

**FAKTOR PSIKOLOGIS PENYEBAB PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA
(STUDI KASUS DI KOTA MALANG)**

SKRIPSI



Oleh:

Zia Ijtihadi El-Hakim

NIM. 200401110233

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
FAKTOR PSIKOLOGIS PENYEBAB PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA
(STUDI KASUS DI KOTA MALANG)

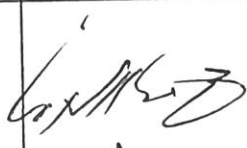
S K R I P S I

Oleh

Zia Ijtihadi El-Hakim

NIM. 200401110233

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Dosen Pembimbing I Muhammad Jamaluddin, M.SI NIP. 198011082008011007		26/25 /6
Dosen Pembimbing II Abdul Hamid Cholili, M.Psi., Psikolog NIP. 19890602201911201270		26/25 /6

Malang, 22 April 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Yusuf Zatu Agung, M. A

NIP. 198010202015031002

LEMBAR PENGESAHAN
FAKTOR PSIKOLOGIS PENYEBAB PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA
(STUDI KASUS DI KOTA MALANG)

SKRIPSI

Oleh

Zia Ijtihadi El-Hakim

NIM.200401110233

Telah diujikan dan dinyatakan LULUS oleh Dewan Penguji Skripsi dalam Majelis Sidang Skripsi
pada Tanggal 5 Juni 2025

Dewan Penguji Skripsi

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Sekretaris Ujian Abdul Hamid Cholili, M.Psi., Psikolog NIP. 19890602201911201270		26/6/25
Ketua Penguji Muhammad Jamaluddin, M.SI NIP. 198011082008011007		25/06 2025
Penguji Utama Prof. Dr. H. Achmad Khudori Sholeh, M. Ag NIP. 196811242000031001		25/6/25

Disyahkan oleh,



Dekan
Rifa Hidayah, M.Si
NIP. 197611282002122001

NOTA DINAS

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum wr.wb

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan korelasi naskah Skripsi berjudul :

**FAKTOR PSIKOLOGIS PENYEBAB PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA
(STUDI KASUS DI KOTA MALANG)**

Yang ditulis oleh :

Nama : Zia Ijtihadi El-Hakim

NIM : 200401110233

Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam sidang ujian Skripsi.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Malang, 23 April 2025

Dosen Pembimbing I



Muhammad Jamaluddin, M.Si

NIP. 198011082008011007

NOTA DINAS

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum wr.wb

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan korelasi naskah Skripsi berjudul :

**FAKTOR PSIKOLOGIS PENYEBAB PERILAKU JUDI ONLINE PADA REMAJA
(STUDI KASUS DI KOTA MALANG)**

Yang ditulis oleh :

Nama : Zia Ijtihadi El-Hakim

NIM : 200401110233

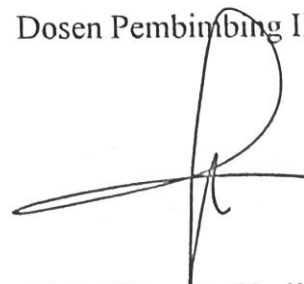
Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam sidang ujian Skripsi.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Malang, 23 April 2025

Dosen Pembimbing II



Abdul Hamid Cholili, M.Psi., Psikolog

NIP. 19890602201911201270

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zia Ijtihadi El-Hakim

NIM : 200401110233

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **FAKTOR PSIKOLOGIS PENYEBAB PERILAKU JUDI ONLINE (STUDI KASUS DI KOTA MALANG)** adalah benar – benar hasil karya saya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang, 23 April 2025

Penulis



METERAI
TEMPEL
E 88AMX371685392

Zia Ijtihadi El-Hakim

NIM. 200401110233

MOTTO

”قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ ۚ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا”

(Q.S Al-Isra: 84)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu, dengan rasa syukur, haru, bahagia dan bangga penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunia-NYA, maka skripsi ini dapat di buat dan di selesaikan.
2. Ayahanda Acep Kusnadi dan Ibunda Siti Rohbaniati yang telah menjadi panutan dalam hidup, selalu mendukung di berbagai kondisi, memberikan segalanya meski dengan air mata dan penderitaan, beribu terima kasih atas do'a, dukungan dan segala hal yang telah diberikan.
3. Kakak-kakakku yang tercinta Rizkiyatul Fadilah dan Syifa kamilatus sa'adah yang telah membimbing, membantu dan mengarahkan, terima kasih atas segala do'a dan usaha yang telah diberikan
4. Keluargaku dan adik-adikku, terima kasih atas do'a dan dukungannya
5. Teman-temanku alfin dan udin yang selalu mengingatkan dalam kebaikan
6. Pemilik NIM 220605110034 yang tidak kalah penting kehadirannya, yang telah berkontribusi banyak dalam penyusunan skripsi ini, baik dari tenaga, waktu dan do'a, mengingatkan dalam kebaikan, mengajarkan berbagai hal, menegur ketika melakukan kesalahan. Terima kasih telah menjadi anugerah dalam kehidupan, memberikan semangat, cinta dan kasih sayang, serta membersamai perjuangan yang telah dilakukan. Terima kasih telah menjadi bagian dan tujuan dalam hidup penulis.
7. Diri sendiri yang tetap bertahan dalam segala kondisi, terima kasih atas segalanya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah mencurahkan segala kenikmatan, Rahmat, Taufiq dan hidayah, sehingga selama prosesnya mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat beriringan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW semoga kita mendapatkan syafa'atnya di akhirat kelak. Proses dalam penyelesaian skripsi ini memang tak semudah yang diharapkan, tetapi dengan bimbingan dan arahan dari berbagai pihak dan dengan kenikmatan dan kasih sayang Allah segala rintangan dapat diselesaikan. Terima kasih yang tiada tara peneliti sampaikan kepada bapak Muhammad Jamaluddin, M.si dan bapak Abdul Hamid Cholili, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing dan bapak Prof. Dr. H. Achmad Khudori Sholeh, M. Ag selaku dosen penguji yang telah mengerahkan tenaga, meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing, memberi arahan dan motivasi kepada penulis. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yusuf Ratu Agung, M.A selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materil.

Harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis dan pembaca

Malang, 22 April 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRACT	xiii
خالصة	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Definisi Remaja	9
B. Fase Remaja	9
C. Ciri-ciri Remaja	10
D. Definisi Perilaku.....	11
E. Definisi Judi Online	12
F. Aspek Klinis Perilaku Judi Online	12
G. Faktor Psikologis Penyebab Perilaku Judi Online	14
H. Teori Intensitas Perilaku Judi.....	18
I. Dampak Psikologis Perilaku Judi Online pada Remaja	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Pendekatan Penelitian	24
B. Instrumen Penelitian	25
C. Data dan Sumber Data.....	26

D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Uji Keabsahan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Pelaksanaan Penelitian	35
B. Paparan data Hasil.....	39
C. Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
VERBATIM WAWANCARA SUBYEK	88
VERBATIM WAWANCARA SUBYEK	93
VERBATIM WAWANCARA SUBYEK	97
PEDOMAN WAWANCARA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian.....	27
Tabel 3. 2 Subjek Pendukung.....	27
Tabel 4. 1 Proses Pelaksanaan Penelitian	38

ABSTRAK

El-Hakim, Zia Ijtihadi. 200401110233. *Faktor Psikologis Penyebab Perilaku Judi Online (Studi Kasus Di Kota Malang)*. Skripsi. Fakultas Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2025

Pembimbing: Muhammad Jamaluddin, M.Si

Masa remaja merupakan fase transisi yang rentan terhadap berbagai bentuk perilaku berisiko, termasuk keterlibatan dalam perjudian online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor psikologis penyebab perilaku judi online pada remaja dan mengkaji tingkat intensitas keterlibatan berdasarkan DSM-V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan dua subjek utama yang memiliki pengalaman sebagai pelaku judi online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat faktor psikologis utama yang mendorong keterlibatan subjek dalam judi online, yaitu kerentanan emosional, distorsi kognitif, regulasi emosi maladaptif, dan kegagalan kontrol diri. Pada subjek MR, kegagalan kontrol diri dan distorsi kognitif tampak paling dominan, tercermin dari dorongan berjudi yang sulit dikendalikan serta keyakinan irasional akan kemenangan. Sementara pada subjek MF, aspek yang lebih menonjol adalah regulasi emosi yang tidak adaptif dan kecenderungan berjudi dalam berbagai kondisi emosional tanpa pengolahan emosi yang sehat.

Analisis tingkat intensitas menunjukkan bahwa subjek MR berada dalam kategori berat, ditandai dengan frekuensi bermain yang tinggi dan preokupasi mental terhadap aktivitas berjudi. Sementara subjek MF masuk dalam kategori sedang menuju berat, dengan dorongan emosional dan distorsi kognitif yang kuat namun masih menunjukkan upaya kendali.

Penelitian ini merekomendasikan peran aktif keluarga, institusi pendidikan, dan pemerintah dalam memberikan edukasi, ruang ekspresi emosional yang sehat, serta penguatan regulasi terhadap perjudian digital untuk mencegah keterlibatan remaja dalam perilaku adiktif ini.

Kata kunci: judi online, remaja, faktor psikologis, intensitas keterlibatan, studi kasus

ABSTRACT

El-Hakim, Zia Ijtihadi. 200401110233. *Psychological Factors Causing Online Gambling Behavior (Case Study in Malang City)*. Undergraduate Thesis. Faculty of Psychology. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. 2025

Supervisor: Muhammad Jamaluddin, M.Si

Adolescence is a transitional phase that is vulnerable to various forms of risky behaviour, including involvement in online gambling. This study aims to identify the psychological factors causing online gambling behaviour among adolescents and to examine the intensity of involvement based on the DSM-V. This study uses a qualitative approach with a case study method, involving two main subjects who have experience as online gamblers.

The results of the study indicate that there are four main psychological factors driving the subjects' involvement in online gambling: emotional vulnerability, cognitive distortions, maladaptive emotion regulation, and lack of self-control. In subject MR, lack of self-control and cognitive distortions were the most dominant factors, reflected in the inability to control the urge to gamble and irrational beliefs about winning. Meanwhile, in subject MF, the more prominent aspects were maladaptive emotion regulation and a tendency to gamble in various emotional conditions without healthy emotional processing.

Intensity level analysis indicates that MR subjects fall into the severe category, characterised by high gaming frequency and mental preoccupation with gambling activities. Meanwhile, MF subjects fall into the moderate-to-severe category, with strong emotional urges and cognitive distortions but still showing efforts at control.

This study recommends an active role for families, educational institutions, and the government in providing education, healthy emotional expression spaces, and strengthened regulation of digital gambling to prevent adolescent involvement in this addictive behaviour.

Keywords: online gambling, adolescents, psychological factors, intensity of involvement, case study

خالصة

الحكيم، جيئ اجتها در 200401110233, لعوامل النفسية المسببة لسلوك المقامرة عبر الإنترنت (دراسة حالة في مدينة

مالانج). كلية علم النفس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. 2025

مرحلة المراهقة هي مرحلة انتقالية معرضة لمختلف أشكال السلوكيات الخطرة، بما في ذلك الانخراط في المقامرة عبر الإنترنت. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد العوامل النفسية المسببة لسلوك المقامرة عبر الإنترنت لدى المراهقين ودراسة مستوى شدة الانخراط تستخدم هذه الدراسة نهجاً نوعياً مع طريقة دراسة الحالة، وتشمل موضوعين رئيسيين لديهما خبرة في DSM-V بناءً على المقامرة عبر الإنترنت.

أظهرت نتائج البحث أن هناك أربعة عوامل نفسية رئيسية تدفع المشاركين إلى المشاركة في المقامرة عبر الإنترنت، وهي: ، يبدو فشل ضبط MR الضعف العاطفي، والتشوه المعرفي، والتنظيم العاطفي غير التكيفي، وفشل ضبط النفس. في الموضوع النفس والتشوه المعرفي أكثر شيوعاً، وهو ما ينعكس في الدافع إلى المقامرة الذي يصعب السيطرة عليه والاعتقاد غير العقلاني ، فالجانب الأكثر بروزاً هو التنظيم العاطفي غير التكيفي والميل إلى المقامرة في مختلف الظروف MF بالفوز. أما في الموضوع ، العاطفية دون معالجة صحية للعواطف.

يندرجون في الفئة الشديدة، والتي تتميز بارتفاع وتيرة اللعب والانشغال MR تحليل مستوى الشدة أظهر أن المشاركين من فئة فينדרجون في الفئة المتوسطة إلى الشديدة، حيث يظهرون دوافع عاطفية MF الذهني بأنشطة المقامرة. أما المشاركون من فئة ، وتشوهات معرفية قوية، لكنهم لا يزالون يبذلون جهوداً للسيطرة على أنفسهم.

توصي هذه الدراسة بدور فعال للأسرة والمؤسسات التعليمية والحكومة في توفير التنقيف ومساحة للتعبير العاطفي الصحي، بالإضافة إلى تعزيز التنظيمات المتعلقة بالمقامرة الرقمية لمنع انخراط المراهقين في هذا السلوك الإدماني.

الكلمات المفتاحية: المقامرة عبر الإنترنت، المراهقون، العوامل النفسية، شدة الانخراط، دراسة حالة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa remaja ini biasanya seseorang berusaha untuk mencari identitas atau jati diri, mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar, mulai membantah terhadap orang tua karena mulai memiliki pendapat sendiri, sukar menerima nasihat orang tua (Jahja, 2015: 225). Memiliki perasaan bahwa orang tua tidak lagi menjadi panutan, namun juga merasa bahwa masih lemah akan diri sendiri, oleh karena itu remaja mudah terjerumus dalam kelompok remaja yang terdiri dari beberapa teman sebaya yang memiliki persoalan yang relatif sama.

Remaja menurut Papalia dan Olds (dalam Jahja, 2015: 220) adalah periode transisi pada masa anak-anak ke masa dewasa. Biasa disebut usia belasan yang tidak menyenangkan, dimana juga terjadi perubahan diri baik secara fisik, psikis, maupun secara sosial. Tahap ini remaja kemungkinan dapat menimbulkan masa krisis, yang ditandai dengan kecenderungan perilaku menyimpang. Situasi yang dapat memicu konflik seperti itu, sering menyebabkan perilaku yang aneh, canggung dan jika tidak dikontrol dapat menjadi kenakalan.

Kartono (dalam Sulaiman, 2020) berpendapat istilah remaja usia seseorang 12 hingga 21 tahun. Yudrik Jahja (2015: 225) mendefinisikan bahwa masa remaja adalah masa datangnya pubertas usia 11 sampai 14 tahun dan sekitar 18 tahun, masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Perubahan perilaku pada remaja berasal dari adanya aturan sosial pada lingkungan yang ditempatinya. Remaja akan menyimpang jika dirasa aturannya tidak lagi berlaku bagi dirinya. Umumnya remaja yang mengalami hal ini adanya pemicu masalah dari dalam keluarga yang mengakibatkan lemahnya norma dan nilai yang ada pada diri remaja. Sehingga kontrol diri akan lingkungan sosialnya menjadi lemah (Sulaiman, 2020: 153).

Secara neurobiologis, otak remaja belum mencapai kematangan optimal, terutama di area prefrontal cortex yang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan rasional, kontrol impuls, dan evaluasi risiko (Arain et al., 2013). Sementara itu, sistem limbik—yang mengatur emosi dan penghargaan (*reward system*)—justru lebih aktif, membuat remaja

cenderung mencari sensasi (*sensation seeking*) dan mudah terpicat oleh janji keuntungan instan (Steinberg, 2008). Penelitian fMRI oleh (Galvan et al., 2006) membuktikan bahwa remaja menunjukkan aktivitas dopaminergik 50% lebih tinggi daripada orang dewasa ketika menerima imbalan finansial, menjelaskan mengapa mereka rentan kecanduan judi online.

Belakangan ini, marak terjadi berbagai bentuk kejahatan yang dilakukan oleh remaja, khususnya yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian. Salah satu kasus yang menjadi sorotan adalah di Semarang, di mana sejumlah geng remaja diketahui mendapatkan pendanaan dari bandar judi online (dalam Tempo, 3 Desember 2024), seperti yang diketahui bahwa perjudian telah hidup dan berkembang di Tengah masyarakat (Simamora, 2017). Dalam kasus judi online ini tidak sedikit orang-orang yang terjebak di dalamnya, dan kebanyakan yang terjebak dalam kasus ini merupakan kalangan remaja, baik remaja yang suka dengan sepak bola atau para remaja yang sekedar ikut-ikutan teman karena penasaran dan akhirnya iseng-iseng untuk ikut mencoba bermain judi online tersebut.

Pada dasarnya perjudian online adalah salah satu jenis tipu daya dunia. Banyak orang bermain judi online untuk menghasilkan uang dengan cepat. Beberapa mahasiswa memanfaatkan judi online sebagai salah satu cara untuk mendapatkan uang jajan, bahkan ada pula yang menjadikan judi online sebagai pekerjaan utama dalam kehidupan sehari-hari, yang kini sudah menjadi hal yang lumrah bagi mahasiswa. Apalagi pada era kemajuan teknologi seperti sekarang ini, setiap individu dimanjakan oleh internet yang memberikan segala kemudahan dalam menjalani kehidupan, dengan adanya internet, setiap individu mampu mengakses berbagai hal apapun, dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya akses internet, tentu internet memiliki berbagai manfaat. Namun, dengan adanya internet yang memudahkan untuk mengakses berbagai hal, tentu internet memiliki dampak yang positif serta negatif bagi penggunanya. Salah satu dampak negatif dari internet ialah perjudian online.

Banyak masyarakat yang menginginkan penghasilan tambahan secara instan. Misalnya seperti bermain judi online. Fenomena perjudian bukanlah hal baru bagi masyarakat, perjudian sudah ada sejak zaman dahulu kala, perbedaannya terletak pada sistemnya. Dahulu dilakukan manual seperti sabung ayam dan pada saat ini, perjudian bisa

dilakukan secara online. Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto mengatakan transaksi judi online di Indonesia meningkat. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat, transaksi mencurigakan terkait judi online (judol) pada triwulan I atau Januari hingga Maret 2024 telah mencapai Rp100 triliun. Transaksi tersebut merupakan uang yang keluar dan masuk dari sejumlah rekening diduga berkaitan dengan judol.

"Pada triwulan I tahun 2024 ini, telah tercatat 100 triliun transaksi. Transaksi tersebut merupakan agregat, perputaran uang masuk dan keluar," kata Koordinator Kelompok Humas PPATK, M Natsir Kongah saat dikonfirmasi MNC Portal Indonesia, Rabu (31/7/2024) (dalam Okezone News, 2024)

Pada tahun 2025, ketua PPATK Ivan Yustiavandana menyampaikan, perputaran dana judi online (judol) di Indonesia mencapai Rp. 1.200 triliun. Dilansir dari laman resmi PPATK, angka tersebut meningkat dibandingkan sepanjang 2024 yang sebesar Rp. 981 triliun, Kamis (24/04/2025) (dalam Kompas, 2025)

Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa pada tahun 2024, tercatat sekitar 4.000.000 pemain judi online di Indonesia (dalam ppatk.go.id). Berdasarkan data demografi, pemain judi online usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun sampai dengan 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang. Data tersebut diungkap pada Podcast JUMATAN (Jumpa PPATK Pekan) edisi 26 Juli 2024 bersama Deputy Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan, dan Pemuda Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Woro Srihastuti Sulistyaningrum. Angka ini mencerminkan betapa rentannya kelompok usia remaja terhadap paparan perjudian online. ((Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), 2024)

Dilansir dari detik.com Indonesia dinobatkan menjadi negara dengan pelaku judi online terbanyak di dunia. Berdasarkan survei Drone Emprit, negara kita menduduki peringkat pertama sebagai negara yang memiliki banyak pemain judi online di dunia, yakni

201.122 orang. Jumlah ini terlampau jauh dari negara-negara di posisi selanjutnya yakni Kamboja (26.279 orang), Filipina (4.207 orang), Myanmar (650 orang), hingga Rusia (448 orang) dikutip dari CNN Indonesia. (Detik.com, 2024)

Kasus tragis terjadi di berbagai daerah, seperti yang dilansir dari detik.com, seorang remaja di Maros, Sulawesi Selatan nekat maling rumah-kios lantaran kecanduan judi online “pelaku melakukan pencurian karena untuk kebutuhan sehari-hari dan untuk judi online” ujar Kasat Reskrim Polres Maros Iptu Aditya Pandu kepada wartawan, dilansir detikSulsel, Selasa (29/10/2024).

Kasus yang lain terjadi di Kota Medan, dilansir dari sumut.antaranews.com, 3 pemuda nekat mencuri akibat judi online. “Ketiga pelaku masing-masing berinisial WJ (19), BG (22), dan ML (20). Ketiganya merupakan warga Medan Johor,” kata Kanit Reskrim Polsek Deli Tua AKP Maruli Tua Siregar, di Medan, Rabu (14/8/2024). Pihaknya menyebut, dari pengakuan ketiga pelaku nekat melakukan aksi pencurian itu dikarenakan kecanduan judi online. “Uang dari hasil kejahatan digunakan para pelaku untuk bermain judi online jenis slot. Sementara sisa rokok lainnya dibagi rata oleh para pelaku,” ujar dia. (Antaranews.com, 2024)

Hal serupa juga turut dirasakan oleh Kabupaten Lampung Tengah. Dilansir dari radarlampung.disway.id. Seorang siswa di Lampung Tengah nekat menghabisi temannya sepulang sekolah lalu menggadaikan motornya. AKBP Andik mengatakan, dari hasil penyelidikan, hubungan keduanya adalah teman di sekolah. Korban dibunuh oleh pelaku sepulang sekolah lantaran terlibat cek cok mulut dengan korban. “Saat korban dan pelaku pulang bersama mengendarai satu motor milik korban, keduanya terlibat adu mulut dan berujung perkelahian yang menewaskan korban,” kata AKBP Andik. a melanjutkan, perkelahian antara korban dan pelaku itupun terjadi di dekat sungai Way Waya Kampung Bumi Aji, tempat warga menemukan jasad korban. Dia menyebutkan, perkelahian itu berujung tindak pidana ketika pelaku bertindak berlebihan dan melampaui batas. Menurut AKBP Andik, korban tewas di tangan pelaku saat perkelahian berlanjut di area sungai. “Korban kalah berkelahi dan tercebur ke dalam sungai, pelaku pun menenggelamkan kepala korban ke dalam air hingga meninggal karena kehabisan nafas,” terangnya. Tak cukup sampai di situ, kata Kapolres, pelaku kemudian membawa kabur 1 unit sepeda motor

merk Honda Beat milik korban dan menggadaikannya senilai Rp 1,5 juta untuk judi online (slot). (Radarlampung.disways.id., 2025)

Remaja berada pada fase perkembangan yang rentan terhadap berbagai pengaruh, baik dari lingkungan maupun perubahan psikologis internal. Faktor psikologis seperti stres, kecemasan, dorongan mencari sensasi, serta rendahnya kontrol diri dapat menjadi pemicu utama perilaku perjudian online. Selain itu, kemenangan awal dalam perjudian sering kali menimbulkan perasaan euforia yang mendorong remaja untuk terus bermain, meskipun pada akhirnya dapat mengalami kerugian besar.

Penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Perseptual mengidentifikasi beberapa faktor yang memengaruhi perilaku judi online pada remaja, antara lain faktor individu, keluarga, lingkungan sosial, sosial ekonomi, dan fitur internet. Faktor individu meliputi pengalaman stres dan dorongan mencari hiburan, sementara faktor keluarga mencakup kurangnya pengawasan orang tua dan adanya anggota keluarga yang juga terlibat dalam perjudian. Lingkungan sosial yang permisif terhadap perjudian serta status ekonomi yang kurang stabil juga berkontribusi terhadap kecenderungan remaja untuk terlibat dalam judi online (dalam Ayu et al., 2024)

Selain itu, kemudahan akses internet dan anonimitas yang ditawarkan oleh platform judi online membuat remaja lebih mudah terjerumus ke dalam aktivitas ini. Iklan-iklan perjudian yang menarik dan menjanjikan keuntungan besar juga menjadi faktor pendorong yang signifikan. Kurangnya pemahaman tentang risiko serta minimnya regulasi yang efektif dalam mengontrol akses perjudian online bagi remaja memperburuk situasi ini

Menurut Kartini Kartono perjudian itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, dan bermuka tebal. Jika modalnya habis, dia bisa menjadi kalap, lalu sampai hati merampas hak milik orang lain, merampok atau mencuri. Sebaliknya jika ia menang berjudi, maka hatinya akan mekar senang, sifatnya sangat royal, boros, tanpa berpikir, dan lupa daratan. Dampak yang ditimbulkan dari perbuatan yang dinamakan judi sangatlah berbahaya (dalam Eldy, 2012).

Perjudian dilarang oleh hukum agama dan negara. Pengaruh perjudian mempunyai unsur kriminal dan berdampak negatif pada diri sendiri maupun orang lain. Dalam setiap permainan, pasti akan selalu ada pemenang dan pecundang, tidak terkecuali dalam perjudian. Orang yang kecanduan judi tidak akan memikirkan dampak atau akibatnya,

bahkan mereka tidak takut untuk menginvestasikan seluruh hartanya untuk berjudi, akibatnya apa yang didapatkan hanya sebuah kegagalan. Hal ini mengguncang mental keagamaan seseorang (dalam Nurdin, 2022)

Perjudian sesuai Pasal 303(3) KUHP sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 303. 7/1974, mengatakan bahwa *“yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan Dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang Keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”*. (dalam Wagey et al., 2020)

Perilaku perjudian telah lama dikenali sebagai aktivitas yang berpotensi menimbulkan gangguan psikologis dan sosial bagi individu yang mengalaminya. Menurut Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders edisi kelima (DSM-5), Gambling Disorder didefinisikan sebagai perilaku berjudi yang persisten dan berulang yang menyebabkan gangguan klinis signifikan atau penderitaan bagi individu (American Psychiatric Association, 2013). Walaupun DSM-5 tidak secara eksplisit menyebutkan perjudian online, fenomena ini dapat dipahami sebagai bentuk modern dari perilaku perjudian yang memiliki risiko dan konsekuensi yang serupa, bahkan dalam beberapa aspek dapat menimbulkan dampak yang lebih kompleks.

Selain itu, International Classification of Diseases edisi ke-11 (ICD-11) yang diterbitkan oleh World Health Organization (WHO) menggolongkan gangguan perjudian sebagai salah satu gangguan perilaku adiktif. ICD-11 menekankan bahwa gangguan ini ditandai oleh hilangnya kontrol terhadap perilaku berjudi, prioritas yang semakin besar diberikan pada perjudian dibandingkan aktivitas lain, serta kelanjutan perilaku meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif (World Health Organization, 2019). Klasifikasi ini juga dapat diterapkan pada bentuk perjudian yang terjadi secara daring, yang semakin populer dengan kemajuan teknologi digital.

Di Indonesia, pedoman nasional yang diatur oleh Pedoman Penggolongan dan Diagnosa Gangguan Jiwa (PPDGJ III) menyatakan bahwa gangguan kontrol impuls, termasuk perilaku berjudi yang mengganggu fungsi sosial dan psikologis, merupakan gangguan jiwa yang memerlukan penanganan klinis (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2017). Meski PPDGJ tidak secara khusus membahas perjudian online, relevansi

pedoman ini semakin penting mengingat perkembangan pesat perjudian daring yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, terutama remaja. Dengan demikian, judi online berpotensi memperburuk risiko gangguan perjudian dan dampak negatifnya terhadap kesehatan mental dan sosial.

Fenomena judi online yang semakin meluas menimbulkan kekhawatiran serius karena kemudahan akses, anonimitas, dan daya tarik teknologi yang dapat mempercepat keterlibatan serta kecanduan. Oleh sebab itu, pemahaman yang komprehensif mengenai gangguan perjudian, baik melalui perspektif internasional maupun nasional, sangat diperlukan sebagai landasan dalam penelitian perilaku judi online dan upaya pencegahan yang efektif di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji faktor psikologis yang memicu perilaku perjudian online pada remaja. Dengan memahami faktor-faktor yang berkontribusi dalam perilaku ini, diharapkan dapat ditemukan langkah-langkah preventif dan solusi yang tepat guna menanggulangi dampak negatif perjudian online di kalangan remaja.

B. Rumusan Masalah

1. Apa faktor psikologis penyebab terjadinya perilaku judi online?
2. Bagaimana intensitas perilaku judi online pada subjek penelitian?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui faktor psikologis penyebab perilaku judi online
2. Untuk mengetahui tingkat intensitas perilaku judi online pada subjek penelitian berdasarkan DSM-5

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan psikologi, terutama dalam ranah psikologi sosial. Disamping itu, dapat memperluas wilayah pemahaman tentang keterlibatan agama dalam psikologi. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi berbagai kalangan mengenai psikologi sosial dan psikologi agama.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pemerintah, lembaga, maupun pihak-pihak terkait dalam merancang kebijakan maupun intervensi guna memberantas judi online di Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Remaja

Remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) (2012) adalah individu yang berada dalam rentang usia 10 hingga 24 tahun dan belum menikah. Batasan usia ini menangkap fase transisi dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan yang sarat dinamika baik secara fisik, emosional, maupun sosial. Dalam rentang ini, individu mengalami perubahan perkembangan yang signifikan, termasuk dalam cara berpikir, pengambilan keputusan, serta pembentukan identitas diri.

Dalam perkembangan psikologi kontemporer, terdapat konsep *emerging adulthood* yang dikemukakan oleh Arnett (2000), yakni suatu fase transisi perkembangan antara remaja dan dewasa, yang mencakup usia 18 hingga 25 tahun. Fase ini ditandai oleh eksplorasi identitas, ketidakstabilan emosional, serta pencarian arah hidup dan makna diri. Meskipun secara usia formal telah melampaui kategori remaja, individu dalam fase ini umumnya belum sepenuhnya matang secara psikososial (dalam Reifman et al., 2007)

Fase *emerging adulthood* sangat relevan dalam memahami individu yang secara usia telah melampaui batas remaja tradisional, namun belum sepenuhnya mencapai stabilitas psikososial orang dewasa. Dengan menggabungkan perspektif usia remaja menurut BKKBN dan teori *emerging adulthood*, pemaknaan terhadap dinamika psikologis subjek dalam penelitian ini menjadi lebih fleksibel, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan ilmu psikologi modern.

B. Fase Remaja

Masa remaja merupakan periode transisi perkembangan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai oleh perubahan signifikan secara fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Dalam banyak literatur psikologi perkembangan, remaja tidak dipandang sebagai fase tunggal, melainkan terdiri dari beberapa tahapan yang menunjukkan dinamika dan tantangan perkembangan yang berbeda. Menurut Mahargia Yunanta Firdaus & Hidayati (2018) dibagi atas tiga kelompok usia tahap perkembangan, yaitu :

- a) *Early adolescence* (remaja awal) Berada pada rentang usia 12-15 tahun, merupakan masa negatif, karena pada masa ini terdapat sikap dan sifat negatif yang belum terlihat dalam masa kanak-kanak, individu merasa bingung, cemas takut dan gelisah.
- b) *Middle adolescence* (remaja pertengahan) Dengan rentang usia 15-18 tahun, pada masa ini individu menginginkan atau menandakan sesuatu dan mencari-cari sesuatu, merasa sunyi dan merasa tidak dapat dimengerti oleh orang lain.
- c) *Late adolescence* (remaja akhir) Berkisar pada usia 18-21 tahun. Pada masa ini individu mulai stabil dan mulai memahami arah hidup dan menyadari dari tujuan hidupnya. Mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas.

Di samping ketiga fase tersebut, perkembangan psikososial kontemporer juga mengenal konsep *emerging adulthood* (Arnett, 2000), yaitu masa transisi usia 18–25 tahun yang ditandai oleh eksplorasi identitas, ketidakstabilan emosi, dan pencarian makna hidup. Individu dalam fase ini umumnya belum sepenuhnya mencapai kedewasaan psikososial, meskipun secara usia melewati batas remaja formal. Konsep ini memberikan kerangka yang relevan dalam memahami fase transisi perkembangan usia muda, yang kerap ditandai dengan kerentanan terhadap berbagai perilaku berisiko, termasuk yang berkaitan dengan kontrol diri dan pengambilan keputusan impulsif (dalam Reifman et al., 2007).

C. Ciri-ciri Remaja

Ciri-ciri masa remaja menurut Saputro, (2018). Masa remaja mempunyai ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelumnya:

1. Masa remaja sebagai periode yang penting.

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting. Perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada masa awal remaja. Semua ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak, ia akan diajari untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berusaha berperilaku sebagaimana orang dewasa, remaja sering kali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung cepat.

4. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalah sendiri-sendiri, namun masalah remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh laki-laki maupun perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu dengan harapan mereka.

5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri

Pada awal tahun-tahun remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal seperti sebelumnya.

D. Definisi Perilaku

Menurut Sulaiman (2020: 49) Perilaku adalah segala bentuk tindakan baik fisik maupun psikis yang ditunjukkan seseorang. Perilaku juga sebagai reaksi sederhana dan bersifat kompleks, karena hasil dari stimulus yang menimbulkan beberapa respon.

Psikologi memandang perilaku (*human behavior*) sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun kompleks. Pada manusia khususnya dan pada spesies hewan umumnya memang terdapat bentuk perilaku instingtif (*species-species behavior*) yang didasari oleh mempertahankan kehidupan (Sulaiman, 2020:50). kodrat untuk mempertahankan kehidupan (Sulaiman, 2020:50)

Sadily (dalam Sulaiman, 2020:50) menyatakan bahwa perilaku berarti kelakuan, tindak tanduk, jalan. Tingkah laku hanya berupa reaksi faal (fisiologis) terhadap stimulus yang timbul dalam lingkungan. Dalam psikologi, perilaku dipandang sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun kompleks.

E. Definisi Judi Online

Menurut Sulaiman, (2020:97) judi online adalah salah satu perilaku menyimpang yang dilakukan remaja berbentuk kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau benda berharga lain.

Menurut Young & Abreu (2011) judi online adalah bentuk aktifitas permainan taruhan yang dilakukan secara eksklusif dari lingkungan non-perjudian, menawarkan rentang permainan yang cepat dan menggairahkan, kemenangan yang sering, dan kesempatan untuk replay yang cepat dan mempertaruhkan uang di situs internet.

Menurut Banks (2016) judi online adalah permainan taruhan yang dilakukan dalam situs internet yang terdapat berbagai penawaran yang menggiurkan dalam hal kemenangan.

Jadi dari beberapa pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian perilaku judi online adalah tindakan atau perlakuan menyimpang yang berupa mempertaruhkan uang untuk permainan yang dilakukan dengan mengakses situs internet yang pelakunya berusia belasan tahun hingga awal dua puluhan.

F. Aspek Klinis Perilaku Judi Online

Perilaku judi online pada remaja dapat dipahami sebagai fenomena klinis yang menunjukkan potensi berkembangnya gangguan adiktif apabila memenuhi sejumlah indikator diagnostik. Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)* yang diterbitkan oleh American Psychiatric Association (APA) (2013) , gangguan berjudi (*gambling disorder*) diklasifikasikan sebagai salah satu bentuk gangguan adiksi non-zat (*behavioral addiction*), yang memiliki karakteristik serupa dengan gangguan penggunaan zat (*substance use disorders*), seperti meningkatnya toleransi, gejala putus (*withdrawal*), dan kegagalan dalam mengendalikan perilaku.

Petry et al., (2014) menekankan bahwa perubahan klasifikasi ini bukan hanya bersifat nomenklatural, melainkan mencerminkan kesamaan dalam mekanisme

neurobiologis dan psikopatologis antara gangguan berjudi dan adiksi lainnya. Oleh karena itu, analisis klinis terhadap perilaku judi online pada remaja menjadi penting untuk mengidentifikasi potensi adiksi sejak dini. Dalam konteks ini, aspek klinis dapat dikategorikan ke dalam tiga indikator utama: durasi dan frekuensi, intensitas perilaku, serta pola psikopatologis.

1. Durasi dan Frekuensi

Durasi merujuk pada lamanya waktu yang dihabiskan dalam satu sesi berjudi, sedangkan frekuensi menunjukkan seberapa sering aktivitas tersebut dilakukan dalam rentang waktu tertentu (Martin & Pear, 2019). Menurut Griffiths (2005), peningkatan waktu dan frekuensi penggunaan secara berulang merupakan salah satu indikator dari perkembangan adiksi perilaku. Jika remaja menunjukkan keterlibatan berjudi yang intens dan konsisten, serta merasa terganggu ketika tidak dapat melakukannya, maka hal ini dapat menjadi tanda bahwa perilaku tersebut telah melampaui batas rekreasional dan memasuki wilayah klinis.

2. Intensitas Perilaku

Intensitas mengacu pada kekuatan dorongan psikologis dan emosional yang mendorong individu untuk terus berjudi. Blaszczynski & Nower (2002) dalam *Pathways Model of Problem and Pathological Gambling* menyebutkan bahwa salah satu jalur utama yang mengarah pada gangguan berjudi adalah kompulsivitas dan kesulitan regulasi emosi. Intensitas ini tercermin dalam ketidakmampuan menunda hasrat berjudi, ketergantungan psikologis terhadap aktivitas tersebut sebagai bentuk pelarian, serta keterikatan emosional yang kuat, meskipun sudah mengalami kerugian finansial maupun sosial.

Intensitas mencerminkan kekuatan kompulsif dorongan berjudi (Blaszczynski & Nower, 2002), yang terobservasi melalui:

- 1) *Monetary Intensity*: Besaran uang/aset dipertaruhkan.
- 2) *Psychological Intensity*: Urgensi tak terkendali.
- 3) *Functional Impairment*: Pengabaian kebutuhan dasar

3. Pola Psikopatologis

Pola psikopatologis terlihat dari gejala-gejala klinis seperti yang tercantum dalam DSM-5. Beberapa kriteria diagnostik penting antara lain: (a) *Withdrawal* – individu mengalami kegelisahan, iritabilitas, atau tekanan emosional saat tidak dapat berjudi; (b) *Tolerance* – Kecenderungan meningkatkan nominal taruhan seiring waktu pada kasus patologis (Petry et al., 2014); (c) *Loss of Control* – individu gagal mengurangi atau menghentikan kebiasaan berjudi meskipun telah mencoba berkali-kali (APA, 2013). Petry et al., (2014) mengonfirmasi bahwa gejala-gejala ini sering kali ditemukan pada remaja dengan kecenderungan adiktif dan harus menjadi perhatian dalam pendekatan diagnostik dan intervensi dini.

Secara keseluruhan, ketiga aspek klinis ini memberikan gambaran bahwa perilaku judi online pada remaja tidak dapat diabaikan sebagai bentuk hiburan semata. Jika tidak ditangani dengan pendekatan preventif dan klinis yang tepat, perilaku ini berpotensi berkembang menjadi gangguan adiktif yang memerlukan penanganan psikologis atau psikiatris lebih lanjut.

G. Faktor Psikologis Penyebab Perilaku Judi Online

Faktor psikologis merupakan komponen fundamental yang membentuk dan mendorong keterlibatan remaja dalam perilaku judi online. Faktor ini tidak berasal dari tekanan eksternal, melainkan berakar pada aspek intrapersonal individu yang meliputi kerentanan emosional, distorsi kognitif, regulasi emosi maladaptif dan kegagalan kontrol diri.

Untuk memahami dinamika internal tersebut secara lebih mendalam, digunakan pendekatan tiga kerangka teoritis utama yang saling melengkapi, yaitu: *Pathway Model* (Blaszczynski & Nower, 2002), *Cognitive Theory* yang menjelaskan *distorsi kognitif* (Beck, 1976; Kahneman, 2011), *Emotion Regulation Theory* (Gross, 1998), serta *Self-Regulation Theory* (Baumeister & Heatherton, 1996) yang memaparkan peran kontrol diri dalam perilaku impulsif dan kompulsif. Keempat teori ini memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai faktor psikologis internal yang memicu kemunculan dan berulangnya perilaku berjudi online pada remaja.

1. Pathway Model

Blaszczynski & Nower (2002) mengembangkan *Pathway Model* untuk menjelaskan jalur psikologis yang mendasari keterlibatan individu dalam perilaku perjudian bermasalah. Model ini mengidentifikasikan penjudi ke dalam tiga jalur berdasarkan kondisi psikologis dan perilaku mereka. Dalam konteks remaja, dua jalur yang paling relevan adalah tipe Emosional Rentan dan Antisosial-Impulsif :

1. Tipe Emosional Rentan (*Emotionally Vulnerable Gamblers*)

Tipe ini ditandai oleh kesulitan dalam menghadapi tekanan emosional. Perjudian diposisikan bukan sebagai hiburan, melainkan sebagai alat pelarian (*escapism*) dari stres, kecemasan, perasaan tidak mampu, atau konflik sosial. Aktivitas berjudi menjadi strategi *self-medication* terhadap kondisi psikologis yang tidak nyaman, meskipun hanya bersifat temporer. Mekanisme ini bersifat disfungsional karena bukan hanya tidak menyelesaikan masalah utama, tetapi juga memperkuat ketergantungan pada perjudian sebagai satu-satunya alat regulasi emosi.

2. Tipe Antisosial-Impulsif (*Antisocial-Impulsivist Gamblers*)

Ciri khas tipe ini adalah tingkat impulsivitas tinggi, perilaku antisosial, dan pengambilan keputusan yang terburu-buru. Individu dengan profil ini sering kali terlibat dalam perilaku *chasing losses* atau keinginan kompulsif untuk memulihkan uang yang hilang melalui berjudi kembali. Keputusan diambil berdasarkan dorongan sesaat dan keyakinan irasional bahwa keberuntungan akan datang kembali. Pola ini memperkuat siklus adiktif dan menempatkan remaja dalam risiko finansial dan emosional yang lebih besar.

Kedua tipe ini menggambarkan bahwa karakteristik psikologis internal seperti ketidakstabilan emosi dan impulsivitas bukan hanya menjadi latar belakang, melainkan juga penguat utama dalam keterlibatan remaja dalam judi online.

2. Distorsi Kognitif

Distorsi kognitif adalah kesalahan dalam cara berpikir yang memengaruhi persepsi dan pengambilan keputusan. Beck (1976) menjelaskan bahwa pikiran yang bias dan keliru dapat memunculkan serta memelihara perilaku adiktif. Kahneman (2011) menambahkan bahwa dalam konteks perjudian, terdapat dua bentuk distorsi kognitif utama yang memperkuat keyakinan tidak rasional:

1) *Illusion of Control*

Merupakan kepercayaan salah bahwa hasil permainan judi dapat dikendalikan melalui kemampuan pribadi, seperti memahami “pola” atau memiliki “strategi khusus”. Padahal, hasil perjudian bersifat acak dan tidak dapat dipengaruhi secara rasional. Keyakinan ini meningkatkan keterlibatan dalam aktivitas judi karena menumbuhkan harapan semu akan kemampuan untuk menang.

2) *Optimism Bias*

kecenderungan untuk secara tidak realistis mempercayai bahwa hasil yang menguntungkan akan terjadi di masa depan, walaupun fakta objektif menunjukkan sebaliknya. Bias ini membuat individu tetap berjudi dengan harapan menang, bahkan setelah mengalami kekalahan berulang. Akibatnya, mereka terjebak dalam siklus perjudian kompulsif karena dorongan untuk terus bermain didasari pada harapan yang irasional.

Distorsi kognitif ini memperlihatkan bagaimana pola pikir menyimpang terhadap risiko dan peluang memperbesar kemungkinan remaja terlibat dalam perjudian secara berulang, meskipun secara objektif mereka mengalami kerugian.

3. Regulasi Emosi Maladaptif

Regulasi emosi adalah proses penting dalam psikologi yang memungkinkan individu mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka secara konstruktif. Gross (1998) menjelaskan bahwa individu dengan kemampuan regulasi emosi yang baik cenderung dapat merespons tekanan hidup secara adaptif. Namun, banyak remaja menunjukkan pola regulasi emosi yang maladaptif, di mana mereka tidak mampu menghadapi emosi negatif seperti stres, frustrasi, atau perasaan tidak berdaya secara sehat.

Dalam kondisi demikian, perjudian online dapat menjadi sarana pelampiasan karena sifatnya yang cepat, mudah diakses, dan memberikan sensasi distraksi dari perasaan negatif. Akan tetapi, penggunaan perjudian sebagai strategi koping justru memperparah kondisi emosional karena bersifat sementara, tidak menyelesaikan masalah mendasar, dan bahkan menimbulkan dampak baru seperti rasa bersalah, tekanan finansial, dan penyesalan.

Dengan demikian, kegagalan dalam membangun ketahanan emosi membuat remaja lebih rentan menjadikan judi sebagai bentuk koping disfungsional yang mengarah pada perilaku kompulsif.

4. Kegagalan Kontrol Diri (*Self-Regulation Failure*)

Salah satu aspek psikologis internal yang berperan penting dalam mendorong perilaku adiktif seperti judi online adalah kegagalan dalam kontrol diri, atau dalam psikologi dikenal dengan *self-regulation failure*. (Baumeister & Heatherton, 1996) menjelaskan bahwa *self-regulation* merujuk pada kemampuan individu untuk menahan dorongan jangka pendek demi mencapai tujuan jangka panjang. Ketika kapasitas ini melemah, individu akan cenderung membuat keputusan yang impulsif, tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang.

Dalam konteks perilaku judi, kegagalan kontrol diri menyebabkan individu sulit menahan keinginan berjudi, terutama dalam situasi penuh tekanan emosional. Impulsivitas meningkat, dan individu lebih rentan memilih kesenangan sesaat daripada menahan diri untuk kepentingan yang lebih besar. Kegagalan pengendalian ini menjadi salah satu mekanisme psikologis utama yang memperkuat siklus perilaku kompulsif.

Baumeister mengemukakan bahwa *self-regulation* tidak bersifat statis, melainkan dapat melemah dalam situasi tertentu, seperti kelelahan mental, emosi negatif yang intens, atau ekspektasi terhadap imbalan yang besar. Dalam konteks ini, perilaku berjudi dapat dilihat sebagai respons terhadap dorongan internal yang tidak terkendali, bukan sebagai keputusan rasional yang diperhitungkan secara matang. Kegagalan kontrol diri bukan hanya menambah kerentanan individu terhadap keterlibatan dalam judi online, tetapi juga berperan dalam mempertahankan dan meningkatkan intensitas keterlibatan tersebut. Semakin lemah kemampuan untuk mengendalikan impuls, semakin besar pula kemungkinan individu terjebak dalam siklus perilaku adiktif yang sulit dihentikan.

Simpulan: Interkoneksi Faktor Internal

Keempat faktor psikologis internal yang telah diuraikan dalam subbab ini tidak berdiri sendiri, melainkan berinteraksi secara dinamis dalam menciptakan dan

memperkuat siklus perilaku judi yang maladaptif pada remaja. Model jalur internal ini dapat digambarkan sebagai berikut: Kerentanan emosional (Pathway Model) → memicu distorsi kognitif (Beck & Kahneman) → menimbulkan regulasi emosi yang maladaptif (Gross) → melemahkan kontrol diri (Baumeister) → memperkuat siklus ketergantungan emosional dan kognitif terhadap judi.

Dalam konteks ini, tidak ada satu faktor yang berdiri sebagai penyebab utama, melainkan masing-masing saling memperkuat dan memperpanjang keterlibatan psikologis individu dalam aktivitas berjudi. Sebagai contoh, kegagalan mengatur emosi dapat menurunkan kontrol diri, dan pikiran irasional dapat memperparah ketegangan emosional, yang akhirnya memicu tindakan impulsif berjudi.

Pemahaman holistik atas dinamika ini sangat krusial dalam menyusun strategi intervensi psikologis-edukatif untuk menurunkan prevalensi judi online pada remaja. Intervensi tidak cukup hanya menekankan pada pengetahuan atau larangan perilaku, melainkan juga harus diarahkan pada: penguatan regulasi emosi adaptif, koreksi terhadap distorsi berpikir, pengembangan kemampuan kontrol diri dan penanganan akar kerentanan psikologis yang mendasarinya. Dengan demikian, penanganan perilaku judi online pada remaja membutuhkan pendekatan psikologis yang menyeluruh dan berbasis pada pemahaman intrapsikis, bukan semata-mata pendekatan perilaku atau sosial.

H. Teori Intensitas Perilaku Judi

Intensitas perilaku judi online merujuk pada sejauh mana individu terlibat secara psikologis dalam aktivitas berjudi, dilihat dari kekuatan dorongan internal yang mendorong keterlibatan berulang, meskipun individu menyadari dampak negatif yang ditimbulkannya. Dalam pendekatan psikologi kualitatif, intensitas tidak diukur melalui angka atau skor tertentu, tetapi dipahami sebagai konstruksi psikologis yang mencerminkan keterikatan emosional, disfungsi kognitif, dan kegagalan kontrol diri.

Untuk mendukung pemaknaan intensitas dalam konteks ini, penelitian ini menggunakan empat landasan teoritis utama:

1. Kriteria DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013) yang memberikan gejala psikologis internal seperti preokupasi, toleransi, dan withdrawal.

2. *Problem Gambling Severity Index* (Ferris et al., 2001), yang secara konseptual menyediakan indikator permasalahan berjudi, meskipun tidak digunakan sebagai alat ukur numerik.
3. Model Kontinum Keparahan dari Shaffer & Hall (1996) yang memandang keterlibatan berjudi dalam bentuk spektrum dari ringan hingga berat, dengan titik tekan pada aspek psikologis internal.
4. *Pathway Model* dari Blaszczynski & Nower (2002), yang membagi penjudi ke dalam tiga jalur psikologis. Penelitian ini mengacu pada dua tipe yang bersifat internal, yaitu *Emotionally Vulnerable* (penjudi yang menggunakan judi sebagai pelarian dari emosi negatif) dan *Antisocial-Impulsive* (penjudi dengan kontrol diri rendah dan impulsivitas tinggi), sebagai acuan konseptual untuk memahami dinamika intensitas.

Kerangka-kerangka tersebut digunakan secara adaptif sebagai dasar interpretasi, bukan pengukuran klinis. Pemaknaan intensitas dalam penelitian ini juga diperkaya dengan teori *Emotion Regulation* (Gross, 1998), *Cognitive Distortion* (Beck, 1976; Kahneman, 2011), dan *Self-Regulation* (Baumeister & Heatherton, 1996), yang menekankan pentingnya kemampuan internal dalam mengelola emosi, pikiran, dan impuls.

Oleh karena itu, meskipun tidak digunakan secara numerik, DSM-5 dan PGSI tetap dijadikan sebagai landasan utama untuk mengidentifikasi gejala psikologis awal, yang kemudian dianalisis melalui pendekatan kualitatif berbasis teori psikologi perilaku dan klinis agar menghasilkan pemaknaan intensitas yang lebih holistik.

1. Elemen Psikologis Internal Penentu Intensitas

Penelitian ini mengidentifikasi lima elemen utama yang digunakan untuk memahami intensitas perilaku judi online secara kualitatif:

1. Frekuensi dan Durasi

Meskipun bukan penentu utama, frekuensi bermain dan lama waktu yang dihabiskan dapat menjadi indikator permukaan untuk mendeteksi peningkatan keterlibatan.

2. Dorongan Emosional

Judi digunakan sebagai pelarian dari emosi negatif seperti stres, kecemasan, atau frustrasi. Ini menunjukkan adanya fungsi koping yang maladaptif.

3. Distorsi Kognitif

Keyakinan irasional seperti “saya pasti menang” atau “saya bisa mengendalikan hasil” memperkuat keterlibatan, terlepas dari realitas objektif.

4. Kegagalan Kontrol Diri

Ketidakmampuan individu untuk menahan dorongan berjudi, meskipun sadar akan dampaknya. Ini merupakan inti dari perilaku kompulsif menurut Baumeister.

5. Preokupasi Mental

Pikiran individu terus dipenuhi oleh keinginan untuk berjudi, bahkan saat tidak sedang bermain. Ini menjadi indikasi keterikatan psikologis yang kuat.

Klasifikasi intensitas dalam penelitian ini tidak dibuat berdasarkan satu elemen tunggal, melainkan hasil penilaian tematik terhadap kombinasi dari kelima aspek internal yang saling berkelindan. Seorang individu dapat dikategorikan sebagai memiliki intensitas berat meskipun frekuensinya tidak tinggi, apabila ia menunjukkan dorongan emosional kuat, kehilangan kontrol diri, dan keterikatan mental yang mendalam terhadap judi.

2. Klasifikasi Intensitas Perilaku Judi Online

a) Intensitas Ringan (*Mild*)

- Bermain ≤ 2 kali per minggu, durasi < 1 jam per sesi
- Belum ada tekanan emosi atau keterikatan psikologis
- Motivasi bermain hanya sekadar hiburan atau rasa ingin tahu
- Kontrol diri masih relatif terjaga

b) Intensitas Sedang (*Moderate*)

- Bermain 3–5 kali per minggu, durasi 1–2 jam per sesi
- Judi digunakan sebagai cara menghadapi stres atau tekanan psikologis
- Muncul distorsi kognitif dan keinginan untuk terus bermain
- Kontrol diri mulai melemah, meskipun masih ada usaha untuk membatasi

c) Intensitas Berat (*Severe*)

- Bermain hampir setiap hari, durasi ≥ 2 jam per sesi
- Muncul dorongan emosional kuat untuk berjudi sebagai pelarian utama
- Distorsi kognitif sangat dominan
- Kehilangan kontrol diri sepenuhnya, muncul gejala withdrawal
- Seluruh aktivitas hidup mulai terpusat pada perjudian

3. Penegasan Metodologis

Klasifikasi intensitas dalam penelitian ini tidak ditentukan melalui penghitungan numerik gejala atau penilaian klinis kuantitatif seperti dalam praktik standar DSM-5 atau PGSI. Namun demikian, prinsip dan indikator dalam DSM-5 dan PGSI tetap digunakan sebagai acuan konseptual dalam memahami gejala psikologis internal yang relevan dengan tingkat keterlibatan berjudi.

Klasifikasi ini dikembangkan melalui pendekatan kualitatif interpretatif, yaitu dengan menganalisis secara tematik narasi subjek penelitian yang mencerminkan lima elemen psikologis internal: frekuensi-durasi, dorongan emosional, distorsi kognitif, kontrol diri, dan preokupasi mental.

Model ini tidak bertujuan memberikan diagnosis klinis, melainkan membentuk kategori makna yang memungkinkan pemahaman mendalam terhadap derajat keterlibatan psikologis individu dalam perjudian online. Frekuensi dan durasi digunakan hanya sebagai indikator tambahan, bukan sebagai dasar utama.

Dengan demikian, penentuan intensitas bersifat fleksibel dan kontekstual, sesuai dengan prinsip dasar penelitian kualitatif yang menekankan pada makna subjektif, kedalaman pengalaman, dan proses internal dalam diri individu. Kategori intensitas (ringan, sedang, berat) digunakan sebagai konstruksi analisis yang membantu peneliti mengorganisasi temuan secara konseptual, bukan sebagai label klinis yang bersifat tetap.

I. Dampak Psikologis Perilaku Judi Online pada Remaja

Perilaku judi online yang dilakukan secara berulang dan intens pada usia remaja berisiko menimbulkan berbagai dampak psikologis internal yang bersifat jangka pendek maupun jangka panjang. Remaja merupakan kelompok usia yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional, sehingga keterlibatan dalam aktivitas yang bersifat adiktif, seperti perjudian online, dapat mengganggu kestabilan psikologis mereka secara signifikan.

Salah satu dampak utama yang paling umum dijumpai adalah disregulasi emosi, yaitu ketidakmampuan individu dalam mengelola perasaan negatif secara adaptif. Menurut Gross (1998), disregulasi emosi dapat menyebabkan individu mencari pelampiasan instan terhadap stres atau kecemasan. Dalam konteks ini, judi online menjadi sarana pelarian sementara, namun justru memperburuk kondisi emosi karena sifatnya yang temporer dan berpotensi menimbulkan rasa bersalah, frustrasi, atau bahkan depresi setelah berjudi.

Selain itu, keterlibatan dalam perjudian online juga memperbesar kemungkinan munculnya distorsi kognitif, yaitu pola pikir yang menyimpang dari logika objektif. Beck (1976) menyatakan bahwa distorsi seperti optimism bias dan illusion of control dapat menyebabkan individu terus berjudi meskipun mengalami kerugian. Keyakinan irasional ini mengganggu kemampuan pengambilan keputusan yang sehat, dan menempatkan remaja dalam siklus harapan palsu serta penyangkalan terhadap realitas kerugian yang dihadapi.

Dampak psikologis berikutnya adalah kegagalan dalam kontrol diri. Menurut Baumeister & Heatherton (1996) remaja dengan kemampuan self-regulation yang rendah lebih mudah terlibat dalam perilaku impulsif, termasuk berjudi secara kompulsif. Kegagalan mengendalikan dorongan internal menyebabkan perilaku berjudi menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan, bahkan ketika individu menyadari dampak negatif yang ditimbulkan. Akibatnya, remaja rentan mengalami penurunan harga diri, konflik batin, dan kelelahan psikologis karena terus-menerus berada dalam kondisi tarik-ulur antara niat berhenti dan dorongan untuk bermain kembali.

Dalam banyak kasus, akumulasi dari disregulasi emosi, distorsi kognitif, dan kegagalan kontrol diri dapat menimbulkan preokupasi psikologis, yaitu kondisi di mana pikiran individu terus-menerus dipenuhi oleh keinginan untuk berjudi. DSM-5 (APA,

2013) mencatat bahwa preokupasi semacam ini merupakan salah satu indikator utama dari gangguan berjudi, karena menunjukkan adanya keterikatan mental dan emosional yang mendalam terhadap aktivitas tersebut.

Pathway Model dari Blaszczynski & Nower (2002) juga menegaskan bahwa penjudi tipe *Emotionally Vulnerable* dan *Antisocial-Impulsive* sangat rentan mengalami gangguan psikologis internal akibat perjudian. Dalam model ini, perjudian bukan hanya perilaku yang muncul karena pengaruh luar, melainkan cerminan dari dinamika internal seperti ketidakstabilan emosi, impulsivitas, dan kelemahan kontrol diri.

Secara keseluruhan, dampak psikologis dari perilaku judi online pada remaja meliputi:

- Disregulasi emosi (emosi negatif, ketegangan, pelarian)
- Distorsi kognitif (keyakinan salah, harapan irasional)
- Kehilangan kontrol diri (impulsif, kompulsif)
- Preokupasi mental (pikiran terpusat pada judi)
- Perasaan bersalah, rendah diri, hingga gejala depresi ringan

Dampak-dampak ini menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi online bukan sekadar masalah perilaku, tetapi juga merupakan manifestasi dari ketidakseimbangan fungsi psikologis internal yang dapat memburuk jika tidak ditangani secara dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang diselenggarakan pada kondisi objek dalam setting ilmiah, memerankan peneliti sebagai instrument kunci dalam mengumpulkan data, analisis data bersifat induktif, dan berfokus pada makna menurut perspektif dari partisipan (Abdussamad, 2021). Penelitian kualitatif juga dapat didefinisikan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik dan lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun tingkah subjek dalam situasi tertentu menurut perspektif penelitiannya (Fiantika et al., 2022).

Adapun pemilihan metode kualitatif dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh: 1) metode penelitian kualitatif memberikan gambaran yang lebih jelas perihal fenomena dibandingkan dengan menggunakan penelitian kuantitatif; 2) metode penelitian kualitatif dapat dipergunakan dalam mengungkap serta memahami sesuatu yang tidak diketahui sebelumnya, sesuai dengan salah satu tujuan dari penelitian kualitatif, *to describe and explore* (Ghony & Almanshur, 2012).

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus karena pendekatan ini merupakan pilihan yang paling tepat untuk menggali atau menyelidiki dan memahami suatu kasus melalui pengumpulan data yang mendalam serta melibatkan berbagai macam sumber informasi secara terperinci (Creswell & Poth, 2024). Kemudian Yin (2018) mengungkapkan bahwa desain pertanyaan dalam penelitian yang menggunakan pendekatan studi kasus berkaitan dalam konteks Pertanyaan-pertanyaan terkait "bagaimana" dan "mengapa" cenderung bersifat eksplanatoris, dengan menggunakan pendekatan ini dikehendaki untuk melacak berbagai peristiwa kontemporer (Yin, 2018). Dalam pendekatan studi kasus terdapat teknik dasar dengan menambahkan dua sumber bukti yakni Observasi dan wawancara, serta terdapat kemampuan untuk berhubungan sepenuhnya dari berbagai bukti dan dokumen (Harahap, 2020).

Kemudian Yin menambahkan bahwa keuntungan sumber bukti tersebut dapat dimaksimalkan dengan tiga prinsip seperti: (1). Menggunakan bukti Multi sumber, (2). Menciptakan data dasar studi kasus seperti catatan studi kasus, dokumen studi kasus, dan

bahan-bahan tabulasi, serta narasi, (3). Memelihara rangkaian bukti (Wahyuningsih, 2013). Sedangkan asmusen dan craswell mengungkapkan bahwa Pengumpulan data melalui matriks sumber informasi adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk mengorganisir data dalam suatu studi kasus. Matriks ini mencakup empat jenis data, yaitu wawancara, observasi, dokumen, dan materi audio visual, yang disusun dalam kolom, sementara bentuk-bentuk informasi yang spesifik seperti siswa atau administrasi diatur dalam baris. Tujuannya adalah untuk menganalisis sejauh mana dan seberapa banyak data yang dikumpulkan, sehingga menggambarkan kompleksitas kasus tersebut. Matriks ini sangat bermanfaat ketika digunakan dalam studi kasus yang kaya informasi. Lebih lanjut, Creswell mencatat bahwa wawancara dan observasi adalah alat pengumpul data yang umum digunakan dalam berbagai penelitian. Ini menunjukkan bahwa keduanya adalah elemen sentral dalam tradisi penelitian kualitatif dan membutuhkan perhatian ekstra dari peneliti (Creswell & Poth, 2024). Model studi kasus yang akan digunakan adalah studi kasus intrinsik, yang bertujuan untuk meraih pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu kasus tertentu, misalnya karakteristik, sifat, atau permasalahan yang dimiliki individu. Penelitian ini berfokus dan memberikan perhatian khusus untuk lebih memahami aspek-aspek internal atau inti dari kasus tersebut (Harahap, 2020). Oleh sebab itu peneliti mencoba untuk menelaah secara mendalam dan intensif terkait faktor psikologis penyebab perilaku judi online yang kemudian akan dideskripsikan pada Bab hasil penelitian dan pembahasan.

B. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau dipergunakan untuk mengumpulkan data. Ini berarti, dengan menggunakan alat-alat tersebut data dikumpulkan. Ada perbedaan antara alat-alat penelitian dalam metode kualitatif dengan yang dalam metode penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif, atau instrumen utama dalam pengumpulan data adalah manusia yaitu, peneliti sendiri atau orang lain yang membantu peneliti. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri yang mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mengambil. Peneliti dapat meminta bantuan dari orang lain untuk mengumpulkan data, disebut pewawancara. Dalam hal ini, seorang pewawancara yang langsung mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mengambil. Berbeda dari penelitian kualitatif, dalam penelitian kuantitatif alat pengumpulan data mengacu pada satu hal yang dipergunakan peneliti untuk mengumpulkan data, biasanya dipakai untuk

menyebut kuisioner. Hal pokok dari perbedaan tersebut adalah dalam penelitian kualitatif peneliti sendiri yang harus mengumpulkan data dari sumber, sedangkan dalam penelitian kuantitatif orang yang diteliti (responden) dapat mengisi sendiri kuisioner tanpa kehadiran peneliti, umpamanya survei elektronik atau kuesioner yang dikirimkan (Afrizal, 2015)

Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Instrumen selain manusia (seperti; angket, pedoman wawancara, pedoman observasi dan sebagainya) dapat pula digunakan, tetapi fungsinya terbatas sebagai pendukung tugas peneliti sebagai instrumen kunci. Kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif memiliki peran yang cukup rumit. Dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, penafsir data dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitiannya. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif kehadiran peneliti adalah mutlak, karena peneliti harus berinteraksi dengan lingkungan baik manusia dan non manusia yang ada dalam kancah penelitian. Kehadirannya di lapangan peneliti harus dijelaskan, apakah kehadirannya diketahui atau tidak diketahui oleh subyek penelitian. Ini berkaitan dengan keterlibatan peneliti dalam kancah penelitian, apakah terlibat aktif atau pasif (Fiantika et al., 2022).

Instrumen lain dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara yang ditujukan pada 2 subjek yang merupakan mantan pelaku judi online untuk mengetahui alasan melakukan perjudian online dari perspektif psikologi. Dan untuk pedoman observasi yang dilakukan, digunakan untuk menggali data lebih dalam terkait bentuk perilaku kedua subjek tersebut.

C. Data dan Sumber Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan ujaran dari subjek yang melakukan perilaku judi online Sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Sumber data dalam penelitian kualitatif umumnya dapat berupa orang, hal, benda, dokumen, atau proses suatu kegiatan, dan lain-lain yang padanya melekat data tentang objek penelitian (Fiantika et al., 2022);(Abdussamad, 2021). Data berdasar pada sumbernya dibagi menjadi dua, yakni data primer dan data sekunder (Abdussamad, 2021).

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian, misalnya subjek penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah subjek yang berjumlah 2 orang, subjek merupakan orang yang berprofesi utama sebagai mahasiswa dan melakukan judi online.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang secara tidak langsung diperoleh peneliti, misalnya melalui orang lain atau dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa foto, dokumen, buku, video, dan lain-lain.

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian

No.	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Keterangan Subjek
1.	MR	21	Laki-laki	Mantan Pelaku Judi Online
2.	MF	23	Laki-laki	Mantan Pelaku Judi Online

Tabel 3. 2 Subjek Pendukung

No.	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Keterangan Sumber data
1.	MA	23	Laki-laki	Teman dari MR
2.	AR	22	Laki-laki	Teman dari MF

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena mendapatkan data merupakan tujuan utama dari pelaksanaan penelitian itu sendiri (Abdussamad, 2021). Disamping itu, teknik pengumpulan data juga memainkan peranan penting dalam menentukan kualitas dari penelitian yang dilakukan (Fiantika et al., 2022). Adapun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara dan observasi.

1. Wawancara

Wawancara merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi secara verbal. Peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dalam penelitian ini. Pemilihan teknik wawancara semi terstruktur adalah untuk memperoleh informasi secara lebih terbuka, di mana pihak yang di wawancarai di minta pendapat dan ide-idenya (Fiantika et al., 2022). Peneliti menyiapkan panduan wawancara semi terstruktur, berupa beberapa pertanyaan pokok yang sewaktu-waktu dapat berkembang seiring berjalannya wawancara. Selain itu, peneliti menyiapkan alat perekam suara seperti smartphone untuk merekam hasil wawancara dengan subjek.

2. Observasi

Istilah observasi ini berasal dari bahasa Latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Dengan demikian observasi memiliki arti suatu kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Observasi bertujuan untuk mendapat data tentang suatu masalah sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat *re-checking* terhadap informasi yang sudah diperoleh sebelumnya.

Dengan metode observasi ini peneliti berperan sebagai pengamat yang mencatat secara sistematis terhadap objek penelitian. Observasi yang dilakukan adalah observasi terhadap subjek, keadaan dan perilaku subjek selama wawancara interaksi subjek dengan peneliti, dan hal-hal yang dianggap penting dan relevan seperti halnya interaksinya dengan dengan lingkungan sosial, dan juga mengamati bagaimana keseharian subjek sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Sementara itu jenis observasi yang digunakan adalah observasi tertutup dimana subjek yang diamati tidak mengetahui kalau sedang diamati.

Sri Wahyuni mengemukakan beberapa macam observasi, yaitu: 1). observasi partisipatif, 2). observasi terus terang atau tersamar, dan 3). observasi tak berstruktur. Berikut penjelasannya: 1) observasi partisipasi adalah (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatandan penginderaan di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan. 2) observasi terus terang atau tersamar ialah peneliti berterus terang kepada sumber data bahwa ia sedang melakukan penelitian sehingga para informan mengetahui sejak awal

sampai akhir tentang aktivitas dari peneliti, namun ada kalanya peneliti juga tidak memberitahu atau berterus terang untuk menghindari data yang dicari masih dirahasiakan. Kemungkinan jika jujur ingin melakukan penelitian, peneliti tidak diizinkan. 3) observasi tak berstruktur ini dilakukan jika fokus penelitian belum jelas. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung. Jika fokus penelitian sudah jelas, maka observasi berubah menjadi observasi terstruktur dan menggunakan pedoman observasi (Fiantika et al., 2022).

Menurut peranan observer (dalam Syukur et al., 2024), dibagi menjadi observasi partisipan dan non partisipan. Pada beberapa pengamatan juga dikenalkan kombinasi dari peran observer, yaitu pengamat sebagai partisipan (*observer as participant*), partisipan sebagai pengamat (*participant as observation*) Observasi menurut situasinya dibagi menjadi 3:

1. *free situation* yaitu observasi yang dilakukan dalam situasi bebas, observasi dilakukan tanpa adanya hal-hal atau faktor yang membatasi;
2. *manipulated situation* yaitu observasi yang dilakukan pada situasi yang dimanipulasi sedemikianrupa. Observer dapat mengendalikan dan mengontrol situasi; *partially controlled situation*nya itu observasi yang dilakukan pada dua situasi atau keadaan *free situation* dan situasi manipulatif.

Menurut sifat observasi, terdiri dari observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan menurut struktur yang berisikan faktor-faktor yang telah diatur berdasarkan kategori, masalah yang hendak diobservasi; dan observasi non sistematis yaitu observasi yang dilakukan tanpa struktur atau rencana terlebih dahulu, dengan demikian observer dapat menangkap apa saja yang dapat ditangkap (Baskoro dalam Hasanah, 2016)

3. Dokumentasi

Dokumentasi terdiri atas dua macam yaitu pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya, dan check-list yang memuat daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Perbedaan antara kedua bentuk instrument ini terletak pada intensitas gejala yang diteliti. Pada pedoman dokumentasi, peneliti cukup menuliskan tanda centang dalam kolom gejala, sedangkan check-list, peneliti memberikan tally pada setiap pemunculan gejala (N. Cooper dalam Syukur et al., 2024)

Instrumen dokumentasi dikembangkan untuk penelitian dengan menggunakan pendekatan analisis. Selain itu digunakan juga dalam penelitian untuk mencari bukti-bukti sejarah, landasan hukum, dan peraturan-peraturan yang pernah berlaku. Subjek penelitiannya dapat berupa buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, bahkan benda-benda bersejarah seperti prasasti dan artefak (Clemmens dalam Syukur et al., 2024)

Dokumen dalam penelitian kualitatif digunakan sebagai penyempurna dari data wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Dokumen dalam penelitian kualitatif dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari obyek yang diteliti (Ulfatin dalam Syukur et al., 2024).

E. Uji Keabsahan Data

Dalam melakukan uji keabsahan data, peneliti menggunakan kriteria keabsahan data seperti berikut :

1. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan ini berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Peneliti dapat meningkatkan ketekunan dengan cara membaca berbagai referensi maupun hasil penelitian ataupun dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Jika peneliti meningkatkan ketekunan dalam pengamatan, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali pada data yang telah ditemukan (dalam Sugiyono, 2020, p. 367)

2. Triangulasi

Triangulasi didefinisikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. menyatakan bahwa triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Hal yang dilakukan peneliti antara lain:

- a) Triangulasi sumber, dengan membandingkan data dan melakukan pengecekan kembali suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berada dalam penelitian kualitatif. Triangulasi sumber ini juga digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber.
- b) Triangulasi Teknik, dengan menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda. Jika dari beberapa teknik yang telah dilakukan tetapi menghasilkan data yang berbeda maka peneliti perlu melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Tetapi bisa saja semuanya benar hanya karena sudut pandang yang berbeda-beda.
- c) Triangulasi waktu, waktu juga dapat memengaruhi kredibilitas data dengan mengumpulkan data dengan teknik wawancara tetapi dilakukan di waktu yang berbeda. Jika hasil yang diperoleh berbeda maka bisa dilakukan secara berulang sampai akhirnya menemukan hasil data yang pasti.

3. Menggunakan bahan referensi

Data-data yang telah diperoleh, sebaiknya ditunjukkan dengan dilengkapi foto, rekaman hasil wawancara atau dokumen autentik sebagai bukti penemuan dari peneliti (dalam Sugiyono, 2020, p. 370)

F. Teknik Analisis Data

Di dalam penelitian kualitatif, proses analisis data tidak dimulai setelah seluruh data terkumpul, melainkan berlangsung sejak awal proses penelitian. Analisis dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama berada di lapangan, dan setelah selesai dari lapangan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Miles et al., (2014) yang menyatakan bahwa “*analysis has been*

initiated since the formulation and clarification of the research problem, before entering the field, and continues interactively throughout the entire research process.”

Model analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, & Saldaña (2014) dikenal sebagai model interaktif (*interactive model of data analysis*). Model ini menekankan bahwa analisis bersifat siklikal, terus-menerus, dan saling terkait (*cyclical, ongoing, and interconnected*). Terdapat tiga komponen utama dalam model ini yang berlangsung secara simultan: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Ketiga elemen ini tidak bersifat linier, melainkan terus saling memengaruhi sepanjang proses penelitian.:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh di lapangan tentu tidak sedikit dan hal tersebut perlu untuk dicatat secara jelas. Seperti yang telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu dilakukan reduksi data dengan segera. Mereduksi data ini berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal hal yang penting dan juga dicari tema dan polanya. Jika data telah direduksi maka akan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Reduksi data adalah proses pemilihan, penyederhanaan, dan pengorganisasian data mentah ke dalam bentuk yang lebih terfokus dan bermakna. Data yang diperoleh di lapangan tentu tidak sedikit, dan dapat menjadi sangat kompleks. Oleh karena itu, reduksi data menjadi tahap awal yang penting untuk meringkas, memilih hal-hal pokok, memfokuskan informasi, serta menemukan tema dan pola utama (*summarizing, selecting, focusing, and identifying themes*). Reduksi data bukanlah kegiatan yang bersifat mekanis, melainkan proses berpikir konseptual dan reflektif yang memerlukan sensitivitas analitik dan wawasan teoretis dari peneliti. Peneliti yang baru dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan dengan teman atau orang lain yang dipandang sebagai ahli. Sehingga peneliti dapat mengembangkan wawasan dan dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan..

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data (*data display*) adalah langkah penting dalam analisis kualitatif, yaitu menyusun informasi yang telah direduksi menjadi bentuk yang

memudahkan pemahaman pola, hubungan, dan tema. Menurut Miles, Huberman, & Saldaña (2014), edisi ke-3 *Qualitative Data Analysis* menekankan penggunaan beragam model visual—seperti matriks, diagram jaringan (networks), bagan alur (flowcharts), serta teks naratif—untuk memperkuat penyajian data. Dalam edisi terbaru, mereka mendorong peneliti untuk "think display," yaitu mengoptimalkan representasi visual data agar kompleksitas proses sosial dapat terlihat jelas: *"when researchers 'think display,' their analyses of social life capture the complex and vivid processes of the people and institutions studied"* Bentuk teks naratif tetap digolongkan sebagai elemen utama—karena narasi membantu membentuk konteks dari data visual—tetapi kini diaplikasikan bersama struktur visual dan tabel yang memudahkan analisis lanjutan. Selanjutnya, teks, bagan, dan model visual dijadikan sebagai landasan untuk menghasilkan narasi analisis yang solid dan memicu interpretasi serta diskusi temuan.

c. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Model analisis data kualitatif interaktif dari Miles, Huberman, & Saldaña (2014) menempatkan penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing & verification) sebagai bagian integral dari proses analisis — bukan hanya tahap akhir. Prosedur ini berjalan melalui siklus terus-menerus yang meliputi pengumpulan data, reduksi, dan penyajian (data condensation, display), hingga interpretasi yang berkembang seiring waktu *"The third stream of analysis activity is conclusion drawing and verification. ... Conclusions are also verified as the analyst proceeds. Verification may be as brief as a fleeting second thought ... or thorough ... with extensive efforts to replicate a finding in another data set."* Penarikan kesimpulan dimulai dengan membentuk interpretasi awal atau hipotesis tentatif, berdasarkan pola atau tema yang muncul dari data. Kemudian, verifikasi dilakukan menggunakan berbagai strategi seperti: Triangulasi sumber — membandingkan data dari berbagai partisipan atau teknik pengumpulan. Member checking — konfirmasi makna kepada subjek penelitian. Audit trail dan replikasi internal — memastikan proses penemuan temuan tercatat dengan jelas dan dapat ditinjau ulang. Penekanan dari Miles et al., (2014). adalah bahwa verifikasi bukan checklist formal, melainkan jeda reflektif yang dapat panjang atau singkat, saat peneliti kembali ke data untuk mengecek kekokohan atau plausibilitas interpretasi. Jika hipotesis awal ternyata konsisten dengan data baru, hipotesis

tersebut diperkuat; jika tidak, analisis dipertajam, kategori direvisi, dan proses diulang hingga kesimpulan akhir mencerminkan hasil yang valid, kredibel, dan tepat sasaran

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini memilih lokasi di Kota Malang Jawa Timur karena setelah melihat dan melakukan pra survei, Kota Malang yang ikonik dengan sebutan kota pendidikan menjadi kota yang berkumpulnya banyak mahasiswa atau remaja dari berbagai daerah. Setelah itu peneliti juga menentukan kriteria subyek yang akan digunakan dalam penelitian ini, kemudian dilanjutkan dengan mencari subyek yang sesuai dan mencari sedikit informasi terkait permasalahan psikologis tentang bagaimana faktor psikologis menjadi sebuah pemicu terhadap subyek sehingga ingin melakukan judi online. Pada bulan Desember 2024, peneliti telah menemukan 2 subyek yang akan diteliti yaitu subyek MR dan MF yang menjadi subyek utama dan beberapa orang lain yang menjadi subyek pendukung seperti temannya.

1. Proses Awal Penelitian

Penelitian dengan judul Studi Kasus: Faktor psikologis penyebab Perilaku Judi Online pada Remaja dilaksanakan oleh peneliti di Kota Malang Jawa Timur. Penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2024 yang diawali dengan pra survey kepada 2 subyek untuk mengetahui bagaimana keseharian subyek dan perbedaan apa yang subyek rasakan ketika dulu masih bermain dan sekarang sudah berhenti bermain. Pada tanggal 14 Februari 2025, Subyek MR sedang berada di salah satu cafe di Kota Malang sehingga peneliti berinisiatif mendatangi cafe tersebut. Di cafe tersebut peneliti mulai berbincang-bincang sekaligus meminta izin kepada subyek mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan. Pada saat itu juga peneliti mulai memperhatikan dan mengamati sedikit perilaku subyek. Melihat beberapa perilaku subyek di cafe tersebut bersama teman-temannya, memunculkan sedikit pertanyaan yang kemudian peneliti tanyakan kepada teman-temannya yang dirasa cukup mengetahui beberapa hal mengenai subyek. Pertanyaan yang dimaksud seperti apa kesibukan subyek akhir-akhir ini dan menanyakan bagaimana kondisi subyek dalam hubungan interpersonalnya, yang akhirnya ditutup dengan penentuan tanggal wawancara yang ditentukan oleh peneliti dan subyek.

Di minggu berikutnya peneliti bertemu dengan subyek MF beserta teman-temannya yang sedang berkumpul di salah satu cafe di Kota Malang. Peneliti juga berbincang dengan

beberapa teman dari MF terkait kesibukan masing-masing dan hubungan dengan MF seperti apa untuk membangun keakraban. Kemudian peneliti menjelaskan maksud dan tujuan serta penelitian yang akan dilakukan kepada MF, sebelum peneliti melanjutkan pembahasan mengenai tujuan penelitian ini, muncul reaksi dari kekhawatiran dari MF dan muncul juga tatapan penyesalan. MF juga bertanya terkait keamanan dirinya dalam penelitian ini sehingga peneliti menjawab bahwa ada *Informed consent* yang akan membuat dirinya aman, karena penelitian ini semata untuk mengetahui faktor psikologis yang membuat orang ingin bermain judi online. Pada akhirnya MF pun setuju dan peneliti menanyakan kesibukannya serta kapan waktu luangnya MF untuk melakukan wawancara.

2. Proses Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, dari Januari hingga Maret 2025, di Kota Malang. Subyek utama penelitian adalah tiga mahasiswa laki-laki yang merupakan mantan pelaku judi online, masing-masing dengan latar belakang sosial dan psikologis yang berbeda. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi langsung terhadap subjek, baik dalam situasi formal maupun informal. Observasi dilakukan secara tertutup untuk mendapatkan gambaran perilaku alami dari subjek. Proses wawancara direkam dan ditranskripsi secara utuh untuk keperluan analisis data lebih lanjut.

a. Subjek MR

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat Tanggal Lahir : Maria, 03 November 2003

Usia : 22 tahun

Status : Mahasiswa

Alamat : Bima

MR adalah seorang alumni dari salah satu universitas di Kota Malang. Ia tinggal di kos dan berasal dari keluarga menengah. Dalam wawancara, MR terlihat santai namun beberapa kali MR juga menghindari kontak dan menatap ke langit seolah mengingat-ingat kenangan buruk yang ingin ia lupakan dengan penuh tatapan penyesalan. Ia memulai perjudian online sejak pertengahan tahun 2024. Dari hasil observasi, MR menunjukkan ekspresi gugup ketika ditanya soal hubungannya dengan orang tua. Ia mengaku sempat dimarahi karena ketahuan sering meminjam uang tanpa alasan jelas.

b. Subjek MF (23 tahun)

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat Tanggal Lahir : Kuningan, 06 Oktober 2001

Usia : 23 tahun

Status : Mahasiswa

Alamat : Kuningan

MF adalah mahasiswa tingkat akhir yang berasal dari salah satu Universitas di Kota Malang. Ia juga merupakan seorang dari keluarga menengah. Ia tinggal sendiri dan bekerja paruh waktu di sebuah kedai kopi. Ketika diwawancara, MF cenderung serius dan emosional ketika membahas masa lalunya. Menurut MF, judi online memberinya semacam pelarian emosional. Ia mengaku bahwa ketika bermain, ia merasa lebih hidup dan bisa melupakan semua masalah. MF juga mengungkapkan bahwa ia sempat kehilangan tabungan hasil kerja part-time karena bermain terus-menerus tanpa kontrol. Observasi terhadap MF menunjukkan bahwa ia memiliki kecenderungan menarik diri dari pergaulan setelah kecanduan judi. Ia lebih banyak menghabiskan waktu untuk bekerja sebagai driver shopee food.

Tabel 4. 1 Proses Pelaksanaan Penelitian

NO	KEGIATAN	TEMPAT	TANGGAL	KETERANGAN
1.	Melakukan pendekatan dengan subyek MR	Di salah satu <i>coffe shop</i> di Malang	14 Februari 2025	Berbincang, bertukar cerita dan informasi mengenai subyek MR.
2.	Melakukan observasi terhadap subyek MR	Di kontrakan subyek MR	15 Februari 2025	Melakukan observasi dan meminta izin untuk melakukan wawancara di pertemuan selanjutnya.
3.	Melakukan pendekatan dengan subyek MF	Di salah satu <i>coffe shop</i> di Malang	22 Februari 2025	Berbincang, bertukar cerita dan informasi mengenai subyek MF.
4.	Melakukan observasi terhadap subyek MF	Di kos subyek MF	22 Februari 2025	Melakukan observasi dan meminta izin untuk melakukan wawancara di pertemuan selanjutnya
5.	Melakukan wawancara kepada subyek MR	Di salah satu <i>coffe shop</i> di Malang	14 Maret 2025	Melakukan wawancara dan observasi mengenai Riwayat kehidupan subyek, keadaan subyek dan kegiatan subyek
6.	Melakukan wawancara kepada subyek MF	Di salah satu <i>coffe shop</i> di Malang	17 Maret 2025	Melakukan wawancara dan observasi mengenai Riwayat kehidupan subyek, keadaan subyek dan kegiatan subyek
7.	Melakukan wawancara kepada subyek MA selaku teman dari subyek MR	Di salah satu <i>coffe shop</i> di Malang	07 April 2025	Melakukan wawancara sebagai penguat data

3. Hambatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa hambatan, terutama pada masalah waktu untuk menentukan wawancara karena masing-masing kesibukan yang berbeda ditambah ketiga subyek yang berasal dari luar Kota Malang, sehingga penentuan waktu wawancara juga menjadi kendala. Di lain sisi, teman dari MF tidak bisa melakukan wawancara karena tidak mau terlibat dalam penelitian dengan alasan pribadi. Hal tersebut menjadikan hasil data untuk subyek MF lebih sedikit dibanding dari subyek lainnya. Untuk hambatan subyek lainnya juga ada di masalah waktu karena penelitian ini dilakukan pada bulan Ramadhan sehingga penyesuaian waktu bagi subyek maupun peneliti menjadi lebih rumit. Tidak hanya subyek utama, tetapi subyek pendukung seperti teman dari MR juga terdapat hambatan waktu, sehingga penelitian bisa dilaksanakan kembali setelah libur lebaran.

B. Paparan data Hasil

Penelitian tentang faktor psikologis penyebab perilaku judi online telah banyak dilakukan dan menunjukkan berbagai perubahan yang terjadi pada ketiga subyek tersebut. Dari ketiga narasi subjek, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor psikologis utama yang menjadi pemicu perilaku judi online. Berikut adalah beberapa faktor psikologis utama yang menjadi pemicu perilaku judi online dari ketiga subyek dalam penelitian ini:

1. Faktor Psikologis Penyebab Perilaku Judi Online

1. Subyek MR

a. Kerentanan Emosional

Dalam wawancara, subyek MR menunjukkan bahwa keterlibatannya dalam judi online bukan hanya dipicu keinginan mendapatkan uang semata, melainkan berasal dari tekanan yang ia rasakan dalam menghadapi situasi hidup yang sulit. Bukan kondisi ekonomi itu sendiri yang menjadi pencetus, tetapi perasaan tidak bersaya, cemas, khawatir dan kehilangan harapan yang muncul dari situasi tersebut. MR memaknai keterbatasan finansial sebagai jalan buntu yang menimbulkan keresahan batin dan dorongan untuk mencari pelarian cepat.

” Mungkin karena apa ya, e kondisi kita juga lagi membutuhkan uang ya larinya ke situ. Bisa dibilang secara instan buat dapet uang ya di situ” (W.1.B.90-99)

Kutipan ini memperlihatkan bahwa MR mengalami tekanan emosional yang kuat karena keterdesakan kebutuhan. MR tidak menjelaskan strategi adaptif untuk menyelesaikan masalah, melainkan langsung memilih jalur yang memberikan sensasi harapan dan pelarian dengan cara berjudi.

Subyek juga menyampaikan bahwa kondisi emosinya berubah tergantung pada hasil permainan. Saat menang ia akan merasa baha sedangkan saat kalah ia merasa “nggak semangat hidup”. Fluktuasi ini menunjukkan ketidakstabilan emosi yang rentan dan belum terkelola secara sehat.

“Kalau awal-awal itu nyesek, awal-awal main, tapi setelah dikasih kemenangan yang besar nah itu biasa aja” (W.1.B.70-89)

Pernyataan ini diperkuat oleh teman dekatnya, MA, yang mengonfirmasi bahwa MR kerap kali terlihat tidak bersemangat saat kalah, namun berubah sangat antusias. MA mengamati sendiri perubahan afektif yang drastis tersebut.

“kaya nggak semangat hidup gitu. Kalau menang langsung makan-makan, (ayok makan-makan, party party)” (W.3.B.70-89)

Dengan demikian, aspek kerentan emosional MR tidak hanya ditandai oleh sensitivitas terhadap tekanan, tetapi juga oleh ketergantungan emosional terhadap efek hasil judi sebagai bentuk regulasi diri. Pelibatan diri MR dalam perjudian bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan ekonomi, melainkan sebagai respon terhadap kondisi psikologis internal yang tidak stabil.

b. Distorsi Kognitif

Dalam wawancara, MR menunjukkan adanya keyakinan irasional terhadap peluang menang dalam perjudian online. Meskipun secara logis ia memahami bahwa banyak orang yang mengalami kekalahan, MR tetap merasa dirinya termasuk dalam kelompok kecil yang akan menang. Pernyataan ini menunjukkan adanya distorsi kognitif berupa *optimisim bias* yakin keyakinan berlebihan bahwa hasil yang menguntungkan akan terjadi pada dirinya dan *illusion of control*, yaitu

persepsi keliru bahwa dirinya mampu memengaruhi hasil permainan yang sebenarnya acak.

“Yakin. Karena udah disistem kan ada yang menang, ada yang kalah. 15 persen yang menang, 85 persen yang kalah. Nah, aku yang 15 persen” (W.1.B.310-329)

MR juga menyebut bahwa kekalahan yang dialaminya mendorong keinginan kuat untuk tetap bermain dengan tujuan “mengambil kembali” apa yang sudah hilang. Keinginan ini menunjukkan pola *gambler’s fallacy*, yaitu kesalahan berpikir bahwa kekalahan sebelumnya akan diikuti oleh kemenangan, meskipun tidak ada hubungan kausal antara satu putaran dengan putaran lainnya dalam perjudian.

“Ya itu karena pengen balikin itu aja. Pengen balikin apa yang telah hilang” (W.1.B.290-299)

Kedua bentuk distorsi ini memperlihatkan adanya penyimpangan dalam pola pikir MR, yang berperan dalam memperkuat perilaku tersebut.

Teman dekatnya MR, MA turut memperkuat indikasi distorsi ini. Ia menyampaikan bahwa dorongan bermain MR tidak selalu muncul dari luar, melainkan bisa juga muncul dari dalam diri MR yang terdorong oleh ekspektasi tertentu,

“Pernah. Alasannya karena ingin mengambil balik apa hal yang dia inginkan” (W.3.B.100-119)

Secara keseluruhan, distorsi kognitif yang dimiliki MR bukan sekedar kesalahan logika biasa, melainkan membentuk sistem keyakinan internal yang memperkuat perilaku adiktif. Ini menjadi bukti bahwa proses kognitif individu, khususnya dalam hal persepsi terhadap risiko dan peluang, memainkan peran sentral sebagai faktor psikologis pencetus perjudian.

c. Regulasi Emosi Maladaptif

Subyek MR mengungkapkan bahwa perjudian online dijadikan sebagai sarana utama untuk meredakan tekanan emosional tanpa melalui strategi koping yang adaptif. MR tidak membedakan kondisi emosional saat bermain — baik sedang sedih, stres, maupun netral — ia tetap memilih berjudi. Hal ini menunjukkan bahwa MR menjadikan aktivitas tersebut sebagai mekanisme regulasi emosi maladaptif,

yaitu upaya untuk menenangkan diri melalui cara yang tidak sehat secara psikologis.

“Kondisi ekonomi atau kondisi... oh kapanpun bisa, walaupun stress, walaupun nggak stress. Ya betul” (W1.B.20-49)

“Seneng karena dikasih, dikasih win...Iya. Nggak ada rasa takut apapun karena itu haram atau gimana, karena dikasih win, seneng” (W.1.B.50-69)

Pernyataan MR menegaskan bahwa kemenangan dalam perjudian memberikan rasa senang yang bersifat instan, dan kondisi tersebut menjadi semacam “penguat emosional” sementara. Namun, saat kalah ia menyatakan hanya merasa “nyesek” di awal, lalu menjadi terbiasa. Ini menunjukkan adanya proses penumpukan emosi yang tidak pernah disalurkan atau dikelola secara sehat.

“kalau awal-awal itu nyesek... tapi setelah dikasih kemenangan besar; nah, itu biasa aja. Jadi walalupun kalah ratusan bahkan jutaan itu udah kaya biasa” (W.1.B.70-89)

Dari sisi subjek pendukung, MA mengamati bahwa MR dapat bermain kapan saja asalkan ada uang. Tidak ada pola emosional yang mengatur kapan MR bermain dan ini menjadi indikasi bahwa judi telah menjadi bentuk regulasi otomatis tanpa pertimbangan kondisi psikologis yang sehat.

“Kayaknya di semua kondisi yang penting ada uang” (W.3.B.40-49)

Kutipan ini mendukung bahwa MR tidak memiliki kesadaran emosional yang cukup untuk membedakan kapan ia sedang membutuhkan distraksi, dan kapan ia seharusnya menghadapi perasaannya secara konstruktif. Ketergantungan pada perjudian sebagai pelampiasan dari emosi yang tidak adaptif, yang kemudian memperkuat perilaku berjudi secara kompulsif.

d. Kegagalan Kontrol diri

MR menunjukkan gejala kegagalan kontrol diri dalam mengelola dorongan berjudi. Ia mengaku mampu bermain tiga hingga empat kali sehari, tergantung pada ketersediaan uang. Bahkan ketika dihadapkan pada pilihan antar memenuhikebutuhan dasar atau berjudi, ia secara impulsif lebih memilih berjudi. Ini mencerminkan rendahnya kemampuan pengendalian impuls, yang merupakan inti dari aspek kontrol diri sebagai faktor psikolos internal.

“Tergantung. Tergantung kadang sehari kalau ada duitnya bisa 3 kali 4 kali..... Dalam satu hari 3 kali sesilah 4 kali sesi” (W.1.B.150-189)

“Judi, seperti itu mas. Nggak nentu mas. Oh minimal 7 kali gitu sekitar segitu. He’em bisa dibilang sehari sekali lah. Pokoknya ada duit aja Mas. Intinya di situ. Bukan dari keinginan jadinya tapi yang penting ada duit, main” (W.1.B.410-449)

Perilaku tersebut memperlihatkan bahwa Keputusan berjudi tidak lagi dipandu oleh pertimbangan rasional, melainkan oleh dorongan instingtif yang tidak tertahan. Bahkan dalam narasinya, MR menyampaikan bahwa ia baru bersedia berhenti jika semua “barang yang dianggap berharga atau dianggap penting” sudah kembali, yang mengindikasikan bahwa dirinya tidak memiliki kendali penuh terhadap keputusan berjudi kecuali jika kebutuhan subjektifnya terpenuhi.

“Bisa. Kalau menurut catatan ya, apa ya barang yang menurut saya penting itu kembali, seperti itu. Jadi balik modal—enggak balik modal sih sebenarnya ya balik apa yang aku inginkan aja” (W.1.B.190-199)

Teman dekat MR, MA, mengonfirmasi bahwa MR menunjukkan kecenderungan untuk terus berjudi meskipun telah mendapatkan penolakan atau jarak sosial dari teman-temannya akibat kebiasaan meminjam uang. Dalam hal ini, respons MR yang terus mempertahankan perilaku berjudi menunjukkan adanya pengabaian terhadap konsekuensi sosial yang seharusnya dapat menjadi sinyal untuk mengontrol diri. Sikap ini mencerminkan kelemahan dalam evaluasi diri dan penekanan impuls internal, di mana MR tetap memilih memenuhi dorongan berjudi dibanding mempertimbangkan konsekuensi relasional. Ketidakmampuan menahan diri ini memperkuat indikasi kegagalan kontrol diri sebagai faktor psikologis internal yang dominan.

“Iya karena saya udah lama ya sama dia ya. Ya jadinya kalau kepercayaan sih paling nurun dikit lah. Nggak jauh-jauh banget. Nggak jauh-jauh banget, sih. Dikit lah. Dari 100% tuh nurun ke satu, hahahah. Enggak enggak enggak. 80 lah. 20 persennya sedikit hilang. Enggak, sih. Lebih ke kehidupan. Tetep aja bahas kehidupan, bagaimana masa depan itu yang kita bicarakan” (W.3.B.180-199)

Fakta ini menunjukkan bahwa kendali diri MR tidak hanya lemah dari sisi internal, tetapi juga mulai mengganggu fungsi sosialnya. Dalam psikologi, ketidakmampuan menunda dorongan demi kepuasan jangka pendek, meskipun berisiko merusak hubungan atau kesejahteraan, merupakan ciri utama dari kegagalan kontrol diri.

Secara keseluruhan, intensitas berjudi yang tinggi, ditambah dengan dorongan impulsif yang minim kendali, menjadikan aspek kontrol diri sebagai salah satu faktor psikologis internal paling menonjol dalam keterlibatan MR dalam perilaku judi online.

2. Subyek MF

a. Kerentanan Emosional

Subyek MF tidak mengungkapkan secara langsung kondisi stress berat atau tekanan hidup yang spesifik, namun dari narasinya terlihat bahwa ia bermain judi online di berbagai kondisi emosional tanpa regulasi yang jelas. Ia menyebut bahwa saat senang maupun sedih, ia tetap berjudi. Pernyataan ini menunjukkan kecenderungan untuk merespons berbagai emosi dengan cara yang sama, yaitu berjudi. Ini menandakan adanya kerentanan emosional yang tidak diolah secara adaptif.

“Pas lagi seneng bisa, pas lagi stres bisa, Mas. Lebih seringnya sih seneng mas, jadi nggak terlalu stress juga” (W.2.B.40-59)

Meskipun MF menyebut bahwa ia lebih sering bermain dalam keadaan senang, bukan berarti tidak ada tekanan psikologis. Justru penggunaan judi saat senang maupun sedih menunjukkan bahwa emosi – baik positif maupun negatif – tidak terproses secara seimbang, dan membuat individu lebih mudah mencari saluran pelampiasan impulsif.

b. Distorsi Kognitif

Sama seperti subyek MR, subyek MF menunjukkan adanya distorsi kognitif yang mirip. Ia percaya bahwa judi menawarkan jalan cepat untuk mendapatkan uang, tetap optimis bahwa suatu saat ia akan menang, meskipun sudah mengalami kekalahan berulang. Ini mencerminkan *optimism bias*, yaitu keyakinan yang tidak realistis terhadap kemungkinan hasil positif, serta *gambler’s fallacy*, yakni keyakinan bahwa kekalahan sebelumnya akan dibayar dengan kemenangan di masa depan.

“Pasti ada keyakinan seperti itu, Mas. Pasti ada keyakinan itu makanya susah berhenti, Mas. Jadi kita optimis suatu saat meskipun sekarang kita kalah kita pasti menang” (W.2.B.230-239)

MF juga menyatakan bahwa keinginan untuk menang kembali membuatnya tergoda terus bermain. Narasi ini menunjukkan bahwa ia menafsirkan pengalaman masa lalu sebagai pembenaran untuk melanjutkan berjudi, alih-alih sebagai peringatan. Distorsi kognitif semacam ini memperkuat keterikatan emosional dengan judi sebagai harapan semu.

“Jadi karena kan itu pengen balik lagi sama masih tergiur aja Mas sama kemenangan yang sebelum-sebelumnya dan pengen balik dengan yang kekalahan-kekalahan sebelumnya” (W.2.B.220-229)

c. Regulasi Emosi Maladaptif

Dalam wawancara ini, subyek MF merasa bahwa ketika awal mula keterlibatannya dalam judi disebabkan oleh rasa penasaran, namun kemudian menjadi tergiur karena kemenangan. Seiring berjalannya waktu, subyek MF merasa bahwa aktivitas judi menjadi sebuah aktivitas yang rutin, termasuk dalam kondisi emosional yang bervariasi. Keputusan untuk bermain saat senang menunjukkan bahwa perjudian digunakan sebagai bentuk stimulasi emosional. Sementara Keputusan untuk bermain saat stress menunjukkan bahwa perjudian digunakan sebagai bentuk pelarian atau pelampiasan.

“Pertama. Pertama itu masih belum terlalu—masih penasaran Mas awalnya. Penasaran awalnya terus habis itu menang jadi tergiur, Mas. Iya” (W.2.B.60-79)

Walau MF menyebut lebih sering bermain dalam keadaan senang, ia juga menyebut bahwa ketika kalah, ia merasa “bingung” dan “sakit hati”, namun lama-lama terbiasa. Pola ini menunjukkan bahwa perjudian telah membentuk pola penyesuaian emosi yang tidak sehat—bukan dengan pengolahan perasaan secara sadar, melainkan dengan penumpukan afeksi negatif yang dibiasakan.

“Pas menang itu ngerasa senang Mas awal-awalnya karena dapet uang secara instan jadi saya merasa senang. Pas kalah itu awal-awalnya bingung. Bingung, terus sakit hati juga tapi ya gitu lah ya” (W.2.B.80-99)

d. Kegagalan Kontrol Diri

MF mengaku bermain hamper setiap hari selama memiliki uanhg. Ia bisa bermain satu hingga dua kali dalam sehari. Kebiasaan ini menunjukkan keterikatan perilaku yang kuat, bahkan saat ia menyadari bahwa bermain judi merugikan. Meskipun MF menyatakan bahwa ia telah berhenti, ia juga menjelaskan bahwa proses berhenti tersebut tidak mudah, yang mengindikasikan adanya konflik internal antara keinginan berhenti dan dorongan untuk terus bermain.

“Satu kali. Bahkan bisa 2 lah, tapi sering-seringnya ya paling malam aja, Mas. Satu kali aja” (W.2.B.160-169)

“Kalau kalau pas awal-awal itu susah, Mas untuk berpikir berhenti judi karena kan masih ada rasa pengen balik lagi uangnya. Tapi lama-lama saya juga mikir bahwa mengikhlaskan semuanya dan berhenti” (W.2.B.170-189)

Keterlibatan MF dalam judi juga tidak bersifat acak, tetapi menunjukkan pola intensitas tinggi yang bergantung pada ketersediaan uang. Ini menunjukkan bahwa kontrol terhadap keinginan berjudi tidak ditentukan oleh pertimbangan rasional, melainkan oleh ketersediaan impulsif terhadap kesempatan.

“Saya bisa—kalau ada uang bisa setiap hari juga, Mas. Ya bisa 7 kali dalam seminggu kalau misal ada uangnya.” (W.2.B.140-149)

MF tidak menyebutkan tekanan dari luar sebagai alasan utama, tetapi lebih pada dorongan dari dalam dirinya—baik karena keinginan mendapatkan kembali yang hilang, maupun karena keyakinan bahwa kemenangan akan datang. Hal ini menegaskan bahwa kontrol diri MF lemah dalam mengendalikan keinginan sesaat, meskipun disertai kesadaran akan risiko.

2. Tingkat Intensitas Perilaku Judi Online

Intensitas bukan sekedar seberapa sering seseorang berjudi. Tetapi seberapa dalam judi mengakar dalam pikiran, emosi dan kemampuan mengendalikan diri. Klasifikasi ringan, sedang dan berat dibentuk atas kelima elemen psikologis yang saling memperkuat:

1. Subyek MR

a. Frekuensi dan Durasi

Frekuensi menunjukkan seberapa sering subjek bermain sedangkan durasi menunjukkan seberapa lama subjek bermain dalam perjudian online. Pada hal ini

MR tidak menyebutkan seberapa lama dia bermain, namun dalam hal ini MR mengungkapkan bisa bermain 3-4 kali dalam satu hari dengan catatan ada uang yang bisa dimainkan. Sebagaimana ia utarakana dalam wawancara

“Tergantung. Tergantung, kadang sehari kalau ada duitnya bisa 3 kali, 4 kali. Dalam satu hari. 3 kali sesi lah 4 kali sesi.” (W.1.B.150-189)

“Nggak nentu, Mas. Oh, minimal itu ya tujuh kali gitu sekitar segitu” (W.1.B.420-439)

b. Dorongan Emosional

Judi digunakan sebagai pelarian dalam menghadapi berbagai tekanan yang mengarahkan subjek kepada emosi negatif.

“Mungkin karena apa ya, e kondisi kita juga lagi membutuhkan uang ya larinya ke situ. Bisa dibilang secara instan buat dapet uang ya di situ” (W.1.B.90-99)

Subjek juga menunjukkan fluktuasi emosi yang ekstrem, senang saat menang dan “nyesek” saat kalah. Pernyataan ini juga didukung oleh teman MR yaitu MA yang mengatakan hal serupa. MA mengatakan bahwa MR akan bersenang-senang ketika menang dan “nggak semangat hidup” ketika kalah.

“Seneng karena dikasih, dikasih win...Iya. Nggak ada rasa takut apapun karena itu haram atau gimana, karena dikasih win, seneng” (W.1.B.50-69)

“kalau awal-awal itu nyesek... tapi setelah dikasih kemenangan besar, nah, itu biasa aja. Jadi walaupun kalah ratusan bahkan jutaan itu udah kaya biasa” (W.1.B.70-89)

“kaya nggak semangat hidup gitu. Kalau menang langsung makan-makan, (ayok makan-makan, party party)” (W.3.B.70-89)

Fluktuasi ekstrem yang dialami MR menjadi indikasi bahwa judi online telah membentuk regulasi otomatis tanpa pertimbangan. Hal ini membuat tidak ada pola emosional kapan MR bermain. Pernyataan ini juga di dukung oleh temannya yang mengatakan MR akan bermain di segala kondisi asalkan ada uang

“Kondisi ekonomi atau kondisi... oh kapanpun bisa, walaupun stress, walaupun nggak stress. Ya betul” (W1.B.20-49)

“Kayaknya di semua kondisi yang penting ada uang” (W.3.B.40-49)

c. Distorsi Kognitif

Dalam wawancara, subjek MR mengatakan bahwa ia menjadi golongan pemenang. Menurut pernyataan subjek ada 85 persen orang yang kalah dan 15 persen orang yang menang dan subjek merasa bahwa ia termasuk salah satu orang yang berada pada golongan 15 persen

“Yakin. Karena udah disistem kan ada yang menang, ada yang kalah. 15 persen yang menang, 85 persen yang kalah. Nah, aku yang 15 persen” (W.1.B.310-329)

Di lain sisi, subjek juga menginginkan barang yang sudah berharga kembali. Hal ini diperkuat oleh pernyataan MA yang mengatakan bahwa MR pernah mengutarakan alasan berjudi karena ingin mengambil kembali barang yang ia inginkan. Keinginan ini menunjukkan pola gambler's fallacy, yaitu kesalahan berpikir bahwa kekalahan sebelumnya akan diikuti oleh kemenangan, meskipun tidak ada hubungan kausal antara satu putaran dengan putaran lainnya dalam perjudian.

“Ya itu karena pengen balikin itu aja. Pengen balikin apa yang telah hilang” (W.1.B.290-299)

“Pernah. Alasannya karena ingin mengambil balik apa hal yang dia inginkan” (W.3.B.100-119)

d. Kegagalan Kontrol Diri

Subjek mengatakan dalam wawancara mengatakan bahwa ia harus mengorbankan kebutuhan dasar demi judi

“Ya kadang nggak bisa makan. Kadang itu makan harus judi, seperti itu” (W.1.B.400-419)

Subjek MR juga menjelaskan bahwa ketika memiliki uang ia lebih memilih berjudi dibandingkan makan. Hal ini menunjukan rendahnya kemampuan pengendalian impuls, yang merupakan inti dari aspek kontrol diri sebagai faktor psikolos internal.

“Judi, seperti itu mas” (W.1.B.410-419)

Tidak berhenti disitu. Kegagalan kontrol diri dari MR juga ditunjukan dengan ia menggadaikan barang, meminjam uang bahkan hasil kerja pun ia pakai untuk berjudi

“Kadang pinjem, kadang pinjol, kadang kiriman. Nah, itu dah. Ah, kadang kerja. Hasil kerja langsung kuputerin. Sama gadai. Iya, gadai kadang-kadang. Nah, itu dah. Untungnya nggak jual ginjal” (W.1.B.330-359)

e. Prekupasasi Mental

Subjek MR memiliki pikiran yang terfokus pada “balik modal” sehingga membuat banyak aktivitas MR terganggu oleh pikiran berulang tentang perjudian.

“Bisa. Kalau menurut catatan ya, apa ya barang yang menurut saya penting itu kembali, seperti itu. Jadi balik modal—enggak balik modal sih sebenarnya ya balik apa yang aku inginkan aja” (W.1.B.190-199)

Kesimpulan Intensitas:

Kombinasi frekuensi tinggi, distorsi kognitif parah, pengabaian kebutuhan dasar, dan prekupasasi mental menempatkan MR pada “kategori berat”

2. Subyek MF

a. Frekuensi dan Durasi

Subjek MF memiliki frekuensi yang lebih rendah dibandingkan subjek MR. MF mengatakan bahwa ia hanya bermain 1-2 kali perhari dan biasanya bermain pada malam hari. Dalam 1 minggu MF bisa bermain 7 kali asalkan ada uangnya

“Satu kali. Bahkan bisa 2 lah, tapi sering-seringnya ya paling malam aja, Mas. Satu kali aja” (W.2.B.160-169)

“Saya bisa—kalau ada uang bisa setiap hari juga, Mas. Ya bisa 7 kali dalam seminggu kalau misal ada uangnya.” (W.2.B.140-149)

b. Dorongan Emosional

Subjek MF mengatakan dalam wawancara bahwa ia bisa bermain dalam segala kondisi baik saat senang maupun saat sedih, namun biasanya MF lebih sering bermain saat senang agar ketika sedih tidak terlalu stress. Hal ini menunjukkan dorongan emosional yang tinggi meski tidak setinggi subjek MR. Hal ini mengindikasikan bahwa MF memiliki kecenderungan untuk merespons berbagai emosi dengan cara yang sama, yaitu berjudi. Ini menunjukkan adanya dorongan emosional untuk tetap berjudi.

“Pas lagi senang bisa, pas lagi stres bisa, Mas. Lebih seringnya sih senang mas, jadi nggak terlalu stress juga” (W.2.B.40-59)

Walaupun MF mengatakan lebih sering berjudi ketika senang, ia juga mengutarakan bahwa ketika kalahmerasakan “sakit hati” dan “bingung”. Pola ini menunjukkan bahwa perjudian telah membentuk penyesuaian emosi yang tidak sehat—sehingga terjadinya penumpukan afeksi negatif yang dibiasakan.

“Pas menang itu ngerasa seneng Mas awal-awalnya karena dapet uang secara instan jadi saya merasa seneng. Pas kalah itu awal-awalnya bingung. Bingung, terus sakit hati juga tapi ya gitu lah ya” (W.2.B.80-99)

MF juga mengutarakan bahwa berjudi bukan lagi sebagai hiburan melainkan aktivitas rutin yang ia lakukan. Perjudian yang MF lakukan dalam kondisi senang digunakan sebagai stimulasi emosional sedangkan perjudian yang MF lakukan ketika stress menunjukan perjudian digunakan sebagai pelarian atau pelampiasan.

“Pertama. Pertama itu masih belum terlalu—masih penasaran Mas awalnya. Penasaran awalnya terus habis itu menang jadi tergiur, Mas. Iya” (W.2.B.60-79)

c. Distorsi Kognitif

Tidak berbeda jauh dari MR. MF juga memiliki distorsi kognitif yang berupa *optimism bias*, yaitu keyakinan yang tidak realistis terhadap kemungkinan hasil positif, juga *gambler's fallacy* yang menyatakan bahwa kekalahan yang terjadi sebelumnya akan tergantikan oleh kemenangan yang akan diraih di masa depan.

“Pasti ada keyakinan seperti itu, Mas. Pasti ada keyakinan itu makanya susah berhenti, Mas. Jadi kita optimis suatu saat meskipun sekarang kita kalah kita pasti menang” (W.2.B.230-239)

d. Kegagalan Kontrol Diri

Berbeda dengan MR. MF sedikit lebih baik dalam kontrol diri. Hal ini sesuai dengan pernyataan MF dalam wawancara yang mengatakan bahwa ia melakukan segala cara untuk berjudi, baik uang dari hasil kiriman, kerja maupun dari hasil minjam teman, namun tidak sampai menggadaikan barang berharga dan mengabaikan kebutuhan dasar

“Yang pertama ya kiriman, terus kalau nggak gaji dari kerja, atau minjam.” (W.2.B.250-259)

e. Prekupasasi Mental

Tidak berbeda jauh dengan MR, MF juga memiliki pikiran untuk mengambil kembali apa yang telah hilang, namun prekupasi mental yang dirasakan oleh MF sedikit lebih baik dibandingkan MR. MF mulai berhenti walaupun pada awalnya ia merasakan kesulitan untuk berhenti bermain. Hal ini menunjukkan adanya konflik internal antara terus bermain atau berhenti bermain. Pada akhirnya MF mencoba untuk mengikhlaskan dan berhenti bermain

“Jadi karena kan itu pengen balik lagi sama masih tergiur aja Mas sama kemenangan yang sebelum-sebelumnya dan pengen balik dengan yang kekalahan-kekalahan sebelumnya” (W.2.B.220-229)

“Kalau kalau pas awal-awal itu susah, Mas untuk berpikir berhenti judi karena kan masih ada rasa pengen balik lagi uangnya. Tapi lama-lama saya juga mikir bahwa mengikhlaskan semuanya dan berhenti.” (W.2.B.170-189)

Kesimpulan Intensitas:

Memenuhi kriteria sedang (frekuensi teratur, distorsi kognitif ada, tetapi kontrol diri belum sepenuhnya hilang)

C. Pembahasan

Pada dasarnya, setiap perilaku yang muncul dalam diri individu merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor internal dan eksternal yang saling memengaruhi. Dalam konteks remaja, masa perkembangan ini merupakan fase transisi yang sangat krusial dan rentan terhadap pengaruh lingkungan maupun konflik batin. Perubahan biologis, psikologis, sosial, dan kognitif yang terjadi secara simultan menjadikan remaja sebagai kelompok usia yang sangat adaptif, tetapi juga sangat rentan. Oleh karena itu, munculnya perilaku menyimpang, termasuk keterlibatan dalam judi online, tidak dapat dilepaskan dari dinamika psikologis yang sedang berlangsung dalam diri mereka.

Judi online merupakan salah satu bentuk perilaku adiktif yang belakangan ini marak terjadi di kalangan remaja. Berbeda dengan bentuk perjudian konvensional, judi online menawarkan akses yang lebih mudah, bersifat anonim, dan dapat dilakukan kapan saja melalui perangkat pribadi seperti smartphone. Hal ini membuat perjudian digital menjadi fenomena sosial yang kompleks dan tidak mudah dikenali secara langsung, terutama dalam konteks remaja yang masih berada dalam proses pencarian identitas diri. Ketika remaja menghadapi tekanan hidup, kebingungan, atau konflik dalam proses perkembangan

mereka, perilaku judi online dapat muncul sebagai bentuk pelarian, kompensasi, bahkan pencarian sensasi baru yang menantang.

Dalam banyak kasus, keterlibatan remaja dalam perilaku judi online tidak semata-mata karena keinginan mencari keuntungan finansial. Justru, motif yang mendasari lebih sering bersifat psikologis dan emosional. Tekanan sosial dari teman sebaya, dorongan untuk eksis, konflik keluarga, kegagalan akademik, hingga kebutuhan untuk mengelola emosi negatif, dapat menjadi pemicu kuat. Beberapa remaja juga memiliki persepsi keliru terhadap kemenangan dalam judi sebagai bukti keberuntungan atau kemampuan pribadi. Ini memperlihatkan bahwa dimensi kognitif dan afektif mereka belum matang dalam menilai risiko dan implikasi jangka panjang dari tindakannya.

Penelitian ini memfokuskan pada faktor psikologis internal yang menjadi pencetus utama perilaku judi online pada remaja, yaitu kerentanan emosional, distorsi kognitif, regulasi emosi maladaptif, dan kegagalan kontrol diri. Keempat aspek ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dan membentuk siklus yang sulit diputus apabila tidak dilakukan intervensi yang tepat. Misalnya, remaja yang memiliki tingkat kerentanan emosional tinggi akan lebih mudah mengalami tekanan psikologis yang tidak tersalurkan secara adaptif. Dalam kondisi seperti ini, judi online bisa muncul sebagai sarana pelepas stres atau sebagai kompensasi atas perasaan tidak mampu dan kurang berdaya. Begitu perilaku ini berulang, maka terbentuklah pola yang diperkuat oleh distorsi kognitif, yaitu keyakinan salah bahwa ia bisa menang besar atau mendapatkan kembali uang yang hilang.

Di sisi lain, regulasi emosi maladaptif tercermin dari bagaimana subjek penelitian dalam studi ini menggunakan judi online bukan sebagai hiburan sesaat, melainkan sebagai mekanisme untuk menekan emosi negatif. Ketika kemenangan dirasakan sebagai bentuk pelarian yang berhasil, maka kekalahan pun sering kali tidak disikapi secara realistis. Muncul keyakinan semu bahwa “suatu saat pasti menang”, yang justru memperpanjang siklus perjudian. Di sinilah terlihat adanya kegagalan kontrol diri, baik dalam bentuk ketidakmampuan menahan dorongan berjudi, maupun dalam pengambilan keputusan yang rasional.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap dua subjek utama dalam penelitian ini (MR dan MF), serta pendukungnya (MA), ditemukan bahwa keterlibatan mereka dalam judi online tidak muncul secara tiba-tiba. Terdapat proses akumulatif yang

melibatkan interaksi antara keinginan untuk mengontrol emosi, kepercayaan terhadap kemungkinan menang, serta lemahnya refleksi diri dan kendali impuls. Hal ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan untuk memahami perilaku judi online pada remaja harus menempatkan faktor psikologis sebagai aspek inti yang perlu dianalisis lebih dalam.

Dengan demikian, pembahasan pada subbab ini akan menguraikan secara rinci bagaimana keempat aspek psikologis internal tersebut muncul dalam narasi remaja dan bagaimana tingkat intensitas subjek yang terlibat dalam perilaku judi online, berdasarkan data empiris yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi naratif. Pendekatan ini tidak hanya menggambarkan fenomena secara deskriptif, tetapi juga mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika psikologis yang menyertainya.

1. Faktor Psikologis penyebab perilaku judi online

1. Kerentanan Emosional

Salah satu aspek psikologis yang muncul secara konsisten dalam keterlibatan remaja terhadap perilaku judi online adalah kerentanan emosional. Dalam konteks ini, kerentanan tidak hanya merujuk pada respons terhadap situasi stres, melainkan juga ketidakmampuan individu dalam menyalurkan, mengelola, atau memahami keadaan emosionalnya secara sehat. Hal ini tergambar jelas dalam narasi dua subjek utama dalam penelitian ini, yaitu MR dan MF.

Subjek MR mengungkapkan bahwa dorongan awal untuk berjudi tidak sepenuhnya berasal dari kebutuhan finansial semata, tetapi lebih dari tekanan perasaan yang muncul akibat kondisi hidup yang tidak menentu. Ia menyebut bahwa keadaan ekonomi yang sulit mendorongnya untuk mencari jalan pintas sebagai bentuk pelarian. Namun dalam penjelasannya, bukan uang yang menjadi fokus utama, melainkan ketegangan batin yang muncul dari rasa tidak berdaya (W.1.B.90-99). Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa perjudian menjadi semacam katup pelepas dari tekanan emosional yang tidak tertahankan, bukan strategi penyelesaian masalah yang rasional.

MR juga menjelaskan bahwa kondisi emosinya sangat dipengaruhi oleh hasil perjudian yang dijalaninya. Saat menang, ia merasakan kebahagiaan yang mendalam, tetapi ketika kalah, semangat hidupnya seolah menghilang (W.1.B.70-

89). Ketidakstabilan afektif ini memperlihatkan bahwa dirinya sangat rentan terhadap fluktuasi emosi yang muncul akibat hasil perjudian. Emosi yang tidak tertata ini menjadi pola yang terus berulang: kemenangan menguatkan euforia sementara, sementara kekalahan memperdalam rasa putus asa.

Keterangan dari MA, teman dekat MR, juga memperkuat potret tersebut. MA menceritakan bahwa MR mengalami perubahan emosi yang drastis hanya karena hasil permainan (W.3.B.70-89). MR tampaknya menggunakan hasil permainan sebagai tolok ukur nilai diri dan emosi harian, yang berarti bahwa ia tidak memiliki sistem pengelolaan emosi internal yang kuat, tetapi sangat tergantung pada stimulus eksternal.

Berbeda dengan MR, subjek MF tidak secara eksplisit menyebut adanya tekanan emosional berat sebagai latar belakang aktivitas judinya. Namun dari narasi yang disampaikan, terlihat pola yang juga menunjukkan ketidakseimbangan emosional. MF menyebut bahwa dirinya bermain judi baik ketika sedang senang maupun ketika sedang stres (W.2.B.40-59). Pola ini memperlihatkan bahwa MF menggunakan aktivitas judi bukan hanya sebagai pelarian dari tekanan, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi atau respons terhadap berbagai kondisi emosional.

Meskipun MF mengaku lebih sering berjudi dalam kondisi senang, tidak serta-merta berarti bahwa ia terbebas dari kerentanan emosional. Justru, kecenderungan untuk berjudi dalam berbagai suasana hati memperlihatkan bahwa MF tidak memiliki mekanisme internal yang mampu membedakan jenis dan intensitas emosi yang dirasakannya. Dalam kondisi seperti ini, perjudian menjadi alat pengalih emosi—baik untuk memperkuat perasaan senang maupun untuk menghindari emosi negatif—tanpa melalui proses refleksi atau pengelolaan emosi yang sehat.

Perbedaan karakteristik antara MR dan MF dalam aspek kerentanan emosional ini justru memperlihatkan bahwa ekspresi kerentanan tidak selalu hadir dalam bentuk tekanan yang eksplisit. MR menunjukkan kerentanan yang muncul dari keterdesakan dan rasa tidak berdaya yang berujung pada kompensasi emosional melalui perjudian. Sementara MF menampilkan pola kerentanan dalam bentuk kelekatan terhadap perjudian di berbagai kondisi emosional, bahkan ketika perasaan senang pun menjadi alasan untuk bermain. Dalam kedua kasus tersebut,

ketidakmampuan dalam mengelola dinamika emosi menjadi titik lemah yang membuka celah bagi keterlibatan lebih jauh dalam perjudian.

Kedua subjek juga sama-sama menggambarkan bagaimana emosi mereka berubah setelah mengalami kekalahan atau kemenangan. MR menyebut bahwa dirinya terbiasa dengan kekalahan yang berulang-ulang, sampai pada titik di mana kekalahan tidak lagi menimbulkan perasaan kecewa yang besar (W.1.B.70-89). Pola semacam ini menunjukkan adanya adaptasi emosional yang tidak sehat, di mana emosi negatif ditekan atau diabaikan sehingga menjadi bagian dari kebiasaan yang berbahaya.

MF juga mengungkapkan hal serupa. Ia menyebut bahwa ketika awal bermain dan mengalami kekalahan, ia merasa “bingung” dan “sakit hati”. Namun seiring waktu, perasaan tersebut menjadi biasa (W.2.B.80-99). Pernyataan ini memperlihatkan bahwa MF juga telah mengalami pembiasaan terhadap kekalahan yang seharusnya menjadi sinyal untuk berhenti atau mengevaluasi diri. Namun, justru perasaan itu dianggap wajar, bahkan sebagai bagian dari rutinitas bermain.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa aspek kerentanan emosional memainkan peran yang signifikan dalam mendorong keterlibatan dua subjek ini dalam aktivitas judi online. Baik MR maupun MF, meskipun memiliki latar belakang dan ekspresi emosi yang berbeda, menunjukkan bahwa dinamika emosi yang tidak terkelola secara sehat dapat menjadi pintu masuk bagi perilaku yang merugikan. Ketika emosi tidak ditangani dengan cara yang adaptif, maka perilaku kompulsif seperti berjudi bisa menjadi pilihan utama untuk meredakan atau mengalihkan perhatian dari ketidaknyamanan psikologis. Ini memperlihatkan betapa pentingnya penguatan kapasitas emosional sejak usia muda agar individu mampu menghadapi tekanan hidup tanpa harus melarikan diri pada aktivitas yang merugikan dirinya sendiri.

2. Distorsi Kognitif

Dalam proses keterlibatan remaja pada perilaku judi online, ditemukan adanya pola pikir yang tidak sesuai dengan realitas objektif, terutama dalam memaknai kemenangan dan kekalahan. Distorsi kognitif ini menjadi salah satu faktor yang memperkuat keterikatan psikologis mereka terhadap aktivitas judi. Hal ini terlihat

jelas dari narasi dua subjek utama, MR dan MF, yang menunjukkan pola keyakinan keliru terhadap peluang menang dan kontrol terhadap hasil permainan.

Subjek MR secara gamblang menyatakan keyakinannya bahwa ia termasuk dalam kelompok kecil yang akan menang. Meskipun ia menyadari bahwa secara statistik lebih banyak yang kalah daripada menang, MR tetap merasa dirinya adalah bagian dari “15 persen yang menang (W.1.B.310-329)

Keyakinan ini tidak sekadar mencerminkan optimisme, melainkan bentuk penyimpangan cara berpikir yang membuat MR mengabaikan kenyataan bahwa permainan judi bersifat acak dan tidak dapat dikendalikan. Ia juga mengungkapkan dorongan kuat untuk terus bermain demi “mengambil kembali” uang yang sudah hilang (W.1.B.290-299). Pola ini menunjukkan pemahaman yang keliru bahwa kekalahan bisa ditebus jika terus mencoba

Keyakinan ini tidak muncul secara spontan, tetapi telah berakar sebagai bagian dari sistem kepercayaannya terhadap perjudian. Dalam beberapa bagian wawancara, MR terlihat menatap langit-langit seolah tengah membayangkan kembali kerugian yang ia alami, menunjukkan betapa mendalam emosi yang menyertai keyakinan tersebut. Ketika menyebutkan bahwa ia masih merasa bisa menang, MR tampak menyuarakan keinginannya dengan penuh keyakinan, meskipun raut wajahnya menyimpan penyesalan yang tidak terucap.

Pandangan dari teman dekatnya, MA, turut menguatkan bahwa MR sering kali bermain karena terdorong oleh harapan yang tidak realistis (W.3.B.100-119)

Observasi ini memperlihatkan bahwa distorsi kognitif MR tidak hanya berupa harapan kosong, tetapi telah berkembang menjadi motivasi utama untuk terus berjudi, terlepas dari kenyataan pahit yang ia alami. Dalam beberapa kesempatan, MR juga menunjukkan sikap penuh pembenaran ketika menyebut bahwa “itu biasa” meskipun kalah jutaan, seakan kekalahan bukan sesuatu yang menghambatnya.

Subjek MF pun menunjukkan pola distorsi kognitif yang tidak jauh berbeda. Dalam narasinya, ia mengaku bahwa salah satu hal yang membuatnya sulit berhenti adalah karena ia yakin suatu saat akan menang. Meskipun kekalahan telah berulang kali

terjadi, MF tetap percaya bahwa akan tiba waktunya ia mendapatkan kembali semua kerugiannya (W.2.B.230-239)

Berbeda dari MR yang secara langsung menunjukkan keberaniannya menyebut dirinya bagian dari kelompok “yang menang”, MF lebih banyak menekankan pada harapan masa depan. Harapan ini berasal dari pengalaman kemenangan sebelumnya yang ia nilai menyenangkan dan memuaskan (W.2.B.220-229)

Narasi tersebut menunjukkan bahwa MF mengalami kesulitan membedakan antara pengalaman masa lalu dan kemungkinan objektif masa depan. Ketika ia menjelaskan pengalamannya, sorot matanya memperlihatkan keinginan untuk mengulang kembali sensasi kemenangan tersebut. Meskipun di saat lain ia mengungkapkan bahwa kalah itu “sakit hati”, namun semangat untuk kembali menang membuatnya terus terdorong bermain.

Dari observasi lapangan, ketika MF menceritakan tentang keyakinan tersebut, ia tampak menggunakan gerakan tangan yang memperkuat ucapannya. Ia sesekali mengepalkan tangan ketika menjelaskan keinginan untuk mendapatkan kembali uang yang hilang. Bahasa tubuh ini memberikan gambaran bahwa harapan tersebut tidak hanya ada dalam pikirannya, tetapi juga mengakar dalam dorongan afektif yang kuat.

Distorsi kognitif pada MR dan MF tidak hanya bersifat logis, tetapi juga emosional. Kedua subjek menaruh harapan personal pada perjudian sebagai sesuatu yang bisa mengubah hidup mereka. Dalam konteks ini, perjudian tidak lagi dilihat sebagai permainan peluang, melainkan sebagai sarana pembuktian diri dan pemulihan dari kegagalan.

Kedua subjek juga memiliki kecenderungan menafsirkan kemenangan sebagai tanda kemampuan pribadi, sementara kekalahan dianggap sebagai hal yang bisa diperbaiki. Ini tercermin dari narasi MF yang menganggap kekalahan hanyalah bagian dari proses menuju kemenangan. Sementara itu, MR memandang kekalahan sebagai sesuatu yang bisa ditebus dengan “modal tambahan.”

Distorsi kognitif semacam ini membuat subjek tidak mudah untuk menerima kekalahan secara rasional. Sebaliknya, mereka terus-menerus mencari justifikasi untuk bermain kembali, meskipun secara sadar telah mengalami kerugian. Siklus

ini terus berulang dan menjadi bagian dari alasan mengapa mereka sulit untuk berhenti, bahkan saat mereka mulai menyadari bahwa dampaknya negatif.

Temuan ini juga diperkuat dengan hasil observasi dari wawancara pendukung. MA menyebut bahwa MR tetap bermain meskipun sudah diberi nasihat untuk berhenti. MR bahkan pernah mengatakan bahwa ia akan berhenti hanya jika semua “barang pentingnya” telah kembali. Pernyataan ini menguatkan bahwa keyakinan akan “balik modal” menjadi pembenaran yang terus digunakan untuk melanjutkan perjudian.

Dengan demikian, distorsi kognitif menjadi salah satu aspek yang paling mengakar dalam perilaku berjudi online pada kedua subjek. Pola pikir yang terbentuk bukan hanya hasil dari logika keliru, tetapi juga dorongan emosional yang menguatkan persepsi salah tersebut. Kecenderungan untuk terus berharap, keyakinan akan kemampuan pribadi yang melebihi realitas, serta ketidakmampuan menerima kekalahan secara realistis, menjadikan aspek ini sangat berpengaruh dalam memperkuat keterlibatan mereka dalam perjudian online.

3. Regulasi Emosi Maladaptif

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah penggunaan judi online sebagai bentuk regulasi emosi yang tidak sehat oleh subjek MR dan MF. Keduanya menunjukkan kecenderungan menggunakan aktivitas judi bukan hanya sebagai hiburan atau pencarian keuntungan semata, melainkan sebagai cara untuk mengatur dan melampiaskan emosi yang mereka rasakan dalam berbagai situasi.

Subjek MR dengan gamblang mengungkapkan bahwa ia dapat bermain judi online kapan saja, tidak tergantung pada suasana hati tertentu. Baik saat merasa stres maupun tidak, saat mengalami tekanan ataupun sedang dalam kondisi netral, MR tetap menjadikan judi online sebagai pilihan utama. Saat ditanya mengenai kapan biasanya bermain, ia menjawab dengan ekspresi santai namun penuh penyesalan (W.1.B.20-49). Pernyataan ini menunjukkan bahwa MR tidak menggunakan emosi sebagai pertimbangan untuk memulai atau menghentikan aktivitas berjudi, tetapi justru judi menjadi saluran reguler dalam menghadapi perasaannya—baik disadari atau tidak.

Observasi selama wawancara juga memperkuat hal ini. Ketika mengingat kembali masa-masa awal kemenangan, MR tampak tertawa kecil namun diikuti ekspresi wajah yang kosong, menandakan bahwa kemenangan tersebut memberikan efek sesaat namun tidak membawa kepuasan emosional jangka panjang (W.1.B.50-69). Dalam pernyataan ini, terlihat bahwa rasa senang yang dirasakan muncul bukan dari proses yang sehat, tetapi dari stimulus eksternal yang bersifat instan dan sesaat. Ketika membahas pengalaman kekalahan, MR menyampaikan bahwa pada awalnya perasaan “nyesek” mendominasi, tetapi seiring waktu, kekalahan demi kekalahan menjadi sesuatu yang biasa (W.1.B.70-89). Hal ini menunjukkan bahwa MR tidak lagi memiliki respons emosional yang wajar terhadap kerugian, karena emosi tersebut telah dibungkam melalui pembiasaan terhadap rasa sakit dan kegagalan yang berulang.

Teman dekat MR, MA, juga memberikan pengamatan yang sejalan. Ia menyampaikan bahwa MR bermain dalam kondisi apa pun, selama ada uang. Tidak ada pemicu emosional khusus yang menjadi alasan (W.3.B.40-49). Observasi ini menguatkan bahwa aktivitas berjudi telah menjadi rutinitas tanpa koneksi terhadap kondisi psikologis internal, sehingga tidak lagi berfungsi sebagai penyaluran emosi yang terarah, tetapi justru sebagai bentuk pelarian otomatis.

Selain itu, MA juga mengungkapkan bahwa respons MR terhadap hasil perjudian sangat fluktuatif. Jika menang, MR akan tampak sangat antusias, bahkan mengajak teman-temannya untuk merayakan. Sebaliknya, jika kalah, MR menunjukkan perilaku murung dan menarik diri (W.3.B.70-89). Fluktuasi afektif ini menunjukkan bahwa MR menjadikan hasil permainan sebagai satu-satunya sumber pengatur suasana hati, tanpa ada alternatif penyaluran emosi yang lebih stabil dan konstruktif.

Sementara itu, subjek MF juga menunjukkan kecenderungan serupa meskipun dengan dinamika yang sedikit berbeda. MF mengakui bahwa ia bermain judi baik saat sedang senang maupun saat stres (W.2.B.40-59). Dari kutipan ini, terlihat bahwa MF tidak menggunakan emosi sebagai rambu untuk mengendalikan perilaku berjudi, melainkan justru semua kondisi emosional menjadi alasan untuk bermain.

Menurut MF, keterlibatannya dalam judi dimulai dari rasa penasaran. Namun, kemenangan di awal membuatnya merasa tergiur, dan seiring waktu judi menjadi kebiasaan yang menetap. “Pertama itu masih penasaran, Mas. Awalnya terus habis itu menang jadi tergiur.” (W.2.B.60-79). Perasaan senang karena menang memberi semacam penguatan emosional, yang kemudian memperkuat siklus bermain berulang kali. Ketika menang, MF mengaku merasa senang karena mendapatkan uang secara instan. Namun ketika kalah, ia merasa bingung dan sakit hati, meskipun lama-lama terbiasa (W.2.B.80-99).

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa MF pun mengalami proses pembiasaan terhadap rasa kecewa dan kegagalan, yang serupa dengan apa yang dirasakan MR. Perasaan negatif tidak ditangani dengan refleksi atau strategi penyelesaian masalah, melainkan dibiarkan menumpuk dan akhirnya dianggap wajar. Ini menciptakan pola regulasi emosi yang tidak sehat, di mana rasa sakit tidak lagi menjadi alarm untuk berhenti, tetapi hanya menjadi bagian dari ritme bermain.

Observasi terhadap MF selama wawancara menunjukkan bahwa ia menjawab pertanyaan dengan ekspresi netral dan sesekali tersenyum, bahkan ketika membicarakan momen kekalahan. Hal ini menunjukkan bahwa MF telah menormalisasi rasa kecewa sebagai bagian dari aktivitas berjudi, bukan sebagai kondisi yang perlu dihindari. Bahkan, ia sempat menyatakan bahwa meskipun bermain membuatnya merasa sakit hati, ia tetap merasa tergoda untuk bermain lagi karena mengingat kemenangan sebelumnya.

Dengan melihat kedua subjek, MR dan MF, dapat disimpulkan bahwa regulasi emosi maladaptif menjadi ciri dominan dalam keterlibatan mereka dalam judi online. Tidak ada proses refleksi emosional yang sehat atau pengolahan perasaan yang adaptif. Sebaliknya, judi menjadi alat utama untuk mengalihkan perhatian dari perasaan tidak nyaman, atau sebaliknya, menjadi alat pencari kesenangan instan. Perilaku ini pada akhirnya membentuk siklus ketergantungan, di mana individu terus kembali ke aktivitas berjudi bukan karena kebutuhan ekonomi semata, tetapi karena kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi.

Kedua subjek memperlihatkan bahwa mereka tidak memiliki alternatif lain untuk menyalurkan emosi mereka. Ketika perasaan negatif muncul, tidak ada pilihan

selain bermain. Ketika perasaan positif muncul, mereka justru memperkuatnya dengan bermain lebih banyak. Pola ini menjadikan judi sebagai alat tunggal dalam dinamika emosi mereka—dan ketika satu alat digunakan untuk segala hal, risiko disfungsi menjadi sangat besar. Observasi terhadap perilaku verbal, bahasa tubuh, dan narasi kehidupan mereka selama wawancara menguatkan bahwa perjudian telah menggantikan fungsi-fungsi emosional dasar yang seharusnya dikelola melalui interaksi sosial, ekspresi diri, dan refleksi pribadi.

4. Kegagalan Kontrol diri

Kegagalan dalam mengendalikan dorongan berjudi menjadi salah satu ciri utama dari keterlibatan mendalam individu dalam perilaku judi online. Dalam hal ini, subjek MR dan MF menunjukkan gejala yang serupa, meskipun dengan intensitas dan ekspresi perilaku yang berbeda.

Subjek MR secara terbuka mengungkapkan bahwa ia bisa bermain judi hingga tiga sampai empat kali sehari, tergantung pada ketersediaan uang. Ia tidak lagi memedulikan apakah itu uang hasil kerja, pinjaman, atau bahkan dengan menggadaikan barang-barang milik pribadi. Yang penting baginya adalah tetap bisa bermain (W.1.B.330–359). MR juga mengutarakan bahwa ia bisa bermain 3 sampaikali dalam 1 hari asal ada uangnya (W.1.B.150–189). Hal ini menunjukkan bahwa keputusan berjudi tidak lagi dilandasi pertimbangan rasional, tetapi lebih sebagai reaksi otomatis terhadap adanya kesempatan.

Bahkan ketika pilihan hidupnya berada antara kebutuhan dasar seperti makan dan keinginan berjudi, MR tanpa ragu menyatakan bahwa ia lebih memilih berjudi (W.1.B.410–419). Pernyataan ini diiringi ekspresi wajah yang serius, seolah tidak ada keraguan sedikit pun dalam pengambilan keputusan tersebut. Ketika peneliti mengonfirmasi apakah ia bisa bermain setiap hari (W.1.B.430–449). Ini menandakan bahwa perilaku berjudi sudah menjadi aktivitas rutin yang tidak membutuhkan pemicu emosional atau lingkungan tertentu.

Tidak berhenti di situ, MR juga menjelaskan bahwa ia baru akan berhenti berjudi jika semua barang berharga yang pernah ia lepaskan demi judi bisa kembalim(W.1.B.190–199). Ini bukan sekadar bentuk harapan, tetapi sebuah

pembenaran untuk terus melanjutkan kebiasaan berjudi sampai tercapai kepuasan subjektif.

Sementara itu, pengamatan dari teman dekat MR, yakni MA, turut memperkuat indikasi lemahnya kontrol diri MR. MA menyampaikan bahwa MR tetap bermain meskipun sudah mulai dihindari oleh teman-temannya karena kebiasaan meminjam uang (W.3.B.180–189). Meski dalam pernyataannya mencoba menormalisasi keadaan, namun jelas terlihat bahwa hubungan pertemanan mulai terganggu karena kebiasaan MR yang tidak bisa mengontrol dorongan untuk berjudi, bahkan sampai harus merepotkan orang lain.

Selain itu, MA juga menyampaikan bahwa meskipun MR pernah diingatkan untuk berhenti, respon MR tidak menunjukkan adanya upaya aktif untuk menghentikan perilaku tersebut. Ini menunjukkan adanya pengabaian terhadap sinyal sosial yang seharusnya bisa menjadi refleksi diri (W.3.B.190–199), yang mengindikasikan bahwa percakapan yang mereka lakukan tidak lagi produktif karena MR cenderung menghindari topik judi secara langsung, walaupun tetap melakukannya secara sembunyi-sembunyi.

Berbeda dari MR yang menunjukkan intensitas bermain tinggi dan tidak terkontrol, subjek MF memiliki pola keterlibatan yang sedikit lebih moderat, namun tetap menunjukkan gejala kegagalan kontrol diri. MF menyebut bahwa ia bisa bermain satu hingga dua kali sehari, tergantung ada tidaknya uang (W.2.B.160–169). Ia juga mengatakan bisa bermain setiap hari kalau ada uangnya (W.2.B.140–149). Pernyataan ini mengindikasikan bahwa MF tidak memiliki mekanisme penghambat yang kuat untuk menahan diri ketika akses terhadap permainan terbuka lebar.

MF juga menunjukkan konflik internal yang cukup besar. Di satu sisi, ia menyadari bahwa judi online merugikan, namun di sisi lain ia tetap merasa terdorong untuk bermain. Ketika ditanya apakah ia merasa bisa berhenti kapan saja (W.2.B.170–189). Kemudian ia menambahkan bahwa seiring waktu, ia mulai belajar mengikhlaskan kerugian dan berusaha berhenti. Namun narasi ini masih diiringi nada pasrah dan belum menunjukkan adanya keputusan tegas atau langkah konkret yang berkelanjutan.

Secara observatif, MF menunjukkan ekspresi wajah yang lebih tenang namun juga tampak menyesal saat berbicara mengenai kebiasaannya. Dalam beberapa momen, ia menghela napas berat dan menatap kosong ke arah meja, seolah mengingat kembali pengalaman kehilangan akibat berjudi. Ini kontras dengan MR yang cenderung lebih antusias dan ekspresif saat membicarakan kemenangan atau pengalaman berjudi.

Dari keseluruhan wawancara dan observasi, terlihat bahwa baik MR maupun MF mengalami kesulitan dalam mengontrol dorongan berjudi mereka. Namun, MR memperlihatkan bentuk kegagalan kontrol diri yang lebih ekstrem, di mana dorongan berjudi telah menyingkirkan kepentingan dasar seperti makan dan menjaga hubungan sosial. Sementara itu, MF menunjukkan bentuk yang lebih pasif namun tetap berbahaya, yakni dengan menjadikan judi sebagai rutinitas yang dilakukan tanpa pemikiran panjang, dan menunda proses berhenti meskipun telah menyadari dampaknya.

Kedua subjek menunjukkan bahwa kegagalan kontrol diri dalam konteks judi online bukan sekadar tentang tidak bisa berhenti bermain, tetapi juga tentang bagaimana keputusan-keputusan sehari-hari diambil dengan pertimbangan yang semakin sempit. Dorongan impulsif, rasa ingin mengembalikan kerugian, dan hilangnya batasan antara kebutuhan dan keinginan menjadi pola yang terus berulang, memperkuat siklus perilaku adiktif yang sulit diputus.

2. Tingkat Intensitas perilaku judi online

Pemahaman terhadap faktor-faktor psikologis penyebab ini memberikan dasar yang kuat untuk melihat bagaimana perilaku judi online berkembang dan terakumulasi dalam diri individu. Namun, tidak semua remaja yang memiliki kerentanan psikologis akan menunjukkan derajat keterlibatan yang sama. Oleh karena itu, perlu dilakukan klasifikasi lebih lanjut mengenai tingkat intensitas perilaku, guna mengetahui sejauh mana individu terlibat dalam perjudian online, baik secara frekuensi, durasi, maupun keterikatan emosional dan kognitif yang menyertainya. Secara umum, intensitas perilaku judi online dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu ringan, sedang, dan berat.

Kategori ringan ditandai dengan keterlibatan sesekali, umumnya dalam konteks coba-coba atau sosial, tanpa adanya ketergantungan emosional yang kuat maupun dampak signifikan

terhadap kehidupan pribadi. Sementara itu, intensitas sedang mencerminkan pola bermain yang lebih sering, seperti mingguan atau beberapa kali dalam sepekan, dengan mulai munculnya dorongan emosional, kebutuhan pelarian dari stres, serta dampak terbatas terhadap fungsi ekonomi atau relasi sosial. Adapun kategori berat ditandai dengan frekuensi bermain yang tinggi (harian hingga beberapa kali dalam sehari), motivasi yang didorong oleh dorongan kompulsif seperti keyakinan akan kemenangan besar atau kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi, serta dampak serius terhadap kondisi psikologis, sosial, dan ekonomi.

1 Frekuensi dan Durasi

Frekuensi dan durasi dalam perilaku judi online tidak sekadar mencerminkan seberapa sering atau berapa lama seseorang bermain. Lebih dari itu, keduanya menjadi cerminan intensitas keterlibatan psikologis remaja terhadap aktivitas yang mereka lakukan secara berulang. Ketika frekuensi menjadi terlalu sering dan durasi terlalu panjang, perilaku tersebut mulai menunjukkan tanda-tanda keterikatan yang tidak sehat. Hal ini dapat dilihat dengan jelas dalam pengalaman dua subjek utama, MR dan MF, yang masing-masing memiliki pola bermain berbeda, namun menunjukkan kedalaman keterlibatan yang mengkhawatirkan.

Subjek MR memperlihatkan frekuensi bermain yang sangat tinggi. Ia mengaku bisa bermain tiga sampai empat kali dalam satu hari, asalkan tersedia uang untuk dipertaruhkan (W.1.B.150–189). Bukan hanya dalam konteks mingguan, MR juga menyebut bahwa dalam seminggu, frekuensi minimumnya bisa mencapai tujuh kali, atau sekali setiap hari (W.1.B.430–439). Dari keterangan ini terlihat bahwa aktivitas berjudi tidak lagi menjadi pengisi waktu luang, tetapi telah menyatu dalam ritme harian MR—seperti kebiasaan makan atau tidur.

Ketika ditanya lebih jauh, MR menjelaskan bahwa keinginannya untuk bermain tidak tergantung pada kondisi emosional atau sosial tertentu, tetapi semata-mata pada ketersediaan uang (W.1.B.440–449). Dalam pengamatan saat wawancara, MR mengatakan hal ini dengan gestur santai, namun dengan tatapan mata yang intens. Ini menunjukkan bahwa keputusan untuk bermain telah kehilangan pertimbangan rasional, dan lebih didorong oleh kebiasaan refleksif yang terjadi secara otomatis ketika ada peluang.

Durasi bermain memang tidak disebutkan secara eksplisit, namun dari pernyataan "3 kali sesi lah 4 kali sesi," dapat diasumsikan bahwa MR membagi waktu bermain dalam beberapa periode, yang masing-masing kemungkinan memakan waktu tidak sebentar. Waktu bermainnya tidak dibatasi tempat atau jam, karena ia menyatakan bisa bermain di mana saja selama suasananya sunyi dan tidak mencolok (W.1.B.220–259). Hal ini menandakan bahwa aktivitas bermain sudah menyusup ke dalam keseharian MR secara fleksibel namun intensif, dan tidak lagi terbatas oleh ruang atau waktu yang spesifik.

Teman dekat MR, MA, juga mengamati bahwa MR bermain hampir di segala situasi (W.3.B.40–49). MA bahkan pernah melihat MR bermain di tempat ibadah, yang seharusnya menjadi ruang sakral dan tenang. Pernyataan ini mempertegas bahwa bagi MR, kebutuhan untuk bermain dapat melampaui norma sosial atau nilai-nilai pribadi, selama akses terhadap permainan tersedia. Ini sekaligus menunjukkan bahwa frekuensi yang tinggi tidak terjadi secara kebetulan, tetapi lahir dari pembiasaan yang terus-menerus, di mana judi menjadi bagian tetap dalam sistem rutinitas MR.

Berbeda dengan MR, subjek MF memiliki frekuensi yang sedikit lebih rendah namun tetap menunjukkan keteraturan. Ia mengaku biasanya bermain satu sampai dua kali dalam satu hari, dan lebih sering dilakukan pada malam hari (W.2.B.160–169). Meskipun tidak setinggi MR dalam jumlah sesi per hari, keteraturan bermain setiap hari tetap menunjukkan bahwa aktivitas tersebut telah menjadi bagian dari kehidupan hariannya.

Dalam seminggu, MF menyatakan bisa bermain hingga tujuh kali, tergantung pada ketersediaan uang (W.2.B.140–149). Pernyataan ini diucapkan dengan ekspresi tenang, tetapi dalam pengamatan langsung, ia terlihat menghela napas sebelum menjawab, seolah ada perasaan bersalah yang disembunyikan. Ia sadar bahwa frekuensi bermain yang tinggi tidak sejalan dengan niat untuk berhenti, namun tetap sulit untuk dikendalikan.

Seperti halnya MR, MF juga menjelaskan bahwa ketersediaan uang menjadi faktor penentu utama ia bermain atau tidak. Namun, tidak seperti MR yang cenderung terbuka soal mengorbankan kebutuhan dasar, MF tidak menyebut adanya pengabaian terhadap makan atau kebutuhan penting lainnya. Akan tetapi, fakta bahwa ia bisa bermain setiap hari, meski hanya satu sesi, tetap menunjukkan keterlibatan yang cukup tinggi, apalagi jika dilihat dari pola pikirnya yang masih menganggap judi sebagai kegiatan rutin, bukan sebagai hiburan sesekali.

Dalam pengamatan selama wawancara, MF terlihat berbicara dengan tenang namun sering kali menundukkan kepala, terutama ketika menjelaskan seberapa sering ia bermain. Ia menghindari kontak mata ketika ditanya soal waktu bermain, dan beberapa kali menggenggam tangannya sendiri—indikasi bahwa ia merasa tidak nyaman atau menyimpan tekanan internal terhadap apa yang sedang ia ceritakan. Durasi bermain tidak disebut secara spesifik, tetapi kebiasaan bermain di malam hari mengindikasikan bahwa MF menjadikan judi sebagai kegiatan penutup hari—seolah menjadi ritual untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian dari hal lain.

Secara keseluruhan, baik MR maupun MF menunjukkan frekuensi bermain yang tinggi, meskipun dalam skala dan ekspresi yang berbeda. MR memperlihatkan bentuk keterlibatan yang lebih ekstrem, dengan beberapa sesi dalam sehari, tidak mengenal waktu atau tempat, dan disertai dorongan kuat yang hampir tidak bisa dikendalikan. Sedangkan MF menunjukkan pola keterlibatan yang lebih stabil secara frekuensi, namun tetap konsisten setiap hari, menandakan bahwa judi telah menjadi bagian dari rutinitas yang tidak mudah dilepaskan.

Frekuensi dan durasi yang tinggi dalam aktivitas judi bukan hanya soal waktu yang dihabiskan, tetapi lebih dalam dari itu, menjadi indikator bahwa aktivitas tersebut telah menyatu dalam sistem psikologis remaja yang bersangkutan. Ketika seseorang terbiasa melakukan sesuatu setiap hari—terlepas dari hasil, tempat, atau situasinya—maka aktivitas itu bukan lagi hanya soal pilihan, tetapi telah menjadi bagian dari identitas. Dalam konteks ini, judi bukan hanya menjadi kebiasaan, tetapi juga kebutuhan yang terus-menerus dicari dan dipenuhi, bahkan ketika logika dan kenyataan berkata bahwa itu merugikan.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, subjek MR menunjukkan pola yang sesuai dengan kategori berat. Hal ini ditunjukkan melalui keterlibatannya yang tinggi, yaitu dapat bermain judi tiga hingga empat kali sehari, bahkan lebih, tergantung ketersediaan uang. MR juga menyatakan bahwa ia lebih memilih berjudi daripada memenuhi kebutuhan dasar seperti makan. Motivasi MR sangat terkait dengan keyakinan untuk mendapatkan kembali uang yang telah hilang serta persepsi irasional bahwa dirinya adalah bagian dari kelompok kecil yang pasti akan menang. Selain itu, MR mengandalkan berbagai sumber dana yang berisiko seperti pinjaman, pinjol, dan menggadaikan barang pribadi untuk berjudi, yang memperlihatkan adanya gangguan serius dalam fungsi kontrol diri dan regulasi finansial.

Sebaliknya, subjek MF berada dalam kategori intensitas sedang. Meskipun MF bermain hampir setiap hari apabila memiliki uang, frekuensinya cenderung satu hingga dua kali sehari, dengan waktu bermain yang sering terbatas pada malam hari. MF juga menunjukkan dorongan emosional, seperti pelarian dari stres dan perasaan tergiur atas kemenangan masa lalu. Namun, dibandingkan dengan MR, keterlibatan MF belum mencapai titik kompulsif yang berat, dan masih terdapat jeda atau refleksi yang menunjukkan adanya usaha untuk mengendalikan diri. Meskipun demikian, MF tetap menunjukkan adanya kesulitan untuk berhenti, terutama karena dorongan untuk "mengembalikan" kerugian yang telah terjadi, yang memperkuat bahwa intensitas keterlibatannya tidak lagi tergolong ringan.

2 Dorongan Emosional

Dorongan emosional memainkan peran yang kuat dalam membentuk dan mempertahankan perilaku judi online pada remaja. Dalam banyak kasus, dorongan ini tidak datang dari kebutuhan ekonomi atau tekanan sosial semata, melainkan dari reaksi emosional terhadap kondisi batin yang tidak stabil. Judi tidak hanya menjadi aktivitas, tetapi berkembang menjadi mekanisme pelampiasan—baik terhadap tekanan maupun terhadap perasaan senang yang tidak tertahankan. Fenomena ini terlihat jelas dalam narasi dan pengamatan terhadap dua subjek utama, MR dan MF.

Subjek MR mengungkapkan bahwa keterlibatannya dalam judi bermula dari kondisi ekonomi yang tertekan. Namun, dalam penjelasannya, bukan hanya kebutuhan uang yang menjadi alasan utama, melainkan dorongan emosional untuk melarikan diri dari realitas hidup yang menyesak (W.1.B.90–99). Pernyataan ini menyiratkan bahwa lebih dari sekadar kebutuhan materi, ada rasa terdesak dan frustrasi yang mendorongnya untuk mencari celah pelarian, dan judi menjadi jawabannya.

Dalam pengamatan selama wawancara, MR menunjukkan ekspresi wajah yang kosong dan menatap jauh saat membicarakan bagaimana kemenangan awal membuatnya merasa “senang.” Namun, senyum tipis yang muncul tidak menandakan kegembiraan yang utuh, melainkan perasaan lega sesaat dari tekanan yang selama ini ia rasakan (W.1.B.50–69). Ungkapan ini memperlihatkan bahwa rasa senang itu datang bukan dari hasil yang benar-benar memuaskan, tetapi dari dorongan emosional untuk mendapatkan sesuatu yang mampu menekan perasaan tidak nyaman di dalam dirinya.

MR juga menggambarkan dengan sangat jelas bagaimana emosinya berubah secara drastis tergantung pada hasil perjudian. Ia menyebut bahwa pada awal-awal, kekalahan membuatnya merasa sangat “nyesek.” Namun seiring waktu, ketika kemenangan besar sempat ia rasakan, kekalahan pun menjadi hal yang ia anggap “biasa” (W.1.B.70–89). Ketika menyampaikan ini, MR berbicara dengan intonasi lambat dan menatap langit-langit, seperti sedang menahan emosi atau mencoba menekan ingatan yang menyakitkan. Ini menunjukkan bahwa emosi negatif seperti kecewa, frustrasi, atau putus asa, telah menjadi bagian dari rutinitas yang ia normalisasi, bukannya diatasi secara sehat.

Perilaku emosional MR tidak hanya dapat dilihat dari perkataannya, tetapi juga dari cara teman dekatnya, MA, menggambarkaninya. MA mengatakan bahwa MR sering menunjukkan perubahan mood yang ekstrem. Ketika menang, MR akan mengajak teman-temannya makan atau merayakan. Namun, ketika kalah, ia tampak seperti kehilangan semangat hidup (W.3.B.70–89). Pola ini memperlihatkan bahwa MR menggantungkan kondisi emosionalnya sepenuhnya pada hasil perjudian. Ketidakmampuan mengatur emosi secara internal menjadikan judi satu-satunya alat regulasi perasaannya.

Dorongan emosional yang dialami MR semakin kompleks karena tidak ada waktu atau situasi tertentu yang menjadi pemicu khusus. Ketika ditanya kapan biasanya bermain, MR menjawab bahwa ia bisa bermain kapan pun, tidak tergantung apakah sedang stres atau tidak (W.1.B.20–49). Pernyataan ini memperlihatkan bahwa judi telah menjadi respons otomatis terhadap segala kondisi emosional, baik positif maupun negatif, dan tidak lagi dibatasi oleh situasi tertentu.

Sementara itu, subjek MF menunjukkan dorongan emosional dalam bentuk yang sedikit berbeda. Ia mengaku bisa bermain saat sedang senang maupun stress (W.2.B.40–59). Kalimat ini terlihat ringan, namun mengandung makna yang cukup dalam. MF menunjukkan bahwa emosi—baik positif maupun negatif—menjadi pemicu utama perilaku judinya. Judi, dalam hal ini, bukan lagi sekadar pelampiasan dari tekanan, tetapi juga menjadi alat untuk mempertahankan atau bahkan memperkuat perasaan senang.

Ketika menjelaskan awal keterlibatannya, MF menyebut bahwa ia awalnya hanya merasa penasaran, namun karena sempat menang, ia menjadi tergiur dan mulai terbiasa (W.2.B.60–79). Dalam hal ini, kemenangan bukan hanya memberikan hasil materi, tetapi juga

membentuk pengalaman emosional yang menyenangkan dan memuaskan, sehingga menciptakan kebutuhan baru untuk mengulangnya kembali.

MF juga menjelaskan reaksi emosinya terhadap kekalahan (W.2.B.80–99). Meski kalimat terakhir diucapkan seolah ringan, namun ekspresi wajah MF saat itu menunjukkan keseriusan yang tersembunyi. Ia menatap kosong, dengan senyum yang dipaksakan. Hal ini memperlihatkan bahwa ada proses pembiasaan terhadap rasa kecewa yang sebenarnya belum sepenuhnya ia kuasai. Alih-alih mencari solusi atau refleksi diri, MF membiarkan rasa sakit itu menjadi bagian dari perjalanan berjudi—sebuah bentuk pelampiasan yang disamarkan sebagai kebiasaan.

Dari keseluruhan narasi, tampak bahwa baik MR maupun MF sama-sama tidak memiliki mekanisme internal yang sehat untuk mengelola emosi. Mereka menjadikan judi sebagai medium untuk merespons kondisi emosional yang tidak tertata—baik saat tertekan maupun saat senang. Emosi mereka tidak diarahkan atau diredakan melalui proses refleksi atau aktivitas positif lainnya, tetapi justru disalurkan melalui tindakan impulsif yang berulang. Dalam konteks ini, judi tidak hanya berperan sebagai pelarian, tetapi juga sebagai cermin dari ketidakstabilan emosional yang belum tersentuh oleh kesadaran penuh.

Dorongan emosional yang kuat ini menjadi semacam bahan bakar yang terus mendorong perilaku berjudi, bahkan ketika kerugian sudah di depan mata. Ketika perasaan senang datang, keinginan untuk bermain muncul sebagai bentuk perayaan. Sebaliknya, ketika emosi negatif melanda, judi hadir sebagai jalan untuk melupakan atau menghindari. Dalam siklus seperti ini, tidak ada ruang bagi pengelolaan emosi yang sehat, karena semua diarahkan pada satu jalan keluar yang sama—berjudi

3 Distorsi Kognitif

Dalam perilaku berjudi online yang dilakukan oleh remaja, salah satu faktor psikologis yang sering kali muncul adalah adanya penyimpangan dalam cara berpikir—sebuah pola kognitif yang tidak sejalan dengan kenyataan. Distorsi kognitif ini membuat pelaku berjudi membangun keyakinan yang keliru tentang peluang menang, kontrol terhadap hasil, atau kemampuan pribadi dalam menentukan nasib. Pada akhirnya, keyakinan ini mendorong individu untuk tetap berjudi meskipun secara rasional mereka menyadari bahwa hasilnya sering kali merugikan.

Subjek MR memperlihatkan bentuk distorsi yang sangat kuat. Dalam wawancara, ia menyatakan dengan tegas bahwa dirinya adalah bagian dari kelompok kecil yang akan menang (W.1.B.310–329). Keyakinan ini bukan hanya optimisme biasa, melainkan penanaman identitas personal sebagai "orang yang akan menang", terlepas dari fakta bahwa ia telah mengalami banyak kekalahan. Saat mengucapkan kalimat tersebut, MR sempat tertawa kecil, namun ekspresi wajahnya tampak serius—seolah ada kepercayaan yang tidak bisa diganggu gugat tentang statusnya sebagai pemain yang istimewa.

Dalam percakapan lebih lanjut, MR mengakui bahwa alasan utamanya terus berjudi adalah untuk mendapatkan kembali apa yang telah hilang (W.1.B.290–299). Pandangan ini memperlihatkan pola pikir yang meyakini bahwa kekalahan masa lalu bisa ditebus dengan kemenangan di masa depan, meskipun tidak ada hubungan logis antara putaran sebelumnya dan yang berikutnya. Saat mengutarakan hal tersebut, MR menatap ke atas dan menunjukkan ekspresi seperti sedang membayangkan momen-momen saat ia kehilangan sesuatu yang berharga. Dalam konteks ini, kekalahan bukan dianggap sebagai peringatan untuk berhenti, melainkan sebagai tantangan yang harus dilawan dengan terus bermain.

Teman MR, yakni MA, turut mengonfirmasi keyakinan ini. MA mengungkapkan bahwa MR memang sering menyebut keinginannya untuk “mengambil balik” apa yang telah hilang, dan bahwa keyakinan ini menjadi alasan utama MR tetap berjudi (W.3.B.100–119). Dalam pernyataan ini terlihat bahwa MR tidak bermain hanya karena dorongan sesaat, tetapi karena ia telah menciptakan narasi dalam pikirannya sendiri bahwa perjudian adalah satu-satunya cara untuk memulihkan apa yang telah ia korbankan.

Distorsi kognitif MR juga tampak dari cara ia menjelaskan keputusan berjudi yang terus ia ambil meskipun kondisinya memburuk. Ia tidak berbicara tentang peluang atau statistik secara obyektif, melainkan tentang perasaan “masih bisa menang” yang seolah lebih penting daripada fakta-fakta yang ada. Ketika ditanya apakah masih yakin akan menang, jawabannya tidak ragu-ragu. Ia menganggap dirinya sebagai bagian dari sistem yang telah menentukan bahwa ia akan termasuk dalam minoritas pemenang.

Sementara itu, subjek MF memperlihatkan pola distorsi yang lebih halus, tetapi tetap signifikan. Ia mengakui bahwa salah satu hal yang membuatnya sulit berhenti adalah karena selalu ada keyakinan bahwa suatu saat ia akan menang (W.2.B.230–239). Kata-kata

“suatu saat” dan “pasti menang” menunjukkan bentuk harapan yang tidak berdasar, karena kemenangan masa depan dianggap sebagai kepastian, bukan kemungkinan.

Saat menyampaikan hal ini, MF terlihat menggerakkan tangannya, seolah memperkuat keyakinannya sendiri. Gerakan tersebut menunjukkan bahwa keyakinan akan kemenangan bukan sekadar pernyataan, tetapi bagian dari sistem internal yang mengatur perilakunya. Meski sudah mengalami kekalahan berulang, MF tidak menganggap hal itu sebagai sinyal untuk berhenti. Sebaliknya, kekalahan justru menjadi motivasi untuk mencoba lagi, karena ia percaya kemenangan berikutnya akan datang sebagai kompensasi.

MF juga menjelaskan bahwa rasa tergiur terhadap kemenangan masa lalu menjadi pemicu utama untuk terus bermain (W.2.B.220–229). Ketika berbicara soal ini, ia sempat tersenyum kecil, seolah mengenang saat-saat di mana ia pernah menang dan merasa hebat. Namun, di sisi lain, senyum itu tampak menyimpan penyesalan karena ia tahu bahwa rasa tergiur itu telah membuatnya berputar dalam lingkaran yang sama.

Dalam observasi, MF tampak menjawab dengan suara datar dan ekspresi yang tidak terlalu emosional, bahkan ketika ia menceritakan rasa sakit hati akibat kekalahan. Ia menyebut bahwa awalnya ia merasa bingung dan sakit hati, namun lama-lama perasaan itu menjadi biasa saja (W.2.B.80–99). Hal ini menunjukkan adanya normalisasi terhadap pengalaman kalah, yang sebenarnya bisa menjadi alasan untuk berhenti, tetapi justru dijadikan bagian dari rutinitas berjudi. Ini juga merupakan bentuk distorsi, di mana emosi negatif tidak dijadikan peringatan, melainkan justru dianggap wajar dalam proses menuju kemenangan. Distorsi kognitif yang dialami oleh MR dan MF tampak tidak berdiri sendiri. Ia muncul bersamaan dengan dorongan emosional dan kebutuhan untuk membuktikan sesuatu kepada diri sendiri. Dalam kasus MR, keyakinan akan kemenangan bukan sekadar harapan, tetapi pembentukan identitas sebagai seseorang yang “berbeda dari yang lain”—yang berhak menang. Sementara MF menggunakan pengalaman masa lalu sebagai acuan untuk masa depan, tanpa menyadari bahwa keberhasilan sebelumnya tidak menjamin hasil yang sama di kemudian hari.

Yang menarik, baik MR maupun MF juga menunjukkan kesadaran parsial akan kekeliruan mereka, tetapi tetap terjebak di dalamnya (W.1.B.350–359) seakan menyadari bahwa ia telah melampaui batas, namun tetap menormalisasi keputusannya. MF menyebut bahwa ia

mencoba berhenti dan mengikhlaskan kekalahan, namun gestur tubuh dan ekspresinya menunjukkan bahwa pertempuran dalam pikirannya belum selesai.

Dengan demikian, distorsi kognitif menjadi bagian yang sangat berpengaruh dalam mengikat individu pada perilaku berjudi. Ia membentuk cara pandang yang menyimpang terhadap realitas, mengaburkan batas antara harapan dan fakta. Ketika kemenangan dianggap sebagai sesuatu yang tinggal menunggu waktu, dan kekalahan sebagai bagian dari jalan menuju sukses, maka perilaku berjudi tidak lagi berfungsi sebagai hiburan, tetapi berubah menjadi keyakinan semu yang sulit dikoreksi. Dalam kondisi seperti ini, akal sehat tidak lagi menjadi penentu keputusan, karena logika telah ditutupi oleh kepercayaan yang keliru namun diyakini secara mendalam.

4 Kegagalan Kontrol diri

Dalam dinamika perilaku judi online yang dilakukan oleh remaja, kegagalan mengontrol diri menjadi salah satu elemen yang paling merusak. Bukan karena seberapa sering seseorang bermain, tetapi karena dorongan untuk berjudi hadir tanpa kendali, bahkan ketika individu menyadari konsekuensinya. Subjek MR dan MF sama-sama memperlihatkan gejala ini, meskipun dengan karakteristik dan kedalaman yang berbeda. Subjek MR menunjukkan pola kegagalan kontrol diri yang sangat jelas. Dalam wawancaranya, ia menyampaikan bahwa ketika memiliki uang, ia cenderung langsung menggunakannya untuk berjudi tanpa pertimbangan lain (W.1.B.410–419). Pernyataan ini mencerminkan kondisi di mana keinginan berjudi telah melampaui kebutuhan dasar, bahkan naluri bertahan hidup. Lebih dari itu, jawabannya disampaikan dengan nada datar namun penuh kepastian, seakan keputusan tersebut telah menjadi kebiasaan yang tak bisa ditawar.

Tidak hanya mengutamakan judi di atas kebutuhan makan, MR juga mengungkapkan bahwa ia rela menempuh segala cara agar tetap bisa bermain. Ia menyebut meminjam uang, menggunakan pinjaman online, hingga menggadaikan barang sebagai sumber untuk mempertahankan aktivitas judinya (W.1.B.330–359). Kalimat tersebut menyiratkan bahwa dalam pikirannya, tidak ada batasan moral atau logis yang cukup kuat untuk menghentikan dorongan berjudi. Bahkan ketika ia telah kehilangan barang-barang penting, tekad untuk bermain tetap berjalan, seolah tidak ada refleksi atau penyesalan yang mampu meredam hasrat tersebut.

Lebih jauh, MR mengungkapkan bahwa ia hanya akan berhenti bermain jika barang-barang yang telah hilang bisa kembali (W.1.B.190–199). Ini menunjukkan bahwa keputusan untuk berhenti berjudi bukan didasarkan pada kesadaran akan dampak negatif atau keinginan untuk berubah, tetapi digantungkan pada kondisi eksternal yang belum tentu realistis. Dalam posisi ini, kontrol diri tidak hanya lemah, tetapi praktis absen, digantikan oleh semacam misi personal untuk menebus kerugian yang tak berujung.

Teman dekat MR, yaitu MA, membenarkan bahwa MR tetap bermain meskipun telah diingatkan berkali-kali oleh orang sekitarnya. Ia bahkan mengatakan bahwa kepercayaan kepada MR mulai menurun (W.3.B.180–189). Ini menunjukkan bahwa sinyal-sinyal sosial yang seharusnya menjadi peringatan tidak berhasil menghentikan MR. Ia tetap melanjutkan kebiasaannya meski tahu bahwa kepercayaan dari lingkungan sekitar mulai terkikis.

Berbeda dari MR, subjek MF menunjukkan kegagalan kontrol diri dalam bentuk yang lebih diam, tetapi tetap berdampak. Ia mengaku bahwa pada awalnya sangat sulit untuk berpikir tentang berhenti karena masih terus tergoda oleh keinginan untuk “balik” dari kekalahan (W.2.B.170–189). Di sini tampak bahwa MF menyadari bahwa dirinya mengalami dorongan yang kuat untuk terus bermain, bahkan ketika kondisi keuangannya tidak mendukung.

Meskipun MF tidak sampai menggadaikan barang atau mengorbankan kebutuhan dasar, ia tetap menunjukkan bahwa kontrol terhadap perilakunya belum sepenuhnya pulih. Ia menyebut bahwa sumber dana untuk bermain berasal dari kiriman, hasil kerja, atau pinjaman dari teman (W.2.B.250–259). Ini memperlihatkan bahwa meskipun tidak seekstrem MR, MF pun cenderung menggunakan semua sumber daya yang tersedia untuk mempertahankan aktivitas judinya, tanpa mempertimbangkan risiko sosial dan ekonomi yang mungkin timbul.

Observasi terhadap MF selama wawancara menunjukkan ekspresi yang lebih tertutup dan tenang dibanding MR. Ia berbicara dengan suara pelan, sesekali menghela napas, dan menundukkan kepala saat mengakui bahwa dirinya sulit berhenti di awal. Ketika menyampaikan bahwa ia mulai berusaha mengikhlaskan kekalahan dan berhenti, MF menunjukkan raut wajah yang tidak meyakinkan—seperti seseorang yang belum sepenuhnya bebas dari tekanan batin dan godaan untuk bermain lagi. Meski secara verbal

ia menyatakan keinginan untuk berhenti, secara nonverbal ia terlihat belum sepenuhnya lepas dari lingkaran tersebut.

Secara keseluruhan, kegagalan kontrol diri pada MR dan MF memperlihatkan bahwa pengendalian terhadap dorongan berjudi tidak hanya bergantung pada kesadaran rasional, tetapi juga pada seberapa kuat individu mampu menahan tekanan internal dan eksternal. MR menunjukkan bentuk yang lebih terbuka dan merusak, sementara MF menyimpan pergulatan itu dalam diam. Namun keduanya sama-sama menunjukkan bahwa ketika dorongan berjudi sudah mengakar, keputusan-keputusan yang diambil cenderung impulsif dan abai terhadap konsekuensi jangka panjang.

Kegagalan kontrol diri seperti ini tidak hanya memperlihatkan lemahnya kendali perilaku, tetapi juga menggambarkan betapa rapuhnya struktur psikologis yang menopang kehidupan sehari-hari remaja yang terlibat dalam judi online. Mereka tidak lagi berpikir tentang apa yang terbaik bagi diri mereka, tetapi hanya tentang bagaimana bisa terus bermain. Dalam ruang psikologis seperti ini, logika, nasihat, bahkan pengalaman pahit pun sering kali gagal menghentikan langkah mereka. Judi menjadi seperti pintu yang terus terbuka—dan tanpa kontrol diri, pintu itu akan selalu tampak menggoda, meski di baliknya hanya ada kerugian.

5 Prekupasasi Mental

Dalam memahami keterlibatan remaja dalam perilaku judi online, salah satu aspek yang paling mencolok adalah munculnya prekupasasi mental—keadaan ketika pikiran individu terus-menerus dipenuhi oleh dorongan, rencana, atau bayangan tentang aktivitas berjudi. Dalam konteks ini, judi tidak lagi hadir sebagai aktivitas sesekali, tetapi telah menyusup ke dalam ruang-ruang psikologis yang lebih dalam, menjadi obsesi yang sulit dilepaskan. Subjek MR menunjukkan gejala ini dengan sangat jelas. Ia mengaku bahwa intensitas pikirannya terhadap judi bukan hanya muncul ketika bermain, tetapi juga hadir dalam keputusan-keputusan harian yang sebenarnya tidak berhubungan langsung dengan perjudian. Ketika ditanya kapan ia bisa berhenti bermain, MR menjawab bahwa ia baru akan berhenti jika “barang yang menurut saya penting itu kembali” (W.1.B.190-199). Ungkapan ini memperlihatkan bahwa pikirannya terus terikat pada ide untuk memulihkan apa yang telah hilang. Frasa “balik modal” bukan hanya sekadar keinginan, tetapi telah menjadi kerangka berpikir yang mengontrol tindakannya sehari-hari.

Selama wawancara, MR tampak beberapa kali memandang ke langit-langit ruangan dengan ekspresi kosong, seolah sedang membayangkan kembali hal-hal yang telah ia korbankan. Dalam satu momen, ia bahkan menyatakan dengan nada bercanda namun penuh makna: “Untungnya nggak jual ginjal” (W.1.B.350-359). Candaan itu sebenarnya mengandung pengakuan bahwa tingkat keterikatannya pada judi telah mencapai titik di mana ia mempertimbangkan segala cara untuk terus bermain, termasuk menjual barang berharga atau meminjam uang dari berbagai sumber.

Ketika diminta merenungkan hubungan sosialnya, MR mengakui bahwa hubungan dengan orang lain mulai terganggu karena kebiasaannya meminjam uang untuk berjudi (W.1.B.360-379). Meskipun ia mencoba meremehkan dampaknya, ekspresi wajahnya dan gestur tubuh yang resah menunjukkan adanya tekanan internal yang ia alami akibat kebiasaan tersebut. Dalam hal ini, preokupasi mental terhadap judi tidak hanya hadir dalam bentuk pikiran, tetapi juga memengaruhi sikap sosialnya—membuatnya lebih tertutup, defensif, dan dalam beberapa kasus, mengabaikan relasi demi memenuhi dorongan bermain.

MA, teman dekat MR, menguatkan temuan ini. Ia menyebut bahwa MR kerap kali menyatakan ingin “mengambil balik apa yang telah hilang” (W.3.B.100-119). Ucapan ini menunjukkan adanya fiksasi mental terhadap kerugian masa lalu. MR tidak lagi melihat perjudian sebagai permainan atau hiburan, melainkan sebagai misi pribadi untuk memulihkan harga diri dan martabat yang ia rasa telah terkikis. MA juga menambahkan bahwa MR bisa bermain kapan saja asal ada uang, dan bahkan pernah melihat MR bermain di tempat ibadah (W.3.B.40-60). Ini mengindikasikan bahwa aktivitas berjudi telah melampaui batas norma sosial dan waktu, menjadi dorongan yang mengendalikan aktivitas sehari-hari.

Sementara itu, subjek MF memperlihatkan gejala preokupasi mental dalam bentuk yang lebih subtil, namun tetap signifikan. MF menyatakan bahwa dorongannya untuk terus bermain berasal dari keinginan untuk membalas kekalahan dan mendapatkan kembali kemenangan sebelumnya (W.2.B.220-229). Ketika menyampaikan kalimat ini, MF tampak menatap kosong ke arah meja, dengan nada bicara yang pelan namun penuh tekanan. Terlihat jelas bahwa pikirannya terus diganggu oleh kenangan kemenangan dan rasa sakit akibat kekalahan.

Meski MF menunjukkan bahwa ia berusaha untuk berhenti, perjalanannya tidaklah mudah. Ia berkata bahwa pada awal-awal, sulit baginya untuk berpikir tentang berhenti, karena pikiran tentang “balik modal” selalu datang. Namun seiring waktu, ia mulai memikirkan untuk “mengikhlaskan semuanya” (W.2.B.170-189). Proses ini tampak seperti pergulatan mental yang berat, di mana MF berusaha melepaskan diri dari lingkaran obsesif yang telah lama mengikatnya.

Dalam pengamatan selama wawancara, MF kerap menghela napas ketika membicarakan perjudian. Ia juga menunjukkan ekspresi wajah yang kontras: kadang tersenyum getir saat mengenang kemenangan, dan kadang murung saat menyebut kekalahan. Gerakan tangannya yang berulang kali menggenggam dan membuka jari menunjukkan kecemasan yang terpendam—tanda bahwa pikirannya tidak tenang, dan aktivitas berjudi masih membayangi dalam ingatan maupun rencana masa depan.

Meskipun tingkat keterikatan mungkin tidak seintens MR, MF tetap menunjukkan tanda-tanda bahwa preokupasi mental terhadap judi telah mengambil alih sebagian besar ruang pikirannya. Ia mengaku bisa bermain setiap hari jika ada uang, dan bahkan menyebut bermain sebagai kegiatan rutin (W.2.B.140-149). Artinya, perjudian bukan lagi tindakan yang berdasarkan pilihan rasional, tetapi sudah menjadi bagian dari kebiasaan yang sulit ditinggalkan.

Kedua subjek ini, dengan ekspresi dan kisahnya masing-masing, memperlihatkan betapa dalam pengaruh preokupasi mental dalam perjudian online. MR menunjukkan bentuk yang lebih ekstrem dan destruktif, di mana pikirannya sepenuhnya terikat pada upaya memulihkan kerugian, bahkan sampai mengorbankan kebutuhan dasar dan relasi sosial. MF, meskipun dalam bentuk yang lebih tenang, tetap memperlihatkan kecenderungan serupa: bayangan akan kemenangan dan dorongan untuk “balik modal” terus hidup dalam pikirannya, mengaburkan batas antara realita dan harapan.

Preokupasi mental semacam ini tidak muncul begitu saja. Ia tumbuh dari pengalaman emosional yang kuat—baik rasa senang karena menang maupun perasaan sakit hati karena kalah—yang kemudian diperkuat oleh kebiasaan dan lingkaran sosial yang permisif. Ketika pikiran terus-menerus kembali pada judi, maka tak heran jika individu merasa sulit untuk berhenti. Bahkan ketika motivasi eksternal seperti tekanan sosial atau kerugian besar hadir, dorongan internal untuk terus bermain tetap menjadi tantangan terbesar.

Narasi dari MR dan MF menunjukkan bahwa untuk memahami perilaku judi online remaja, kita tidak bisa hanya melihat dari segi frekuensi atau kerugian finansial. Yang lebih penting adalah menyadari bagaimana pikiran mereka telah dipenuhi oleh perjudian—bagaimana setiap kemenangan membentuk harapan baru, dan setiap kekalahan memperkuat tekad untuk mencobanya lagi. Dalam keadaan seperti ini, judi bukan lagi permainan, melainkan lingkaran mental yang berulang dan menyedihkan.

Kategori Intensitas Perilaku Judi Online

Berdasarkan analisis tematik yang menyeluruh terhadap lima elemen psikologis internal, subjek MR dan MF menunjukkan pola keterlibatan yang berbeda dalam hal ekspresi, namun sama-sama menggambarkan derajat intensitas yang signifikan. Kategori intensitas dalam konteks ini tidak dipahami sebagai label kaku atau diagnosa klinis, melainkan sebagai konstruksi interpretatif yang menggambarkan kedalaman keterlibatan psikologis masing-masing individu dalam aktivitas berjudi online.

1 Subjek MR: Intensitas Berat

Seluruh narasi MR mencerminkan keterlibatan yang sangat dalam dan mendalam terhadap aktivitas judi online. Dari sisi frekuensi, MR secara terbuka mengaku bisa bermain hingga tiga atau empat kali dalam sehari, tergantung pada ketersediaan uang. Tidak hanya itu, ia juga menyebutkan bahwa bermain setiap hari adalah hal yang biasa baginya, bahkan menjadi kebutuhan yang setara dengan makan. Ketika ditanya apakah akan memilih makan atau berjudi saat hanya memiliki cukup uang untuk salah satu, MR tanpa ragu memilih berjudi (W.1.B.410–419). Ini menunjukkan bahwa judi tidak lagi bersifat rekreatif, tetapi telah menjadi prioritas utama dalam sistem pengambilan keputusannya sehari-hari.

Dorongan emosional MR tampak sangat kuat dan terinternalisasi. Ia menggunakan perjudian sebagai pelampiasan dari tekanan batin dan ketidakpastian hidup. Meskipun awalnya dipicu oleh kesulitan ekonomi, MR menjadikan aktivitas judi sebagai cara untuk meredakan perasaan frustrasi dan ketidakberdayaan yang ia alami. Dalam pengamatannya, emosi yang mendasari perilaku ini tidak sekadar bersifat sementara, melainkan telah menetap dan membentuk kebiasaan emosional jangka panjang, di mana kemenangan memberikan euforia sesaat, dan kekalahan menjadi bagian dari siklus emosional yang diterima tanpa resistensi berarti (W.1.B.70–89).

Selain itu, MR menunjukkan pola pikir yang sangat menyimpang dari realitas objektif. Ia meyakini bahwa dirinya termasuk dalam kelompok kecil orang yang pasti akan menang. “Aku yang 15 persen,” ucapnya tegas, saat menjelaskan bahwa ia yakin termasuk dalam bagian kecil pemain yang akan keluar sebagai pemenang, meskipun statistik menunjukkan sebaliknya (W.1.B.310–329). Ini menunjukkan bahwa keyakinan irasional telah tertanam dalam pola pikirnya, memperkuat siklus perjudian dan mengaburkan pertimbangan logis. Dalam hal kontrol diri, MR menunjukkan kegagalan total. Ia tidak hanya menggunakan seluruh sumber dayanya—termasuk meminjam, pinjaman online, hingga menggadaikan barang—untuk berjudi, tetapi juga secara terbuka menyatakan bahwa ia akan berhenti hanya jika semua yang ia inginkan kembali. Ia berkata, “Balik apa yang aku inginkan aja,” (W.1.B.190–199), yang menandakan bahwa keputusan untuk berhenti pun didasarkan pada harapan tidak realistis, bukan refleksi rasional.

Preokupasi mental juga menjadi ciri dominan dalam pengalaman MR. Pikirannya senantiasa dipenuhi oleh harapan untuk menang dan bayangan tentang apa yang bisa ia dapatkan dari perjudian. Bahkan ketika tidak sedang bermain, keinginan untuk “mengambil kembali” sesuatu yang telah hilang terus membayangi. Hal ini menjadikan MR tidak hanya terlibat secara perilaku, tetapi juga secara psikologis dan emosional. Keinginannya untuk berjudi tidak membutuhkan pemicu spesifik, karena aktivitas tersebut telah menyatu dengan pikiran dan rutinitas harian.

Secara keseluruhan, kombinasi antara frekuensi tinggi, dorongan emosional yang kuat, pola pikir yang menyimpang, kehilangan kontrol diri, dan keterikatan mental yang terus-menerus menempatkan MR dalam kategori intensitas berat. Ia menunjukkan seluruh ciri utama keterlibatan mendalam, dengan aktivitas judi yang telah menjadi pusat dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan emosi.

2 Subjek MF: Intensitas Sedang–Menuju Berat

Berbeda dengan MR, subjek MF memperlihatkan bentuk keterlibatan yang lebih terkendali secara lahiriah, namun tetap menunjukkan elemen-elemen internal yang signifikan. MF mengaku bermain hampir setiap hari, biasanya satu hingga dua kali sehari, tergantung pada ketersediaan uang. Meskipun frekuensinya lebih rendah dari MR, keteraturannya mencerminkan bahwa judi sudah menjadi bagian dari rutinitas psikologis yang stabil (W.2.B.140–169).

Dorongan emosional MF juga cukup kentara, meskipun tidak semendalam MR. Ia menyebut bahwa ia bermain baik saat merasa senang maupun saat stres, menunjukkan bahwa emosi, apa pun bentuknya, bisa menjadi pemicu perilaku judi (W.2.B.40–59). Dalam beberapa bagian wawancara, MF tampak kesulitan membedakan perasaan sesungguhnya yang memicu dirinya untuk bermain, yang menunjukkan adanya ketidakmampuan dalam mengelola emosi secara sehat.

MF juga memperlihatkan distorsi kognitif yang cukup kuat, terutama dalam bentuk harapan yang irasional terhadap masa depan. Ia menyatakan keyakinan bahwa suatu saat nanti ia pasti akan menang, meskipun telah mengalami banyak kekalahan. “Pasti ada keyakinan itu, Mas,” ujarnya (W.2.B.230–239). Keyakinan ini menjadi pembeda internal yang terus mendorongnya bermain, meskipun realitas tidak mendukung asumsi tersebut.

Dalam hal kontrol diri, MF mengakui bahwa pada awalnya ia sulit untuk berhenti. Ia sempat menyebut bahwa dorongan untuk “balik modal” sangat kuat dan membuatnya terus ingin bermain. Namun, dalam narasinya, terdapat usaha untuk mulai mengikhlaskan kekalahan dan berhenti, meskipun nada bicara dan bahasa tubuhnya menunjukkan bahwa proses tersebut belum tuntas (W.2.B.170–189). MF masih tampak ragu dan belum memiliki pijakan emosional yang stabil untuk benar-benar lepas dari perjudian.

Keterikatan mental MF juga terlihat dalam pernyataannya bahwa ia masih tergoda oleh kemenangan masa lalu dan ingin mengulang kembali pengalaman itu. Meskipun ia menyampaikan hal tersebut dengan nada ringan, ekspresi wajah dan gerakan tubuhnya memperlihatkan bahwa kenangan itu terus hidup dalam pikirannya (W.2.B.220–229). Ini menunjukkan bahwa perjudian bukan lagi sekadar tindakan fisik, tetapi telah mengakar dalam sistem mental yang lebih dalam.

Dari seluruh elemen yang dianalisis, MF menunjukkan kombinasi keterlibatan psikologis yang cukup kuat, namun belum sampai pada tingkat dominasi penuh seperti yang terlihat pada MR. Ia masih memiliki kesadaran terhadap dampak buruk perjudian, dan terdapat indikasi usaha untuk berhenti meski belum stabil. Dengan demikian, MF dapat ditempatkan dalam kategori intensitas sedang menuju berat, di mana sebagian besar elemen psikologis internal telah aktif, namun belum sepenuhnya menenggelamkan fungsi reflektif dan pengendalian diri.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dengan kedua subyek yang menjadi mantan pelaku judi online, maka penelitian ini diawali dengan observasi dan wawancara pada subjek kemudian dilanjutkan dengan memaparkan data ke dalam laporan hasil penelitian, sehingga peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan dari faktor psikologis penyebab perilaku judi online dibawah ini:

1. Terdapat empat faktor psikologis utama yang mendorong keterlibatan dalam judi online, yaitu kerentanan emosional, distorsi kognitif, regulasi emosi maladaptif, dan kegagalan kontrol diri. Pada subjek MR, faktor yang paling menonjol adalah kegagalan kontrol diri, ditandai dengan ketidakmampuan menahan dorongan berjudi bahkan saat kebutuhan dasar diabaikan, serta distorsi kognitif berupa keyakinan irasional bahwa dirinya termasuk dalam kelompok kecil yang pasti menang. Sementara itu, pada subjek MF, aspek yang paling terlihat adalah regulasi emosi maladaptif, di mana judi digunakan sebagai sarana pelampiasan emosi dalam kondisi senang maupun stres, serta kerentanan emosional yang tampak dari kecenderungan berjudi dalam berbagai situasi tanpa pengolahan emosi yang sehat.
2. Tingkat Intensitas perilaku judi online menunjukkan perbedaan yang cukup jelas antar subjek. Subjek MR masuk dalam kategori intensitas berat, dengan elemen dominan berupa frekuensi dan durasi berjudi yang sangat tinggi, serta prekupasi mental di mana pikiran terus dipenuhi oleh hasrat berjudi dan perhitungan potensi kemenangan. Sedangkan subjek MF berada pada kategori sedang menuju berat, dengan elemen yang menonjol pada dorongan emosional dan distorsi kognitif, terutama berupa keyakinan bahwa kemenangan akan datang jika terus bermain, serta kesulitan untuk berhenti meskipun sadar terhadap kerugiannya. Perbedaan intensitas ini mencerminkan tingkat keterikatan psikologis yang berbeda, meskipun keduanya menunjukkan pola yang mengarah pada risiko adiktif.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada

1. Untuk Remaja:

Remaja perlu diberikan ruang dan kesempatan untuk mengekspresikan emosi secara sehat. Mengembangkan kemampuan mengenali emosi, memahami risiko, serta membentuk pola pikir realistis dapat menjadi langkah awal untuk mencegah keterlibatan dalam perilaku berisiko. Mencari aktivitas positif seperti olahraga, seni, atau komunitas sosial juga penting sebagai alternatif penyaluran emosi dan pencarian identitas.

2. Untuk Orang Tua dan Keluarga:

Keluarga memiliki peran kunci sebagai sistem pendukung pertama dalam kehidupan remaja. Orang tua diharapkan lebih responsif terhadap perubahan emosi dan perilaku anak, serta menciptakan lingkungan yang terbuka dan suportif. Memberikan pemahaman tentang risiko perilaku adiktif dan menjaga komunikasi yang sehat dapat membantu remaja lebih percaya diri dalam mengelola tekanan hidup.

Untuk Lembaga Pendidikan:

Sekolah dan perguruan tinggi perlu mengintegrasikan pendidikan literasi digital dan literasi psikologis ke dalam kurikulum. Program konseling yang bersifat preventif dan adaptif terhadap isu aktual, seperti judi online, harus diperkuat. Lembaga pendidikan juga dapat bekerja sama dengan lembaga psikologi untuk menyediakan pendampingan emosional bagi siswa.

3. Untuk Pemerintah dan Regulator Digital:

Pemerintah perlu memperketat regulasi terhadap akses judi online yang menjangkau usia muda. Selain itu, kampanye digital yang mendorong kesadaran akan risiko judi online serta layanan konsultasi daring untuk remaja perlu diperluas. Pengawasan terhadap platform digital yang mempromosikan perjudian secara terselubung juga menjadi langkah penting untuk melindungi generasi muda dari dampak jangka panjang.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini membuka ruang bagi pengembangan studi lanjutan mengenai faktor-faktor psikologis lain seperti kecemasan sosial, rasa kesepian, atau mekanisme coping positif yang belum dibahas secara mendalam. Penelitian kuantitatif atau longitudinal juga diperlukan untuk melihat perubahan perilaku remaja dalam jangka panjang serta efektivitas intervensi yang telah dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *BUKU METODE PENELITIAN KUALITATIF* (1st ed.). Syakir Media Press. <https://id.scribd.com/document/610088182/Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif>
- Afrizal. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rajawali Pers.
- American Psychiatric Association (APA). (2013). *DIAGNOSTIC AND STATISTICAL MANUAL OF DSM-5TM*.
- Antaranews.com. (2024, August 14). *Tiga pemuda di Medan nekat mencuri akibat kecanduan judi online - ANTARA News Sumatera Utara*. <https://sumut.antaranews.com/berita/583427/tiga-pemuda-di-medan-nekat-mencuri-akibat-kecanduan-judi-online>
- Arain, M., Haque, M., Johal, L., Mathur, P., Nel, W., Rais, A., Sandhu, R., & Sharma, S. (2013). Maturation of the adolescent brain. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 9, 449–461. <https://doi.org/10.2147/NDT.S39776>
- Ayu, I., Mayradevi, P., & Tobing, D. H. (2024). Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online pada Remaja: Narrative Literature Review. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 9(1). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/perseptual>
- Banks, J. (2016). Online Gambling and Crime : Causes, Controls and Controversies. *Online Gambling and Crime*. <https://doi.org/10.4324/9781315598918>
- Baumeister, R. F., & Heatherton, T. F. (1996). Self-Regulation Failure: An Overview. *Psychological Inquiry*, 7(1), 1–15. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI0701_1
- Beck, A. T. (1976). *Cognitive Therapy and the Emotional Disorders*. New York: Meridian Book. https://archive.org/details/cognitivetherapy0000beck_e3y7

BKKBN. (2012). *PEDOMAN PENGELOLAAN BINA KELUARGA REMAJA (BKR)*. BADAN KEPENDUDUKAN DAN KELUARGA BERENCANA NASIONAL DIREKTORAT BINA KETAHANAN REMAJA.

Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499. <https://doi.org/10.1046/J.1360-0443.2002.00015.X>;WGROU:STRING:PUBLICATION

Creswell, J. W. ., & Poth, C. N. . (2024). *Qualitative inquiry & research design : choosing among five approaches*. Sage. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-inquiry-and-research-design/book266033>

Detik.com. (2024, August 2). *RI Jadi Negara dengan Pemain Judi Online Terbanyak, Ini Penyebabnya Kata Dosen UI*. <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-7470624/ri-jadi-negara-dengan-pemain-judi-online-terbanyak-ini-penyebabnya-kata-dosen-ui>

Eldy, B. (2012). *Perjudian Yang Dilakukan Anak-Anak Di Rental Play Station Kawasan X*". Universitas Indonesia.

Ferris, J., Wynne, H., Ladouceur, R., Stinchfield, R., & Turner, N. (2001). *THE CANADIAN PROBLEM GAMBLING INDEX: FINAL REPORT*.

Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. www.globaleksekutifteknologi.co.id

Galvan, A., Hare, T. A., Parra, C. E., Penn, J., Voss, H., Glover, G., & Casey, B. J. (2006). Earlier

- Development of the Accumbens Relative to Orbitofrontal Cortex Might Underlie Risk-Taking Behavior in Adolescents. *Journal of Neuroscience*, 26(25), 6885–6892.
<https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.1062-06.2006>
- Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ar-Ruzz Media.
<https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/15593/metodologi-penelitian-kualitatif.html>
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359;SUBPAGE:STRING:REPRINTS>
- Gross, J. J. (1998). The Emerging Field of Emotion Regulation: An Integrative Review. *Review of General Psychology*, 2(3), 271–299. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Wal ashri Publishing.
<https://fliphtml5.com/qtbtp/zheb/basic>
- Hasanah, H. (n.d.). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternative Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial. *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- Kahneman, D. (2011). *THINKING, FAST AND SLOW*. Farrar, Straus and Giroux.
[https://dn790002.ca.archive.org/0/items/DanielKahnemanThinkingFastAndSlow/DanielKahneman-Thinking%2C Fast and Slow .pdf](https://dn790002.ca.archive.org/0/items/DanielKahnemanThinkingFastAndSlow/DanielKahneman-Thinking%2C%20Fast%20and%20Slow.pdf)
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2017). *PEDOMAN DIAGNOSTIK dari PPDGJ-III*.
- Kompas.com. (2025, April 28). *Transaksi Judi Online Tembus Rp 1.200 Triliun, DPR Tegaskan Bandar Harus Diberantas*.

<https://nasional.kompas.com/read/2025/04/28/15450941/transaksi-judi-online-tembus-rp-1200-triliun-dpr-tegaskan-bandar-harus>

Mahargia Yunanta Firdaus, A., & Hidayati, E. (2018). PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA TERHADAP PENGGUNAAN NAPZA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS DI KOTA SEMARANG. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 6.

Martin, G., & Pear, J. (2019). Behavior modification: What it is and how to do it. *Behavior Modification: What It Is and How To Do It*, 1–403.
<https://doi.org/10.4324/9780429020599/BEHAVIOR-MODIFICATION-GARRY-MARTIN-JOSEPH-PEAR/RIGHTS-AND-PERMISSIONS>

Miles, M., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (H. Salmon (ed.); 3rd ed.). SAGE Publications, Inc.
https://fliphtml5.com/lijqd/rsdj/Qualitative_Data_Analysis_A_Methods_Sourcebook_by_Matthew_B._Miles%2C_A._Michael_Huberman%2C_Johnny_Salda%C3%B1a_%28z-lib.org%29_%281%29

Nurdin, R. K. (2022). *PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP PELAKU JUDI ONLINE*. UIN SYARIF HIDAYATULLAH.

Petry, N. M., Blanco, C., Auriacombe, M., Borges, G., Bucholz, K., Crowley, T. J., Grant, B. F., Hasin, D. S., & O'Brien, C. (2014). An Overview of and Rationale for Changes Proposed for Pathological Gambling in DSM-5. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 493–502.
<https://doi.org/10.1007/S10899-013-9370-0/METRICS>

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2024, July 26). *PPATK | Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan*.

<https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>

Radarlampung.disways.id. (2025, January 31). *Gila Judi Online, Siswa SMA di Lampung Tengah Nekat Habisi Teman Sepulang Sekolah Lalu Gadaikan Motor Korban*.
<https://radarlampung.disway.id/read/706591/gila-judi-online-siswa-sma-di-lampung-tengah-nekat-habisi-teman-sepulang-sekolah-lalu-gadaikan-motor-korban>

Reifman, A., Arnett, J. J., & Colwell, M. J. (2007). *Emerging Adulthood: Theory, Assessment and Application*.

Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>

Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 193–214. <https://doi.org/10.1007/BF01539174/METRICS>

Simamora, P. C. C. A. (2017). *PENYELESAIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN YANG DILAKUKAN OLEH ANAK MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2012 TENTANG SISTEM PERADILAN PIDANA ANAK*.

Steinberg, L. (2008). A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. *Developmental Review*, 28(1), 78–106. <https://doi.org/10.1016/J.DR.2007.08.002>

Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D* (2nd ed.). ALFABETA.

- Sulaiman, U. (2020). *PERILAKU MENYIMPANG REMAJA DALAM PERSPEKTIF SOSIOLOGI*.
<http://ebooks.uin-alauddin.ac.id/>
- Syukur, A., Fitriyah, A. W., Ghoffari, M. I. A., Romli, M., Layli, N. R., Arifuddin, N., Arif, B., Farihin, A., Zarkasi, Zainollah, Evita, Sabar, Zamroni, Khalid, N., Saefullah, Putri, A. R., & Ibadillah, M. N. (2024). *EKSPLORASI KUALITATIF : Teori dan Aplikasi* (1st ed.). Penerbit Digdaya Book (PDB). <https://www.researchgate.net/publication/388893088>
- Tempo.co. (2024, December 3). *Kapolres: Sejumlah Geng Remaja di Semarang Didanai Bandar Judi Online* | *tempo.co*. <https://www.tempo.co/hukum/kapolres-sejumlah-geng-remaja-di-semarang-didanai-bandar-judi-online-1176336>
- Wagey, G. C., Watulingas, R. R., & Lembong, R. R. (2020). *jm_lexcrimen*, +7. +Claudio+Gideon+Wagey_crimen. IX, 72–81.
- Wahyuningsih, S. (2013). *METODE PENELITIAN STUDI KASUS: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya* (1st ed.). UTM Press (Universitas Trunojoyo Madura).
- World Health Organization (WHO). (2019). *ICD-11*. <https://icd.who.int/en/>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). SAGE Publications, Thousand Oaks. <https://www.amazon.com/Case-Study-Research-Applications-Methods/dp/1506336167>
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2011). Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment. *Addiction*, 1–16.

VERBATIM WAWANCARA SUBYEK

Nama: MR

Tanggal: 14 Maret 2025

Tempat: Salah satu *coffeeshop* di Kota Malang

Waktu: Mulai wawancara pukul 16.23 dan selesai pukul 16.57

No.	Peneliti	Subyek	Observasi	Baris
1.	Baik, lanjutkan, Mas.	Kecilin, Mas. Takut ada yang—	Subyek berkata sedikit berbisik dengan raut wajah sedikit ketakutan	1
2.	Iya, assalamualaikum, Mas. Jadi, maaf nih ganggu waktunya, Mas. Saya mau sedikit nanya-nanya pengalaman Masnya kan pernah pernah apa, main ini. Udah pernah main judi <i>online</i> .	Langsung aja lah, ndak usah formal, <i>bro</i> .	Subyek mulai sedikit tenang dan meminta untuk tidak terlalu formal	10
3.	Nah ini biasanya kalau pas main itu pas kondisi lagi kayak gimana? Jadi pas kondisi apapun lagi punya duit atau nggak punya duit tetep main atau kayak gimana.	Kondisi ekonomi atau kondisi—	Subyek menatap ke atas sambil kebingungan atas pertanyaan peneliti	20
4.	Kondisi psikologi sih lebih tepatnya lebih kondisi ke apa pas lagi seneng atau pas lagi stres atau pas kayak gimana?	Oh, kapanpun bisa walaupun lagi stres walaupun nggak stres.	Subyek berkata sambil tersenyum penuh penyesalan	30
5.	Berarti kapan aja ya?	Ya betul.	Subyek menjawab sambil mengangguk	40
6.	Pas pertama kali nyoba tuh apa yang dirasain?	Seneng karena dikasih, dikasih <i>win</i> .	Subyek tertawa mengingat masa-masa kelamnya	50
7.	Karena dikasih <i>win</i> , seneng?	Iya. Nggak ada rasa takut apapun karena itu apa haram atau gimana karena dikasih <i>win</i> , seneng.	Subyek menunjukkan raut wajah yang tidak bahagia	60
8.	Terus pas menang atau kalah, rasanya gimana? Maksudnya pas lagi	Kalau awal-awal itu nyesek, awal-awal main, tapi setelah dikasih	Subyek menjelaskan dengan intonasi yang	70

	menang itu rasanya kayak gimana, kalau pas kalah rasanya kayak gimana?	kemenangan yang besar nah itu biasa aja.	lambat sambil menatap langit-langit	
9.	Maksudnya biasa aja?	Jadi walaupun kalah ratusan bahkan jutaan itu kayak udah biasa.	Subyek mulai menjelaskan kembali maksud dari pernyataannya dengan nada penuh penekanan	80
10	Terus yang bikin judi itu seru dibandingkan hiburan lain itu apa? Kan maksudnya ada pelarian atau hiburan lain kan, kayak mungkin Mobile Legend dan lain sebagainya itu apa sih yang bikin judi itu lebih seru atau lebih menarik di mata Masnya itu kayak gimana?	Mungkin karena apa ya, e kondisi kita juga lagi membutuhkan uang ya larinya ke situ. Bisa dibilang secara instan buat dapet uang ya di situ.	Subyek menatap dengan tatapan kosong seolah tidak memiliki harapan	90
11.	Pertama kali yang ngenalin judi siapa? Pertama kali nyoba kapan?	Ya ada teman lah yang main. Pertama kali nyoba sekitar bulan Februari tahun kemarin (2024)	Subyek menatap sembari tersenyum getir dan mengepalkan tangan	100
12.	Biasanya main bareng siapa aja? Maksudnya main bareng—	Sendiri, kadang sendiri kadang rame-rame.	Subyek menjawab dengan santai	110
13.	Lebih sering yang dominan seringnya?	Sendiri.	Subyek menatap dengan tatapan penegasan	120
14.	Lebih sering sendiri. Ada nggak misalnya itu temen atau tokoh yang Masnya tiru untuk main judi? Kayak semisal ngelihat siapa nih termotivasi itu untuk judi?	Enggak ada.	Subyek menjawab dengan singkat dan raut wajah yakin	130
15.	Enggak?	Awalnya ya kaya karena itu lihat temen aja. Temen main, enak dilihat <i>ya wis cobain, Mas.</i>	Subyek menjawab sembari memainkan jemarinya	140
16.	Terus seberapa sering main itu?	Tergantung.	Subyek menjawab dengan tatapan mencoba meyakinkan	150
17.	Intensitas seringnya itu gitu.	Tergantung, kadang sehari kalau ada duitnya bisa 3 kali, 4 kali.	Subyek menjawab dengan tegas dan nada sedikit naik	160

18.	Dalam satu hari?	Dalam satu hari.		170
19.	Dalam satu hari.	3 kali sesi lah 4 kali sesi.	Subyek menjawab sembari mengingat-ingat	180
20.	Kalau buat berhenti, berhentinya bisa kapan aja?	Bisa. Kalau menurut catatan ya, apa ya barang yang menurut saya penting itu kembali, seperti itu. Jadi balik modal—enggak balik modal sih sebenarnya ya balik apa yang aku inginkan aja.	Subyek menjawab dengan penuh keraguan	190
21.	Oh, iya. Berarti intinya bisa kapan aja berhentinya dengan persyaratan tersebut?	Betul.	Subyek menjawab dengan tegas dan sedikit keras	200
22.	Tapi sekarang udah nggak main lagi, kan?	Enggak lah. Udah gak main lagi	Subyek mengatakan sembari melihat-lihat sekitar	210
23.	Biasanya mainnya di mana aja?	Di mana-mana.	Subyek menjawab dengan serius	220
24.	Tempatnya tempatnya di mana aja?	Kadang di kosan, kadang di kopian.		230
25.	Emang punya kosan?	Punya, kadang kontrakan kadang di taman merjo. Semua ada. Kondisional lah kalau tempat, asal nggak masjid aja.	Subyek menjawab dengan cepat dan nada penuh keyakinan	240
26.	Ada tempat khusus nggak? Bikin nyaman buat main, gitu.	Enggak ada, yang penting itu sunyi.	Subyek menjawab sembari memberikan gestur suasana sepi	250
27.	Nggak ketahuan lah intinya, gitu.	Nggak ketahuan polisi lah. Nah, itu aman-aman banget itu.	Subyek menjawab dengan memelankan suara	260
28.	Menurut Masnya itu HP sama internet itu ngaruh nggak? Ke kebiasaan main judi?	Enggak ngaruh.	Subyek menjawab sembari menggelengkan kepala	270
29.	Nggak ngaruh? Berarti—	yang penting ada internet sama ada HP, <i>wis</i> . Nggak ngaruh <i>iPhone</i> kek, Samsung, Oppo, Huawei, Nokia.	Subyek memberikan gestur oke sembari tersenyum getir	280
30.	Kenapa masih tetep main? Padahal udah tahu nih risikonya kaya gimana.	Ya itu karena pengen balikin itu aja. Pengen balikin apa yang telah hilang.	Subyek menatap kembali langit-langit seolah-olah ingin balas dendam	290

31.	Apa yang udah dijual, apa yang udah di segala macemnya lah.	Betul.	Subyek menjawab dengan nada sedikit keras	300
32.	Tapi ketika main tuh selalu yakin bakal menang.	Yakin.	Subyek menjawab dengan penuh keyainan dan tegas	310
33.	Jadi kalau misalnya kalah, “Saya pasti menang besok” gitu?	Karena udah di sistem kan ada yang menang ada yang kalah. 15 persen yang menang, 85 persen yang kalah. Nah, aku yang 15 persen.	Subyek menjawab sembari sedikit tertawa menghibur diri	320
34.	Terus gimana ngumpul in uang buat main?	Kadang pinjem, kadang pinjol, kadang kiriman. Nah, itu dah. Ah, kadang kerja.	Subyek mengerak-gerakan kaki	330
35.	Jadi hasil kerja tuh—	Hasil kerja langsung kuputerin. Sama gadai.	Subyek menjawab sembari meminum minumannya	340
36.	Oh, gadai.	Iya, gadai kadang-kadang. Nah, itu dah. Untungnya nggak jual ginjal.	Subyek menjawab sembari dengan nada bercanda	350
37.	Main judi itu pernah bikin hubungan kamu sama orang lain berubah nggak? Semisal yang dulunya akrab terus ngejauh atau dulunya dipercaya banget nih dengan <i>background</i> —	Pernah pernah. Ada rasanya dari aku sih kayaknya. Aku ngerasa ada yang berubah.	Subyek menjawab dengan penuh penyesalan dan tatapan kekecewaan, subyek merasa ada yang menggajal dalam hatinya	360
38.	Dari pribadi ngerasa ada yang berubah bahwa orang lain tuh berubah ke kita gitu.	Karena mungkin sering minjem ya. Itu doang, sih. Kalau apa, kesehariannya enggak, sih. Tetep <i>welcome-welcome</i> aja, cuman kalau soal pinjem uang kaya gitu udah agak dihindarin.	Subyek menjawab sembari menggigit kuku	370
39.	Oh, berarti di bagian pinjem uangnya?	Di bagian pinjem uangnya.	Subyek menjawab dengan tatapan agak marah	380
40.	Cuman untuk hubungan maksudnya interpersonal mah biasa aja gitu ya? Tapi ngaruh nggak ke kehidupan di rumah	Iya, ngaruh ngaruh.	Subyek menjawab seolah tidak mau dilanjtkan lebih dalam	390

	ataupun di manapun gitu ngaruh nggak? Maksudnya ngaruh tuh kaya jadi kita tuh ketergantungan ataupun—			
41.	Berarti ngaruh banget, ya?	Ngaruh. Ya kadang nggak bisa makan. Kadang itu makan harus judi, seperti itu.	Subyek menjawab dengan tatapan kekecewaan	400
42.	Tapi kalau misalnya ada uang nih, lebih milih makan apa lebih milih judi?	Judi, seperti itu, Mas.	Subyek menjawab dengan tegas dan lantang namun tidak keras	410
43.	Iya iya iya. Dalam seminggu tuh main berapa kali biasanya?	Nggak nentu, Mas.	Subyek menjawab dengan cepat	420
44.	Paling minimal lah. Maksudnya—	Oh, minimal itu ya tujuh kali gitu sekitar segitu.	Subyek menjawab pertanyaan sebelum pertanyaan selesai	430
45.	Intensitasnya setinggi itu maksudnya sehari sekali bisa?	He'em bisa dibilang sehari sekali lah. Pokoknya ada duit aja Mas. Intinya di situ. Bukan dari keinginan jadinya tapi yang penting ada duit, main.	Subyek menjawab dengan santai namun tatapan membara	440
46.	Yang terakhir, nih. Apa sih saran-saran dari lo yang biar kita tuh berhenti gitu atau nggak usah, nggak usah main lah.	Nggak usah main, Mas. <i>Wis</i> biarin yang terjun itu udah daripada ada korban baru, kan. Mending berhenti dan nggak usah nyentuh judol. Saran saya, ya.	Subyek menjawab dengan tatapan meyakinkan dan melihat- lihat langit-langit seolah menyesal	450
47.	Aneh ya tadi, biasa ya. Ya udah terima kasih banyak, Mas, atas wawancaranya.			460

VERBATIM WAWANCARA SUBYEK

Nama: MF

Tanggal: 17 Maret 2025

Tempat: Salah satu *Coffee shop* di Kota Malang

Waktu: Mulai wawancara pukul 10.07 dan selesai pukul 10.34

No.	Peneliti	Subyek	Observasi	Baris
1.	Baik, selamat malam, Mas.	Selamat malam, Mas.	Subyek menjawab dengan penuh kehati-hatian	1
2.	Mohon maaf nih ganggu waktunya nih, Mas. Masnya sehat, Mas?	Sehat, Mas. Alhamdulillah.	Subyek menjawab dengan nada lemah lembut	10
3.	Kesibukannya akhir-akhir ini apa aja, Mas?	Sibuk lagi nggak ngapa-ngapain sih, Mas.	Subyek menjawab sembari sedikit tersenyum	20
4.	Oke, Mas. Ya saya mau izin bertanya-tanya ya Mas ya.	Silakan, Mas.	Subyek menjawab dengan gestur tangan mempersilahkan	30
5.	Biasanya main judi <i>online</i> itu pas kondisi psikologisnya kaya gimana, sih? Apa pas lagi seneng, pas lagi stres.	Pas lagi seneng bisa, pas lagi stres bisa, Mas.	Subyek menjawab dengan tegas dan tatapan seolah-olah mengingat-ingat	40
6.	Lebih seringnya?	Lebih seringnya, lebih seringnya seneng sih, Mas. Jadi nggak terlalu stres juga lah.	Subyek menjawab dengan penuh keyakinan	50
7.	Pas pertama kali nyoba itu ngerasa apa?	Pertama. Pertama itu masih belum terlalu—masih penasaran Mas awalnya. Penasaran awalnya terus habis itu menang jadi tergiur, Mas.	Subyek menjawab dengan tatapan meyakinkan sembari mengerakan jari-jarinya	60
8.	Oh, jadi ketagihan.	Iya.		70
9.	Nah, terus pas menang atau kalah tuh ngerasanya kaya gimana?	Pas menang itu ngerasa seneng Mas awal-awalnya karena dapet uang secara instan jadi saya merasa seneng.	Subyek menjawab dengan tatapan kebanggaan dan tersenyum	80
10	Tapi kalau misalnya pas kalah, ngerasanya gimana, Mas?	Pas kalah itu awal-awalnya bingung. Bingung, terus sakit hati juga tapi ya gitu lah ya.	Subyek menjawab dengan mimik muka serius	90
11.	Yang bikin judi <i>online</i> tuh lebih menarik daripada hal yang lain tuh apa, Mas?	Ya dikarenakan ada penghasilan instannya sih, Mas. Jadi kaya saya berpikir bahwa kalau main itu tuh cepet	Subyek menjawab dengan tatapan meyakinkan	100

		dapat uangnya Mas, daripada permainan yang lain.		
12.	Makanya terus main. Yang pertama kali ngenalin siapa mas? Sama pertama kali nyoba itu kapan mas?	Ada, Mas. Temen saya, Mas. Inisialnya F, Mas. Pertama kali nyoba itu, sekitar pertengahan tahun 2022	Subyek menjawab dengan cepat dan mengingat-ingat	110
13.	Jadi apa namanya, itu yang pertama kali ngenalin itu. Terus kalau main biasanya bareng siapa aja, Mas?	Pertama itu masih dimonitor oleh temen-temen saya, Mas. Oleh temen saya itu, soalnya kan saya tidak tahu caranya. Jadi saya di—masih dimonitor temen saya. Setelah itu saya sendiri tapi terkadang saya bisa juga main bareng.	Subyek menjawab sembari menatap dengan tatapan serius dan tatapan antusias menjelaskan	120
14.	Ada nggak temen atau tokoh atau selebgram mungkin yang bikin Masnya apa nama—ngikutin niru soal main judi <i>online</i> -nya kaya gitu?	Kalau niru sih enggak tapi kalo liat ada Mas itu di sosial media, Mas. Jadi yang promosi-promosi lagi nge- <i>live</i> saya ngeliatin. Itu jadi jadi saya tuh tambah semangat lah bermainnya.	Subyek menjawab dengan nada sedikit rendah	130
15.	Tambah semangat bermainnya ya. Tapi seberapa sering Mas mainnya?	Saya bisa—kalau ada uang bisa setiap hari juga, Mas.	Subyek menjawab dengan tegas	140
16.	Itu dalam rentang satu minggu itu	Ya bisa 7 hari sampai seminggu kalau misal ada uangnya.	Subyek menjawab dengan tatapan rasa bersalah	150
17.	Berarti satu hari itu pasti satu kali main, gitu?	Satu kali. Bahkan bisa 2 lah, tapi sering-seringnya ya paling malam aja, Mas. Satu kali aja.	Subyek menjawab dengan menghela nafas berat	160
18.	Tapi bisa ngerasa bisa berhenti kapan aja nggak, Mas?	Kalau kalau pas awal-awal itu susah, Mas untuk berpikir berhenti judi karena kan masih ada rasa pengen balik lagi uangnya.	Subyek menjawab dengan mengerakan tangan seperti yang diucapkan	170
19.	Harus balas dendam gitu ya, harus dapet lagi.	Tapi lama-lama saya juga mikir bahwa mengikhhlaskan semuanya dan berhenti.	Subyek menjawab dengan muka dan nada pasrah	180
20.	Biasanya mainnya di mana aja, Mas?	Mainnya di mana aja, Mas. Di kosan, di rumah, di rumah temen.	Subyek menjawab dengan suara rendah dan hati-hati	190
21.	Ada tempat khusus nggak yang bikin nyaman buat main?	Tidak ada, Mas, yang penting tidak ramai aja, Mas.	Subyek menjawab dengan sedikit tersenyum menghibur diri	200

22.	Tapi menurut Masnya nih, HP sama internet itu ngaruh nggak sih ke kebiasaan main judi? Jadi HP-nya itu harus apa, internetnya itu kaya gimana, gitu.	Tidak, Mas. Mau internetnya sedikit nge- <i>lag</i> yang penting bisa lah internet sama HP-nya <i>support</i> juga.	Subyek menjawab dengan tatapan tegas dan lantang namun suara relatif rendah	210
23.	yang penting HP <i>support</i> sama internetnya ada, gitu ya. Kenapa masih tetep main padahal tahu risikonya?	Jadi karena kan itu pengen balik lagi sama masih tergiur aja Mas sama kemenangan yang sebelum-sebelumnya dan pengen balik dengan yang kekalahan-kekalahan sebelumnya.	Subyek menjawab dengan tatapan meyakinkan dan mengingkan kemenangan	220
24.	Tapi selalu yakin nggak, kalau misalnya menang bakal menang suatu saat nanti tuh bakal menang?	Pasti ada keyakinan seperti itu, Mas. Pasti ada keyakinan itu makanya susah berhenti, Mas. Jadi kita optimis suatu saat meskipun sekarang kita kalah kita pasti menang.	Subyek menjawab dengan tegas dan lantang namun suara relatif rendah	230
25.	Jadi karena karena itu lah ya.	Iya.		240
26.	Gimana sih ngumpulin duit buat main judi itu gimana? Maksudnya dari mana aja, gitu.	Yang pertama ya kiriman, terus kalau nggak gaji dari kerja, atau minjam.	Subyek menjawab dengan penuh penyesalan	250
27.	Tapi main judi itu bikin hubungan sama orang lain berubah nggak? Kalau berubah, berubahnya kaya gimana, kalau nggak ya—	Kalau untuk hubungan itu sama orang lain kalau yang sama temen itu nggak terlalu ngaruh dari segi pergaulan ya. Cuma untuk masalah kalau misal minjam ke orang lain itu ke temen itu kadang temen kalau udah tahu dibatasin, Mas. Terus tapi kalau misal sama pacar sendiri itu bener-bener ngaruh kalau masalah hubungan itu, Mas.	Subyek menjawab dengan nada mergukan dan tatapan kekhawatiran	260
28.	Tapi judi <i>online</i> itu ngaruh nggak ke kehidupan sama entah di kampus entah di rumah, gitu.	Sangat ngaruh, Mas. Soalnya apalagi kalau udah kalah itu pusing, Mas. Jadi kita nggak bisa produktif, Mas.	Subyek menjawab dengan tatapan menegaskan	270
29.	Berarti seminggu tuh bisa 7 kali ya tadi ya?	Bisa 7 kali.		280
30.	Kalau menang tuh ngerasanya gimana?	Kalau menang ya ngerasa seneng, Mas, tapi kalau kalah	Subyek menjawab dengan sedikit	290

	Kalau kalah tuh ngerasanya kaya gimana?	ya emn awal-awalnya bingung, sakit hati, tapi kalau lama-lama lama-lama pas sebelum berhenti tuh udah biasa, Mas. Percaya bahwa suatu saat pasti akan menang.	tersenyum menghibur diri	
31.	Oke baik, Mas. Terima kasih banyak ya, Mas.	Ya, Mas. Sama-sama.		300

VERBATIM WAWANCARA SUBYEK

Nama: MA (Teman MR)

Tanggal: 07 April 2025

Tempat: Salah satu *coffee shop* di Kota Malang

Waktu: Mulai wawancara pukul 19.32 dan selesai pukul 19.48

No.	Peneliti	Subyek	Observasi	Baris
1.	Permisi, Mas. Maaf mengganggu waktunya. Izin, Mas. Masnya kan temennya dari ini. Pertama kali tahu temennya main itu dari mana? Apa nge-gap sendiri, apa di depan mata.	Saya temuin sendiri sih, Mas. Waktu kumpul.	Subyek menjawab dengan sedikit tersenyum	1
2.	Itu ngelihat sendiri apa dia cerita sendiri apa ngelihat langsung?	Saya lihat langsung.	Subyek menjawab sembari melihat ke bawah	10
3.	Oh, lihat langsung. Waktu dia mulai main itu ikut juga atau cuma tahu aja?	Awalnya tahu tapi dibawa juga.	Subyek menjawab dengan tatapan penuh keyakinan	20
4.	Nah, menurut Masnya nih temen Masnya itu sering banget mainnya atau kadang-kadang aja?	Sering.	Subyek menjawab sembari mengtук-ngetuk meja dengan jemari	30
5.	Sering dia? Dia biasanya main itu pas kondisi kaya gimana, sih? Apa stres, suntuk, atau pas santai?	Kayaknya di semua kondisi yang penting ada uang.	Subyek menjawab dengan tatapan mengingat-ingat kejadian tersebut	40
6.	Setiap ada uang dia main, Mas? Biasanya main di mana, Mas?	Macem-macem.	Subyek menjawab dengan tegas dan cepat	50

7.	Di masjid pernah?	Di masjid enggak, eh nggak tahu ya. Pernah, pernah sih lihat waktu itu.	Subyek menjawab sembari sedikit tertawa	60
8.	Kalau dia menang atau kalah tuh reaksinya kaya gimana?	Ya kaya nggak semangat hidup gitu.	Subyek menjawab dengan tatapan khawatir	70
9.	Itu kalau kalah itu kalau kalah. Kalau menang kalau menang?	Kalau menang langsung makan makan. Kalau menang tuh langsung, “Ayo mau makan, <i>party, party</i> ”	Subyek menjawab dengan semangat	80
10	Menurut Masnya nih, apa sih yang bikin dia ketagihan tuh apa? Dia bisa ketagihan begitu itu apa, sih?	Mungkin ya kalau kata orang-orang ya banyak yang kalau udah menang besar tuh pasti ketagihan. Apalagi udah diambil balik lah kemenangan besarnya itu dan itu melebihi. Mungkin ada rasa tidak terima di situ.	Subyek menjawab dengan kepala manggut-manggut dan menatap dengan tatapan kekecewaan	90
11.	Pernah bilang nggak, alasan dia emn alasan dia main kayak gitu tuh karena apa?	Pernah.	Subyek menjawab dengan tatapan antusias	100
12.	Apa alasannya?	Alasannya karena ingin mengambil balik apa hal yang dia inginkan.	Subyek menjawab dengan tatapan melihat-lihat sekitar	110
13.	Biasanya temen Masnya itu apa namanya, mainnya sendiri atau bareng-bareng?	Kadang sendiri, kadang bareng-bareng.	Subyek menjawab dengan tatapan berat dan kekecewaan	120
14.	Ada enggak orang yang mendorong dia buat main atau nyuruh dia buat main ada enggak?	Sebenarnya kalau nyuruhnya nggak tahu ya. Mungkin yang mendorongnya mungkin ada, kaya “Ayo main ayo main” gitu. Mungkin terpengaruhi mungkin, terpengaruhi ada, ada aja.	Subyek menjawab sembari mengepalkan tangan	130

15.	Masnya ngerasa nggak, ngerasa kalau dia tuh pengen main karena dia pengen diakui oleh orang-orang sekitar karena pemain juga atau karena ngerasa keren kalau lagi main?	Kalau itu saya kurang tahu sih, ya. Itu nggak, nggak kelihatan, sih. Ya kaya gitu, dia punya ambisi buat mengambil balik. Mungkin itu yang kelihatan.	Subyek menjawab dengan penuh keraguan	140
16.	Karena itu. Bukan karena ngerasa keren atau ngerasa pengen diakui di tongkrongan itu enggak ya? Ngelihat perubahan nggak di dia tuh dari dia tuh ngelihat perubahan nggak, semenjak main tuh jadi apa aja? Apa jadi murung, tertutup, atau malah hidup biasa aja tanpa penuh dosa gitu?	Ya kalau perubahan sih ada banyak pastinya.	Subyek menghela nafas cukup berat	150
17.	Contohnya, Mas? Yang paling gampang mungkin.	Ya mungkin dari <i>mood</i> -nya mungkin ya. <i>Mood</i> -nya banyak terpengaruh mungkin.	Subyek menjawab dengan tangan yang memeragakan ucapannya	160
18.	Jadi gampang emosian, ya?	Iya.		170
19.	Tapi gaya pertemanan Masnya mulai berubah, maksudnya dulunya tuh percayanya seribu persen, gitu. Sekarang tuh malah nggak percaya sama sekali, gitu.	Iya karena saya udah lama ya sama dia ya. Ya jadinya kalau kepercayaan sih paling nurun dikit lah. Nggak jauh-jauh banget. Nggak jauh-jauh banget, sih. Dikit lah. Dari 100% tuh nurun ke satu, hahahah. Enggak nggak nggak. 80 lah. 20 persennya sedikit hilang.	Subyek menjawab dengan sedikit bercanda namun tatapan kekecewaan tidak luput dari sudut matanya	180
20.	Tapi gaya pertemanannya tuh jadi lebih sering	Enggak, sih. Lebih ke kehidupan. Tetep aja bahas kehidupan,	Subyek menjawab dengan tangan yang	190

	bahas soal judi atau lebih bahas soal taruhan, gitu?	bagaimana masa depan itu yang kita bicarakan.	memeragakan tidak masalah	
21.	Menurut Masnya, nih. Judi <i>online</i> tuh bikin dia lebih baik atau malah dia lebih buruk?	Oh, lebih buruk pastinya. Tidak ada orang yang lebih baik karena itu.	Subyek menjawab dengan tegas	200
22.	Pernah coba ngomongin nggak, soal judi ke dia?	Sudah, sudah. Kaya, “Udahl ah, stop,” gitu. Iya bahkan dia bilang ke saya juga. Sama-sama sering bilang, gitu.	Subyek menjawab dengan mengekspresikan ketika mengingatkan temannya	210
23.	Oh, pernah bilang kalau misalnya utangnya kebayar tuh berhenti, ya? Kalau Masnya bisa bantu dia, kalau Masnya bisa bantu dia. Hal apa sih yang pengen Masnya lakuin?	Ya mungkin e apa ya, kalau finansial sih agak susah ini. Kalau lebih ke pekerjaan. Saya bisa, bisa saling men- <i>support</i> di situ untuk masa depan yang lebih baik.	Subyek menjawab dengan keyakinan	220
24.	Pandangan Masnya, nih. Soal judi <i>online</i> di kalangan remaja ini kaya gimana?	Menurut saya bukan menurut saya, saya bukan ahli ya. Kalau yang saya lihat itu sangat berdampak pada remaja itu dampak buruknya kelihatan banget. Kan seperti yang diberita- berita kan banyak ya anak masih remaja itu gantung diri pernah saya lihat gantung diri sampai ada temen saya tuh mau minum baigon katanya. Oh, iya Stella itu ya.	Subyek menjawab sembari menghela nafas berat, subyek juga kerap kali menggerakkan gestur tangan yang memeragakan ucapannya	230
25.	Iya baik, Mas. Terima kasih banyak atas waktunya, Mas.	Ya, sama-sama.	Subyek menjawab dengan santai	240

PEDOMAN WAWANCARA

Faktor Psikologis	Elemen Intensitas	Pertanyaan
Kerentanan Emosional	Dorongan Emosional	1. Biasanya kamu main judi online pas lagi kondisi kayak gimana?
Kerentanan Emosional	Dorongan Emosional	2. Pas pertama kali nyoba judi online, kamu ngerasa apa?
Distorsi Kognitif	Distorsi Kognitif	3. Apa sih yang bikin judi online lebih seru dari hiburan lain?
Distorsi Kognitif	Dorongan Emosional	4. Pas menang atau kalah, kamu ngerasa gimana?
Distorsi Kognitif	Distorsi Kognitif	5. Kenapa kamu tetap main padahal tahu risikonya?
Distorsi Kognitif	Prekupasasi mental	6. Kamu yakin bakal menang di lain waktu?
Regulasi Emosi Maladaptif	Prekupasasi Mental	7. Siapa yang ngenalin kamu pertama kali ke judi online?
Regulasi Emosi Maladaptif	Frekuensi dan Durasi	8. Kapan pertama kali kamu nyoba judi online?
Regulasi Emosi Maladaptif	Dorongan Emosional	9. Kamu biasa main bareng siapa aja?
Kegagalan Kontrol Diri	Prekupasasi Mental	10. Ada nggak tokoh/teman/seleb yang kamu tiru soal main judi online?
Kegagalan Kontrol Diri	Frekuensi dan Durasi	11. Seberapa sering kamu bermain?
Kegagalan Kontrol Diri	Kegagalan Kontrol Diri	12. Apakah kamu bisa berhenti kapan saja?
Kegagalan Kontrol Diri	Frekuensi dan Durasi	13. Dalam seminggu, kamu main judi online berapa kali?
Kegagalan Kontrol Diri	Kegagalan Kontrol Diri	14. Biasanya kamu main judi online di mana aja?
Kegagalan Kontrol Diri	Kegagalan Kontrol Diri/Prekupasasi Mental	15. Ada tempat khusus yang bikin kamu nyaman buat main?
Kegagalan Kontrol Diri	Kegagalan Kontrol Diri	16. Menurut kamu, HP dan internet ngaruh banget nggak ke kebiasaan main judi?
Kegagalan Kontrol Diri	Kegagalan Kontrol Diri	17. Gimana sih kamu ngumpulin uang buat main judi online?
Kerentanan Emosional	Dorongan Emosional	18. Main judi online pernah bikin hubungan kamu sama orang lain berubah nggak?
Kerentanan Emosional	Dorongan Emosional	19. Judi online ngaruh nggak ke kehidupan kamu di rumah atau kampus?