

GELOMBANG TARUHAN *ONLINE*: PERAN *SENSATION SEEKING* DAN PERAN TEMAN SEBAYA DALAM MEMICU KECANDUAN JUDI

Ngesti Larasati¹, M Nursalim Malay², Annisa Fitriani³

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

ngestilarasati10@gmail.com¹, mohammadnursalim@radenintan.ac.id²,

annisa.fitriani@radenintan.ac.id³

Abstract

This article aims to determine the relationship between sensation seeking and the role of peers (peer groups) with the tendency to become addicted to gambling in individuals of early adulthood. This research uses a quantitative correlational approach with surveys and statistical analysis to evaluate the correlation of independent variables with the tendency to become addicted to gambling. The respondents in this study were 81 individuals in early adulthood who were involved in online gambling games with an age range of 18-25 years. The sampling technique used in this research used non-probability sampling. The instruments used in this research were the gambling addiction tendency scale ($\alpha = 0.826$), the sensation seeking scale ($\alpha = 0.841$) and the peer role scale ($\alpha = 0.846$). The research results show that there is a relationship between sensation seeking and the role of peers (peer groups) and the tendency to become addicted to gambling in early adulthood. The value $r = 0.553$ and $F = 17.198$ and the significance level is <0.001 . The two independent variables in this research provide an effective contribution of 30.6% and 69.4% are influenced by factors outside this research.

Keywords: Gambling Addiction Tendency, Sensation Seeking, Role of Peers

(*) Corresponding Author: Ngesti Larasati, ngestilarasati10@gmail.com, 082281764144

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dan memudahkan akses apapun melalui internet. Hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet periode 2023 mengalami perkembangan sebesar 1,17% dari periode sebelumnya. Hadirnya internet di era sekarang ini menjadi salah satu penyebab terjadinya perubahan sosial. Perubahan sosial sebagai salah satu bagian dari perubahan perkembangan teknologi saat ini menjadikan internet sebagai salah satu hal yang dapat menimbulkan bentuk kejahatan. Salah satu bentuk kejahatan yang ditimbulkan yaitu hadirnya permainan judi *online* (Wahkidi et al., 2022).

Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo), perjudian *online* yang terjadi di Indonesia sejak 2019 hingga 2023 masih terus mengalami perkembangan. Sejak tahun 2019 kominfo memutus sebanyak 78.306 konten perjudian *online*, tahun 2020 memutus sebanyak 80.305 konten perjudian *online*, tahun 2021 memutus 203.917 konten perjudian *online*, tahun 2022 sebanyak 156.975 konten perjudian *online*. Dan pada bulan oktober tahun 2023 kominfo memutus sebanyak 425.506 konten perjudian *online*. Dari angka tersebut terindikasi

bahwasannya kasus perjudian *online* yang terjadi di Indonesia masih relatif tinggi.

Perjudian *online* merupakan permainan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan sistem permainannya yaitu menggunakan taruhan berupa uang (Sulistyo & Ardjayeng, 2020). Sedangkan penjudi *online* adalah setiap individu yang melakukan permainan judi dengan menggunakan uang melalui media elektronik dan akses internet sebagai perantaranya (Aprilia et al., 2023). Perilaku judi merupakan perilaku menyimpang dan termasuk dalam patologis sosial. Marturidi & Nurjannah (2021) dalam penelitiannya mengatakan selain termasuk dalam patologis sosial, permainan judi *online* juga dapat menyebabkan masalah lainnya, seperti kemiskinan, perceraian, anak terlantar, putus sekolah, dan pemicu kejahatan lainnya. Sedangkan Ramli et al., (2019) mengungkapkan menyebarnya perjudian *online* saat ini memberikan dampak negatif bagi para pemain, yaitu kecanduan.

Menurut PPDGJ III gambaran esensial gangguan berjudi yaitu secara berulang yang menetap (*parsistently repeated gambling*) yang berlanjut dan seringkali meningkat meskipun ada konsekuensi sosial yang merugikan seperti menjadi miskin, hubungan dalam keluarga terganggu dan kekacauan kehidupan pribadi. Hal tersebut sejalan dengan Griffiths (dalam Aprilia, dkk 2023) dijelaskan bahwasannya kecenderungan kecanduan judi merupakan suatu perasaan yang kuat mampu menguasai pikiran individu sehingga ingin terus menerus bermain judi *online*. Faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain judi *online* berasal dari dalam diri individu berupa kuatnya keinginan dan rasa penasaran untuk bermain judi dan faktor dari luar individu yaitu pengaruh dari teman sebaya dan kurangnya kontrol dari keluarga (Asriadi, 2020).

Perjudian merupakan permainan yang didalamnya terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung resiko. Faktor resiko yang terlibat dalam timbulnya perilaku perjudian adalah ciri kepribadian pencari sensasi atau disebut dengan *sensation seeking* (Tani et al., 2020). *Sensation seeking* merupakan kebutuhan akan suatu perubahan, pengalaman baru, luar biasa dan kompleks serta mengandung ketersediaan untuk menanggung risiko baik secara fisik, hukum, sosial dan financial (Zuckerman & Aluja, 2015). Individu yang sudah pernah merasakan kemenangan dalam berjudi *online* akan mengetahui sisi kenikmatan dari hasil bermain judi *onlinenya*. Dari kemenangan yang pernah didapat, memicu individu untuk kembali bermain judi *online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Muller et al., (2016) menunjukkan hasil bahwasannya *sensation seeking* secara signifikan terkait dengan kecanduan judi dan kecanduan internet. Hal ini menunjukkan bahwa individu yang memiliki keinginan kuat untuk mencari sensasi cenderung lebih rentan terhadap kecanduan perilaku, terutama kecanduan judi dan kecanduan internet.

Bagi beberapa individu bermain judi *online* saat ini merupakan suatu hal yang lumrah dan menjadi bagian dari kehidupan sosial dimana permainan judi *online* kerap dijadikan sebagai kegiatan atau kebiasaan yang dilakukan bersama keluarga terutama dalam kelompok teman sebaya (*peer group*) yang dianggap dapat mempererat hubungan sosial (Wardle, 2019). Menurut Shaffer (2009) teman sebaya (*peer group*) merupakan sekelompok individu yang memiliki persamaan dan dapat mempengaruhi individu dalam berpakaian, hobi yang digemari serta kegiatan-kegiatan sosial lainnya, bersifat menetap, munculnya pemahaman saling memiliki, adanya aturan-aturan tersurat dan atau tersirat yang berperan sebagai penentu tingkah laku dalam kelompok serta memiliki peran sebagai *peer as critics and agent of persuasion, reinforcement agents, social model dan social comparison* yang dapat mempengaruhi perilaku individu.

Hasil penelitian Supratama et al., (2022) dijelaskan bahwa subjek dalam penelitiannya melakukan perjudian *online* dilatar belakangi oleh faktor sosial pertemanan. Hal itu terjadi karena adanya interaksi yang intens antar subjek yang saling

memberikan informasi terkait dengan judi *online* tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Agrippina & Nugrahawati (2023) menunjukkan bahwa peran teman sebaya menyumbang pengaruh positif terhadap intensi judi *online* sebesar 0,526 dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$.

Dilakukan prariset dengan mawawancarai 4 orang responden yang aktif bermain judi *online* masing-masing berjenis kelamin laki-laki usia 21-24 tahun yaitu DT, RA, FR dan RE. Bahwa dari keempat subjek ini mengetahui perjudian *online* dari lingkungan sekitar, yakni temannya. Masing-masing subjek mengatakan bahwa mereka tertarik bermain judi *online* karena dalam permainan ini mereka bisa mendapatkan kesenangan, kemenangan dan keuntungan walaupun dibalik itu pasti ada kekalahan. Namun, bagi ke 4 subjek dengan mendapatkan kemenangan, permainan judi *online* ini dapat memberikan sensasi rasa puas tersendiri bagi para pemain.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti bertujuan untuk membahas mengenai korelasi antara *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) dengan kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) dengan kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu *sensation seeking* sebagai variabel bebas 1 (X1), peran teman sebaya (*peer group*) sebagai variabel bebas 2 (X2) dan kecenderungan kecanduan judi sebagai variabel terikat (Y).

Populasi dalam penelitian ini yaitu individu usia dewasa awal yang terlibat dalam perjudian *online* berdomisili di Bandar Lampung. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 81 orang yang dipilih menggunakan teknik sampel *non-probability sampling*, khususnya teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017). Sampel yang diambil adalah sebagian dari individu usia dewasa awal yang terlibat dalam perjudian *online*, dengan kriteria sebagai berikut: rentang usia 18-25 tahun dan aktif bermain judi *online* dalam tiga bulan terakhir. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tehnik analisis regresi ganda dengan bantuan *software* JASP 16.0 *For Windows* (Malay, 2021).

Penelitian ini menggunakan tiga skala, yaitu skala *sensation seeking* dari Bagaskara (2021) yang mengadaptasi skala BSSS-C yang mengacu pada aspek Zuckerman (1978) yakni *experience seeking, boredom susceptibility, thrill and adventure seeking dan disinhibition*. Kemudian skala peran teman sebaya (*peer group*) menggunakan skala dari Agrippina & Nugrahawati (2023) yang mengadaptasi skala peran teman sebaya dari Prameswari (2020) mengacu pada aspek yang dikemukakan oleh Shaffer (1991) yakni *peers as reinforcement agent, peers as social model, peers as social comparison, peer as critics and agent of persuasion*. Dan skala kecenderungan kecanduan judi menggunakan skala dari Aprilia, dkk (2023) yang mengadaptasi skala kecenderungan kecanduan judi mengacu pada aspek yang dikemukakan oleh Griffiths (2005) yakni *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskriptif data penelitian

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum mengenai responden dari sampel penelitian terhadap variabel kecenderungan kecanduan judi, *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) yang diperoleh dilapangan. Data dibagi menjadi dua yakni skor empirik dan skor hipotetik.

Tabel 1. Deskripsi data empirik

Variabel	Skor Empirik				Skor Hipotetik			
	Min	Maks	Mean	SD	Min	Maks	Mean	SD
Kecenderungan Kecanduan Judi	46	100	87,06	13,48	24	120	72	16
<i>Sensation seeking</i>	14	32	25,37	4	8	32	20	4
Peran Teman Sebaya	16	64	46,45	10,86	16	64	40	8

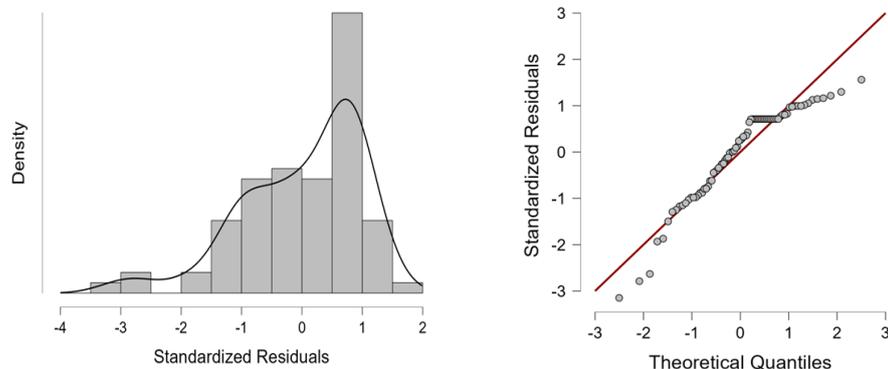
2. Uji asumsi

Uji asumsi dilaksanakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat memenuhi standar atau tidak. Dalam uji asumsi harus mencakup uji normalitas, uji multikolenieritas dan uji homoskasisitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan guna untuk mengetahui data yang diperoleh bersifat normal atau tidak serta mengetahui apakah sampel dalam penelitian sudah memenuhi standar untuk mewakili sebuah populasi data penelitian. Hasil uji normalitas variabel dapat dilihat dalam grafik berikut:

Tabel 2. Hasil uji normalitas



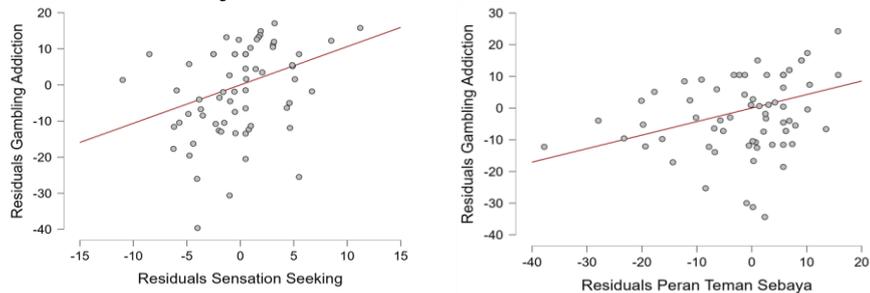
n

grafik hasil uji noormalitas diatas dapat disimpulkan bahwa data bersifat normal, grafik berbentuk piramida dan membentuk garis lurus dalam tabel.

b. Uji linieritas

Uji linieritas ini dilakukan untuk mengetahui didalam penelitian ini terdapat hubungan antarara variabel dependent dan variabel independent dengan taraf signifikan $p>0.05$.

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas



Uji linieritas dari ketiga variabel antara kecenderungan kecanduan judi, *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) membentuk garis lurus terbaik, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat linier.

c. Uji multikolinieritas

Uji multikolenieritas ini dilakukan untuk mengetahui persamaan fungsi antara variabel bebas dengan variabel lainnya, model regresi penelitian yang bisa dikatakan bebas dari multikolenieritas ialah model regresi yang nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) < 10.00 dan T (*Tolerance*) > 10.00 berikut ini adalah uji multikolinieritas.

Tabel 4. Hasil uji multikolenieritas

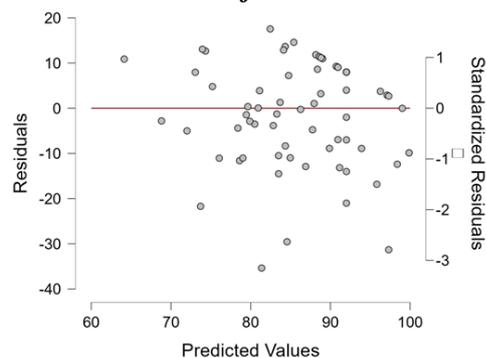
Variabel	Colinierity Statitic		Keterangan
	Tolerance	VIF	
<i>Sensation seeking</i>	0,834	1.200	Bebas dari multikolenieritas
Peran Teman Sebaya	0,834	1.200	Bebas dari multikolenieritas

Dari tabel di atas diperoleh nilai *Tolerance* sebesar 0.834 dan VIP sebesar 1.200, dan sudah memenuhi untuk nilai $T > 0,10$ dan nilai VIF < 10.00 maka bisa disimpulkan tidak ditemukan adanya multikolenieritas dari kedua variabel bebas didalam penelitian.

d. Uji heteroskedaktisitas

Uji Heteroskedaktisitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat penyimpangan saat melakukan uji linier dan apakah titik menyebar dan tidak membentuk pola tertentu.

Tabel.5 Hasil Uji Heteroskedaktisitas



Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa residual vs predicted garis merah nampak landai dan titik-titik menyebar secara acak, dan dapat disimpulkan berarti residual dalam penelitian tidak dipengaruhi variabel lain.

3. Uji hipotesis

a. Uji hipotesis pertama

Hipotesis pertama yaitu “terdapat hubungan antara *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) dengan kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal”.

Tabel.6 Hasil uji hipotesis pertama

Model Summary - Gambling Addiction

Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE
H ₀	0.000	0.000	0.000	13.485
H ₁	0.553	0.306	0.288	11.376

ANOVA

Model	D	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
H ₁	Regression	4451.608	2	2225.804	17.198	< .001
r	Residual	10095.083	78	129.424		
i	Total	14546.691	80			

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

sil uji hipotesis tabel diatas, dapat diketahui bahwa $r = 0.553$ dan $F = 17.198$ dengan taraf signifikan < 0.001 . Dengan demikian hipotesis pertama dalam penelitian ini dapat diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *sensation seeking* dan peran teman sebaya dengan kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya variabel bebas mempengaruhi variabel terikat dapat dilihat dalam nilai *R-Square* yaitu sebesar 0,306 atau 30,6% maka dapat disimpulkan bahwa *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*Peer Group*) mempengaruhi kecenderungan kecanduan judi sebesar 30,6% dan sisanya 69,4% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain diluar penelitian ini. Berikut hasil uji hipotesis kedua dan ketiga:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Kedua dan Ketiga

Variabel	Personal Correlation	Sig.	Keterangan
X1	0.456	0.000*	Positif Signifikan
X2	0.472	0.000*	Positif Signifikan

b. Uji hipotesis kedua

Uji hipotesis kedua yaitu “terdapat hubungan *sensation seeking* dengan kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal”. Hasil uji hipotesis kedua didapatkan hasil $(R^2) = 0.456$ dengan taraf signifikan $p < 0.001$. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis kedua dalam penelitian ini dapat diterima yakni semakin tinggi tingkat kecenderungan kecanduan judi maka *sensation seeking* pada individu juga semakin tinggi.

c. Uji hipotesis ketiga

Uji hipotesis ketiga yaitu “terdapat hubungan peran teman sebaya (*peer group*) dengan kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal”. Hasil uji hipotesis ketiga didapatkan hasil $(R^2) = 0.472$ dengan taraf signifikan $p < 0.001$. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis ketiga dalam penelitian ini dapat diterima. Jadi, semakin tinggi tingkat kecenderungan kecanduan Judi maka peran teman sebaya (*peer group*) juga akan semakin tinggi.

1) Analisis persamaan regresi

Setelah dilakukan perhitungan data penelitian menggunakan JASP 16.0 For Windows maka hasil persamaan regresi:

Tabel 8. Persamaan Regresi X_1, X_2 dan Y

Model	Unstandarized	Standar Error	Standarized
H1 (Intercept)	40.320	8.485	
<i>Sensation seeking</i>	1.062	0.348	0.316
Peran Teman Sebaya	0.426	0.128	0.344

Jika terjadi peningkatan pada variable kecenderungan kecanduan judi dan peran teman sebaya (*peer group*) maka kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal sebesar 40.320. Nilai koefisien dari *sensation seeking* yaitu 1.062, hal ini menunjukkan apabila setiap *Sensation seeking* bertambah satu poin maka akan memberikan peningkatan pada kecenderungan kecanduan judi sebesar 1.062 sedangkan nilai peran teman sebaya (*peer group*) sebesar 0.426 sehingga setiap nilai peran teman sebaya (*peer group*) bertambah satu poin akan memberikan peningkatan pada kecenderungan kecanduan judi sebesar 0.426.

2) Sumbangan efektif variabel bebas dalam penelitian

Untuk mengetahui sumbangan efektif dari masing-masing variable bebas terhadap variable terikat adalah sebagai berikut:

Tabel.9 Hasil Sumbangan Efektif Variabel Bebas Terhadap Variabel Terikat

Variabel	Koefisien Regresi (beta)	Koefisien Regresi (Rxy)	R ²	Sumbangan Efektif
<i>Sensation seeking</i>	0.316	0.456		14.4%
Peran Teman	0.344	0.472	0.306	16.2%

Variabel *sensation seeking* memberikan sumbangan efektif terhadap kecenderungan kecanduan judi *online* pada dewasa awal sebesar 14.4% dan variabel peran teman sebaya memberikan sumbangan terhadap kecenderungan kecanduan judi *online* sebesar 16.2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya variabel peran teman sebaya yang memberikan sumbangan terbesar terhadap kecenderungan kecanduan judi *online* pada dewasa awal.

Pembahasan

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkan sehingga individu berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya tersebut (Ayu & Saragih (2016). Kecenderungan kecanduan judi merupakan kondisi dimana individu memiliki dorongan yang kuat untuk bermain judi dan cenderung tidak bisa mengontrol perilaku yang dilakukannya tersebut (Griffiths, 2005). *Sensation seeking* merujuk pada keinginan seseorang untuk mencari sensasi baru, intens dan berbeda (Zuckerman, 1971). Dalam konteks judi rasa ingin tahu dan kebutuhan akan stimulasi dapat mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian *online*. Peran teman sebaya (*peer group*) juga berperan penting dalam membentuk perilaku seseorang. teman sebaya dapat mempengaruhi keputusan dan perilaku termasuk dalam hal bermain judi *online* (Agrippina & Nugrahawati, 2023).

Berdasarkan hasil analisis variabel penelitian dalam uji asumsi yang dilakukan standar data yang didapatkan memenuhi standar analisis dimana uji normalitas yang dilakukan data bersifat normal. Dalam uji linieritas penelitian ini antara kedua variabel bebas bersifat linier. Dalam uji multikolenieritas tidak ditemukan adanya multikolenieritas dari kedua variabel bebas dalam penelitian ini, serta dalam uji heteroskedastisitas yaitu residuals vs predicted bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas karena titik-titik dalam plot tidak membentuk pola tertentu.

Hasil hipotesis pada variabel kecenderungan kecanduan judi, *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) didapatkan nilai signifikan maka dapat membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima berarti terdapat hubungan signifikan antara *sensation seeking*, peran teman sebaya dan kecenderungan kecanduan judi *online* pada dewasa awal. Nilai korelasi sebesar 0,306 yang bersifat positif menjelaskan jika arah hubungan ketiga variabel juga positif, dimana semakin tinggi kecenderungan kecanduan judi maka akan semakin tinggi *sensation seeking* begitu pula semakin tinggi kecenderungan kecanduan judi maka akan semakin tinggi peran teman sebaya (*peer group*). Dari hasil analisis regresi yang dilakukan yaitu pada variabel kecenderungan kecanduan judi dan peran teman sebaya maka kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal sebesar 40.320. Nilai koefisien dari *sensation seeking* yaitu 1.062, hal ini menunjukkan apabila setiap *sensation seeking* bertambah satu poin maka akan memberikan peningkatan pada kecenderungan kecanduan judi sebesar 1.062 sedangkan nilai peran teman sebaya sebesar 0.426 sehingga setiap nilai peran teman sebaya satu poin akan memberikan peningkatan pada kecenderungan kecanduan judi sebesar 0.426.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa secara bersama-sama *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) memberikan pengaruh terhadap kecenderungan kecanduan judi, fakta yang diperoleh dilapangan bahwa kedua variabel mempengaruhi kecenderungan kecanduan judi pengguna pada dewasa awal. Serta dalam penelitian ini terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya dan terdapat kebaruan

dimana meneliti hubungan *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) dengan kecenderungan kecanduan judi pada dewasa awal dan menunjukkan hasil yang signifikan positif, penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa ada pengaruh antara *sensation seeking* dengan adiksi game *online* indonesia, hasilnya signifikan positif. Akan tetapi, dalam penelitian ini lebih dispesifikkan lagi jenis game *online* berupa permainan judi *online* dan *sensation seeking* ternyata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecenderungan kecanduan judi sebesar 14.4%, kebaruan lainnya yang didapatkan yakni peran teman sebaya memberikan sumbangan sebesar 16.2% dari penelitian ini hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil yakni, *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) bersamaan mampu memprediksi adanya kecenderungan kecanduan judi *online* pada dewasa awal sebesar 30.6% dan 69.4% dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya hipotesis yang diajukan peneliti bahwa ketiganya dapat diterima karena terdapat hubungan antar variabel.

Saran untuk peneliti selanjutnya untuk tema atau bahasan serupa, diharapkan dapat menggunakan jenis judi *online* yang lebih spesifik serta menggunakan pendekatan yang berbeda yaitu kualitatif supaya dapat memberikan penjelasan terkait pandangan dan penghayatan subjek lebih rinci atau dapat menggunakan metode penelitian lain. Penting untuk peneliti selanjutnya untuk dapat menyakinkan subjek bahwa informasi yang diberikan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Karena data dan atau informasi dari subjek sangat mempengaruhi hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa peman judi slot *online* di kota bandung. *Jurnal Psychology Science*, 3(1), 282-289. <https://doi.org/10.29313/bcps.v3i1.5305>
- APJII. (2023). *Survei APJII pengguna internet Indonesia tembus 215 juta orang. Diakses 05 mei 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apji.or.id/>
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online*: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Asriadi. (2020). *Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Universitas Negeri Makassar
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan game *online* pada dewasa awal. *Pesona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173.
- Griffiths, M.D. (2005). A component model od addiction withing a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4).
- Kominfo. (2022). Kementerian teknologi dan informasi : penanganan judi *online* oleh kementerian komunikasi dan informatika siaran pers no. 340/HM/KOMINFO/08/2022. Diakses 09 maret 2023. Tersedia di [Kementerian Komunikasi dan Informatika \(kominfo.go.id\)](https://www.kominfo.go.id)
- Malay, M. N. (2021). Belajar mudah dan praktis: analisis data dengan SPSS dan JASP. CV Madani Jaya: Bandar Lampung.
- Marturidi, & Nurjannah. (2021). Implementasi konseling behavioral teknik modifikasi perilaku untuk mengatasi kecanduan judi *online*. *Jurnal At-Taujih*, 4(1), 24–48. <https://doi.org/https://doi.10.22373/taujih.v4i1.9258>

- Muller, K.W., Dreier, M., Beutel, M.E., & Wolfling, K. (2016). Is *Sensation seeking* a correlate of excessive behaviors and behavioral addictions? A detailed examination of patients with Gambling Disorder and Internet Addiction. *Psychiatry Research* 242, 319–325.
- Muslim, R. (2013). Buku saku diagnosis gangguan jiwa rujukan ringkas dari PPDGJ-III dan DSM-5. PT Nuh Jaya: Jakarta.
- Ramli, M., Haris, A., Heru, & Rusdayani, A. (2019). Judi *online* dikalangan remaja (kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 1(2), 127–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>
- Shaffer, D. R. (2009). Social and personality development. Wadsworth cengage learning.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung.
- Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. (2020). Tinjauan yuridis tentang perjudian *online* ditinjau dari undang-undang no 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. *Jurnal Dinamika Hukum Dan Masyarakat* , 1(2), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena judi *online* higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- Tani, F., Ponti, L., & Ghinassi, S. (2020). *Sensation seeking* and gambling behavior in adolescence: Can externalizing problems moderate this relationship? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 1–11. <https://doi.org/10.3390/ijerph17238986>
- Wardle, H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors*, 90, 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008>
- Wahkidi, L., Puspisatari, E., Mariyati, & Tamrin. (2022). The relationship level of addiction with the level of anxiety of *online* gumbers in the toroh district area. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jikk.v5i2.1953>
- Zuckerman, M. (1971). Dimensions of *sensation seeking*. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 36(1).
- Zuckerman, M., & Aluja, A. (2015). Measures of *sensation seeking*. In *Measures of Personality and Social Psychological Constructs*. 352–380. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-386915-9.00013-9>