

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan nilai-nilai agama, moralitas, kesopanan, dan hukum. Secara umum, perjudian merupakan aktivitas di mana seseorang bertaruh pada hasil dari beberapa pilihan, di mana hanya satu yang benar dan akan menang. Orang yang kalah harus memberikan taruhannya kepada pemenang. Aturan main dan jumlah taruhan biasanya sudah ditetapkan sebelum permainan dimulai. Kemajuan teknologi telah membuat internet lebih mudah diakses oleh banyak orang, termasuk mahasiswa.

Perjudian adalah aktivitas di mana seseorang mempertaruhkan uang atau barang berharga pada suatu kejadian dengan hasil yang tidak pasti, dengan tujuan untuk memperoleh lebih banyak uang atau barang berharga daripada yang dipertaruhkan (Chung et al., 2017). Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini telah memfasilitasi evolusi dari berbagai bentuk perjudian seperti perjudian internet atau *online*, perjudian melalui ponsel, dan perjudian interaktif melalui telepon (Kuss & Griffiths, 2012).

Menurut Walt Rostow dan Daniel Lerner (dalam Liliweri, 2013), di masa depan, perilaku institusi dan individu akan dipengaruhi oleh penggunaan teknologi dengan tujuan mempromosikan pembangunan yang berkelanjutan, termasuk pertumbuhan ekonomi dan peningkatan kualitas hidup manusia. Teknologi dianggap sebagai representasi masa depan di mana perannya adalah untuk

memfasilitasi kemudahan dalam hampir semua aktivitas manusia, mulai dari ekonomi, interaksi sosial, hingga aspek budaya. Salah satu contoh dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah keberadaan perjudian *online*, yang juga dikenal sebagai judi daring.

Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau gim *online* yang dapat diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu, hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi *online*. Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan.

Mereka mungkin menghabiskan lebih banyak uang dari yang mereka mampu, terutama jika mereka terjerumus dalam pola perjudian yang berlebihan. Mahasiswa yang terjebak dalam siklus perjudian yang negatif dapat mengalami peningkatan tekanan keuangan. Kehilangan uang secara teratur dalam judi *online* dapat memengaruhi stabilitas finansial mereka dan berkontribusi pada masalah keuangan yang lebih besar. Terlibat dalam praktik perjudian *online* dapat meningkatkan risiko utang dan kekurangan keuangan bagi mahasiswa. Mereka mungkin meminjam uang atau menggunakan dana yang seharusnya digunakan untuk keperluan lain untuk membiayai kegiatan perjudian. Untuk mendanai kegiatan perjudian *online*, beberapa mahasiswa mungkin terlibat dalam utang yang

berisiko atau pinjaman yang tidak sehat. Hal ini dapat menyebabkan masalah finansial yang lebih serius di masa depan.

Pada titik ini, penting untuk menganalisis dampak positif dan negatif dari perkembangan judi *online* dalam konteks sosial, ekonomi, dan hukum. Di satu sisi, judi *online* telah menjadi sumber pendapatan signifikan bagi banyak perusahaan dan negara, menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan kontribusi terhadap perekonomian digital.

Namun, di sisi lain, perjudian *online* juga menimbulkan risiko seperti kecanduan judi, penyalahgunaan, dan masalah keuangan yang dapat memengaruhi kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Dengan memperdalam pemahaman tentang sejarah judi *online*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mengidentifikasi tantangan dan peluang di masa depan untuk mengelola perjudian *online* secara efektif dan bertanggung jawab.

Menurut Kartini Kartono (2020: 58), perjudian adalah bertaruh dengan sengaja, di mana seseorang mempertaruhkan nilai atau barang yang dianggap berharga dengan sadar akan adanya risiko dan harapan tertentu terhadap hasil suatu permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian yang belum pasti hasilnya. Pembahasan tersebut mencakup juga perjudian *online*, yang merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui smartphone atau komputer dengan akses internet. Ini memungkinkan pemain untuk berjudi di mana saja dan kapan saja. Biasanya, orang ingin memainkannya untuk mengisi waktu luang atau mencari keuntungan secara

instan. Terutama bagi mahasiswa yang memiliki waktu luang, uang untuk bertaruh, akses internet, serta perangkat seperti smartphone atau komputer, mereka dapat terlibat dalam perjudian ini (Sahputra et al., 2022).

Perjudian *online* semakin populer saat ini, di mana orang bermain judi secara virtual melalui situs web atau aplikasi yang terhubung dengan internet. Semua transaksi, mulai dari deposit hingga penarikan uang hasil judi, dilakukan secara *online*. Bank juga terlibat sebagai sarana untuk mengelola transaksi uang dalam sistem ini, karena dianggap praktis dilakukan kapan saja dan di mana saja. Salah satu permainan judi *online* yang paling diminati adalah judi slot *online*, karena permainannya tidak terlalu rumit sehingga pemain tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk memahami cara bermainnya. Selain itu, permainan ini menawarkan umpan balik langsung, serta musik dan visual yang menarik selama bermain. Pola kemenangan dan kekalahan dalam permainan slot juga tidak dapat diprediksi dengan pasti oleh pemain, yang menambah kesenangan dari antisipasi untuk menang (Dixon et al., 2019).

Maka dari itu, dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan melalui situs perjudian dan kurangnya penegakan hukum dalam mengawasi pelaku perjudian *online*, memberikan kelonggaran bagi mereka yang memanfaatkannya. Hal ini menyebabkan semakin banyak kalangan, termasuk mahasiswa, tertarik untuk mencoba peruntungannya dengan harapan mendapatkan keuntungan besar dari perjudian *online*. Fenomena ini khususnya mencuat di kalangan mahasiswa akibat dari globalisasi yang memudahkan mereka untuk mencari uang secara cepat melalui aktivitas judi. Beberapa mahasiswa bahkan memanfaatkan perjudian *online* sebagai

sumber uang saku atau bahkan sebagai mata pencaharian utama untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, hal ini dianggap wajar bagi mereka yang melakukannya.

Pengaruh judi *online* di kalangan remaja terhadap peran sosial pemainnya dapat memiliki dampak yang kompleks dan beragam. Remaja rentan terhadap pengaruh media sosial dan teknologi yang mempromosikan judi *online*, yang dapat memicu minat mereka dalam aktivitas tersebut. Namun, risiko perilaku kecanduan, isolasi sosial, dan dampak negatif pada kesehatan mental dapat mengganggu peran sosial mereka dengan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat. Penting bagi pendidik, orangtua, dan masyarakat secara keseluruhan untuk memberikan edukasi yang kuat.

Berbagai karakteristik dari judi slot *online* menjadi daya tarik tersendiri yang membuat permainan ini populer di kalangan mahasiswa, yang sering kali dianggap rentan terhadap risiko gambling related harm (Emond et al., 2020; Hollén et al., 2020). Dampak negatif dari gambling related harm bagi mahasiswa mencakup masalah keuangan, konflik hukum, gangguan hubungan interpersonal, masalah kesehatan, gangguan mental, dan penurunan prestasi akademik (Lesieur et al., 1991; Natelson, 2004; Petry, 2004; Kairouz et al., 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya gambling related harm antara lain perilaku impulsif, perilaku risk-taking, kepribadian, konsumsi alkohol dan rokok, jenis kelamin, serta lingkungan sosial (Agrippina et al., 2023)

Sebagai salah satu bentuk perilaku menyimpang dalam masyarakat, judi *online* dapat diatur dengan baik. Masyarakat berperan penting dalam menjaga kendali diri, dimulai dari keluarga yang bertanggung jawab memberikan perhatian positif kepada anggota keluarganya agar tidak terjerumus dalam perilaku merugikan (Ni Made & Ni Ketut, 2020; Nurhanifa, 2020). Banyak dampak yang dapat ditimbulkan oleh kecanduan di kalangan mahasiswa, seperti bolos kuliah, perilaku antisosial, bahkan pengeluaran uang untuk memenuhi keinginan mereka menggunakan internet (Mulyati et al., 2019). Mahasiswa yang tidak mampu mengendalikan diri mereka dari ketergantungan terhadap internet adalah awal dari potensi kecanduan (Syahputra et al., 2019).

Berdasarkan analisis statistik deskriptif dari penelitian oleh Fangky & Erna (2016), mahasiswa yang berjudi memiliki tingkat kontrol diri yang rendah. Contoh kasus terjadi di Padang Pariaman, Sumatera Barat, di mana seseorang mencuri sapi untuk membeli chip atau token yang digunakan dalam permainan high domino (Info Padang, 2022).

Maka dengan penjelasan masalah judi *online*, Peran sosial dan Perilaku Pelaku Judi *Online*. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang proses interaksi sosial awal judi *online*, dan motivasi mahasiswa bermain judi *online* dengan judul Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas X Di Kota Bandung

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas X di Kota Bandung ?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas X di Kota Bandung?
3. Implikasi Teoritis dan Praktisi Pekerja Sosial Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas X di Kota Bandung?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan penelitian**

1. Mendeksripsikan Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas X di Kota Bandung.
2. Mendeksripsikan Fakta Pendukung dan Penghambat Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas X di Kota Bandung
3. Mendeksripsikan Implikasi Teoritis Praktis bagi Pekerja Sosial dan Informasi Dasar untuk Pengembangan Intervensi atau Program Pencegahan

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis :

a. Kegunaan Teoritis

1. Menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang perjudian *online* dan Penampilan Peran Sosial Pelaku Judi *Online* Dikalangan Mahasiswa Bandung.
2. Memperkuat teori yang ada tentang perjudian *online* dan dampaknya terhadap kesejahteraan sosial.
3. Memperkenalkan teori baru yang dapat digunakan untuk menganalisis masalah perjudian *online* pada remaja di Indonesia
4. Memberikan dasar teoritis untuk penelitian selanjutnya tentang perjudian *online* dan kesejahteraan sosial.

b. Kegunaan Praktis

1. Memberikan informasi yang berguna bagi pemerintah dalam mengatasi masalah perjudian *online* pada remaja di Indonesia.
2. Memberikan solusi yang dapat digunakan oleh pemerintah dan masyarakat untuk mengatasi masalah perjudian *online* pada remaja di Indonesia.
3. Memberikan dasar untuk pengembangan program-program preventif dan intervensi yang ditujukan untuk remaja yang terlibat dalam perjudian *online*.
4. Memberikan masukan kepada institusi pendidikan dan keluarga dalam mengatasi masalah perjudian *online* pada remaja di Indonesia.

#### 1.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul, Autor, dan DOI	Hasil
1.	<p>Kecanduan Judi <i>Online</i> Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor</p> <p>Wahfidz Addiyansyah1 , Rofi'ah</p> <p>Vol. 1, No. 1, September 2023, Hal. 13 - 22 Open Access:</p>	<p>Fenomena kenakalan remaja, seperti bermain judi <i>online</i>, adalah permasalahan yang sering ditemukan. Kenakalan ini melibatkan perilaku yang melanggar norma sosial, terutama pada kalangan remaja yang cenderung mencari nilai-nilai baru. Remaja tertarik bermain judi <i>online</i> karena faktor-faktor seperti kemiskinan, kurangnya lapangan pekerjaan, pengaruh lingkungan, dan motivasi belajar. Judi <i>online</i> memiliki berbagai jenis, seperti pragmatic play, poker <i>online</i>, dan togel <i>online</i>. Dampak dari judi <i>online</i> pada remaja mencakup gangguan kesehatan mental, kerusakan keuangan, tindakan kriminal, kerusakan hubungan sosial, adiksi, dan risiko masuknya penyalahgunaan zat. Remaja terlibat dalam permainan ini karena merasa terdorong oleh dorongan rasional instrumental, tindakan afektif, tindakan tradisional, dan tindakan rasional berorientasi nilai. Solusi untuk mengatasi kecanduan bermain judi <i>online</i> melibatkan niat untuk berhenti, memblokir akses, mendekatkan diri pada spiritualitas, mengubah pola pikir, dan mencari hobi baru. Dalam gambaran yang lebih luas, fenomena judi <i>online</i> menggambarkan kompleksitas interaksi antara individu, lingkungan, teknologi, dan dinamika sosial dalam membentuk perilaku dan keputusan remaja</p>
2.	<p>Fenomena Judi Bola <i>Online</i> Di Kalangan Mahasiswa</p> <p>Bima Aditya, Susilahati, Irhamni Rahman</p>	<p>Perkembangan fenomena judi bola <i>online</i> yang dilakukan oleh mahasiswa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, judi bola <i>online</i> bisa dilakukan secara rahasia sehingga sulit terdeteksi oleh hukum. Kedua,</p>

	<p><b>DOI:</b> 10.53947/perspekt.v2i2.345</p>	<p>aksesibilitas judi bola <i>online</i> memungkinkan untuk dimainkan kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Selain itu, tarikannya terletak pada kesempatan untuk menggandakan modal dengan cepat, bahkan mencapai jutaan rupiah jika menang. Fenomena ini semakin berkembang, dengan sebagian mahasiswa menyadari risikonya, tetapi di sisi lain, ada pula mahasiswa baru yang tertarik pada permainan judi bola <i>online</i> ini.</p>
<p><b>3.</b></p>	<p>Fenomena Judi <i>Online</i> Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu</p> <p>Arga Dwi Praditya</p> <p><b>DOI:</b> <b>doi.org/10.37216/tarbawi.v8i2.1266</b></p>	<p>Perkembangan internet dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap masyarakat, khususnya mahasiswa yang aktif menggunakan platform tersebut. Salah satu dampak yang mencolok adalah meningkatnya perjudian <i>online</i> di kalangan mahasiswa, yang menjadi sebuah patologi sosial dan menimbulkan fenomena tersendiri. Hal ini terlihat dari jumlah pemain judi <i>online</i> yang berasal dari kalangan mahasiswa. Beberapa faktor mempengaruhi mahasiswa terlibat dalam aktivitas ini, seperti ajakan dari lingkungan pergaulan, rasa penasaran, kemudahan akses, harapan untuk mendapatkan keuntungan finansial dengan cepat, dan lain sebagainya.</p> <p>Fenomena judi <i>online</i> ini memberikan berbagai dampak kompleks dalam lingkungan mahasiswa. Dampaknya mencakup berbagai aspek kehidupan mahasiswa, seperti dampak akademik seperti berkurangnya minat belajar, keengganan mengikuti perkuliahan, dan ketidakfokusian saat mengerjakan tugas. Selain itu, ada dampak lain seperti dampak finansial, spiritual, psikologis, dan adiksi yang kuat. Oleh</p>

		karena itu, fenomena judi <i>online</i> masih menjadi masalah serius di kalangan mahasiswa hingga saat ini.
4.	<p>Tren Perjudian <i>Online</i> di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya</p> <p>Agnes Chintya Siringoringo 1 , Sri Yunita 2 , Jamaludin 3</p> <p>Volume 06, No. 02, Januari-Februari 2024, pp. 10948-10956</p> <p>E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365</p> <p>Website: <a href="http://jonedu.org/index.php/joe">http://jonedu.org/index.php/joe</a></p>	<p>Isu ini sangat relevan di kalangan generasi muda. Perjudian daring bukan hanya sebagai bentuk hiburan semata, tetapi juga kebiasaan yang dapat merugikan masa depan mahasiswa. Berbagai faktor seperti tekanan ekonomi, lingkungan sosial, dan pandangan terhadap perjudian memiliki dampak besar terhadap keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas ini. Meskipun telah dilakukan upaya pencegahan, tantangan seperti resistensi terhadap nasihat, ketergantungan pada perjudian, dan kesulitan mengubah perilaku tetap menjadi hambatan dalam penanganan masalah ini. Penelitian menunjukkan bahwa perjudian daring bukanlah sekadar hiburan biasa, melainkan permasalahan serius yang signifikan bagi mahasiswa. Oleh karena itu, pentingnya pemahaman yang mendalam terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi mahasiswa dalam perjudian daring sangatlah penting untuk upaya penanganan yang lebih efektif dan terarah.</p>
5.	<p>Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot <i>Online</i> di Kota Bandung.</p> <p>Fathia Kamila Agrippina , Eni Nuraeni Nugrahawati</p> <p>DOI: <a href="https://doi.org/10.29313/bcsp.v3i1.5305">https://doi.org/10.29313/bcsp.v3i1.5305</a></p>	<p>1. Peran teman sebaya sangat signifikan bagi mahasiswa yang bermain judi slot <i>online</i>, terutama dalam kategori model sosial. Ini berarti teman sebaya mempengaruhi perilaku mahasiswa sebagai contoh yang diikuti.</p> <p>2. Niat berjudi pada mahasiswa pemain judi slot <i>online</i> dikategorikan sebagai kuat, terutama dipengaruhi oleh kontrol perilaku yang dirasakan. Ini mengindikasikan bahwa niat berjudi pada mahasiswa pemain judi slot <i>online</i> terutama dipengaruhi oleh bagaimana</p>

		<p>mereka mempersepsikan kemampuan mereka untuk mengendalikan perilaku bermain judi <i>online</i>.</p> <p>3. Pengaruh teman sebaya terhadap niat berjudi cenderung positif, yang berarti tingkat peran teman sebaya akan mempengaruhi tingkat niat berjudi pada individu. Peran teman sebaya memiliki dampak positif pada semua aspek niat berjudi, terutama pada kontrol perilaku yang dirasakan. Dengan demikian, niat berjudi pada mahasiswa dipengaruhi oleh bagaimana mereka menilai kemampuan mereka untuk mengontrol perilaku berjudi, yang dipengaruhi oleh pengalaman teman sebaya dalam berjudi <i>online</i>.</p>
6.	<p>Judi <i>Online</i> Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)</p> <p>M. Ramli AT.1 ; Andi Haris2 ; Heru3 ; Andi Rusdayani A4*</p> <p>Volume 1, Issue 2, 2019 P-ISSN: 2685-5348, E-ISSN: 2685-4333</p>	<p>1. Saat bermain judi <i>online</i>, ada tiga hal yang dibutuhkan pemain. Pertama, pengetahuan tentang cara mengakses situs judi <i>online</i>. Kedua, buku tabungan yang merupakan syarat untuk mendaftar dan penting untuk mengatur permainan, seperti menilai kemampuan lawan dan memprediksi peluang menang. Dari ketiga modal ini, pemain judi <i>online</i> dapat meraih kemenangan.</p> <p>2. Berdasarkan wawancara, praktek judi <i>online</i> di kalangan remaja memiliki berbagai karakteristik. Ada remaja yang sudah bekerja tetap dan yang belum bekerja (pengangguran). Ada pula yang masih sekolah di SMA dan mahasiswa. Latar belakang orang tua mereka beragam, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan penghasilan. Pengalaman bermain judi <i>online</i> biasanya dimulai karena rasa ingin tahu dan pengaruh lingkungan teman sebaya, yang sering kali mendorong remaja lain untuk ikut serta.</p>

	<p>3. Bermain judi <i>online</i> berdampak serius bagi para pelaku, terutama remaja. Dorongan yang sulit dikendalikan sering kali mendorong mereka mengambil tindakan ekstrem, seperti mengorbankan uang kuliah atau menjaminkan barang berharga demi bisa terus bermain. Kecanduan ini dapat terjadi pada siapa saja, terutama saat merasakan sukses dalam permainan. Keberhasilan ini sering menjadi pemicu utama yang membuat mereka sulit berhenti. Mahasiswa yang terlibat sering kesulitan membagi waktu dengan keluarga dan terjebak dalam siklus kecanduan, yang mendorong mereka untuk melakukan segala cara untuk memuaskan hasrat bermain judi <i>online</i>.</p> <p>4. Perjudian <i>online</i> tidak hanya memberikan dampak negatif bagi penggunanya, tetapi juga dapat memberikan dampak positif. Banyak remaja yang memilih untuk menggunakan situs perjudian <i>online</i> sebagai cara untuk mendapatkan penghasilan tambahan guna memenuhi kebutuhan sehari-hari.</p> <p>5. Penyebaran judi <i>online</i> di kalangan remaja di Kelurahan Bone-bone dimulai dari kenyamanan yang dirasakan oleh mereka dalam mengakses perjudian <i>online</i>. Fasilitas seperti ketersediaan dan stabilitas jaringan internet mendukung kenyamanan ini, sehingga para pelaku merasa lebih nyaman bermain. Selain itu, kurangnya pengawasan dan absennya tindakan dari pihak kepolisian terhadap praktik judi <i>online</i> membuat para remaja merasa aman dan terdorong untuk terlibat dalam kegiatan ini.</p>
--	---

		<p>6. Keterbatasan dalam kontrol sosial yang diberikan oleh keluarga terkait pendidikan agama dan bahaya berjudi <i>online</i> di Kelurahan Bone-bone juga merupakan faktor yang signifikan. Kurangnya pengawasan dari orang tua membuat remaja merasa leluasa untuk terlibat</p>
7.	<p>Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa</p> <p>Oki Pradana 1 , Rida Yanna Primanita 2 Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 9510-9518 E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246</p>	<p>Berdasarkan penelitian, ditemukan bahwa self control berperan positif terhadap perilaku internet gambling di kalangan mahasiswa di Kota Bukittinggi. Ini berarti semakin tinggi tingkat self control seseorang, semakin rendah kemungkinan mereka terlibat dalam perilaku internet gambling. Sebaliknya, semakin rendah tingkat self control, semakin tinggi kemungkinan terlibat dalam perilaku tersebut.</p> <p>Analisis regresi linear sederhana menunjukkan adanya kontribusi positif yang signifikan antara self control dan perilaku internet gambling. Hasil ini diperkuat dengan uji korelasi yang menunjukkan signifikansi sebesar 0,041, menandakan bahwa self control memang berkontribusi terhadap perilaku internet gambling.</p> <p>Dari hasil uji regresi linear sederhana, didapatkan nilai <math>R^2</math> sebesar 0,041, yang mengindikasikan bahwa self control menjelaskan sekitar 4,1% variasi dalam perilaku internet gambling. Sisanya, sebesar 95,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.</p>
8.	<p>Dampak Fenomena Judi <i>Online</i> terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)</p>	<p>Di Campusnet Cabang Sadewa, remaja yang terlibat dalam judi <i>online</i> memiliki tujuan mencari kemenangan. Mereka sebelumnya telah terbiasa dengan perjudian dan merasa candu sebelum mulai bermain di sana. Praktik judi <i>online</i> di tempat ini telah</p>

	<p>Achmad Zurohman , Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto</p> <p>p-ISSN 2252-6390 e-ISSN 2502-4442</p>	<p>berdampak negatif pada nilai-nilai sosial mereka. Misalnya, kekalahan dalam perjudian mengakibatkan kehilangan uang, bahkan ada yang harus menggadaikan barang-barang pribadi mereka. Selain itu, ada yang menggunakan kemenangan untuk kegiatan pribadi yang kurang baik, seperti mabuk-mabukan.</p> <p>Berbagai pihak telah memberikan saran terkait fenomena ini kepada pihak terkait di Campusnet Cabang Sadewa, Semarang. Para remaja seharusnya menghindari judi <i>online</i> dengan memperkuat nilai-nilai sosial melalui kegiatan positif. Keluarga, khususnya orang tua, memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai ini dengan memperkuat fungsi keluarga dan pondasi pendidikan agama. Masyarakat juga perlu memiliki kontrol sosial yang lebih ketat terhadap anggotanya. Manajer dan direktur PT. Campus harus turut mengawasi aktivitas internet remaja di Campusnet Cabang Sadewa untuk mencegah akses ke situs-situs judi <i>online</i> yang meresahkan.</p>
9.	<p>Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian <i>Online</i></p> <p>Abi Arsyian Makarim Subagyo, Laras Astuti</p> <p>Volume. 3, Issue. 3, November 2022, 180-189 E-ISSN: 2745-7184 Pusat Kajian Hukum Pidana dan Kriminologi P-ISSN: 2745-7192</p>	<p>Perjudian <i>online</i> di kalangan mahasiswa telah menjadi kebiasaan yang umum dilakukan sebagai hasil dari lingkungan sekitar mereka. Bahkan, beberapa mahasiswa telah terlibat dalam aktivitas ini sejak mereka masih bersekolah dasar dan menengah, sering kali melalui warung internet. Mayoritas mahasiswa mengenal berbagai jenis permainan judi yang tersedia di situs perjudian seperti taruhan sepak bola, dadu (sikbo), kartu remi (dragon tiger), qq, dan ceme (domino).</p> <p>Meskipun pihak kepolisian telah melakukan upaya preventif, represif,</p>

		<p>kuratif, dan persuasif, upaya tersebut belum berhasil sepenuhnya mengatasi perjudian <i>online</i> di kalangan mahasiswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi kecenderungan mahasiswa untuk berjudi <i>online</i> antara lain faktor sosial dan ekonomi, situasional, pendidikan, persepsi terhadap peluang kemenangan, dan persepsi terhadap keuntungan.</p> <p>Hambatan yang sering muncul dalam penanggulangan perjudian <i>online</i> ini meliputi perilaku mahasiswa yang cenderung menutup-nutupi masalah mereka, sulit menerima nasihat, merasa selalu benar, dan cenderung menghindari serta menyembunyikan kegiatan mereka yang melibatkan perjudian.</p> <p>Untuk mengatasi hambatan ini, pihak kepolisian dapat mengurangi penggunaan pendekatan punitif dan lebih fokus pada edukasi. Misalnya, dengan menyampaikan informasi bahwa segala bentuk perjudian dilarang, serta menjelaskan bahwa berjudi tidak menjamin keberhasilan dalam kehidupan. Selain itu, pihak kepolisian dapat memberikan dukungan bagi pemuda untuk menyuarakan penolakan terhadap perjudian dengan menyediakan forum dan sarana yang sesuai.</p> <p>Dengan demikian, langkah-langkah ini diharapkan dapat membantu mengurangi prevalensi perjudian <i>online</i> di kalangan mahasiswa dan meningkatkan kesadaran akan bahayanya serta mendorong pilihan yang lebih sehat dalam kehidupan mereka.</p>
10.	A comparative profile of the Internet gambler: Demographic	Konseling <i>online</i> saat ini ditawarkan di UK. Didukung oleh Responsibility in

	<p>characteristics, game-play patterns, and problem gambling status</p> <p>Robert T. Wood, Robert J. Williams</p> <p><b>DOI:</b> 10.1177/1461444810397650</p>	<p>Gambling Trust, GamAid menyediakan 'bimbingan profesional langsung, real-time, satu lawan satu untuk penjudi jarak jauh yang kegiatan perjudiannya tidak terkontrol atau bagi mereka yang ingin lebih memahami konsep perjudian yang bertanggung jawab' (Wood dan Griffiths, 2006). Temuan awal menunjukkan bahwa meskipun hanya 1 persen dari penjudi <i>online</i> yang mengakses tombol tautan dari situs perjudian yang berpartisipasi, wanita terutama merasa layanan ini membantu.</p>
--	---	---