

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Kota Banjarmasin merupakan kota di provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia dengan luas wilayah sebesar 98,46 km². Secara geografis kota ini berada pada koordinat 3° 16' 46" sampai dengan 3° 22' 54" Lintang Selatan dan 114° 31' 40" sampai dengan 114° 39' 55" Bujur Timur. berbatasan dengan Kabupaten Barito Kuala di sebelah utara dan barat, serta Kabupaten Banjar di sebelah timur dan selatan. Kota ini berada di ketinggian rata-rata 0,16 meter di bawah permukaan laut, dengan topografi yang datar dan sebagian besar wilayah berupa daerah berawa-rawa. Kondisi ini membuat Banjarmasin sering mengalami genangan air, terutama saat pasang.

Dikenal sebagai "Kota Seribu Sungai," Banjarmasin memiliki banyak sungai yang menjadi ciri khasnya, termasuk Sungai Martapura dan Sungai Barito, yang mendukung aktivitas sosial, ekonomi, dan pariwisata. Sejarah kota ini berakar pada masa Kerajaan Banjar yang dipimpin oleh Sultan Suriansyah, penguasa pertama yang memeluk Islam.

Penduduk Banjarmasin mayoritas berasal dari etnis Banjar (79,26%), diikuti oleh etnis Jawa (10,27%), Madura (3,17%), dan Tionghoa (1,56%). Mayoritas penduduknya beragama Islam (96%), dengan minoritas agama Kristen, Katolik, dan Buddha. Kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh budaya sungai, seperti

yang terlihat pada keberadaan pasar terapung, yang menjadi ikon wisata utama kota ini.¹

Kota Banjarmasin merupakan bagian dari Kalimantan Selatan dikenal sebagai pusat kegiatan ekonomi dan sosial masyarakat. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, kota ini juga dihadapkan pada maraknya kasus perjudian online. Berdasarkan data dari Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Kalimantan Selatan, selama tahun 2024 tercatat ada 20 kasus perjudian online yang ditangani, dan lebih dari 2.000 situs judi telah diblokir.²

Tidak sedikit dari pelaku yang berasal dari kalangan muda, termasuk pelajar dan mahasiswa. Bahkan, ada kasus seorang pemuda di Banjarmasin Timur yang mengaku telah menghabiskan puluhan juta rupiah untuk berjudi secara online hanya dalam hitungan bulan.³ Fenomena ini menunjukkan bahwa perjudian online telah menyebar luas dan menjadi masalah serius di tengah masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian di wilayah Banjarmasin agar bisa memahami lebih jauh apa saja faktor yang mendorong seseorang terlibat dalam perjudian online, serta bagaimana kondisi ini berkembang di lingkungan masyarakat lokal.

¹ Pemerintah Kota Banjarmasin Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Tahun 2023. Data Statistik Sektorial Kota Banjarmasin 2023, 2023.

² KP RedFot Kalimantan Post. (2024, November 18). *Sebanyak 20 Perkara Judi Online Ditangani Ditreskrimsus Polda Kalsel di Tahun 2024*. Diakses pada 15 April 2025, dari artikel: <https://kalimantanpost.com/2024/11/sebanyak-20-perkara-judi-online-ditangani-ditreskrimsus-polda-kalsel-di-tahun-2024>

³ Didik Trio Marsidi Inilah Kalsel. (2024, November 22). *Polda Kalsel Ungkap Fakta Mengejutkan soal Judi Online di Bumi Antasari*. Diakses pada 15 April 2025, dari artikel: <https://inilahkalsel.com/polda-kalsel-ungkap-fakta-mengejutkan-soal-judi-online-di-bumi-antasari>

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 19 Juli 2024 dengan melakukan studi pendahuluan secara informal untuk menggali motif dan alasan seseorang melakukan judi online. Studi ini dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur dengan beberapa individu yang diketahui pernah terlibat dalam perilaku judi online. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman awal yang dapat membantu peneliti dalam merancang pendekatan pengumpulan data dan memastikan relevansi variabel yang diteliti.

Penelitian ini dimulai dengan menyusun kuesioner yang terdiri dari tiga skala yang seluruh skala dalam penelitian ini merupakan hasil adopsi dari skala yang telah diadaptasi dan digunakan dalam penelitian sebelumnya. Skala yang digunakan antara lain skala kesepian berdasarkan teori Russell yaitu *UCLA Loneliness Scale Version 3*, skala *Locus of Control (LoC)* dari Hanna Levenson, dan skala perilaku judi online dari kalkan dan Griffiths yaitu *Online Gambling Symptom Assessment Scale (O-GSAS)*.

Pengumpulan data dilakukan mulai tanggal 6 Maret 2025 menggunakan teknik *snowball sampling*, melalui penyebaran kuesioner online via media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, dan game online yaitu *PUBG*. Serta secara langsung dengan menemui individu di tempat umum seperti kafe, lapangan sepak bola, GOR, dan orang-orang dipinggir jalan. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur singkat kepada calon partisipan untuk memastikan bahwa mereka memenuhi kriteria, yaitu berdomisili di Kota Banjarmasin dan memiliki pengalaman bermain judi online.

Sampai dengan tanggal 4 April 2025, total responden yang terkumpul sebanyak 390 orang. Seluruh data yang telah memenuhi kriteria kemudian dianalisis menggunakan software JASP dengan metode analisis regresi sederhana dan *Moderated Regression Analysis* (MRA), sesuai dengan kebutuhan pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

TABEL 4.1 JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	2024-2025																											
		Juli				Agustus-November				Desember				Januari-Februari				Maret				April				Mei			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Studi pendahuluan																												
2.	Penyusunan proposal																												
3.	Seminar proposal																												
4.	Revisi bab 1-3																												
5.	Pengajuan skala																												
6.	Pengumpulan data																												
7.	Pengolahan & analisis data																												
8.	Penyusunan bab 4 & 5																												
9.	Revisi																												
10.	Sidang																												
11.	Revisi																												
12.	Pengumpulan skripsi																												

C. Gambaran Responden Penelitian

1. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Usia

Data jumlah responden penelitian berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

TABEL 4.2 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN USIA

No.	USIA	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Dibawah 18 tahun	79	20,3%
2.	18-24 tahun	91	23,3%
3.	25-34 tahun	90	23,1%
4.	35-44 tahun	64	16,4%
5.	Diatas 44 tahun	66	16,9%
TOTAL		390	100%

Dari tabel 4.2 melibatkan 390 responden berdasarkan usia, mayoritas berada pada rentang usia 18–24 tahun sebanyak 91 orang (23,3%), diikuti oleh usia 25–34

tahun sebanyak 90 orang (23,1%), dan di bawah 18 tahun sebanyak 79 orang (20,3%). Responden berusia 35–44 tahun berjumlah 64 orang (16,4%), sedangkan yang berusia di atas 44 tahun sebanyak 66 orang (16,9%). Data ini menunjukkan bahwa responden didominasi oleh kelompok usia muda, terutama usia 18–34 tahun.

2. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

TABEL 4.3 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

No.	JENIS KELAMIN	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Laki-laki	345	88,5%
2.	Perempuan	45	11,5%
	TOTAL	390	100%

Dari tabel 4.3 berdasarkan jenis kelamin, mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 345 orang (88,5%), sedangkan responden perempuan berjumlah 45 orang (11,5%). Data ini menunjukkan bahwa partisipasi laki-laki dalam penelitian mendominasi dibandingkan perempuan.

3. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Pekerjaan

TABEL 4.4 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN PEKERJAAN

No.	PEKERJAAN	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Pelajar/Mahasiswa	110	28,2%
2.	Pegawai Negeri	4	1%
3.	Pegawai Swasta	96	24,6%
4.	Wirausaha	100	25,6%
5.	Tidak bekerja	80	20,8%
	TOTAL	390	100%

Dari tabel 4.4 berdasarkan pekerjaan, mayoritas responden dalam penelitian ini adalah pelajar/mahasiswa sebanyak 110 orang (28,2%), disusul oleh responden yang berwirausaha sebanyak 100 orang (25,6%), dan pegawai swasta sebanyak 96

orang (24,6%). Responden yang tidak bekerja berjumlah 80 orang (20,5%), sementara yang bekerja sebagai pegawai negeri berjumlah paling sedikit, yaitu 4 orang (1,0%). Data ini menunjukkan bahwa partisipasi terbesar dalam penelitian berasal dari kalangan pelajar/mahasiswa.

4. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Status

TABEL 4.5 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN STATUS PERNIKAHAN

No.	STATUS	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Belum Menikah	256	65,6%
2.	Menikah	134	34,4%
	TOTAL	390	100%

Dari tabel 4.5 berdasarkan status pernikahan, mayoritas responden dalam penelitian ini berstatus belum menikah sebanyak 256 orang (65,6%), sedangkan responden yang sudah menikah berjumlah 134 orang (34,4%). Data ini menunjukkan bahwa partisipasi dari responden yang belum menikah lebih mendominasi dibandingkan dengan yang sudah menikah.

5. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Pendidikan Terakhir

TABEL 4.6 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN PENDIDIKAN TERAKHIR

No.	PENDIDIKAN TERAKHIR	JUMLAH	PERSENTASE
1.	SD/Sederajat	74	19%
2.	SMP/Sederajat	76	19,5%
3.	SMA/Sederajat	93	23,8%
4.	Diploma	55	14,1%
5.	Sarjana (S1)	92	23,6%
	TOTAL	390	100%

Dari tabel 4.6 berdasarkan pendidikan terakhir mayoritas responden memiliki pendidikan terakhir SMA/Sederajat sebanyak 93 orang (23,8%) dan Sarjana (S1) sebanyak 92 orang (23,6%). Responden dengan pendidikan SMP/Sederajat berjumlah 76 orang (19,5%), SD/Sederajat sebanyak 74 orang (19,0%), dan pendidikan terakhir Diploma sebanyak 55 orang (14,1%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berasal dari latar belakang pendidikan SMA/Sederajat dan Sarjana (S1).

6. Data Responden Berdasarkan Pengalaman Judi Online

Selain identitas demografis, peneliti juga mengumpulkan informasi tambahan mengenai pengalaman responden dalam bermain judi online. Informasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang perilaku berjudi responden, sebagai berikut:

a. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Lama Bermain Judi Online

TABEL 4.7 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN LAMA BERMAIN

No.	LAMA BERMAIN	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Kurang dari 6 bulan	119	31%
2.	6 bulan - 1 tahun	131	34,1%
3.	Lebih dari 1 tahun	134	34,9%
	TOTAL	390	100%

Dari tabel 4.7 berdasarkan lama bermain judi online dalam konteks kurun waktu, mayoritas responden telah bermain lebih dari 1 tahun sebanyak 138 orang (35,4%), diikuti oleh responden yang bermain selama 6 bulan hingga 1 tahun sebanyak 133 orang (34,1%), dan yang bermain kurang dari 6 bulan sebanyak 119

orang (30,5%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengalaman bermain judi online dalam jangka waktu yang cukup lama.

b. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Sumber Informasi Mengenai Judi Online

TABEL 4.8 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN SUMBER INFORMASI

No.	INFORMASI	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Teman/kerabat	135	34,6%
2.	Iklan di media sosial	143	36,7%
3.	Pencarian internet	112	28,7%
	TOTAL	390	100%

Dari tabel 4.8 berdasarkan sumber informasi mengenai awal mula responden mengetahui judi online, mayoritas responden mengetahui informasi tersebut dari iklan di media sosial sebanyak 143 orang (36,7%), diikuti oleh informasi dari teman atau kerabat sebanyak 135 orang (34,6%), dan pencarian internet sebanyak 112 orang (28,7%). Data ini menunjukkan bahwa media sosial menjadi saluran utama penyebaran informasi mengenai judi online di kalangan responden.

c. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Alasan Utama Bermain Judi Online

TABEL 4.9 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN ALASAN BERJUDI ONLINE

No.	ALASAN	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Mengisi waktu luang	118	30,3%
2.	Mencari hiburan/pelarian	137	35,1%
3.	Mencari keuntungan finansial	132	33,8%
4.	Tekanan sosial	3	0,8%
	TOTAL	390	100%

Dari tabel 4.9 berdasarkan alasan bermain judi online, mayoritas responden melakukan aktivitas ini untuk mencari hiburan atau pelarian sebanyak 137 orang (35,1%), diikuti oleh alasan mencari keuntungan finansial sebanyak 132 orang (33,8%), dan mengisi waktu luang sebanyak 118 orang (30,3%). Alasan tekanan sosial menjadi yang paling sedikit dengan hanya 3 orang (0,8%). Data ini menunjukkan bahwa hiburan dan keuntungan finansial merupakan motivasi utama dalam melakukan judi online.

d. Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Judi Online yang Sering Dimainkan

TABEL 4.10 DESKRIPSI RESPONDEN BERDASARKAN JENIS JUDI ONLINE

No.	ALASAN	JUMLAH	PERSENTASE
1.	Slot	158	40,5%
2.	Parlay	123	31,5%
3.	Kasino	93	23,8%
4.	Poker	81	20,8%
5.	Selikuran (Blackjack)	74	19,0%
6.	Pragmatic Play	81	20,8%
7.	Togel	89	22,8%
8.	Lainnya	5	1,3%
TOTAL		390	100%

Dari tabel 4.10 berdasarkan jenis permainan judi online yang digemari, mayoritas responden menyukai permainan slot sebanyak 158 orang (40,5%). Parlay menjadi pilihan berikutnya dengan 123 orang (31,5%), diikuti oleh kasino dengan 93 orang (23,8%). Permainan togel, poker, *pragmatic play*, dan selikuran (*blackjack*) juga diminati oleh sejumlah responden dengan persentase berkisar antara 19% hingga 23%. Jenis permainan lainnya dipilih oleh sebagian kecil

responden sebanyak 5 orang (1,3%). Data ini menunjukkan bahwa permainan slot merupakan jenis judi online yang paling populer di kalangan responden.

D. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Uji Statistik Deskriptif

TABEL 4.11 HASIL UJI STATISTIK DESKRIPTIF SELURUH VARIABEL PENELITIAN

Descriptive Statistics

	Kesepian	Perilaku Judi Online	<i>Locus of Control</i>
Valid	390	390	390
Missing	329	329	329
Median	37.000	24.000	57.000
Mean	37.215	23.667	57.049
Std. Deviation	4.662	6.225	5.878
Variance	21.732	38.747	34.555
Skewness	-0.313	0.191	-0.110
Std. Error of Skewness	0.124	0.124	0.124
Kurtosis	0.848	1.392	0.095
Std. Error of Kurtosis	0.247	0.247	0.247
Range	33.000	43.000	36.000
Minimum	18.000	5.000	40.000
Maximum	51.000	48.000	76.000
Sum	14514.000	9230.000	22249.000

Dari hasil data pada tabel 4.11 dapat dilihat jumlah data yang valid, jumlah data hilang (*missing*), nilai median, rata-rata (*mean*), standar deviasi, varians, skewness beserta error-nya, kurtosis dan error-nya, serta rentang, nilai minimum, maksimum, dan total keseluruhan skor (*sum*). Informasi ini digunakan untuk melihat gambaran umum sebaran data responden pada setiap variabel. Untuk

mengelompokkan nilai responden pada tiap variabel, penelitian ini menggunakan metode kategorisasi berdasarkan rumus yang dikembangkan oleh Azwar yang membagi data ke dalam lima kategori, sebagai berikut:⁴

TABEL 4.12 RUMUS KATEGORISASI AZWAR

KATEGORI	RUMUS PERHITUNGAN
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$
Tinggi	$X > M + 1SD$

Keterangan:

X : Skor responden

M : Mean atau nilai rata-rata

SD : Standar deviasi

Berikut merupakan hasil analisis kategorisasi nilai responden pada setiap variabel:

a. Kategorisasi Kesepian

Mean (M) = 37.215

Standar Deviasi (SD) = 4.662

Perhitungan:

$M - 1SD = 37.215 - 4.662 = 32.553$ dibulatkan menjadi 32

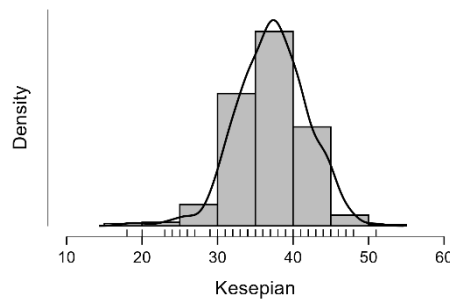
$M + 1SD = 37.215 + 4.662 = 41.877$ dibulatkan menjadi 42

TABEL 4.13 KATEGORISASI KESEPIAN

KATEGORI	RUMUS	RESPONDEN	PERSENTASE
Rendah	$X < 32$	38	9,74%
Sedang	$32 \leq X \leq 42$	302	77,44%
Tinggi	$X > 42$	50	12,82%
Total		390	100%

⁴ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2* (Pustaka pelajar, 2022).

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 4.13, sebagian besar responden berada dalam kategori sedang sebanyak 302 responden (77,44%), 38 responden (9,74%) termasuk dalam kategori rendah, dan 50 responden (12,82%) berada dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden kesepian berada dalam kategori sedang, terdapat pula proporsi yang tidak sedikit yang mengalami kesepian pada tingkat tinggi.



GAMBAR 4. 1 HISTOGRAM VARIABEL KESEPIAN

b. Kategorisasi Perilaku Judi Online

Mean = 23.667

SD = 6.225

Perhitungan:

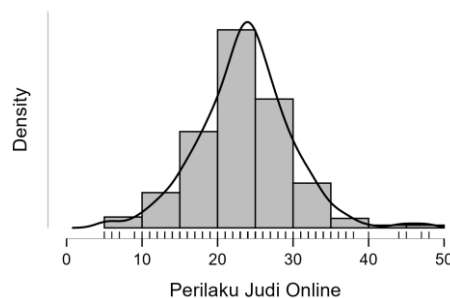
$M - 1SD = 23.667 - 6.225 = 17.442$ dibulatkan menjadi 17

$M + 1SD = 23.667 + 6.225 = 29.892$ dibulatkan menjadi 30

TABEL 4.14 KATEGORISASI PERILAKU JUDI ONLINE

KATEGORI	RUMUS	RESPONDEN	PERSENTASE
Rendah	$X < 17$	46	11,79%
Sedang	$17 \leq X \leq 30$	300	76,92%
Tinggi	$X > 30$	44	11,28%
Total		390	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 4.14, sebagian besar responden berada dalam kategori sedang sebanyak 300 responden (76,92%), 46 responden (11,79%) termasuk dalam kategori rendah, dan 44 responden (11,28%) berada dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas responden perilaku judi online berada dalam kategori sedang.



GAMBAR 4.2 HISTOGRAM VARIABEL PERILAKU JUDI ONLINE

c. Kategorisasi *Locus of Control*

Mean = 57.049

SD = 5.878

Perhitungan:

$M - 1SD = 57.049 - 5.878 = 51.171$ dibulatkan menjadi 51

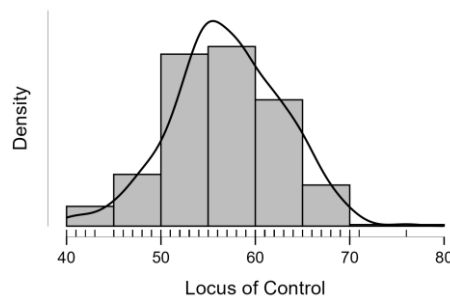
$M + 1SD = 57.049 + 5.878 = 62.927$ dibulatkan menjadi 63

TABEL 4.15 KATEGORISASI *LOCUS OF CONTROL*

KATEGORI	RUMUS	RESPONDEN	PERSENTASE
Rendah	$X < 51$	47	12,05%
Sedang	$51 \leq X \leq 63$	284	72,82%
Tinggi	$X > 63$	59	15,13%
Total		390	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 4.15, sebagian besar responden berada dalam kategori sedang sebanyak 300 responden (76,92%), 46 responden (11,79%) termasuk dalam kategori rendah, dan 44 responden (11,28%) berada

dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas responden *Locus of Control* berada dalam kategori sedang.



GAMBAR 4.3 HISTOGRAM VARIABEL *LOCUS OF CONTROL*

Variabel *Locus of Control* dalam penelitian ini memiliki tiga dimensi, yaitu *Internal Control*, *Powerful Others*, dan *Chance Control*. Setiap dimensi telah dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan dikategorisasikan, yang hasilnya sebagai berikut:

TABEL 4.16 HASIL UJI STATISTIK DESKRIPTIF SELURUH DIMENSI *LOCUS OF CONTROL*

Descriptive Statistics

	LoC <i>Internal Control</i>	LoC <i>Powerful Others</i>	LoC <i>Chance Control</i>
Valid	390	390	390
Missing	329	329	329
Median	16.000	20.000	20.000
Mean	16.351	20.469	20.228
Std. Deviation	3.455	3.899	3.281
Variance	11.935	15.201	10.768
Skewness	-0.261	0.157	0.048
Std. Error of Skewness	0.124	0.124	0.124
Kurtosis	0.019	0.372	-0.058
Std. Error of Kurtosis	0.247	0.247	0.247
Range	18.000	24.000	19.000
Minimum	6.000	8.000	10.000

Descriptive Statistics

	LoC <i>Internal Control</i>	LoC <i>Powerful Others</i>	LoC <i>Chance Control</i>
Maximum	24.000	32.000	29.000
Sum	6377.000	7983.000	7889.000

1) Kategorisasi Dimensi LoC *Internal Control*

Mean = 16.351

SD = 3.455

Perhitungan:

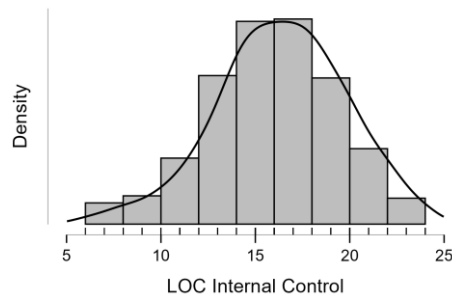
$M - 1SD = 16.351 - 3.455 = 12.896$ dibulatkan menjadi 13

$M + 1SD = 16.351 + 3.455 = 19.806$ dibulatkan menjadi 20

TABEL 4.17 KATEGORISASI DIMENSI LOC *INTERNAL CONTROL*

KATEGORI	RUMUS	RESPONDEN	PERSENTASE
Rendah	$X < 13$	49	12,56%
Sedang	$13 \leq X \leq 20$	298	76,41%
Tinggi	$X > 20$	43	11,03%
Total		390	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 4.17 sebagian besar responden berada dalam kategori sedang sebanyak 298 responden (76,41%). Sementara itu, terdapat 49 responden (12,56%) yang termasuk dalam kategori rendah, dan 43 responden (11,03%) berada dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden LoC *Internal Control* memiliki tingkat yang sedang.



GAMBAR 4.4 HISTOGRAM LOC *INTERNAL CONTROL*

2) Kategorisasi Dimensi LoC *Powerful Others*

Mean = 20.469

SD = 3.899

Perhitungan:

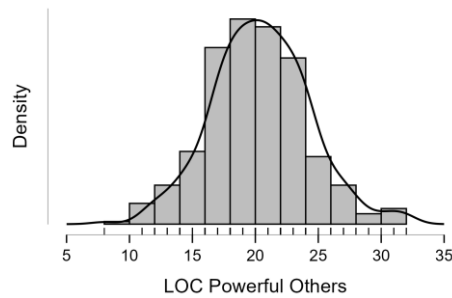
$M - 1SD = 20.469 - 3.899 = 16.570$ dibulatkan menjadi 17

$M + 1SD = 20.469 + 3.899 = 24.368$ dibulatkan menjadi 24

TABEL 4.18 KATEGORISASI DIMENSI LOC *POWERFUL OTHERS*

KATEGORI	RUMUS	RESPONDEN	PERSENTASE
Rendah	$X < 17$	52	13,33%
Sedang	$17 \leq X \leq 24$	287	73,59%
Tinggi	$X > 24$	51	13,08%
Total		390	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 4.18 sebagian besar responden berada dalam kategori sedang sebanyak 287 responden (73,59%). Sementara itu, terdapat 52 responden (13,33%) yang termasuk dalam kategori rendah, dan 51 responden (13,08%) berada dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden LoC *Powerful Others* memiliki tingkat sedang terhadap variabel yang diukur, namun terdapat pula proporsi responden yang memiliki tingkat rendah dan tinggi dalam jumlah yang hampir seimbang.



GAMBAR 4.5 HISTOGRAM LOC *POWERFUL OTHERS*

3) Kategorisasi Dimensi LoC *Chance Control*

Mean = 20.228

SD = 3.281

Perhitungan:

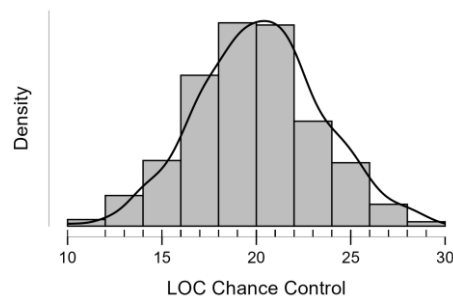
$M - 1SD = 20.228 - 3.281 = 16.947$ dibulatkan menjadi 17

$M + 1SD = 20.228 + 3.281 = 23.509$ dibulatkan menjadi 24

TABEL 4.19 KATEGORISASI DIMENSI LOC *CHANCE CONTROL*

KATEGORI	RUMUS	RESPONDEN	PERSENTASE
Rendah	$X < 17$	47	12,05%
Sedang	$17 \leq X \leq 24$	302	77,44%
Tinggi	$X > 24$	41	10,51%
Total		390	100%

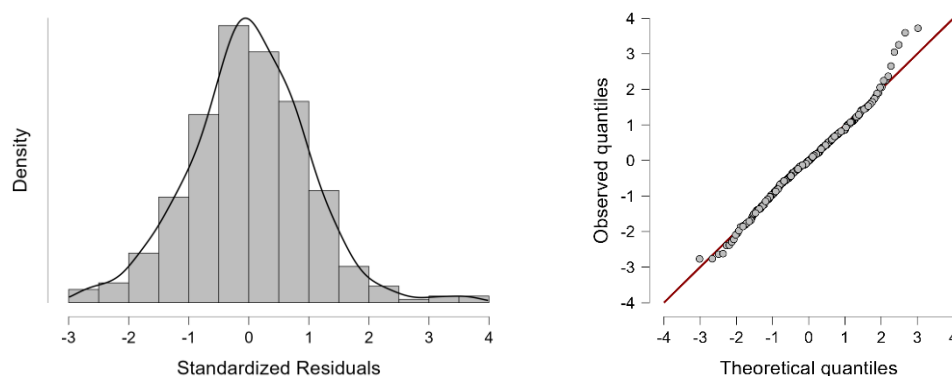
Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 4.19 sebagian besar responden berada dalam kategori sedang sebanyak 302 responden (77,44%). Sementara itu, 47 responden (12,05%) termasuk dalam kategori rendah, dan 41 responden (10,51%) berada dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden LoC *Chance Control* memiliki tingkat sedang.

GAMBAR 4.6 HISTOGRAM LOC *CHANCE CONTROL*

2. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, yang merupakan asumsi penting dalam analisis parametrik. Dengan melihat nilai signifikansi (p-value). Jika $p\text{-value} > 0.05$, maka data dianggap berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan normalitas data diuji menggunakan Kolmogorov-Smirnov karena $n > 50$ serta dianalisis melalui histogram dan Q-Q plot. Data dianggap berdistribusi normal jika histogram menunjukkan pola simetris atau bentuk lonceng dan titik-titik pada Q-Q plot yang mengikuti garis diagonal.⁵



GAMBAR 4.7 UJI NORMALITAS

Standardized Residuals Histogram

Q-Q Plot Standardized Residuals

⁵ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006).

Berdasarkan gambar 4.7 histogram distribusi data menunjukkan pola yang simetris berada pada sumbu -1-0, sementara Q-Q plot memperlihatkan titik-titik yang mengikuti garis diagonal, mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini juga didukung oleh hasil uji normalitas yang tercantum dalam tabel untuk setiap variabel dan dimensi, sebagai berikut:

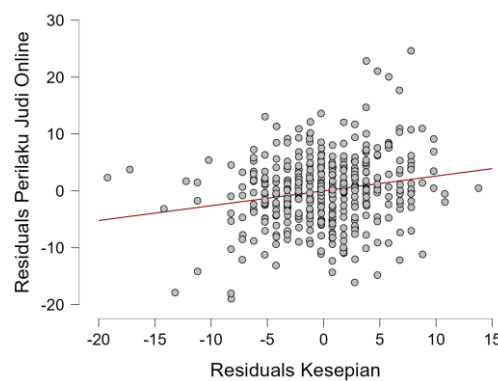
TABEL 4.20 HASIL UJI NORMALITAS

<i>Fit Statistics</i>			
Model	Test	Statistic	p
Kesepian	Kolmogorov-Smirnov	0.060	0.123
Perilaku Judi Online	Kolmogorov-Smirnov	0.065	0.073
<i>Locus of Control</i>	Kolmogorov-Smirnov	0.049	0.298
<i>LoC Internal Control</i>	Kolmogorov-Smirnov	0.067	0.063
<i>LoC Powerful Others</i>	Kolmogorov-Smirnov	0.062	0.104
<i>LoC Chance Control</i>	Kolmogorov-Smirnov	0.066	0.067

Berdasarkan tabel 4.20 hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov seluruh variabel dan dimensi memiliki p-value > 0.05 , yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini mengindikasikan bahwa asumsi normalitas terpenuhi untuk analisis lebih lanjut.

b. Uji Linieritas

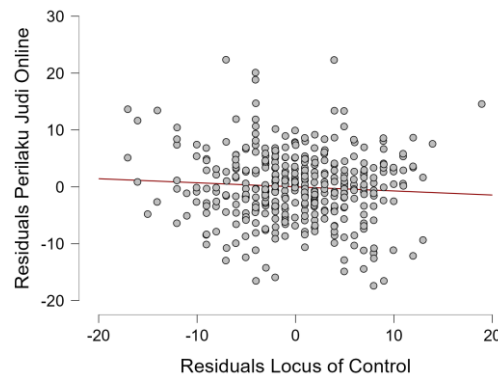
Uji linieritas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel dalam model regresi bersifat linier.⁶ Uji asumsi ini dilakukan dengan menggunakan *Partial Regression Plots*, yang menampilkan hubungan antara residual variabel independen dan residual variabel dependen setelah mengontrol variabel lainnya dalam model. Namun, karena JASP tidak menyediakan fitur untuk menampilkan angka atau nilai statistik terkait linieritas, uji ini hanya didasarkan pada interpretasi visual, yang telah dipaparkan dibawah ini.



GAMBAR 4.8 Partial Regression Plots PERILAKU JUDI ONLINE VS. KESEPIAN

Berdasarkan visualisasi pada gambar 4.8 partial plot ini menunjukkan bahwa hubungan antara perilaku judi online dan kesepian tidak membentuk pola melengkung yang signifikan. Garis regresi merah yang hampir mendatar mengindikasikan hubungan yang lemah, tetapi masih dalam batas yang dapat diterima untuk asumsi linieritas.

⁶ Chalil Barus, *Analisis Data Kualitatif Teori Dan Aplikasi Dalam Analisis SWOT, Model Logit, Dan Structural Equation Modeling (Dilengkapi Dengan Manual SPSS Dan Amos)*, 2014.



GAMBAR 4.9 Partial Regression Plots PERILAKU JUDI ONLINE VS. *LOCUS OF CONTROL*

Berdasarkan visualisasi partial plot ini menunjukkan hubungan antara perilaku judi online dan *Locus of Control*. Titik-titik data tersebar di sekitar garis regresi merah tanpa pola non-linier yang mencolok. Hal ini mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel masih mengikuti pola linier.

Dengan demikian, tidak ditemukan pola non-linier yang mencolok pada kedua grafik, sehingga asumsi linieritas dapat diterima secara visual, maka analisis dapat dilanjutkan ke uji berikutnya.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi tinggi antar variabel independen dalam model regresi. Salah satu cara untuk mendeteksi multikolinearitas adalah dengan melihat nilai Variance Inflation Factor (VIF). Secara umum, nilai VIF yang berada di bawah 10 dianggap menunjukkan

bahwa tidak terjadi multikolinearitas.⁷ Berikut merupakan hasil uji multikolinearitas dengan perilaku judi online sebagai variabel dependen:

TABEL 4.21 HASIL UJI MULTIKOLINIERITAS

Coefficients								
Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	Collinearity Statistics	
							Tolerance	VIF
M ₀	(Intercept)	23.667	0.315		75.084	<.001		
M ₁	(Intercept)	18.057	3.898		4.633	<.001		
	Kesepian	0.261	0.066	0.195	3.924	<.001	1.000	1.000
	<i>Locus of Control</i>	-0.072	0.053	-0.068	-1.361	0.174	1.000	1.000

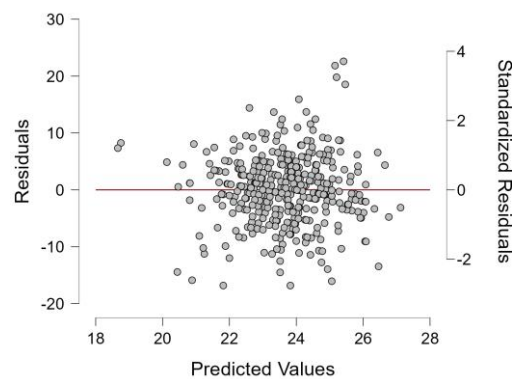
Berdasarkan tabel 4.21, seluruh variabel independen memiliki nilai VIF sebesar 1.000. Nilai ini berada jauh di bawah ambang batas yang ditetapkan, baik menurut kriteria $VIF < 10$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel independen

d. Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk melihat apakah terdapat variansi residual yang tidak konstan dalam model regresi. Salah satu cara untuk mendeteksi heteroskedastisitas adalah dengan *Scatterplot* antara *Residual* dan *Predicted*. Jika titik-titik residual tersebar secara acak tanpa membentuk pola tertentu, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika terdapat pola tertentu misalnya pola menyebar semakin lebar atau menyempit

⁷ Sunu Bagaskara and Sari Zakiah Akmal, "Analisis Statistik Menggunakan JASP: Buku Panduan Untuk Mahasiswa Driving Feedback View Project Career Adaptability in Young Adults View Project," no. May (2020), <https://www.researchgate.net/publication/340625750>.

atau pola sistematis lainnya, maka heteroskedastisitas mungkin terjadi.⁸ Berikut adalah hasil uji heteroskedastisitas:



GAMBAR 4.10 *Residuals vs. Predicted*

Berdasarkan gambar 4.10 *scatterplot* antara residual dan nilai prediksi menunjukkan penyebaran titik-titik yang acak dan merata di sekitar garis nol, tanpa membentuk pola tertentu seperti mengerucut atau melebar. Pola ini mengindikasikan bahwa varians residual bersifat konstan, sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi homoskedastisitas terpenuhi dan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas.

3. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, hipotesis 1 diuji dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana, sedangkan hipotesis 2 diuji dengan menggunakan analisis *Moderated Regression Analysis* (MRA).

⁸ Bagaskara and Akmal.

a. Uji Hipotesis 1

1) Uji T (Parsial) Kesenian dengan Perilaku Judi Online

Uji T adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data atau untuk menguji pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian, uji T biasanya digunakan untuk menguji signifikansi koefisien regresi, di mana nilai $p < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.⁹

TABEL 4.22 HASIL UJI T (PARSIAL) PERILAKU JUDI ONLINE DAN KESEPIAN

Coefficients						
Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M ₀	(Intercept)	23.667	0.315		75.084	< .001
M ₁	(Intercept)	13.978	2.494		5.605	< .001
	Kesepian	0.260	0.066	0.195	3.916	< .001

Berdasarkan tabel 4.22 hasil uji T menunjukkan nilai p-value variabel kesepian yaitu <.001 yang lebih kecil dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kesepian berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku judi online.

2) Uji F (Simultan) Kesenian dengan Perilaku Judi Online

Uji F adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi model regresi secara keseluruhan. Uji ini menunjukkan apakah semua variabel

⁹ Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Sibuku Media, 2017.

independen secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Jika nilai p-value pada uji F kurang dari 0,05, maka model regresi dianggap signifikan.¹⁰

TABEL 4.23 HASIL UJI F (SIMULTAN) PERILAKU JUDI ONLINE DAN KESEPIAN

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	573.037	1	573.037	15.334	< .001
	Residual	14499.630	388	37.370		
	Total	15072.667	389			

Note. M₁ includes Kesenian

Note. The intercept model is omitted, as no meaningful information can be shown.

Berdasarkan Tabel 4.23 hasil uji F menunjukkan bahwa model regresi dengan variabel Kesenian sebagai prediktor terhadap Perilaku Judi Online signifikan secara statistik dengan nilai $F = 15.334$ dan $p < .001$. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel Kesenian memberikan kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan variansi perilaku judi online pada responden.

3) Model Regresi

Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel 4.22, diperoleh persamaan garis regresi dengan rumus $Y = a + bx$ yaitu yaitu $Y = 13.978 + 0.260X$. Hal ini menunjukkan bahwa kesepian memiliki pengaruh positif terhadap perilaku judi online. Artinya, setiap peningkatan satu satuan skor kesepian akan meningkatkan skor perilaku judi online sebesar 0.260 poin.

¹⁰ Nuryadi et al.

4) Uji Koefisien Determinasi R^2 Perilaku Judi Online dan Kesenian

Koefisien determinasi R^2 digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang ditunjukkan dalam bentuk persentase.¹¹

TABEL 4.24 HASIL KOEFISIEN DETERMINASI R^2 PERILAKU JUDI ONLINE DAN KESEPIAN

Model Summary - Perilaku Judi Online

Model	R	R^2	Adjusted R^2	RMSE
Mo	0.000	0.000	0.000	6.225
M ₁	0.195	0.038	0.036	6.113

Note. M₁ includes Kesenian

Berdasarkan tabel 4.24 hasil uji koefisien determinasi R^2 menunjukkan nilai 0.038. Artinya, kesepian hanya menjelaskan sekitar 3,8% dari perilaku judi online. Dengan kata lain, sekitar 96,2% perilaku judi online disebabkan oleh faktor-faktor lain di luar kesepian. Hal ini menunjukkan bahwa kesepian tidak terlalu berpengaruh terhadap perilaku judi online.

b. Uji Hipotesis 2

1) Uji T (Parsial) *Locus of Control* Memoderatori Kesenian dengan Perilaku Judi Online

Uji T adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data atau untuk menguji pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian, uji T biasanya digunakan untuk menguji signifikansi koefisien regresi, di mana nilai

¹¹ Bagaskara and Akmal, "Analisis Statistik Menggunakan JASP: Buku Panduan Untuk Mahasiswa Driving Feedback View Project Career Adaptability in Young Adults View Project."

$p < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.¹²

TABEL 4.25 HASIL UJI T (PARSIAL) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN *LOCUS OF CONTROL*

Coefficients

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M ₀	(Intercept)	23.667	0.315		75.084	< .001
M ₁	(Intercept)	66.887	26.931		2.484	0.013
	Kesepian	-1.047	0.717	-0.784	-1.461	0.145
	<i>Locus of Control</i>	-0.920	0.466	-0.869	-1.974	0.049
	Kesepian * <i>Locus of Control</i>	0.023	0.012	1.270	1.832	0.068

Berdasarkan tabel 4.25 hasil uji T untuk variabel interaksi kesepian * *Locus of Control* menunjukkan p-value sebesar 0.068 yang lebih besar dari 0.05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *Locus of Control* tidak berperan sebagai moderator yang signifikan dalam hubungan antara kesepian dan perilaku judi online. Artinya, keberadaan *Locus of Control* tidak memperkuat atau melemahkan pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online.

TABEL 4.26 HASIL UJI T (PARSIAL) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN *LOC INTERNAL CONTROL*

Coefficients

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M ₀	(Intercept)	23.667	0.315		75.084	< .001
M ₁	(Intercept)	2.150	11.341		0.190	0.850
	Kesepian	0.812	0.298	0.608	2.727	0.007
	<i>LoC Internal Control</i>	0.788	0.672	0.438	1.173	0.241

¹² Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.

Coefficients

Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
Kesepian * LoC <i>Internal Control</i>	-0.036	0.018	-0.837	-2.009	0.045

Berdasarkan tabel 4.26 hasil uji T untuk variabel interaksi kesepian * LoC *Internal Control* menunjukkan p-value yaitu 0.045 yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti bahwa interaksi keduanya berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online. Dengan kata lain, LoC *Internal Control* berperan sebagai moderator yang signifikan dalam hubungan antara kesepian dan perilaku judi online. Nilai koefisien interaksi yang diperoleh bersifat negatif yaitu -0.036, maka LoC *Internal Control* memperlemah hubungan antara kesepian dan perilaku judi online.

TABEL 4.27 HASIL UJI T (PARSIAL) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN LOC *POWERFUL OTHERS*

Coefficients

Model	Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M ₀ (Intercept)	23.667	0.315		75.084	< .001
M ₁ (Intercept)	30.848	11.334		2.722	0.007
Kesepian	-0.371	0.301	-0.278	-1.235	0.218
LoC <i>Powerful Others</i>	-0.761	0.542	-0.477	-1.404	0.161
Kesepian * LoC <i>Powerful Others</i>	0.029	0.014	0.868	2.036	0.042

Berdasarkan tabel 4.27 hasil uji T untuk variabel interaksi kesepian * LoC *Powerful Others* menunjukkan p-value sebesar 0.042, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti bahwa interaksi keduanya berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online. Dengan kata lain, LoC *Powerful Others* berperan sebagai moderator

yang signifikan dalam hubungan antara kesepian dan perilaku judi online. Nilai koefisien interaksi yang diperoleh bersifat positif yaitu 0.029, maka *LoC Powerful Others* memperkuat hubungan antara kesepian dan perilaku judi online.

TABEL 4.28 HASIL UJI T (PARSIAL) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN *LoC CHANCE CONTROL*

Coefficients

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M ₀	(Intercept)	23.667	0.315		75.084	< .001
M ₁	(Intercept)	56.309	16.427		3.428	< .001
	Kesepian	-0.843	0.443	-0.631	-1.904	0.058
	<i>LoC Chance Control</i>	-2.053	0.789	-1.082	-2.603	0.010
	Kesepian * <i>LoC Chance Control</i>	0.054	0.021	1.294	2.513	0.012

Berdasarkan tabel 4.28 hasil uji T untuk variabel interaksi kesepian * *LoC Chance Control* menunjukkan p-value sebesar 0.012, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti bahwa interaksi keduanya berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online. Dengan kata lain, *LoC Chance Control* berperan sebagai moderator yang signifikan dalam hubungan antara kesepian dan perilaku judi online. Nilai koefisien interaksi yang diperoleh bersifat positif yaitu 0.054, maka *LoC Chance Control* memperkuat hubungan antara kesepian dan perilaku judi online.

2) Uji F (Simultan) *Locus of Control* Memoderatori Kesepian dengan Perilaku Judi Online

Uji F adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi model regresi secara keseluruhan. Uji ini menunjukkan apakah semua variabel independen secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

variabel dependen. Jika nilai p-value pada uji F kurang dari 0,05, maka model regresi dianggap signifikan.¹³

TABEL 4.29 HASIL UJI F (SIMULTAN) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN *LOCUS OF CONTROL*

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	766.525	3	255.508	6.894	< .001
	Residual	14306.142	386	37.063		
	Total	15072.667	389			

Note. M₁ includes Kesenian, *Locus of Control*, Kesenian:*Locus of Control*

Berdasarkan tabel 4.29 hasil uji F menunjukkan bahwa p-value sebesar < .001, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti bahwa secara simultan, *Locus of Control* berperan sebagai moderator yang signifikan dalam hubungan antara kesepian dan perilaku judi online. Dengan kata lain, secara keseluruhan, ketiga dimensi *Locus of Control* (*Internal Control*, *Powerful Others*, dan *Chance Control*) secara bersama-sama memoderasi hubungan antara kesepian dan perilaku judi online dalam model ini.

TABEL 4.30 HASIL UJI F (SIMULTAN) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN *LOC INTERNAL CONTROL*

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	2106.763	3	702.254	20.906	< .001
	Residual	12965.903	386	33.590		
	Total	15072.667	389			

Note. M₁ includes Kesenian, *LoC Internal Control*, Kesenian:*LoC Internal Control*

¹³ Nuryadi et al.

Berdasarkan tabel 4.30 hasil uji F menunjukkan bahwa p-value sebesar $< .001$, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti bahwa secara simultan, variabel kesepian, LoC *Internal Control* dimensi, dan interaksi antara keduanya berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online. Dengan demikian, ketiga variabel tersebut secara bersama-sama dapat menjelaskan variasi yang signifikan dalam perilaku judi online pada model ini.

TABEL 4.31 HASIL UJI F (SIMULTAN) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN LOC *POWERFUL OTHERS*

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	1360.353	3	453.451	12.765	< .001
	Residual	13712.314	386	35.524		
	Total	15072.667	389			

Note. M₁ includes Kesepian, LoC *Powerful Others*, Kesepian:LoC *Powerful Others*

Berdasarkan tabel 4.31 hasil uji F menunjukkan bahwa p-value sebesar $< .001$, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti bahwa secara simultan, variabel kesepian, LoC *Powerful Others*, dan interaksi antara keduanya berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online. Dengan demikian, ketiga variabel tersebut secara bersama-sama dapat menjelaskan variasi yang signifikan dalam perilaku judi online pada model ini.

TABEL 4.32 HASIL UJI F (SIMULTAN) PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN LOC *CHANCE CONTROL*

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	836.095	3	278.698	7.556	< .001
	Residual	14236.572	386	36.882		
	Total	15072.667	389			

Note. M₁ includes Kesepian, LoC *Chance Control*, Kesepian:LoC *Chance Control*

Berdasarkan tabel 4.32 hasil uji F menunjukkan bahwa p-value sebesar $< .001$, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti bahwa secara simultan, variabel kesepian, *LoC Chance Control*, dan interaksi antara keduanya berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online. Dengan demikian, ketiga variabel tersebut secara bersama-sama dapat menjelaskan variasi yang signifikan dalam perilaku judi online pada model ini.

3) Model Regresi

Merujuk pada tabel 4.25 maka dapat ditentukan persamaan garis regresi adalah $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_1X_2$ yaitu $Y = 66.887 - 1.047X_1 - 0.920X_2 + 0.023X_1X_2$. Berdasarkan persamaan garis regresi tersebut, nilai koefisien kesepian sebesar -1.047 dengan p-value 0.145 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan cenderung menurun sebesar 1.047 apabila kesepian naik satu satuan, dengan asumsi *Locus of Control* dan interaksinya tetap, namun tidak berpengaruh signifikan. Nilai koefisien *Locus of Control* sebesar -0.920 dengan p-value 0.049 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan menurun sebesar 0.920 jika *Locus of Control* naik satu satuan, dan berpengaruh signifikan. Sementara itu, nilai koefisien interaksi antara kesepian dan *Locus of Control* sebesar 0.023 dengan p-value 0.068 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan meningkat sebesar 0.023 apabila nilai interaksi antara keduanya naik satu satuan, namun pengaruhnya tidak signifikan.

Merujuk pada tabel 4.26 maka dapat ditentukan persamaan garis regresi adalah $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_1X_2$ yaitu $Y = 2.150 + 0.812 X_1 + 0.788 X_2 -$

0.036 X_1X_2 . Berdasarkan persamaan garis regresi tersebut, nilai koefisien kesepian sebesar 0.812 dengan p-value 0.007 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan meningkat sebesar 0.812 apabila kesepian naik satu satuan, dengan asumsi LoC *Internal Control* dan interaksinya tetap, dan berpengaruh signifikan. Nilai koefisien LoC *Internal Control* sebesar 0.788 dengan p-value 0.241 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan meningkat sebesar 0.788 jika LoC *Internal Control* naik satu satuan, namun tidak berpengaruh signifikan. Sementara itu, nilai koefisien interaksi antara kesepian dan LoC *Internal Control* sebesar -0.036 dengan p-value 0.045 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan menurun sebesar 0.036 apabila nilai interaksi antara keduanya naik satu satuan, dan pengaruhnya signifikan.

Merujuk pada tabel 4.27 maka dapat ditentukan persamaan garis regresi adalah $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_1X_2$ yaitu $Y = 30.848 - 0.371 X_1 - 0.761 X_2 + 0.029 X_1X_2$. Berdasarkan persamaan garis regresi tersebut, nilai koefisien kesepian sebesar -0.371 dengan p-value 0.218 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan menurun sebesar 0.371 apabila kesepian naik satu satuan, dengan asumsi LoC *Powerful Others* dan interaksinya tetap, namun pengaruhnya tidak signifikan. Nilai koefisien LoC *Powerful Others* sebesar -0.761 dengan p-value 0.161 menunjukkan bahwa peningkatan satu satuan pada LoC *Powerful Others* akan menurunkan perilaku judi online sebesar 0.761, tetapi juga tidak berpengaruh signifikan. Sementara itu, nilai koefisien interaksi antara kesepian dan LoC *Powerful Others* sebesar 0.029 dengan p-value 0.042 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan meningkat sebesar 0.029 apabila nilai interaksi antara keduanya naik satu satuan, dan pengaruhnya signifikan.

Merujuk pada tabel 4.28 maka dapat ditentukan persamaan garis regresi adalah $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_1X_2$ yaitu $Y = 56.309 - 0.843X_1 - 2.053X_2 + 0.054X_1X_2$. Berdasarkan persamaan garis regresi tersebut, nilai koefisien kesepian sebesar -0.843 dengan p-value 0.058 menunjukkan bahwa perilaku judi online cenderung menurun sebesar 0.843 apabila kesepian naik satu satuan, dengan asumsi LoC *Chance Control* dan interaksinya tetap, namun pengaruhnya tidak signifikan. Nilai koefisien LoC *Chance Control* sebesar -2.053 dengan p-value 0.010 menunjukkan bahwa peningkatan satu satuan pada LoC *Chance Control* akan menurunkan perilaku judi online sebesar 2.053, dan pengaruhnya signifikan. Sementara itu, nilai koefisien interaksi antara kesepian dan LoC *Chance Control* sebesar 0.054 dengan p-value 0.012 menunjukkan bahwa perilaku judi online akan meningkat sebesar 0.054 apabila nilai interaksi antara keduanya naik satu satuan, dan pengaruhnya signifikan.

4) Uji Koefisien Determinasi R^2

Koefisien determinasi R^2 digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang ditunjukkan dalam bentuk persentase.¹⁴

¹⁴ Bagaskara and Akmal, "Analisis Statistik Menggunakan JASP: Buku Panduan Untuk Mahasiswa Driving Feedback View Project Career Adaptability in Young Adults View Project."

TABEL 4.33 HASIL UJI KOEFISIEN DETERMINASI R^2 PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN *LOCUS OF CONTROL*

Model Summary - Perilaku Judi Online

Model	R	R^2	Adjusted R^2	RMSE
M ₀	0.000	0.000	0.000	6.225
M ₁	0.226	0.051	0.043	6.088

Note. M₁ includes Kesenian, *Locus of Control*, Kesenian:*Locus of Control*

Berdasarkan tabel 4.33 hasil uji koefisien determinasi R^2 menunjukkan nilai 0.051, yang berarti bahwa interaksi kesepian $\times$ *Locus of Control* bersama dengan variabel kesepian dan *Locus of Control* hanya mampu menjelaskan 5,1% variasi dari perilaku judi online. Dengan kata lain, sekitar 94,9% variasi dalam perilaku judi online dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model ini. Nilai R^2 masih tergolong kecil menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut belum memberikan kontribusi yang besar dalam menjelaskan perubahan perilaku judi online secara menyeluruh.

TABEL 4.34 HASIL UJI KOEFISIEN DETERMINASI R^2 PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN *LOC INTERNAL CONTROL*

Model Summary - Perilaku Judi Online

Model	R	R^2	Adjusted R^2	RMSE
M ₀	0.000	0.000	0.000	6.225
M ₁	0.374	0.140	0.133	5.796

Note. M₁ includes Kesenian, *LoC Internal Control*, Kesenian:*LoC Internal Control*

Berdasarkan tabel 4.34 hasil uji koefisien determinasi R^2 menunjukkan nilai 0.140, yang berarti bahwa interaksi kesepian $\times$ *LoC Internal Control* mampu menjelaskan 14% variasi dari perilaku judi online. Dengan kata lain, 86% variasi

dalam perilaku judi online dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model ini.

TABEL 4.35 HASIL UJI KOEFISIEN DETERMINASI R^2 PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN LOC *POWERFUL OTHERS*

Model Summary - Perilaku Judi Online

Model	R	R^2	Adjusted R^2	RMSE
M_0	0.000	0.000	0.000	6.225
M_1	0.300	0.090	0.083	5.960

Note. M_1 includes Kesepian, LoC *Powerful Others*, Kesepian:LoC *Powerful Others*

Berdasarkan tabel 4.35 hasil uji koefisien determinasi R^2 menunjukkan nilai 0.090, yang berarti bahwa interaksi kesepian $\times$ LoC *Powerful Others* mampu menjelaskan 9% variasi dari perilaku judi online. Dengan kata lain, 91% variasi dalam perilaku judi online dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model ini.

TABEL 4.36 HASIL UJI KOEFISIEN DETERMINASI R^2 PERILAKU JUDI ONLINE, KESEPIAN, DAN LOC *CHANCE CONTROL*

Model Summary - Perilaku Judi Online

Model	R	R^2	Adjusted R^2	RMSE
M_0	0.000	0.000	0.000	6.225
M_1	0.236	0.055	0.048	6.073

Note. M_1 includes Kesepian, LoC *Chance Control*, Kesepian:LoC *Chance Control*

Berdasarkan tabel 4.36 hasil uji koefisien determinasi R^2 menunjukkan nilai 0.055, yang berarti bahwa interaksi kesepian $\times$ LoC *Chance Control* mampu menjelaskan 5,5% variasi dari perilaku judi online. Dengan kata lain, 94,5% variasi dalam perilaku judi online dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model ini.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Perilaku judi online kini menjadi salah satu fenomena sosial yang berkembang pesat di berbagai daerah di Indonesia, termasuk di Kota Banjarmasin. Kemudahan akses terhadap internet dan penggunaan perangkat digital telah membuat praktik judi online semakin tersebar luas, terutama di kalangan generasi muda.¹⁵ Iklan-iklan judi online yang muncul di berbagai platform media sosial, situs web, bahkan aplikasi perpesanan seperti WhatsApp, telah mendorong sebagian individu untuk mencoba hingga akhirnya mengalami kecanduan.¹⁶ Meskipun berbagai upaya pencegahan seperti pemblokiran situs dan penegakan hukum terhadap admin judi telah dilakukan, namun fenomena ini tetap menunjukkan peningkatan.¹⁷ Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang bersifat teknis belum sepenuhnya efektif, dan bahwa faktor-faktor psikologis juga perlu diperhatikan untuk memahami akar dari perilaku ini.

Salah satu pendekatan psikologis yang relevan dalam menjelaskan perilaku judi online adalah teori faktor perilaku judi online dari Griffiths yang mencakup aksesibilitas, keterjangkauan, anonimitas, kenyamanan, pelarian, disosiasi dan imersi, disinhibisi, frekuensi, interaktivitas, simulasi, dan asosialitas. Dari

¹⁵ 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>

¹⁶ 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>

¹⁷ 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.

keseluruhan faktor tersebut, pelarian (*escape*) menjadi titik fokus dalam penelitian ini karena berkaitan langsung dengan kondisi emosional individu yang berusaha menghindari perasaan negatif.¹⁸ Dalam hal ini, judi online bukan hanya dilihat sebagai aktivitas ekonomi atau hiburan semata, tetapi juga sebagai bentuk coping terhadap tekanan psikologis, yaitu kesepian. Kesepian yang berkepanjangan dapat mendorong individu untuk mencari pelarian melalui aktivitas yang memberi efek menyenangkan secara instan baik positif maupun negatif, meskipun hanya sementara dan berisiko.¹⁹

Pelarian (*escape*) merupakan bentuk coping maladaptif di mana individu berusaha menghindari emosi negatif, seperti kesepian, dengan mencari hiburan atau distraksi instan. Studi lintas-negara yang melibatkan kaum muda dari Amerika Serikat, Korea Selatan, dan Finlandia menunjukkan bahwa kesepian berkaitan signifikan dengan perilaku adiktif termasuk perilaku judi bermasalah khususnya pada kelompok muda Korea Selatan, di mana kesepian memang menjadi prediktor langsung dari penggunaan internet dan perjudian bermasalah.²⁰ Selain itu, penelitian longitudinal di Finlandia menemukan bahwa kesepian, motif “berjudi untuk pelarian” (*gambling to escape*), dan masalah judi benar-benar berkorelasi

¹⁸ Griffiths, “Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations.”

¹⁹ 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>

²⁰ United States, “The Role of Loneliness in Youth Addictive Behaviours : A Cross-National Study,” n.d., 3–4.

positif antar-individu.²¹ Temuan empiris tersebut memperkuat argumen bahwa kesepian dapat memicu dorongan untuk melarikan diri melalui judi online

Namun demikian, tidak semua individu yang merasa kesepian akan terlibat dalam perilaku judi online. Beberapa orang mampu menyalurkan perasaan kesepian melalui strategi yang lebih adaptif, seperti mencari dukungan sosial atau melakukan aktivitas positif. Di sinilah peran *Locus of Control* menjadi sangat penting. Penelitian mendukung bahwa *Locus of Control* khususnya dimensi eksternal (*chance* dan *Powerful Others*) bertindak sebagai moderator dalam hubungan ini. Robert, dkk. menemukan bahwa LoC eksternal memperkuat hubungan antara sikap positif terhadap judi dan niat berjudi pada mahasiswa.²² Temuan serupa juga diperoleh oleh Ma'arif dalam penelitiannya di Universitas Muhammadiyah Malang, yang menunjukkan bahwa mahasiswa dengan *Locus of Control* eksternal memiliki hubungan yang signifikan dalam perilaku judi online dibandingkan dengan mereka yang memiliki *Locus of Control* internal.²³

Studi klinis di Italia dengan 290 partisipan mengungkapkan bahwa individu dengan *Locus of Control* eksternal menunjukkan tingkat disosiasi (termasuk absorption) yang lebih tinggi faktor psikologis kunci yang berkaitan dengan keterlibatan dalam masalah judi terutama bila motivasi *escapism* mereka tinggi.

²¹ Heli Hagfors et al., "Lonely Gamble - A Longitudinal Study of Loneliness, Gambling to Escape and Problem Gambling," *Journal of Behavioral Addictions*, 2025, 1–10, <https://doi.org/10.1556/2006.2025.00025>.

²² Robert G. Thrasher, Damon P.S. Andrew, and Daniel F. Mahony, "The Efficacy of a Modified Theory of Reasoned Action to Explain Gambling Behavior in College Students," *Journal of Gambling Studies* 27, no. 3 (2011): 499–516, <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9215-z>.

²³ Ma'arif, "Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online Pada Mahasiswa Malang."

Model moderated-mediation dalam studi tersebut menegaskan bahwa hubungan antara dissosiasi dan keseriusan perilaku judi bermasalah diperkuat pada individu dengan LoC eksternal ($\Delta R^2 = 0,015$, $p < 0,01$).²⁴

Tidak hanya LoC eksternal, LoC internal juga memainkan peran penting sebagai faktor protektif terhadap keterlibatan dalam perilaku judi online. Penelitian berkelanjutan pada lebih dari 12.500 orang dewasa di Australia menemukan bahwa individu dengan LoC internal yang tinggi dan skor LoC eksternal rendah menunjukkan tingkat masalah perjudian yang lebih rendah, bahkan saat dikontrol variabel demografis dan kepribadian lainnya.²⁵ Hal ini menunjukkan bahwa orang dengan LoC internal lebih cenderung menggunakan strategi coping adaptif, mengambil tanggung jawab atas situasi mereka, dan mencari solusi konstruktif seperti dukungan sosial atau kegiatan produktif. Dengan demikian, individu dengan LoC internal tidak hanya tahan terhadap tekanan emosional oleh kesepian, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menghadang jalur maladaptif, sedangkan mereka dengan LoC eksternal lebih rentan tererosi ke dalamnya.

Pada penelitian ini terdapat 390 responden dengan data demografis yang memperlihatkan bahwa laki-laki muda, belum menikah, dengan latar SMA hingga S1, merupakan kelompok yang secara global diketahui rentan terhadap judi online,

²⁴ Alessio Gori and Eleonora Topino, "Problematic Gambling Behavior in a Sample of Gamblers: The Role of Alexithymia, Dissociation Features, and External *Locus of Control*," *Journal of Gambling Studies*, 2024, 2077–91, <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10322-6>.

²⁵ Juliane M. Von Der Heiden and Boris Egloff, "Associations of the Big Five and *Locus of Control* with Problem Gambling in a Large Australian Sample," *PLoS ONE* 16, no. 6 June (2021): 1–12, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0253046>.

akibat kombinasi akses digital, tekanan emosional, dan paparan informasi yang intens.²⁶

Sebagian besar responden sudah bermain judi online cukup lama, yaitu lebih dari 6 bulan, bahkan banyak yang sudah lebih dari satu tahun. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam judi online bukan sekadar coba-coba, melainkan sudah menjadi kebiasaan. Sebagian besar responden pertama kali mengetahui judi online dari iklan di media sosial, disusul teman atau kerabat, dan pencarian internet sendiri. Ini menunjukkan bahwa media sosial punya peran besar dalam menyebarkan informasi soal judi online. Sementara itu, alasan utama mereka bermain adalah untuk hiburan atau pelarian dari masalah, lalu mencari keuntungan finansial, dan mengisi waktu luang. Jenis permainan yang paling sering dimainkan adalah slot, lalu disusul parlay dan kasino. Dari gambaran ini, bisa terlihat bahwa pria muda yang belum menikah dan aktif secara digital cenderung menjadikan judi online sebagai cara untuk mengisi kekosongan atau tekanan emosional yang mereka alami sehari-hari.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang untuk seluruh variabel penelitian. Sebanyak 77,44% responden tergolong dalam kategori sedang untuk variabel kesepian, sedangkan 76,92% responden berada pada kategori sedang untuk variabel perilaku judi online. Untuk variabel *Locus of Control*, sebanyak 72,82% responden juga

²⁶ Georgia Dellosa and Matthew Browne, "The Influence of Age and Gender on the Prevalence of Gambling Problems Worldwide," *Journal of Physiology and Pharmacology* 56, no. Supp 4 (2024): 93–97.

masuk dalam kategori sedang. Jika dilihat lebih rinci pada tiga dimensi *Locus of Control*, kategori sedang juga mendominasi, yaitu 75,13% pada *Internal Control*, 71,54% pada *Powerful Others*, dan 71,28% pada *Chance Control*. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat kesepian, keterlibatan dalam judi online, dan persepsi kontrol yang berada pada taraf menengah atau sedang.

Berdasarkan hasil kegorisasi variabel kesepian, 302 dari 390 responden (77,44%) memiliki skor kesepian dalam rentang $32 \leq X \leq 42$, yang dikategorikan sebagai kesepian moderat (sedang). Individu dalam kategori kesepian sedang dipahami mengalami ketidakpuasan emosional dan sosial yang nyata mereka sering merasa kurang memiliki koneksi yang mendalam (“kurang punya teman dekat”, “jarang merasa dimengerti”), namun masih mampu menjalankan fungsi sosialnya secara umum. Sesuai dengan *cognitive discrepancy model* oleh Peplau dan Perlman kondisi ini menggambarkan kesenjangan antara hubungan yang diharapkan dan yang dialami meskipun belum mengganggu secara signifikan namun cukup untuk memicu perilaku kompensasi seperti peningkatan interaksi online atau penggunaan media sosial.²⁷

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel perilaku judi online, terdapat 300 dari 390 responden (76,92 %) yang memiliki skor total dalam rentang $17 \leq X \leq 30$, yang diklasifikasikan sebagai kategori sedang. Responden dalam kategori ini

²⁷ Aditya Banerjee and Neena Kohli, “Theoretical Approach to Loneliness : A Cognitive Perspective,” *European Academic Research* X, no. 11 (2023): 4090–94, <https://euacademic.org/UploadArticle/5745.pdf>.

menunjukkan fase awal dari pola adiktif menurut Griffiths yaitu tahap *engagement* atau *early problematic use* fase di mana aktivitas judi mulai makin penting secara psikologis, namun belum sampai mengganggu kehidupan sehari-hari secara signifikan. Perilaku judi online mulai mendominasi pikiran (*salience*), dipakai untuk memperbaiki suasana hati (*mood modification* ringan), dan mulai terjadi peningkatan durasi bermain (toleransi awal). Konflik internal seperti rasa bersalah atau usaha mengurangi frekuensi juga tampak, meski gejala *withdrawal* dan gangguan fungsi sosial atau ekonomi belum signifikan.²⁸

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel *locus of control*, kategori “sedang” LoC ditetapkan pada rentang skor $51 \leq X \leq 63$, dengan 284 dari 390 responden (72,82 %) berada dalam kategori ini. Skala ini terdiri dari tiga dimensi (*internal, powerful others, chance*) dengan rentang 8–32 tiap dimensi. Kategori sedang mencerminkan ambivalensi, di mana individu tidak sepenuhnya percaya bahwa kendali terletak pada diri sendiri ataupun sepenuhnya menyerahkan pada kekuatan eksternal. Menurut konsep *conditional agency* Levenson individu berada di titik tengah antara otonomi dan pengaruh eksternal, menunjukkan bahwa mereka mungkin mengambil keputusan secara aktif, namun mudah terpengaruh dalam kondisi ketidakpastian.²⁹

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana, ditemukan bahwa variabel kesepian memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku judi online. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar $b = 0,260$ dengan $p < .001$,

²⁸ Griffiths, “A ‘components’ Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework.”

²⁹ Levenson, “Multidimensional Locus of Control in Psychiatric Patients.”

sehingga Hipotesis 1 diterima. Artinya, setiap peningkatan skor kesepian sebesar satu satuan akan mendorong peningkatan skor perilaku judi online sebesar 0,260 poin. Meskipun demikian, koefisien determinasi R^2 hanya sebesar 0,038, yang berarti kesepian hanya menjelaskan sekitar 3,8% variasi perilaku judi online sisanya 96,2% dipengaruhi oleh variabel lain.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori psikologis. Menurut teori *need to belong* dari Baumeister dan Leary manusia memiliki kebutuhan dasar untuk merasa terhubung secara sosial. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, timbul perasaan kesepian yang mendorong individu mencari bentuk kompensasi, salah satunya melalui aktivitas seperti judi online.³⁰ Adapun teori *Self-Determination* oleh Deci dan Ryan menyoroti bahwa ketika kebutuhan relasi tidak terpenuhi, individu dapat mencari kepuasan semu melalui aktivitas yang memberikan ilusi hubungan sosial, seperti komunitas online dalam platform judi online.³¹ Dengan demikian, perjudian online bisa menjadi mekanisme pengganti yang semu untuk memenuhi kebutuhan koneksi sosial yang tidak terpenuhi dalam kehidupan nyata.

Beberapa penelitian terdahulu juga selaras yaitu penelitian oleh McQuade dan Gill menunjukkan bahwa kesepian merupakan faktor signifikan dalam memprediksi perilaku judi bermasalah dengan hubungan positif, meskipun efeknya

³⁰ Roy F. Baumeister and Mark R. Leary, "The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation.," *Psychological Bulletin* 117, no. 3 (1995): 497–529, <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>.

³¹ Janice Causgrove Dunn and Chantelle Zimmer, "Self-Determination Theory," *Routledge Handbook of Adapted Physical Education* 55, no. 1 (2020): 296–312, <https://doi.org/10.4324/9780429052675-23>.

seringkali moderat dan dipengaruhi oleh kontrol diri.³² Studi longitudinal di Finlandia *Lonely gamble* mengungkapkan bahwa meskipun hubungan cross-sectional antara kesepian dan aktivitas judi/escape gambling positif, kesepian tidak selalu memprediksi masalah judi di masa depan.³³ Pola ini sejalan dengan nilai R^2 rendah dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa kesepian memiliki pengaruh terhadap perilaku judi online, tetapi bukan penyebab utama dari perilaku judi online.

Penelitian yang dilakukan di Indonesia pada remaja SMK di Cirebon menemukan bahwa kesepian mempengaruhi kecanduan game online dengan koefisien lebih tinggi ($\sim 0,469$), serta kontribusi signifikan dalam model gabungan ($\sim 54,5\%$).³⁴ Meskipun konteksnya berbeda (game vs. judi), ini menunjukkan bahwa kesepian berpotensi kuat memicu perilaku digital yang adiktif. Temuan tersebut dapat mendukung hasil penelitian ini, meskipun dengan efek yang lebih kecil terhadap perilaku judi online. Hal ini juga sejalan dengan penelitian lain pada remaja di Nusa Cendana yang menyebutkan bahwa kesepian dan kebutuhan berafiliasi menjelaskan hingga 40,7% dari kecenderungan kecanduan game online.³⁵ Dengan demikian, kesepian memang memiliki peran dalam mendorong

³² Anne McQuade and Peter Gill, "The Role of Loneliness and Self-Control in Predicting Problem Gambling Behaviour," *Gambling Research: Journal of the National Association for Gambling Studies (Australia)*. 24, no. 1 (2012): 18–30, <https://vuir.vu.edu.au/30358/>.

³³ Hagfors et al., "Lonely Gamble - A Longitudinal Study of Loneliness, Gambling to Escape and Problem Gambling."

³⁴ Mardiana Zulfa Al-Badry, "Pengaruh Kesepian Dan Kontrol Diri, Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja DI SMK MANBAUL ULUM Cirebon" (2022), <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022>.

³⁵ Maria Agustina Lebho et al., "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science* 2, no. 3 (2020): 202–12, <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>.

perilaku digital kompulsif, meskipun tingkat pengaruhnya bisa berbeda tergantung pada bentuk aktivitas digital yang dikaji.

Berdasarkan hasil *Moderated Regression Analysis* (MRA), diketahui bahwa nilai p-value untuk interaksi antara kesepian * *Locus of Control* adalah 0.068, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. Dengan demikian, hipotesis 2 yang menyatakan bahwa *Locus of Control* memoderasi hubungan antara kesepian dan perilaku judi online atau ditolak. Artinya, *Locus of Control* sebagai variabel keseluruhan dimensinya tidak memoderasi secara signifikan hubungan antara kesepian dan perilaku judi online.

Temuan ini konsisten dengan hasil studi pada mahasiswa di Selandia Baru oleh Clarke dkk. yang menggunakan Skala *Internality Powerful Others Chance* (IPC) serta South Oaks Gambling Screen dan menemukan tidak ada perbedaan signifikan dalam *Locus of Control* secara global antara penjudi bermasalah dan bukan penjudi.³⁶ Sebaliknya, ketika dianalisis secara dimensi seperti *internal* vs *external*, atau subdimensi seperti yang dikembangkan Levenson (*Internality, Powerful Others, Chance*) pengaruhnya baru terlihat jelas. Contohnya, penelitian oleh Gori dan Topino menunjukkan bahwa dimensi *external Locus of Control* berkorelasi signifikan positif dengan tingkat masalah judi, sedangkan dimensi

³⁶ Dave Clarke, "Impulsiveness, *Locus of Control*, Motivation and Problem Gambling Beyond Sociodemographic Variables Associated with Problem Gambling, Few Investigators Have Examined the Additional Contribution Of," *Journal of Gambling Studies* 20, no. 4 (2004): 319–45.

internal tidak.³⁷ Demikian pula, Syamsul Ma'arif yang dalam skripsinya memisahkan dimensi untuk dianalisis satu persatu.³⁸

Oleh karena itu, penelitian ini juga akan melanjutkan analisis dengan menguji secara terpisah setiap dimensi *Locus of Control* yaitu *Internal Control*, *Powerful Others*, dan *Chance Control* dalam interaksinya dengan variabel kesepian terhadap perilaku judi online. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih spesifik dan mendalam mengenai peran moderasi *Locus of Control* pada masing-masing aspeknya, serta menyesuaikan dengan pendekatan teoretis dan empiris yang telah diterapkan dalam penelitian sebelumnya.

Berdasarkan *Moderated Regression Analysis* (MRA) per dimensi menunjukkan bahwa dimensi *Internal Control* memoderasi secara signifikan hubungan antara kesepian dan perilaku judi online, dengan nilai p sebesar 0,045 untuk interaksi (Kesepian * LoC *Internal Control*). Hal ini menunjukkan bahwa ketika individu memiliki tingkat *Internal Control* yang tinggi yakni keyakinan bahwa mereka mengendalikan hidupnya sendiri pengaruh kesepian terhadap kecenderungan berjudi online dapat berubah arah. Menariknya, koefisien interaksi bernilai negatif yang berarti bahwa *Internal Control* justru menurunkan pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online. Dengan kata lain, individu yang merasa kesepian namun memiliki kontrol internal yang kuat cenderung tidak terdorong untuk melampiaskan perasaan tersebut melalui judi online. Temuan ini diperkuat

³⁷ Gori and Topino, "Problematic Gambling Behavior in a Sample of Gamblers: The Role of Alexithymia, Dissociation Features, and External *Locus of Control*."

³⁸ Ma'arif, "Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online Pada Mahasiswa Malang."

oleh hasil uji F simultan yang signifikan ($p < 0,001$) dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,140, yang menunjukkan bahwa model yang mencakup interaksi ini menjelaskan 14% variasi perilaku judi online.

Sejalan dengan penelitian oleh Moore dan Ohtsuka individu yang memiliki *Internal Control* cenderung mengandalkan keyakinan akan kemampuan diri sendiri dan model coping adaptif, sehingga lebih mampu menahan godaan untuk melakukan tindakan kompulsif.³⁹ Secara empiris, studi oleh McQuade dan Gill (2024) menunjukkan bahwa self-control, yang dekat hubungannya dengan *internal Locus of Control*, memfasilitasi kemampuan individu dalam menahan diri saat berada dalam tekanan emosional seperti kesepian.⁴⁰ teori menunjukkan bahwa *Internal Control* berfungsi sebagai pelindung (*buffer*), mengurangi pengaruh negatif kesepian terhadap perilaku judi online.

Pada dimensi berikutnya yakni *Powerful Others*, ditemukan bahwa interaksi antara kesepian dan *Locus of Control* jenis ini juga berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku judi online, dengan nilai p sebesar 0,042. Koefisien interaksi yang positif menunjukkan bahwa individu yang merasa kesepian dan percaya bahwa hidup mereka dikendalikan oleh pihak-pihak berkuasa (seperti figur otoritas atau orang penting dalam hidupnya) akan lebih rentan terlibat dalam perilaku judi online. Hal ini dapat dijelaskan melalui kecenderungan individu dengan *Locus of Control* eksternal tipe ini untuk merasa tidak memiliki agensi pribadi, sehingga

³⁹ Susan M. Moore and Keis Ohtsuka, "Beliefs about Control over Gambling among Young People, and Their Relation to Problem Gambling," *Psychology of Addictive Behaviors* 13, no. 4 (1999): 339–47, <https://doi.org/10.1037/0893-164X.13.4.339>.

⁴⁰ McQuade and Gill, "The Role of Loneliness and Self-Control in Predicting Problem Gambling Behaviour."

cenderung mencari pelarian atau pengalihan dari tekanan sosial melalui aktivitas seperti perjudian. Hasil ini turut diperkuat dengan nilai R^2 sebesar 0,090 dan nilai F sebesar 12,765 ($p < 0,001$), yang menunjukkan model memiliki kemampuan menjelaskan variansi yang cukup baik.

Clarke menemukan bahwa meskipun *Powerful Others* LoC tidak membedakan antara penjudi/non-penjudi secara signifikan, ia ternyata berkorelasi erat dengan motivasi “menampilkan diri di mata orang lain” dan stimulasi yang dicari melalui perjudian. Artinya, rasa kesepian ditambah keyakinan bahwa figur penting memegang kontrol atas nasib kaum individual bisa mendorong peningkatan keterlibatan dalam aktivitas judi guna mendapatkan validasi atau pengakuan sosial.⁴¹ Secara konseptual, individu dengan keyakinan bahwa pengaruh eksternal entah melalui teman, keluarga, atau figur otoritas mengontrol nasib mereka, cenderung kurang memiliki agensi pribadi. Saat kesepian melanda, figur-figur ini bisa berperan sebagai figur rujukan untuk pelarian emosional melalui judi online. Ini selaras dengan teori pengendalian sekunder (*secondary control*), di mana seseorang menerima pengaruh orang lain untuk mengelola ketidakpastian atau tekanan sosial.⁴² Dengan kata lain, perjudian dapat menjadi sarana kompensasi psikologis bagi individu yang merasa kesepian dan menyerahkan kontrol hidupnya pada orang lain.

⁴¹ Clarke, “Impulsiveness, *Locus of Control*, Motivation and Problem Gambling Beyond Sociodemographic Variables Associated with Problem Gambling, Few Investigators Have Examined the Additional Contribution Of.”

⁴² Elizabeth Cowley, Donnel A. Briley, and Colin Farrell, “How Do Gamblers Maintain an Illusion of Control?,” *Journal of Business Research* 68, no. 10 (2015): 2181–88, <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.03.018>.

Sementara itu, pada dimensi terakhir yaitu *Chance Control* analisis menunjukkan bahwa interaksi antara kesepian dan keyakinan terhadap keberuntungan atau nasib juga signifikan secara statistik, dengan p sebesar 0,012. Koefisien interaksi yang positif mengindikasikan bahwa semakin kuat kepercayaan individu bahwa hidupnya ditentukan oleh nasib, maka semakin besar pengaruh kesepian terhadap kecenderungan berjudi online. Pola ini sesuai dengan kerangka kognitif yang menyatakan bahwa kepercayaan pada keberuntungan berkaitan erat dengan perilaku perjudian, karena individu cenderung melihat judi sebagai kesempatan untuk “mengubah nasib”. Model ini juga menunjukkan signifikansi simultan ($F = 7,556$, $p < 0,001$) dan nilai R^2 sebesar 0,055, yang berarti walaupun kontribusinya tidak sebesar dua dimensi sebelumnya, pengaruhnya tetap penting untuk diperhitungkan.

Temuan ini sejalan dengan kerangka kognitif perjudian yang menekankan *illusion of control*, yakni keyakinan keliru bahwa seseorang bisa mempengaruhi hasil dari peristiwa yang sebenarnya acak. Studi Zhou dkk pada 306 penjudi di Makau memperlihatkan bahwa *belief in luck* adalah prediktor signifikan untuk frekuensi perjudian dalam game berbasis peluang (misalnya *lotere* dan *baccarat*) bukannya *belief in skill* menunjukkan bahwa keyakinan akan keberuntungan memang memicu perilaku berjudi.⁴³ Rossier dkk juga menemukan bahwa pada penjudi patologis, skor pada skala *Chance Locus of Control* jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol dan berkorelasi positif dengan keparahan kecanduan

⁴³ Kun Zhou et al., “Belief in Luck or in Skill: Which Locks People into Gambling?,” *Journal of Gambling Studies* 28, no. 3 (2012): 379–91, <https://doi.org/10.1007/s10899-011-9263-z>.

judi.⁴⁴ Ini menegaskan bahwa individu yang menganggap nasib sebagai faktor utama keberhasilan cenderung menganggap perjudian sebagai cara untuk "mengubah nasib" dan merespons emosional terhadap kesepian dengan melibatkan diri dalam judi online.

Hasil penelitian kesepian memang berpengaruh terhadap perilaku judi online, meskipun pengaruhnya tidak terlalu besar. Hal ini terlihat dari nilai R^2 yang rendah, yang berarti masih banyak faktor lain yang memengaruhi perilaku tersebut. Namun, dimensi *Locus of Control* yang dianalisis satu per satu terlihat bahwa beberapa dimensi justru memperkuat atau melemahkan pengaruh kesepian terhadap judi online. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa cara individu memandang kontrol atas hidupnya sangat memengaruhi bagaimana kesepian berdampak pada perilaku judi online. Mereka yang percaya bahwa dirinya punya kendali (*Internal Control*) cenderung lebih tahan terhadap godaan berjudi saat merasa kesepian, sementara mereka yang meyakini nasib atau pengaruh orang lain (*Powerful Others* dan *Chance Control*) lebih rentan terjebak dalam perilaku judi sebagai bentuk pelarian. Dengan demikian, pemahaman terhadap dimensi *Locus of Control* dapat menjadi kunci penting dalam upaya pencegahan dan intervensi terhadap masalah judi online.

Temuan ini bisa jadi bahan pertimbangan untuk pencegahan dan edukasi, terutama di kalangan muda. Program pencegahan bisa diarahkan untuk membantu

⁴⁴ Franz Meyer de Stadelhofen et al., "Somewhere between Illusion of Control and Powerlessness: Trying to Situate the Pathological Gambler's *Locus of Control*," *International Journal of Clinical and Health Psychology* 9, no. 1 (2009): 117–26.

individu mengembangkan rasa tanggung jawab pribadi, memperkuat kontrol diri, dan mengurangi keyakinan berlebihan pada keberuntungan. Penelitian lanjutan juga penting dilakukan, misalnya dengan menambahkan faktor lain seperti stres, masalah ekonomi, atau paparan iklan judi agar pendekatan penanganannya bisa lebih menyeluruh dan sesuai dengan realita di masyarakat.

F. Temuan Penelitian

1. Pada studi pendahuluan peneliti mewawancarai 5 pemain judi online melalui pesan suara di game. Tiga dari mereka mengaku mulai berjudi karena “penasaran” akibat pengaruh teman, sementara dua lainnya mengaku bermain karena perasaan “gabut” (bosan tanpa kegiatan jelas). Temuan ini menunjukkan peran teman dan kebosanan sebagai pemicu awal yang nyata dari perilaku judi online pada partisipan, meski bukan hipotesis utama penelitian.
2. Peneliti menggunakan teknik snowball sampling dengan menyebarkan kuesioner secara online (Instagram, Facebook, WhatsApp) dan offline dengan mendatangi lokasi seperti GOR, lapangan sepak bola, kafe, dan pinggir jalan untuk menanyakan secara langsung apakah individu yang ditemui memenuhi kriteria responden. Karena populasi pemain judi online di Banjarmasin tidak diketahui pasti, peneliti juga menggunakan rumus Lemeshow (*margin of error* 5%) untuk menentukan sampel. Pendekatan ini mempermudah rekrutmen responden, tetapi menimbulkan keterbatasan keragaman (bias sampel) hasilnya sangat tergantung jaringan awal peneliti dan tidak acak. Hal ini muncul sebagai catatan, karena sampel didominasi

kelompok tertentu (misalnya teman maupun kelompok peneliti), sehingga generalisasi hasil penelitian menjadi terbatas.

3. Dari survei diperoleh 390 responden, dapat dilihat pada data demografis responden yaitu didominasi usia muda dan laki-laki. Sekitar 46,4% responden berusia 18–34 tahun (23,3% usia 18–24 dan 23,1% usia 25–34), sementara usia di bawah 18 atau di atas 34 lebih sedikit. Juga laki-laki sangat dominan (345 orang, 88,5%) dibanding perempuan (45 orang, 11,5%). Ketidakseimbangan ini menandakan bias sampel (misalnya partisipasi perempuan rendah). Sebagai contoh, hampir tidak ada responden pegawai negeri (hanya 1%). Temuan ini memberi gambaran bahwa survei lebih menjangkau pria muda (pelajar/mahasiswa dan wirausaha) dibanding kelompok lain, kemungkinan karena jalur rekrutmen snowball lewat media sosial.
4. Dari kuesioner dijumpai bahwa alasan utama berjudi adalah mencari hiburan/pelarian (35,1%) dan keuntungan finansial (33,8%), serta mengisi waktu luang (30,3%), sedangkan tekanan sosial nyaris tidak disebut (hanya 0,8% responden). Hasil ini menunjukkan paradoks menarik: meski wawancara pendahuluan menyinggung pengaruh teman, dalam survei luas “tekanan sosial” nyaris tak dipilih sebagai alasan. Temuan ini mengindikasikan bahwa kebanyakan responden menganggap motivasi internal (bosan, hiburan, uang) lebih penting dibandingkan tekanan sosial.
5. Dari pernyataan responden dalam kuesioner menyatakan, jenis judi online favorit para responden slot online unggul paling populer (40,5% responden),

diikuti parlay/olahraga virtual (31,5%) dan kasino (23,8%). Penemuan ini memberikan bahwa pemain judi online cenderung memilih game yang mudah diakses seperti slot. Informasi ini bukan hipotesis utama penelitian, tetapi relevan sebagai latar konteks perilaku masyarakat dalam survei.

6. Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson *locus of control* dengan perilaku judi online, ditemukan bahwa dimensi *locus of control* memiliki hubungan yang bervariasi terhadap perilaku judi online. Dimensi *internal control* menunjukkan korelasi negatif yang signifikan dengan perilaku judi online ($r = -0.319$, $p < 0.001$), yang mengindikasikan bahwa individu dengan kontrol internal yang tinggi cenderung memiliki tingkat keterlibatan judi online yang lebih rendah. Sebaliknya, dimensi *powerful others* berkorelasi positif secara signifikan dengan perilaku judi online ($r = 0.228$, $p < 0.001$), menandakan bahwa individu yang merasa dikendalikan oleh pihak lain cenderung lebih terlibat dalam judi online. Sementara itu, dimensi *chance control* dan *locus of control* secara keseluruhan tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan perilaku judi online (masing-masing $r = -0.056$, $p = 0.274$ dan $r = -0.067$, $p = 0.186$).
7. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana *locus of control* terhadap perilaku judi online secara keseluruhan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku judi online, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,005 yang hanya mampu menjelaskan 0,5% variasi, serta hasil model yang tidak signifikan ($F = 1,757$; $p = 0,186$; $\beta = -0,067$; $p = 0,186$). Namun, ketika dianalisis per dimensi, ditemukan hasil yang berbeda.

Dimensi *internal control* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap perilaku judi online ($R^2 = 0,102$; $F = 44,058$; $p < 0,001$; $\beta = -0,319$), menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol internal seseorang, semakin rendah kecenderungan untuk berjudi online, sehingga dapat berfungsi sebagai faktor pelindung. Sebaliknya, dimensi *powerful others* berpengaruh positif secara signifikan terhadap perilaku judi online ($R^2 = 0,052$; $F = 21,370$; $p < 0,001$; $\beta = 0,228$), yang berarti individu yang merasa hidupnya dikendalikan oleh otoritas eksternal lebih rentan terlibat dalam judi online, menjadikannya sebagai faktor risiko. Sementara itu, dimensi *chance control* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan ($R^2 = 0,003$; $F = 1,201$; $p = 0,274$; $\beta = -0,056$), sehingga kepercayaan bahwa hidup ditentukan oleh keberuntungan tidak secara berarti memengaruhi keterlibatan dalam perilaku judi online pada sampel ini.

8. Berdasarkan hasil analisis jalur, ditemukan bahwa kesepian berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap perilaku judi online dengan estimasi koefisien sebesar 0,261 ($p < 0,001$), yang berarti semakin tinggi tingkat kesepian seseorang, maka semakin tinggi kecenderungan mereka untuk terlibat dalam perilaku judi online. Sementara itu, efek tidak langsung melalui *locus of control* tidak signifikan (estimate = -0,00025; $p = 0,956$), dan *locus of control* sendiri tidak menunjukkan pengaruh langsung yang signifikan terhadap perilaku judi online (estimate = -0,072; $p = 0,172$). Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa kesepian memiliki peran

penting secara langsung terhadap perilaku judi online, sedangkan *locus of control* tidak berperan sebagai mediator dalam hubungan tersebut.

9. Peneliti mencatat bahwa judi online adalah topik sensitif dan ilegal. Penggunaan kuesioner *self-report* berpotensi menimbulkan *social desirability bias* (responden bisa mengedit jawaban demi terlihat baik). Hal ini disebutkan dalam pembahasan sebagai kendala proses beberapa partisipan mungkin cenderung tidak jujur sepenuhnya atau menghindari detail karena malu atau takut.