

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dalam konteks era digital, lingkungan sosial telah bergeser ke ranah maya. Media sosial, platform video, dan berbagai aplikasi digital memainkan peran penting dalam membentuk perilaku penggunanya. Dewasa awal, sebagai pengguna aktif internet, seringkali terpapar pada konten-konten yang bisa memicu rasa ingin tahu—seperti iklan dan promosi judi online. Tekanan dari teman sebaya serta fenomena *Fear of Missing Out (FOMO)* turut memperkuat kecenderungan ini. Dengan demikian, interaksi antara lingkungan digital dan faktor sosial menjadi kunci dalam memahami mengapa dan bagaimana individu terlibat dalam aktivitas judi online.¹

Risnawati menyatakan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah memengaruhi bentuk permainan judi, termasuk metode pembayarannya.² Dahulu, judi dilakukan secara langsung dengan pertemuan tatap muka dan menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran. Namun, kini judi dapat dilakukan secara online melalui jaringan internet tanpa harus bertemu secara fisik. Dalam praktiknya, pemain judi online tidak hanya mengejar keuntungan, tetapi juga dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan internet dan strategi

¹ Hildegardis Patricia Loko Wewa, Puspa Lusiana, Firanti Dhiva Kirana, dkk, “Intervensi Sosial Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa”, Jurnal Psikolgi dan Bimbingan Konseling, vol. 10, no. 2, 2025, 10.

² Risnawati, “Dampak Perkembangan Teknologi terhadap Perilaku Judi Online di Kalangan Remaja”, Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 10 (2), 56.

permainan. Sistem pembayaran pun telah beralih ke metode digital, di mana pemenang akan menerima uang melalui transaksi elektronik.

Perjudian merupakan suatu aktivitas permainan dimana para pemain memasang taruhan untuk memilih satu opsi dari beberapa pilihan yang tersedia, di mana hanya satu pilihan yang dianggap benar dan akan keluar sebagai pemenang. Pemain yang kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pemain yang menang.³ Aturan main dan besaran taruhan telah disepakati sebelum permainan dimulai. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhan (misalnya dalam permainan dadu atau kartu). Sementara itu, judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dengan menggunakan internet sebagai penghubungnya.⁴ Pasal 303 ayat (3) KUHP menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.⁵ Termasuk di dalamnya adalah segala peraturan terkait penentuan pemenang dalam lomba atau

³ Lefri Mikhael, Yuber Lago, "Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian di Indonesia", *Badamai Law Jurnal*, 7 (2), 2022, 303.

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus versi online/daring: <https://kbbi.web.id/judi>, diakses pada tanggal 1 Mei 2025.

⁵ Kanya Anindita Mutiarasari, "Pasal 303 KUHP Tentang Apa? Cek Isinya di Sini", <https://news.detik.com/berita/d-6243566/pasal-303-kuhp-tentang-apa-cek-isinya-di-sini>, diakses pada tanggal 1 Mei 2025.

permainan yang tidak diadakan secara langsung antar peserta, serta ketentuan lainnya.

Judi online sendiri bersifat adiktif. Awalnya dilakukan hanya untuk coba-coba, tetapi saat memperoleh kemenangan, timbul dorongan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar, dengan harapan semakin besar taruhannya, semakin besar pula potensi kemenangannya. Aktivitas judi online bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja, selama pelaku memiliki waktu luang, dana yang cukup di rekening, perangkat seperti komputer atau *smartphone*, serta koneksi internet sebagai sarana untuk mengakses permainan tersebut.⁶ Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), jumlah pemain judi online di Indonesia mencapai 8,8 juta orang pada tahun 2024. Mayoritas pelaku merupakan generasi muda, dengan sekitar 80% berasal dari kalangan berpenghasilan rendah. Meskipun persentase terhadap populasi nasional tidak disebutkan secara langsung, angka tersebut setara dengan sekitar 3,2% dari total penduduk Indonesia. Komdigi juga mencatat bahwa 71,6% pemain memiliki penghasilan di bawah Rp5 juta per bulan dan cenderung terjatuh pinjaman ilegal, yang menunjukkan bahwa judi online banyak menyasar kelompok ekonomi rentan.⁷

⁶ Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, Fani Yuli Hasiolan, “Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner”, *Triwikarma: Jurnal Ilmu Sosial*, vol. 01, no. 05, 2023, 50.

⁷ Untung Sutomo, “Kolaborasi Satgas Berhasil Tekan Transaksi Judi Online Lebih dari 80 Persen”, <https://indonesia.go.id/kategori/politik-hukum/9324/kolaborasi-satgas-berhasil-tekan-transaksi-judi-online-lebih-dari-80-persen?lang=1&utm.com>, diakses pada tanggal 15 Mei 2025.

Generasi muda saat ini sering disebut dewasa awal umumnya mencakup rentang usia 20-30 tahun. Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh Hastini, generasi muda adalah generasi yang sejak lahir sudah akrab dengan perkembangan teknologi.⁸ Ciri utama dari generasi ini adalah kecenderungan menyukai hal-hal yang serba instan dan ketergantungan tinggi terhadap teknologi, karena sejak kecil mereka telah terbiasa hidup dalam lingkungan digital.⁹ Generasi muda dikenal sebagai kelompok dengan intensitas yang termasuk dalam kategori pengguna internet dengan tingkat kecanduan tinggi (*addicted user*). Karena tumbuh di era digital, mereka memiliki pola pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh interaksi digital dan pengamatan terhadap perilaku di lingkungan sekitarnya. Keterpaparan terus-menerus pada media sosial dan konten digital membuat mereka rentan terhadap pengaruh negatif, termasuk kecenderungan untuk terjerumus dalam judi online.¹⁰ Sebagaimana ungkapan salah satu dari narasumber :

“Selama ini aman-aman saja mas, soalnya belum pernah ada masalah pada saat deposit atau withdraw. Tapi, kadang-kadang ada rasa was-was juga mas sama keamanan data pribadi yang takut disalahgunakan, soalnya untuk melakukan transaksi di aplikasi

⁸ Hastini, “Dampak Teknologi terhadap Pola Hidup Generasi Z”, Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 15 (2), 120.

⁹ Laili Nurin Nabila, Fahrizal Putra Pratama, Alif Ahya Habibi, Ifa Hidayah, ”Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0”, Journal of Education Research, 4 (1), 2023, 27-28.

¹⁰ Hildegardis Patricia Loko Wewa, Puspa Lusiana, Firanti Dhiva Kirana, dkk, “Intervensi Sosial Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa”, Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling, vol. 10, no. 2, 2025, 10-11.

Judi Online saya wajib mencantumkan KTP, Rekening bank, terus sama verifikasi muka.”

Judi online merupakan evolusi dari bentuk perjudian konvensional yang kini memanfaatkan kemudahan akses internet. Permainan ini cenderung bersifat privat dan mudah dimainkan melalui perangkat seperti ponsel atau laptop.¹¹ Fenomena ini semakin menonjol di kalangan dewasa awal karena: 1) Ketersediaan Iklan Digital: Iklan yang beredar di media sosial dan *platform online* memicu rasa penasaran dan keinginan untuk mencoba; 2) Tekanan Sosial: Pengaruh teman sebaya dan kecenderungan ikut-ikutan (*trending*) meningkatkan probabilitas individu untuk terlibat; 3) Privasi dan Kemudahan Akses: Transaksi yang tidak memerlukan interaksi langsung memberikan kesan rendah risiko.¹²

Fenomena perjudian bukanlah sesuatu yang asing dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini dapat dilakukan oleh siapa saja, tanpa memandang usia, jenis kelamin, maupun status sosial dan ekonomi. Perjudian merupakan tindakan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan tujuan tertentu, disertai kesadaran akan risiko yang belum pasti dari sebuah permainan, perlombaan, atau pertandingan.¹³ Umumnya, motivasi utama seseorang berjudi adalah untuk memperoleh uang. Tekanan ekonomi yang

¹¹ Smith, J. “*The Transformation of Gambling in the Digital Age*”, *Journal of Online Behavior Studies*, 15(3), 2020, 45.

¹² Novita Erliana Sari, Yogiswara Arimurti, dkk, “Judi Slot di Kalangan Gen-Z Ditinjau dari Pendidikan Pengelolaan Keuangan Keluarga (Studi Kasus di Anak Pekerja Migran Ponorogo)”, *Jurnal ekonomi & Pendidikan*, 2 (1), 2024, 64.

¹³ Kartini Kartono, “*Patologi Sosial*”, Jilid 1, PT. Grafindo Persada: Jakarta, 2005, 56.

semakin tinggi dan sulitnya mendapatkan penghasilan bisa menjadi faktor pendorong seseorang terjerumus dalam perjudian. Namun, faktor lain seperti pengaruh lingkungan dan keyakinan akan peluang untuk menang juga dapat menjadi penyebabnya.¹⁴ Walaupun hasil dari perjudian tidak dapat dipastikan, harapan untuk menang tetap menjadi tujuan utama bagi para penjudi. Terlebih ketika seseorang pernah merasakan kemenangan, hal tersebut bisa menimbulkan kecanduan terhadap jenis perjudian yang mereka lakukan.¹⁵

Penelitian ini mencoba menggali bagaimana faktor-faktor sosial tersebut mempengaruhi keputusan individu untuk terlibat dalam aktivitas judi online. Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati dari luar. Menurut Skinner, perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar. Berdasarkan bentuk respons terhadap stimulus, perilaku terbagi menjadi dua yakni yang pertama perilaku tertutup, terjadi apabila respon dari suatu stimulus belum dapat diamati oleh orang lain secara jelas. Respon seseorang terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan dan sikap terhadap stimulus tersebut. Dan yang kedua, perilaku terbuka apabila respon terhadap suatu stimulus dapat diamati oleh orang lain. Respon terhadap stimulus

¹⁴ Fadhillah, Intan, Shafira, Aldi, Hafeyza, “Pengaruh Perilaku Ekonomi pada Ketergantungan Judi Online di Kalangan Mahasiswa”, *Transekonomika*, vol. 3, no. 5, 2023, 823-824.

¹⁵ Rina Susanti, “Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan”, *Etnorefika: Jurnal Sosial dan Budaya*, vol. 1, no. 1, 2021, 131.

tersebut sudah jelas dalam suatu tindakan atau praktik yang dapat dengan mudah diamati oleh orang lain.¹⁶

Pada pendekatan perilaku terdapat teori-teori yang mencoba menjelaskan secara lebih mendalam, mengapa fenomena sosial yang diutarakan dalam pendekatan perilaku bisa terjadi. Beberapa teori antara lain adalah Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) dan Teori Pertukaran Sosial (*Social Exchange Theory*).¹⁷ Dalam teori pembelajaran sosial, Bandura mengusulkan agar teori pembelajaran sosial perlu disempurnakan lebih lanjut. Ia menilai bahwa teori pembelajaran sosial yang hanya berfokus pada pendekatan perilaku dan mengabaikan aspek proses mental perlu dikaji ulang. Dalam pandangan Bandura, teori pembelajaran sosial mencakup: (1) bagaimana perilaku kita dipengaruhi oleh lingkungan melalui penguatan (*reinforcement*) dan pembelajaran melalui pengamatan (*observational learning*), (2) bagaimana cara kita memandang dan memproses informasi, serta (3) bagaimana perilaku kita turut memengaruhi lingkungan, menciptakan penguatan dan peluang bagi orang lain untuk mengamati perilaku tersebut.¹⁸

Lain halnya teori pertukaran sosial, teori ini menjelaskan bahwa seseorang membangun hubungan pertukaran dengan orang lain karena seseorang itu mengharapkan adanya manfaat yang bisa diperoleh dari interaksi tersebut. Dengan kata lain, interaksi sosial dipandang sebagai

¹⁶ Sahril Buchori, "Psikologi Umum: Bab 8 (Prinsip-Prinsip Belajar)", PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022, 93.

¹⁷ Dr. Drs. Danang Sunyoto, S.H., S.E., M.M., C.B.L.D.M., Magister Alfatah Kalijaga, ST. C.G.L, "Teori Pertukaran Sosial: dalam Perilaku Kelompok", CV. Eureka Media Aksara: Jawa Tengah, 2022, 14.

¹⁸ Albert Bandura, "Teori Belajar Sosial", Jakarta: Rineka Cipta, 2007, 37.

sesuatu yang memberikan keuntungan. Sama seperti teori pembelajaran sosial, teori pertukaran sosial juga melihat adanya pengaruh timbal balik antara perilaku individu dan lingkungannya. Karena lingkungan sosial kita didominasi oleh keberadaan orang lain, maka terjadi saling pengaruh antara perilaku kita dan perilaku mereka.

Dalam hubungan sosial ini terdapat tiga elemen penting: imbalan (*reward*), pengorbanan (*cost*), dan keuntungan (*profit*). Imbalan merupakan sesuatu yang diperoleh dengan mengorbankan hal tertentu, sedangkan pengorbanan adalah segala hal yang harus dihindari atau dikurangi. Keuntungan dihasilkan dari selisih antara imbalan yang diterima dan pengorbanan yang dilakukan. Dengan demikian, perilaku sosial dipandang sebagai proses pertukaran antara dua orang atau lebih yang dilandasi oleh pertimbangan untung dan rugi. Contohnya: para dewasa awal yang ingin mengatasi masalah finansial secara instan tidak pernah memikirkan untung dan rugi, sehingga perjudian online menjadi salah satu tujuan mereka untuk memperoleh keuntungan saja. Jadi, seseorang akan berperilaku tertentu jika ia menilai bahwa tindakan tersebut menguntungkan baginya, dan sebaliknya akan menghindari perilaku yang dianggap merugikan.¹⁹

Berdasarkan fenomena diatas, para dewasa awal yang terlibat dalam judi online bisa jadi melihat aktivitas tersebut sebagai bentuk pertukaran sosial di mana mereka mengharapkan keuntungan (*profit*) berupa uang atau sensasi menang. Mereka melakukan "pengorbanan" (*cost*) seperti waktu,

¹⁹ Hasan Mustafa, "Perilaku Manusia dalam Perspektif Psikologi Sosial", Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, vol. 7, no. 2, 2011, 146-149.

uang, bahkan risiko psikologis, dengan harapan mendapat imbal balik (*reward*) yang lebih besar. Ketika mereka merasa terus diuntungkan (meskipun sebenarnya merugikan), perilaku ini cenderung terus dipertahankan. Para dewasa awal banyak terpapar konten di media sosial tentang orang-orang yang “berhasil” dari judi online, menciptakan proses *observational learning*. Mereka bisa meniru perilaku tersebut karena melihat contoh nyata yang seolah-olah berhasil, apalagi jika dilengkapi dengan penguatan sosial (komentar positif, dukungan teman, dsb). Cara pandang mereka terhadap informasi (misalnya iklan judi yang melebih-lebihkan keuntungan) juga membentuk keyakinan bahwa ini adalah peluang yang menguntungkan.

Hasil pemikiran tersebut menjadikan judi online dikalangan dewasa awal tidak hanya dipicu oleh rasa penasaran, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial yang cenderung permisif, kurangnya kontrol sosial dari keluarga, serta minimnya edukasi terkait resiko judi online. Dari hasil pra survei dan hasil diskusi dengan beberapa responden, kemudian dengan hasil penelitian terdahulu dan juga berita ataupun artikel yang telah disimak, Ngronggo dipilih peneliti dikarenakan memiliki kriteria yang spesifik serta melatar belakangi penelitian ini. Judi online bisa dilakukan dimana saja dan kapan pun, di Ngronggo terdapat warung-warung yang digunakan sebagai tempat judi online secara terang-terangan oleh dewasa awal dan perilaku yang ditimbulkan sangat mencolok bagi orang disekitarnya, maka dari itu lokasi tersebut digunakan peneliti untuk meneliti para dewasa awal yang terlibat pada perjudian online.

B. Fokus Penelitian

Penelitian skripsi ini berfokus pada peran faktor sosial dalam mendorong perilaku judi online pada dewasa awal di Ngronggo, Kota Kediri. Penelitian ini akan menggali bagaimana lingkungan sosialnya, termasuk teman sebaya, media sosial, dan tekanan sosial yang berkontribusi terhadap kebiasaan judi online di kalangan generasi muda saat ini. Dalam penelitian ini akan menjawab beberapa pertanyaan utama, meliputi:

1. Bagaimana gambaran perilaku judi online pada dewasa awal di Ngronggo?
2. Faktor perilaku sosial apa saja yang mendorong dewasa awal dalam judi online?
3. Bagaimana upaya pemulihan dari kecanduan judi online pada dewasa awal?

C. Tujuan Penelitian

Dari penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memahami gambaran perilaku judi online di kalangan dewasa awal di Ngronggo;
2. Mengidentifikasi faktor perilaku sosial utama yang mendorong para dewasa awal untuk berjudi secara online;

3. Menganalisis bagaimana upaya pemulihan dari kecanduan judi online pada dewasa awal.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis untuk menambah wawasan ilmiah tentang pengaruh faktor sosial dalam perilaku judi online, khususnya pada generasi muda. Memperkaya kajian dalam psikologi Islam terkait dengan perilaku menyimpang dan faktor yang mempengaruhinya. Dan mengembangkan pemahaman tentang teori pembelajaran sosial dan teori perilaku dalam konteks judi online.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi generasi muda untuk meningkatkan kesadaran akan risiko judi online serta pengaruh faktor sosial dalam pengambilan keputusan mereka. Bagi orang tua dan keluarga, penelitian ini memberikan wawasan tentang faktor yang mendorong keterlibatan dewasa awal dalam judi online sehingga dapat menjadi dasar pencegahan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti maupun lembaga sosial dalam

merancang program intervensi dan pencegahan judi online di kalangan generasi muda.

E. Penelitian Terdahulu

- 1. Hildegardis Patricia Loko Wewa, Puspa Lusiana, Firanti Dhiva Kirana, Daniel Tahi Malau, Adikana Rusyda Hylmi, Rijal Abdillah. (2025)**

Intervensi Sosial Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa.

Metode Penelitian: intervensi sosial dengan pendekatan psikoedukasi.

Partisipan: Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Temuan

Penelitian: 85% peserta mengalami peningkatan pemahaman tentang dampak negatif judi online. 70% peserta berkomitmen untuk menjauhi judi online dan menyebarkan informasi ke orang lain. Diskusi menghasilkan rekomendasi, seperti pengawasan lebih ketat terhadap iklan judi online, penguatan edukasi keuangan, dan kerja sama dengan institusi pendidikan untuk memperluas dampak program. Psikoedukasi terbukti sebagai metode efektif dalam meminimalkan keterlibatan mahasiswa dalam judi online dan mendorong kesadaran kolektif untuk memilih aktivitas yang lebih sehat secara sosial dan mental.²⁰

²⁰ Hildegardis Patricia Loko Wewa, Puspa Lusiana, Firanti Dhiva Kirana, Daniel Tahi Malau, Adikana Rusyda Hylmi, Rijal Abdillah, "Intervensi Sosial Perilaku Judi Online di Kalangan Mahasiswa", Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling, vol. 1, no. 2, 2025.

Persamaan: sama-sama membahas tentang judi online dan fokus pada generasi muda. Perbedaan: penelitian ini berfokus pada intervensi sosial melalui psikoedukasi untuk mencegah perilaku judi online, sedangkan penelitian skripsi fokus pada memahami faktor sosial yang mendorong perilaku judi online di Gen Z di Ngronggo.

2. Adhella Putri Anugrahi, Annisa Isyabilla, Fitri Aulia Indah Saputri, Yuliana, Lutfi Hidayati Fauziah. (2023)

Fenomena Trend Judi Online pada Remaja. Metode penelitian: Literature review dengan analisis 26 jurnal terkait rentang tahun 2013–2023. Temuan Penelitian: Remaja rentan terhadap kecanduan judi online karena konsumtivisme, gaya hidup hedonis, dan kemudahan akses; Dampak meliputi kerugian fisik, sosial, dan psikologis; Strategi penanganan mencakup edukasi kontrol diri, pengawasan orang tua, dan regulasi hukum.²¹

Persamaan: Sama-sama membahas tentang judi online pada remaja dan menyoroti faktor sosial sebagai pemicu. Perbedaan: Metode penelitian ini adalah literature review, sedangkan penelitian skripsi menggunakan metode kualitatif lapangan di Ngronggo. Penelitian terdahulu membahas dampak fisik, sosial, dan psikologis secara umum, sedangkan skripsi lebih fokus pada pengaruh faktor sosial spesifik di lingkungan dewasa awal di Ngronggo.

²¹ Adhella Putri Anugrahi, Annisa Isyabilla, Fitri Aulia Indah Saputri, Yuliana, Lutfi Hidayati Fauziah, “Fenomena Trend Judi Online pada Remaja”, Sinopsi 2023.

3. Sandythia Lova Ramadhani Krisnaprana, Muhammad Naufal Erwin Effendi, Gabriel Hadi Melvanto Sihaloho, Nur Aini Rakhmawati. (2024)

Analisis Psikobehavioral tentang Pengaruh Media Sosial dalam Pemasaran Judi Online dan Pengaruh pada Diri. Metode Penelitian: Pendekatan kualitatif deskriptif menggunakan data sekunder dari jurnal, artikel ilmiah, dan laporan penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi studi literatur dan analisis wawancara sekunder. Temuan penelitian: Strategi pemasaran judi online, seperti endorsement influencer dan iklan donasi streamer, efektif menarik perhatian generasi muda. Mereka yang terlibat dalam judi online cenderung mengalami isolasi sosial dan kerugian finansial. Regulasi pemasaran digital judi online dinilai masih kurang efektif dan perlu ditingkatkan melalui pengawasan lebih ketat. Literasi digital dan keuangan perlu diperkuat untuk mengurangi risiko kecanduan judi online.²²

Persamaan: Sama-sama menyoroti pengaruh media sosial dan digital dalam mendorong perilaku judi online pada generasi muda. Perbedaan: Fokus penelitian terdahulu adalah analisis strategi pemasaran judi online dan dampaknya, sementara skripsi lebih menekankan bagaimana lingkungan sosial (termasuk teman sebaya, komunitas, dan keluarga) memengaruhi keputusan berjudi.

²² Sandythia Lova Ramadhani Krisnaprana, Muhammad Naufal Erwin Effendi, Gabriel Hadi Melvanto Sihaloho, Nur Aini Rakhmawati, “Analisis Psikobehavioral tentang Pengaruh Media Sosial dalam Pemasaran Judi Online dan Pengaruh pada Diri”, Jurnal Etika Teknologi Informasi, vol. 1, no. 1, 2024.

4. Arjuansya, Ivon Arisanti. (2024)

Kontrol Diri dalam Adiksi Judi Online di Desa Brang Kolong.

Metode penelitian: kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi, serta pemilihan subjek menggunakan purposive sampling. Temuan Penelitian: Individu dengan adiksi judi online mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri untuk tidak berjudi. Faktor lingkungan dan pergaulan memiliki pengaruh besar terhadap kebiasaan berjudi. Dukungan keluarga dan lingkungan yang positif dapat meningkatkan kontrol diri individu. Adiksi judi online sering dikaitkan dengan perilaku impulsif dan agresif, serta dapat menyebabkan masalah sosial dan ekonomi.²³

Persamaan: Sama-sama membahas perilaku judi online dan faktor lingkungan sosial sebagai pemicu. Perbedaan: Penelitian ini fokus pada aspek kontrol diri individu yang mengalami adiksi, sementara skripsi fokus pada faktor sosial yang mendorong awal mula keterlibatan para dewasa awal dalam judi online.

5. Novita Erliana Sari, Yogiswara Arimurti, Dhiah Fitrayati, Farida Setyaningrum. (2024)

Judi Slot di Kalangan Gen-Z Ditinjau dari Pendidikan Pengelolaan Keuangan Keluarga (Studi Kasus di Anak Pekerja Migran Ponorogo). Metode penelitian: Deskriptif kualitatif fenomenologi dengan wawancara mendalam terhadap 13 anak Gen-Z dari keluarga

²³ Arjuansya, Ivon Arisanti, "Kontrol Diri dalam Adiksi Judi Online di Desa Brang Kolong", Jurnal Psimawa, vol. 7, no. 2, 2024.

pekerja migran. Temuan penelitian: Kurangnya pendidikan keuangan dalam keluarga meningkatkan risiko perilaku berjudi pada anak Gen-Z; Anak-anak pekerja migran sering menggunakan uang remitansi tanpa arahan atau kontrol, yang berujung pada perjudian; Media sosial dan tekanan sosial memperkuat kecenderungan berjudi di kalangan remaja.²⁴

Persamaan: Sama-sama membahas judi online di kalangan generasi muda. Perbedaan: Fokus penelitian ini adalah bagaimana pendidikan keuangan keluarga memengaruhi keterlibatan generasi muda dalam judi online, sementara skripsi lebih spesifik mengkaji pengaruh lingkungan sosial di Ngronggo.

6. Sisillia Jennifer Juventini Amahorseya (2023)

Pengaruh Risk and Return terhadap Perilaku Spending Judi Online pada Mahasiswa di Yogyakarta. Metode Penelitian: Kuantitatif, dengan teori dasar: Prospect Theory (Kahneman & Tversky), teknik pengumpulan data: Kuesioner yang disebarakan menggunakan Google Form, jumlah responden: 187 mahasiswa di Yogyakarta yang bermain judi online, analisis Data: Menggunakan Partial Least Square (PLS) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS, dan model analisis: Path analysis (outer dan inner model), termasuk uji validitas, reliabilitas, dan pengujian hipotesis. Temuan penelitian: Risiko dan ekspektasi keuntungan membuat mahasiswa cenderung mengeluarkan lebih

²⁴ Novita Erliana Sari, Yogiswara Arimurti, Dhiah Fitrayati, Farida Setyaningrum, “Judi Slot di Kalangan Gen-Z ditinjau dari Pendidikan Pengelolaan Keuangan Keluarga (Studi Kasus di Anak Pekerja Migran Ponorogo)”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 2 (1), 2024.

banyak uang untuk judi online, meskipun hasilnya tidak pasti. Ini menunjukkan bahwa perilaku pengeluaran mereka dipengaruhi oleh faktor psikologis dan ekspektasi keuntungan yang tidak rasional.²⁵

Persamaan: Keduanya membahas perilaku judi online pada kalangan muda (mahasiswa atau dewasa awal). Sama-sama menyoroti bagaimana teknologi dan internet mempermudah akses terhadap judi online, dan menyinggung aspek kerugian sosial dan psikologis akibat judi online. Perbedaan: penelitian ini mengukur hubungan sebab-akibat antara variabel psikologis (*risk & return*) dengan perilaku pengeluaran untuk judi online, sedangkan skripsi mengeksplorasi mengapa dan bagaimana faktor sosial memengaruhi keputusan individu untuk berjudi, dengan pendekatan naratif dan mendalam.

F. Definisi Konsep

Perilaku judi online dalam penelitian ini dipahami sebagai bentuk respons aktif individu, khususnya para dewasa awal, terhadap rangsangan sosial dan digital yang mereka terima dari lingkungan sekitar. Perilaku ini tidak sekadar dimaknai sebagai tindakan memasang taruhan melalui media internet, tetapi juga sebagai proses yang terbentuk dari pengalaman sosial, pembelajaran melalui observasi, dan interaksi interpersonal, baik di dunia nyata maupun maya. Bagi dewasa awal, perilaku berjudi secara online sering kali muncul karena pengaruh lingkungan sekitar seperti teman

²⁵ Sisillia Jennifer Juventini Amahorseya, "Pengaruh Risk and Return terhadap Perilaku Spending Judi Online pada Mahasiswa di Yogyakarta", Skripsi Sarjana, Universitas Kristen Duta Wacana, 2023.

sebaya, tren di media sosial, atau konten digital yang menampilkan judi sebagai hal yang seru dan menguntungkan.

Secara psikologis, perilaku ini bisa dipengaruhi oleh keinginan untuk mendapat hiburan, mengatasi rasa bosan, atau bahkan untuk menunjukkan eksistensi diri di lingkungan pergaulan. Dalam pendekatan kualitatif, perilaku ini dipahami melalui sudut pandang pelaku secara langsung, dengan menggali makna, pengalaman, dan cara mereka memandang aktivitas judi online dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, penelitian ini berusaha melihat bagaimana judi online bukan hanya sebagai tindakan menyimpang, tetapi sebagai respons terhadap kondisi sosial dan budaya digital yang mereka hadapi.