

## ABSTRAK

**Adzra Latifah**, 210103040152. Pengaruh Kesepian Terhadap Perilaku Judi Online di Kota Banjarmasin Dengan *Locus of Control* Sebagai Variabel Moderator. Pembimbing (1) Hj. Mahdia Fadhila M.Psi., Psikolog dan Pembimbing (2) Dra. Mulyani, M.Ag pada Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin. 2025

**Kata Kunci:** *Kesepian, Perilaku Judi Online, Locus of Control, Kota Banjarmasin*

Perkembangan teknologi digital telah mendorong kemudahan akses terhadap berbagai bentuk hiburan daring, termasuk judi online. Di Kota Banjarmasin, maraknya iklan judi online yang tersebar melalui media sosial, situs web, dan aplikasi percakapan seperti *WhatsApp* telah memicu kekhawatiran akan meningkatnya perilaku berjudi secara online di masyarakat. Salah satu faktor psikologis yang diduga berperan dalam perilaku tersebut adalah kesepian, yang dapat diperkuat atau diperlemah oleh persepsi individu terhadap kontrol dalam hidupnya, atau *Locus of Control*. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online, serta menguji peran *Locus of Control* sebagai variabel moderator dalam hubungan tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan teknik pengambilan sampel *snowball sampling*. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 390 orang. Teknik analisis data dilakukan menggunakan regresi sederhana dan *Moderated Regression Analysis (MRA)*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kesepian memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku judi online, dengan nilai  $p < .001$  dan koefisien regresi sebesar 0.260. Nilai  $R^2$  sebesar 0.038 menunjukkan bahwa kesepian menjelaskan 3,8% variasi perilaku judi online. Namun, uji interaksi antara kesepian dan *Locus of Control* secara keseluruhan menunjukkan nilai  $p = 0.068$ , yang berarti tidak signifikan. Ketika *Locus of Control* dianalisis berdasarkan tiga dimensinya, ditemukan efek moderasi yang signifikan; (1) *Internal Control* ( $p = 0.045$ ;  $R^2 = 0.140 = 14\%$ ) dengan arah interaksi negatif, menunjukkan bahwa kontrol internal yang tinggi melemahkan pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online. (2) *Powerful Others* ( $p = 0.042$ ;  $R^2 = 0,090 = 9\%$ ) menunjukkan arah interaksi positif, artinya persepsi bahwa orang lain berkuasa memperkuat hubungan tersebut. (3) *Chance Control* ( $p = 0.012$ ;  $R^2 = 0,055 = 5.5\%$ ) juga menunjukkan arah positif, menandakan bahwa keyakinan hidup ditentukan oleh keberuntungan memperkuat pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online.