih efisien. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Online behavioural tracking* dapat menjadi alternatif efektif bagi ilmuwan sosial, termasuk dalam screening perilaku perjudian bermasalah menggunakan kriteria DSM-VI. Dalam penelitian Griffiths & Whitty ini penggunaan metode ini tidak



lepas dari isu etika, seperti: informed consent (kesediaan partisipan), petensi penipuan, privasi individu dalam ruang public, dan resiko pengintaian.<sup>21</sup>

Perbedaan dari penelitian ini, menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, Di mana fokusnya Adalah pemahaman mendalam terhadap proses self-control remaja secara naratif. Griffiths & Whitty lebih menitik beratkan pada isu metodologis dan etis penggunaan tracking data- terutama soal persetujuan informan, privasi, dan reliabilitas data digital versus self-report. Namun ada persamaan dalam penelitian ini, yaitu persamaan konseptual antara kajian ini pada aspek pengendalian perilaku. Dalam penelitian ini, self-control dibahas melalui bentuk seperti kesadaran diri, penetapan tujuan, dan stimulus control, yang sejalan secara implisit dengan model responsive.

Penelitian yang kedua berjudul “*Internet Gamblers: A Latent Class Analysis Of Their Behaviours And Health Experiences*” oleh Joanne Lioyd, Helen Doll, Keith Hawton, William H. Dutton, John R. Geddes, Guy M. Goodwin, & Robert D. Rogers. *Journal Gambling Studies*. Penelitian ini menggunakan metode survei *Online* internasional, dengan responden 4.125 orang mayoritas laki-laki, rata-rata berusia 35,5 tahun. Lioyd menggunakan analisis LCA (latent class analysis). Hasil dari penelitian lioyd, bahwa ada 5 kelompok judi yaitu non-to-minimal gamblers, sport bettors, casino & sport gamblers, lottery players, dan multi-activity gamblers. Dengan hasil temuan bahwa kelompok casino & sport gamblers dan multi-activity gamblers memiliki

---

<sup>21</sup> Griffiths, M. D., & Whitty, M. W.. *Online behavioural tracking in Internet gambling research: ethical and methodological issues. International Journal of Internet Research Ethics*, (2010), 3(1), 104–117.

gangguan mental, mood disorder, penyalahgunaan zat, dan perilaku melukai diri.<sup>22</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini, terletak pada metodologi dan fokus. Lloyd memfokuskan pada identifikasi tipe perilaku menggunakan data kuantitatif berskala besar, sedangkan penelitian ini menyelami proses internal dan mekanisme self-control pada level individu. Selain itu, penelitian Lloyd tidak menyoroti langsung aspek self-regulation atau kontrol internal, melainkan mendeskripsikan profil berdasarkan frekuensi, jenis permainan, dan korelasi dengan masalah psikologis. Dengan demikian penelitian ini melengkapi pendekatan ini dengan menambahkan perspektif psikodinamik subjektif dan coping remaja dalam mengadaptasi adiksi. Namun persamaan antara kedua studi terletak pada pengakuan bahwa populasi penjudi internet adalah heterogen, dengan tingkatan dan tipe risiko yang berbeda-beda. Lloyd menemukan cluster dengan Tingkat masalah mental dan perilaku bermain yang tinggi. Sementara penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang berhasil mengembangkan self-control cenderung lebih mampu mengurangi dampak negatif dari perilaku judi mereka. Keduanya menyimpulkan bahwa intervensi atau strategi pengendalian sangat tergantung pada profil individu.

Penelitian ketiga dengan judul “*Internet Gambling Behavior In A Sample Of Online Gambler*” oleh Jessica Mc Bride & Jeffrey Derevensky. *International Journal Mental Health Addiction* (2009) 7:149-167 DOI 10.1007/s11469-008-9169-x. Penelitian ini meneliti perilaku perjudian Online pada 563 partisipan dengan rentan usia 18 tahun hingga di atas 65 tahun.

---

<sup>22</sup> Lloyd, J., et al. v. Internet gamblers: a latent class analysis of their behaviours and health experiences. *Journal of Gambling Studies*, (2010). 26(3), 387–399.

Mayoritas responden berasal dari AS (69%), Kanada (10,1%), Inggris (16%) dan negara lain (4,4%) menggunakan metode kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa 77% responden pernah bermain judi offline, sementara 42% berjudi melalui internet, dengan 23% diidentifikasi sebagai problem gamblers. Kelompok usia muda (18-24 dan 25-54 tahun) lebih rentan menjadi problem gambler dibanding kelompok usia 55 keatas. Jenis perjudian yang paling umum dilaporkan adalah permainan kasino 52,7%, sosial gambling 39,1% dan taruhan olahraga 29,8%. Tingkat problem gambling pada penjudi *Online* ditemukan hampir 15 kali lebih tinggi dibanding populasi umum.<sup>23</sup>

Adapun persamaan dari kedua penelitian yaitu pengakuan bahwa individu dengan perilaku judi yang bermasalah (problem gambler) sering menunjukkan pola intensitas tinggi dan isolasi sosial. Pada penelitian McBride & Devereensky, problem gambler lebih sering berjudi sendirian dan lebih lama bermain, sementara penelitian ini menemukan bahwa remaja yang mampu mengembangkan self-control meminimalkan resiko tersebut dengan mengganti kebiasaan perjudian menjadi aktivitas alternatif yang lebih produktif. Jadi keduanya menyoroti pentingnya kesadaran diri dan monitoring perilaku sebagai bagian dari Upaya pencegahan. Sedangkan perbedaannya yaitu McBride & Devereensky melihat Gambaran luas (*macro*) terhadap perilaku perjudian dan prevalensi problem gambling dalam populasi umum, sementara penelitian ini fokus pada dimensi kecil (*micro*) yaitu proses psikologi dan internal remaja dalam mengendalikan diri dari kecanduan.

---

<sup>23</sup> McBride, J., & Devereensky, J. L. Internet Gambling Behavior in a Sample of *Online* Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, (2009). 7(1), 149–167.

Penelitian keempat dengan judul “*Internet Gambling: Issues, Concerns, And Recommendations*” oleh Mark Griffiths, Ph.D. *Cyberpsychology & Behavior* Penelitian ini membahas dampak teknologi terhadap perjudian *Online* dengan menyoroti berbagai faktor yang memicu meningkatnya aktivitas ini, seperti aksesibilitas, keterjangkauan, anonimitas, kenyamanan, pelarian diri, simulasi, interaktivitas dan lainnya. Penelitian ini berfokus di UK, Kanada, dan AS, menunjukkan bahwa industri perjudian berperan dalam mendorong orang berjudi hingga ketagihan melalui dua karakteristik yaitu situasional dan structural. Faktor lain yang memengaruhi Adalah perubahan minat hiburan, perkembangan perangkat lunak game yang lebih canggih, sistem e-cash, situs multi Bahasa, realisme visual, serta pelayanan yang baik.<sup>24</sup>

Terdapat perbedaan dalam penelitian Griffiths dengan penelitian ini, Griffiths mengadopsi perspektif *Macro* (Tren Global), tantangan regulasi, dan peran operator dalam memperkecil resiko judi *Online*. Penelitian ini, berada di level *micro*, yaitu pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman subjektif remaja dalam membentuk kontrol diri (*self-control*). Namun terdapat persamaan dari keduanya yakni sama-sama menyoroti pentingnya mekanisme pengendalian diri baik dari internal maupun eksternal dalam mencegah dampak negative judi *Online*.

Penelitian kelima dengan judul “Tindakan Pidana Perjudian *Online* Melalui Internet Dan Penegakan Hukumnya” oleh Hendrawan Aulia Akbar (2011). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tindak pidana perjudian *Online* dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE dan mengetahui hubungan UU ITE

---

<sup>24</sup> Griffiths, M. D. Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, (2003). 6(6), 557–568.

tersebut dengan tindak pidana dalam KUHP. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis sosiologis, yaitu permasalahan menurut ketentuan hukum atau perundang-undangan yang berlaku dan dilanjutkan dengan menganalisis permasalahan menurut pendapat sumber hukum yang menjadi subjek penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga unsur dalam Pasal 27 ayat 2 UU ITE mencakup tiga unsur yaitu, mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik bermuatan perjudian. Rumusan ini digunakan untuk menjerat pelaku dan penyedia jasa perjudian *Online*, sementara perjudian konvensional tetap terjerat melalui pasal 303 KUHP. Penegakan hukum yang selama ini dilakukan masih cenderung menyasar pada konsumen, sehingga Akbar merekomendasikan perlunya penegakan hukum yang lebih tegas terhadap pelaku utama cyber gambling serta memperjelas pihak-pihak yang dapat dikenai sanksi sesuai UU ITE.<sup>25</sup>

Adapun persamaan dari penelitian Akbar dan penelitian ini yaitu upaya membendung dampak negatif perjudian *Online*. Akbar melihat dari perspektif penegakan hukum formal, sedangkan penelitian ini melihat dari strategi individu remaja dan kontrol diri (*self-control*) internal. Akan tetapi terdapat perbedaannya juga, Akbar menyoroti hukum formal, regulasi, dan prosedur penuntutan terhadap pelaku perjudian, sedangkan penelitian ini menyoroti pengalaman subjek remaja sebagai pelaku dan pencegahan mandiri.

---

<sup>25</sup> Akbar, H. A. Tindakan pidana perjudian *Online* melalui Internet dan penegakan hukumnya. *Jurnal Pendidikan*, (2), 3, (2011). Hlm 105-116.

## G. Kerangka Teori

### 1. Tinjauan Tentang *Self-control*

#### a. Pengertian *Self-control*

Menurut Elizabeth B. Hurlock, *self-control* atau pengendalian diri adalah kemampuan individu untuk menekan, mengendalikan, atau mengatur dorongan-dorongan, emosi, serta tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma atau tuntutan sosial yang berlaku. Pengendalian diri berkembang seiring bertambahnya usia dan pengalaman individu, serta dipengaruhi oleh latihan, disiplin, dan proses belajar dari lingkungan. Hurlock menjelaskan bahwa pengendalian diri membantu individu berperilaku secara matang dan bertanggung jawab, serta menunda pemuasan kebutuhan untuk mencapai tujuan yang lebih penting.<sup>26</sup>

Kemampuan pengendalian diri menurut Hurlock sangat berkaitan dengan kematangan emosi. Individu yang memiliki *self-control* akan mampu menahan dorongan untuk bertindak impulsif, berpikir sebelum bertindak, dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakannya.<sup>27</sup> Hal ini menunjukkan bahwa *self-control* membantu individu untuk bertindak secara rasional dan tidak hanya mengikuti dorongan emosional sesaat.

Selain itu Hurlock menegaskan bahwa *self-control* merupakan bagian dari proses pembentukan karakter dan kedewasaan seseorang.

---

<sup>26</sup> Hurlock, E. B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. (1991). Hlm 82.

<sup>27</sup> Ibid. Hlm 83.

Individu yang mampu mengendalikan diri cenderung memiliki disiplin diri, kesadaran moral dan kemampuan untuk beradaptasi dalam situasi sosial.<sup>28</sup> *Self-control* juga memungkinkan seseorang untuk mengatur tingkah lakunya sesuai dengan tuntutan lingkungan tanpa merasa terpaksa.

Hurlock menjelaskan bahwa pengendalian diri dipengaruhi oleh beberapa factor, antara lain pola asuh keluarga, lingkungan sosial, dan Latihan kebiasaan. Orang tua yang membiasakan anak untuk bertanggung jawab dan menghargai aturan akan membantu anak mengembangkan kontrol diri yang baik.<sup>29</sup> Lingkungan yang memberikan kesempatan belajar disiplin diri juga turut memperkuat kemampuan kontrol diri seseorang.

Dalam kehidupan sehari-hari, *self-control* memiliki peran yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan yang tepat. Individu yang memiliki kontrol diri yang baik akan mampu mengatasi tekanan, menunda kesenangan, dan menghindari perilaku menyimpang.<sup>30</sup>

Bandura menyatakan bahwa *self-control* merupakan bagian dari *self-regulation* yang terdiri dari tiga proses utama, yaitu pengamatan diri, penilaian diri, dan reaksi diri. Individu tidak hanya dikendalikan oleh lingkungan, tetapi mampu mengatur dan mengontrol dirinya melalui proses berpoikir dan evauiasi pribadi. Bandura menekankan

---

<sup>28</sup> Ibid. Hlm 84.

<sup>29</sup> Ibid. Hlm 85.

<sup>30</sup> Ibid. Hlm 86.



bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara individu, perilaku dan lingkungan.<sup>31</sup>

Sedangkan Baumeister memandang *self-control* sebagai kemampuan untuk mengubah atau menghambat respon internal (pikiran, emosi, dan dorongan) serta perilaku eksternal demi mencapai tujuan jangka panjang. Baumeister juga memperkenalkan konsep ego depletion, yaitu kondisi ketika kemampuan kontrol diri melemah setelah digunakan secara terus-menerus sehingga individu lebih sulit menolak godaan.<sup>32</sup> Oleh karena itu, *self-control* digunakan sebagai salah satu indikator kematangan psikologis dan keberfungsian sosial seseorang.

b. Bentuk-bentuk *Self-control*

*Self-control* atau pengendalian diri adalah kemampuan individu untuk mengatur emosi, impuls, tingkah laku, keinginan dan hubungan sosial. Pengendalian diri menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan untuk membantu seseorang bertindak secara bijak dalam berbagai situasi. Berikut adalah bentuk-bentuk *self-control* menurut Hurlock:

1. Pengendalian Emosi

Pengendalian emosi (*emotional control*) yaitu kemampuan individu untuk mengendalikan dan mengelola emosinya agar tidak di ekspresikan secara berlebihan dan merugikan diri sendiri maupun orang lain. individu yang memiliki kontrol emosi yang baik

---

<sup>31</sup> Albert Bandura, *Social Cognitive Theory of Self-Regulation Organizational Behavior and Human Decision Processes*, (1991), Hlm. 248-251.

<sup>32</sup> Roy F. Baumeister et al., *Handbook of Self-Regulation: Research, Theory, and Applications* New York: Guilford Press, (2002), hlm. 125-130.



cenderung mampu tetap tenang dalam menghadapi situasi yang menekan dan tidak mudah terbawa amarah atau kecemasan.

Menurut Hurlock, kemampuan mengendalikan emosi sangat dipengaruhi oleh proses belajar sejak kecil. Anak yang terbiasa diberi contoh bagaimana mengekspresikan marah, kecewa, atau takut dengan cara yang sehat akan tumbuh menjadi individu yang stabil secara emosional. Tanpa kontrol emosi, seseorang mudah bereaksi berlebihan, melukai diri sendiri atau orang lain, atau mengambil keputusan yang impulsif.

Contohnya ketika Seorang remaja yang mendapat nilai ujian jelek mampu menahan diri untuk tidak memukul meja atau membentak temannya. Ia memilih menarik napas, berjalan keluar kelas sebentar, lalu kembali ketika sudah tenang. Ini menunjukkan regulasi emosi yang matang. Hurlock menekankan pentingnya *modeling* (keteladanan), penguatan positif, dan latihan bertahap (*gradual training*). Misalnya dengan menguatkan perilaku tenang atau mengajarkan penggunaan bahasa untuk menamai emosi. Ini membantu individu menginternalisasi mekanisme pengendalian emosi.

## 2. Pengendalian Impuls

Pengendalian impuls (*impulse control*) adalah kemampuan individu untuk menahan dorongan-dorongan sesaat seperti keinginan bertindak cepat tanpa berpikir panjang atau melakukan tindakan impulsif yang bersifat negatif. Menurut Hurlock latihan

disiplin sejak kecil, penetapan aturan dalam keluarga, serta pembiasaan untuk mempertimbangkan akibat sebelum bertindak dapat memperkuat pengendalian impuls seseorang. Hal ini penting agar individu tidak mudah terjerumus pada perilaku yang merugikan seperti konsumsi zat adiktif atau tindakan agresif.

Dalam pandangan Hurlock, impuls adalah dorongan sesaat yang muncul spontan tanpa pemikiran rasional. Individu yang tidak terlatih mengendalikannya cenderung melakukan tindakan berisiko seperti mencuri, minum alkohol, tawuran, atau berjudi. Latihan disiplin dalam keluarga dan aturan yang konsisten membuat seseorang belajar menghentikan diri sebelum bertindak.

Contohnya Saat melihat iklan top up game atau ingin ikut taruhan teman, seseorang yang memiliki kontrol impuls baik mampu memilih menunda tindakan hingga pikirannya lebih jernih. Hurlock menekankan perlunya melatih menunda kesenangan sesaat (*Delay of gratification training*), pemberian tanggung jawab yang bertahap, agar individu belajar mengelola dorongan internalnya, latihan memikirkan konsekuensi.

### 3. Pengendalian Tingkah Laku

Bentuk kontrol ini berkaitan dengan kemampuan individu untuk menyesuaikan tindakan atau perilakunya sesuai dengan tuntutan lingkungan sosial. Pengendalian perilaku (*behavioral control*) yaitu melibatkan kemampuan menaati aturan, bersikap sesuai norma, dan

menjaga perilaku agar dapat diterima dalam masyarakat. Individu yang memiliki kontrol perilaku akan berhati-hati dalam bertindak dan mampu menahan diri dari perilaku menyimpang.

Hurlock menegaskan bahwa kontrol perilaku berkembang melalui pembiasaan bersikap sesuai norma sosial. Bila individu terbiasa hidup dalam lingkungan yang memiliki standar jelas, misalnya keluarga yang memiliki aturan jam pulang, cara berbicara sopan, atau aturan ibadah, maka ia lebih mampu mengendalikan tindakan agar tetap selaras dengan tuntutan masyarakat.

Contohnya ketika Seorang remaja yang marah kepada temannya tetap memilih menghindar dulu daripada melakukan perkelahian, karena ia ingat bahwa tindakan agresif melanggar norma sekolah. Cara penanganannya dengan memberikan aturan yang jelas dan konsisten, menggunakan penguatan (reward) ketika perilaku sesuai norma, memberikan konsekuensi logis atas pelanggaran, atau membiasakan refleksi diri. Pendekatan Hurlock menekankan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui repetisi dan konsistensi lingkungan, semakin sering individu mempraktikkan kontrol, semakin otomatis kemampuannya.

#### 4. Pengendalian keinginan

Pengendalian keinginan (*desire control*) yaitu kemampuan untuk menunda pemuasan kebutuhan atau keinginan demi mencapai tujuan yang lebih besar dan lebih penting. Dalam hal ini individu belajar untuk memprioritaskan tujuan jangka panjang daripada

kesenangan sesaat. Menurut Hurlock kemampuan ini menunjukkan kematangan dalam pikiran karena seseorang mampu memikirkan masa depan dan konsekuensi jangka panjang sebelum bertindak.

Hurlock menekankan bahwa kemampuan menunda kepuasan adalah tanda kematangan perkembangan. Remaja yang mampu memilih kepentingan jangka panjang dibanding kenikmatan sesaat menunjukkan kematangan berpikir dan kemampuan memprediksi konsekuensi. Sebaliknya, ketidakmampuan menahan keinginan (misalnya keinginan berjudi, belanja, atau bermain game) merupakan indikator lemahnya struktur kontrol diri.

Contohnya ketika Remaja yang ingin membeli skin game tetapi menahan diri karena ingin menabung untuk membeli sepatu sekolah yang lebih diperlukan. Cara penanganannya dengan latihan membuat prioritas, penguatan terhadap pilihan yang realistis dan rasional, membiasakan perencanaan jangka panjang, atau Membantu individu memahami konsekuensi bahwa memenuhi keinginan sesaat sering merusak tujuan jangka panjang. Hurlock menyarankan penggunaan *goal setting* untuk meningkatkan kemampuan *desire control*.

##### 5. Pengendalian diri dalam hubungan sosial

Bentuk kelima ini adalah pengendalian diri dalam hubungan sosial (*social control*) yaitu pengendalian yang melibatkan kemampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan norma sosial, menjaga sikap dalam interaksi sosial, serta mampu mengendalikan

diri agar tidak melakukan Tindakan yang merusak hubungan dengan orang lain. individu yang mampu mengendalikan diri secara sosial akan menunjukkan sikap sopan menghormati orang lain, dan dapat menjaga hubungan sosial yang harmonis.<sup>33</sup>

Menurut Hurlock, kemampuan menyesuaikan diri dengan norma sosial adalah salah satu bentuk pengendalian diri yang menunjukkan kematangan sosial. Bila seseorang mampu menjaga tindakan, bahasa, dan sikap dalam berinteraksi, ia dapat mempertahankan hubungan yang sehat dan mengurangi konflik interpersonal.

Contohnya ketika Seseorang tetap berbicara sopan kepada orang tua atau guru meski sedang stres. Atau menahan diri untuk tidak membalas ejekan teman agar tidak terjadi perkelahian. Cara penanganannya dengan latihan empati, pembiasaan sopan santun melalui modeling keluarga, melatih kemampuan komunikasi asertif, mengajarkan pengambilan perspektif, atau menetapkan aturan sosial. Hurlock menekankan bahwa social control berkembang lewat pembiasaan interaksi sosial yang sehat dan refleksi diri.

*Self-control* tidak hanya membantu seseorang mencapai tujuan pribadi, tetapi juga meningkatkan hubungan sosial, Kesehatan mental, dan produktivitas.

#### c. Manfaat *Self-control*

---

<sup>33</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Jakarta: Erlangga, (1991), hlm. 85-89.

*Self-control* atau pengendalian diri memiliki peran dalam perkembangan kepribadian dan penyusuaian sosial individu. Menurut Hurlock, individu yang mampu mengendalikan diri cenderung memiliki perilaku yang lebih terarah dan stabil dalam menghadapi tekanan kehidupan. Hal ini dikarenakan *self-control* memungkinkan seseorang berpikir secara rasional sebelum mengambil keputusan sehingga tidak mudah terpengaruhi oleh kondisi emosional sesaat. Manfaat *self-control* menurut Hurlock:

1. Membantu individu mengendalikan emosi negatif

Menurut Hurlock kemampuan mengelolah emsi sangat penting agar seseorang tidak bertindak agresif atau merugikan diri sendiri dan orang lain. dengan kontrol diri yang baik, individu mampu mengatasi konflik secara lebih bijak sana serta menjaga hubungan sosial yang harmonis.

2. Mampu mencegah perilaku impulsif

Individu yang memiliki *self-control* tidak mudah terpengaruh oleh dorongan sesaat atau godaan yang dapat merugikan dirinya. Hurlock menegaskan bahwa pengendalian diri membantu seseorang untuk tidak mudah terlibat dalam Tindakan beresiko seperti penyimpangan sosial, pelanggaran aturan, atau Tindakan adiktif seperti kecanduan judi maupun narkoba.

3. Membentuk disiplin diri dan tanggu jawab pribadi

Menurut Hurlock, individu yang mampu mengendalikan diri akan memiliki komitmen terhadap tujuan, mampu menunda

kesenangan, dan konsisten terhadap tugas yang harus diselesaikan. Hal ini membuat seseorang lebih berorientasi pada tujuan jangka panjang dibandingkan keputusan sesaat.

#### 4. Meningkatkan penyesuaian sosial

Hurlock menyatakan bahwa pengendalian diri membantu individu bertindak sesuai dengan norma masyarakat dan mampu menghormati hak orang lain. dengan demikian, kontrol diri memungkinkan seseorang diterima dalam lingkungan sosial dan mampu menjalin hubungan sosial yang baik.<sup>34</sup>

Secara keseluruhan manfaat *self-control* adalah untuk membantu seseorang dalam mengendalikan emosi, mencegah perilaku impulsif, membentuk kedisiplinan dan menyesuaikan lingkungan sosial.

##### d. Tujuan *Self-control*

Menurut Bandura, tujuan *self-control* adalah untuk membantu individu mengarahkan perilaku secara sadar melalui proses regulasi diri sehingga mampu mengendalikan dorongan internal, mengatur emosi, serta menyesuaikan Tindakan dengan standar pribadi maupun norma sosial untuk mencapai tujuan yang diharapkan secara efektif. Dalam hal ini, tujuan *self-control* sebagai berikut:

##### 1. Mengendalikan Dorongan Internal

Dorongan internal berasal dari keinginan spontan, nafsu, Hasrat, atau keinginan sesaat yang seringkali mendorong individu melakukan Tindakan tanpa pertimbangan. *Self-control* berfungsi

---

<sup>34</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Jakarta: Erlangga, (1991), hlm. 82-86.



untuk menunda kepuasan sesaat dan membantu seseorang memilih Tindakan berdasarkan pertimbangan rasional, bukan hanya mengikuti dorongan emosi atau keinginan cepat.

## 2. Mengatur emosi

*Self-control* memudahkan individu mengenali, memahami, dan mengelola emosi yang muncul saat menghadapi situasi tertentu. Dengan regulasi emosi seseorang tidak mudah marah, cemas, panik, stress, atau frustrasi berlebihan sehingga tetap mampu berpikir secara logis.

## 3. Menyesuaikan Tindakan dengan Standar pribadi dan Norma sosial

Dengan adanya *self-control* individu tidak hanya menahan diri, tetapi juga mengatur perilaku agar sesuai dengan nilai-nilai pribadi, moral, dan norma sosial yang berlaku. Individu yang memiliki *self-control* mampu bertindak sesuai aturan, tetap sopan dalam situasi sulit, dan mempertimbangkan dampak sosial dari tindakannya.<sup>35</sup>

Ketiga aspek tersebut bekerja Bersama untuk membantu individu mencapai tujuan hidup secara efektif, tidak mudah tergoda oleh hal negatif, mampu membuat keputusan rasional, serta berfungsi adaptif dalam lingkungan sosial.

### e. Cara Meningkatkan *Self-control*

Menurut Baumeister dan Tierney, ada 5 cara meningkatkan *self-control* yaitu sebagai berikut:

---

<sup>35</sup> Bandura, A. (1991). *Social Cognitive Theory of Self-Regulation*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 248–287.



1. Melatih pengendalian diri secara bertahap

*Self-control* dapat ditingkatkan melalui latihan kecil setiap hari, seperti membiasakan bangun tepat waktu, merapikan tempat tidur, atau mengurangi penggunaan media sosial.

2. Menetapkan tujuan yang jelas dan realistis

Baumeister menjelaskan bahwa *self-control* meningkat jika individu memiliki tujuan yang spesifik, terukur dan berjangka waktu. Tujuan yang jelas mengurangi distraksi dan memperkuat konsistensi perilaku.

3. Mengatur energi diri

*Self-control* membutuhkan energi mental. Ketika seseorang lelah, stres, atau lapar kemampuan seseorang menahan diri akan menurun. Maka menjaga kondisi fisik dan mental sangat penting untuk mengoptimalkan kontrol diri.

4. Mengelola lingkungan agar mendukung kontrol diri

Baumeister menekankan pentingnya modifikasi lingkungan untuk menghilangkan godaan. Seperti contoh: memblokir situs judi/medsos, menjauhi rokok jika ingin berhenti merokok, mengatur keuangan untuk membatasi pemborosan.

5. Latihan disiplin dan pembentukan kebiasaan positif

Kontrol diri dapat ditingkatkan melalui kebiasaan repetitive yang positif, seperti membuat jadwal harian, *journal tracking*, dan

latihan *mindfulness* agar lebih sadar terhadap tindakan dan pikiran.<sup>36</sup>

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Self-control*

Menurut Hurlock kemampuan *self-control* tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi berkembang melalui proses belajar dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan *self-control* sebagai berikut:

1. Usia

Semakin bertambah usia, kemampuan individu dalam mengendalikan diri cenderung meningkat. Hal ini karena bertambahnya kematangan emosi, kemampuan berpikir logis, dan pengalaman sosial. Anak kecil cenderung sulit menahan impuls, sedangkan remaja dan dewasa mulai mampu mempertimbangkan konsekuensi sebelum bertindak.

2. Jenis Kelamin

Hurlock menjelaskan bahwa secara umum Perempuan cenderung memiliki pengendalian diri yang lebih baik dibandingkan laki-laki, karena Perempuan lebih dilatih secara sosial untuk bersikap hati-hati, sabar, dan mempertimbangkan perasaan orang lain. Namun, perbedaan ini juga dipengaruhi budaya dan pola asuh.

3. Polah Asuh orang Tua

*Self-control* berkembang lebih baik jika anak dibiasakan disiplin dan diberi latihan pengendalian diri oleh orang tua. Polah

---

<sup>36</sup> Baumeister, R. F., & Tierney, J. *Willpower: Rediscovering the Greatest Human Strength*. Penguin Press, (2011), Hlm 157-164.

asuh demokratis adalah yang paling efektif dalam membentuk kontrol diri, karena mengajarkan aturan dengan disertai penjelasan dan konsekuensi yang logis.

#### 4. Lingkungan Sosial

Teman sebaya, sekolah, dan masyarakat juga memengaruhi perkembangan kontrol diri. Lingkungan yang positif akan membentuk perilaku terarah, sedangkan lingkungan yang bebas tanpa norma akan meningkatkan resiko perilaku impulsif seperti kecanduan gadget, penyimpangan sosial, atau agresivitas.

#### 5. Pembiasaan dan Latihan

Kontrol diri berkembang melalui latihan, individu yang terbiasa diajarkan disiplin waktu tanggung jawab, dan mematuhi aturan sejak kecil akan memiliki kemampuan kontrol diri yang lebih baik. Hurlock menekankan bahwa kontrol diri adalah hasil proses belajar dan pembiasaan.

#### 6. Regiulitas dan Nilai Moral

Nilai moral yang ditanamkan melalui agama berperan penting dalam membangun self-control. Hurlock menyebutkan bahwa kontrol diri seringkali bersumber dari internalisasi nilai moral, misalnya kemampuan menahan diri dari perbuatan yang dilarang atau merugikan orang lain.<sup>37</sup>

#### g. Perspektif Bimbingan Konseling Islam mengenai *Self-control*

---

<sup>37</sup> Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Dalam perspektif Bimbingan dan Konseling islam (BKI), kontrol diri atau *self-control* adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan hawa nafsu, emosi, dan perilaku agar tetap berada dalam koridor syariat islam, dengan tujuan untuk mencapai keseimbangan spiritual dan moral serta mendekatkan diri kepada Allah SWT. Menurut Nurihsan, pengendalian diri dalam konseling islam tidak hanya berfokus pada aspek psikologis, tetapi juga aspek spiritual sebagai sumber utama kekuatan batin.<sup>38</sup>

Menurut Syamsu Yusuf, kontrol diri dalam pandangan islam adalah kemampuan individu menahan dorongan hawa nafsu dan emosi negatif dengan berlandaskan iman dan takwa kepada Allah SWT. Individu yang memiliki kontrol diri tinggi akan mampu mengarahkan perilaku sesuai nilai-nilai islam, seperti sabar tawakal, dan syukur.<sup>39</sup> Yusuf menekankan bahwa iman menjadi kekuatan utama dalam regulasi diri, karena keimanan yang kuat akan memunculkan kesadaran batin untuk menghindari dosa dan perilaku menyimpang.

Menurut Ancok dan Suroso, pengendalian diri dalam Islam termasuk dalam konsep kecerdasan spriritual, yaitu kemampuan mengelolah dorongan-dorongan internal melalui kesadaran akan hubungan dengan Tuhan.<sup>40</sup> Dalam konteks BKI, dapat diartikan bahwa seseorang dengan kontrol diri yang baik mampu mengatur pikiran,

---

<sup>38</sup> Nurihsan, A. J. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama, (2011).

<sup>39</sup> Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, (2005).

<sup>40</sup> Ancok, D., & Suroso, F. N. *Psikologi Islami: Solusi Islam atas Problem-problem Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2011).

emosi dan perilaku karena memiliki kesadaran religius yang menuntunnya untuk berbuat sesuai perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya.

Jalaluddin menjelaskan bahwa *self-control* dalam islam disebut juga dengan istilah *mujahadah an-nafs*, yaitu perjuangan melawan hawa nafsu.<sup>41</sup> Jalaluddin menegaskan bahwa bimbingan Islam berfungsi untuk membantu individu mencapai kestabilan batin dan kontrol moral melalui ibadah, zikir, dan introspeksi diri (*muhasabah*).

Konsep *self-control* Islam juga ditegaskan dalam Al-Qur'an dan Hadis:

a. Tazkiyatun Nafs (Penyucian Jiwa)

Pengendalian diri merupakan bagian dari proses penyucian jiwa (*tazkiyatun nafs*) untuk menjaga hati tetap bersih dari sifat-sifat buruk seperti marah, iri, dan hawa nafsu yang berlebihan. Firman Allah SWT dalam Al-Qur'an:<sup>42</sup>

قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا ۖ وَقَدْ خَابَ مَنْ دَسَّاهَا ۖ

Artinya: “Sungguh beruntung orang yang menyucikan jiwanya, dan sungguh merugi orang yang mengotorinya.” (QS. Asy-Syams: 9-10).<sup>43</sup>

b. Sabar dan Taqwa

*Self-control* dalam Islam juga terkait erat dengan sifat sabar, yaitu kemampuan menahan diri dari hal-hal yang dilarang, serta

berpegang teguh pada taqwa. Firman Allah SWT:

<sup>41</sup> Jalaluddin. *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-prinsip Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers, (2012).

<sup>42</sup> Syakir, M. *Tazkiyatun Nafs: Jalan penyucian Jiwa*. Bandung: Mizan Pustaka, (2009).

<sup>43</sup> Al-Qur'anul Karim, (QS. Asy-Syams: 9-10) Hlm. 595

إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿٤٦﴾

Artinya: “Dan bersabarlah! Sesungguhnya Allah Bersama orang-orang yang sabar.” (QS. Al-Anfal:46).<sup>44</sup>

c. Mujahadah an-Nafs (Melawan Hawa Nafsu)

Islam mengajarkan pentingnya *mujahadah an-nafs*, yaitu usaha melawan hawa nafsu yang dapat membawa pada kerusakan diri dan dosa. Rasulullah SAW bersabda:

Artinya: “Pejuang yang paling kuat adalah yang mampu melawan hawa nafsunya sendiri demi menaati perintah Allah SWT.” (HR. Ahmad).<sup>45</sup>

Dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *self-control* dalam perspektif BKI adalah kemampuan seorang individu untuk mengatur dorongan nafsu, emosi, dan perilaku dengan berpijak pada nilai-nilai iman, takwa, dan akhlakul karimah. Kontrol diri bukan hanya pengendalian psikologis, tetapi juga sepiritual, yang bersumber dari kesadaran akan kehadiran Allah dan tanggung jawab moral sebagai seorang hamba-Nya.

## 2. Tinjauan Tentang Judi Online

### a. Pengertian Judi Online

Perjudian merupakan sebuah permainan, di mana para pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang mengalami kekalahan dalam taruhan akan memberikan taruhan kepada si

<sup>44</sup> Al-Qur'anul Karim, (QS. Al-Anfal: 46) Hlm. 183

<sup>45</sup> Hadits diriwayatkan oleh Ahmad, *Musnad Ahmad*, No. 144.

pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.<sup>46</sup>

Sedangkan judi *Online* itu sendiri adalah permainan judi yang dilakukan menggunakan media elektronik melalui perantara internet. Dalam pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan alain lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba dan bermain, demikian juga segala peraturan lainnya. Judi *Online* yakni salah satu permainan yang cantu, di mana pada awalnya hanya mencoba-coba dan ketikan pemain mendapat kemenangan, akan timbulnya hasrat atau keinginan untuk mengulangnya dengan dasar pemikiran semakin banyak yang dipertaruhkan maka, semakin banyak keuntungan yang diperoleh.”<sup>47</sup>

Bermain taruhan *Online* atau judi *Online* yang dilakukan oleh para remaja dengan memanfaatkan teknologi internet adalah sebuah tindakan ilegal yang dilarang oleh hukum dan bertentangan dengan norma agama dan sosial di masyarakat. Taruhan *Online* juga termasuk dalam kategori kejahatan siber karena penyalahgunaan teknologi internet sebagai sarana utama untuk melakukan kejahatan atau merugikan orang lain.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, and Hasiolan Fani Yuli, ‘Perkembangan Judi *Online* Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner’, *Triwikama : Jurnal Ilmu Sosial*, 01.05 (2023), 1–7

<sup>47</sup> Ibid. hlm. 1-7.

<sup>48</sup> Ibid. hlm. 1-7.



Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka pengertian dari judi *Online* yakni, permainan yang dilakukan dengan cara taruhan menggunakan uang dengan ketentuan permainan serta menggunakan media elektronik sebagai perantara.

#### b. Faktor-faktor Judi *Online*

Banyak faktor yang bisa memicu terjadinya judi *Online* menjadi fenomena besar, dan juga tentu terdapat beberapa alasan pendukung. Pada akhirnya alasan-alasan ini yang membuat hasil banyak remaja yang tertarik bahkan kecanduan pada aktivitas perjudian *Online* yang bisa berdampak negatif terhadap moral generasi muda juga masa depan negara.<sup>49</sup>

##### 1. Faktor Kemiskinan

Sebagian besar para remaja yang bermain judi *Online* memiliki penghasilan yang kurang memenuhi kebutuhan mereka. Faktor ini sangat masuk akal karena kemiskinan selalu menjadi faktor utama seseorang melakukan tindakan pidana. Agar menghindari kemiskinan dan memenuhi kebutuhan para remaja mengambil cara mudah dengan bermain judi *Online*. Karena diimingi dengan mendapat hasil yang besar dan mudah para remaja tertarik dengan bermain judi *Online*, selain itu ketika awal bermain mereka akan diberikan kemenangan yang membuat mereka ingin mencoba.

##### 2. Faktor Lapangan Pekerjaan

Selanjutnya, faktor yang mendorong para remaja untuk bermain judi *Online* yakni sempit atau kurangnya lapangan pekerjaan sehingga

---

<sup>49</sup> Dwi Anjani Rosulina, 'Terapi Al-Qur'an Dalam Mengurangi Kecanduan Judi *Online* Pada Remaja Di Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Furqon Karawang', 2024. Hlm 23-25.

membuat mereka banyak menjadi pengangguran. Karena kurangnya lapangan pekerjaan membuat para remaja tidak memiliki pekerjaan tetap. Semakin meningkatnya angka pengangguran akan sangat mempengaruhi remaja melakukan perjudian *Online*. Ketika banyaknya pengangguran maka akan menimbulkan banyaknya penyimpangan sosial, termasuk perjudian *Online*. Hal ini yang membuat para remaja bermain judi *Online*, Dengan mudah mereka memperoleh uang dan juga tidak perlu capek bekerja.

### 3. Faktor Lingkungan

Faktor selanjutnya yang menyebabkan seseorang terlibat dalam permainan judi *Online* yakni menerima ajakan dari teman yang bermain judi *Online* atau hanya sekedar mengikuti tren. Lingkungan bisa dikategorikan sebagai salah satu pemicu seseorang bermain judi *Online*, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau sebuah kelompok mengajak berpartisipasi dalam perjudian dengan menggunakan metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian *Online*. Para pengelola menggunakan metode pemasaran dengan mengekspos para pemain yang berhasil menang yang membuat para calon pemain berpikir kemenangan dalam perjudian adalah suatu hal mudah dan bisa terjadi pada siapapun.

### 4. Faktor Belajar

Faktor selanjutnya yang memicu para remaja untuk bermain judi *Online* adalah faktor belajar. Faktor belajar memiliki efek yang besar pada perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus

berjudi. Pada awalnya mereka hanya coba-coba terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana cara bermain judi *Online*, kemudian setelah mereka paham dan diberikan kemenangan, hal itu yang membuat mereka kecanduan dan ketagihan untuk terus bermain dan berharap mendapat kemenangan kembali. Seseorang akan menyimpan apa yang mereka pelajari ketika menghasilkan sesuatu yang menyenangkan dan sewaktu-waktu mereka ingin mengulangi. Ini salah satu teori belajar yang disebut *Reinforcement Theory* yang menyatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diulangi bila diikuti dengan pemberian hadiah atau sesuatu yang menyenangkan.

Faktor-faktor penyebab kecanduan judi *Online* dibagi menjadi dua yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri masing-masing individu yang disebabkan oleh pengaruh diri sendiri untuk melakukan perjudian *Online*. Sedangkan faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar masing-masing individu, di mana dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu, seperti pengaruh lingkungan, teman atau bahkan keluarga.

#### c. Jenis Judi *Online*

Ada banyak jenis judi *Online* yang sering di temui di platform perjudian *Online*, di antaranya sebagai berikut: <sup>50</sup>

1. Taruhan Olahraga *Online*, Jenis perjudian ini merupakan judi yang melibatkan taruhan pada sebuah pertandingan olahraga seperti sepak

---

<sup>50</sup> Dwi Anjani Rosulina. Hlm 23-25.

bola, basket, tenis, pacuan kuda, dan lainnya. Biasanya para pemain memilih tim atau pemain yang diyakini akan menang dan juga memasang taruhan berdasarkan keyakinan tersebut.

2. *Casino Online*, Jenis perjudian *Online* selajutnya yaitu *casino Online*, *casino Online* menawarkan beberapa jenis permainan di antaranya roulette, poker, blackjack, dan lain-lain. Bentuk permainannya dengan memasang taruhan di platfom *Online* dengan bermain melawan rumah atau para pemain lain.
3. *Poker Online*, merupakan jenis permainan kartu yang sanget populer, di mana para pemain bertaruh dengan pemain lainnya dalam varian yang berbeda seperti Omaha, Texas Hold'em, Seven-Card, dan lain-lain. Cara bermainnya para pemain menggunakan srtategi dan keterampilan yang di miliki untuk mencoba memenangkan pot.
4. *Bingo*, merupakan jenis permainan judi untung-untungan, di mana para pemain ini mencocokkan angka pada kartu mereka dengan angka kartu yang di pilih oleh master permainan. Jika ada pemain yang pertama kali mencapai pola yang sudah ditentukan akan memenangkan hadiah.
5. *Taruhan Esport*, Jenis judi *Online* selajutnya yakni taruhan esport, di mana esport adalah sebuah kompetisi video permainan profesional. Para pemain bertaruh hasil pertandingan antara pemain atau tim yang bersaing pad bebrapa game populer, seperti Dota 2, League of Legends, Serangan Global, Counter Strike, dan lain-lain.
6. *Lotre Online*, yaitu jenis permainan yang dilakukan pemain dengan membeli tiket lotre secara elektronik dan ikut berpartisipasi dalam lotre

nasional atau internasional. Cara bermainnya jika nomor yang dipilih cocok dengan nomor yang ditarik maka pemain akan memenangkan hadiah uang tunai.

7. Higgs Domino, adalah salah satu permainan kartu *Online* yang cukup berbeda dengan permainan yang lain seperti domino, qiu-qiu, 8ball, remi, poker, slot dan lain-lain. Cara bermainnya, pemain membeli atau top up sebuah token (chip) untuk bisa bermain, dan setelah mendapatkan keuntungan bisa memperjual belikan token (chip) tersebut untuk mendapatkan uang tunai.

Berdasarkan jenis-jenis judi *Online* di atas dapat banyak masyarakat atau remaja yang menjadi peminatnya, namun di antara beberapa jenis judi *Online* tersebut, saat ini judi taruhan olahraga atau casino *Online* yang dipastikan banyak peminatnya. Taruhan olahraga *Online* yang banyak dimainkan karena besarnya jumlah keuntungan dan sudah menjadi kebiasaan sebagian besar masyarakat. Lalu, casino *Online* banyak di minati karena terdiri dari beberapa jenis permainan.

#### d. Judi menurut pandangan Islam

Judi menurut pandangan Islam yakni tindakan yang dianggap dosa atau perbuatan yang diharamkan. Namun melihat kondisi masyarakat banyak yang menganggap judi merupakan suatu pekerjaan yang biasa dan wajar. Seringkali terjadi pertentangan dalam masyarakat tentang di

perbolehkan berjudi, sedangkan menurut Islam judi merupakan perbuatan yang diharamkan.<sup>51</sup>

Kata judi tersebut biasanya dipadankan dengan *maysir* ميسر dalam bahasa arabnya, kata *maysir* berasal dari akar kata *Al-yasr* اليسر yang secara bahasa berarti “wajibnya sesuatu bagi pemiliknya”, juga berasal dari kata *Al-Yusr* yang berarti muda. Sementara makna asal dari *maysir* yang disebutkan dalam *Al-Qur'an* adalah taruhan dengan anak panah yang dilakukan orang arab jahiliyyah, tapi menurut mayoritas sahabat para tabi'in dan ulama setelah mereka, kata *maysir* dalam ayat itu juga mencakup semua hal yang mengandung unsur taruhan, seperti permainan catur dan sebagainya, tetapi ada beberapa permainan atau perlombaan keterampilan yang dianggap bukan judi seperti pacu kuda dan memanah, anmun menurut Imam Malik, judi itu merupakan segala permainan menyenangkan yang melalaikan dan menyerepet bahaya.<sup>52</sup>

Dalam Islam, judi (*maysir*) dilarang keras karena dianggap sebagai perbuatan yang merusak moral dan tatanan sosial. Larangan ini ditegaskan dalam beberapa ayat *Al-Qur'an* dan Hadits Nabi Muhammad SAW. Sebagai berikut:

1. Surah Al-Baqarah ayat 219:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِن نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

<sup>51</sup> Syafrulus Hardiaansyah, ‘kegiatan Judi *Online* Dikalangan Pelajaran Dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi *Online* Pada Lima Warnet Di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)’ 3.1 (2016), Hlm 1-15.

<sup>52</sup> Muh Rahmat Hakim Soplatu, ‘Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi *Online*’, *Uin Alauddin Makassar*, 2017, Hlm 37.

Artinya: *“Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.”* (QS. Al-Baqarah: 219).<sup>53</sup>  
Tafsirnya: Ayat ini menjawab berbagai pertanyaan para sahabat

kepada Rasulullah saw., mulai dari hukum minum khamar dan berjudi hingga persoalan nafkah dan anak yatim. Larangan minum khamar diturunkan secara bertahap karena khamar telah menjadi kebiasaan yang mendarah daging bagi masyarakat Arab Jahiliyah. Khamar dinyatakan haram karena dosanya besar dan dampaknya sangat merusak, baik bagi kesehatan, akal, keluarga, maupun masyarakat. Judi pun dilarang karena menimbulkan permusuhan, kehancuran ekonomi, dan kerusakan moral. Meski khamar dan judi memiliki manfaat kecil, bahayanya jauh lebih besar, sehingga Allah melarang keduanya.

Allah juga memerintahkan umat Islam untuk menafkahkan sebagian harta yang berlebih dari kebutuhan pokok untuk tujuan kebaikan, seperti sedekah, amal jariah, dan pembangunan fasilitas sosial. Perintah ini menunjukkan kontras antara orang yang menghamburkan hartanya untuk maksiat dan mereka yang menggunakan hartanya untuk kebaikan. Infak untuk kemaslahatan umat penting dalam membangun jembatan sosial antara kaya dan miskin, serta mendukung pembangunan Islam. Dengan mematuhi petunjuk

---

<sup>53</sup> Al-Qur'anul Karim, (QS. Al-Baqarah: 219) Hlm. 34.



Allah, umat Muslim dapat meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat, menjadi pribadi yang terhormat dan sejahtera.<sup>54</sup>

2. Surah Al-Maidah ayat 90-91:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?.” (QS. Al-Maidah: 90-91).<sup>55</sup>

Tafsir ayat 90: Allah menjelaskan hukum empat perbuatan yang dilarang, yaitu meminum khamar, berjudi, mempersembahkan kurban kepada patung-patung, dan mengundi nasib. Pengharaman khamar dilakukan bertahap: pertama, menyebutkan keberadaan alkohol (an-Nahl/16:67); kedua, menyoroti manfaat dan mudaratnya (al-Baqarah/2:219); ketiga, larangan salat saat mabuk (an-Nisā’/4:43); dan akhirnya penetapan haramnya khamar secara tegas (al-Mā’idah/5:90). Islam melarang khamar karena dampak negatifnya, seperti kecelakaan, kejahatan, penyakit, dan keretakan rumah tangga. Judi juga dilarang karena menghancurkan moral, merusak hubungan sosial, dan menimbulkan kehancuran keluarga. Demikian pula, persembahan untuk

<sup>54</sup> Surat Al-Baqarah Ayat 219: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online, (04 januari 2025).

<sup>55</sup> Al-Qur’anul Karim, (QS. Al-Maidah: 90) Hlm. 123

patung dan pengundian nasib dilarang karena merupakan perbuatan syirik yang merusak akidah.

Islam melarang perbuatan ini untuk melindungi umat dari kerusakan jiwa dan masyarakat. Minuman keras, judi, dan ramalan nasib dapat menghilangkan akal sehat, merusak kesehatan, dan menyebabkan ketergantungan. Persembahan kepada patung-patung dan percaya pada ramalan mengalihkan ketergantungan manusia dari Allah kepada sesuatu yang tidak memiliki kuasa. Dengan menjauhi perbuatan tersebut, orang beriman diharapkan menjadi pribadi yang sukses, sehat, dan beruntung di dunia dan akhirat.<sup>56</sup>

Tafsir ayat 91: Ayat ini menjelaskan alasan pengharaman khamar dan judi bagi kaum mukmin, yaitu karena keduanya dapat menimbulkan permusuhan, kebencian, dan melalaikan manusia dari mengingat Allah serta melaksanakan salat. Pemabuk cenderung kehilangan kesadaran, sehingga mudah melakukan perbuatan yang merugikan orang lain dan menciptakan permusuhan. Selain itu, kecanduan khamar dapat menyebabkan ketergantungan, mengganggu kesehatan, dan menghambat ibadah. Begitu pula dengan judi, yang mendorong penjudi untuk terus bertaruh hingga merugikan diri sendiri dan orang lain, bahkan sering kali melibatkan tindakan kriminal seperti korupsi. Judi juga memupuk permusuhan di antara sesama penjudi karena rasa dendam dan persaingan.

---

<sup>56</sup> Surat Al-Ma'idah Ayat 90: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online, (04 januari 2025).

Allah mengingatkan kaum mukmin tentang kerugian besar akibat khamar dan judi, baik di dunia maupun akhirat. Di dunia, mereka akan kehilangan harta, kesehatan, serta menghadapi permusuhan dan kebencian orang lain. Di akhirat, mereka akan mendapat azab dari Allah. Larangan ini mencakup segala zat memabukkan seperti narkoba dan obat-obatan adiktif lainnya, karena dampaknya merusak tubuh, menimbulkan ketergantungan, dan menghilangkan kesadaran. Ketegasan ini membuat para sahabat, termasuk Umar bin Khattāb, berhenti total setelah mendengar peringatan Allah.<sup>57</sup>

### 3. Hadits Riwayat Muslim:

وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَ أَقَامِرَكَ فَلْيَتَصَدَّقْ

Artinya: “Barang siapa yang berkata kepada temannya: ‘mari berjudi’, maka hendaknya dia bersedekah.”<sup>58</sup>

Tafsirnya: Ibnu Hajar Al-‘Asqalani menjelaskan bahwa perkataan yang mengandung unsur judi dilarang karena termasuk hiburan yang melalaikan dan mengandung kemaksiatan, sehingga ajakan berjudi sama dengan mengajak pada dosa. Rasulullah SAW melarang perjudian secara bertahap hingga akhirnya murni diharamkan. An-Nawawi dalam *Al-Adzkar* menyebut bahwa perbuatan atau perkataan dosa mewajibkan pelakunya untuk segera bertobat. Sedekah dianjurkan sebagai bentuk pertobatan langsung bagi orang yang mengajak berjudi, seperti dijelaskan oleh Al-Qurthubi dan Al-Khithabi, meskipun tanpa ketentuan jumlah. Hikmah sedekah ini adalah

<sup>57</sup> Surat Al-Ma'idah Ayat 91: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online, (04 januari 2025).

<sup>58</sup> Nu Online. “Kajian Hadits: Ajakan Judi dan Risikonya.” (<https://islam.nu.or.id>), (04 januari 2025).

mengalihkan harta dari jalan haram ke perbuatan sunnah yang berpahala, menurut Ibnu Ruslan.

Rasulullah SAW mendorong tradisi sedekah untuk menghapus budaya berjudi, bahkan hanya mengucapkan ajakan berjudi dianggap cukup untuk berimplikasi pada kewajiban sedekah. Sedekah diharapkan membantu pelaku meninggalkan perjudian dan menghapus sifat adiktifnya. Meski tidak sepenuhnya realistis bagi pecandu judi *Online*, prinsip ini sesuai sabda Rasulullah, “Iringilah keburukan dengan kebaikan,” yang menunjukkan bahwa pertobatan harus dilakukan perlahan dan penuh tekad. Sedekah menawarkan kebahagiaan sejati yang dapat dirasakan di dunia dan akhirat, menggantikan kesenangan sementara dari berjudi.<sup>59</sup>

#### 4. Dampak negatif judi dalam Islam

Islam melarang judi karena memiliki dampak negative yang signifikan, antara lain yaitu:<sup>60</sup>

- a. Menimbulkan permusuhan dan kebencian, judi dapat menyebabkan konflik antara individu, sebagaimana disebutkan dalam Surah Al-Maidah ayat 91.
- b. Menghalangi dari mengingat Allah SWT dan shalat, keterlibatan dalam judi dapat membuat seseorang lalai dari kewajiban ibadahnya.

---

<sup>59</sup> Ibid.

<sup>60</sup> Kemenag.go.id. "Judi *Online*: Musuh dalam Selimut di Zaman Digital." (04 januari 2025).

- c. Merusak moral dan tatanan sosial, judi dianggap sebagai perbuatan keji yang termasuk dalam perbuatan setan.

## H. Metode Penelitian

Metode penelitian secara umum dimengerti sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya memperoleh suatu pemahaman dari topik atau isu tertentu.

### 1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Penekatan kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui fenomena yang dialami oleh subjek, penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi serta tindakan.<sup>61</sup>

Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus. Studi kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang digunakan secara inters, terinci dan mendalam tentang suatu kegiatan, peristiwa, dan aktifitas, baik pada tingkat per individu, kelompok, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut.<sup>62</sup>

Maka penelitian ini berusaha menyelidiki suatu peristiwa yang berlangsung sebab akibat dan resiko yang terjadi tentang perjudian *Online* yang dilakukan oleh para remaja Di Kec. Ujungpangkah Gresik.

### 2. Subjek dan Objek Penelitian

---

<sup>61</sup> Lexy K. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) Hlm 6.

<sup>62</sup> Risma Nuraeni and others, 'Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya', *Diponegoro Journal of Accounting*, 2.1 (2017), Hlm 3.

#### a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu orang yang memberikan informasi atau sebagai informan, yang bisa memberikan data sesuai dengan permasalahan yang diteliti.<sup>63</sup> Secara spesifik subjek penelitian adalah informan. Informan adalah orang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan keadaan lokasi dan tempat.<sup>64</sup>

Pemilihan subjek dilakukan dengan proses purposive sampling di mana teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Laki-laki berusia 15-23 tahun.
- 2) Mengalami adiksi judi *Online* lebih dari 1 tahun.
- 3) Sudah berhenti bermain judi *Online*.
- 4) Bersedia memberikan informasi selama proses pengambilan data berlangsung.

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini yaitu 4 Remaja pelaku perjudian *Online* Di Kec. Ujungpangkah Kota Gresik. Yaitu 4 remaja berinisial FI, AF, AJ dan YA.

#### b. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah permasalahan-permasalahan yang menjadi titik pusat penelitian. Objek penelitian dalam penelitian ini

---

<sup>63</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), Hlm 21.

<sup>64</sup> Lexy K. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) Hlm 6.

yaitu bentuk-bentuk *self-control* pada 4 mantan pemain judi *Online* pada remaja Di Kec. Ujungpangkah Kota Gresik.<sup>65</sup>

### 3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu metode yang menjadi alat utama terhadap metode dan teknik analisis data.<sup>66</sup> Metode pengumpulan data yaitu sebuah teknik atau cara yang bisa digunakan peneliti untuk mengumpulkan sebuah data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian akan digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dan kemudian akan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan kesimpulan atau keputusan.<sup>67</sup>

#### a. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan terhadap sebuah objek yang dilakukan secara langsung di lingkungan, baik itu yang sedang berlangsung maupun sedang dalam tahap yang meliputi berbagai aktifitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan penginderaan.

Dan merupakan dari suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan.<sup>68</sup> Observasi merupakan sebuah upaya

---

<sup>65</sup> Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012) Hlm 215.

<sup>66</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2017), Hlm 110.

<sup>67</sup> Dodiet Aditya, *Data dan Metode Pengumpulan Data*, (Surakarta: Jurusan Akupunktur Poltekkes Kemenkes Surakarta, 2013), Hlm 9.

<sup>68</sup> Uswatun Khasanah, *Pengantar Microteaching*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020). Hlm 25.



merekam segala peristiwa atau kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atay tanpa alat bantu.<sup>69</sup>

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi pasif, di mana peneliti mengamati secara langsung. Metode observasi ini dilakukan saat nongkrong di warkop yang berlangsung Di Kec. Ujungpangkah Gresik. Peneliti mengamati proses mengurangi adiksi judi *Online* selama 2-3 jam selama beberapa hari guna mendapatkan informasi mengenai tahapan proses mengurangi adiksi judi *Online*.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan setidaknya oleh dua orang atau lebih, atas dasar ketersediaan dan dalam pengaturan alamiah, di mana arah pembicaraan merujuk kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan *trust* sebagai landasan utama dalam proses memahami.<sup>70</sup>

Pada peneitian ini peneliti menggunakan wawancara bebas terpimpin, di mana wawancara ini dilakukan menggunakan poin-poin atau dengan beberapa daftar pertanyaan dan juga bisa dilakukan secara mengalir dengan baik mengacu pada pertanyaan, tetapi tetap di dalam informasi yang akan diteliti. Wawancara ini dilakukan kepada pemilik warkop dan juga 3 remaja yang adiksi judi *Online* Di Kec.

---

<sup>69</sup> Tatag Yuli Siswanto, *Mengajar dan Meneliti*, (Surabaya: UNESA University Press 2008), Hlm 25.

<sup>70</sup> Umar Sidiq and Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Di Bidang Pendidikan*, ed. By Anwar Mujahidin (Ponorogo: CV Nata Karya, 2016), Hlm 62.

Ujungpangkah Gresik. Untuk mendapatkan data mengenai proses yang dilakukan saat mengurangi adiksi judi *Online*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menjadi pelengkap dari metode wawancara dan observasi. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data kualitatif yang sebagian besar fakta dan data tersimpan berbentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, jurnal dan lainnya.<sup>71</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mendapatkan hasil data yang lebih akurat, karena didukung dengan adanya dokumentasi yang sesuai dengan data yang dibutuhkan dari hasil observasi dan wawancara, seperti kegiatan Di Kec. Ujungpangkah Gresik, tampilan permainan, icon apps, dan lain sebagainya.

4. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility (Validitas Internal)*, *transferability (validitas eksternal)*, *dependability (Reliabilitas)* dan *confirmability (objektifitas)*. Karena penelitian yang baik yakni harus memiliki kredibilitas agar penelitian yang dilakukan dapat dipertanggung jawabkan.<sup>72</sup> Untuk memperoleh hasil penelitian yang memiliki nilai kredibilitas ada beberapa teknik dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Triangulasi Teknik. Triangulasi

---

<sup>71</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2020), hlm 33.

<sup>72</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta 2010), Hlm 366.

teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, triangulasi teknik merupakan salah satu cara untuk membandingkan hasil data pengamatan dengan hasil wawancara, data wawancara dengan dokumentasi.<sup>73</sup>

Beberapa hasil tersebut diharapkan agar bisa menyatukan pandangan data yang didapat dari hasil wawancara dengan 4 remaja dalam mengurangi adiksi judi *Online* di Kec. Ujungpangkah Gresik.

## 5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu setelah ada data yang berkaitan dengan penelitian ini, selanjutnya disusun dan diklasifikasikan dengan menggunakan data-data yang diperoleh untuk menggambarkan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan peneliti.<sup>74</sup>

Proses analisis data diawali dengan mengkaji seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, melalui membaca dan meninjau ulang data untuk mendeteksi tema-tema dan pola-pola yang muncul baik dari data wawancara dan observasi yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan di lokasi penelitian, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan lain sebagainya.<sup>75</sup> berikut langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah penelitian:

---

<sup>73</sup> Umar Sidiq and Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Di Bidang Pendidikan*, ed. By Anwar Mujahidin (Ponorogo: CV Nata Karya, 2016), Hlm 62.

<sup>74</sup> Khusaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), Hlm 57.

<sup>75</sup> Khusaini, *Metode Penelitian Sosial*, Hlm 103.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan cara menyederhanakan dan pemusatan fokus pada hal yang menguatkan data yang diperoleh dari lapangan.<sup>76</sup> Reduksi data dalam penelitian dapat diartikan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data yang terpenting yang berasal dari catatan-catatan tertulis di lapangan yang dilakukan secara terus-terusan selama penelitian kualitatif berlangsung. Pada penelitian ini peneliti memilah dan memilih data sesuai dengan bagian yang didapatkan dari hasil wawancara, obeservasi, dan dokumentasi di lapangan.

Pada tahap tahap ini dilakukan tentang relevan atau tidaknya antara data dengan tujuan penelitian. Informasi dari lapangan sebagai bahan mentah diringkas, disusun secara sistematis serta memilah pokok-pokok penting dari tujuan penelitian.

b. Display Data

Setelah data direduksi, maka tahap selanjutnya adalah penyajian data. Display data atau penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan.<sup>77</sup> Maka dari itu penyajian data hendaknya tersusun secara sistematis agar memberikan kemudahan pada langkah analisis selanjutnya.

Display data juga digunakan untuk melihat gambaran tertentu dari sebuah tujuan ataupun bagian kecil dari tujuan tersebut. Dalam

---

<sup>76</sup> Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Hlm 247.

<sup>77</sup> Bashori, *Memahami Penelitian kualitatif*, Hlm. 209.

tahap ini peneliti berusaha mengkalsifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan gagasan atau pengkodean dari setiap sub pokok permasalahan. Gagasan atau pengkodean dapat ditentukan atau disusun lebih dahulu secara sistematis.

c. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian yaitu mengenai bentuk bimbingan minat bakat dalam mengurangi adiksi judi *Online* di Desa Pangkah Kulon Kec. Ujungpangkah Gresik. Hasil temuan dalam penelitian ini berbentuk deskripsi tentang objek yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga setelah diteliti akan tampak lebih jelas dan mudah di pahami.

Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna sesuai dengan data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, dan perbedaan. Menarik kesimpulan dilakukan dengan cara membandingkan kesesuaian pernyataan dari subjek dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep penelitian tersebut.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa keempat informan menunjukkan terdapat lima bentuk self-control menurut teori Hurlock, yaitu kontrol impuls, kontrol emosi, kontrol perilaku, kontrol pikiran, dan kontrol sosial. Kelima bentuk tersebut muncul pada setiap subjek, tetapi dengan pola yang tidak seragam. Perbedaan itu dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, kondisi lingkungan, serta tingkat keparahan kecanduan yang dialami masing-masing informan. Faktor-faktor tersebut membentuk variasi cara setiap informan merespons dorongan, mengelola emosi, mengatur perilaku, mengendalikan pikiran, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.



## B. Saran

### 1. Saran bagi Remaja

Remaja yang sedang atau pernah mengalami adiksi judi *Online* diharap mampu meningkatkan kesadaran diri terhadap dampak negative yang ditimbulkan, baik secara psikologis, sosial, maupun finansial. Para remaja juga dianjurkan untuk menetapkan tujuan hidup yang lebih positif dan konkret, serta aktif mencari kegiatan alternatif yang sehat dan membangun, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial yang lain. juga remaja harus memperkuat self-control melalui refleksi diri dan evaluasi perilaku juga penting agar terhindar dari kecenderngan relapse.

### 2. Saran bagi Orang Tua dan Keluarga

Orang tua dan anggota keluarga sebaiknya membangun Komunikasi yang terbuka dan suportif dengan anak-anaknya terutama yang remaja, tanpa menghakimi. Keterlibatan emosional dan pemberian perhatian yang konsisten dapat membantu remaja mengembangkan self-control dan merasa dihargai. Pengawasan yang bijak serta edukasi mengenai resiko judi *Online* juga penting untuk menumbuhkan kesadaran sejak dini.

### 3. Saran bagi Lembaga Pendidikan

Sekolah dan Lembaga Pendidikan dapat menjadi ruang preventif dengan memberikan pendidikan karakter dan pelatihan penguatan self-control bagi siswa. Materi terkait bahaya adiksi digital termasuk judi *Online*, perlu diintegrasikan dalam kurikulum atau kegiatan bimbingan konseling. Selain itu, guru dan konselor diharapkan menjadi pendmping aktif bagi siswa yang menunjukkan tanda-tanda perilaku adiktif.

#### 4. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan studi dengan jumlah partisipan yang lebih besar, serta melinatkan prespektif dari lingkungan sekitar remaja, seperti guru, teman sebaya, dan orang tua. Penelitian kuantitatif atau pendekatan campuran juga dapat digunakan untuk memperkuat hasil temuan dan memberikan generalisasi yang lebih luas terkait pola self-control pada remaja dalam konteks adiksi judi *Online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Irma, Habibis Saleh, Irma Fitri, dan Rena Revita. “Sosialisasi Bahaya Judi *Online* Pada Remaja Di Kota Pekanbaru Dan Analisis Kecilnya Peluang Menang Dalam Perspektif Matematika.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, Vol. 3, No. 11 (2024), Hlm. 34-38.
- Akbar, H. A. Tindakan pidana perjudian *Online* melalui Internet dan penegakan hukumnya. *Jurnal Pendidikan*, (2), 3, (2011). Hlm 105-116.
- Al-Qur’anul Karim, (QS. Al-Baqarah: 219) Hlm. 34.
- Al-Qur’anul Karim, (QS. Al-Anfal: 46) Hlm. 183
- Al-Qur’anul Karim, (QS. Al-Maidah: 90) Hlm. 123
- Al-Qur’anul Karim, (QS. Asy-Syams: 9-10) Hlm. 595
- Andri S. S., Ridho S., and Hasiolan F. Y., ‘Perkembangan Judi *Online* Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat : Tinjauan Multidisipliner’, Triwikama : *Jurnal Ilmu Sosial*, 01.05 (2023), Hlm 1–7.
- Ancok, D., & Suroso, F. N. *Psikologi Islami: Solusi Islam atas Problem-problem Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2011).
- Averill, J. R. *Personal Control over Aversive Stimuli and Its Relationship to Stress*. Psychological Bulletin. (1973), Hlm 286-303.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik, ‘*Kecamatan Ujungpangkah Dalam Angka 2024*’, 18 (2024), 1–98.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik, *Kecamatan Ujungpangkah Dalam Angka 2025*, 19 (2025), 1–113.

Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), Hlm 21.

Bandura, A. (1991). *Social Cognitive Theory of Self-Regulation*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 248–287.

Baumeister, R. F., & Tierney, J. *Willpower: Rediscovering the Greatest Human Strength*. Penguin Press, (2011), Hlm 157-164.

Budianto. Pola kenakalan remaja di wilayah pesisir. *Jurnal Kriminologi Nusantara*, (2022). Hlm 143-145.

Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2017), Hlm 110.

Djunaidi Ghony dan FauzanAlmanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012, Hlm 215.

Dodiet Aditya, Data dan Metode Pengumpulan Data, *Surakarta: Jurusan Akupuntur Poltekkes Kemenkes Surakarta*, 2013, Hlm 9.

Dwi Anjani Rosulina, ‘Terapi Al-Qur’an Dalam Mengurangi Kecanduan Judi Online Pada Remaja Di Pondok Pesantren Al-Qur’an Al-Furqon Karawang’, 2024. Hlm 23-25.

Fadjri Kirana Anggaraini, ‘Internat Gaming Disordder: Psikopatologi Budaya Modern’, *Buletin Psikologi*, 23(1), (2015), Hlm 1.

- Griffiths, M. D., & Whitty, M. W.. *Online behavioural tracking in Internet gambling research: ethical and methodological issues. International Journal of Internet Research Ethics*, (2010), 3(1), 104–117.
- Griffiths, M. D. Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, (2003). 6(6), 557–568.
- Gustina, & Wijaya. Pengaruh akses internet terhadap perilaku adiktif remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (2022), Hlm 267-269.
- Hadits diriwayatkan oleh Ahmad, Musnad Ahmad, No. 144.
- Hamidah, S. A. I. Keanekaragaman kepiting pada ekosistem mangrove Ujungpangkah, Kabupaten Gresik. *Jurnal Sains & Matematika (UNESA)*. (2), 4, (2025), hlm 74-81.
- Hurlock, E. B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. (1991). Hlm 82-89.
- Jalaluddin. *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-prinsip Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers, (2012).
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2003), hlm 72.
- Kemenag.go.id. "*Judi Online: Musuh dalam Selimut di Zaman Digital*." (04 januari 2025).
- Khusaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), Hlm 57.

- Lexy K. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) Hlm 6.
- Lloyd, J., et al. v. Internet gamblers: a latent class analysis of their behaviours and health experiences. *Journal of Gambling Studies*, (2010). 26(3), 387–399.
- M. Alifian Fahri, *Perilaku Mora Remaja Yang Terlibat Judi Online Di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*, (2019), Hlm 5.
- M. Natsir Kongah, *Promensisko 2025: Menjawab Ancaman Judi Online dan Kejahatan Digital Lewat Aksi*, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. 2025. Hlm 2.
- Maulana Adli, ‘*Perilaku Judi Bola Kali Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*’, *Online Gambling Behavior (Among Students University Riau)* 2(2),(2019) Hlm 4.
- McBride, J., & Derevensky, J. L. Internet Gambling Behavior in a Sample of *Online Gamblers*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, (2009). 7(1), 149–167.
- Muh Rahmat Hakim Soplatu, ‘*Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online*’, Uin Alauddin Makassar, 2017, Hlm 37.
- Nicholas Adidjaja and others, ‘*Efek Perjudian Online Terhadap SDM Indonesia*’, (2023), Hlm 2.
- Nurihsan, A. J. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama, (2011).

Nu Online. “Kajian Hadits: Ajakan Judi dan Risikonya.” (<https://islam.nu.or.id>),  
(04 januari 2025).

Risma Nuraeni and others, ‘Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan  
Prosedurnya’, *Diponegoro Journal of Accounting*, 2.1 (2017), Hlm 3.

Roziana Ainul Hidayati. Analisis Potensi Desa Berbasis Indeks Pembangunan Desa  
di Wilayah Pesisir Kabupaten Gresik. *Jurnal Riset Entrepreneurship*, (2023)  
Vol. 4 No. 1.

Roy F. Baumeister et al., *Handbook of Self-Regulation: Research, Theory, and  
Applications* New York: Guilford Press, (2002), hlm. 125-130.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, (2018).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan  
R&D* (Bandung: Alfabeta 2010), Hlm 366.

Saputra, A. W. & Zaman A. Q. Peran Festival Budaya Dalam Pengembangan Nilai  
Religius Dan Nilai Sosial Di Desa Gosari, Kecamatan Ujungpangkah,  
Kabupaten Gresik. *Jurnal STAI Bau Bau*, (2023), hlm 83-94.

Surat Al-Baqarah Ayat 219: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap | *Quran NU  
Online*, (04 januari 2025).

Surat Al-Ma'idah Ayat 90: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap | *Quran NU  
Online*, (04 januari 2025).

Surat Al-Ma'idah Ayat 91: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir Lengkap | *Quran NU  
Online*, (04 januari 2025).



Sumaryam, S. (2024). Model Pengembangan Ekowisata Mangrove Berbasis Modal Sosial di Desa Banyuurip, Kecamatan Ujungpangkah, Gresik, *Jurnal Ilmiah Trunojoyo*, (1), 3, (2024), hlm 67-88.

Syafrulus Hardiaansyah, '*kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajaran Dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet Di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)*' 3.1 (2016), Hlm 1-15.

Syakir, M. *Tazkiyatun Nafs: Jalan penyucian Jiwa*. Bandung: Mizan Pustaka, (2009).

Tatag Yuli Siswanto, *Mengajar dan Meneliti*, (Surabaya: UNESA University Press 2008), Hlm 25.

Tangney, J.P., Baumeister, R.F. & Boone, A.L. High Self-Control Predicts Good Adjustment. *Journal of Personality*. (2004), 271-324.

TB Sanjoto A Zurohman, TMP Astuti, Dampak Fenomena Judi *Online* Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Sosial Studies*, 2.1 (2016), Hlm 157-158.

Umar Sidiq and MiftachulChoiri, *Metode Penelitian Di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV Nata Karya, 2016), Hlm 62.

Uswatun Khasanah, *Pengantar Microteaching*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020). Hlm 25.

V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2020), hlm 33.

Wulandari, I. Mekanisme Partisipasi Masyarakat dalam Implementasi Kebijakan Desa Wisata Setigi di Desa Sekapuk, Kecamatan Ujungpangkah, Kabupaten Gresik. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya* (2022), hlm 56-72.

Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, (2005).

