

Pengaruh Self Control terhadap Adiksi Judi Online Slot di Kota Bandung

Syalsa Anugrah Sofiyulloh^{*}, Suhana

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

Anugrahsofiyulloh@gmail.com, hansunisba@gmail.com

Abstract. This study explores the tendency of online gambling addiction among university students, focusing on the role of self-control in influencing addiction levels. Self-control is believed to help reduce addictive behaviors, as individuals with high self-control can manage impulsive urges that may lead to harm. The research aims to assess the extent of self-control's impact on gambling addiction tendencies among online slot players. Using a quantitative approach with a non-probability Snowball sampling method, the study involved 140 respondents, including 79 university students and 61 online motorcycle taxi drivers aged 18-25. Data analysis was conducted through multiple regression and descriptive statistics. The study utilized the Self-Control Scale by Tangney, Baumeister, and Boone (2004) and the Problem Gambling Severity Index (PGSI) by Ferris & Wynne (2001). Results indicated that self-control contributed 35.7% to gambling addiction tendencies, with a significance value of $0.00 < 0.05$ and a statistical value of 14.905, confirming a strong simultaneous effect. This suggests that higher self-control is associated with lower levels of online slot gambling addiction.

Keywords: *Self Control, Addiction, and Online Slot Gambling.*

Abstrak. Penelitian ini mengeksplorasi kecenderungan kecanduan judi online di kalangan mahasiswa, dengan fokus pada peran kontrol diri dalam mempengaruhi tingkat kecanduan. Kontrol diri diyakini dapat mengurangi perilaku adiktif, karena individu dengan kontrol diri yang tinggi mampu mengendalikan dorongan impulsif yang berpotensi merugikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan judi slot online. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode non-probability Snowball sampling, penelitian ini melibatkan 140 responden, terdiri dari 79 mahasiswa dan 61 pengemudi ojek online berusia 18-25 tahun. Analisis data dilakukan dengan regresi berganda dan statistik deskriptif. Instrumen yang digunakan adalah Self-Control Scale oleh Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) serta Problem Gambling Severity Index (PGSI) oleh Ferris & Wynne (2001). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri berkontribusi sebesar 35,7% terhadap kecenderungan kecanduan judi online, dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dan nilai statistik 14,905, yang mengonfirmasi adanya pengaruh yang kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol diri, semakin rendah tingkat kecanduan judi slot online pada pemain.

Kata Kunci: *Self Control, Adiksi, dan Judi Online Slot.*

A. Pendahuluan

Sesuai perkembangan media online, judi juga beralih dari yang umumnya konvensional menjadi sebuah platform judi yang berbasis online. Singh, Mallaram, & Sarkar (7) mendefinisikan bahwa judi online atau juga disebut judi internet mengacu pada berbagai aktivitas taruhan dan permainan yang ditawarkan melalui perangkat berkemampuan internet, termasuk komputer, gadget, tablet, dan televisi digital. Maraknya judi online di kalangan masyarakat semakin memprihatinkan.

Berdasarkan data demografi, pemain judi online usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun s.d. 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang. Data tersebut diungkap pada Podcast JUMATAN (Jumpa PPAK Pekanbaru) edisi 26 Juli 2024 (Gita Kanya Paramitha & Stephani Raihana Hamdan, 2022)

Saputra & Syani (6) mengatakan bahwa terdapat dua dampak yang dirasakan oleh pelaku judi, yaitu dampak sosial dan dampak ekonomi. Dampak permainan judi online cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi online. Mimi dalam Sari Permata & Intan, (5) menyebutkan bahwa adiksi adalah suatu perasaan yang kuat oleh karena itu apabila seseorang mengalami kecenderungan adiksi pada hal tertentu, dalam hal ini kecenderungan adiksi judi online maka seseorang ingin lagi dan lagi melakukannya (Adristiyani & Lilim Halimah, 2021)

Berdasarkan kriteria diagnosis DSM-5 seseorang dikatakan mengalami gambling disorder jika menunjukkan empat atau lebih tanda dari kriteria menurut DSM-5 dalam periode 12 bulan terakhir. Kelompok Kerja Penggunaan Zat dan Gangguan Terkait DSM-5 (O'Brien 2011; Petry 2010) menyarankan untuk memindahkan gambling disorder ke bab yang terkait dengan alkohol dan gangguan penggunaan narkoba lainnya. Karena ini lebih dekat dengan gangguan penggunaan zat daripada gangguan kejiwaan lainnya (Blanco et al., dalam pers), sehingga gambling disorder dapat diklasifikasikan kedalam kriteria adiksi (Safira & Fanni Putri Diantina, 2021)

Kecenderungan adiksi judi online termasuk dalam kategori behavioral addiction yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang Inara & Antang, (2021). Dampak permainan judi online cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi online

Mimi dalam Sari Permata & Intan, (2022) menyebutkan bahwa adiksi adalah suatu perasaan yang kuat oleh karena itu apabila seseorang mengalami kecenderungan adiksi pada hal tertentu, dalam hal ini kecenderungan adiksi judi online maka seseorang ingin lagi dan lagi melakukannya. Individu akan selalu memikirkan judi online sehingga dalam hal ini muncul perasaan yang kuat terhadap keinginan untuk bermain judi online secara terus menerus.

Pratama dan Erianjoni (2022) mencatat bahwa mahasiswa yang terlibat dalam judi online memiliki empat alasan utama, yakni: (1) Motif sosial, di mana lingkungan sekitar memiliki pengaruh terhadap partisipasi mereka. (2) Motif keamanan, yang menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung merasa lebih aman bermain judi online daripada melibatkan diri dalam perjudian konvensional. (3) Motif prestise, yang berhubungan dengan citra dan reputasi seseorang. Mahasiswa terlibat dalam judi online karena merasa memiliki keahlian dalam aktivitas tersebut. (4) Motif ekonomi, dimana mahasiswa terlibat dalam judi online untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mendapatkan tambahan uang jajan dan self control.

Self control mampu menjadi penolong individu mengatasi masalah psikologis atau perilaku yang muncul maka dari itu self control menjadi penting bagi individu. Tangney 2004 dalam Filsuf Tasaufi et al., (2021) mengemukakan bahwa self control adalah kemampuan untuk mengubah dan menyesuaikan antara diri sendiri dan dunia, pengendalian diri juga memainkan peran penting dalam bidang penyesuaian psikologis seperti kecemasan, depresi, gangguan obsesif-kompulsif dan gangguan somatik. Individu yang memiliki diri diharapkan dari pribadi yang matang mampu menerima dirinya sendiri dan diterima di masyarakat luas. Menurut Averill 1973 dalam Hardanti et al., (2015).

Peneliti melihat bahwa fenomena saat ini terdapat banyak anak berusia dewasa muda yang memilih bermain judi slot online sebagai aktivitas mereka di waktu luang sebagai pelarian. Pratama

dan Erianjoni (3) mencatat bahwa mahasiswa yang terlibat dalam judi online memiliki empat alasan utama, yakni: Motif sosial, Motif keamanan, Motif prestise, Motif ekonomi. Dari salah satu motif tersebut mahasiswa terlibat dalam judi online untuk memenuhi kebutuhan hidup dan mendapatkan tambahan uang jajan dan self control.

Tangney 2004 dalam Filsuf Tasaufi et al., (10) mengemukakan bahwa self control adalah kemampuan untuk mengubah dan menyesuaikan antara diri sendiri dan dunia, pengendalian diri juga memainkan peran penting dalam bidang penyesuaian psikologis seperti kecemasan, depresi, gangguan obsesif-kompulsif dan gangguan somatik. Saat self control pada seseorang individu rendah maka individu tersebut akan sulit dalam mengendalikan emosi yang dapat mengakibatkan permasalahan. Hasil penelitian dari Vaughn, (2008) menjelaskan bahwa tindakan kriminalitas dipengaruhi oleh rendahnya self control.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terkait self control dengan kecanduan judi online menunjukkan hasil studi mengidentifikasi sebuah korelasi negative antara control diri dan ke>tagihan bermain judi online di kalangan siswa Sari & Astuti (8). Selanjutnya pada penelitian (Raudhani Fadilla) menyatakan bahwa ada arah hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan game online remaja. Selain itu penelitian yang dilakukan Pradana (4) mengatakan bahwa terdapat peran positif yang tidak terlalu signifikan antara self control dengan perilaku internet gambling pada mahasiswa di Bukittinggi.

Selanjutnya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nita Aprilia (2) terdapat pengaruh variable antara self control dengan kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online di Kota Surabaya. Artinya semakin tinggi self control pada individu maka semakin rendah kecenderungan adiksi judi online.

Dari pembahasan diatas, berdasarkan adanya fenomena dan studi literature yang dilakukan peneliti, bahwa terdapat penelitian sebelumnya terkait Self control dengan kecenderungan adiksi judi online yang menyatakan hubungan kedua variabel tersebut negatif sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian karena penting untuk dilakukan untuk dewasa awal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: "Seberapa besar Pengaruh Peran Self Control Terhadap Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Mahasiswa". Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb.

1. Untuk mengetahui gambaran self control pada mahasiswa di kota bandung
2. Untuk mengetahui gambaran adiksi judi online slot pada mahasiswa di kota bandung
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh peran self control terhadap kecenderungan adiksi judi online pada pemain judi online slot.

B. Metode

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Mahasiswa di Kota Bandung yang bermain judi online slot.

Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik non-probability dengan jenis Snowball sampling dengan jumlah sampel yang dihitung dengan menggunakan rumus lemeshow yaitu minimal 97 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan menggunakan dua alat ukur. Untuk variabel Self Control menggunakan self control scale yang yang dikonstruksi oleh Tangney, Baumeister dan Boone (9). Selanjutnya untuk variabel adiksi judi online menggunakan skala Problem Gambling Severity Index (PGSI) yang di kembangkan oleh Ferris & Wyne (2001). Alat ukur PGSI dalam bahasa Indonesia sudah diukur dan di adaptasi oleh Fathia Kamila (1). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis regresi berganda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Self Control pada Mahasiswa di Kota Bandung

Tabel 1. Rekapitulasi Kategori Self Control

No.	Kategori	Frekuensi	%
1	Self Control Rendah	62	47,69%
2	Self Control Tinggi	68	52,31%
	Total	130	100,00%

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa sebanyak 68 mahasiswa memiliki *self control* tinggi dan 62 mahasiswa memiliki *self control* rendah. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa di Kota Bandung memiliki *self control* yang tinggi.

Gambaran Adiksi Judi Online pada Mahasiswa di Kota Bandung

Tabel 2. Rekapitulasi Kategori Adiksi Judi Online

No.	Kategori	Frekuensi	%
1	Adiksi Judi Online Rendah	59	45,38%
2	Adiksi Judi Online Tinggi	71	54,62%
	Total	130	100,00%

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa sebanyak 71 mahasiswa memiliki adiksi judi online dengan kategori tinggi dan 59 mahasiswa memiliki adiksi judi online dengan kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa di Kota Bandung memiliki adiksi judi online dengan kategori tinggi.

Tabulasi Silang *Self control* dan Konformitas Terhadap Judi Online

Berikut merupakan hasil tabulasi silang antara *Self Control* terhadap Kecenderungan Adiksi Judi Online Slot pada Mahasiswa Di Kota Bandung

Tabel 3. Tabulasi silang *Self control* terhadap Adiksi judi Online

		Judi Online				Jumlah	%
		Rendah		Tinggi			
		N	%	N	%		
<i>Self control</i>	Rendah	20	33,90%	39	66,10%	59	100,00%
	Tinggi	31	43,66%	40	56,34%	71	100,00%
Jumlah		51	39,23%	79	60,77%	130	100,00%

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa responden memiliki tingkat kategori *self control* rendah, artinya dimana mahasiswa di kota bandung kurang dalam mengendalikan pikiran, emosi, dorongan, serta mengelola performa, dan mampu menghentikan kebiasaan yang tidak diinginkan (Tangyey, 2004). Sedangkan pada adiksi judi online mahasiswa di kota bandung tergolong tinggi yaitu sebesar 39 mahasiswa (66.10%). Yang artinya mahasiswa di kota bandung tidak bisa menghentikan perilaku judi online meskipun sudah mengetahui konsekuensi negatifnya.

Pengaruh *Self Control* terhadap Kecenderungan Adiksi Judi Online Slot pada Mahasiswa Di Kota Bandung

Berikut merupakan hasil penelitian mengenai *Self Control* terhadap Kecenderungan Adiksi Judi Online Slot pada Mahasiswa Di Kota Bandung yang diuji menggunakan analisis regresi berganda.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1659.393	5	331.879	13.668	.000 ^b
	Residual	3010.884	124	24.281		
	Total	4670.277	129			

a. Dependent Variable: (Y) Judi Online

b. Predictors: (Constant), (X5) Reliability, (X4) Work Ethic, (X3) Healthy Habbits, (X1) Self Discipline, (X2) Deliberate

Gambar 1. Uji Regresi Berganda Kategori Adiksi Judi Online

Berdasarkan tabel 4, diketahui memiliki nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari variabel *self control* secara simultan sebagai variabel independen terhadap variabel judi *online* sebagai variabel dependen. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nita (2) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh kecenderungan adiksi judi *online* namun, pola pengaruh yang bersifat negatif. Artinya semakin tinggi *self control* pada individu maka semakin rendah kecenderungan adiksi judi *online*, sebaliknya semakin rendah *self control* pada individu maka semakin tinggi kecenderungan adiksi judi *online*.

Hasil diatas menunjukkan bahwa penelitian ini dapat menjawab dari kesenjangan penelitian dari Raudhani Fadilla ada arah hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan game online remaja. Selain itu juga pada penelitian Sari & Astuti (8) menunjukkan hasil studi mengidikasi sebuah korelasi negative antara control diri dan ketagihan bermain judi online di kalangan siswa.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.596 ^a	.355	.329	4.928

a. Predictors: (Constant), (X5) Reliability, (X4) Work Ethic, (X3) Healthy Habbits, (X1) Self Discipline, (X2) Deliberate

b. Dependent Variable: (Y) Judi Online

Gambar 2. Koefisien Determinasi secara simulan

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa nilai R^2 sebesar 0.355 yang menunjukkan bahwa variasi variabel independen, yaitu *Self Control* dapat menjelaskan 35,5% variasi variabel dependen, yaitu adiksi judi online. Namun, sebanyak 64,5% dari sisanya merupakan pengaruh yang diberikan dari faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Tabel 6. Koefisien Determinasi secara Parsial

Variabel	Koefisien Regresi (Beta)	Koefisien Korelasi (r)	R Square	Total Pengaruh (%)
X1	-0,277	-0,189	0,357	5,24%
X2	0,381	0,548		20,88%
X3	0,192	0,459		8,81%
X4	0,005	0,442		0,22%
X5	0,208	0,019		0,40%
Total				35,54%

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa Hasil uji sumbangan efektif didapatkan hasil bahwa aspek *self control* yang paling berpengaruh terhadap judi *online* adalah aspek *deliberate* (X₂) sebesar 20,88%, sedangkan aspek *self control* yang memberikan pengaruh paling rendah adalah *reliability* (X₅) sebesar 0,40%.

Dapat disimpulkan dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa atau orang yang berada pada fase dewasa awal pada penelitian ini memiliki kecenderungan untuk melakukan suatu tindakan yang impulsif dengan pertimbangan yang kurang baik, kurang hati-hati dan tergesa-gesa dalam pengambilan keputusan atau bertindak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Secara umum gambaran mengenai kondisi *self control* pada mahasiswa pemain judi online slot di kota Bandung berada dalam kategori tinggi, yaitu Dimana semakin tinggi *self control* maka semakin rendah adiksi judi sedangkan sebaliknya semakin rendah *self control* maka semakin tinggi adiksi judi
2. Secara umum Gambaran adiksi judi online pada mahasiswa pemain judi online slot di kota Bandung berada pada kategori tinggi
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa terhadap pengaruh *self control* terhadap kecenderungan adiksi judi online slot secara simultan, terdapat pengaruh variabel *Self Control* terhadap variabel Adiksi Judi sebesar 35,5%.

Ucapan Terimakasih

Peneliti berterima kasih banyak kepada bapak Suhana selaku dosen pembimbing, yang telah mendampingi dan membantu peneliti dari awal sampai penelitian ini selesai. Berterima kasih banyak juga kepada seluruh mahasiswa di kota Bandung karena sudah bersedia menjadi responden penelitian. Selanjutnya, peneliti berterima kasih kepada kerabat dan keluarga peneliti yang telah senantiasa selalu memberikan dukungan dari awal sampai akhir menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023, January). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. In *Bandung Conference Series: Psychology Science* (Vol. 3, No. 1, pp. 282-290).
- 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.
- Pratama, Y. Y., & Erianjoni, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Jurnal Perspektif*, 5(1), 136-143.
- Pradana, O\$, & Primanita, R. Y. (2023). Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 9510-9518.
- Permata Sari, I. (2022). *Hubungan Kecanduan Gadget dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Remaja SMAN 1 Kecamatan Guguk di Kabupaten 50 Kota* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Saputra, A., & Syani, A. (2013). Faktor-faktor penyebab dan dampak seseorang bermain judi togel (toto gelap)(studi di desa bengkulu rejo kecamatan gunung labuhan kabupaten way kanan. *Sociologie*, 1(2), 124-131.
- Singh, S., Mallaram, G. K., & Sarkar, S. (2017). Pathological gambling: An overview. *Medical Journal of Dr. DY Patil University*, 10(2), 120-127
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Universitas Mercubuana Yogyakarta Vol, 2*.
- Tangney, J.P., Baumeister, R.F., & Boone, A.L. (2004). High self control predicted good adjustment, less pathology, better grade, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-324.
- Tasaufi, M. N. F., Anisa, S. N., Rahmi, N., & Sabrina, A. J. (2021). Hubungan kelekatan ayah dan kontrol diri dengan kesejahteraan subjektif serta kesejahteraan psikologis sebagai mediator pada mahasiswa. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 26(2), 397–412. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol26.iss2.art11>
- Adristiyani, N. A., & Lilim Halimah. (2021). Pengaruh Uses And Gratification terhadap Adiksi Instagram pada Emerging Adulthood di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.151>
- Gita Kanya Paramitha, & Stephani Raihana Hamdan. (2022). Pengaruh Self-Control terhadap Perilaku Merokok Mahasiswa selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(2), 132–139. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i2.559>

Safira, N. A., & Fanni Putri Diantina. (2021). Pengaruh Perceived Behavioral Control Terhadap Intensi Mengurangi Waktu Penggunaan Instagram pada Mahasiswa Adiksi. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 42–50. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.152>