

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam dua dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi yang semakin canggih tidak hanya mempengaruhi cara bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga mengubah pola perilaku serta gaya hidup masyarakat. Meskipun perubahan ini dianggap sebagai kemajuan positif yang memudahkan masyarakat dalam berkehidupan, terdapat bukti yang semakin berkembang bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga memfasilitasi aktivitas yang ilegal dan perilaku berisiko, salah satunya yaitu perjudian online.<sup>1</sup>

Sebelumnya aktivitas judi terbatas hanya pada tempat-tempat tertentu namun kini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja melalui platform digital. Kemudahan ini tidak hanya menarik minat individu yang memang sudah memiliki kecenderungan berjudi, tetapi juga menjangkau kelompok masyarakat yang sebelumnya tidak pernah terlibat dalam aktivitas tersebut.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Maèva Flayelle et al., "A Taxonomy of Technology Design Features That Promote Potentially Addictive Online Behaviours," *Nature Reviews Psychology* 2, no. 3 (2023): 136–50, <https://doi.org/10.1038/s44159-023-00153-4>.

<sup>2</sup> Dr. Halil Khusairi, M.Ag (Wakil Rektor III IAIN Kerinci), Opini : Nasib Generasi Muda Ditengah Fenomena Judi Online. (2024, Juli 2). Diakses pada 15 November 2024. Dari artikel: <https://www.iainkerinci.ac.id/id/read/berita/1039/opini-nasib-generasi-muda-ditengah-fenomena-judi-online>

Dalam artikel Jalin menerangkan bahwa judi online telah menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di Indonesia. Ketersediaan akses internet yang meluas telah memudahkan masyarakat terpapar iklan judi online, yang sering kali disamarkan sebagai aplikasi permainan yang tidak berbahaya. Pengguna yang awalnya bermain karena rasa ingin tahu dapat dengan mudah terjebak dalam permainan judi yang menjanjikan kemenangan cepat, yang berpotensi menyebabkan kecanduan dan menjerat individu dalam siklus yang sulit dihentikan.<sup>3</sup>

Menurut laporan Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto, sekitar 4 juta orang di Indonesia terdeteksi melakukan judi online. Usia para pemain judi online ini sangat bervariasi, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Berdasarkan data demografi, terdapat 2% atau sekitar 80 ribu pemain berusia di bawah 10 tahun, sementara 11% atau 440 ribu pemain berusia 10-20 tahun. Usia 21-30 tahun mencakup 13% atau 520 ribu pelaku, sedangkan kelompok usia 31-50 tahun memiliki porsi terbesar yaitu 40% atau 1,64 juta pelaku, dan usia di atas 50 tahun mencapai 34% atau 1,35 juta pelaku.<sup>4</sup> Data ini menunjukkan bahwa judi online dimainkan oleh berbagai kalangan, dari berbagai usia dan latar belakang sosial, yang mengindikasikan luasnya penyebaran fenomena ini di masyarakat.

---

<sup>3</sup> Online Gambling Crisis in Indonesia: Understanding Causes and Implementing Solutions. (2024, Juli 29). Diakses pada 8 Agustus 2024. Dari artikel ilmiah: <https://www.jalin.co.id/en-id/news/blog/online-gambling-crisis-in-indonesia-understanding-causes-and-implementing-solutions>

<sup>4</sup> Nabilah Muhamad, 4 Juta Orang Indonesia Judi Online, dari Anak sampai Orang Tua. (2024, Juni 24). Diakses pada 9 Agustus 2024. Dari artikel: <https://databoks.katadata.co.id/layanan-konsumen-kesehatan/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>

Sejak tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memutus akses terhadap 566.332 konten judi online.<sup>5</sup> Berdasarkan data terbaru dari Kementerian Kominfo, Menkominfo Budi Arie Setiadi menyatakan bahwa sejak 17 Juli 2023 hingga 13 Juni 2024, sebanyak 2.645.150 konten judi online berhasil diblokir.<sup>6</sup> Angka tersebut menunjukkan bahwa konten judi online terus meningkat secara signifikan.

Pada bulan November 2024, Polda Kalimantan Selatan (Kalsel) melalui Satgas Siber Ditreskrimsus berhasil mengungkap 16 kasus judi online yang melibatkan 10 tersangka dari berbagai daerah di Kalsel. Para tersangka terdiri dari masyarakat sipil hingga *influencer*, yang berperan sebagai pemain maupun promotor situs judi online. Sebanyak 1.453 situs judi online telah diusulkan untuk diblokir oleh Polda Kalsel ke Kementerian Komunikasi dan Digital. Kabag Binopsnal Ditreskrimsus AKBP Suprpto menyebutkan bahwa judi online adalah penyakit masyarakat dengan dampak yang sangat merugikan, sehingga harus diberantas. Keberhasilan pengungkapan kasus ini bermula dari laporan masyarakat terkait maraknya praktik judi online di wilayah Kalsel.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2022, Agustus 22). Diakses pada 9 Agustus 2024. Dari artikel: [https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers)

<sup>6</sup> Menkominfo: Akses Situs Judi Online Turun 50 Persen. (2024, Juli 25). Diakses pada tanggal 9 Agustus 2024. Dari artikel: [https://www.kominfo.go.id/content/detail/57822/siaran-pers-no-447hmkominfo072024-tentang-menkominfo-akses-situs-judi-online-turun-50-persen/0/siaran\\_pers#:~:text=Selama%20periode%2017%20Juli%202023,2.645.081%20konten%20perjudian%20online.](https://www.kominfo.go.id/content/detail/57822/siaran-pers-no-447hmkominfo072024-tentang-menkominfo-akses-situs-judi-online-turun-50-persen/0/siaran_pers#:~:text=Selama%20periode%2017%20Juli%202023,2.645.081%20konten%20perjudian%20online.)

<sup>7</sup> Dicky Munadi. Ditreskrimsus Polda Kalsel Ungkap Belasan Kasus Judi Online. (2024, November 21). Diakses pada 15 Desember 2024. Dari artikel Radio Republik Indonesia (RRI):

Puluhan ribu anak di Kalimantan Selatan dilaporkan mengalami kecanduan judi online. Dosen Psikologi Universitas Lambung Mangkurat (ULM), Rika Vira Zwagery, M.Psi., mengidentifikasi beberapa faktor penyebabnya, termasuk akses internet yang mudah, kurangnya pengawasan orang tua, dan pengaruh lingkungan. Kecanduan ini berdampak negatif pada kesehatan mental anak, seperti depresi, kecemasan, dan gangguan tidur. Selain itu, aktivitas judi online mengganggu konsentrasi dan prestasi akademik mereka. Rika menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi aktivitas daring anak-anak dan memberikan edukasi mengenai bahaya judi online. Ia juga mendorong pemerintah dan institusi pendidikan untuk meningkatkan sosialisasi dan program pencegahan guna melindungi generasi muda dari dampak buruk kecanduan judi online.<sup>8</sup>

Judi online merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan dan jumlah taruhan ditentukan oleh pejudi online yang dilakukan melalui alat elektronik seperti smartphone atau komputer dengan internet.<sup>9</sup> Berbagai jenis judi online meliputi judi slot, taruhan olahraga, *live casino*, poker online, dan *lotre* digital. Kemudahan akses dan keberagaman jenis permainan ini membuat judi online semakin populer, tetapi juga

---

<https://www.rri.co.id/banjarmasin/kriminalitas/1135562/ditreskrimsus-polda-kalsel-ungkap-belasan-kasus-judi-online>

<sup>8</sup> Frans Rumbon. Mengejutkan Puluhan Ribu Anak Kecanduan Judi Online, Dosen Psikologi ULM Bongkar Faktornya. (2024, Juli 2). Diakses pada 15 Desember 2024. Dari artikel: <https://banjarmasin.tribunnews.com/2024/07/02/mengejutkan-puluhan-ribu-anak-kecanduan-judi-online-dosen-psikologi-ulm-bongkar-faktornya>

<sup>9</sup> Ramdani Budiman et al., "The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology," *LAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3, no. 2 (2022): 162–67, <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>.

meningkatkan risiko adiksi dan dampak negatif yang mungkin ditimbulkannya pada individu dan masyarakat.<sup>10</sup>

Aktivitas judi online merupakan perilaku yang bertentangan dengan prinsip-prinsip agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta berdampak negatif pada kesejahteraan masyarakat, bangsa, dan negara. Perjudian dianggap sebagai salah satu bentuk penyakit sosial dan termasuk dalam kategori tindak kejahatan. Penyakit sosial merujuk pada perilaku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma-norma masyarakat dan adat istiadat, atau tidak sejalan dengan perilaku umum.<sup>11</sup>

Dalam siaran Pro 2 Religi pada 5 November 2024, akademisi UIN Antasari Banjarmasin, Dr. H. Mujahid, MA, mengungkapkan bahwa sekitar 2,37 juta orang Indonesia terjerumus dalam praktik ini, berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Sejak 2022, PPATK mendeteksi 5.000 rekening bank terkait transaksi judi online dan memblokir akun-akun tersebut. Yang lebih mengkhawatirkan, hampir 500.000 anak-anak Indonesia yang masih berstatus pelajar atau mahasiswa ikut terjebak dalam lingkaran ini. Beliau menjelaskan bahwa judi, atau Al-Maysir, dilarang keras karena lebih banyak mudaratnya dibandingkan manfaatnya, seperti disebutkan dalam QS. Al-Baqarah ayat 219 dan QS. Al-Ma'idah ayat 90-91. Secara psikologi, judi menyebabkan kemalasan dan

---

<sup>10</sup> Annisa Laras et al., "Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia," *Journal of Social Humanities and Education* 3, no. 2 (2024): 320–31.

<sup>11</sup> Intan R, "Legal Responsibility for the Perpetrators of Online Gambling Crimes in Indonesia," *Proceedings of International Conference on Legal Studies (ICOLAS 2023)* 14, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.30595/pssh.v14i.1077>.

kebiasaan berangan-angan, sedangkan secara sosial dan ekonomi, ia memicu permusuhan, kebencian, kemiskinan, dan kerugian besar lainnya.<sup>12</sup>

Judi merupakan perbuatan yang dilarang Allah SWT sesuai dengan firmanNya dalam Q.S. Al Maidah/5: 90.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ  
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ

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.” (Q.S Al Maidah: 90).

Hilyatin menerangkan di dalam kitab tafsir al-maraghi, Mushtafa al-Maraghi mengatakan bahwasanya *maisir* ataupun judi bisa membuat penasaran maupun kecanduan karena jika pemain judi yang kalah pasti selalu mengajak lawannya untuk bermain lagi, sehingga berharap mempunyai kesempatan untuk menang. Tafsir Kemenag RI mengatakan jika hartanya berada di meja judi, dengan jumlah yang sangat banyak maka harta itu disebut haram. Harta tersebut akan menimbulkan ketidaksejahteraan dalam lahir dan batin. Kemungkinan orang yang bermain judi akan kaya akan tetapi harta tersebut tidak akan berkah didalam hidupnya.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Rizky Dewi Linda. Darurat Judi Online: Ancaman Serius bagi Masyarakat Indonesia. (2023, November 5). Diakses pada tanggal 14 November 2024, dari berita: <https://rri.co.id/banjarmasin/wawancara/1099656/darurat-judi-online-ancaman-serius-bagi-masyarakat-indonesia>

<sup>13</sup> Rudi Kadafi, “Al-Maisir Dalam Al-Qur’an Studi Analisis Makna Qs. Al-Maidah: 90,” *UInScof* 1, no. 1 (2023): 337.

Di Indonesia perjudian diatur oleh beberapa peraturan, termasuk Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), serta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (UU 7/1974). Pasal 303 KUHP mengancam pelaku perjudian tanpa izin dengan hukuman penjara hingga sepuluh tahun atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah, sementara Pasal 303 bis KUHP mengatur hukuman untuk perjudian di tempat umum tanpa izin. Perjudian online diatur oleh Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dengan ancaman pidana penjara hingga enam tahun atau denda hingga Rp 1 miliar.<sup>14</sup>

Penelitian oleh Annisa Laras dan kawan-kawan menunjukkan bahwa judi online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap aspek sosial, ekonomi, dan psikologis masyarakat di Indonesia.<sup>15</sup> Dampak tersebut antara lain kecanduan dan ingin terus bermain judi online, tekanan psikologis yang tinggi seperti gangguan kesehatan mental, stres yang dirasakan, mudah tersinggung, fluktuasi suasana hati, dan kesepian.<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil wawancara pada 21-23 Juli 2024 melalui pesan suara game online dengan lima pengguna judi online, ditemukan bahwa tiga dari mereka terpengaruh untuk bermain judi online karena penasaran yang muncul akibat

---

<sup>14</sup> Nora Listiawati, Hukum Judi Internet Berdasarkan Undang-Undang ITE. (2022, Juli 11). Diakses pada 9 Agustus 2024. Dari artikel: <https://pid.kepri.polri.go.id/hukum-judi-internet-berdasarkan-undang-undang-ite/>

<sup>15</sup> Laras et al., "Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia."

<sup>16</sup> Ilaria Cataldo et al., "Gambling at the Time of COVID-19: Results from Interviews in an Italian Sample of Gamblers," *Emerging Trends in Drugs, Addictions, and Health* 2, no. January (2022): 100032, <https://doi.org/10.1016/j.etdah.2022.100032>.

pengaruh teman, sementara dua lainnya mengaku bermain judi online karena perasaan *gabut*.<sup>17</sup>

Dalam kalangan anak muda *gabut* adalah istilah yang menggambarkan perasaan seseorang yang tidak jelas dan tidak tahu harus berbuat apa. Berbagai dampak psikologis dari *gabut* secara jangka panjang salah satunya kesepian.<sup>18</sup> Kondisi kesepian ini dapat memperburuk kecenderungan untuk mencari pelarian melalui judi online sebagai upaya untuk mengisi kekosongan sosial-emosional yang dirasakan.

Kesepian adalah kondisi emosional di mana seseorang merasa terisolasi atau kekurangan hubungan sosial yang memadai, dan dapat dialami oleh siapa saja tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial.<sup>19</sup> Kesepian sering muncul akibat perubahan kehidupan sosial, seperti pindah ke lingkungan baru, kehilangan orang terkasih, atau berakhirnya hubungan. Individu yang mengalami kesepian cenderung merasa kurang bahagia, kurang puas dengan hidup, dan rentan terhadap masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan. Kesepian berdampak pada kesehatan fisik dan mental, termasuk peningkatan risiko tekanan darah tinggi, penurunan fungsi kognitif, dan penyakit kronis.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> Wawancara studi pendahuluan, 21-23 Juli 2024

<sup>18</sup> Edelweis Lararenjana, Gabut Adalah Istilah Gaul di Kalangan Anak Muda, Ketahui Arti Sesungguhnya. (2023, Agustus 29). Diakses pada 16 November 2024. Dari artikel: <https://www.merdeka.com/jatim/gabut-adalah-istilah-populer-di-kalangan-anak-muda-ketahui-arti-sesungguhnya-17568-mvk.html?page=6>

<sup>19</sup> Daniel W Russell and Yuk C Pang, "Encyclopedia of Personality and Individual Differences," *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, 2016, 1–3, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>.

<sup>20</sup> Sarvada Chandra Tiwari, "Loneliness: A Disease?," *Indian Journal of Psychiatry* 55, no. 4 (2013): 320–22, <https://doi.org/10.4103/0019-5545.120536>.

Pengguna judi online yang kesepian mungkin merasa terhibur dan terhubung secara sosial melalui interaksi virtual yang ditawarkan oleh platform judi online. Artikel dari Kementerian Kesehatan menyoroti bahwa judi online, yang sering dimulai sebagai hiburan, dapat berkembang menjadi kecanduan akibat dorongan dopamin di otak. Proses ini menyerupai kecanduan zat adiktif lainnya, menyebabkan individu semakin terikat dan terdorong untuk berjudi demi mempertahankan sensasi euforia.<sup>21</sup> Judi online memberikan pengalaman yang mendebarkan dan peluang untuk menang, yang dapat memberikan kepuasan emosional bagi individu yang merasa kesepian. Namun, hal ini bersifat sementara dan tidak menggantikan kebutuhan akan hubungan sosial yang nyata dan bermakna, sehingga dapat mendorong individu untuk terus terlibat dalam aktivitas judi online dalam upaya mengatasi perasaan kesepian mereka.

Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Karaibrahimoğlu, dkk. yang meneliti hubungan antara kesepian dan kecanduan judi online pada mahasiswa di Turki. Penelitian ini menemukan bahwa individu yang mengalami kesepian cenderung memiliki tingkat kecanduan judi online yang lebih tinggi, terutama pada dimensi sosial dan emosional. Kesepian terbukti menjadi faktor prediktor signifikan terhadap perilaku kecanduan judi online, di mana individu menggunakan aktivitas tersebut sebagai pelarian dari perasaan kesepian mereka.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Rokom. Dari Hiburan Jadi Kecanduan Judi. (2024, Juni 26). Diakses pada 16 November 2024, dari artikel: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/blog/20240626/5945829/dari-hiburan-jadi-kecanduan-judi/>

<sup>22</sup> Adnan Karaibrahimoğlu et al., "The Relationship of Online Gambling Addiction and Loneliness: A University Case From Turkiye," *SDÜ Tıp Fakültesi Dergisi* 30, no. 3 (2023): 410–23, <https://doi.org/10.17343/sdutfd.1314985>.

Penelitian oleh Sirola, Kaakinen, Savolainen, dan Oksanen juga menunjukkan bahwa komunitas judi online menarik bagi individu yang kesepian karena menyediakan ruang untuk mencari dukungan sosial, berbagi pengalaman, dan mendapatkan informasi seputar judi.<sup>23</sup>

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, tampak jelas bahwa kesepian memiliki peran signifikan dalam perilaku judi online. Hal ini menimbulkan keprihatinan yang mendalam mengingat dampak negatif perilaku judi online terhadap kesejahteraan individu dan masyarakat.

Namun, tidak semua individu yang mengalami kesepian akan terlibat dalam perilaku judi online. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis tertentu, salah satunya adalah *Locus of Control* (LoC). *Locus of Control* merupakan konsep psikologis yang menjelaskan sejauh mana individu percaya bahwa dirinya memiliki kendali terhadap peristiwa dalam hidupnya. Individu dengan LoC eksternal cenderung menyandarkan keberhasilan atau kegagalan pada faktor eksternal seperti nasib atau keberuntungan, sedangkan mereka yang memiliki internal LoC percaya bahwa usaha pribadi menentukan hasil yang diperoleh.<sup>24</sup>

Penelitian oleh Ramasamy, dkk. meneliti pengaruh *Locus of Control* personal dan situasional terhadap jumlah taruhan dalam permainan *blackjack* simulasi di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada

---

<sup>23</sup> Anu Sirola et al., "Loneliness and Online Gambling-Community Participation of Young Social Media Users," *Computers in Human Behavior* 95, no. July 2018 (2019): 136–45, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.023>.

<sup>24</sup> Hanna Levenson, "Multidimensional *Locus of Control* in Psychiatric Patients," *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 41, No.3 (1973): 397–404, <https://doi.org/10.1109/WCICA.2014.7052918>.

efek signifikan dari *Locus of Control* personal maupun situasional terhadap jumlah taruhan yang dipasang.<sup>25</sup> Namun, penelitian ini memberikan wawasan bahwa faktor-faktor psikologis seperti *Locus of Control* perlu dipertimbangkan dalam memahami perilaku perjudian. Studi oleh Ma'arif di Universitas Muhammadiyah Malang menemukan hubungan signifikan antara *Locus of Control* dan perilaku bermain judi online pada mahasiswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dengan *Locus of Control* eksternal lebih rentan terhadap perilaku judi online dibandingkan mereka yang memiliki *Locus of Control* internal.<sup>26</sup> Temuan ini menegaskan bahwa individu yang percaya bahwa hidup mereka dikendalikan oleh faktor eksternal cenderung lebih mudah terpengaruh untuk terlibat dalam judi online.

Meskipun beberapa penelitian telah mengeksplorasi hubungan antara *Locus of Control* dan perilaku perjudian, hasil yang diperoleh masih beragam dan terkadang kontradiktif. Penelitian oleh Ramasamy, dkk. tidak menemukan hubungan signifikan antara *Locus of Control* dan jumlah taruhan, sementara studi oleh Ma'arif menunjukkan adanya hubungan signifikan antara *Locus of Control* dan perilaku judi online. Perbedaan temuan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk memahami peran *Locus of Control* dalam perjudian online, khususnya sebagai variabel moderator antara kesepian dan perilaku judi online.

---

<sup>25</sup> S. Ramasamy et al., "The Effect of Personal-Situational *Locus of Control* on the Amount of Betting in a Private University," *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities* 24, no. 4 (2016): 1523–34.

<sup>26</sup> Syamsul Ma'arif, "Hubungan Locus Of Control Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online Pada Mahasiswa Malang," 2024, 51, <https://doi.org/10.29158/JAAPL.230119-23>.

Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan juga tidak terlepas dari fenomena judi online. Maraknya iklan judi online di media sosial dan website menjadi masalah yang semakin meresahkan masyarakat Banjarmasin. Meskipun pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memblokir akses ke situs-situs judi online, iklan-iklan tersebut tetap muncul, bahkan melalui pesan WhatsApp. Fenomena ini mendorong banyak orang, termasuk warga lokal, untuk mencoba judi online, yang akhirnya menjerumuskan mereka ke dalam kecanduan. Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang ada saat ini belum cukup efektif dalam menangani masalah ini, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesepian merupakan faktor psikologis yang patut diperhatikan dalam memahami perilaku judi online, khususnya di Kota Banjarmasin. Namun demikian, temuan yang tidak konsisten pada berbagai penelitian menunjukkan perlunya memperhatikan variabel lain yang mungkin berperan dalam memperkuat atau memperlemah hubungan tersebut. Salah satu variabel yang relevan adalah *Locus of Control* (LoC), yang merepresentasikan keyakinan individu terhadap kendali atas kehidupannya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online dengan peran *Locus of Control* sebagai variabel moderator.

---

<sup>27</sup> Warga Banjarmasin Kalsel Ini Temukan Iklan Judi Online Marak di Medsos dan Website. (2024, Juli 4). Diakses pada 11 Agustus 2024, dari artikel: <https://banjarmasin.tribunnews.com/amp/2024/07/04/warga-banjarmasin-kalsel-ini-temukan-iklan-judi-online-marak-di-medsos-dan-website>

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah kesepian berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online di Kota Banjarmasin?
2. Apakah *Locus of Control* memoderasi hubungan kesepian terhadap perilaku judi online di Kota Banjarmasin?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online di Kota Banjarmasin.
2. Untuk mengidentifikasi peran *Locus of Control* dalam memoderasi pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online di Kota Banjarmasin.

## **D. Signifikansi Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dan memperkaya kajian psikologi mengenai perilaku judi online, khususnya dengan menyoroti peran kesepian dan *Locus of Control* dalam mempengaruhi perilaku tersebut, serta hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan bahan rujukan dan literatur untuk penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Pengguna Judi Online**

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai kondisi psikologis yang dirasakan terutama terkait dengan kesepian, *Locus of Control*, dan perilaku judi online. Dengan pemahaman ini, diharapkan pengguna dapat mencari aktivitas

yang lebih sehat dalam mengatasi rasa kesepian, serta mempunyai keyakinan akan kendali terhadap hidupnya dalam dorongan untuk berjudi.

#### **b. Bagi Masyarakat**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terutama teman dan keluarga terhadap perilaku judi online dan bagaimana kesepian dapat memicu perilaku tersebut. Dengan adanya kesadaran ini, diharapkan terbentuk dukungan sosial yang lebih kuat bagi individu yang rentan terhadap perilaku judi, sehingga mencegah terjadinya adiksi dan dampak negatif lainnya. Sekaligus membantu individu mengatasi rasa kesepian yang dapat memicu perilaku tersebut.

#### **c. Bagi Pemerintah**

Penelitian ini memberikan manfaat bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan perilaku judi online. Dengan ini, pemerintah dapat mengembangkan program pencegahan dan penanggulangan yang efektif termasuk edukasi masyarakat mengenai faktor psikologis yang dapat mempengaruhi perilaku judi online.

### **E. Definisi Operasional**

#### **1. Kesepian**

Kesepian dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Russell, Peplau, & Cutrona keadaan psikologis yang timbul akibat adanya ketidaksesuaian antara hubungan sosial yang dimiliki individu dengan hubungan sosial yang diharapkan atau diinginkan. Kesepian bukan semata-mata disebabkan oleh kondisi fisik

sendirian, melainkan lebih pada persepsi subjektif individu mengenai kekosongan atau ketidakpuasan dalam kualitas maupun kuantitas interaksi sosial.<sup>28</sup>

Skala yang digunakan dalam yaitu oleh Russell yang mengembangkan UCLA *Loneliness Scale* Versi 3 untuk mengukur tingkat kesepian berdasarkan pengalaman subjektif individu terdiri dari 20 item berjenis skala likert dengan rentang poin 1 (tidak pernah) sampai dengan poin 4 (selalu), yang mencakup aspek yaitu:<sup>29</sup>

a) *The Personality Aspect* (Aspek Kepribadian)

Aspek kepribadian yaitu organisasi dinamis dalam diri individu terhadap sistem psikofisik yang menentukan karakteristik perilaku dan pemikiran yang dilambangkan dengan perasaan rendah diri, tidak nyaman, cemas, dan pasif.

b) *Social Desirability Aspects* (Aspek desirabilitas sosial)

Aspek desirabilitas sosial yaitu kebutuhan individu untuk bergaul dan diterima oleh lingkungan sosial tempat individu tersebut tinggal dengan perilaku tidak merasa diterima di lingkungan sekitar, dikucilkan oleh anggota kelompok, dan rasa bosan.

---

<sup>28</sup> Dan Russell, Letitia A. Peplau, and Carolyn E. Cutrona, "The Revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and Discriminant Validity Evidence.," *Journal of Personality and Social Psychology* 39, no. 3 (1980): 472–80, <https://doi.org/10.1037//0022-3514.39.3.472>.

<sup>29</sup> Anisatul Muawanah and Fatwa Tentama, "Analysis Construct Validity And Reliability Of Loneliness Scale," *International Journal of Scientific & Technology Research* 9, no. 02 (2020): 2, [www.ijstr.org](http://www.ijstr.org).

c) *Aspects of Depression* (Aspek Depresi)

Aspek depresi merupakan sikap dan perasaan yang ditandai dengan perasaan tidak berharga, tidak bergairah, tertekan, sedih hati dan cenderung gagal yang digambarkan dengan perilaku sedih, murung, hilang semangat, menyalahkan diri sendiri, hampa, dan berujung pada tindakan bunuh diri.

## 2. Perilaku Judi Online

Perilaku Judi Online dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Griffiths yaitu aktivitas mempertaruhkan uang atau benda berharga lainnya melalui media internet pada permainan yang bersifat tidak pasti, dengan tujuan memperoleh keuntungan.<sup>30</sup> Skala yang digunakan yaitu dari kalkan dan Griffiths yaitu *Online Gambling Symptom Assessment Scale* (O-GSAS) mengadopsi dari Syamsul Ma'arif yang telah ia adaptasi dalam skripsinya berjudul “Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online pada Mahasiswa Malang” dengan aspek sebagai berikut:<sup>31</sup>

a) Keterlibatan Individu

Mengacu pada sejauh mana individu terlibat dalam aktivitas perjudian online, yang ditandai melalui frekuensi bermain, durasi waktu yang dihabiskan, dan intensitas keterlibatan dalam berbagai jenis permainan judi daring.

---

<sup>30</sup> Mark Griffiths, “Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations,” *Cyber Psychology & Behavior* 6, no. 6 (2003): 557–68.

<sup>31</sup> Ma'arif, “Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online Pada Mahasiswa Malang.”

b) Perilaku

Merupakan pola tindakan individu saat berjudi, termasuk dorongan untuk terus bermain meskipun mengalami kerugian (*chasing losses*), penggunaan perjudian sebagai pelarian dari masalah emosional, serta adanya upaya yang gagal dalam mengendalikan kebiasaan berjudi.

c) Intensitas

Menunjukkan dampak yang ditimbulkan akibat aktivitas perjudian online, baik secara psikologis (rasa bersalah, stres), sosial (konflik relasional, isolasi), maupun finansial (kerugian materi, utang).

### 3. *Locus of Control*

*Locus of Control (LoC)* dalam penelitian ini merujuk pada teori Levenson, yang mendefinisikan *Locus of Control* sebagai keyakinan individu mengenai sejauh mana mereka memiliki kendali atas peristiwa-peristiwa dalam hidupnya. Skala yang digunakan dikembangkan oleh Levenson berdasarkan teori Rotter, dengan tiga dimensi. Dalam penelitian ini, skala tersebut diadopsi dari Elsa Andriyani, yang sebelumnya telah mengadaptasinya dalam skripsi berjudul "Hubungan Antara *Locus of Control* dan Dukungan Sosial Dengan *Workplace Wellbeing* Pada Perawat Rumah Sakit Jiwa Tampan." *Locus of Control* diukur berdasarkan tiga dimensi menurut Levenson, yaitu:<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Hanna Levenson, "Differentiating Among *Powerful Others*, Internality and Chance.Pdf," *Selected Publications*, 1981, <http://www.hannalevenson.com/publications.html>.

a) *Internal Control*

Keyakinan bahwa hasil dari suatu kejadian atau perilaku bergantung pada usaha, kemampuan, dan tindakan diri sendiri. Individu dengan *Locus of Control* internal merasa memiliki kendali atas kehidupannya.

b) *Powerful Others*

Keyakinan bahwa hasil hidup seseorang sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh pihak-pihak yang memiliki kekuasaan, seperti orang tua, atasan, atau tokoh otoritas lainnya.

c) *Chance Control*

Keyakinan bahwa kejadian-kejadian dalam hidup bersifat acak, tidak dapat diprediksi, dan tergantung pada keberuntungan atau nasib, bukan pada usaha pribadi.

## **F. Hipotesis**

Menurut Creswell hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang diajukan di bab pendahuluan. Untuk menjadi jawaban definitif, peneliti harus mengumpulkan dan menganalisis data guna memperoleh bukti apakah hipotesis tersebut didukung oleh data atau justru ditolak.<sup>33</sup> Hipotesis ini dirumuskan sebagai berikut:

---

<sup>33</sup> A. Supratiknya., *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Dalam Psikologi* (Universitas Sanata Dharma, 2015).

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara kesepian terhadap perilaku judi online di Kota Banjarmasin.

H2: *Locus of Control* memoderasi hubungan kesepian terhadap perilaku judi online di Kota Banjarmasin.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Sebagai upaya untuk memberikan referensi yang komprehensif dan untuk menegaskan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, peneliti mencantumkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Jurnal berjudul "*The Relationship of Online Gambling Addiction and Loneliness: A University Case from Türkiye oleh Adnan Karaibrahimoğlu dan kawan-kawan dari Süleyman Demirel University*" tahun 2023. Menggunakan metode observasional analitik dengan desain *cross-sectional*. Penelitian ini melibatkan 449 mahasiswa dari Fakultas Ekonomi dan Ilmu Administrasi di sebuah universitas negeri di Turki, dengan random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang meliputi skala Kecanduan Judi Online (OGAS) dan Skala Kesepian Sosial dan Emosional untuk Dewasa (SELSA-S). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 35% dari peserta mengalami kecanduan judi online, dan kelompok ini memiliki tingkat kesepian yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak kecanduan ( $p=0.005$ ). Kesimpulannya, kesepian pada dewasa muda memiliki efek prediktif terhadap kecanduan judi online.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Karaibrahimoğlu et al., "The Relationship of Online Gambling Addiction and Loneliness: A University Case From Türkiye."

Penelitian ini memiliki variabel yang serupa dengan penelitian terdahulu, akan tetapi berbeda dalam sampel, geografis, serta teori dan instrumen pengukuran yang digunakan yang mungkin dapat mempengaruhi hasil penelitian sehingga memberikan temuan baru.

2. Jurnal berjudul “*Loneliness and Online Gambling-Community Participation of Young Social Media Users*” oleh Anu Sirola, Markus Kaakinen, Iina Savolainen, dan Atte Oksanen tahun 2019, mengkaji partisipasi komunitas perjudian online di kalangan pengguna media sosial muda. Studi ini melibatkan dua kelompok sampel: 1200 peserta dari Finlandia dan 1212 peserta dari Amerika Serikat berusia 15-25 tahun untuk Studi 1, serta 230 peserta dari Finlandia berusia 15-30 tahun untuk Studi 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi survei untuk mengumpulkan data dengan pengukuran mandiri untuk menganalisis peran kesepian, perjudian berlebihan, dan penggunaan internet, serta eksperimen *vignette* untuk mengevaluasi respons partisipan terhadap skenario hipotetis terkait perjudian online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi harian dalam komunitas perjudian online lebih mungkin terjadi pada pengguna internet yang kompulsif dan individu yang berjudi secara berlebihan di kedua negara. Di Finlandia, kesepian memoderasi hubungan antara masalah perjudian dan partisipasi komunitas perjudian harian, namun tidak di Amerika Serikat. Preferensi terhadap konten pro-perjudian juga memprediksi kemungkinan lebih besar partisipasi dalam komunitas perjudian online. Penelitian ini mengindikasikan bahwa komunitas perjudian

online menarik bagi individu muda yang mengalami masalah perjudian dan tertarik pada perjudian secara keseluruhan.<sup>35</sup>

Penelitian terdahulu memiliki variabel yang serupa dengan penelitian ini dan dengan subjek penelitian yang serupa, akan tetapi beda dalam metode penelitian dan geografis.

3. Jurnal berjudul “Pengaruh Kesenian Terhadap Kecanduan Online Game pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar” oleh Angga Maulana Saputra dan Lukman tahun 2023 bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kesepian dengan kecanduan online game pada mahasiswa UNM. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel sebanyak 385 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Kesenian 14 Item yang mengukur kesepian emosional dan sosial serta Skala Kecanduan Online Game. Data dianalisis menggunakan regresi *binary logistic* dengan metode *bootstrap* melalui aplikasi SPSS 22.00. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kesepian emosional ( $r = 0,560$ ,  $p = 0,000$ ) dan kesepian sosial ( $r = 0,582$ ,  $p = 0,000$ ) dengan kecanduan online game pada mahasiswa UNM, yang berarti hipotesis penelitian diterima dan kesepian berpengaruh signifikan terhadap kecanduan online game.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Sirola et al., “Loneliness and Online Gambling-Community Participation of Young Social Media Users.”

<sup>36</sup> Angga Maulana Saputra and Lukman Lukman, “Pengaruh Kesenian Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa,” *Jurnal Psikologi TALENTA* 8, no. 2 (2023): 55, <https://doi.org/10.26858/talenta.v8i2.45162>.

Penelitian terdahulu memiliki kesamaan di bagian variabel X yaitu kesepian, namun berbeda dibagian variabel Y serta dalam metode dan subjek penelitian.

4. Skripsi berjudul “Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online pada Mahasiswa Malang” oleh Syamsul Ma’arif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik snowball sampling, melibatkan 300 mahasiswa di Malang. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi dalam SPSS, yang menunjukkan bahwa secara umum LOC berhubungan dengan perilaku judi online (Rank Spearman = 0.024,  $p < 0.05$ ). Namun, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa *Internal Control* tidak memiliki hubungan yang signifikan ( $p = 0.774$ ), sementara *Powerful Others* ( $p = 0.026$ ) dan *Chance Control* ( $p = 0.044$ ) memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku judi online.<sup>37</sup> Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan skripsi yang sedang dilakukan karena sama-sama meneliti perilaku judi online dan *Locus of Control*. Namun, terdapat perbedaan dalam variabel yang dikaji, lokasi penelitian, serta metode analisis yang digunakan.
5. Skripsi berjudul “Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Judi Online pada Remaja” oleh Heidy Ghofar Setiawan tahun 2023 bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan perilaku judi online pada remaja. Hipotesis yang diajukan adalah adanya korelasi negatif antara

---

<sup>37</sup> Ma’arif, “Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online Pada Mahasiswa Malang.”

kontrol diri dan perilaku judi online, di mana semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah perilaku judi online, dan sebaliknya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik *Random Sampling* yang melibatkan 78 remaja berusia 12-21 tahun sebagai subjek penelitian. Alat ukur yang digunakan adalah skala kontrol diri dan skala perilaku judi online. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $r_{xy}$  sebesar -0,238 dengan  $p = 0,036$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dan perilaku judi online pada remaja, sehingga hipotesis diterima.<sup>38</sup>

Penelitian terdahulu memiliki kesamaan variabel Y yaitu perilaku judi online, namun variabel X serta metode dan subjek berbeda.

## H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. BAB I yaitu pendahuluan mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.
2. BAB II yaitu membahas mengenai tinjauan teoritik terkait perilaku judi online, kesepian, *Locus of Control*, serta kerangka pikir.

---

<sup>38</sup> Heidy Ghofar Setiawan, "Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Judi Online Pada Remaja" (2023).

3. BAB III yaitu metode penelitian mencakup jenis pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. BAB IV yaitu memuat hasil penelitian berdasarkan analisis data, disertai pembahasan yang menghubungkan temuan dengan teori dan penelitian sebelumnya.
5. BAB V merupakan penutup mencakup kesimpulan dan rekomendasi.