

***SELF CONTROL* ADIKSI PELAKU JUDI *ONLINE* BERHENTI
BERMAIN JUDI DI DESA PENGKOL KECAMATAN
KAUMAN KABUPATEN PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

Andrian Wahyu Romadhon

NIM. 303190040

Pembimbing:

Muhammad Nurdin, M.Ag

NIP. 19760413200501001

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO**

2024

***SELF CONTROL* ADIKSI PELAKU JUDI *ONLINE* BERHENTI
BERMAIN JUDI DI DESA PENGKOL KECAMATAN
KAUMAN KABUPATEN PONOROGO**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar
sarjana program strarta satu (S-1) pada Fakultas Ushuluddin, Adab, dan
Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo**



Oleh:

Andrian Wahyu Romadhon

NIM. 303190040

Pembimbing:

Muhammad Nurdin, M.Ag

NIP. 19760413200501001

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrian Wahyu Romadhon
NIM : 303190040
Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Judul : *Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online* Berhenti
Bermain Judi di Desa Pengkol Kecamatan Kauman
Kabupaten Ponorogo

dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan paparan asli dari saya, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini merupakan hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 6 Desember 2024
Yang Membuat Pernyataan,



1000
METERAL
996AJX088345E3Z

Andrian Wahyu Romadhon
NIM. 303190040



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Andrian Wahyu Romadhon
NIM : 303190040
Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul Penelitian : *Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online* Berhenti Bermain
Judi di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten
Ponorogo

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.


Ponorogo, 20 November 2024

Menyetujui,
Pembimbing,

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Bimbingan Penyuluhan Islam



Muhamad Nurdin, M.Ag.
NIP. 197604132005031001



Muhamad Nurdin, M.Ag.
NIP. 197604132005031001

NOTA PEMBIMBING

Hal : Persetujuan Munaqosah Skripsi
Kepada : Yth. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Assalamualaikum wr. wb.

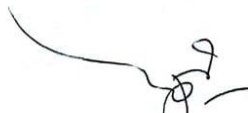
Setelah secara cermat kami baca/teliti kembali dan setelah diadakan perbaikan/penyempurnaan sesuai petunjuk dan arahan kami, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara/i:

Nama : Andrian Wahyu Romadhon
NIM : 303190040
Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul : *Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online* Berhenti Bermain
Judi di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten
Ponorogo

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang munaqosah skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Untuk itu, kami ikut berharap agar segera dimunaqosahkan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Ponorogo, 20 November 2024
Pembimbing,


Muhamad Nurdin, M.Ag.
NIP. 197604132005031001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Nama : Andrian Wahyu Romadhon
NIM : 303190040
Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul Penelitian : *Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online* Berhenti Bermain
Judi di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten
Ponorogo

Skripsi ini telah dipertahankan pada Sidang Munaqasah di Fakultas Ushuluddin,
Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 4 Desember 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
dalam Bimbingan Penyuluhan Islam (S.Sos.), pada:

Hari : Senin
Tanggal : 9 Desember 2024

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Asna Istya Marwantika, M.Kom.I.

Penguji I : Dr. M. Irfan Riyadi, M.Ag.

Penguji II : Muhamad Nurdin, M.Ag.

(*Am*)
(*Maul*)
(*or*)

Ponorogo, 9 Desember 2024

Mengesahkan,

Dekan,

Dr. H. Ahmad Munif, M.Ag.
NIP. 196806161998031002

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrian Wahyu Romadhon
NIM : 303190040
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul Penelitian : *Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online* Berhenti Bermain
Judi di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten
Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh Perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di website etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 6 Desember 2024

Penulis,



Andrian Wahyu Romadhon
NIM. 303190040

ABSTRAK

Romadhon, Andrian Wahyu. 2024. *Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online* Berhenti Bermain Judi di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo. **Skripsi.** Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Dosen Pembimbing, Muhamad Nurdin M. Ag.

Kata Kunci: *Self Control, Pengalaman, Adiksi Judi Online.*

Perkembangan teknologi informasi berpengaruh terhadap aktivitas sehari-hari, misalnya adiksi judi *online*. Judi *online* yang bersifat untung-untungan dari taruhan tersebut lebih cepat tersebar luas di dibandingkan judi konvensional. Salah satu perilaku patologis ini *trending* karena kemudahan akses melalui situs terdaftar *google platform* siapapun, kapanpun dan di mana saja. Sehingga kualitas individu menyikapi informasi dunia digital menjadi pengalaman yang penting.

Tujuan penelitian ini adalah menjawab pertanyaan dari persoalan yang telah diformulasikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui motif dari persoalan judi *online* yang berdampak pada perilaku adiksi, serta proses terbangunnya *self control* penjudi dalam mengurangi serta menyikapi fenomena adiksi perjudian *online*. Melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi maka dapat dilakukan tahapan penyusunan tulisan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan validasi data. Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memberikan deskripsi secara detail dan analisis mendalam mengenai kualitas isi dari suatu pengalaman subjek.

Hasil penelitian menemukan motif adiksi perjudian *online* terbagi menjadi dua faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dimaksud yakni rasa penasaran, kemenangan, rasa senang, serta penghilang penat. Sedangkan faktor eksternal yang paling utama adalah faktor keluarga, perteman, lingkungan sosial, budaya yang memberi stimulus dan informasi mengenai adiksi judi *online*. Dampak pasca perjudian memberi perubahan pada pelaku, yakni fokus pada pengembangan usaha, manajemen pengelolaan keuangan yang lebih baik, beralih pada kegiatan positif seperti mengikuti kursus bahasa asing, serta menjadi pribadi yang bertaqwa, ikhlas, dan sabar dalam berproses. Perubahan-perubahan ini merupakan hasil dari *self control* adiksi pelaku baik kontrol perilaku, kognitif, dan keputusan yang berorientasi pada *self-discipline* giat belajar dan bekerja. *Deliberete* cermat, bijak dan berhati-hati atas informasi perjudian. *Healthy habits dan work ethic*, bersosial secara selektif, ikhlas dan sabar dalam proses bertumbuh. *Reliability*, dengan konsistensi terhadap usaha dan proses belajar. *Spiritualitas*, fokus pada perbaikan ibadah.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan sains moderen mempermudah penggunaanya menjelelahi informasi dunia maya dengan cepat dan singkat, perkembangan telekomunikasi ini memobilisasi segala bentuk dan aktivitas budaya, gaya hidup serta sosial masyarakat tidak terkecuali Indonesia. Pertukaran informasi secara masif ini dapat menjadi pengaruh besar terhadap pola perubahan sosial masyarakat serta menjadi kendala filterisasi budaya yang relevan sesuai *local wisdom*. Dalam hal tersebut kualitas individu menyaring informasi akurat, bijak dan cermat cukup dominan terhadap aktivitas *fomo* sehari-hari. Aktifitas media sosial merupakan hasil dari perkembangan internet memberi gaya hidup baru terhadap dampak secara positif maupun negatif menjadi peroporsi dan dorongan instan.¹

Perilaku patologis sering *tranding* karena kemudahan dan keamanan akses melalui situs *google platfom* bersifat privasi. Selain didukung oleh gaya hidup, perkembangan transaksi uang digital berpengaruh terhadap aktivitas transaksi di dunia digital. Dengan transaksi mudah, cepat dan efisien terdapat berdapak buruk pada transaksi gelap khususnya situs judi *online*. Apabila kecenderungan judi *online* bergerak masif oleh kemudahan transaksi, berbeda dengan judi konvensional yang kian hari semakin pasif tentu bukan tanpa alasan, kegiatan perjudian konvensional menimbulkan pertemuan sosial yang memicu keramaian sehingga apabila ditemukan judi di suatu wilayah lambat laun akan ditindak oleh aparat sipil negara, selain itu terdapat *geb* sentimen pemain baru karena anggapan bahwa “*setiap orang dapat menjadi mata elang yang dikirim untuk mengawasi pergerakan judi konvensional tersebut.*”² Inilah yang menjadi alasan perbedan bahwa judi *online* sangat cepat tersebar karena setiap pemain percaya terhadap privasi perilaku negatif yang di jalani.

¹ Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespektif Sosial Budaya*. Jurnal Pengembangan Pendidikan: Pondasi Dan Aplikasi Vol. 2, No, 1. 2014.

² Lihat Transkrip Wawancara Dan Observasi Pada Subjek Ketiga

Dampak adiksi judi bukan hanya sekadar kerugian materil tetapi juga mental pelaku adiksi tersebut, tidak sedikit dampak negatif terjadi pada sendi-sendi sosial seperti berhutang, merusak karir, keluarga, *strees*, bunuh diri dan juga pembunuhan karena latar belakang hutang-piutang. Proses akomodasi korban judi *online* mengalami cacat logika, termasuk judi mampu memberi peluang kekayaan atau justru menjadi kekecewaan karena kerugian materi namun tetap dianggap dapat mengembalikan kerugian dengan keuntungan kemenangan. Carut marutnya kognitif pemain judi memperparah keputusan pelaku adiksi dalam menghilangkan kebiasaan buruk tersebut, berpikir secara sintematis dapat menghantarkan manusia berdaya dalam mengelola kehidupan, menjalankan kewajiban, menunaikan amanat dari Sang Pencipta. Dengan kata lain, bahwa emosional dan berfikir baik menjadi daya mengelola kehidupan secara teratur dan bijaksana.

Monopoli keuntungan bisnis judi menjadi ladang bandar berakselerasi terhadap hukum dan perpajakan tanpa mempertimbangkan kerugian terhadap sistem sosial masyarakat. Bukan hanya bandar, peran *influencer* bertanggung jawab terhadap segala informasi yang tersebar di jejaring sosial. Demikian, ironinya kesadaran hukum masyarakat terkait judi masih sangat rendah bahkan adanya judi *online* justru memperparah kesadaran hukum karena dirasa judi *online* memiliki *privilege* terhadap akun pemain. Sedangkan menurut Sri Kartini apabila kesadaran hukum masyarakat tinggi pelaksanaan hukum semakin tertib dan maksimum.³ Menurut kominfo, kerugian masyarakat akibat maraknya judi *online* mencapai kisaran triliun pertahunnya, sedangkan laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi keuangan (PPATK), total transaksi judi *online* mencapai 200 triliun. Adapun penghapusan situs perjudian *online* sebanyak 60.582 dari *platform* media sosial *facebook*, *instagram*, dan *youtube*.⁴

Judi *online* adalah *casino* digital yang menampilkan berbagai jenis situs *provider* judi seperti *Slot Pragmatic Play*, *Slot Habanero*, *Slot PG Soft*, *Slot Joker*, *Slot 88*, *Slot Microgaming*, *togel*, *judi bola* dll. Berdasarkan pengamatan

³ Sri kartini, *Kesadaran Hukum*, (Semarang: Alprin 2019)

⁴ https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serius-gencarkan-pemberantasan/0/siaran_pers (Diakses pada tanggal 28-10-2023)

peneliti, permainan judi *online* bermula karena rasa penasaran dan iming-iming kemenangan kadam beberapa kasus mayoritas terjadi oleh disintegrasi ketidakseimbangan gaji pekerja dengan kebutuhan sehingga judi menjadi alat untuk menambah *income* harian secara instan. Menurut Robert MZ Lawang masalah sosial merupakan kesenjangan realitas kehidupan yang berpedoman pada nilai-nilai sosial dan kepercayaan masyarakat, sehingga menimbulkan pengaruh dari individu terhadap kelompok, atau kelompok terhadap individu.⁵ Apabila judi konvensional mampu di redam dengan normalisasi agama, budaya dan etika lantas bagaimana dengan judi *online*?

Melalui pengalaman pemain *judi online* dari mengenal sampai berhenti melakukan tindakan judi dapat menumbuhkan kesadaran diri, agama, hukum dan sanksi sosial sehingga melahirkan *self control* yang membangun kesadaran kasualitas menentukan manusia berfikir-bertindak sebagai pribadi otentik. Menurut Nietzsche manusia seperti sungai yang terpolusi, apabila seseorang dapat menjadi samudera maka dapat dengan mudah menerima sungai tercemar, tanpa ternodai.⁶ Sebelum sampai pada penyesalan lebih baik sadar sejak dini adalah upaya abadi merubah keadaan menuju standar moral, aturan masyarakat yang mengarah pada perilaku positif dan bijaksana.

Tujuan utama kontrol diri ialah ketika muncul perilaku baru maka dapat mempelajari perilaku tersebut dengan baik dan menyesuaikan lingkungan serta norma-norma yang berlaku agar tidak menyalahi aturan yang dibuat.⁷ Menurut Imam Al-Ghazali, kontrol diri yang baik akan mendorong seseorang menuju kekuatan karakter. Sementara, pada proses kontrol diri dibutuhkan kematangan spiritual dan juga disiplin diri bahwa dua hal yang perlu diperhatikan yakni *tazkiyatun-nafs dan riyadhah* adalah syarat seseorang yakin atas balasan dari Allah Swt (*delay gratification*). Demikian, bahwa individu yang matang secara

⁵ Rina Mulyani. Perilaku Menyimpang, (Yogyakarta: Sentra Edukasi Media, 2018) 5-6

⁶ Friedrich Nietzsche, *Seruan Zarathustra terjemahan Budi Anre*. Bodhidharmapustaka.blogspot.com

⁷ Marsela, Ramadona Dewi & Supriatna, Mamat. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3 (2): pp. 65-69

spiritual akan mampu menahan diri dari kesenangan terlarang yang bersifat sementara.⁸

Menurut Kartini Kartono, menanggapi persoalan judi itu dilematik, antara diperkenankan atau dilarang utuh. Bila diperkenankan beradampak pada maraknya kriminalitas dan penyimpangan, bila melarang secara masif tentu akan menimbulkan kerugian materiil karena banyaknya pelaku serta bandar judi *online*.⁹ Sebagai contoh, terkait pemanfaatan materi hasil judi adalah revormasi pembangunan ibuk kota DKI Jakarta tahun 1966-1977 semasa Gubernur Ali Sadikin dengan terang-teterangan melegalkan perjudian dan prostitusi, walau banyak tentangan utamanya, kaum muslim.¹⁰ Sedangkan, saat ini judi memang momok yang benar-benar di awasi ketat karena transaksi digital tidak dapat dilacak jelas pajak dan alokasi dampak kerugian akibat judi *online*, bukan hanya pribadi melainkan keuangan negara. Sehingga pemerintah kini gencar menindak pelaku yang masih aktif berjudi *online* untuk memaksimalkan tujuan pemerintah perlu dukungan seluruh lapisan masyarakat memberi edukasi dan upaya normalisasi kegiatan keagamaan dan kegiatan-kegiatan positif lainnya.

Dari paparan persolan di atas tolok-ukur peneliti melihat perkembangan teknologi yang cenderung sangat berpengaruh oleh perilaku individu salah satunya adiksi judi *online*. Maka dari itu peneliti tertarik mengangkat tema judi *online* ini dengan judul “*Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online* Dalam Berhenti Berjudi Di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo” Pemilihan judul tersebut berdasarkan pada fenomena hangat, serta menjadi bahan penelitian berbeda karena subjek penelitian ini merupakan seseorang yang telah lama berhenti dari adiksi judi *online*. Sehingga penelitian ini dapat mengedukasi serta menawarkan menjadi manusia otentik yang semakin bijak dalam bertindak.

Pemilihan lokasi penelitian ini erat kaitanya dengan riwayat kedekatan masyarakat terhadap perilaku berjudi, bahwa sebelum judi *online* ramai, judi konvensional berupa sabung ayam, kelotok, dadu telah mangkir dan menjadi hiburan kegiatan masyarakat. Beberapa dekade lalu, sebelum dibubarkan pihak

⁸ Ragwan Mohsen Alaydrus, *Membangun Kontrol Diri Remaja Melalui Pendekatan Islam Dan Neuroscience*, Jurnal Psikologikal, 2017, Vol 22 No. 1.

⁹ Kartini Kartono, *Patologi Sosial* Jilid 1, Ed. 2 Cet. 15 Jakarta: Rajawali Pres, 2020 h. 85.

¹⁰ Pusat Data dan Analisis Tempo, *Ali Sadikin: Soal Judi Adalah Tanggung Jawab Saya Pribadi Kepada Tuhan*. Jakarta: Tempo Publishing 2020 h, 64.

kepolisian judi konvensional yang terjadi di Desa Pengkol bukan sekadar judi biasa melainkan sampai pada kelas Provinsi. Sehingga memicu keresahan masyarakat khususnya tokoh-tokoh agama yang genjar memberi arahan tentang larangan berjudi. Semangat juang tokoh masyarakat memberantas budaya judi di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo tidak sia-sia, saat ini kegiatan perjudian mulai hilang, kesadaran masyarakat beragama berkembang pesat, kegiatan keberagamaan rutin setiap minggu sekali.

B. Rumusan Masalah

Uraian latar belakang di atas merupakan gambaran dari masalah awal yang kemudian peneliti menemukan menarik benang merah melalui rumusan masalah skripsi berjudul “*Self Control* Adiksi Judi *Online* Masyarakat Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo”. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana motif pelaku judi *online* di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo?
2. Bagaimana dampak pasca adiksi judi *online* di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo?
3. Bagaimana teknik *self control* pelaku adiksi judi *online* di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai tolok ukur *goal* yang menjadi kebermanfaatannya bagi pembaca. Berikut, tujuan penelitian ini dibuat.

1. Untuk mengetahui motif adiksi judi *online* di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mengetahui dampak pasca adiksi judi *online* di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo
3. Untuk mengetahui teknik *self control* perjudian *online* di Desa Pengkol, Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian digunakan untuk peneliti sebagai langkah awal menentukan pokok dari *data analysis* lapangan. Melalui pengamatan beberapa fenomena sekitar, peneliti ingin mengedukasi secara ilmiah melalui teoritis-praktis seberapa intens masalah tersebut berdampak pada individu. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini, mampu memberikan sumbangan pengetahuan bagi disiplin ilmu psikologi khususnya patologi sosial. Sehingga pendidikan karakter bukan semata-mata lahir dari rahim budaya. Namun, perlu adanya pendampingan belajar.
 - b. Hasil penelitian ini, sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya. Khususnya, mahasiswa disiplin ilmu psikologi atau cabang dari ilmu-ilmu psikologi dan sosial.
2. Secara praktis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi setiap individu maupun masyarakat. Terkhusus, pelaku perjudian *online* yang dapat memberikan dampak buruk bagi aspek psikis maupun non psikis yang bisa merugikan diri sendiri maupun orang lain.
 - b. Penelitian ini juga dapat memberi pandangan baru, dengan upaya dari peneliti maupun orang-orang yang berperan pada masyarakat dalam memberi perhatian, mengingat, serta mengedukasi terhadap patologis sosial judi *online* yang menjadi *trending* saat ini.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka sering juga disebut dengan landasan teoritik dengan mengemukakan teori-teori terdahulu dengan masalah-masalah yang serupa berupa skripsi, buku, atau makalah. Peneliti terlebih dahulu melakukan riset terhadap penelitian terlebih dahulu yang memiliki kemiripan dengan apa yang peneliti lakukan, agar penelitian ini memiliki ciri khas sendiri. Adapun penelitian yang peneliti temukan sebagai berikut.

Pertama, skripsi Mutiara dari Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang berjudul *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di*

Kelurahan Mojosongo Surakarta. Jenis penelitian ini kualitatif dengan study kasus dengan menekankan motif dan faktor-faktor yang mempengaruhi regulasi emosi yang mengakibatkan adiksi pada remaja terhadap judi *online*. Dengan teknik analisis data triangulasi sumber melalui purposive sampling remaja yang berusia 21-23 tahun.¹¹

Kedua, skripsi Azmi dari Universitas Teuku Umar Meulaboh Aceh Barat dengan judul *Fenomena Judi Online di Kalangan Masyarakat Tanjung Harahap Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan.* Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif fenomenologi dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif judi *online* menjadi pendapatan kebutuhan hidup yang didominasi kaum pemuda.¹²

Ketiga, skripsi Anjas Mathorri dari Universitas Fatmawati Soekarno Bengkulu. Dengan Judul *Kontrol Diri Remaja dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu.* Dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan informan *purposive sampling*, dan didapatkan data 8 orang. Dengan hasil bahwa di daerah yang padat karya terhindar dari judi online karena kegiatan keseharian yang positif.¹³

Keempat, skripsi Lanny Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul *Patologi Sosial Masyarakat (Studi Terhadap Judi Sabung Ayam di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulangbawang)* dengan jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan menggunakan pendekatan sosiologi dan fenomenologi dengan pengambilan data triangulasi data. Dengan hasil penelitian adalah faktor maraknya sabung ayam di lingkungan tersebut sebab faktor ekonomi rendah, sosial masyarakat, kurangnya pemahaman tentang agama.¹⁴

¹¹ Mutiara Sweetza, *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di Kelurahan Mojosongo Surakarta.* Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta 2023.

¹² Azmi, *Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harahap Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan,* Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teukuk Umar Meulaboh, Aceh Barat 2021.

¹³ Anjas Matharorri, *Kontor Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu.* Program Bimbingan & Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu 2022.

¹⁴ Lenny Lestiana, *Patologi Sosial Masyarakat (Study Terhadap Judi Sabung Ayam Di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang,* Fakultas Ushuluddin Dan Study Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020.

Kelima, jurnal Rina Susanti Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Riau Pekanbaru Vol 10 no 1 februari 2021. Dengan judul *Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif menggunakan teori Hirschi, tempat penelitian di desa Tanjung Sawah Kampar Utara melalui Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan hasil penelitian tersebut adalah adanya perselisihan baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat yang di timbulkan oleh perjudian. Dengan kontrol yang dilakukan adalah melakukan peneguran terhadap pemilik kasino.¹⁵

Keenam, skripsi Zulrahman Rasyid, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* dengan jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan memilih lokasi di Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan berperan serta, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Informan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terdapat di Yogyakarta dan terlibat langsung dalam permainan judi online. Pemilihan informan dilakukan dengan prinsip *purposive sampling*. Untuk pemeriksaan keabsahan data yang diperoleh lapangan menggunakan teknik triangulasi.

Adapun teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi empat tahapan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak jenis situs-situs perjudian di jejaringan internet, serta proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi online berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang telah lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi online, serta terdapat faktor lain yang menyebabkan belum bisa berhenti hingga saat ini. Dengan

¹⁵ Rina Susanti, *Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*, Vol 10. Sosial Budaya, 2021 No 1.

keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi online, mereka juga merasakan dampak negatif yang ditimbulkan.¹⁶

F. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memberikan deskripsi secara detail dan analisis mendalam mengenai kualitas atau isi dari suatu pengalaman manusia. Hal ini, membuat penelitian kualitatif mampu menggambarkan suatu kehidupan dari sisi yang berbeda berdasarkan sudut pandang dari setiap orang yang mengamatinya.¹⁷

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan *field research* adapun lokasi penelitian ialah Desa Pengkol, Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo. Subjek sekaligus informan penelitian ini adalah pemuda maupun remaja, mantan pemain judi *online*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode *purposive sampling* dari matan pelaku judi online yang berhenti maupun, masih melakukan kegiatan tersebut. Dengan membedakan dua sampel dalam populasi penelitian ini diharapkan dapat menjaga keabsahan dan kekuatan data sebagai esensial dari populasi tersebut.

- a. Informan Kunci (*key informant*) meliputi pelaku yang pernah bermain judi *online* dan benar-benar berhenti bermain judi *online*.
- b. Informasi pendukung meliputi pelaku yang bermain judi *online* dan hanya sekadar pernah mencoba.

3. Data dan Sumber Data

Sumber data, merupakan istilah yang mengacu pada bahan baku sebuah informasi yang diperoleh oleh peneliti. Jenis informasi data tersebut berupa manusia, kondisi atau suatu aktifitas dan dokumen.

a. Data Primer

¹⁶ Zulahman Rasyid, *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta 2017.

¹⁷ Amir B Marvasti, *Qualitative Research in Sociology*, (London: Sage Publications, 2004),

Data primer merupakan data, yang secara langsung diperoleh dari sumber utama penelitian ini. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah pelaku perjudian *online*.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data, yang diperoleh guna mendukung dan melengkapi keilmiahan penelitian ini. Data sekunder yang peneliti gunakan bersumber dari literatur seperti buku, jurnal, artikel, dan literatur lainnya yang dapat di pertanggung jawabkan keilmiahan penelitian ini.¹⁸

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode yang akurat agar mendapatkan data yang benar, terpercaya, dan dapat di pertanggungjawabkan yaitu sebagai berikut:

- a. Metode wawancara merupakan teknik untuk mengumpulkan data maupun informasi yang dilakukan peneliti dengan tanya jawab secara lisan dan bertatap muka dengan siapa saja yang peneliti kehendaki sebagai narasumber. Di sini peneliti mewawancarai pelaku judi online di lingkungan maupun relasi perjudian online di lingkungan.
- b. Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data informasi, yang dilakukan peneliti melalui pencatatan dan pengamatan terhadap suatu objek yang diamati. Dengan metode observasi partisipan artinya peneliti secara langsung terlibat dalam lingkungan sosial.
- c. Metode dokumentasi yaitu peneliti secara aktif mencari informasi data berupa, teori-teori, berkas arsip, pendapat para ahli. Dengan mengumpulkan data dengan foto, hasil wawancara, catatan lapangan, *voice note*, dll sebagai penguat bukti keabsahan data yang di peroleh sewaktu terjun di lapangan.

5. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif menggunakan pendekatan interaktif dan berlangsung terus-menerus sehingga data yang di peroleh mencapai titik jenuh, aktivitas dalam analisi data yaitu:

¹⁸ Samsu, *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed, Method, serta Research & Development)*, (Jambi: Pustaka Jambi, 2017), 94-95.

data *reduction, display dan conclusion*.¹⁹ Teknik pengolahan data bertujuan untuk menjawab dari persoalan yang telah dirumuskan.

6. Teknik Analisis Data

Proses mencari data dan menyusun data secara sistematis dari bahan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat dilakukan penafsiran dengan pemikiran, teori, pendapat ahli. Analisis data adalah mengolah, mengorganisir, serta memecah data menjadi unit-unit yang lebih kecil sehingga di peroleh data jenuh.²⁰ Data yang diperoleh data dimulai dengan mereduksi atau mengkategorisasi data lalu menyajikan data dan menarik kesimpulan.²¹

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

b. Penyajian data

Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut. Dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa, grafik, matrik, jejaring kerja dan chart.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti konsisten dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti

¹⁹ Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press 1992), 16.

²⁰ Albi Anggiti & Johan Setiawan, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: Cv Jejak, 2018), 121-122

²¹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makasar: CV. Syalir Media Press, 2021), 106.

kembali ke lapangan maka kesimpulan yang diperoleh merupakan kesimpulan yang kredibel.²²

7. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk mengecek keabsahan temuan, peneliti menggunakan metode triangulasi sumber data yang mana sumber data terdiri sumber data utama. Selain triangulasi sumber data, peneliti juga akan lebih tekun dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang pasti dan akurat. Dengan melakukan perpanjangan pengamatan, triangulasi, diskusi dengan teman, selakigus membercek terhadap data-data penelitian kepada pemberi data informasi.²³

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti membagi pembahasan menjadi lima bab agar mempermudah pembaca dalam mencari informasi yang dicari. Maka peneliti menggunakan sistematika penulisan yang utuh. Adapun penyusunanya sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Penyusunan dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka dan metodologi penelitian, dan sistematis pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pembahasan dalam bab ini tentang penjabaran landasan teori yang digunakan sesuai tema penelitian. Berikut penjabarannya: *self control*, pengalaman, deviasi perilaku dan adiksi judi *online*.

BAB III : DESKRIPSI DATA

Dalam penyusunan bab ini penjabaran terhadap perolehan data yang ditemukan peneliti di lapangan meliputi data utama dan data khusus. Data utama meliputi gambaran lokasi, identitas subjek. Sedangkan data khusus meliputi motif perjudian, dampak pasca berhenti berjudi dan *self control*.

²² Ibid, 160-163.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016) 170

BAB IV : PENYAJIAN DATA

Bab ini berisi analisa terhadap data yang diperoleh sebagai jawaban atas rumusan masalah pertama tentang motif perilaku adiksi, rumusan masalah kedua dampak pasca berhenti judi *online* dan rumusan ketiga *self control* dari adiksi judi online.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian, saran-saran dan juga daftar pustaka.



BAB II

SELF CONTROL ADIKSI PELAKU JUDI ONLINE

BERHENTI BERMAIN JUDI

A. *Self Control*

1. *Pengertian Self Control*

Man's greatest enemy is, himself. Musuh yang paling nyata dan sulit ditaklukkan ialah melawan nafsu diri sendiri. Oleh karenanya, manusia yang tidak tergradasi keadaan diluar dan tetap fokus bisa menguasai keadaan dan kondisi dirinya disebut pemenang. Kemenangan menciptakan kontrol diri serta menjadikan manusia sepenuhnya mawas dan berhati-hati mewujudkan kehidupan yang bahagia dan berjiwa tenang.²⁴ *Self control* (kontrol diri) adalah kemampuan individu untuk membimbing, menekan, mengintegrasikan sebuah impuls-impuls tingkahlaku.²⁵ Istilah “pengaturan diri” telah digunakan untuk merujuk proses seseorang dalam mengadopsi tujuan dan standar tentang bagaimana individu berpikir, merasakan, dan berperilaku dengan melihat serta menerapkan perilaku individu lain untuk mencapai tujuan. Demikian puncaknya untuk menyelaraskan motivasi dan membawa konflik untuk segera diselesaikan.²⁶

Menurut Maslow, perilaku negatif dapat diredam melalui kesehatan dan terapi, pengetahuan dan kebijaksanaan berdasarkan kematangan kronologis dan psikologis melalui institusi dan sistem politik, ekonomi, dan sosial yang baik.²⁷ Kecenderungan perilaku dan sifat manusia tanpa usaha, serakah, penuh permainan, kesempurnaan, keindahan, keadamaian apabila seseorang yang memiliki kontrol diri baik memiliki khas dengan tertibnya kedisiplinan diri, tidak melakukan tindakan impulsif, memiliki etika, sehat secara fisik

²⁴ William George Jordan, *The Kingship of Self-Control Individual Problems and Possibilities*, (New York: Curtis 1889) 7.

²⁵ J.P Chaplin ,(2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: P.T Rajagrafindo Persada, hal. 245

²⁶ Rifa Hidayat, *Students' Self-Adjustment, Self-Control, and Morality*, *Journal of Social Studies Education Researc*. Vol 12 no 1 2021.

²⁷ Abraham H. Maslow, *Motivation and Personality (Motivasi dan Kepribadian)*, Terjemah oleh Nurul Iman, Jakarta: PT. Gramedia Jakarta, 1984 h. 17.

maupun psikis. Tujuan kontrol diri adalah menekan individu memiliki batasan untuk dirinya dengan orang lain, sehingga tidak bertindak secara negatif dan mampu beradaptasi guna memenuhi kebutuhan secara seimbang.²⁸

Di Jawa, kontrol diri lahir dari rahim pengetahuan yang di sebut *kawruh jiwa*. Usaha manusia mengenal jiwa dan segala karakteristiknya sebagai metode mengenal diri sendiri. Kontrol diri adalah radar mengenali diri sendiri secara tepat, benar dan jujur. Keseimbangan pikiran yang benar melahirkan perilaku benar dan sebaliknya pikiran buruk melahirkan perilaku buruk sehingga setiap individu dapat memilih bagaimana kontrol diri yang dilakukan agar mencapai puncak kedamaian dan kebahagiaan sejati tidak terikat oleh tempat, waktu dan keadaan.²⁹

Benang merah *self control* adalah sebuah proses konsisten individu dalam mekanisme menerima, mengelola, menerapkan, mengendalikan pola berpikir dan bertindak dengan baik atau buruk secara sadar. Pengendalian diri sepenuhnya memiliki peran utama dalam menyesuaikan, menyelaraskan keadaan sekitarnya agar mencapai tujuan yang baik.

2. Jenis-Jenis *Self Control*

Seseorang Individu dapat menggunakan beberapa jenis kontrol diri untuk menyelaraskan pengaruh dari peristiwa dalam hidupnya sehingga mencapai puncak kebijaksanaan dalam proses aktualisasi diri dari implus-implus yang diterima. Menurut Sarafino ada dua jenis *self control* yaitu.³⁰

a. *Internal* dan *eksternal locus of control*

Internal locus of control ialah kendali atas suatu peristiwa yang terletak pada keyakinan diri sendiri, sehingga mampu bertanggung jawab atas berbagai peristiwa yang terjadi. Sedangkan, *External locus of control* individu tidak memiliki kendali atas berbagai peristiwa yang terjadi pada

²⁸ Hendro Setiawan. *Manusia Utuh (Sebuah Kajian atas Pemikiran Abraham Maslow)*. Yogyakarta: PT Kanisius. 2014 h. 63-65

²⁹ Afthonul Afif. *Psikologi Suryomentaraman (Pedoman Hidup Bahagia Ala Jawa)*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2020. H. 30-33

³⁰ Sarafino, E. P., & Smith, T. W, *Health Psychology Biopsychosocial Interactions*. (United State America: John Wiley & Son, Inc 2011). 87-88.

dirinya, individu dengan *external locus of control* cenderung berfikir hal baik yang datang adalah faktor keberuntungan.

b. *Harapan self efficacy*

Keyakinan terhadap diri sendiri, menampilkan suatu hal dengan benar menyesuaikan pengalaman yang sebagaimana mestinya, harapan dan hasil. Individu dengan *self efficacy* tinggi tidak merasa terancam oleh tuntutan, tenang dari sisi psikis maupun fisik dan mudah menyelaraskan persoalan yang di hadapi.

Sedangkan, *self control* menurut Averil dibedakan menjadi tiga jenis yaitu.³¹

1) *Behavioral control* (Kontrol perilaku)

Kontrol perilaku adalah kemampuan individu dalam memodifikasi keadaan yang tidak kehendaki. Terdapat dua komponen memodifikasi keadaan. *Pertama*, mengatur pelaksanaan (*regulated administrasion*). Kemampuan individu dalam menentukan siapa yang mengendalikan situasi-keadaan, diri sendiri atau orang lain. *Kedua*, mengatur stimulus (*stimulus modifiability*). Kemampuan penempatan diri untuk mengerti bagaimana, serta kapan suatu rangsangan atau stimulus yang tidak dikehendaki tersebut dihadapi.

2) *Cognitive control* (Kontrol kognitif)

Kontrol kognitif adalah kemampuan individu dalam mengelola suatu informasi yang tidak dikehendaki dengan menafsirkan, menilai atau menggabungkan suatu kejadian untuk menyelaraskan suatu tekanan. Aspek ini dibagi menjadi dua komponen yaitu. *Pertama*, memperoleh informasi (*information again*) informasi yang dimiliki individu mengenai suatu keadaan akan membuat individu mampu untuk mengantisipasi keadaan dengan berbagai pertimbangan. *Kedua*, *penilaian (appraisal)* usaha yang dilakukan individu untuk menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

³¹ James R, Averill, *Personal Control Over Arvesive Stimuli and It's Relationship to Strees*, Psychological Bulletin, 1973, Vol, 80 No, 4 286-287

3) *Decision control* (Mengontrol keputusan)

Mengontrol keputusan adalah kemampuan individu untuk memilih dan menentukan tujuan yang ingin dicapai. Kemampuan mengontrol keputusan ini dapat berfungsi dengan baik, manakala individu mempunyai kesempatan, kebebasan, cara-cara lain dalam melakukan sebuah tindakan dengan berbagai proses dan pengalaman-pengalaman yang diperoleh.

3. Aspek-aspek *Self Control*

Self-control memiliki kapasitas besar dalam memberikan perubahan positif pada kehidupan seseorang. Maka apabila seseorang memiliki *self-control* tinggi setiap proses dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadikan batu pijakan yang mudah tanpa menjadi persoalan besar. Berikut aspek individu yang memiliki *self-control* tinggi.³²

- a. *Self-discipline*, mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin terhadap diri, waktu dan kesempatan dalam satu fokus yang sama.
- b. *Deliberate/nonimpulsive*, yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan berbagai pertimbangan, hati-hati, dan tidak tergesa-gesa sehingga tidak dapat teralihkan, tenang dalam mengambil keputusan untuk bertindak.
- c. *Healthy habits*, adalah kemampuan mengatur perilaku menjadi kebiasaan positif dan menyehatkan walaupun tidak berdampak langsung. Dengan *healthy habits* individu akan menolak suatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan.
- d. *Work ethic* adalah regulasi individu terhadap etika kerja pada lingkungan atau perhatian lebih terhadap tugas serta tanggung jawab tanpa mudah terpengaruh oleh keadaan lain di luar tugasnya meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan.

³² Nela Regar Ursia, Ide Bagus Siaputra, and Nadia Sutanto, "Academic Procrastination and Self-Control in Thesis Writing Students of Faculty of Psychology, Universitas Surabaya," *Makara Human Behavior Studies in Asia* 17, no. 1 (July 1, 2013): 1, <https://doi.org/10.7454/mssh.v17i1.1798>.

e. *Reliability*, adalah komponen yang konsisten dengan penilaian individu terhadap kemampuan diri sendiri dalam mewujudkan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu.

4. Faktor dan Fungsi dari *Self-Control*

Kontrol diri sangat *intens* dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang berasal dalam diri individu misalnya pengetahuan atau pengalaman, usia (bertambah usia semakin tinggi kemampuan individu dalam mengontrol dirinya), emosi, dan kepribadian, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kontrol diri adalah lingkungan, social, budaya.³³

Kepribadian yang baik akan memiliki kontrol diri yang kuat sehingga individu dapat menampilkan perilaku melalui beberapa fungsi kontrol diri. Fungsi dari kontrol diri adalah mengontrol perilaku yang ditampilkan agar sesuai dengan harapan, lingkungan, membatasi perhatian individu terhadap orang lain, membatasi individu untuk mengendalikan orang lain, membatasi individu bertindak negatif, dan membuat individu seimbang dalam menata kehidupan yang dijalani.³⁴

Self control kokoh mengontrol perilaku, kognitif, dan keputusan. Dari jenis dan aspek tersebut digunakan untuk mengukur pengaruh perilaku yang ditampilkan oleh individu dan bermanfaat untuk mencegah, mengatur, serta mengelola dorongan dalam diri agar tidak melanggar standart moral yang berlaku.

B. *Mujahadan An-nafs*

1. Pengertian *Mujahadan An-nafs*

Terciptanya kontrol diri menghantarkan hal ikhwal individu menuju kondisi bijak bersikap. Upaya hidup teratur dapat memberi tauladan bagi keluarga maupun orang lain. Kontrol diri pada seseorang pada dasarnya mengantarkan individu untuk mencapai keutamaannya dalam kehidupan yang *kudus*, beradab dan berbudaya tinggi. Hal ini sudah di terangkan pada Al-Qur'an Surah Al-Anfal 72.

³³ Hurlock, E. B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga 1980)

³⁴ Singgih D, Gunarsa, *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*, (Jakarta: BPK Gunung 2009)

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَهَاجَرُوا وَجَاهَدُوا بِأَمْوَالِهِمْ وَأَنْفُسِهِمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَالَّذِينَ ءَاوَأُوا
وَنَصَرُوا أَوْلِيَاءَ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ وَالَّذِينَ ءَامَنُوا وَلَمْ يُهَاجِرُوا مَا لَكُمْ مِنَ
وَأَلِيَّتِهِمْ مِنْ شَيْءٍ حَتَّىٰ يُهَاجِرُوا وَإِنِ اسْتَنْصَرُوكُمْ فِي الدِّينِ فَعَلَيْكُمْ النَّصْرُ إِلَّا
عَلَىٰ قَوْمٍ بَيْنَكُمْ وَبَيْنَهُم مِّيثَاقٌ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya : “*Sesungguhnya orang-orang yang beriman, berhijrah, dan berjihad dengan harta dan jiwanya pada jalan Allah, serta orang-orang yang memberikan tempat kediaman dan memberi pertolongan (kepada Muhajirin), mereka itu sebagiannya merupakan pelindung bagi sebagian yang lain. Orang-orang yang beriman tetapi belum berhijrah, maka tidak ada kewajiban sedikit pun atas kamu untuk melindungi mereka sehingga mereka berhijrah. (Akan tetapi,) jika mereka meminta pertolongan kepadamu dalam (urusan pembelaan) agama (Islam), wajib atas kamu memberikan pertolongan, kecuali dalam menghadapi kaum yang telah terikat perjanjian antara kamu dengan mereka. Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan.*”³⁵

Q.S. Al-Anfal (8) ayat 72 menjelaskan bahwa, Allah membagi kaum mu'minin ke dalam 4 golongan dan menjelaskan hukum masing-masing dan kedudukannya di antara mereka: kaum Muhajirin pertama, yaitu orang-orang yang mengikuti hijrah pertama sebelum dan perang badar, sampai masa Perdamaian Hubadiyah. Kedua, Kaum Anshar yang berada di Madinah dan memberikan tempat kepada Nabi saw. serta Kaum Muhajirin ketika berhijrah kepada mereka. Ketiga, Kaum Mu'minin yang belum berhijrah. Keempat, Kaum Mu'minin yang hijrah sesudah perdamaian. Semua Kaum Muslimin diperintahkan untuk saling menolong dan memberi manfaat kepada sesama bertujuan untuk mencari ridho Allah Swt.³⁶

Self control dalam Islam merupakan nama lain dari *mujahadan an-nafs*. *Mujahadah* ini artinya bersungguh-sungguh. Sedangkan *An-Nafs* sendiri adalah jiwa, diri kita sendiri dan nafsu. Istilah *mujahadah an-nafs* adalah

³⁵ Kementerian Agama RI, Al Quran Tajwid Dan Terjemahannya Dengan Asbabun Nuzul Dan Hadits Sahih, (Bandung : Sygma Examedia Arkanleema), 186.

³⁶ Ahmad Mushthofa Al- Maraghi, Tafsir Al- Maraghi, (Semarang, CV. Toha Putra, 1987), h. 65

perjuangan yang sungguh-sungguh melawan hawa nafsu dan menghindari perbuatan tercela yang melawan hukum Allah Swt. Ini dikatakan sebagai pengendalian diri.³⁷

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَانظُرُوا نَفْسَ مَا قَدَّمْتُمْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya, “Wahai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah. Dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya pada masa lalu untuk hari esok dan bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Al-Hashr 59:18)

Pengendalian diri merupakan Introspeksi individu yang fokus terhadap pembangunan keluhuran budi-pakerti untuk menjauhkan diri dari perbuatan-perbuatan tercela, pesan itu juga disampaikan pada histori usai perang badar. Menurut Al-Quran, nafsu dibagi menjadi tiga, yaitu: Pertama, nafsu *ammarah*, merupakan nafsu yang mendorong manusia pada keburukan. Kedua nafsu *lawwamah*, merupakan nafsu yang menyesali setiap perbuatan buruk. Ketiga, nafsu *muthmainnah*, diartikan sebagai nafsu yang tenang.³⁸

Adapun hal-hal yang merusak perjalanan menuju Allah Swt di antaranya:

- 1) *Kasal* (Malas), malas untuk mengerjakan ibadah kepada Allah Swt. padahal sebenarnya anda dapat dan sanggup untuk melakukan ibadah tersebut.
- 2) *Futur* (Bimbang/lemah pendirian), tidak memiliki tekad yang kuat karena terpengaruh oleh kehidupan duniawi.
- 3) *Malal* (Pembosan), cepat merasa jemu dan bosan untuk melaksanakan ibadah karena merasa terlalu sering dilakukan, padahal tujuan belum juga tercapai.

³⁷ A. Rafiqi Tantaqi, MS. *Melakukan Pengendalian Diri dan Kaitannya Dengan Pembangunan Kewibawaan Kita Sebagai Manusia*. Buletin Taqwa Universitas Medan Area Periode Februari 2019 Access From (repository.uma.ac.id)9/11/20.

³⁸ Nur Azizah, Subaidi, *Urgensi Pengajaran Hadits Mujahadah An-Nafs Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Dalam Perspektif Emile Durkheim*. Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini, 2022. Vol. 3 No. 2

Proses kesadaran dari fungsi *self control* Islam adalah penguat rasa keimanan, ketaqwaan, mantapnya perasaan tenang dan tidak terpengaruh oleh hawa nafsunya sendiri.³⁹

2. Pembagian *Mujahadan An-Nafs*

Ajaran islam memberi batasan bagi pemeluknya untuk menjalankan perintah semua kewajiban-Nya dan menjauhi segala yang di larang oleh Allah Swt. Menurut Imam Ghazali terdapat dua perkara yang menjadi batasan manusia dalam bertidak secara lahiriah ataupun batiniyah. Berikut penjelasannya;

a. Menjauhi Larangan Secara Lahiriyah

Anggota badan merupakan amanah dan nikmat yang diberikan oleh Allah Swt sehingga perlu dan wajib dijaga dari perkara yang merusak. Apabila kegiatan sehari-hari bertentangan dengan perintah larangan Allah Swt seseorang kehilangan rasa syukur dan sebaliknya, justru bersifat kufur.

يَوْمَ تَشْهَدُ عَلَيْهِمْ أَلْسِنَتُهُمْ وَأَيْدِيهِمْ وَأَرْجُلُهُمْ بِمَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

“Pada hari (Ketika) lidah, tangan, kaki mereka menjadi saksi atas mereka, terhadap apa yang dahulu mereka kerjakan.” (QS. Nuur; 24).

Terdapat tujuh anggota tubuh yang senantiasa harus di jaga dari perkara hawa nafsu merupakan ancaman dan siksa dari tujuh pintu neraka agar setiap individu selalu berhati-hati dan mawas karena menjauhi larangan lebih sulit dari menjalankan perintah. Ketujuh anggota yang dimaksud yakni; *Mata, Telinga, Lisan, Perut, Farji (Kemaluan), Tangan Dan Kaki*. Dan pada hari pembalasan akan di perhitungkan.

الْيَوْمَ نَخْتِمُ عَلَىٰ أَفْوَاهِهِمْ وَتُكَلِّمُنَا أَيْدِيهِمْ وَتَشْهَدُ أَرْجُلُهُمْ بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ

“Pada hari kiamat kami tutup mulut mereka, tangan mereka berkatalah kepada Kami, dan Kaki mereka memberi kesaksian terhadap apa yang dahulu mereka usahakan” (QS. Yasin; 65).⁴⁰

³⁹ Syeikh, M. Nafis Bin Idris Al-Banjarie, Alih Bahasa Haderanie H.N. Ad-durrunnafis (Ilmu Ketuhanan Permata Yang Indah), Nur Ilmu Surabaya 1200 H.

⁴⁰ Al-Imam Al-Ghazali, *Bidayatul Hidayah (Terjemahan Ahmad Sunarto Tuntunan Menggapai Hidayah Allah Swt)*. Mutiara Ilmu: Surabaya. 2015. 90-100

b. Menjauhi Maksiat Hati

Menurut Iman Al-Ghazali pada dasarnya manusia memiliki empat sifat yang terkumpul dalam hati, yakni: sifat *sabu'iyah* (binatang buas), *bahimiyyah* (kebinatangan), *setaniyah dan rabbaniyyah* (ketuhanan). Dari beberapa sikap tersebut terdapat penyebab yang sangat dominan dari penyakit hati lainnya, yakni:⁴¹

- 1) Hasud (dengki). Merasa iri hati, benci terhadap orang yang mendapat kenikmatan. Sebaliknya, apabila melihat orang terkena musibah merasa senang.
- 2) Riya' (pamer), melakukan suatu aktivitas bukan karena Allah, tetapi mengharapkan adanya sanjungan dan pujian dari sesama.
- 3) Ujub (memuji diri). Menganggap bahwa dirinyalah yang paling mulia dalam segala hal.

C. Deviasi Perubahan Perilaku

1. Pengertian Deviasi Perilaku

Deviasi perilaku disebut perilaku melampaui batas toleransi norma dan hukum, artinya segala tindakan menyimpang dari individu maupun kelompok terhadap norma aturan berlaku.⁴² Tingkah laku menyimpang merupakan karakteristik masyarakat, secara jelas dan samar yang dikenal oleh setiap anggota, kelompok, komunitas masyarakat sebagai patokan norma baik atau buruknya. Perilaku menyimpang tidak bisa lepas interaksi sosial, sesuai jenis kelamin, serta kelas sosial.⁴³

Pelbagai perilaku menyimpang terjadi karena kegagalan proses sosialisasi tidak sempurna, ketidak berhasilan penyerapan nilai dan norma masyarakat. Menurut Robert, perilaku menyimpang adalah tindakan yang keluar sistem sosial menjadi upaya pembenahan oleh pihak berwenang. Sedangkan menurut Lawis Coser penyimpangan perilaku adalah upaya penyesuaian kebudayaan dan perubahan sosial peradaban.⁴⁴

⁴¹ Ibid, 126

⁴² Ibnu Syamsi. *Sosiologi Deviasi (Sebuah Kajian Dari Sudut Pandang Pendidikan, Sosiologi, Filsafat)* (Yogyakarta: CV Venus Gold Offset. 2010), 8.

⁴³ Faisol Burlian. *Patologi Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 32-34.

⁴⁴ Rina Muyani. *Perilaku Menyimpang*, (Yogyakarta: Sentra Edukasi Media, 2018), 5-6.

2. Ciri-ciri Deviasi Perilaku

Mengetahui corak deviasi dalam tindakan menyimpang adalah upaya awal sosialisasi yang dilakukan oleh kelompok masyarakat maupun individu guna tercapainya suatu integritas sosial baik dan sesuai norma dan hukum. Menurut Paul B Horton & Chester L Hunt ciri-ciri deviasi dapat di bagi menjadi enam bagian. Berikut penjelasannya.⁴⁵

a. Dapat didefinisikan.

Deviasi bukan sekadar perilaku menyimpang dari individu, namun secara peraturan dan penerapan sanksi diberlakukan secara definisi maka perilaku deviasi dapat dinilai, memiliki kriteria serta diketahui penyebabnya. Misalnya kegiatan perjudian atau alkoholistik.

b. Bersifat relatif dan mutlak.

Deviasi relatif merupakan perilaku cenderung bersifat berubah, artinya tidak sepenuhnya ditolak atau diterima karena tidak semua deviasi bersikap buruk sesuai kadar penyimpangan dan frekuensinya. Misalnya seseorang jenius yang mengemukakan pendapat berbeda. Sedangkan deviasi mutlak adalah sesuatu yang sudah di tentukan dari norma dan hukum baik tertulis maupun tidak.

c. Budaya nyata dan budaya ideal

Terjadinya kesenjangan sosial kerap kali terjadi karena perbedaan tujuan dari norma hukum dan tatanan agama. Budaya nyata misalnya budaya judi dikalangan masyarakat yang menyalahi budaya ideal hukum dan agama.

d. Penyesuaian dan penghindaran

Penyimpangan perilaku merupakan proses penyesuaian peraturan terkait stabilitas sosial. Deviasi perilaku tidak terpisah dari lingkungan sosial sehingga sikap adaptif dapat menjadi dasar keteraturan dan kepastian hukum serta norma yang terus berkembang di masyarakat. Sedangkan deviasi perilaku yang masuk pada penghindaran cenderung terjadi karena rendahnya kesadaran sosial individu memperhatikan sikap yang merugikan orang lain.

⁴⁵ *Ibid*, 8-10

Sedangkan menurut Faisol Burlian di bukunya, ciri-ciri deviasi dibagi lebih sederhana yang terbagi menjadi dua aspek:⁴⁶

a. Deviasi lahiriah yang bisa diamati

Ciri-ciri aspek deviasi lahiriah merupakan perilaku yang dominan terjadi oleh setiap individu. Dorongan perilaku menyimpang terbagi dalam dua kategori yaitu, lahiriah secara verbal (melalui ungkapan perkataan) dan nonverbal segala tingkah laku yang berkaitan dengan ekspresi nyata anggota tubuh.

b. Deviasi Simbolik yang tersembunyi.

Simbolik atau penamaan deviasi diri terjadi secara samar-samar atau tidak terlihat secara langsung yang mencakup sikap-sikap hidup, emosi, sentimen, dan motivasi dalam proses tingkah laku menyimpang. Misalnya kasus pencurian, pelacur, perjudian, alkoholis yang sering mempengaruhi sendi sosial tanpa disadari. Perilaku ini kerap mendapatkan posisi penamaan dimasyarakat.

Perilaku menyimpang melekat dengan setiap sifat dan pelaku, sifat deviasi pada dasarnya berwatak menyimpang dilakukan seseorang. Tidak sepenuhnya deviasi bersifat negatif, bentuk sifat positif deviasi juga terlihat dari beberapa contoh emansipasi wanita atau wanita karir yang bekerja layaknya seorang laki-laki. Sedangkan pelaku deviasi dilakukan oleh individu, kelompok dan campuran.

3. Faktor Penyebab Deviasi Perilaku

Menurut Wilnes penyebab terjadinya deviasi bahwa perjalanan individu atau kelompok memiliki pengalaman dan dorongan dari setiap proses intraksi sosial. Penyebab deviasi terbagi menjadi dua bagian. *Pertama* internal (kecerdasan, emosional, intelektual, usia, jenis kelamin) dan *kedua*, eksterna (Keluarga, pendidikan, pergaulan dan media massa.)⁴⁷ Adapun faktor yang mempengaruhi internal dan eksternal ialah:

⁴⁶ Faisol Burlian. *Patologi Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) 34

⁴⁷ Ciek Julyati Hisyam. *Perilaku Penyimpangan Tinjauan Sosiologi*. (Jakarta: PT Bumi Aksara 2018), 9-10.

a. Ketidaksanggupan menyerap norma-norma kebudayaan

Norma kebudayaan yang lahir dari rahim masyarakat secara keseluruhan di pengaruhi oleh keyakinan Agama dan hukum sebagai integritas kedamaian. Namun, kegagalan individu menyerap dan mengambil ibrah dari norma yang telah dibuat menjadikan ketidaksesuaian perilaku.

b. Proses belajar yang menyimpan

Belajar menjadi upaya manusia mengenal, mengetahui dan mengerti segala hal yang menjadi tendensi sentral pengalaman, mempengaruhi tindakan dan sikap agar lebih objektif. Namun, penyimpangan belajar secara sengaja justru membentuk personal individu menjadi lebih buruk.

c. Ketegangan antara kebudayaan dan struktur sosial

Sistem kebudayaan komplek mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum dan adat istiadat, serta kebiasaan-kebiasaan yang terus lestari yang diterima manusia sebagai anggota masyarakat. Ketegangan kebudayaan dari struktur sosial kerap menjadi panggung ricuh misalnya tawuran antar suku-ras adat istiadat.

d. Ikatan sosial yang berlainan

Hubungan sosial merupakan upaya manusia saling menukar informasi dari individu atau kelompok sehingga kemungkinan besar proses tersebut saling mempengaruhi satu sama lain.

e. Sosialisasi nilai-nilai subkebudayaan menyimpang

Kemudahan informasi eraglobalisasi membawa pengaruh generasi penerus menghadapi pertukaran budaya atau kebiasaan sosial berbeda dari bangsa lain sehingga menimbulkan perubahan yang terkadang tidak sesuai kebudayaan bawaan kelompok atau individu masyarakat (*lokal wisdom*).

D. Adiksi Judi *Online*

1. Pengertian Adiksi Judi *Online*

Adiksi merupakan suatu yang melekat, menimbulkan ketergantungan secara fisik atau mental yang diulang-ulang sehingga dapat menimbulkan

perubahan perilaku bagi pelakunya.⁴⁸ Sedangkan judi dalam KBBI diartikan sebagai permainan yang menggunakan harta benda sebagai taruhan. Sedangkan berjudi adalah seperangkat kegiatan yang melibatkan taruhan harta benda untuk menggandakan taruhan sehingga memperoleh keuntungan berkali-kali lipat.⁴⁹ Sehingga kata adiksi perjudian adalah kegiatan untung-untungan yang menimbulkan ketergantungan bagi pelakunya. Perjudian merupakan kegiatan pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya.⁵⁰ Hakekatnya, perjudian bertentangan dengan agama, kesusilaan, Pancasila, moral, masyarakat, bangsa, dan negara karena memiliki dampak yang signifikan terhadap moral dan mental masyarakat Indonesia terutama generasi muda.⁵¹

Judi dalam bahasa Arab disebut *Al-maysir* secara definisi disandingkan dengan kata *Al-qimar*, yaitu taruhan atau judi. Dikatakan *Al-maysir* karena merupakan permainan yang menggunakan taruhan di dalamnya dan yang memenangkan permainan tersebut mendapatkan taruhannya. Kata taruhan berasal dari kata وقمارا مقامرة قامرة berarti "memberikan sesuatu jaminan untuk menang".⁵²

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجَسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَأَجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Larangan agama sudah jelas dalam al-Quran yang artinya : “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban

⁴⁸ Zulkarnain Nasution, *Memilih Lingkungan Bebas Narkoba Modul Untuk Orang Tua*. Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia: Jakarta 2007. 20

⁴⁹ Badan Pengembangan Bahasa Dan Pembakuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia 2016-2023, Edisi V.

⁵⁰ Kartini Kartono, *Patologi Sosial 2*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2020) Cet, 7, 58

⁵¹ Nikmah Rosida, *Kontruksi Penanggulangan Perjudian Di Indonesia*, (Semarang: Pustaka Magister 2016), 14.

⁵² Muhammad Amin (Ibn 'Abidin), *Hasyiyah Radd al-Mukhtar 'Ala al-Dur al-Mukhtar*, (Beirut: Dar al-Fikr, 1386 H), Juz 7, h. 159.

untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”. (QS. Al-Maidah: 90).

Menurut Muhammad Rasyid Ridha Rahimahullah menyebutkan banyak sekali jenis kerusakan yang ditimbulkan oleh arak dan perjudian sehingga Allah SWT menyebutnya dengan dua kalimat yaitu tentang “*dosa besar*” atau “*dosa yang banyak*”. Kedua cara membaca ayat ini “*kabiirun*” dan “*katsiirun*” tidak saling bertentangan. Karena kedua bacaan tersebut telah menggabungkan dua sifat yang berbeda. Kedua dosa tersebut dikatakan dosa yang banyak jika dilihat dari segi jenisnya, dan dikatakan dosa besar jika ditinjau segi tata cara (dilakukannya kedua dosa tersebut).⁵³

Sedangkan judi *online* sendiri merujuk pada segala bentuk permainan yang telah ditampilkan dari sebuah situs yang mengoneksikan internet sebagai *casino*. Perjudian *online* menawarkan taruhan baru dengan fitur berbeda. Di mana seorang pemain bisa meletakkan taruhan mereka sendiri. Betfair adalah perusahaan baru yang mengenal sistem *Peer to Peer* (pemain ke pemain) di mana pemain bisa menempatkan beberapa fitur seperti atas, bawah, dan lain sebagainya.⁵⁴ Merujuk pada konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa judi *online* termasuk golongan *cyber crime*, perbuatan yang tercela, melanggar hukum dan kepatutan di dalam masyarakat, dengan menggunakan media internet dan teknologi dalam melancarkan aksi kejahatannya dengan istilah *illegal contents* penyebaran informasi dan penggunaan jaringan internet dan membuat software untuk mendistribusikan sistem perjudian online tersebut.⁵⁵

2. Faktor-Faktor Bermain Judi Online

Kegiatan judi *online* tidak akan berhenti sebab ini bukan hanya menjadi problem masyarakat kelompok tertentu. *Cyber crime* merupakan kejahatan

⁵³ Imam Adz-Dzahabi, *Al-Kaba'ir Dosa-Dosa Yang Membinasakan*, (Syarah Syaikh Muh Bin Shalih Al-Utsaimin). Darus Sunnah. Hal 459.

⁵⁴ Robert T. Wood dan Robert J. Williams, *Illegal Gambling : Fortunes on the Line, Lives in the Balance*, *Journal of Gambling Issues*, Juni 2007. No. 20

⁵⁵ Abi Arsyian M.S, Laras A, Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC) Volume. 3, Issue. 3*, November 2022, 180-189.

yang masuk pada sebuah negara sehingga pemerintah juga berperan penting dalam menanggulangi judi *online* ini. Upaya-upaya pemerintah di antaranya yakni melakukan pemblokiran atau *take down* untuk situs tersebut.⁵⁶ Adapun faktor individu bermain judi *online* adalah sebagai berikut.

- a. Faktor Sosial dan Ekonomi. Faktor yang mendasar terhadap motif perjudian ialah rendahnya ekonomi dan pemahaman tentang sosial masyarakat. Dengan bermodalkan kecil, judi menjadi ladang pencarian rezeki yang menurut individu sangat mudah. Namun, ini hanya menjadi *statement* awal sebab realitanya tidak ada penjudi yang kaya karena berjudi.
- b. Faktor Situasional, adalah minat melakukan perjudian muncul karena ada bukti *reels* keadaan sekitar yang memicu perilaku berjudi, di antaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.
- c. Faktor Belajar, di mana sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus mengulangi berjudi. Dalam *Reinforcement Theory*, setiap *feedback* dalam bertindak menjadikan sebuah dorongan untuk mengulangi hal yang sama.⁵⁷
- d. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan, sifat dan anggapan subjektif ini yang selalu dimiliki pelaku judi *online*, seolah-olah setelah kalah individu tersebut mampu merubah pola permainan agar membuka lebih banyak peluang kemenangan.
- e. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan, penjudi akan merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan atau kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilannya. Penilai ketrampilan yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (*illusion of control*).

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ Darmadi Hamid, *Kemampuan Dasar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta 2010) 2

Sehingga, dapat di simpulkan bahwa kegiatan berjudi muncul bukan faktor yang disengaja yang dilakukan pelaku, melainkan adanya faktor-faktor eksternal yang memberi notif awal agar individu tersebut melakukan kegiatan haram itu, lingkungan dan sosial dengan tambahan adanya *influencer* media sosial yang mempromosikan dagangan situsnya.

3. Dampak Perjudian *Online*

Permainan judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, bahkan beberapa masyarakat menganggap judi sebagai lahan mencari kepuasan emosional. Walau demikian, banyak kalangan masyarakat menentang permainan judi karena kurang elok dan tidak sesuai dengan norma.⁵⁸ Adapun dampak yang diklasifikasikan antara lain adalah.

a. Nilai Material

Nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, kaitannya dengan nilai material tersebut berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia. Maka apapun yang dapat berguna sebagai pengisi rohani maupun fisik memiliki nilai material. Judi *online* berdampak melemahnya nilai material antara lain habisnya keuangan, waktu dan hilang kesempatan-kesempatan dari peluang kerja.

b. Nilai Vital

Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan aktifitas kehidupan atau berguna bagi manusia untuk dapat melakukan kegiatan atau aktifitas. Adiksi judi *online* pada pelakunya melibatkan terpengaruhnya sosial pada sisi perteman bahkan terlibatnya perjudian pelaku terlilit hutang, terjualnya barang-barang berharga.

c. Nilai Kerohanian

Nilai kerohanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia rohani sama dengan jiwa atau hati manusia. Nilai kerohanian ini dapat dibedakan atas empat macam: (1) nilai kebenaran, yang bersumber pada akal (*ratio*, budi, cipta) manusia, (2) nilai keindahan atau nilai estetis

⁵⁸ Achmad Zurohman et al., "Journal of Educational Social Studies Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," 2016, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>.

yang bersumber pada unsur perasaan (aestetis, gevoel, rasa) manusia, (3) nilai kebaikan, atau nilai moral, yang bersumber pada kehendak (will, wollen, karsa) manusia, (4) nilai religius, yang merupakan nilai kerohanian tertinggi dan mutlak. Nilai religius ini bersumber kepada kepercayaan atau keyakinan manusia. Tentunya selaras dengan larangan agama terhadap perjudian bukan sebab atau akibat yang hanya larangan semata melainkan juga terdapat dampak-dampak yang signifikan terhadap sendi-sendi kehidupan manusia. Hasil dari perjudian pelaku memanfaatkan pada kegiatan-kegiatan negative seperti dekatnya dengan minuman beralkohol, party. Sehingga pelaku pelau judi *online* semakin tersesat dilembah kegelapan.

4. Dilematisasi Perjudian Di Indonesia

Judi menurut pandangan agama Islam merupakan tindakan yang dianggap dosa dan perbuatan yang diharamkan. Bahkan secara terang-terangan judi dilarang dalam Al-Qur'an karena memang judi lebih banyak madhorotnya dari pada manfaatnya. Dalam Al-Maidah (5) 90-91;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

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

Firman Allah Ta'ala, "katakanlah" maksudnya ditujukan untuk setiap orang yang menanyakan hukum arak dan perjudian. Ayat yang berbunyi 'fi himaa' merupakan ayat berita yang didahulukan (khabar muqaddam). Kata

ganti di dalam ayat tersebut dituiukan kepada arak dan judi. Yang dimaksud dari kata “*itsmun*” yaitu dosa atau sesuatu yang akan mendatangkan dosa. layak menerima hukuman. Di dalam firman AllahTa' ala yang berbunyi “*kabiirun*” sebagian (para ulama) membacanya dengan “*katsiirun*.” Perbedaan antara keduanya, yaitu kata “*kabiirun*” dimaksudkan untuk tata caranya, sedangkan kata “*katsirun*” dimaksudkan kepada jumlahnya.

Makna bahwa minum arak dan berjudi dosanya banyak jika dilihat dari efek yang dihasilkan oleh pelaku kedua dosa tersebut. Karena seseorang yang sudah mengalami kecanduan terhadap minum arak dan berjudi terkadang ia tidak akan bisa melepaskan dirinya dari kedua perbuatan tersebut. Maka hal ini akan mendorongnya untuk terus menerus melakukannya (berulang-ulang). Perbuatan yang dilakukan berulang kali akan menimbulkan dosa yang sangat banyak dan juga dosa yang disebabkan kedua perbuatan tersebut sangat besar. Kedua perbuatan dosa tersebut bisa merusak meracuni pikiran, tubuh, sosial kemasyarakatan, dan tingkah laku (seseorang).⁵⁹ Hal ini sebagaimana firman Allah Ta’ala Al-Maidah 2;

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.”

Pandangan islam tentang perjudian memiliki makna kontekstualnya, terdapat dampak buruk ketimbang manfaatnya, Namun pada implikasinya judi tidak sepenuhnya ditinggalnya oleh masyarakat. Tanggapan masyarakat berbeda-beda mengenai persoalan judi ini kemudian kegiatan haram masih eksis dijalani bagi sebagian masyarakat Indonesia. Judi marak bermunculan di Indonesia sekitar tahun 1966-1978 khususnya Jakarta, *Lotto(Lontere totalizator)* dan *Nalo (National lotre)* resmi berdiri di bawah naungan Yayasan Bencana Alam Departemen Sosial. Tujuan berdirinya *casino* tersebut adalah mencari dana inkonvensional untuk usaha pembangunan dan

⁵⁹ Imam Adz-Dzahabi, *Al-Kaba'ir Dosa-Dosa Yang Membinasakan*, (Syarah Syaikh Muh Bin Shalih Al-Utsaimin). Darus Sunnah. Hal 459.

sukses terealisasikan berupa sekolah, pelebaran jalan, pasar, stasiun, halte serta meremajakan sektor-sektor lainnya termasuk pariwisata.⁶⁰

Buntut perjudian pada kalangan masyarakat bawah dengan penghasilan minim memiliki harapan semu dari judi menjadi ladang melipat-gandakan gaji. Apatisme, ketidakberdayaan memperbaiki taraf hidup pada waktu kerisis ekonomi judi lontere menjadi jalan mempertaruhkan sebagian hasil keringatnya. Melemahnya nilai sanksi dari norma susila dan nilai keyakinan religiulitas menjadikan judi eksis dikalangan masyarakat.⁶¹ Judi merupakan penyakit sosial, hubungan timbal balik antara individu dengan lingkungan saling mempengaruhi dari niat, pengetahuan, serta sikap menghasilkan perilaku manusia seperti roda putar.⁶²

Judi menjadi perilaku spekulatif yang terjadi pada kondisi sosial. Mempertaruhkan waktu, tenaga, fikiran, harta, guna mencapai tujuan tertentu. Perbedaan perilaku spekulatif pada judi adalah menisbatkan tujuan tertentu dengan nafsu.⁶³ Dalam konsep stoikesme dan pandangan Islam diktomoni control mengenai perilaku manusia spekulatif yang buruk hanya memperkeruh batin atau jiwa manusia yang jauh dari hakikat kebahagiaan apabila manusia tidak mampu mengendalikan dirinya atas keinginan-keinginan yang timbul dari relasi sosialnya.⁶⁴

Persoalan judi semata-mata bukan persoalan mudah, buy/sell penjara tidak dirasa cukup apabila urusan judi hanya tindak pidana. Pasalnya judi merupakan kegiatan yang sudah seperti pekerjaan dari modal kecil untuk keuntungan besar. Perjudian menghajatkan seseorang percaya pada hal-hal klenik/mistik, perilaku negative seperti mabuk, ganja, morfin dan lain-lain. Butuh pandangan jernih mengenai penanggulangan perjudian, berikut beberapa saran yang dikemukakan oleh Kartini Kartono.⁶⁵

⁶⁰ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2020) Cet, 7, 70.

⁶¹ Ibid, 81

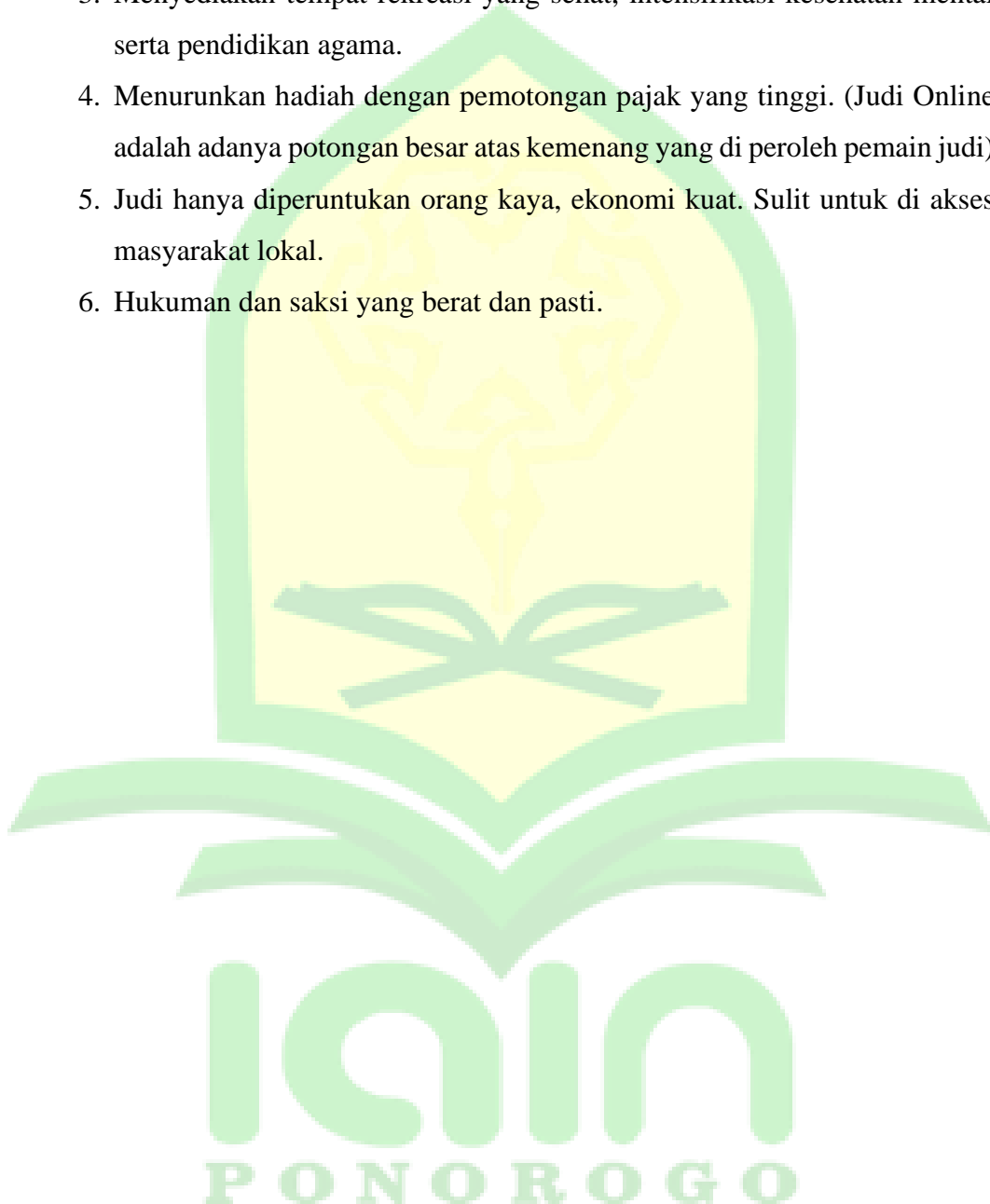
⁶² Adnan Achiruddin Saleh, *Pengantar Psikologi*, (Makasar: Aksara Timur, 2018) 158

⁶³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2020) Cet, 7, 85

⁶⁴ Yacintha P, Rohimin, Nelly Marhayati, *Stoikisme Era Modern Dan Relevansi Ajaran Islam* (Jurnal Manthiq) Vol. 8 No 1 2023

⁶⁵ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2020) Cet, 7, 88

1. Memperbaiki ekonomi; Menetapkan peraturan perundang-undangan tentang gaji yang sepadan dengan kebutuhan, mudahnya lapangan pekerjaan.
2. Keseimbangan kebutuhan antara pusat dan daerah prefentif.
3. Menyediakan tempat rekreasi yang sehat, intensifikasi kesehatan mental serta pendidikan agama.
4. Menurunkan hadiah dengan pemotongan pajak yang tinggi. (Judi Online adalah adanya potongan besar atas kemenangan yang di peroleh pemain judi)
5. Judi hanya diperuntukan orang kaya, ekonomi kuat. Sulit untuk di akses masyarakat lokal.
6. Hukuman dan saksi yang berat dan pasti.



BAB III

***SELF CONTROL* ADIKSI PELAKU JUDI *ONLINE* BERHENTI
DALAM BERMAIN JUDI DI DESA PENGKOL KECAMATAN
KAUMAN KABUPATEN PONOROGO**

A. Profil Umum Desa Pengkol Ponorogo

1. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih Desa Pengkol sebagai tempat penelitian karena peneliti melihat permasalahannya yang sedang ramai bukan hanya terjadi di Kota besar. Namun, perjudian *online* juga berkembang sampai di pelosok Desa salah satunya di tempat peneliti tinggal. Keunggulan, penelitian ini terdapat pada kedekatan peneliti dengan subjek penelitian sehingga data yang diperoleh mampu mendekati kredibel sesuai harapan dalam proses penelitian. Desa Pengkol berada paling ujung timur Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo.

2. Struktur Organisasi

- a. Kepala Desa : Sunoto
- b. Sekretaris Desa : Widiharti, S.Sos.
- c. Kepala Seksi Pelayanan
Dan Kesejahteraan : Suwadi, S.Sos
- d. Kepala Urusan Tata Usaha
Umum Dan Perencanaan : Wahyudi
- e. Kepala Urusan Keuangan : Endah Suryaningsih, S.Sos.
- f. Unsur Staf : Heru Nurjantoro, S.Sos
- g. Kamituwo : Muntalib

3. Sumber Data Umum

Hadirnya perjudian di Masyarakat Desa Pengkol bukan hal baru, bahkan menurut informasi yang dapat peneliti ambil bahwa beredarnya judi telah ada sejak tigapuluh tahun silam. Hal tersebut menjadi bukti judi telah menjadi pelipur Masyarakat dalam beberapa acara seperti hajatan resepsi pengantin, jagong bayi, atau kegiatan ronda malam tempo dulu dan sengaja dibentuk

guna menyalurkan hobi dan untung-untungan. Bahkan beberapa dekade lalu, terjadi penangkapan salah seorang warga pengkol karena teransaksi ilegal judi togel.⁶⁶ Namun, seiring waktu berjalan judi konvensional perlahan mulai redup. Melalui semangat kegiatan-kegiatan agama yang gencar dilakukan oleh tokoh agama/kyai kampung kesadaran religulitas masyarakat semakin tinggi. Walau demikian, pada kenyataannya judi tidak benar-benar hilang termasuk muncul casino *online*. Para pelaku judi *online* termasuk orang-orang yang baru terjun dalam dunia perjudian, permainan judi secara konvensional cenderung massif karena hanya dapat dilakukan oleh orang-orang tertentu sedangkan judi *online* dapat dengan mudah diakses oleh setiap individu karena tidak ada gab emosional antar pemain karena dapat dilakukan secara diam-diam.

Dalam temuan awal observasi yang dilakukan peneliti ialah subjek dalam penelitian ini ada 4 orang warga dengan usia sekitar 23-25 tahun dengan jenis kelamin laki-laki di Desa Pengkol yang pernah melakukan perjudian *online*. Sebagai pembandinya subjek yang sudah berhenti dalam melakukan perjudian atau selesai dalam dunia perjudian. Adapun alasan mengapa hanya mewawancarai pelaku judi dan mantan pemain judi *online* atau *offline*, dikarenakan dampak dari terjadinya judi *online* dialami oleh laki-laki dengan risikonya terhadap kegiatan produktivitas dan materi dan dampak yang paling menonjol perilaku adiktif lain seperti minuman keras. Pendidikan terakhir yang ditempuh keempan subjek ini adalah SMA/MA. Untuk nama subjek dalam penelitian ini Sengaja memakai nama inisial samaran. Penggunaan inisial ini dikarenakan atas permintaan para subjek serta untuk menjaga kerahasiaan mereka.

Subjek pertama (H) dari hasil observasi peneliti Subjek pertama ini memiliki tinggi badan kurang lebih 160 cm, berat badan 68 kg serta memiliki sifat yang tidak percaya terhadap sesuatu, banyak diam, tidak mudah akrab namun jika sudah saling mengenal humbel, sulit terbuka. Tidak mudah tersinggung terhadap perkataan yang kasar atau kurang sopan, *enjoy* dalam

⁶⁶ <https://jatim.solopos.com/perjudian-ponorogo-pos-kamling-di-pengkol-jadi-ajang-judi-togel-1-pelaku-ditangkap-723382> (diakses 1 Agustus 2024)

keseharian terutama dalam mengingat masalah dan menyikapi dunia kelam perjudian. Tipe subjek pertama umumnya laki-laki yang mengikuti *trend fashion* apalagi pernah merantau diluar kota. Subjek pertama ini anak sulung dari empat bersaudara. Tinggal serumah dengan ibu dan kakaknya. Pendidikan terakhir ibunya adalah lulusan SD bekerja sebagai buruh tani dan jualan sambal kacang dengan penghasilan dibawah Rp. ±1.000.000. Subjek pertama sebagai seorang laki-laki kedekatan dan komunikasi aktif dengan sang kakak laki-lakinya. Orang tua dari subjek pertama ini merupakan tipe orang tua yang tidak mengekang anak sebab sebagai anak lelaki. Tipe subjek pertama ini rajin, bekerja membantu ibunya berjualan memasarkan sambal kacang. Dalam *linear* sosial sering kumpul dengan teman-teman rumah, terutama teman-teman yang aktif dalam lintasan perjudian. Tipe subjek pertama orang yang dermawan dalam sosial apalagi dalam kegiatan berjudi mendapatkan kemenangan.

Subjek kedua (M) dari hasil observasi peneliti merupakan laki-laki umur 23 tahun dengan tinggi badan 167 berat badan sekitar 75 Kg berpendidikan tamatan SMA/STM sederajat. Anak kedua dari dua bersaudara. Individu yang humble, dermawan, mudah terbuka, mudah mengenal orang-orang baru, suka bercanda tapi tidak berlebihan, suka mendengarkan dan menonton YouTube dengan *genre* ekonomi, sosial, politik. Memiliki usaha warung kopi dengan subjek juga bekerja sebagai karyawan toko, secara keuangan sepenuhnya ditanggungkan kepada subjek dan kakaknya sehingga orang tua tidak mengontrol anaknya juga di rasa udah dewasa mampu mengolah hal baik-buruknya. Subjek kedua ini kurang lingkungan sosialnya banyak di luar karena kesibukan pekerjaan. Sewaktu sekolah subjek kedua ini sudah terjun dalam dunia kerja. Subjek kedua memiliki penghasilan sendiri dengan nominal Rp ± 1500.000 dengan orang tua sebagai petani dengan penghasilan Rp. – 1000.000.

Subjek Ketiga (S) dari observasi yang dilakukan peneliti remaja laki-laki umur 20 tahunan tinggi badan 171 Cm dengan berat badan 70 Kg pendidikan terakhir SMA sederajat. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Individu yang humble bila sudah kenal, pendiam dalam lingkungan sosial, rajin bekerja

meneruskan usaha orang tua. Dengan pekerjaan Ayah sebagai pengusaha ternak dan pengepul lele dengan penghasilan Rp ± 5000.000 sedangkan ibu TKW di negara Singapura. Kedua orang tua berpendidikan tamatan SMP sederajat. Kehidupan keseharian menyibukan diri dengan membatu ayahnya berdagang. Subjek ketiga ini merupakan anak yang memiliki kecukupan dari segi materi menjadi anak emas dan kebanggan orang tua karena kemandirian dan rajin dalam membantu pekerjaan orang tua. Tidak heran subjek kedua ini memiliki kebebasan materi dalam mengontrol keuangannya sendiri. Dalam sosial *linear* anaknya dermawan, suka berkumpul dengan lingkungan aktif dalam lingkungan remaja masjid. Tipe subjek ketiga dalam pengalaman belum pernah bekerja di luar kota. Aktifitas keseharian hanya di lingkungan rumah dengan kegiatan seputar peternakan ikan lele.

Subjek keempat (R) dari hasil observasi peneliti tipe pribadi yang humoris, mudah terbuka, mudah bergaul dengan orang yang baru dikenal. Subjek keempat ini berusia 23 Tahun dengan pendidikan lulusan SMA sederajat dengan Tinggi badan 165 Cm berat badan 60 Kg berkulit sawo matang. Riwayat pengalaman kerja pernah keluar kota hidup serumah dengan dua kakaknya, subjek keempat ini merupakan anak sulung dari tiga bersaudara. Kegiatan keseharian bekerja sebagai karyawan salah satu toko sehingga sosial dalam lingkungannya mulai tergeser atau tidak terlalu aktif di lingkungan. Orang tua sebagai petani dengan penghasilan rata-rata Rp ±1.000.000 perbulan. Sedangkan untuk subjek sendiri memiliki penghasilan pribadi Rp ± 1.500.000 perbulan. Dari segi pengalaman dan emosional subjek cenderung *enjoy*, tidak mudah baper, tidak mau ambil pusing, sulit mengambil keputusan dari segi materi termasuk dermawan pada lintas pertemanannya. Tidak sukar dalam keuangan mudah terpengaruh pada lingkungan yang dominan pada sisi-sisi patologis.

B. Motif Perilaku Judi *Online* Dari Pengalaman Pelaku Judi

Menurut cerita orang-orang terdahulu perjudian konvensional sudah lama hadir di Desa Pengkol, sebelum maraknya judi *online* masyarakat sudah tidak asing dengan segala bentuk tindakan perjudian konvensional. Judi *online* mulai

marak sejak covid-19 dan diberlakukannya *lockdown* yang membatasi sebagian aktivitas masyarakat, tidak hanya pandemi covid-19 judi *online* juga menyebar dari lingkungan perkotaan menuju ke desa. Mayoritas korban judi *online* dari subjek yang telah peneliti temukan peneliti mendapatkan data bahwa mayoritas subjek pernah bekerja sebagai buruh pabrik di luar Kota.

Desa pengkol merupakan salah satu Desa yang masuk di Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo paling timur. Semenjak pendidikan dan giat para tokoh Agama semakin meluas, aktifitas perjudian konvensional mulai sepi peminat. Tumbuhnya kesadaran masyarakat mengenai pendidikan dan Agama menjadikan masyarakat semakin ta'at menjalani syariat Islam serta norma dan tata tertib hukum yang berlaku. Namun, tidak ada kemungkinan pasti bahwa hal-ikhwal perjudian hilang. Nyatanya, dalam melirik persoalan ini penulis masih menemukan beberapa dari subjek yang memang masih melakukan kegiatan haram tersebut dengan cara *online*.

Penelitian mulai menggali informasi-informasi dari beberapa subjek yang telah berhenti dari pengalaman dan beberapa subjek yang masih berusaha berhenti melakukan kegiatan perjudian *online* tersebut. Sebagai pembanding antara pelaku dan mantan pelaku penjudi agar bisa menjadi ibrah bagi sesama dan menjadi harapan besar bahwa perjudian akan semakin berkurang secara spesifik. Dari hasil wawancara peneliti dari keempat subjek tersebut dapat di lihat berdasarkan urain di bawah ini.

Di ketahui subjek pertama mengenal dunia perjudian *online* sedari subjek pergi merantau di kota besar. Sejak dua tahun silam, memang pada waktu pandemi angka perjudian *online* mulai marak di gandrungi terutama di kota-kota besar. Pada saat aksesibilitas perjudian darat atau konvensional menurun, situs perjudian *online* terus beroperasi dan berkembang semakin pesat.⁶⁷ Berikut keterangan dari subjek pertama:

“Saya mengenal judi online waktu bekerja pada salah satu pabrik di Surabaya Mas, antara 2020 pokoknya pandemi mereda. Waktu di pabrik lingkungan, teman satu kos mayoritas bermain slot. Dari lima teman saya yang ada di kos

⁶⁷ David C. Hodgins & Rhys M.G. Stevent *The impact of COVID-19 on gambling and gambling disorder: emerging data*. Jurnal Nasional Library Of Medicine (National Center For Biotrchnology Medicine 2019) Vol 34 No 4 h. 332-343.

semua bahkan saling keterdukungan dengan perjudian online tersebut, ajakan yang membuat rasa penasaran untuk melakukan kegiatan tersebut.”⁶⁸

Dari pernyataan di atas tersebut, subjek pertama mengakui bahwa faktor yang mendasari itu terbagi menjadi dua. Internal dan di perkuat oleh dorongan eksternal yaitu faktor dari teman atau lingkungan sosial. Memang merabaknya kasus perjudian dari pernyataan subjek di lihat dari kota-kota besar bahkan sudah menjadi hebit yang marak digandrungi karyawan pabrik. Selaras dengan pernyataan subjek kedua bahwa perjudian *online* di kenalnya sewaktu kerja pabrik. Banyak karyawan yang mengundi nasib sebagai *income* tambahan dari perjudian. Berikut pernyataan subjek kedua:

“Sebenarnya udah tahu lama tentang judi, ya baru kenal judi online itu setelah lulus SMA waktu bekerja di Sidoarjo kemarin. Memang waktu di pabrik serius gak main-main banyak banget teman-teman yang main judi online juga chip Slot Higt Domino itu loh. Ketertarikan bermula ya dari situ, dari temen-temen yang sering ngajakin deposit. Waktu itu pas pegang uang terakhir kalo gak salah Cuma Rp. 200.000, ya habis-habisan akhir bulan. Terus ada temen main kekosan ngajakin deposit siapatahu dapet tambahan. Depo pertama waktu itu Rp. 50.000 tetapi kalah. Gak terima kalah akhirnya depo Rp. 50.000 lagi. Tersisa uang seratur tersebut waktu di akhir-akhirnya akhirnya whitdraw Rp. 250.000 ya dari situ melai tertarik.”⁶⁹

Subjek kedua ini jelas sebenarnya yang paling dominan itu adalah lingkungan, dan sosial dari orang-orang sekitar individu karena dari awal tahunnya judi secara *reals* hasil dan buktinya ada. Artinya dari beberapa individu dalam melakukan kegiatan tertentu memang memerlukan cermin atau dorongan dari luar. Dari pengakuan subjek bahwa banyak karyawan yang melakukan kegiatan tersebut yang mendorong rasa penasaran dan akhirnya menjadi pemicu kegiatan tersebut dilakukan subjek.

“Memang waktu di pabrik serius gak main-main banyak banget teman-teman yang main judi online juga chip Slot Higt Domino itu loh. Ketertarikan bermula ya dari situ, dari temen-temen yang sering ngajakin deposit.”⁷⁰

Tidak jauh berbeda dengan subjek pertama dan kedua. Subjek ketiga justru sebelum berjudi *online* justru sudah mengenal perjudian semenjak sekolah. Judi togel memang marak bahkan sudah lama merabak. Dari subjek ketiga ini dapat

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/X/2023

⁷⁰ Ibid,

di ketahui bahwa sedari sekolah sudah tahu perjudian togel daripada judi *online* tersebut:

“Kalo judi online tahunya belum lama yang semenjak pandemi itu loh. Kalo sebelumnya ya sering judi togel. Judi togel hampir tiap hari kadang Rp. 2000-10.000. gak nentu juga. Kalo judi online belum lama, waktu di Surabaya. Kalo togel waktu sekolah udah sering karena kakak saya juga main. Kalo judi online ya iseng-iseng dulu sewaktu di Surabaya di bangunan. Ya itu tanya-tanya sama H. Kalo temen-temen kos udah pada main waktu itu. Kan gajianya mingguan. Seminggu gajian sekitar Rp. 800.000an. nyoba iseng deposit pertama itu seratus ribu. Ya untung dapet 2 kalilipat.”⁷¹

Ada faktor yang dominan bahwa perjudian ini secara signifikan dilakukan subjek bukan semata-mata karena subjek ingin bermain, ingi tahu tetapi secara tidak langsung ada panutan ada contoh dari hasil yang realistis dari judi itu, hal ini selaras dari sumbjek keempat yang mana subjek ke empat ini walapun tidak pernah merantau tetapi lingkungannya sudah marak bermain judi *online* terutama slot prakmatik atau sering di kenal dengan *zeus dan princess*. Berikut pengakuan subjek keempat:

“Banyak temen-temen, tetangga, main judi online itu, makanya tertarik. Dulu itu rame Ndre, sampek buat poskamling buat ngumpul sekalian ngeronda depan rumah itu. Ya sela-sela pulang bantuin kerja ya ke situ hiburanya. Kopi, mie, tv, kompor, galon, wajan pokoknya lengkap di poskamling itu kalo malam. hiburanya ya itu. Pertama yang saya rasakan itu mangkel, emosi, masa nyobain pertama di slot, katanya temen-temen pasti hoky kalo pertama, belum pernah buat akun atau main. Nyobain pertama itu masa kalah terus. Ya gak mau rugi akhirnya main di casino, kan di situ banyak permoin bukan hanya prakmatik, bonanza tapi kasino togel, judibola, ada semua. Nyoba tuh yang casino, kalah 10x depo dimenangne 2jt, main kalah sampek 3jt dimenangne 5jt, kalah 5 jt dimenangne 9jt. Itu hampir tiap minggu”⁷²

Dari keterangan di atas bahwa bukan hanya faktor internal saja, seperti pendidikan, ekonomi keluarga namun dapat di lihat secara jelas bahwa mayoritas dari subjek bertamatan SMA yang menjadi kreteria minimal usia belajar tidak memungkinkan bijaksana dalam menyikapi persoalan yang muncul seperti judi *online* tersebut. Banyaknya dorongan dari sisi-sisi eksternal kehidupan subjek seperti faktor pertemanan, lingkungan yang hebits kesehariannya berjudi memicu tumbuhnya rasa penasaran yang besar. Selain faktor eksternal dari

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

⁷² Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

lingkungan dan sosial secara bertahap menjadikan adiksi subjek, dari adiksi ini faktor pemicu sudah lepas kendali tergantung dari individu dalam mengelola keinginan berjudi. Berikut dari keterangan subjek pertama:

“Kemenangan ndre, selain sebagai kegiatan pelepas penat dari judi hasilnya juga lumayan buat tambah-tambah njajan”⁷³

Dari faktor ini bisa dimengerti tentang rasa penasaran yang terus tumbuh dan di pupuk menjadi hebit alasan lain dalam melakukan kegiatan perjudian, dari alasan subjek pertama yang mengenal serta melakukan perjudian dari faktor eksternal setelah tahu, paham maka alasan tersebut berpindah menjadi alasan bahwa judi bisa menjadi kegiatan yang berpotensi inkam dalam menjabarkan keuangan. Secara ekonomi perjudian meregulasi uang untuk bekerja dengan bertaruh dengan sesama. Alasan tersebut juga diungkapkan subjek kedua yang mana subjek kedua melakukan dorongan perjudian selain faktor eksternal setelah tahu hasilnya sudah berbeda alasannya berikut keterangan subjek kedua:

“Pertama ajakan ndre, memang dari ajakan dan selain itu juga faktor pertemanan. Tiap hari saben ketemu di pabrik obrolanya slot terus. Ya sekali-kali kadang juga iseng deposit, deposit di pratmatik juga deposit higt domino”⁷⁴

Selaras juga dengan subjek ketiga, rasa keingintahuan terhadap sesuatu bila tersampaikan dan berdampak pada kesenangan tentu secara tidak sadar telah menggiring subjek pada hal-hal yang merugikan, hanya beralasan pengisi waktu luang, pelepas penat atau alasan apapun. Dari keterangan subjek ketiga ini bisa di lihat bahwa kegiatan tersebut secara bertahap menggeser rasa penasaran menjadi adiksi:

“Buat hiburan aja sama tambah cuan kalo untung. Yang paling mendasar sih karena hasil lumayan lo kalo tembus 2D per seribu rupiahnya seratus lo ndre.”⁷⁵

Berbeda dengan subjek keempat ini, bisa di lihat dari subjek keempat ternyata pendidikan secara intensif walau tidak serta merta berdampak langsung namun juga memberi kesadaran yang priper. Adanya dukungan dari produktivitas sumbjek keempat yang positif dan kegiatan yang melibatkan hanya di nilai sementara dapat mempola subjek memiliki batasan dalam bermain dan

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/X/2023

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

melakukan perjudia *online*. Karena faktor pemicunya mulai reda dan hilang maka dengan kesadaran penuh secara sadar intensitasnya menurun. Berikut alasan lain yang diungkapkan subjek ke empat:

“Ya ngimbangin aja, itu poskamling hasil temen-temen Jack Pot. Makanya kemarin marak dan rame. Faktor kegabutan, sama penasarannya karena mayoritas teman-teman kemarin itu ya hiburannya judi online.”⁷⁶

C. Dampak Pasca Adiksi Yang Terjadi Pada Pelaku Judi Online

Hukum kausalitas menjadi fitrah manusia oleh karenanya setiap peristiwa merupakan hasil sebab dari perilaku timbal-balik. Demikian yang terjadi pada pelaku judi *online*, dari pengamatan peneliti perilaku judi tersebut cenderung menghasilkan sesuatu yang negatif pengalaman dan menjadi tongkat estafet pada masa depan yang cemerlang. Selaras adanya larangan, baik hukum dan agama tendensi judi banyak mudharatnya dari pada kebermanfaat. Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti mengenai dampak pasca perjudian ialah sebagai berikut:

Wawancara subjek pertama judi *online* menjadi kegiatan ternyata sangat merugikan, judi menjadi awal adiksi karena kemenangan yang bersifat tentatif. Selama subjek bekerja di Surabaya hampir genap empat tahun dengan gaji UMR ternyata habis karena perilaku judi, judi adalah keberuntungan dibuat oleh sistem, oleh sebabnya para pemain tanpa sadar telah tertipu karena tergiur hasil dari kemenangan. Berikut wawancara dengan subjek pertama.

“Dulu waktu di pabrik hampir tiap hari, sehari kadang deposit sampai 500 ribu, tapi kalo panas terpancing bisa sampai 2 juta lebih dalam sehari, tetapi kalo saat ini ya mulai berkurang karena penghasilan gak menentu Mas, dari modal Rp. 20.000-50.000 bisa sampai Rp. 200.000an. Pernah menang samapi 60 juta, 15 juta, 5 juta udah biasawaktu di Surabaya, sedangkan saat pulang sudah habis untuk judi.”⁷⁷

Setelah perasaan menyesal dan pengambilan keputusan yang dirasa tepat subjek pertama mulai bangkit. Perlahan menata perilaku lebih positif dengan memberanikan diri meminjam modal mengembangkan usaha orang tua. Selain, meneruskan usaha milik orang tuanya subjek juga memiliki aktivitas sehari-hari sekolah bahasa korea. Berikut dampak positif setelah penyesalan.

“Belajar dari pengalaman aja ndre, niat berhenti pelan-pelan dan menahan diri kalo melihat teman atau waktu diajak cuekin saja. Soalan penyesalan dari kerugian menimbulkan kecemasan dan perasaan bersalah.”

⁷⁶ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

⁷⁷ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

“Berfikir kedepan, fokus sama kegiatan rumah bantu orang tua, sekalian ngembangin usaha sambel pecel dan ikut kursus bahasa korea”⁷⁸

Sedangkan pada subjek kedua kegiatan judi berimbas pada sikap henonisme hilangnya kontrol pengeluaran keuangan yang seharusnya sebagai simpanan, subjek kedua dengan pertama juga sebagai perantau yang jauh dari keluarga. Namun, karena tergradasi lingkungan karyawan cenderung berjudi sehingga kebiasaan tersebut mempengaruhi kebiasaanya. Hilangnya vitalitas keuangan yang subjek kedua rasakan adalah hasil berjudi untuk gaya hidup. Berikut wawancara dari subjek kedua.

“Ya waktu dipabrik hampir seminggu kadang dua-empat kali. Kalo saya batasin sih gak lebih dari Rp. 150.000 pokoknya segitu seminggu itu kalo gak hasil ya udah. Hasil judi tak buat beli rokok, baju brand kekinian”⁷⁹

Setelah perasaan bersalah menyesal subjek kedua akhirnya juga bangkit, menata ulang perilakunya menuju yang lebih optimis, semangat serta fokus terhadap proses. Berikut pengakuan subjek.

“Syukuri apa yang ada saat ini, judi hanya nafas sementara tidak akan menjadikan harta taruhan kaya”

“Walaupun sulit untuk benar-benar berhenti, mulailah dari niat. Sadar akan maksud di haramkan judi. Mengalihkan dan mengganti kegiatan positif misalnya seperti saya saat ini, ngonten sebagai peromosi hasil mebel rumah saya. Selain itu kerja di pabrik juga”⁸⁰

Pada persoalan subjek ketiga tidak jauh berbeda dampak judi dirasakan dengan subjek kedua kebiasaan judi *online* hanya membuang-buang waktu serta hasil judi yang tidak berkah sehingga merasa perasaan yang mengetuk hati nurani untuk berniat berhenti dari kebiasaan tersebut. Berikut wawancara dengan subjek ketiga.

“Kalo di itung-itung saat ini sudah mulai bosan, jarang banget enggak menentu kaya kemarin udah satuulan lebih udah gak main togel, paling yang kayak higt domino itu. Pokoknya udah lama enggak main. Memang ingin berhenti. Pernah teritung udah limabulanan lebih waktu habis Jack Pot terus buat jalan-jalan. Ujung-ujungnya kecelakaan kaki kiri keseleo satumingguan gak bisa jalan tangan kiri lecet semua. Mungkin, enggak berkah. Makanya sekarang kalo sedang main terus jp ya udah paling tak kasihne cah-cah buat ngopi mayoran. Menang pun juga jarang.”⁸¹

⁷⁸ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁷⁹ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/X/2023

⁸⁰ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/X/2023

⁸¹ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

Setelah mengalami perasaan menyesal, berdosa subjek kedua mulai menata kembali kebiasaan buruknya sebagai pengalaman pahit dan sekarang lebih fokus memperbaiki diri dengan berbagai aktivitas positif.

“Fokus saya sekarang adalah bekerja dan ikut kursus bahasa korea. Serta memperbaiki ibadah wajib, syukur-syukur kalo bisa juga ibadah sunnah. Hal ini sangat mendukung karena membantu meredakan penyesalan yang justru membawa hal buruk”⁸²

Subjek pertama, kedua, ketiga merupakan dalam riwayat pendidikannya pernah dalam lembaga pendidikan pesantren, namun inilah fakta bahwa hilangnya nilai kerohanian bisa terjadi karena sosial yang frontal, berbeda dengan subjek keempat bahwa perjudian yang dilakukan subjek berdampak pada aktivitas penyesalan karena subjek merasa bahwa kemenangan dan kekalahan dari deposit hampir sama, bahkan tanpa sadar pelaku judi online mengalami kerugian perlahan-lahan. Berikut wawancara dengan subjek keempat.

“Waktu bermain itu udah di peringatin sama kakak saya kalo harus punya batasan, tahu limited bermain dari pengeluaran dan hasil. Jadi ini saya perhitungkan matang-matang mengingat karakter saya sendiri kalo sering panas, emosian kalo kalah. Jadi kalo main saya punya catatan limit berapa dengan hasil berapa. Apalagi ada kegiatan jualan jadi minat itu berjudi mulai menurun. Paling ya higt domino penggantinya. Karena menyesalnya juga, terhitung balance imbang sama pengeluaran deposit sam whitdraw. Kalo judi casino itu gak seperti praktik slot itu. Kemenangan langsung besar... jadi ingat keluar berapa untung berapa. Kalo slot itu kan dikit-dikit jadi gak terasa kalo rugi.”⁸³

Dampak perjudian benar-benar dirasakan oleh setiap pelaku karena adiksi. Kesadaran yang tinggi mengantarkan para subjek mulai merubah karena kegiatan perjudian bukan soal hukum negara tetapi dominan penyesalan serta kecemasan berkepanjangan. Sehingga subjek keempat mulai fokus berbenah karena dampak dari adiksi tersebut membawanya pada perasaan menyesal dan sekarang mulai sadar dengan menitikberatkan pada hal-hal yang lebih positif.

“Alihkan fokus yang lain, management keuangan. Seperti yang saya lakukan ketika saya mencatat pengeluaran dan pemasukan hasil dari judi online ternyata banyak minusnya.”

⁸² Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

⁸³ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

“Awali niat berhenti, sadar akan hal buruk atas ketidak berkahen hasil judi, perbaiki ibadah dan fokus saya libatkan pada usaha orang tua jual beli ikan lele serta ikut sekolah bahasa jepang”⁸⁴

Sikap sadar terhadap perilaku judi *online* membawa dampak yang cukup signifikan terhadap pola pikir maupun tindakan. Bukan hanya dampak negatif ternyata setelah normalisasi kembali kesadaran dan penyesalan membawa subjek menjadi manusia yang lebih otentik.

D. Self Control Adiksi Pelaku Judi Online Berhenti Bermain Judi.

Selanjutnya dalam paparan data yang diperoleh peneliti mengenai pengalaman pelaku judi *online* dalam mengurangi kegiatan berjudi sebagai kontrol perilaku, kognitif dan keputusan. Dapat dijelaskan sebagai berikut.

Dalam melakukan kegiatan perjudian subjek pertama secara sadar dan berminat karena faktor eksternal yaitu adanya hebit dari lingkungan serta ajakan dari teman-teman satu kos maupun teman-teman pabrik. Ini selaras dengan subjek kedua dan ketiga bahwa kegiatan perjudian *online* ini marak terjadi pada daerah perkotaan, khususnya karyawan pabrik. Dari pengakuan subjek mayoritas dari pelaku perjudian adalah karyawan pabrik karena adanya pemasukan atau gaji bulanan yang instens. Terpengaruhnya subjek terhadap kegiatan perjudian karena adanya faktor dorongan dari luar sebelum akhirnya timbul rasa penasaran keinginan untuk melakukan permainan tersebut. Berikut dari keterangan subjek dalam mengenal dan bermain perjudian *online* berupa ajakan dari teman dan lingkungan yang sering bermain judi:

“Waktu kerja di sana itu secara terang-terangan, namanya juga satu kos tiap hari lihat bila maen, ngobrol, diajakin, di ajarin. Begini-begitu dikasih tahu jackpotnya segini, uangnya nyata.”⁸⁵

Berawal dari ajakan dan timbulnya rasa penasaran subjek secara sadar akhirnya mencoba keberuntungan dari perjudian tersebut. Namun seiring berjalannya waktu subjek merasakan dampak perjudian terutama kerugian materi hal tersebut yang akhirnya menjadi kesadaran subjek untuk mencoba perlahan berhenti. Dari keterangan subjek pertama ini hal yang perlu dilakukan

⁸⁴ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

⁸⁵ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

untuk mengurangi ketergantungan perjudian adalah dengan menghindari lingkungan serta pergaulan yang dominan melakukan kegiatan perjudian.

*“Sekarang saya sudah pulang ke rumah, karena keuangan berantakan, gaji bulanan engga tahu habis kemana. Tujuan pulang saya niatkan untuk kerja di rumah dan menghindari dunia perjudian yang sudah habis-habisan saya pertaruhkan.”*⁸⁶

Sedangkan kontrol kognitif dari subjek pertama untuk mengurangi implus-implus yang mendorong subjek berkeinginan besar berjudi *online* subjek pertama menerapkan rasa kesadaran yang dalam terhadap diri subjek mengenai faktor apa yang mendorong subjek bermain judi *online*. Ketika hal ini disadari oleh subjek menjadikan subjek paham betul apa yang harus di hindari dan dikuatkan. Menurut subjek pertama, subjek sering melakukan kegiatan berjudi ketika dalam kondisi bermateri misalnya setelah gaji bulanan keluar:

*“Kemarin yang membuat ajakan tersebut saya lakukan adalah habis gajian. Akhirnya iseng deposit 50.000. Luamayan uang limapuluh ribu gak terasa kalo cuma buat nyobain.”*⁸⁷

Setelah hal ini disadari oleh subjek pertama, subjek meregulasikan perilaku yang menekan dirinya untuk menghindari, fokus pada tujuan dengan menyibukan kegiatan yang positif seperti ungkapan subjek bahwa hal yang pertama di lakukan adalah:

*“Menghidar, menghindari teman-teman yang suka main judi. Sering nonton youtub berupa dampak perjudian memang sangat merugikan materi, mental, waktu. Memang saya rasakan. Kalo diitung udah banyak ndre uang saya raib diperjudian seklipun menang juga habis lagi buat deposit.”*⁸⁸

Selain memahami tentang perjudian bagaimana dampak timbulnya perjudian, subjek pertama mampu mengambil ibrah positif dari perjalanannya sehingga hal tersebut mampu menggiring subjek pertama dalam mengontrol keputusan. Keterangan subjek pertama hal positif yang bisa subjek pertama peroleh adalah: *“Pernah sedalam-dalamnya bermain judi, habis banyak. Selama kerja di Surabaya gak dapet apa-apa. Tinggal velg scopy itu ndre.”* Hal ini mempertegas bahwa ibrah yang diperoleh dari kegiatan perjudian hanyalah fiktif, kerugian materi, waktu dari subjek ini menjadi buah kesadaran yang sekaligus memberi tumpangan terhadap kontrol keputusan. Adapun kontrol keputusan yang di lakukan subjek pertama ialah memikirkan hal-hal yang

⁸⁶ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁸⁷ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁸⁸ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

bersifat nyata, tidak dengan berharap oleh pemberian, usaha dan tentu niat. Berikut keterangan subjek pertama:

“Berfikir kedepan aja Ndre, sekarang fokus sama kegiatan rumah bantuin orang tua, sama menyibukkan diri sekolah bahasa ini”

Dengan pengalaman serta kemantapan diri untuk terlepas dari belenggu perjudian dari subjek pertama ialah perlahan-lahan mencoba untuk berusaha menghilangkan pikiran-pikiran perjudian, bertaruh, serta menikmati hasil dari jerih payahnya membantu orang tua.

Dari keterangan subjek pertama yang diklasifikasikan peneliti dalam aspek *self control* perilaku menemukan bahwa subjek berhenti bekerja bukan karena masalah keuangan melainkan sebagai alasan untuk pulang, berhenti, istirahat dari perjudian *online* karena hampir puluhan juta yang sudah subjek pertama pertaruhkan. Setelah kesadaran akan dampak yang terjadi deviasi perilaku yang di terapkan subjek pertama sebagai kontrol diri subjek sebagai berikut:

Self-discipline. Mengacu pada kemampuan individu dalam disiplin diri, waktu dan fokus terhadap kesempatan berikut hasil wawancara pada subjek pertama mengenai self disiplin yang telah subjek terapkan.

“Di posisi sekarang saya lebih sering menghabiskan waktu dengan kegiatan-kegiatan yang melibatkan tenaga. Apalagi sekarang saya juga sekolah bahasa.”

Selain, kedisiplinan subjek pertama juga membangun sikap *Deliberate* yakni sikap yang mencerminkan pertimbangan kehati-hatian. Berikut wawancara pada subjek pertama.

“Sebenarnya kalo di dikatakan judi menguntungkan iya, merugikan juga iya. Tapi kalo udah jadi kebiasaan tiap hari udah dipastikan banyak ruginya. Lebih berhati-hati dan cermat saja alasan dilarangnya perbuatan judi baik agama ataupun hukum negara.”⁸⁹

Adapun sikap subjek dengan *healthy habits* yang subjek pertama lakukan adalah menghindari kegiatan sosial yang erat pada hal perjudian. Berikut wawancara subjek pertama.

“Menghidar, mengindari teman-teman yang suka main judi. Sering nonton youtube berupa dampak perjudian memang sangat merugikan materi, mental,

⁸⁹ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

waktu. Memang saya rasakan. Kalo diitung udah banyak ndre uang saya rain di perjudian seklipun menang juga habis lagi buat deposit."⁹⁰

Kontrol diri pada subjek pertama juga mempengaruhi sikap terhadap situasi kerja dan reliability sehingga fokus subjek pada masa depan yang lebih baik.

Berikut wawancara subjek pertama.

*"Berfikir kedepan, fokus sama kegiatan rumah bantu orang tua, sekalian ngembangin usaha sambel pecel dan ikut kursus bahasa korea."*⁹¹

Selain kesadaran akan kontrol diri yang terbentuk diatas yang menjadi tendensi utama tentang kontrol perilaku erat kaitannya dengan aspek spiritualitas berikut hasil wawancara yang peneliti peroleh.

*"Belajar dari pengalaman, walau sulit niat berhenti pelan-pelan, hindari sosial yang cenderung toxic perjudian. Serta memperbaiki kewajiban sholat dengan membiasakan jama'ah."*⁹²

Sedangkan kontrol perilaku yang dilakukan subjek kedua tidak terlalu jauh berbeda dengan subjek pertama. Menurut subjek kedua, subjek mengenal perjudian melalui lingkungan serta ajakan teman satu pabrik. Tergiyurnya subjek semata-mata bukan hanya ajakan melainkan rasa aman, serta kemenangan yang di peroleh secara nyata. Berikut keterangan dari subjek kedua:

*"Di pabrik kalo udah istirahat Ndre, gak ada obrolan selain JP slot, Sekali pamer kok ya kemenanganya. Akhirnya juga penasaran nyoba. Diajarin sama temen satu kos, caranya buat akun, deposit, whitdraw."*⁹³

Kesadaran subjek dalam menekan rasa keinginan untuk bermain mulai menurun, gaji pabrik yang menurun serta ketidak jelasan nasib karyawan harian yang gajinya di bawa UMR. Secara tidak sadar mempengaruhi intessitas bermain subjek, hal ini diungkapkan subjek karena merasa semakin rugi dengan mempertimbangkan kebutuhan pokok hidup sehari-hari gaji di bawah UMR sulit untuk menabung. Sewa kos, beli beras, pulsa data, belanja sayur tiap hari sudah banyak sehingga subjek kedua merasa semakin memprioritaskan judi justru tidak memiliki aset tabungan. Berikut keterangan subjek kedua:

"Pertama, Circel pertemanan. Kedua keuangan, kalo keuangan yang gak nentu pasti mempengaruhi ndre intensitas bermain. Kayak di rumah sekarang mulai

⁹⁰ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁹¹ Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁹² Lihat Transkrip Wawancara 01/30/X/2023

⁹³ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

jarang bermain karena keuangan yang gak pasti hasilnya. Toh waktu di sidoarjo sudah jarang soalnya sekarang saya gaji lepas di bawah UMR."⁹⁴

Selain sadar akan kontrol perilaku subjek kedua juga sadar dengan kontrol kognitif sebagaimana landasan bertindak dan berperan sebagai alur implus kesadaran dasar bagaimana judi *online* hanya menggiring subjek kedua dalam jurang kerugian. Dalam keterangan subjek kedua, subjek sudah menyadari ketika dalam kondisi tertentu sering melakukan kegiatan perjudian *online* ini. Berikut keterangan subjek kedua:

"Kemarin gara-gara uang bulanan habis, belum sampai gajian cuka tersissa Rp. 200.000 terus nyoba deposit Rp. 50.000 alhasil dapet WD Rp. 150.000, kemenangan ini yang kemudian menggiring saya bermain slot."⁹⁵

Menurut keterangan di atas, subjek kedua mengalami kondisi *imobilitas kognitif* sehingga subjek bersepekulasi bahwa bila dalam kondisi tertentu misalnya dalam kondisi di atas subjek bisa mendapatkan keberuntungan dengan berjudi. Apabila kesadaran ini masih di pertahankan maka dapat memicu inisiatif-inisiatif untuk melakukan deposit hanya sekadar berharap mendapatkan untung lebih. Namun, bila kondisi ini diketahui subjek bahwa sesungguhnya kegiatan tersebut sifatnya fana tentu subjek kedua punya inisiasi untuk merubah pola kesadaran yang baru agar mampu menekan keinginan berjudi. Berikut keterangan subjek kedua dalam menekan keinginan tersebut:

"Menurut saya yang paling utama menghindari lingkungan, sosial yang sering melakukan kegiatan tersebut, gak usah pakai M-banking yang berisi berlebihan, atau hal apapun yang mempermudah dalam melakukan transaksi."⁹⁶

Menurut subjek kedua ini ada hal-hal yang memberikan implus keinginan tersebut tercapai adalah karena mudahnya akses transaksi. Karena hal ini pokok, transaksi yang sulit karena jarak atau signal justru mengurangi pelaku untuk melakukan kegiatan tersebut. Bukan hanya itu, memantik dengan kalimat-kalimat hasil, dampak, serta kosesukuensi terhadap adiksi judi *online* ini mampu memberikan kesadaran subjek kedua. Bagaimana lingkungan serta *circel* positif

⁹⁴ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

⁹⁵ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

⁹⁶ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

menghasilkan komunikasi serta hebit yang baik. Berikut keterangan subjek dari pengalaman yang bisa dipetik hikmahnya:

“Cukup tahu dan pernah mencoba. Ternyata tidak ada kata menang dan embel-embel kaya dalam berjudi.”⁹⁷

Dari keterangan diatas, subjek kedua mampu mengambil keputusan sepadan dengan kontrol yang baik. Kebiasaan judi, menjadikan sisi kesadarannya menjadi lebih peka terhadap stimulus-stimulus berupa ajakan maupun keinginan dari pribadi subjek sendiri. Karena di fase pertama dampak perjudian belum terlihat signifikan, artinya judi adalah mengulur ranjau yang tertanam pada diri pelaku sewaktu-waktu dapat meletus melukai sisi kehidupan subjek. Menurut subjek kedua pelaku judi *online* mayoritas mereka yang kalah dalam menilik nikmat karunia Allos SWT. Berikut keterangan subjek kedua dengan kontrol keputusan:

“Syukuri apa yang ada saat ini, judi hanya nafas sementara, tidak akan menjadikan harta taruhan kaya. Memperbaiki ibadah khususnya jama'ah sholat.”⁹⁸

Selain aspek diatas, terdapat juga aspek-aspek lain berupa *Self Discipline* yang terdapat pada subjek kedua yakni sebagai berikut.

“Walaupun sulit untuk benar-benar berhenti, mulailah dari niat. Sadar akan maksud di haramkan judi. Mengalihkan dan mengganti kegiatan positif misalnya seperti saya saat ini, ngonten sebagai peromosi hasil mebel rumah saya. Selain itu kerja di pabrik juga.”⁹⁹

Sedangkan pada subjek kedua alasan aspek deliberate dan healthy habits hampir memiliki kesamaan yakni pada wawancara subjek kedua dapat diperhatikan sebagai berikut.

“Cukup tahu dan pernah mencoba. Ternyata tidak ada kata menang dengan embel-embel kaya. Fokus pada pekerjaan dan sadar akan ketidak berkahan dan dosa menjerumuskan dari akibat yang lebih fatal”

Sedangkan pada proses *wort ethic pada reliability* subjek kedua fokus terhadap tanggung jawab pekerjaan yang berhubungan erat tentang masa depan. Berikut hasil wawancara dengan subjek kedua.

“Walaupun sulit untuk benar-benar berhenti, mulailah dari niat. Sadar akan maksud di haramkan judi. Mengalihkan dan mengganti kegiatan positif

⁹⁷ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

⁹⁸ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

⁹⁹ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

misalnya seperti saya saat ini, ngonten sebagai peromosi hasil mebel rumah saya. Selain itu kerja di pabrik juga.”¹⁰⁰

Terakhir kesadaran akan dampak yang di rasakan membawa subjek kepada sikap yang lebih positif dengan menyadari nilai spiritual dengan meningkatkan ibadah dan mendekatkan diri kepada Sang Pencipta. Berikut hasil wawancara.

“Syukuri apa yang ada saat ini, judi hanya nafas sementara tidak akan menjadikan harta taruhan kaya. Memperbaiki ibadah khususnya jama’ah sholat.”¹⁰¹

Sedangkan menurut subjek ketiga kontrol prilaku sebelum marak adanya judi *online* ternyata sudah mengenal judi *offline*, yaitu judi yang sudah marak di lakukan oleh masyarakat seperti togel, klotok, ceky, ted-tedan. Sebelum merambah judi *online* ternyata subjek ketiga ini lebih dahulu mengikuti kegiatan perjudian berupa togel, alhasil dari semula yang memang sudah menggemari dunia perjudian subjek ketiga tidak lagi asing ketika tahu adanya judi *online*. Faktor yang mempengaruhi subjek ketiga bukan hanya eksternal lingkungan maupun sosial pertemanan. Berikut keterangan subjek ketiga:

“Biasa Ndre, selain teman banyak iklan juga yang ada di media sosil. sebelum judi online udah sering main judi togel, ya karena kakak saya sendiri juga pemain. Ngobrol kalo dapet kode alam atau lainnya, makanya waktu kerja di Surabaya waktu itu engga kaget kalo marak judi online. Toh, saya mengira itu boongan, uang gak di jamin kembali, ternyata setelah di kasih tahu sama temen satu kos, temen kerja, lebih mudah judi online ketimbang judi darat, resikonya lebih besar.”¹⁰²

Menarik, subjek ketiga ini berbeda dengan subjek pertama, kedua dan keempat. Kegiatan perjudian sudah sering dilalukan subjek sejak masih di bangku sekolah, karena keluarga serta lingkungan masyarakat judi togel selalu marak digemari bukan kalangan orang tua saja melainkan anak-anak usia muda juga andil mencoba bertaruh keberuntungan dari angka togel, sehingga mudah bagi subjek menyesuaikan lingkungan sosial perjudian. Namun, semenjak pulang dan ikut sekolah bahasa subjek mampu mengurangi intensitas bermain judi karena fokus kegiatan belajar. Berikut keterangan subjek ketiga dalam kontrol diri adiksi bermain judi *online*:

¹⁰⁰ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

¹⁰¹ Lihat Transkrip Wawancara 02/3-5/XI/2023

¹⁰² Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

“Niat, penting menurut saya. Selain itu juga cari kesibukan yang positif. Kesibukan saya sekarang adalah belajar bahasa korea Ndre, apalagi setiap pertemuan di tuntut untuk hafalan kosakata. Makanya gak sempat mikir buat ngitung kode alam (hehehehe).”¹⁰³

Kontrol perilaku yang dilakukan oleh subjek ketiga merupakan cara yang efektif, karena dengan belajar serta menyibukan diri pada hal-hal yang instens terhadap pikiran dan tenaga subjek ketiga mampu memprioritaskan sesuatu yang dapat dipertanggung jawabkan. Alhasil dari kesibukannya belajar serta tuntutan hafalan setiap pertemuan maka tidak lagi ada waktu yang hanya di pergunakan untuk berandai-andai. Kesadaran akan hal ini sudah mulai terbaca oleh subjek ketika peneliti memberi pertanyaan yang mengarah pada kontrol kognitif. Menurut subjek ketiga yang mempengaruhi subjek ketiga menilik dunia judi *online* adalah akses yang mudah. Berikut keterangan subjek ketiga:

“Tentunya kemenangan Ndre, mudah dalam memainkannya, seperti judi togel kan engga perlu repot-repot ganti akun, link. Lebih mudah mainnya, apalagi punya M-banking.”¹⁰⁴

Pelaku perjudian *online* sulit mempercayai informasi mengenai dampak dari judi *online*. Karena mayoritas dari subjek merasakan kemenangan. Menurut subjek ketiga tidak pernah merasakan dampak secara langsung, sikap egois dari setiap penjudi kapabilitasnya berbeda, ada yang beranggapan hanya sekadar iseng, minat, kecanduan. Selayaknya keterangan subjek ketiga mengenai informasi apapun yang menekan subjek untuk berhenti bukanlahlah ucapan melainkan pengalaman langsung. Berikut keterangan subjek ketiga:

“Sulit Ndre, pelaku judi itu keras kepala. Kalo saya pribadi untuk berhenti harus menekankan pada kesibukan dan tanggung jawab seperti saat ini saya sedang sekolah bahasa dan fokus belajar. Gak sempat mikir mau depot, siapa tahu menang, atau ini-itu udah enggak terfikirkan.”¹⁰⁵

Kesibukan dan tanggung jawab materi menjadi pokok kesadaran yang menghantarkan pelaku mulai meninggalkan dunia perjudian ini. Bukan hanya informasi yang erat kaitanya tentang dampak, pelaku judi *online* sangat familiar

¹⁰³ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

¹⁰⁴ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

¹⁰⁵ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

dengan resiko maka dari hal tersebutlah pelaku akan berkelit dan beralih untuk menolak informasi apapun. Kesadaran pelaku berjudi berbeda-beda, selayaknya hidayah yang diperoleh. Berikut keterangan subjek ketiga:

“Sudah berapa juta, tak terhitung. Kalo di flasback banyak, dari pengalaman langsung saya baru ikhlas, bersyukur soal keadaan saat ini. Kalo engga punya uang kerja bukan berjudi.”¹⁰⁶

Sadar dengan kontrol kognitif subjek ketiga meregulasi dirinya untuk semakin sadar dengan pengambilan keputusan, bertindak, berhati-hati berjudi bagi subjek adalah hal yang tidak perlu dibanggakan, dibesarkan, *flashback* kebelakang menjadi tolak ukur kesadaran untuk menjadi pribadi yang baik, syukur, ikhlas. Menyibukan diri dengan belajar dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Berikut keterangan subjek ketiga mengenai kontrol keputusan:

“Tidak bisa dipukul rata Ndre, setiap orang berbeda-beda cara sadarnya. Yang paling penting bekerja, menyibukan diri dengan tenaga dan fikiran, mencari pelampiasan yang positif seperti belajar.”¹⁰⁷

Adapun aspek-aspek yang melekat pada subjek ketiga selain tiga *self control* di atas terdapat beberapa aspek yakni mulai dari *self-discipline*, *Realiability* yang dilakukan subjek. Berikut wawancara dengan subjek ketiga.

“Saya menekankan pada kesibukan seperti saat ini saya sedang kursus sekolah bahasa dan fokus belajar”¹⁰⁸

Pada aspek seperti *Deliberate* dan *healthy habits* subjek ketiga adalah dengan selalu menekankan pola perilaku sebagai berikut.

“Sudah waktunya untuk berhenti, ikhlas, sama bersyukur soal keadaan saat ini. Kalo gak punya uang kerja, semakin sering berjudi membuat hati tidak tenang. Saya tekan itu sampai hari ini.”¹⁰⁹

Sedangkan pada aspek *work ethic* subjek ketiga yang termasuk memberikan titik berat kepada aspek spiritualitas subjek ketiga adalah dengan fokus pada masa pencarian. Berikut wawancara dengan subjek ketiga.

“Fokus saya sekarang adalah bekerja dan ikut kursus bahasa korea. Serta memperbaiki ibadah wajib, syukur-syukur kalo bisa juga ibadah sunnah. Hal ini sangat mendukung karena membantu meredakan penyesalan yang justru membawa hal buruk.”¹¹⁰

¹⁰⁶ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

¹⁰⁷ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

¹⁰⁸ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

¹⁰⁹ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

¹¹⁰ Lihat Transkrip Wawancara 03/05/XI/2023

Sedangkan pada subjek keempat persoalannya mirip dengan subjek pertama dan kedua. Yaitu, subjek memiliki dorongan berjudi karena adanya dukungan dari faktor eksternal lingkungan yang mayoritas tetangganya pernah merantau. Berhubung subjek keempat ini memiliki kemerdekaan keuangan dalam pengelolanya sehingga mudah bagi subjek untuk andil karena tidak perlu repot dalam melakukan transaksi, mudahnya akses ini juga di rasakan subjek keempat karena penggunaan uang digital seperti M-banking, Dana, Ovo. Berikut keterangan subjek keempat:

“Ajakan, hasil judi, semua di promosikan, gimana gak tertarik. Apalagi saya sudah memiliki M-banking uang digital lebih mudah dalam melakukan transaksi, bahkan sekali bisa buat akun besok bisa ganti akun lagi. Ndre.”¹¹¹

Tidak jauh berbeda dengan subjek ketiga, kegiatan perjudian membawa rasa penyesalan karena dampak perjudian bukan hanya materi, tetapi waktu serta kesehatan batin maupun fisik pasalnya banyak pemain judi melakukan perjudian pada jam-jam istirahat. Waktu yang ideal untuk istirahat berkurang sehingga banyak dari pelaku mengalami kelelahan ketika sedang bekerja, hal ini memicu emosional pelaku perjudian *online* berantakan apalagi dalam melakukannya kegiatan tersebut pelaku mengalami kekalahan dengan jumlah yang besar. Menurut subjek keempat kemenangan dalam berjudi hanya berputar dan terus berputar sebagai modal berjudi lagi. Berikut keterangan subjek keempat:

“Pertama yang saya rasakan itu mangkel, emosi, masa nyobain pertama slot, katanya temen-temen pasti hoky kalo pertama, belum pernah buat akun atau main. Nyobain deposit itu kalah. Ya gak mau rugi akhirnya main di casino, disitukan banyak permian bukan hanya praktik, bonanza tapi kasino togel, judibola, ada semua. Kalah sampek 3jt menang 5jt, kalah 5 jt menang 9jt. Itu hampir tiap minggu.”¹¹²

Perasaan tersebut yang menggiring individu bertaruh, rasa penasaran dengan kemenangan besar agar segala sesuatu yang telah di pertaruhkan kembali. Hal tersebut membuat subjek semakin intens bermain, walaupun sebenarnya intemsitas bermain subjek keempat ini cenderung lebih rendah namun sekali bertaruh nilai materi yang di keluarkan cukup banyak. Dalam keterangan subjek

¹¹¹ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

¹¹² Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

keempat sekali bermain mampu mengeluarkan uang hingga satu-dua juta terhitung 20x deposit. Berikut keterangan subjek:

“Engga sering, seminggu 2 sampai 3 kali, tapi sekali depo banyak. Habis 1-2 juta dalam sehari itu udah biasa. Sehari bisa 20x deposit lo”

Alhasil seiring berjalannya waktu, subjek mengerti bagaimana judi hanya meregulasi dirinya untuk terus bermain. Adanya keluarga yang paham dengan perilaku judi subjek, serta motivasi anggota keluarga tentang kecenderungan berjudi sehingga subjek mampu keluar dari zona yang berujung kekalahan. Keterangan subjek mengenai minat berjudi perlahan mulai memudar, kesibukan, serta efisiensi pemanfaatan waktu menjadi terganggu. Berikut keterangan subjek keempat:

“Waktu bermain itu udah di peringatin sama kakak saya kalo harus punya batasan, tahu limited bermain dari pengeluaran dan hasil. Jadi ini saya perhitungkan matang-matang mengingat karakter saya sendiri kalo sering panas, emosian kalo kalah. Jadi kalo main saya punya catatan limit berapa dengan hasil berapa. Apalagi jualan menurun. Paling ya higt Domino penggantinya. Karena menyesalnya juga, terhitung balence imbang sama engeluaran deposit sam whitdraw. Kalo judi casino itu gak seperti praktik slot itu. Kemenangan langsung besar... jadi ingat keluar berapa untung berapa. Kalo slot itukan dikit-dikit jadi gak terasa kalo rugi.”¹¹³

Menurut keterangan diatas subjek keempat sadar dengan dampak yang terjadi dari adiksi perjudian, kontrol perilaku yang dilakukan anggota keluarga juda berperan besar agar pelaku judi berhati-hati apabila terjun bebas mengarungi dunia perjudian. Pasalnya, stabilitas berjudi juga dipengaruhi oleh adanya kebebasan materi. Subjek pertama, kedua dan ketiga juga bebas dalam menentukan keuangannya sendiri, sehingga kontrol terhadap unga yang masuk pada rekening hanya rumah singgah sementara. Berikut keterangan subjek keempat terkait kontrol perilaku yang dilakukannya:

“Setelah saya pernah melakukannya sampai berhenti. bosan aja, sulit Jack Pot, gak nentu hasilnya, boros.”¹¹⁴

Defense dari subjek keempat ini menarik alasan sederhana tapi sering dirasakan dari semua pemain. Namun, alasan ini punya landasan karena banyak dari pelaku yang sadar namun masih sering bermain. Maka dari itu peneliti

¹¹³ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

¹¹⁴ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

menilik kembali bagaimana tentang kontrol kognitif subjek keempat bisa rampung dari perhelatan dunia judi. Berikut keterangan subjek keempat dalam kontrol kognitif mengenal judi online:

“Penasaran, kemenangan. Ini pengalaman saya begitu ndre, kemarin gara-gara hal tersebut nyoba terus udah keterusan.”

Menurut subjek keempat, dalam mengelola intems bermain itu dipengaruhi dari minat, serta niat. Informasi apapun tidak akan menjadi alasan bahwa pelaku judi online lantas berhenti, perlu kesadaran dan kepekaan terhadap dampak yang di rasakan sendiri meregulasi diri pelaku untuk tidak mengulangi kegiatan perjudian tersebut. Berikut keterangan subjek:

“Paling dengerin ceramah, YouTube berupa dampak perjudian. Tapi yang paling berperan itu kemauan kita.”¹¹⁵

Setelah mengerti bagaimana mempola perilaku yang sulit diberhentikan tengah jalan sebelum mencapai titik kemenangan subjek keempat mencoba ruang yang sekarang menjadi kesibukannya, yaitu berkerja dan sibuk mengelola usaha orang tuanya. Berikut keterangan subjek keempat:

“Jangan hiraukan ajakan, cari kegiatan lain, pengalih permainan, atau hindari apapun yang menyangkut berita, obrolan judi, tambakan kegiatan. Kalo saya udah gak nyoba itu soalnya sibuk ngurusin lele, pagi sampai sore, malam ngatar di pasar. Jadi tenaga sama fikiran udah habis-habisan kearah situ.”¹¹⁶

Dengan mengalihkan isu perjudian arahkan kegiatan yang melibatkan tenaga, waktu serta fikiran. Hal inilah dirasakan oleh subjek keempat, rasa penat karena sibuk justru memberi dampak positif bagi pelaku judi, hal ini yang kemudian menggiri subjek mencari hobby lebih *enjoy*, berikut kontrol keputusan yang diambil subjek keempat beristirahat dari perjudian:

“Fokuskan hal lain, tidak ada keuntungan yang membuat perubahan besar tentang kekayaan hasil judi Judi itu hobinya orang kaya, bukan saya Ndre. Benar ndre, kemarin-kemarin kenapa gak sadar itu. Main dulu baru sadar.”¹¹⁷

Sedangkan aspek-aspek *self control* selain aspek di atas terdapat aspek berupa *self Discipline* yang melekat terhadap subjek keempat, selain kedisiplinan yang

¹¹⁵ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

¹¹⁶ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

¹¹⁷ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

melekat terdapat *Deliberate* pertimbangan-pertimbangan dalam mengambil keputusan serta *reliability* tentang masa depan tercermin pada hasil wawancara dengan Subjek keempat. Berikut wawancara subjek keempat.

*“Paling dengerin ceramah, YouTube berupa dampak perjudian. Tapi yang paling berperan itu kemauan kita. Saya juga semakin cermat mengambil keputusan, peluang dan menyibukkan diri dengan kursus bahasa.”*¹¹⁸

Sedangkan pada hasil wawancara subjek keempat, peneliti menemukan aspek *Healthy habits* yang tergambar pada subjek keempat juga meliputi aspek spiritualitas dan *work ethic*

*“Awali niat berhenti, sadar akan hal buruk atas ketidak berkahannya hasil judi, perbaiki ibadah dan fokus saya libatkan pada usaha orang tua jual beli ikan lele serta ikut sekolah Bahasa Jepang”*¹¹⁹



¹¹⁸ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

¹¹⁹ Lihat Transkrip Wawancara 04/27/XI/2023

BAB IV

PEMBAHASAN BENTUK *SELF CONTROL* PELAKU ADIKSI JUDI *ONLINE*

A. Motif Adiksi Judi *online* Di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo

Perilaku judi *online* marak di era digitalisasi saat ini. Kemajuan zaman menuntut pada hal instan mulai dari segala aspek kehidupan untuk memudahkan dan menggiring konsumen ikut *trend* masa kini. Kemudahan ini lantas menjadi ladang ekonomi oknum yang tidak bertanggung jawab, mensyiarkan *website* perjudian. Judi *online* banyak ditemui pada perkotaan, namun kini menyebar di berbagai penjuru termasuk desa-desa karena akses internet juga semakin meluas. Kasus perjudian dan berita terkait dampak perjudian pun ramai di perbincangan media berita, bunuh diri karena hutang, pembegalan, pencurian, gagal nikah mahar buat judi, penjara karena judi dan masih banyak lagi dampak dari perjudian.¹²⁰ Dampak perjudian terus-menerus menggeser stabilitas pondasi sosial apabila hal ini masih ramai peminatnya tanpa ada edukasi dari kalangan masyarakat.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti, peneliti menemukan beberapa hal menyangkut faktor penyebab perilaku judi *online* marak terjadi terutama pada lingkungan pedesaan. Adanya mobilisasi hebit kehidupan dari pengalaman individu yang meregulasi aktifitas kehidupan sehari-hari dan tercermin ketika ada satu panggung bersama, pengalaman sosial individu menjadi tilik balik penerimaan masyarakat termasuk kegiatan perjudian tersebut. Daya tarik interpersonal merupakan ketertarikan individu terhadap orang lain karena faktor pengalaman, daya tarik ini menciptakan satu frekuensi kelompok pada masyarakat.¹²¹ Beberapa data yang di peroleh peneliti, banyak subjek mayoritas mengenal judi *online* ketika merantau diluar kota, termasuk kota-kota besar.

¹²⁰ <https://www.detik.com/tag/judi-online>

¹²¹ Effy Wardati Maryam, *Buku Ajar Psikologi Sosial Jilid I*, 2018, UMISDA Press Sidoarjo.

Pengalaman individu berjudi ternyata menjadi intervensi pelaku judi *online* lainnya. Sesuai hasil pengamatan dan wawancara subjek peneliti menemukan bahwa mayoritas subjek dipengaruhi dua klasifikasi yaitu internal dan eksternal. Pengaruh ini secara kolaboratif berperan menjadi control perilaku pelaku. Faktor internal meliputi dorongan dari rasa penasaran, kemenangan, materi sedangkan faktor eksternal judi *online* dipengaruhi oleh lingkungan social, social masyarakat serta budaya social masyarakat sendiri artinya dalam situasional tertentu individu memiliki dorongan berjudi dari sebuah probabilitas kemenangan. Semestinya ini menjadi tendensi pelaku sadar tentang perilakunya sebagai cermin orang lain, *being in the world* bagaimana dunia bekerja dengan cara dan gaya guna menjadikan manusia seontetik mungkin.¹²²

Judi merupakan kegiatan bertaruh UUHP 303 ayat 3 menjelaskan segala permainan dengan pertaruhan yang bersifat untung-untungan saja. Tidak jauh berbeda dengan definisi judi yaitu dengan sengaja mempertaruhkan sebuah nilai dengan adanya resiko dan harapan tertentu.¹²³ Sedangkan judi *online* hanya cara atau media dari perjudian dengan menggunakan akses internet. Pandangan mengenai perjudian cukup delematis, pasalnya serangkaian kegiatan perjudian dianggap hal yang lumrah oleh sebagian masyarakat padahal dampak yang dihasilkan oleh judi marak terlihat seperti mencuri, perampokan, korupsi, penggelapan uang.¹²⁴ Perilaku perjudian berputar dan beregulasi sebagaimana budaya yang telah hadir di lingkungan desa pengkol sejak lama. Adapun pengaruhnya tentu berdampak pada setiap generasi muda. Berdasarkan wawancara peneliti faktor timbulnya perjudian sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Keinginan individu dalam melakukan kegiatan perjudian adalah inkonvensional penghasilan tambahan dengan berjudi. Perjudian seringkali menjadi alternatif sebagian orang termasuk subjek. Dengan menggunakan modal deposit para pelaku mengharapkan kemenangan, melipat gandakan taruhan sebagai keuntungan dari permainan judi tersebut. Seperti pengakuan

¹²² Hamim Rosyidi, *Psikologi keperadain (paradigma traits, kognitif, behavioristik, humanistic)*, 2015, Surabaya; Jaudar Press. H. 170.

¹²³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, 2020 cet. 15, Jakarta: PT Raja Gerindo h. 58

¹²⁴ Ibid, 81

H dan S subjek pertama dan ketiga, dengan berjudi kecukupan kebutuhan berupa kehidupan sehari-hari selain itu menjadi pelipur *stress* bekerja. Faktor keinginan ini dipengaruhi oleh stimulus tertentu seperti halnya meniru. Menurut Bandura, kemungkinan individu meniru tingkah laku orang lain dikarenakan rasa keseragaman dari kemampuan kognitif.¹²⁵ Pada kasus ini diketahui dari subjek pertama sampai keempat keinginan itu muncul karena ada pelaku dalam lingkup social yang bersamaan maka munculnya inisitif, rasa penasaran, sebagai hiburan, rasa privasi guna mencoba keberuntungan, persepsi terhadap kemenangan.

2. Faktor Eksternal

Mempelajari perilaku sosial tidak luput dari intraksi social, tentu ini relevan tentang bagaimana habits manusia dalam satu kelompok mengalami kemiripan. Bahwa kebiasaan manusia satu dengan yang lain sebagai upaya individu di dalam memahami orang lain terhadap realitas sosial mulai pertemanan, keluarga dan sosial media. Namun hal tidak terlepas dari pengaruh faktor penerima, saran dan situasi.¹²⁶ Hal tersebut sesuai dengan wawancara peneliti terhadap subjek bahwasanya pengaruh dari subjek pertama sampai keempat adalah upaya dorongan luar seperti lingkungan pertemanan, kerja. Mayoritas dari mereka bermain judi *online* bukan hal baru.

Pada persoalan subjek pertama secara umum mirip dengan subjek kedua, ketiga dan keempat. Terjadi perjudian *online* karena dampak dari mobilisasi yang terjadi antara lingkungan pertemanan, keluarga dan informasi media sosial. Lingkaran sosial dari pengalaman seseorang yang bekerja di kota dan mengenal perjudian *online* berimbas pada ketertarikan judi *online* bermula pada rasa keingintahuan karena dorongan dari pertemanan serta berlangsungnya adiksi pada sosial subjek sehingga mengakibatkan subjek bermain. Namun, seiring bergulirnya penurunan bermain dari sosial pertemanan subjek menyadari dampak dari perjudian *online* tersebut.

¹²⁵ Hamim Rosyidi, *Psikologi keperibadian (paradigma traits, kognitif, behavioristik, humanistic)*, 2015, Surabaya; Jaudar Press. H. 56.

¹²⁶ Adnan Achiruddin S, *Psikologi Sosial*, 2020, Sulawesi; IAIN Parepare Nusantara Press. H. 122.

Rasa bosan merupakan perasaan emosi yang terjadi karena aktivitas tidak berguna, sia-sia, tidak menantang, tidak memberi manfaat bermakna dari tujuan sebelumnya.¹²⁷ Sehingga munculnya motif perjudian berakhir karena kesadaran, penyesalan dan juga kemauan kuat dari subjek sendiri.

B. Dampak Pasca Adiksi Judi *Online* Di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo

Dampak perilaku perjudian dapat dirasakan secara nyata ketika seseorang yang melakukan kegiatan tersebut berulang-ulang, sedangkan kegiatan berjudi cenderung memikat adiksi karena faktor emosional dan juga kesalahan logika. Adapun dampak pasca adiksi perjudian *online* dari hasil wawancara subjek dapat di klasifikasikan menjadi tiga bagian.

1. Dampak Materi

Dalam proporsi penyesalan yang tepat, membawa subjek puncak kesadaran untuk bangkit dan semakin cermat dalam mengelola keuangan guna menata masa depan yang lebih baik. Subjek pertama sampai keempat mulai fokus pada usaha rumahan. Walaupun subjek ketiga masih belum memiliki usaha rumahan seperti subjek yang lain. Subjek ketiga tetap fokus bekerja walaupun apa adanya. Sehingga management keuangan subjek mulai tertata perlahan.

2. Dampak Nilai Vital

Kegiatan perjudian merupakan ketergantungan yang menyita waktu serta pikiran. Kecemasan dari aktivitas judi sering menjadi emosional yang tidak stabil sehingga berpengaruh terhadap komunikasi sosial. Dalam hal ini, semua subjek cenderung mengalihkan perhatian dengan ikut kursus sekolah bahasa. Di Desa, kerja di luar negeri menjadi cita-cita banyak pemuda khususnya negara jepang, korea dan australia. Banyak muda-mudi ikut kursus bahasa. Subjek pertama sampai keempat juga semakin cermat, tegas dan kreatif terhadap suatu pilihan.

¹²⁷ Edwin A. J. Van Hooff, Madelon L. M. Van Hooff. *The state of boredom: Frustrating or depressing?*. Motivation and Emotion (2018) 42:931–946

3. Psikologis Dan Spiritual

Dampak perjudian menjadikan emosional tidak stabil, pasalnya ketika kalah bertaruh para subjek mendapatkan kekecewaan sedangkan ketika menang mereka cenderung lalai, hedonisme. Namun, ketika kesadaran tersebut tumbuh justru mendorong subjek menjadi pribadi yang lebih otentik. Dari subjek pertama hingga keempat mampu menepis keinginan adiksi dengan terus berbenah, belajar, dan mendorong sikap yang positif semakin bersyukur, ikhlas dan semangat dalam beribadah. Khususnya memperbaiki kewajiban seperti sholat.

C. Bentuk Perubahan Perilaku Karena Adanya Self Control Pada Pelaku Judi Online Di Desa Pengkol Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo

Bentuk perubahan perilaku merupakan hasil dari pengalaman yang telah di serap sebagai upaya individu menyesuaikan keadaan sekitar sehingga setiap orang mampu dengan baik berperilaku sesuai dengan porsi pengalaman yang hadir dalam kehidupan sehari-hari. Adapun perubahan baik terjadi karena rasa kesadaran dari sesuatu penyesalan yang individu lakukan di masa sekarang dari persoalan judi *online* ialah sebagai berikut :

1. Kontrol perilaku

Kontrol perilaku yang dapat dilakukan setelah mengalami masa pahit dan mengetahui betul kegiatan tersebut berdampak buruk di kemudian hari maka upaya yang dapat dilakukan dari hasil wawancara subjek pertama dengan menghindari aktivitas yang berhubungan langsung dengan segala bentuk perjudian. Pada subjek kedua manajemen keuangan secara intensif dalam kebermanfaatan materi. Pada subjek ketiga kontrol perilaku dapat dengan mengawali aktivitas positif seperti belajar. Sedangkan pada subjek keempat ialah menyadari penuh setiap tindakan yang di perbuat akan berpengaruh pada masa depan.

2. Kontrol kognitif

Kontrol kognitif adalah kemampuan individu memodifikasi suatu tekanan menggunakan proses dan strategi yang fokus pada pemikiran netral, sensasi atau keadaan senang. Kontrol kognitif terdiri atas dua komponen, peratama

memperoleh informasi (*information gain*) dan kedua melakukan penilaian (*appraisal*). Dengan informasi tersebut individu memiliki pertimbangan dari suatu keadaan. Sedangkan melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.¹²⁸

Kontrol kognitif subjek pengenalan judi *online* karena rasa penasaran dan rasa senang karena kemenangan yang kemudian subjek sadar akan nilai dari suatu informasi tersebut menjadi rasa penyesalan akibat kerugian materi. Begitupun dampak yang dirasakan subjek kedua mengenai judi *online*, yang mana subjek akhirnya menyadari dari informasi awal mengenai minat berjudi berujung pada kerugian materi dan waktu. Dengan penilaian dari informasi yang diperoleh pengalaman sendiri subjek memiliki kontrol kognitif dengan menghindari informasi perjudian, lingkungan sosial yang masih aktif pada perjudian *online* tersebut.

Meningkatkan fokus pada pekerjaan dan belajar dari pengalaman tidak perlu diulang kembali. Sedangkan subjek ketiga dan keempat dalam kontrol kognitif terdapat informasi yang sempat diartikan namun seiring waktu dampak tersebut mulai mengakar pada stabilitas keuangan subjek sehingga yang dilakukan kedua subjek sama yakni dengan berniat berhenti karena rasa bosan, rugi serta masa produktifitas menurun. Dengan memanfaatkan waktu, tenaga serta pikiran subjek ketika memutuskan untuk ikut kursus bahasa korea dan subjek keempat fokus membantu meneruskan usaha orang tua sebagai pedagang ikan lele. Dari keempat subjek akhirnya sadar akan informasi kesenangan, kegembiraan, keuangan, kemenangan hanya sebagai doping yang bersifat sementara. Akibat ketika sadar akan nilai dari perilaku tersebut ternyata berdampak signifikan terhadap perilaku subjek.

3. Kontrol keputusan

Kontrol keputusan merupakan kemampuan individu berdasarkan pada kesempatan, kebebasan dan kemungkinan sesuatu yang diyakini benar dan disetujui individu tersebut guna tindakan keseharian.¹²⁹ Kontrol keputusan

¹²⁸ Averill . *Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress.* *Psychological Bulletin.* 1973. Vol. 80, No. 4, 286-303.

¹²⁹ Ibid. 286-303

adalah kesadaran dari setiap tindakan dari hasil pengalaman. Terdapat pengalaman dari keempat subjek sebagai mantan pelaku judi *online* sehingga mampu mengambil keputusan dalam mengalihkan adiksi perjudian *online* tersebut. Pada subjek pertama kontrol keputusan subjek adalah dengan menyadari dampak perjudian dari masalah yang kemudian menjadi keputusan yang menggiring subjek menata ulang keadaan melalui kegiatan membantu orang tua dan ikut kursus bahasa Jepang.

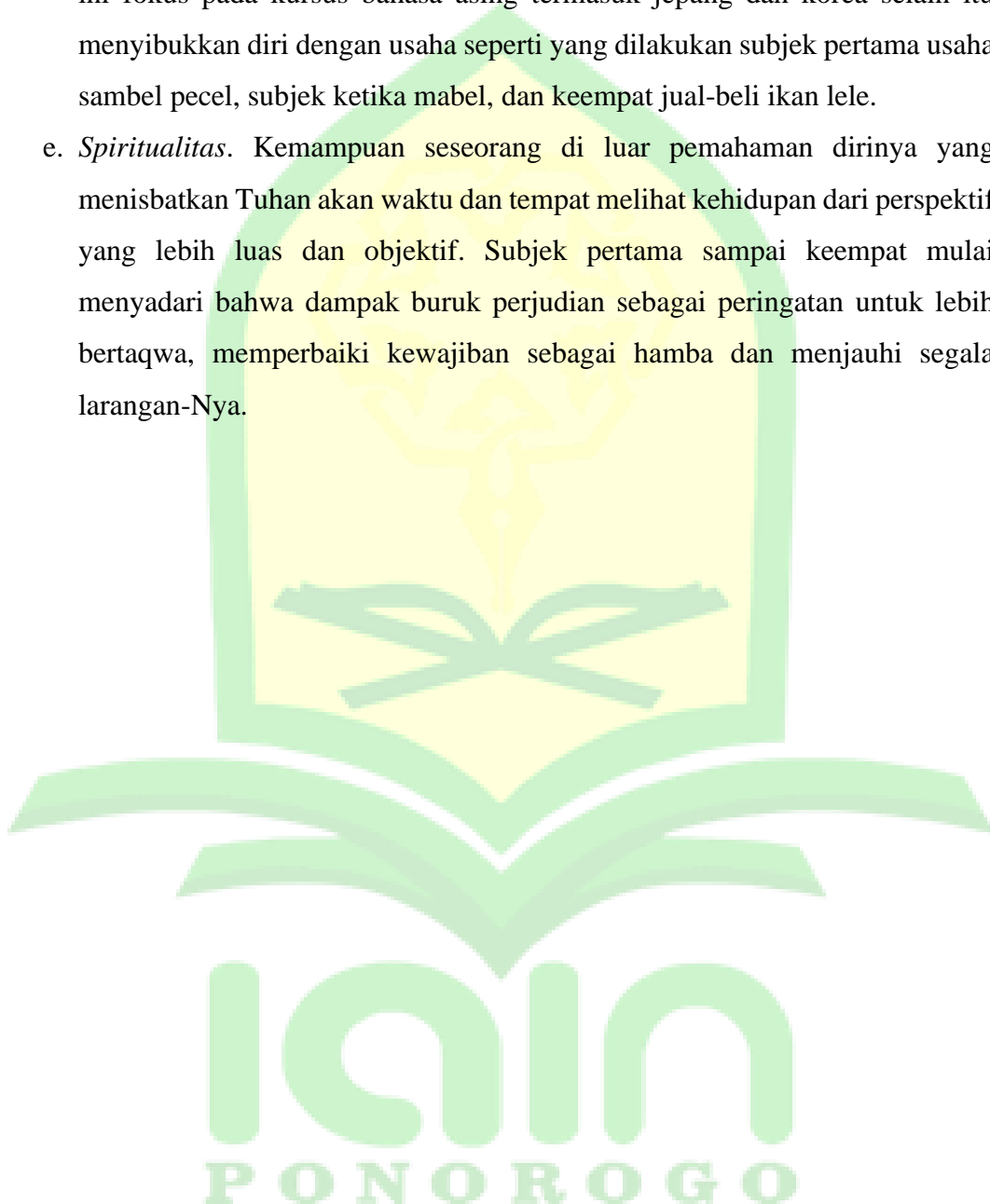
Tidak jauh berbeda dengan subjek kedua kontrol keputusan yang di ambil setelah usai dengan dunia perjudian adalah bersyukur dengan hasil dari usaha yang malah dengan berlatih perlahan serta ditambah kegiatan-kegiatan positif, produktif. Subjek ketiga tidak jauh berbeda pengalaman penyesalan merubah pola perilaku subjek mengenai pandangan judi *online*. Menyibukan diri dengan pekerjaan, belajar dan menghindari kontak langsung dengan pelaku judi *online*. Sedangkan pada subjek terakhir kontrol keputusan adalah dengan fokus pada kegiatan sehari-hari menyibukan diri dengan membantu pekerjaan orang tua. Perlahan pasti, mencatat ulang berapa pengeluaran dan hasil perjudian, seperti yang dilakukan subjek perlunya catatan adalah melihat pengeluaran dan pemasukan dapat mengontrol keuangan.

Secara rinci *self control* dalam pandangan yang lain dapat terbagi menjadi beberapa percabangan. Dalam hal ini terdapat perubahan dari kontrol diri subjek yang hampir sama dengan perubahan kontrol diri perilaku, kognitif dan keputusan. Berikut kontrol diri dalam versi lain.:

- a. *Self-discipline*. Mendorong individu semakin disiplin terhadap diri, waktu dan kesempatan. Subjek pertama sampai keempat mendapatkan *self-discipline* dengan fokus dalam bekerja dan belajar giat bahasa asing.
- b. *Deliberate*, kondisi dimana individu mengalami *defense* pertimbangan matang sebelum bertindak. Kondisi pada subjek pertama sampai keempat semakin cermat, bijak terhadap segala tindakan semacam perjudian dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media belajar berbenah.
- c. *Healthy habits* sebagai proses untuk *work ethic* menata kepribadian dengan baik agar etika dalam bekerja terbentuk baik tanpa mudah terpengaruh oleh stimulus buruk yang hadir setiap proses belajar. Berikut upaya subjek pertama

sampai keempat adalah menghindari sosial yang *toxic*, menumbuhkan sikap yang sabar dan ikhlas, fokus pada perbaikan bukan pada penyesalan.

- d. *Reliability*, konsisten tentang perencanaan masa depan cemerlang dengan fokus pada pengembangan kemampuan, subjek pertama sampai keempat saat ini fokus pada kursus bahasa asing termasuk jepang dan korea selain itu menyibukkan diri dengan usaha seperti yang dilakukan subjek pertama usaha sambel pecel, subjek ketiga mabel, dan keempat jual-beli ikan lele.
- e. *Spiritualitas*. Kemampuan seseorang di luar pemahaman dirinya yang menisbatkan Tuhan akan waktu dan tempat melihat kehidupan dari perspektif yang lebih luas dan objektif. Subjek pertama sampai keempat mulai menyadari bahwa dampak buruk perjudian sebagai peringatan untuk lebih bertaqwa, memperbaiki kewajiban sebagai hamba dan menjauhi segala larangan-Nya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

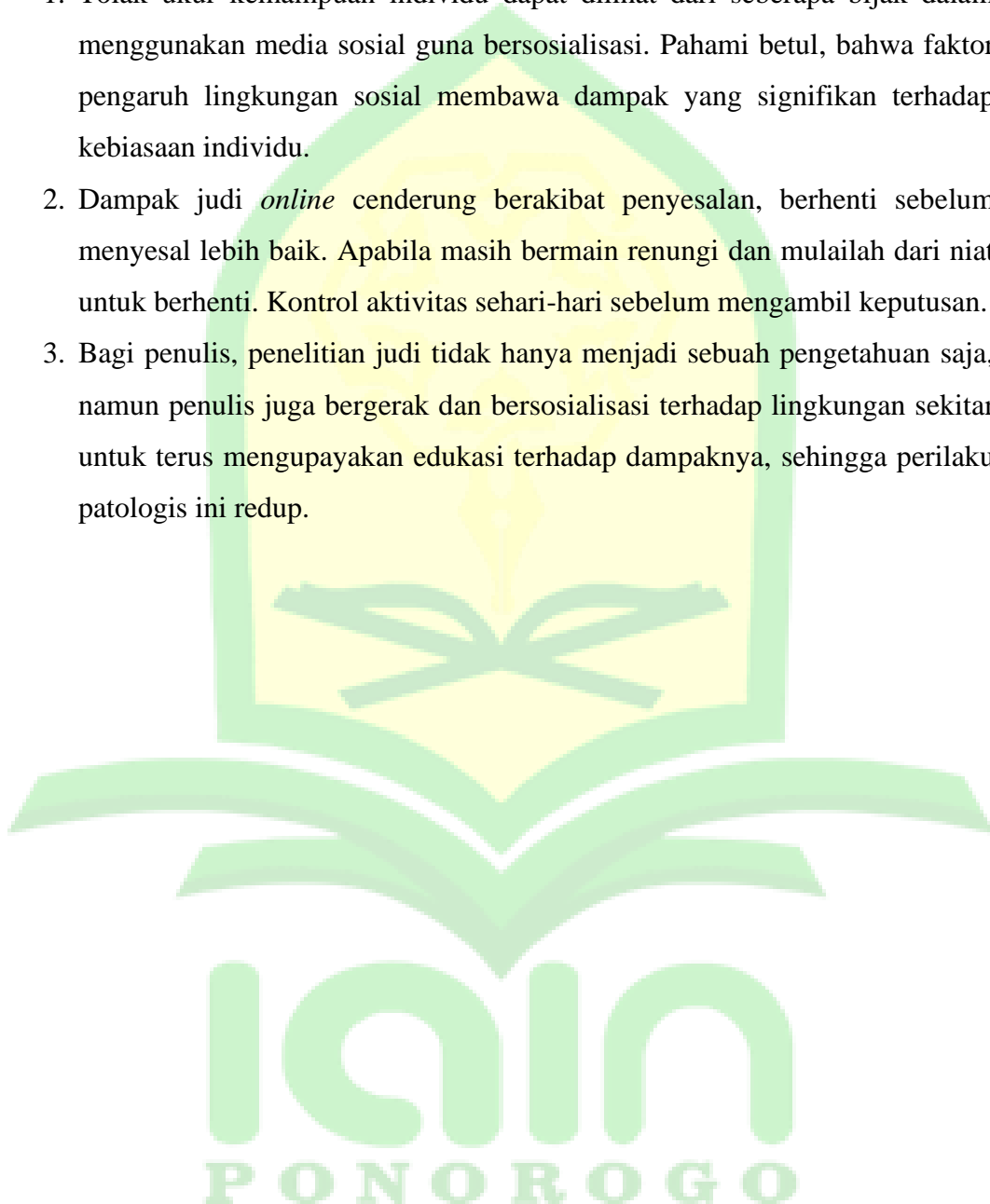
Berdasarkan kajian, analisi dan pembahasan terhadap persoalan judi *online* melalui rumusan masalah yang telah tersusun dari proses pengalaman subjek yang peneliti lakukan di Desa Pengkol kesimpulan sebagai berikut.

1. Motif adiksi perjudian *online* terbagi menjadi dua faktor internal dan eksternal. Faktor internal terjadi karena dorongan rasa penasaran, kemenangan, rasa senang, pelipur penat. Sedangkan faktor eksternal yang paling utama adalah faktor keluarga, perteman, lingkungan sosial, budaya.
2. Dampak pasca adiksi judi *online* dari mulai kerugian materi menjadikan pribadi yang semangat dalam bekerja dan mengembangkan usaha. Pada nilai vital setelah sadar akan dampak emosional giat belajar dengan kursus bahasa, lebih cermat mengelola informasi. Sedangkan dampak dari kerohanian pasca adiksi adalah ketaqwaan yang semakin erat, ikhlas dan penuh kesabaran dalam bertindak.
3. *Self Control* Adiksi Pelaku Judi *Online*
 - a. Kontrol perilaku
Menghindari segala aktivitas sosial *toxic*, memmanagement keuangan, fokus proses belajar dan bekerja.
 - b. Kontrol Kognitif
Menekankan niat, kesadaran akan dampak negatif, ikhlas dan sabar dalam ikhtiar.
 - c. Kontrol Keputusan
Bersosial dengan bijak, investasi jangka panjang dengan usaha.
Dalam ringkasan yang lebih cermat dan mudah di mengerti tentang *self-control* dapat terbagi menjadi tujuh yakni sebagai berikut.
 - 1) *Self-discipline* giat belajar dan bekerja.
 - 2) *Deliberete* cermat, bijak dan berhati-hati atas informasi perjudian.
 - 3) *Healthy habits dan work ethic*, bersosial secara selektif, ikhlas dan sabar dalam proses bertumbuh.

- 4) *Reliability*, dengan konsistensi terhadap usaha dan proses belajar.
- 5) *Spiritualitas*, fokus pada perbaikan ibadah.

B. Saran

1. Tolak ukur kemampuan individu dapat dilihat dari seberapa bijak dalam menggunakan media sosial guna bersosialisasi. Pahami betul, bahwa faktor pengaruh lingkungan sosial membawa dampak yang signifikan terhadap kebiasaan individu.
2. Dampak judi *online* cenderung berakibat penyesalan, berhenti sebelum menyesal lebih baik. Apabila masih bermain renungi dan mulailah dari niat untuk berhenti. Kontrol aktivitas sehari-hari sebelum mengambil keputusan.
3. Bagi penulis, penelitian judi tidak hanya menjadi sebuah pengetahuan saja, namun penulis juga bergerak dan bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar untuk terus mengupayakan edukasi terhadap dampaknya, sehingga perilaku patologis ini redup.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad Zuchri , Metode Penelitian Kualitatif, (Makasar: CV. Syalir Media Press, 2021), 106.
- Adz-Dzahabi Imam, *Al-Kaba'ir Dosa-Dosa Yang Membinasakan*, (Syarah Syaikh Muh Bin Shalih Al-Utsaimin). Darus Sunnah.
- Agama RI Agama Kementrian, Al Quran Tajwid Dan Terjemahannya Dengan Asbabun Nuzul Dan Hadits Sahih, (Bandung : Sygma Examedia Arkanleema)
- Al- Maraghi Mushthofa Ahmad, Tafsir Al- Maraghi, (Semarang, CV. Toha Putra, 1987)
- Alaydrus Mohsen R, *Membangun Kontrol Diri Remaja Melalui Pendekatan Islam dan Neuroscience*, Jurnal Psikologikal, 2017, Vol 22 No. 1.
- Al-Banjarie Idris B, Nafis M Syaiah, Alih Bahasa Haderanie H.N. Ad-durrunnafis (Ilmu Ketuhanan Permata Yang Indah), Nur Ilmu Surabaya 1200 H.
- Al-Ghazali Al-Imam, *Bidayatul Hidayah (Terjemahan Ahmad Sunarto Tuntunan Menggapai Hidayah Allah Swt)*. Mutiara Ilmu: Surabaya. 2015.
- Amin M (Ibn 'Abidin), *Hasyiyah Radd al-Mukhtar 'Ala al-Dur al-Mukhtar*, (Beirut: Dar al-Fikr, 1386 H)
- Annu. Rev. Psychol. 2019.70:373-399. Downloaded from www.annualreviews.org. Access provided by University of Pittsburgh on 01/08/19. For personal use only.
- Averill . *Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress*. *Psychological Bulletin*. 1973. Vol. 80, No. 4, 286-303.
- Averill, R James, *Personal Control Over Arvesive Stimuli and I'ts Relationship to Strees*, *Psychological Bulletin*, 1973, Vol, 80 No, 4 286-287
- Azmi, *Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harahap Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Teukuk Umar Meulaboh, Aceh Barat 2021.
- Badan Pengembangan Bahasa Dan Pembukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia 2016-2023, Edisi V.
- Chaplin J.P, (2009). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: P.T Rajagrafindo Persada, 245.
- E. B Hurlock. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga 1980)
- Faiz Fahrudin, *Ihwal Sesat Pikir dan Cacat Logika Membincangkan Cognitif bias dan Logical Fallacy* (Yogyakarta: MJS Press 2020)
- Gunarsa, D Singgh, *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*, (Jakarta: BPK Gunung 2009)
- Hamid Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta 2010)
- Hidaya Rifa, *Students' Self-Adjustment, Self-Control, and Morality*, Journal of Social Studies Education Researc. Vol 12 no 1 2021.

Hoof Van. M.L Madelon. A.J Edwin. *The state of boredom: Frustrating or depressing?*. Motivation and Emotion (2018)

<https://www.detik.com/tag/judi-online>

https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serius-gencarkan-pemberantasan/0/siaran_pers (Diakses pada tanggal 28-10-2023)

Jordan George William, *The Kingship of Self-Control Individual Problems and Possibilities*, (New York: Curtis 1889), 7.

Kartini Sri, *Kesadaran Hukum*, (Semarang: Alprin 2019).

Kartono Kartini, *Patologi Sosial 2*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2020) Cet, 7.

Kartono Kartini, *Patologi Sosial Jilid I*, 2020 cet. 15, Jakarta: PT Raja Gerindo.

Kemenag Al-Qur'an, terjemahan dan tafsir dikelola LPMQ, 2019, 180.

Lestiana Lenny, *Patologi Sosial Masyarakat (Study Terhadap Judi Sabung Ayam di Desa Dwi Warga Tunggul Jaya Banjar Agung Tulang Bawang*, Fakultas Ushuluddin Dan Study Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2020.

M.G Rhys & Hodgins C.D. Stevent *The impact of COVID-19 on gambling and gambling disorder: emerging data*. Jurnal Nationali Library Of Medicine (National Center For Biotrchnology Medicine 2019) Vol 34 No 4.

M.S Arsyah Abi, A Laras, *Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*, ndonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC) Volume. 3, Issue. 3, November 2022

Mamat, Supriatna. Dewi R, Marsela. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research, 3 (2).

Marhayati N, Rohimin, P Yachita *Stoikisme Era Modern Dan Relevansi Ajaran Islam* (Jurnal Manthiq) Vol. 8 No 1 2023.

Marvasti Amir B, *Qualitative Research in Sociology*, (London: Sage Publications, 2004),

Maryam Wardati E, *Buku Ajar Psikologi Sosial Jilid I*, 2018, UMISDA Press Sidoarjo.

Matharorri Anjas, *Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu*. Program Bimbingan & Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Universitas Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu 2022.

Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press 1992)

Rasyid Zulrahman, *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta 2017.

Rosida Nikmah, *Kontruksi Penanggulangan Perjudian Di Indonesia*, (Semarang: Pustaka Magister 2016)

- Rosyidi Hamid, *Psikologi keperibadian (paradigma traits, kognitif, behavioristik, humanistic)*, 2015, Surabaya; Jaudar Press. H. 56.
- Rosyidi Hamid. *Psikologi keperiadian (paradigma traits, kognitif, behavioristik, humanistic)*, 2015, Surabaya; Jaudar Press.
- S Achiruddin Adnan , *Psikologi Sosial*, 2020, Sulawesi; IAIN Parepare Nusantara Press.
- S Achiruddin Adnan, *Pengantar Psikologi*, (Makasar: Aksara Timur, 2018) 158.
- Samsu, *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed, Method, serta Research & Development)*, (Jambi: Pustaka Jambi, 2017), 94-95.
- Setiawan Johan & Anggiti Albi, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018)
- Subaidi Azizah Nur, *Urgensi Pengajaran Hadits Mujahadah An-Nafs Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Dalam Perspektif Emile Durkheim*. Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini, 2022. Vol. 3 No. 2.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016) 170.
- Susanti Rina, *Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*, Vol 10. Sosial Budaya, 2021 No 1.
- Sutanto Nadia, Siaputra Bagus I, Ursia Regar N, "Academic Procrastination and Self-Control in Thesis Writing Students of Faculty of Psychology, Universitas Surabaya," *Makara Human Behavior Studies in Asia* 17, no. 1 (July 1, 2013): 1, <https://doi.org/10.7454/mssh.v17i1.1798>.
- Sweetza Mutiara, *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di Kelurahan Mojosongo Surakarta*. Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta 2023.
- T. W Smith & E.P Sarafino, *Health Psychology Biopsychosocial Interactions*. (United State America: John Wiley & Son, Inc 2011). 87-88
- Tantaqi Rafiqi A. MS. *Melakukan Pengendalian Diri dan Kaitannya Dengan Pembangunan Kewibawaan Kita Sebagai Manusia*. Buletin Taqwa Universitas Medan Area Periode Februari 2019 Access From (repository.uma.ac.id) 9/11/20.
- Wilantik R, Intan S, Sekar Bayu dkk, *Pelatihan Self-Control Terhadap Kedisiplinan Remaja di Sekolah X, Indonesia Berdaya* Vol 4 no 1 2023.
- Williams J Robert & Wood T Robert, *Illegal Gambling : Fortunes on the Line, Lives in the Balance*, Journal of Gambling Issues, Juni 2007. No. 20.
- Zurohman Achmad et., "Journal Of Education Social Studies Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Dicampusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," 2016, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>.