

## Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung.

Fathia Kamila Agrippina\*, Eni Nuraeni Nugrahawati

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

\*fathiakamila@gmail.com, enipsikologi@gmail.com

**Abstract.** *Online slot gambling is now a popular game among students. The behavior of playing online slot gambling can be formed from a determinant of intention called gambling intention. Gambling intention is a component in the individual that is subjective in determining the decision to bring up or not playing gambling behavior. The emergence of gambling intention in students can be influenced by the social environment, especially peers. Peers who show behavior such as playing gambling can encourage individuals to bring up the intention to play gambling. Therefore, researchers are encouraged to find out about the influence of the role of peers on gambling intention in online slot gambling students in Bandung. The research was conducted using quantitative methods with a non-experimental causality research design. The sample obtained was 160 students of online slot gambling players in the city of Bandung, with simple regression data analysis techniques. The measuring instrument used is the Role of Peers compiled by Prameswari et al (2020) based on the view of the role of peers by Shaffer (2009) and gambling intention by Girsang (2016) which is compiled based on Theory Of Planned Behavior by Ajzen (1991). The results of this study indicate the positive influence of the role of peers on gambling intention of 0.526, with a significance value of  $0.00 < 0.05$ . It is known that the role of peers has the highest influence on the determinants of perceived behavioral control of 0.390, followed by the determinants of subjective norms of 0.380 and attitude towards behavior of 0.292.*

**Keywords:** *Peers, Gambling Intention, Online Gambling*

**Abstrak.** Judi slot online saat ini menjadi permainan yang terkenal dikalangan mahasiswa. Perilaku bermain judi slot online dapat terbentuk dari determinan intensi disebut gambling intention. Gambling intention merupakan komponen dalam diri individu yang bersifat subjektif menentukan keputusan memunculkan atau tidaknya perilaku bermain judi. Munculnya gambling intention pada mahasiswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial khususnya teman sebaya. Teman sebaya yang menunjukkan perilaku seperti bermain judi dapat mendorong individu memunculkan niat untuk bermain judi. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk mencari tahu mengenai pengaruh peran teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online di Bandung. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan design penelitian kausalitas non-eksperimental. Sampel yang didapatkan sebanyak 160 mahasiswa pemain judi slot online di Kota Bandung, dengan teknik analisis data regresi sederhana. Alat ukur yang digunakan adalah Peran Teman Sebaya yang disusun oleh Prameswari et al (2020) berdasarkan pandangan peran teman sebaya oleh Shaffer (2009) dan gambling intention di oleh Girsang (2016) yang disusun berdasarkan Theory Of Planned Behavior oleh Ajzen (1991). Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif peran teman sebaya terhadap gambling intention sebesar 0,526, dengan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ . Diketahui peran teman sebaya memiliki pengaruh paling tinggi pada determinan perceived behavioral control sebesar 0,390, dilanjut determinan subjective norms sebesar 0,380 dan attitude towards behavior sebesar 0,292.

**Kata Kunci:** *Peran Teman Sebaya, Gambling Intention, Judi Online*

## A. Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi memberikan berbagai kemudahan bagi masyarakat. Salah satu perkembangan yang menonjol adalah internet. Internet memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi tanpa adanya keterbatasan waktu ataupun tempat. Saat ini internet dapat diakses dalam berbagai jenis teknologi seperti komputer/laptop, smartphone, ataupun smart television. Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Menurut data yang diperoleh dari Statista (2021) penggunaan internet di dunia saat ini mencapai 4.66 miliar atau setara dengan 59.5% penduduk dunia dan sebanyak 4.32 miliar orang yang mengakses internet melalui perangkat online. Dilansir dari databoks (2021), diketahui bahwa Indonesia menempati peringkat ke-3 penggunaan internet terbanyak dalam lingkup Asia sebanyak 212,35 juta jiwa dan dengan Jawa Barat sebagai provinsi pengguna internet terbanyak yaitu 35,1 juta jiwa. Adanya internet selain memberikan manfaat dan dampak positif, terdapat juga dampak negatif dari penggunaan internet salah satunya adalah permainan judi *online*.

Judi merupakan suatu tindakan yang mempertaruhkan uang atau sesuatu yang berharga, pada sebuah peristiwa dengan hasil yang tidak pasti dan bermaksud untuk memenangkan lebih banyak uang atau barang berharga daripada apa yang dipertaruhkan (Chung et al., 2017). Perkembangan informasi serta teknologi saat ini memfasilitasi perkembangan dari bentuk permainan judi seperti *internet* atau *online gambling*, *mobile phone gambling* dan *interactive telephone gambling* (Kuss & Griffiths, 2012).

Permainan judi *online* yang populer saat ini adalah judi slot *online*, hal ini dikarenakan permainan judi slot tidak memiliki pola permainan yang complex sehingga para pemain tidak perlu membutuhkan banyak waktu untuk memahami pola permainan, pemain tidak perlu berlatih untuk memenangkan keuntungan sebanyak-banyaknya, *feedback* yang didapatkan pemain bersifat langsung, musik dan visual yang menyenangkan dan menarik selama permainan, pola kemenangan maupun kekalahan yang tidak menentu dimana permainan slot menggunakan variable-ratio reinforcement schedule yang tidak dapat diprediksi oleh pemain memunculkan perasaan kesenangan dari penantian untuk memenangkan permainan (Dixon et al., 2019)

Berbagai karakteristik dari judi slot online menjadi daya tarik tersendiri yang dapat membuat judi slot online terkenal di berbagai kalangan, seperti mahasiswa yang dianggap memiliki resiko tinggi mengalami *gambling related harm* (Emond et al., 2020; Hollén et al., 2020). Pada mahasiswa, *gambling related harm* dapat mempengaruhi munculnya masalah finansial, permasalahan dengan hukum, hubungan interpersonal yang buruk, masalah kesehatan maupun menimbulkan gangguan mental, dan juga permasalahan akademik seperti menurunnya prestasi akademik (Lesieur et al., 1991; Natelson, 2004; Petry, 2004; Kairouz et al., 2018). Munculnya *gambling related harm* dapat dipengaruhi oleh perilaku impulsive dan risk-taking behavior, kepribadian, riwayat konsumsi alkohol maupun rokok, gender dan lingkungan sosial (Estévez et al., 2021; Kam et al., 2017; Petry & Gonzalez-Ibanez, 2015).

Untuk beberapa orang bermain judi sudah menjadi bagian dari kehidupan sosial, dimana permainan judi kerap dijadikan sebagai kebiasaan yang dilakukan dengan keluarga terutama dalam kelompok teman sebaya (poker, peer to peer gambling, dsb) yang dianggap dapat mempererat hubungan sosial (Korn et al., 2005; Pitt et al., 2017; Wardle, 2019). Teman sebaya menurut Shaffer (2009) adalah 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 eksplisit atau implisit yang berperan sebagai penentu tingkah laku dalam kelompok serta adanya struktur atau hirarki, memiliki peran sebagai *Peer as Critics and Agent of Persuasion*, *reinforcement agents*, *social model* dan *social comparison* yang dapat mempengaruhi perilaku individu. Dalam beberapa penelitian hubungan pertemanan dan kelompok teman sebaya dapat membentuk perilaku berjudi pada individu dalam hal menimbulkan ataupun mempertahankan perilaku (Zhai et al., 2017).

Dalam usaha untuk memprediksi dan menggambarkan perilaku berjudi yang muncul pada individu, beberapa penelitian menjelaskan dengan memahami intensi yang memunculkan

perilaku berjudi tersebut (Flack & Morris, 2017; Martin et al., 2010, 2011). Intensi merupakan kemungkinan subjektif individu dalam melakukan suatu perilaku tertentu dengan mempertimbangkan informasi, implikasi serta sumberdaya yang dimiliki individu sebelum memunculkan perilaku (Fishbein & Ajzen, 1975; Ajzen, 1991). Menurut Ajzen (1991) dalam *Theory of Planned Behavior* terdapat tiga determinan yang dapat mempengaruhi intensi dalam memunculkan perilaku, yaitu: a) *attitudes towards behavior*, b) *subjective norms*, c) *perceived behavioral control*.

Penelitian yang dilakukan oleh Moore & Ohtsuka (1999) pada mahasiswa pemain judi ditemukan intensi bermain judi memiliki hubungan yang positif baik dengan frekuensi serta permasalahan berjudi, dimana intensi memiliki hubungan yang signifikan dengan *attitude* serta *subjective norms*. Namun penelitian serupa yang dilakukan oleh Neighbors et al (2007) menunjukkan bahwa intensi bermain judi memiliki hubungan dengan sikap positif terhadap permainan judi, sedangkan *perceived approval* yang didapatkan oleh mahasiswa lainnya (*peer subjective norms*) memiliki hubungan negatif dalam memunculkan perilaku. Hal ini tidak sesuai dengan hipotesis dari *Theory of Planned Behavior* pada determinan *subjective norms*. Martin et al (2010, 2011) meneliti mengenai *past-year gambling activity* dengan menggunakan teori TPB yang menunjukkan hasil bahwa TPB dapat menggambarkan 25-30% perilaku judi pada mahasiswa dalam satu tahun terakhir maupun frekuensi berjudi. Selain itu dijabarkan bahwa *past-year gambling activity* pada mahasiswa dapat diprediksi dengan norma sosial (teman atau keluarga) dan sikap terhadap permainan judi serta frekuensi bermain judi diprediksi melalui *friends and family subjective norms*, *attitude toward gambling*, dan *perceived behavioral control*. Di Indonesia terdapat penelitian yang dilakukan oleh Baisa & Indrawati (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan intensi bermain judi bola yang dapat disimpulkan bahwa teman sebaya memiliki hubungan yang signifikan terhadap intensi bermain judi, khususnya pada mahasiswa.

Menurut Delfabro (dalam Quinton, 2020) untuk meneliti secara spesifik perilaku bermain judi pada masing-masing jenis permainan judi dapat menunjukkan hasil berbagai dorongan yang berbeda yang mendasari munculnya perilaku bermain judi. Seperti halnya pada pemain judi olahraga yang mempersepsikannya sebagai sarana untuk melatih *skill* serta pengetahuan mengenai olahraga tertentu, sedangkan para pemain *lottery* dipengaruhi oleh kesempatan dalam memenangkan banyak uang dengan modal yang rendah (Quinton, 2020). Sebagian besar penelitian menggunakan variabel intensi berjudi memberikan gambaran mengenai hubungan dari masing-masing determinan intensi terhadap perilaku bermain judi pada mahasiswa. Penelitian-penelitian tersebut meneliti judi olahraga ataupun permainan judi secara keseluruhan sebagai objek dari penelitian, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti intensi bermain judi pada mahasiswa yang bermain judi slot *online* dan bagaimana gambaran intensi bermain judi jika dipengaruhi oleh variabel tertentu. Penelitian yang dilakukan adalah mengenai pengaruh peran teman sebaya terhadap *gambling intention* pada mahasiswa yang bermain judi Slot *online* di Kota Bandung.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana gambaran peran teman sebaya pada mahasiswa pemain judi slot online di Bandung?”, “Bagaimana gambaran *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot online di Bandung?”, “Bagaimana pengaruh peran teman sebaya terhadap *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot online di Bandung?”. Berdasarkan hal ini tujuan penelitian ditetapkan sebagai berikut:

1. Untuk melihat gambaran peran teman sebaya pada mahasiswa pemain judi slot *online* di Kota Bandung
2. Untuk melihat bagaimana gambaran *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot *online* di Kota Bandung
3. Untuk membuktikan pengaruh peran teman sebaya terhadap *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot *online* di Kota Bandung.

## B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode teknik analisis kausalitas non-eksperimental dengan

menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pemain judi *online* di Kota Bandung dengan sampel sebanyak 160 mahasiswa pemain judi slot *online* di Kota Bandung, yang diperoleh dengan teknik pengambilan sampling yaitu *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan studi pustaka. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis regresi linear sederhana.

Alat ukur yang digunakan untuk menguji variabel Peran Teman Sebaya disusun oleh Prameswari (2020) berdasarkan aspek Peran Teman Sebaya menurut Shaffer (1991) yang telah disesuaikan. Memiliki 16 item dengan reliabilitas 0.846.

Alat ukur yang digunakan untuk menguji variabel *Gambling Intention* disusun oleh Girsang (2016) sesuai dengan determinan intensi pada *Theory of Planned Behavior* menurut Ajzen (1991) yang telah disesuaikan. Memiliki 21 item dengan reliabilitas sebesar 0.935.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Gambaran Peran Teman Sebaya Mahasiswa Pemain Judi Slot *Online* di Kota Bandung

Berikut adalah gambaran tingkat peran teman sebaya pada mahasiswa pemain judi slot *online* di Kota Bandung yang dijelaskan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Kategori Tingkat Peran Teman Sebaya

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Peran Teman Sebaya Rendah	37	23,1%
2	Peran Teman Sebaya Tinggi	123	76,9%
	Total	160	100%

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 123 mahasiswa (76,9%) berada pada kategori tinggi pada variabel Peran Teman Sebaya, sedangkan sebanyak 37 mahasiswa (23,1%) berada pada kategori tingkat Peran Teman Sebaya rendah.

#### Gambaran *Gambling Intention* Mahasiswa Pemain Judi Slot *Online* di Kota Bandung

Berikut adalah gambaran dari tingkat *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot *online* di Kota Bandung yang ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Kategori Tingkat *Gambling Intention*

No	Kategori	Frekuensi	%
1	<i>Gambling Intention</i> Lemah	66	41,3%
2	<i>Gambling Intention</i> Kuat	94	58,8%
	Total	160	100%

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Berdasarkan pada data yang diperoleh dari tabel 2 terdapat sebanyak 94 mahasiswa (58,8%) memiliki *gambling intention* yang kuat. Selanjutnya dapat diketahui bahwa sebanyak 66 mahasiswa (41,3%) memiliki *gambling intention* yang lemah.

#### Hasil Uji F

Berikut hasil dari uji F yang dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Uji FANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	5356,155	1	5356,155	175,437	,000
Residual	4823,788	158	30,530		
Total	10179,944	159			

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Berdasarkan hasil pengolahan tabel diatas, dapat terlihat bahwa F-hitung yang dihasilkan seluruh dimensi secara simultan adalah sebesar 175,437 dan nilai sig. 0,000. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dinyatakan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh peran teman sebaya terhadap *gambling intention*.

#### Hasil Uji t dan Persamaan Regresi

Berikut adalah hasil uji t hipotesis dan persamaan regresi pada variabel peran teman sebaya (X) dan variabel *gambling intention* (Y). Hasil pengolahan padat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji t dan Persamaan RegresiCoefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17,100	2,781		6,148	,000
Peran Teman Sebaya	,830	,063	,725	13,245	,000

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Berdasarkan pada tabel diatas (tabel 4), didapatkan persamaan regresi  $Y = 17,100 + 0,830X$ . dengan t-hitung sebesar 13,245 dan sig. 0

Dari hasil yang didapatkan diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh peran teman sebaya terhadap *gambling intention*. Diketahui nilai  $\alpha$  sebesar 17,001 dengan koefisien regresi ( $\beta$ ) sebesar 0,830 yang menyatakan bahwa setiap penambahan nilai tingkat peran teman sebaya(X), maka akan mempengaruhi kuat-lemah *gambling intention* (Y) akan sebesar 0,830, sehingga dapat dikatakan arah pengaruh adalah positif antara variabel X terhadap Variabel Y.

### Hasil Uji Koefisien Determinasi

Berikut adalah hasil uji koefisien determinasi variabel X (peran teman sebaya) terhadap Variabel Y (*gambling intention*) yang dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji Koefisien Determinasi

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,725 <sup>a</sup>	,526	,523	5,525

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Berdasarkan pada hasil perhitungan yang didapatkan, dapat diketahui bahwa variabel peran teman sebaya memiliki pengaruh sebesar 0,526 atau 52,6%. Sedangkan sebanyak 47,4% lainnya merupakan pengaruh yang diberikan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana diketahui terdapat pengaruh positif dari peran teman sebaya terhadap *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot online. Setelah dilakukan uji koefisien determinasi pada mahasiswa pemain judi slot online, diketahui peran teman sebaya memiliki pengaruh sebesar 0,526 (52,6%) pada *gambling intention*, sedangkan sebanyak 47,4% sisanya merupakan pengaruh yang diberikan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Sehingga dapat disimpulkan semakin tinggi peran teman sebaya, semakin kuat *gambling intention* pada mahasiswa pemain judi slot *online*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Girsang (2016), dimana terdapat pengaruh positif peran kelompok teman sebaya terhadap intensi membeli secara *online* pada mahasiswa.

Sebagian besar tingkat peran teman sebaya pada mahasiswa termasuk kedalam kategori tinggi, yaitu sebanyak 123 (76,9%) mahasiswa dan sebanyak 37 (23,1%) mahasiswa memiliki tingkat peran teman sebaya yang rendah. Hasil ini menandakan bahwa sebanyak 123 mahasiswa pemain judi slot online mempersepsikan perilaku teman sebaya mempengaruhi perilaku bermain judi online. Sedangkan 37 mahasiswa lainnya mempersepsikan bahwa perilaku teman sebaya tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku bermain judi online. Berdasarkan aspek peran teman sebaya, diketahui sebanyak aspek tertinggi pada *peer as social model* sebesar 123 (76,9%), dilanjut oleh *Peers as a comparison model* sebesar 117 (73,1%), *Peer as Critics and Agent of Persuasion* sebesar 113 (70,6%), dan *Peers as reinforcement agent* sebesar 103 (64,4%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa pemain judi slot *online* memunculkan suatu perilaku berdasarkan model sosial yang ia lihat dari teman sebayanya. Pada mahasiswa pemain judi slot *online* model yang dimaksud bukanlah seseorang yang berwibawa, kompeten ataupun yang dapat memberikan dampak positif bagi dirinya maupun orang lain, melainkan teman sebaya yang dianggap memiliki kemampuan tingkat peran teman sebaya yang tinggi mereka akan atau keahlian dalam permainan judi untuk mendapatkan keuntungan yang besar. Para mahasiswa tersebut memperhatikan perilaku teman sebaya, dalam hal ini jika teman sebaya menunjukkan suatu perilaku yang menarik perhatiannya seperti bermain judi dengan melakukan strategi atau melakukan ritual tertentu sebelum bermain judi untuk mendapatkan kemenangan maka mahasiswa akan mengamati dan meniru perilaku tersebut.

Pada *gambling intention* diketahui pada mahasiswa pemain judi slot online sebanyak 94 (58,8%) mahasiswa memiliki intensi bermain judi yang tinggi, sedangkan sebanyak 66 (41,3%) memiliki tingkat *gambling intention* yang rendah. Dengan determinan tertinggi pada *perceived behavioral control* sebesar 133 (81,3%) mahasiswa, diikuti oleh determinan *subjective norms* sebanyak 74 (46,3%) mahasiswa, dan *attitudes towards behavior* sebesar 68 (42,5%) mahasiswa. Dapat disimpulkan pada 133 mahasiswa pemain judi slot *online* munculnya intensi dalam bermain judi paling besar disebabkan oleh *perceived behavioral control*, yang berarti munculnya *gambling intention* pada mahasiswa disebabkan oleh persepsi mengenai kemampuan untuk mengontrol perilaku yang dapat dipengaruhi oleh informasi mengenai sumberdaya maupun kesempatan untuk melakukan perilaku yang dapat berasal dari pengalaman orang-orang

disekitarnya mengenai sulit/mudahnya mengontrol perilaku berjudi (Ajzen, 1991). Menurut hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi prediktor paling tinggi dalam mempengaruhi gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online ada pada determinan perceived behavior control, diikuti oleh subjective norms dan attitudes towards behavior. Hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Martin et al. (2010) dan Lee (2013), dimana pada penelitian tersebut determinan yang menjadi prediktor munculnya intensi bermain judi adalah attitudes towards behavior dan subjective norms. Adanya hasil yang berbeda dapat disebabkan oleh perbedaan jenis permainan judi yang diteliti, dimana pada penelitian sebelumnya yang menjadi sasaran penelitian adalah mahasiswa pemain judi olahraga.

Seperti yang dijabarkan sebelumnya, peran teman sebaya memiliki pengaruh positif terhadap gambling intention mahasiswa secara keseluruhan. Hasil yang serupa juga muncul pada pengaruh peran teman sebaya terhadap masing-masing determinan dari *gambling intention* yang menunjukkan adanya pengaruh positif pada masing-masing determinan. Diketahui peran teman sebaya memiliki pengaruh paling tinggi terhadap determinan *perceived behavioral control* sebesar 39%, diikuti oleh determinan *Subjective Norms* sebesar 38%, dan determinan *Attitude towards behavior* sebesar 29,2%. Hal ini dapat diasumsikan bahwa mahasiswa membentuk gambling intention berdasarkan keyakinannya mengenai kemampuan dalam mengontrol perilaku bermain judi yang dapat dipengaruhi oleh pengalaman yang teman-teman sekitarnya dapatkan mengenai permainan judi tersebut. Hal ini dapat menjadi fokus penelitian selanjutnya untuk meneliti mengapa peran teman sebaya memiliki pengaruh yang rendah terhadap aspek attitudes towards behavior, walaupun data demografi menunjukkan bahwa Sebagian besar mahasiswa memiliki teman yang merupakan pemain judi. Hal ini menandakan bahwa teman sebaya berperan dalam membentuk *control belief* terhadap perilaku bermain judi online pada mahasiswa pemain judi slot online, dimana *control belief* yang dimiliki dapat terbentuk berdasarkan pengalaman baik maupun buruk yang dimiliki teman sebaya terhadap permainan judi online. Teman sebaya yang memiliki pengalaman positif mengenai judi online, seperti bagaimana ia mampu untuk mengontrol perilaku bermain judi online sehingga perilaku tersebut tidak mempengaruhi aktivitasnya sebagai mahasiswa dapat membentuk belief mahasiswa bahwa ia juga mampu untuk mengontrol perilaku bermain judi online. Selain itu juga teman sebaya mempengaruhi intensi bermain judi berdasarkan pandangan maupun pendapatnya mengenai perilaku bermain judi tersebut. teman sebaya yang memiliki pendapat bahwa bermain judi online merupakan perilaku yang dilarang oleh agama maupun hukum, akan mempengaruhi individu dalam memunculkan intensi bermain judi online dengan mengurangi ataupun menghilangkan intensitas dari bermain. Begitupun sebaliknya jika teman sebaya memandang bermain judi online sebagai sebuah usaha untuk mendapatkan uang dengan cepat pada saat yang darurat atau pada saat membutuhkan uang, maka mahasiswa pemain judi slot online akan memunculkan intensi bermain judi online.

#### **D. Kesimpulan**

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

1. Peran teman sebaya pada mahasiswa pemain judi slot online berada pada kategori tinggi. Dengan aspek tertinggi berada pada aspek peers as social model, yang berarti teman sebaya mempengaruhi perilaku mahasiswa sebagai sebuah model perilaku.
2. Gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online termasuk dalam kategori kuat. Dengan determinan intensi tertinggi pada perceived behavioral control, dimana munculnya gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online paling besar berasal dari persepsi mahasiswa mengenai kemampuan dan sumberdaya yang dimiliki dalam mengontrol perilaku bermain judi online.
3. Pengaruh peran teman sebaya terhadap gambling intention bersifat positif yang berarti bahwa tinggi atau rendahnya peran teman sebaya akan mempengaruhi tinggi rendahnya gambling intention pada individu. Peran teman sebaya memiliki pengaruh yang bersifat positif pada masing-masing aspek dari gambling intention, dengan pengaruh terbesar pada aspek Perceived behavioral control, sehingga dapat disimpulkan munculnya gambling

intention pada mahasiswa berasal dari persepsi yang dimiliki terhadap kemampuannya untuk mengontrol perilaku bermain judi yang berasal dari informasi mengenai pengalaman kemenangan-kekalahan dan tingkat kesulitan teman sebaya dalam bermain judi online.

### Acknowledge

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada Bu Eni Nuraeni Nugrahawati, Dra., M.Pd, Psikolog, selaku dosen pembimbing yang tidak hanya memberikan bimbingan dan saran kepada peneliti, tetapi juga memberikan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada para responden yang telah bersedia mengisi kuesioner penelitian ini serta berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan serta bantuan kepada peneliti.

### Daftar Pustaka

- [1] Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- [2] Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality, and Behavior (Second)*. Open University Press/McGraw-Hill.
- [3] Baisa, Y. G., & Indrawati, E. S. (2017). HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DENGAN INTENSI JUDI PADA KOMUNITAS FANS CLUB “X” INDONESIA REGIONAL SEMARANG. *Jurnal EMPATI*, 5(2), 391–395.
- [4] Chung, T., Winters, K. C., Stinchfield, R., Kassel, J. D., Conrad, M., & Bachrach, R. L. (2017). Addictions and Adolescence ☆. In *Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology*. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.06307-0>
- [5] Dixon, M. J., Gutierrez, J., Larche, C. J., Stange, M., Graydon, C., Kruger, T. B., & Smith, S. D. (2019). Reward reactivity and dark flow in slot-machine gambling: “Light” and “dark” routes to enjoyment. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 489–498. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.38>
- [6] Emond, A., Griffiths, M. D., & Hollén, L. (2020). Problem Gambling in Early Adulthood: a Population-Based Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00401-1>
- [7] Estévez, A., Jauregui, P., Macía, L., & Martín-Pérez, C. (2021). Alexithymia and Emotion Regulation Strategies in Adolescent Gamblers with and Without At-Risk Profiles. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10057-8>
- [8] Flack, M., & Morris, M. (2017). The temporal relationship between gambling related beliefs and gambling behavior: a prospective study using the theory of planned behavior. *International Gambling Studies*, 17(3), 508–519. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1360929>
- [9] Hollén, L., Dörner, R., Griffiths, M. D., & Emond, A. (2020). Gambling in Young Adults Aged 17–24 Years: A Population-Based Study. *Journal of Gambling Studies*, 36(3), 747–766. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09948-z>
- [10] Kairouz, S., Dussault, F., & Monson, E. (2018). Co-occurring addictive behaviors: an analysis of risk profiles among university students. *Addiction Research & Theory*, 26(3), 221–229. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1348499>
- [11] Kam, S. M., Wong, I. L. K., So, E. M. T., Un, D. K. C., & Chan, C. H. W. (2017). Gambling behavior among Macau college and university students. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 7(1), 2. <https://doi.org/10.1186/s40405-017-0022-7>
- [12] Korn, D., Hurson, T., & Reynolds, J. (2005). Commercial gambling advertising: Possible impact on youth knowledge, attitudes, beliefs and behavioral intentions.
- [13] Kuss, D. J., & Griffiths, M. (2012). Internet Gambling Addiction. In *Encyclopedia of*

- Cyber Behavior (pp. 735–753). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0315-8.ch062>
- [14] Lesieur, H. R., Cross, J., Frank, M., Welch, M., White, C. M., Rubenstein, G., Moseley, K., & Mark, M. (1991). Gambling and pathological gambling among university students. *Addictive Behaviors*, 16(6), 517–527. [https://doi.org/10.1016/0306-4603\(91\)90059-Q](https://doi.org/10.1016/0306-4603(91)90059-Q)
- [15] Martin, R. J., Nelson, S., Usdan, S., & Turner, L. (2011). Predicting College Student Gambling Frequency Using the Theory of Planned Behavior: Does the Theory Work Differently for Disordered and Non-Disordered Gamblers? *Analysis of Gambling Behavior*, 5(2).
- [16] Martin, R. J., Usdan, S., Nelson, S., Umstattd, M. R., LaPlante, D., Perko, M., & Shaffer, H. (2010). Using the theory of planned behavior to predict gambling behavior. *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(1), 89–97. <https://doi.org/10.1037/a0018452>
- [17] Moore, S. M., & Ohtsuka, K. (1999). THE PREDICTION OF GAMBLING BEHAVIOR AND PROBLEM GAMBLING FROM ATTITUDES AND PERCEIVED NORMS. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 27(5), 455–466. <https://doi.org/10.2224/sbp.1999.27.5.455>
- [18] Natelson, B. H. (2004). Stress, hormones and disease. *Physiology & Behavior*, 82(1), 139–143. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2004.04.038>
- [19] Neighbors, C., Lostutter, T. W., Whiteside, U., Fossos, N., Walker, D. D., & Larimer, M. E. (2007). Injunctive Norms and Problem Gambling among College Students. *Journal of Gambling Studies*, 23(3), 259–273. <https://doi.org/10.1007/s10899-007-9059-3>
- [20] Petry, N. M., & Gonzalez-Ibanez, A. (2015). Internet Gambling in Problem Gambling College Students. *Journal of Gambling Studies*, 31(2), 397–408. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9432-3>
- [21] Pitt, H., Thomas, S. L., Bestman, A., Daube, M., & Derevensky, J. (2017). Factors that influence children’s gambling attitudes and consumption intentions: lessons for gambling harm prevention research, policies and advocacy strategies. *Harm Reduction Journal*, 14(1), 11. <https://doi.org/10.1186/s12954-017-0136-3>
- [22] Quinton, T. (2020). A reasoned action approach to gambling behavior. *Cogent Psychology*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.1080/23311908.2020.1857104>
- [23] Shaffer, D. R. (2009). *Social and Personality Development*. Wadsworth Cengage Learning.
- [24] 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>
- [25] Zhai, Z. W., Yip, S. W., Steinberg, M. A., Wampler, J., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2017). Relationships Between Perceived Family Gambling and Peer Gambling and Adolescent Problem Gambling and Binge-Drinking. *Journal of Gambling Studies*, 33(4), 1169–1185. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9670-x>
- [26] Yanti, Fatma Putri, Nasution, Itto Nesyia, Aiyuda, Nurul (2022). Berselancar di Internet untuk Menghilangkan Rasa Bosan Ketika Melakukan Pembelajaran Daring. *Jurnal Riset Psikologi* 2(2). 109-114.