

**PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN
KONTROL DIRI TERHADAP INTENSI JUDI *ONLINE* PADA
MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) dalam Ilmu Psikologi



Oleh:

Moh Hendrik Saefullah

1907016108

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2023

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI
Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Judul : PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN
KONTROL DIRI TERHADAP INTENSI JUDI *ONLINE*
PADA MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG

Penulis : Moh Hendrik Saefullah
NIM : 1907016108
Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang *munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Psikologi.

Semarang, 14 Desember 2023

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Dr. Widiastuti M.Ag.
NIP 197503192009012003

Penguji II

Khairani Zikrinawati, M.A.
NIP 199201012019032036

Penguji III

Dr. H. Abdul Wahib M.Ag.
NIP 196006151991031004

Penguji IV

Nadya Arivani Hasanah N. M.Psi.
NIP 199201172019032019

Pembimbing I

Dr. Nikmah Rochmawati, M.Si.
NIP 198002202016012901

Pembimbing II

Khairani Zikrinawati, M.A.
NIP 199201012019032036

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu 'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN KONTROL DIRI
TERHADAP INTENSI JUDI *ONLNE* PADA MAHASISWA UIN
WALISONGO SEMARANG.

Nama : Moh Hendrik Saefullah

NIM : 1907016108

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,

Dr. Nikmah Rochimawati, M.Si
NIP 198002202016012901

Semarang, 22 November. 2023

Yang bersangkutan

Moh Hendrik Saefullah
NIM 1907016108



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN KONTROL DIRI
TERHADAP INTENSI JUDI *ONLNE* PADA MAHASISWA UIN
WALISONGO SEMARANG.

Nama : Moh Hendrik Saefullah

NIM : 1907016108

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,

Khairani Zikrinawati, M.A.
NIP 199201012019032036

Semarang, 22 November 2023

Yang bersangkutan

Moh Hendrik Saefullah
NIM 1907016108

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Moh Hendrik Saefullah

NIM : 1907016108

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN KONTROL DIRI TERHADAP INTENSI JUDI *ONLINE* PADA MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG

Merupakan sebuah karya orisinal yang ditujukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Sepanjang pengetahuan saya pada karya ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau diterbitkan, kecuali yang secara tertulis dirujuk serta disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 29 November 2023

Pembuat Pernyataan



Moh Hendrik Saefullah

NIM: 1907016108

MOTTO

The goals are calling, And I must go.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, berkah, dan hidayah yang telah diberikan kepada peneliti, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Dan Kontrol Diri Terhadap Intensi Judi Online Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang” dapat terselesaikan dengan baik.

Penelitian ini tentu tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, karena banyak hambatan dan rintangan yang harus peneliti lalui untuk bisa menyelesaikan penelitian ini. Maka dari itu, peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Suwarno dan Ibu Sulikah.
2. Rektor UIN Walisongo Semarang Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag.
3. Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan Prof. Dr. Syamsul Ma’arif, M.Ag.
4. Wening Wihartati, S.Psi., M.Si selaku ketua jurusan psikologi.
5. Dr. Nikmah Rochmawati, M.Si selaku pembimbing I.
6. Khairani Zikrinawati, M.A selaku pembimbing II dan wali dosen.
7. Dosen Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dengan tulus selama peneliti menjalani perkuliahan.
8. Kepada keluarga besar, sahabat, dan teman yang selalu mendukung serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penelitian ini tentu masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu jika di masa mendatang terdapat kritikan terkait hasil penelitian ini, peneliti akan menerima dengan tangan terbuka. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini akan bermanfaat. Semoga kebaikan pihak-pihak terkait mendapat balasan setimpal dari Allah SWT.

Semarang, 29 November 2023

Penulis,



Moh Hendrik Saefullah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang senantiasa melangitkan doa-doa untuk keberhasilan anaknya, memberi dukungan dan motivasi untuk tetap bertahan disetiap proses dalam hidup. Terima kasih banyak bapak dan ibu selalu menjadi orang tua yang luar biasa yang meluangkan banyak waktu dan tenaga untuk menghantarkan anaknya menjadi seorang sarjana.
2. Keluarga penulis, yaitu kakak yang senantiasa baik dalam kondisi apapun Moh Danang Wiratno dan Adik yang selalu kuat dan ceria dalam menghadapi segalanya Nawal Khirotun Nisa.
3. Saudara seperjuangan yang selalu ada yaitu Sakiyo, Ndono, Toing, Damak, Bogel, Najih, Sur, dan lainnya yang penulis tidak bisa tuliskan satu persatu.
4. Team Calories.co dan Calories Digital Studio yang sudah seperti keluarga sendiri, terutama Pak Riski Hirmawan yang selalu memotivasi untuk maju dalam segala bidang.
5. Keluarga besar IKAMARU UIN Walisongo khususnya angkatan 2019 yang menjadi support system.
6. Teman-teman psikologi angkatan 2019 khususnya kelas c yang selalu memberikan semangat dalam proses perkuliahan.
7. Kepada teman-teman Sabda Kawan yang sudah seperti keluarga sendiri.
8. Eka Kurnia Putri Apriliana, perempuan baik yang selalu menerima penulis dalam kondisi apapun dan akan selalu penulis usahakan.

Terimakasih sepertinya tidak akan pernah cukup membalas semua peran Bapak/Ibu, Saudara/i dalam penelitian maupun perkuliahan. Maka dari itu peneliti berharap segala kebaikan dan bantuan akan dibalas oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini memberi manfaat bagi banyak orang.

Semarang, 29 November 2023

Penulis,



Moh Hendrik Saefullah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	ixii
DAFTAR TABEL.....	ixiii
ABSTRAK.....	ixi
v	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Intensi Judi <i>Online</i>	9
1. Definisi Intensi Judi <i>Online</i>	9
2. Aspek-Aspek Intensi Judi <i>Online</i>	10
3. Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Judi <i>Online</i>	11
4. Intensi Judi <i>Online</i> Dalam Perspektif Islam.....	16
B. Konformitas Teman Sebaya.....	17

1.	Definisi Konformitas Teman Sebaya	17
2.	Aspek-Aspek Konformitas Teman Sebaya	18
3.	Konformitas Teman Sebaya Dalam Perspektif Islam	20
C.	Kontrol Diri.....	21
1.	Definisi Kontrol Diri	21
2.	Aspek-Aspek Kontrol Diri	23
3.	Kontrol Diri dalam Perspektif Islam	24
D.	Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Kontrol Diri terhadap Intensi Judi <i>Online</i>	26
E.	Kerangka Berpikir.....	29
F.	Hipotesis	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		31
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	31
B.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	31
1.	Variabel Penelitian	31
2.	Definisi Operasional.....	31
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1.	Tempat Penelitian.....	32
2.	Waktu Penelitian	32
D.	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	33
1.	Populasi	33
2.	Teknik Sampling	33
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
F.	Validitas dan Reliabilitas	36
1.	Validitas	36
2.	Reliabilitas.....	37
G.	Teknik Analisis Data.....	41
1.	Uji Asumsi.....	41

2. Uji Hipotesis.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Subjek Penelitian	43
2. Deskripsi Data Penelitian	46
B. Hasil Analisis Data	49
1. Uji Asumsi.....	49
2. Uji Hipotesis.....	51
C. Pembahasan.....	54
1. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya terhadap Intensi Judi <i>Online</i>	55
2. Pengaruh Kontrol Diri terhadap Intensi Judi <i>Online</i>	56
3. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Kontrol Diri terhadap Intensi Judi <i>Online</i> 58	
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Sebelum Aitem Gugur	40
Gambar 3. 2 Setelah Aitem Gugur.....	40
Gambar 3. 3 Sebelum Aitem Gugur	40
Gambar 3. 4 Setelah Aitem Gugur.....	40
Gambar 3. 5 Sebelum Aitem Gugur	40
Gambar 3. 6 Setelah Aitem Gugur.....	41
Gambar 4. 1 Deskripsi Subjek Berdasarkan Fakultas.....	43
Gambar 4. 2 Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	44
Gambar 4. 3 Deskripsi Nilai Subjek	46
Gambar 4. 4 Kategorisasi Skor Intensi Judi <i>Online</i>	47
Gambar 4. 5 Kategorisasi Skor Konformitas Teman Sebaya	48
Gambar 4. 6 Kategorisasi Skor Kontrol Diri	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert.....	34
Tabel 3. 2 Blueprint Intensi Judi Online Sebelum Uji Coba	34
Tabel 3. 3 Blueprint Konformitas Teman Sebaya Sebelum Uji Coba.....	35
Tabel 3. 4 Blueprint Kontrol Diri Sebelum Uji Coba.....	36
Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai (r) Reliabilitas Instrumen.....	37
Tabel 3. 6 Blueprint Intensi Judi Online Sesudah Uji Coba	38
Tabel 3. 7 Blueprint Konformitas Teman Sebaya Sesudah Uji Coba.....	38
Tabel 3. 8 Blueprint Kontrol Diri Sesudah Uji Coba.....	39
Tabel 4. 1 Deskripsi Subjek Berdasarkan Semester.....	44
Tabel 4. 2 Deskripsi Subjek Berdasarkan Usia.....	45
Tabel 4. 3 Rentang Nilai Skor Intensi Judi <i>Online</i>	46
Tabel 4. 4 Rentang Nilai Skor Konformitas Teman Sebaya.....	47
Tabel 4. 5 Rentang Nilai Skor Kontrol Diri.....	48
Tabel 4. 6 Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	49
Tabel 4. 7 Uji Linearitas	50
Tabel 4. 8 Uji Multikolinearitas.....	51
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis Parsial	51
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Simultan.....	53
Tabel 4. 11 Uji Sumbangan Efektif	54

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi online pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang, di tengah meningkatnya aksesibilitas dan promosi judi online. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi. Populasi penelitian adalah mahasiswa UIN Walisongo Semarang yang berjumlah 16.270, dengan sampel yang diambil melalui teknik convenience sampling. Instrumen penelitian dibuat sendiri oleh peneliti meliputi skala intensi judi online, skala konformitas teman sebaya, dan skala kontrol diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap intensi judi online sebesar 36,2%, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dilibatkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Intensi Judi Online, Konformitas Teman Sebaya, Kontrol Diri

Abstract: This study aims to examine the influence of peer conformity and self-control on online gambling intention among students of UIN Walisongo Semarang, amidst the increasing accessibility and promotion of online gambling. The research method uses a quantitative approach with regression method. The study population was 16,270 students of UIN Walisongo Semarang, with samples taken through convenience sampling technique. The research instruments were made by the researcher including online gambling intention scale, peer conformity scale, and self-control scale. The results showed that peer conformity simultaneously and significantly influenced online gambling intention by 36.2%, while the rest was influenced by other factors not involved in this study.

Keywords: Online Gambling Intention, Peer Conformity, Self-Control

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjudian didefinisikan sebagai tindakan sengaja dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai atau berharga dengan menyadari adanya resiko dan harapan dalam permainan yang belum atau tidak diketahui hasilnya (Kartono & Kartini, 2009: 55). Chung dkk., (2016:9) mendefinisikan perjudian sebagai kegiatan bertaruh uang atau sesuatu yang bernilai pada suatu acara dengan harapan mendapatkan lebih banyak uang atau barang berharga daripada yang dipertaruhkan. Individu dapat dikatakan sudah berjudi apabila pernah melakukan kegiatan berjudi secara intens dan relatif kontinyu (Permana & Deliana, 2014: 81). Perjudian melibatkan kondisi mempertaruhkan sesuatu yang berharga, termasuk uang, untuk memenangkan peluang lebih dari yang yang dipertaruhkan. Sejumlah studi epidemiologi telah menunjukkan bahwa perjudian mempengaruhi hingga 5,8% populasi umum di seluruh dunia (Flores-Pajot et al., 2021: 1). Indonesia sendiri mengalami peningkatan kasus perjudian di tahun 2022 sebanyak 3.974 perkara atau 63,9% lebih tinggi bila dibandingkan dengan tahun 2021 (Situs IDN Times). Industri perjudian telah mengalami ekspansi besar-besaran dalam tiga dekade terakhir, termasuk perjudian *online* atau *internet gambling*. Tinjauan Dewan Riset Nasional Amerika Serikat melakukan survei kepada para pemuda dan menemukan fakta bahwa antara 92% pemuda melakukan perjudian setidaknya sekali dalam seumur hidup (Chung et al., 2016:9).

Pengenalan *remote gambling* atau perjudian jarak jauh (dapat berbasis perjudian internet, perjudian ponsel, perjudian di kuis interaktif televisi) telah meningkatkan potensi aksesibilitas perjudian di seluruh dunia (Griffiths, 2011: 91). Kemajuan teknologi di bidang perjudian internet menyediakan kemudahan untuk mengakses judi. Perjudian internet bersifat global, mudah diakses, dan tersedia selama 24 jam (Griffiths, 2011: 101). Bentuk perjudian jarak jauh melalui *smartphone* dan internet membuat judi lebih mudah untuk mengakses perjudian daripada generasi sebelumnya (Griffiths & Parke, 2010). Teknologi selalu memainkan peran dalam pengembangan praktik perjudian dan akan terus

berkembang menjadi praktik judi dalam skala yang lebih besar. Analisis teknologi dalam kegiatan perjudian menunjukkan bahwa aksesibilitas judi *online* menjadi lebih mudah, frekuensi bermain yang meningkat, sensasi kesenangan dan probabilitas kemenangannya semakin besar dikarenakan judi *online* tidak membutuhkan banyak trik menjadi faktor mengapa judi *online* sangat diminati belakangan ini (Griffiths, 2011: 107). Munculnya niat individu mencoba judi online melibatkan sejumlah faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan mereka. Intensi bermain judi online dapat muncul sebagai hasil dari dorongan untuk mencari hiburan, kesempatan finansial, pengaruh lingkungan, sosialisasi, hasrat akan sensasi, dan masalah psikologis seperti kecanduan (Gainsbury, 2015: 8)

Teori perkembangan menunjukkan bahwa individu pada fase dewasa awal dengan rentang usia 18-25 tahun termasuk ke dalam fase transisi dewasa awal yang memasuki struktur kehidupan yang sebenarnya. Pada masa *early adult transition* umumnya individu mulai mengurangi ketergantungan terhadap orang tua atau keluarga dan mulai mendalami dunia dewasa dengan mencari ataupun membentuk prinsip hidupnya sendiri. Fase ini akan membawa individu untuk lebih mengenal dan menyelami dirinya sendiri dan juga lingkungannya. Individu mulai terbiasa untuk membuat pilihan, keputusan, dan merencanakan tujuan hidupnya secara spesifik (Levinson, dalam Turner & Helms, 1995: 386). Pada masa ini, individu harus membuat rencana hidup yang sesuai dengan prinsip dan nilai moral masyarakat. Salah satu aspek yang tidak dapat dihindarkan dari proses transisi ini adalah hadirnya lingkungan sosial yang menjadi salah satu media untuk individu berinteraksi dengan individu lain. Sebuah interaksi antar individu dapat membawa pola kelekatan dan dampak berbeda-beda pada masing-masing individu. Salah satunya adalah konformitas yang merupakan tendensi atau kecenderungan dalam menyamakan persepsi, pendapat, dan perilaku sesuai dengan lingkungan dimana individu berada (Mardison, 2016: 80).

Pada masa dewasa awal individu akan mulai dihadapkan oleh berbagai pilihan dan kesempatan yang harus dipertimbangkan dengan matang untuk menjadi seorang dewasa seutuhnya dan hidup menurut prinsip yang telah dipilih, seperti dalam hal gaya hidup, karir, nilai-nilai yang dianut, serta hubungan interpersonalnya dengan orang lain (Turner & Helms, 1995: 387). Steinberg (2019: 249) menyatakan bahwa kemandirian emosional, kemandirian tingkah laku, dan

kematangan dalam kemandirian nilai, merupakan capaian ideal yang diharapkan dapat dimiliki oleh individu pada masa dewasa muda atau dewasa awal. Perbedaan yang paling terlihat di fase peralihan remaja ke dewasa adalah berkurangnya kelekatan dan ketergantungan kepada keluarga. Munculnya sikap individualisme merupakan bentuk pelepasan diri dari ketergantungan dengan keluarga sekaligus proses pembentukan kelekatan dengan lingkungan sosial. Selain itu, individu pada tahap ini telah dapat memposisikan diri sebagai seorang teman yang dapat dimintai pendapat, mampu memperkirakan resiko dari segala keputusan yang dibuat, serta memahami bagaimana seharusnya seorang dewasa bertindak (Steinberg, 2019: 30).

Sebagaimana idealnya orang dewasa berpikir dan bertindak, individu diharapkan dapat tumbuh menjadi pribadi yang bijaksana dalam memandang sesuatu, membuat keputusan, serta berperilaku sebagaimana orang dewasa. Salah satu ciri khas dari orang dewasa adalah mampu mempertimbangkan sesuatu dengan baik sebelum bertindak. Hal ini sangat lekat dengan konstruk pengendalian atau kontrol diri, dimana idealnya individu dewasa awal sudah mulai matang dalam hal pengendalian diri untuk mempertimbangkan baik buruknya sebuah keputusan yang akan dibuat. Kontrol diri yang baik akan membuat individu terampil dalam mengatur dan mengendalikan dorongan emosi, keinginan, serta perilakunya dengan mempertimbangkan berbagai aspek sebelum bertindak (Blackhart dkk., 2011: 153).

Kemandirian individu di masa dewasa tidak hanya mencakup kemandirian tingkah laku dan emosional, melainkan juga berkembang pada kemandirian nilai yang didukung oleh kemampuan penalaran dan merumuskan hipotesa. Namun demikian, usia dewasa awal sangat rentan terhadap perilaku berisiko seperti perilaku merokok, mengkonsumsi alkohol, narkoba dan penyalahgunaan zat, serta perjudian dan resiko *gambling disorder* (Kairouz et al., 2018: 221). Penelitian menunjukkan bahwa partisipasi perjudian dikaitkan dengan banyak konsekuensi negatif dan sangat berkorelasi dengan perilaku berisiko lainnya yang ditunjukkan oleh populasi mahasiswa (Martin et al., 2011: 46). 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* (Hollén et al., 2020: 748).

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: 518). Mahasiswa memiliki kerentanan yang tinggi terhadap faktor lingkungan yang dapat menentukan perjudian, termasuk *influences* dari keluarga dan teman sebaya, serta pesan dari iklan perjudian (Hollén et al., 2020: 752). Hal ini selaras dengan penelitian milik Baisa & Indrawati (2016) yang mendapati adanya keterkaitan antara konformitas teman sebaya dengan intensi bermain judi bola. Penelitian milik Sujarwo & Abdullah (2023: 320) menunjukkan bahwa faktor ajakan maupun intensi dari melihat teman bermain judi salah satu alasan yang melatar belakangi intensi judi pada seseorang.

Selain itu, intensi berjudi pada individu juga dipengaruhi oleh kemampuan untuk berpikir secara logis mengenai dampak yang akan didapatkan ketika melakukan perilaku-perilaku berisiko. Kurangnya pengendalian diri diyakini menjadi penyebab utama munculnya intensi perilaku judi (Baumeister dalam Bergen et al., 2012: 1). Sama halnya dengan aktivitas seperti merokok, konsumsi alkohol, dan *impulsive buying*, masalah judi juga melibatkan ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol perilaku yang tidak diinginkan (Baumeister dalam Bergen et al., 2012: 3). Hal ini sangat relevan dalam konteks perjudian *online*, yang menawarkan akses mudah dan nyaman ke berbagai produk perjudian dan dapat menjadi tantangan tersendiri bagi individu dengan tingkat kontrol diri rendah (Phelippeau dalam Sujarwo & Abdullah, 2023: 318). Ghufron & Risnawati (2016: 73) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan untuk membangun, mengatur, dan mengarahkan seseorang untuk berperilaku dengan konsekuensi positif. Pada dasarnya manusia memiliki naluri untuk mencari kesenangan dan menghindari rasa sakit (Gibbs & Giever, 1995: 233). Dengan demikian kontrol diri memiliki sumbangsih dalam mengendalikan kepuasan yang sifatnya sesaat dan mengarah pada hal negatif.

Hal ini selaras dengan hasil temuan yang didapat peneliti pada proses pra-riset melalui kuesioner *google form* yang diisi oleh 33 responden yang merupakan mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Sebanyak 66,7% mahasiswa mengaku tertarik untuk bermain judi *online* dengan 78,8% mencari informasi terkait judi

online, serta sebanyak 72,7% pernah berniat untuk mencobanya. Jawaban dari proses pra-riset memberikan pemahaman yang komprehensif tentang berbagai perspektif mahasiswa tentang perjudian *online*. Beberapa responden melihat perjudian *online* sebagai cara pintas untuk menghasilkan uang, sementara yang lain melihatnya sebagai sesuatu yang berbahaya dan bertentangan dengan norma-norma sosial. Sebagian besar responden yang merupakan laki-laki mengaku bahwa mereka tergiur dengan judi *online* dikarenakan melihat kemenangan teman-temannya yang berhasil meraup keuntungan jutaan rupiah. Sementara responden perempuan mengatakan bahwa judi *online* adalah perilaku buruk yang dapat menjerumuskan individu pada penyesalan dan kerugian. Berdasarkan hasil pra-riset tersebut maka dapat disimpulkan bahwa konformitas yang tinggi dan kontrol diri yang rendah mengambil andil besar dalam mempengaruhi sebagian mahasiswa untuk mencari informasi lebih lanjut terkait dengan praktik judi *online*.

Data juga mengungkapkan bahwa sejumlah besar responden telah menunjukkan ketertarikan pada perjudian online, dengan beberapa mengaku telah mencari informasi tentang hal itu. Namun, kemampuan untuk mengendalikan keinginan untuk berpartisipasi dalam perjudian online bervariasi di antara para responden yang tergolong pada kategori rendah. Selain itu, pendapat responden tentang kelayakan perjudian online beragam. Beberapa percaya bahwa hal ini dapat menyebabkan kecanduan karena kemudahannya, sementara yang lain melihatnya sebagai cara yang tidak berbahaya untuk mencoba peruntungan. Secara keseluruhan, tanggapan ini memberikan wawasan yang berharga tentang persepsi dan sikap terhadap perjudian online, yang menyoroti kompleksitas masalah ini.

Sebagai mahasiswa kampus Islam, seharusnya individu memiliki kesadaran bahwa ia adalah citra dari perguruan tingginya dan sudah seharusnya dapat berpikir dengan bijak bahwa berjudi adalah tindakan yang merugikan dan bertentangan dengan syariat agama. Namun, pada kenyataannya hasil riset lapangan masih ditemui mahasiswa yang terjerumus dalam praktik perjudian online. Hal ini dapat menimbulkan konflik antar nilai-nilai agama yang dianut dan tindakan yang dilakukan, serta menjadi pemacu perasaan bersalah dan menimbulkan tekanan psikologis. Berdasarkan uraian latar belakang dan urgensi permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti ingin mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi bermain judi *online*

pada subjek yang merupakan mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Kontrol Diri Terhadap Intensi Judi *Online* Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang?
2. Apakah terdapat pengaruh kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang?
3. Apakah terdapat pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh konformitas teman sebaya terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang
2. Untuk menguji secara empiris pengaruh kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang
3. Untuk menguji secara empiris pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi baru bagi perkembangan ilmu psikologi klinis serta memberikan sumbangsih guna mempelajari kajian yang berkaitan dengan intensi judi, konformitas, dan juga kontrol diri.
 - b. Dapat menjadi dasar serta referensi untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang yang berkaitan dengan intensi judi, konformitas, dan juga kontrol diri.

2. Manfaat praktis
 - a. Bagi pembaca diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa.
 - b. Bagi orang tua mahasiswa diharapkan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa, serta dapat memberikan upaya preventif untuk mencegah terjadinya perilaku berjudi pada anak.
 - c. Bagi para mahasiswa diharapkan penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman tentang pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa agar mengetahui bahaya perilaku berjudi dan mengantisipasi agar tidak terjerumus pada perilaku tersebut.

E. Keaslian Penelitian

Peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu sebagai rujukan penelitian. Adapun di antara lain adalah penelitian milik Agrippina & Nugrahawati (2023) berjudul “Pengaruh Peran Teman Sebaya Terhadap *Gambling Intention* pada Mahasiswa Pemain Judi *Slot Online* di Kota Bandung” yang menunjukkan hasil bahwa teman sebaya memiliki pengaruh terhadap aspek dari *intensi judi online* dengan sumbangan efektif sebesar 0,390. Pada penelitian milik Aprilia dkk. (2023) berjudul “Kecenderungan Adiksi Judi *Online* pada Penjudi *Online*: Bagaimana Peran *Self-Control*?” menunjukkan adanya hubungan antara *self-control* dengan kecenderungan adiksi judi *online* dengan pola hubungan yang bersifat negatif.

Selaras dengan hasil penelitian tersebut, pada penelitian milik Baisa & Indrawati (2016) berjudul “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensi Judi Pada Komunitas *Fans Club “X”* Indonesia Regional Semarang” juga menunjukkan adanya hubungan yang linier yang positif antara konformitas teman sebaya dengan intensi judi. Selain itu pada penelitian milik Thurm dkk., (2023) yang berjudul “*The Relationship Between Gambling Disorder, Stressful Life Events, Gambling-Related Cognitive Distortions,*

Difficulty in Emotion Regulation, and Self-Control” juga menunjukkan adanya korelasi negatif antara kontrol diri dan gangguan judi, dimana pengendalian diri dapat memainkan peran protektif dalam mencegah gangguan perjudian.

Persamaan antara rencana penelitian yang diajukan peneliti dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada variabel dan subjek penelitian yang dilibatkan, yaitu peneliti melibatkan konformitas teman sebaya dengan *online gambling intention* atau kontrol diri dengan *online gambling intention*. Selain itu terdapat persamaan dengan penelitian milik Fathia dan Eni yang meneliti *gambling intention* pada mahasiswa. Persamaan lain dengan penelitian milik Agrippina dan Nugrahawati (2023) serta Aprilia, dkk (2023) adalah pendekatan metode penelitian yang digunakan, yakni kuantitatif regresi. Adapun perbedaan penelitian yang menjadi nilai beda penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi rujukan adalah variasi variabel yang digunakan yakni mengkolaborasikan variabel konformitas teman sebaya dengan variabel kontrol diri yang menjadi multifaktor penyebab munculnya intensi judi *online* pada seseorang. Selain itu, perbedaan mendasar lainnya terletak pada subjek penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Intensi Judi *Online*

1. Definisi Intensi Judi *Online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensi didefinisikan sebagai maksud, tujuan, atau keinginan. Ajzen (1991: 188) mendefinisikan intensi sebagai niat untuk melakukan perilaku didasarkan pada pandangan dan keyakinan individu tentang perilaku yang akan dilakukan. Dijelaskan bahwa kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu tindakan merupakan suatu fungsi dari: (1) sikap terhadap wujud perilaku tertentu sebagai faktor utama. Hal ini berhubungan dengan orientasi seseorang yang berkembang atas dasar keyakinan dan pertimbangan terhadap apa yang diyakini. (2) norma-norma berpengaruh atas bentuk perilaku dan motivasi individu untuk patuh pada norma itu sebagai faktor sosial atau normatif. Hal ini merupakan kombinasi dari persepsi orang penting atau referensi grup terhadap manifestasi perilaku (Ajzen, 1991: 188). Sedangkan intensi menurut Dayakisni & Hudaniah (2009: 69) yaitu niat yang muncul ketika seseorang hendak melakukan perilaku tertentu. Kemudian, Bandura (1982: 123) mendefinisikan intensi sebagai hal yang bersifat fundamental untuk membentuk atau menentukan aktivitas tertentu.

Selain itu, Ajzen (1991: 181) menjelaskan bahwa intensi diasumsikan untuk melihat faktor motivasi yang mempengaruhi perilaku; memperlihatkan seberapa keras individu mencoba, seberapa besar upaya yang direncanakan untuk melakukan perilaku tertentu, semakin kuat intensi yang terlibat dalam perilaku, semakin besar kemungkinan seseorang untuk berperilaku. Hal ini didasarkan pada sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan persepsi terhadap kontrol perilaku. Ajzen (1991: 189) mendefinisikan intensi sebagai niat untuk melakukan perilaku tertentu yang memiliki keterkaitan dengan keyakinan (*belief*), sikap (*attitude*), dan perilaku itu sendiri sebagai manifestasi dari adanya niat.

Sementara itu menurut Kamus besar Bahasa Indonesia, judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi adalah tindakan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan acak dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari sebuah permainan. Sedangkan menurut

Kartono & Kartini (2015: 51), judi adalah pertaruhan yang bersifat sengaja dengan mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai, dengan mengetahui risiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya. Menurut Bawengan (1977: 81) Perjudian mempertaruhkan uang atau benda berharga dengan harapan mendapatkan keuntungan hanya berdasarkan spekulasi. Salah satu hal utama yang menarik orang untuk bermain judi adalah harapan mendapatkan keuntungan atau menang.

Perkembangan informasi serta teknologi saat ini memfasilitasi perkembangan dari bentuk judi konvensional ke permainan judi internet atau *online gambling*, *mobile phone gambling* dan *interactive telephone gambling* (Griffiths, 2011: 91). Maka dapat disimpulkan bahwa judi online adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan judi sendiri memiliki makna, berikut pengertian judi (Atmasasmita, 1992: 91). Hasil penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa teori perilaku terencana (*planned behavior*) dari Ajzen (1991: 180) dapat digunakan untuk menjelaskan fenomena intensi dalam berbagai setting. Teori ini menunjukkan bahwa keputusan untuk bermain judi merupakan suatu keputusan yang diambil oleh individu secara sengaja dan sadar.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa intensi judi *online* adalah niat untuk mempertaruhkan uang atau harta dengan harapan memenangkan lebih banyak daripada yang dipertaruhkan, dengan risiko dan harapan tertentu terkait hasil permainan.

2. Aspek-Aspek Intensi Judi Online

Intensi sebagai niat untuk melakukan suatu perilaku demi mencapai tujuan tertentu memiliki beberapa aspek. Menurut Ajzen (1991: 191) intensi memiliki empat aspek, yaitu :

- a) Perilaku (*behavior*), yaitu perilaku yang dimaksudkan untuk diwujudkan.
- b) Sasaran (*target*), yaitu objek yang menjadi sasaran dari perilaku spesifik. Objek yang menjadi sasaran dapat dibagi menjadi tiga kategori: orang tertentu atau objek tertentu (*particular object*), sekelompok orang atau sekelompok objek (*class of object*), dan orang atau objek pada umumnya (*any object*).
- c) Situasi (*situation*), yaitu keadaan yang mendukung untuk dilakukannya suatu perilaku.
- d) Waktu (*time*) adalah jangka waktu di mana perilaku terjadi, baik dalam jangka

waktu tertentu, atau dalam jangka waktu yang tidak terbatas, seperti waktu yang spesifik, jangka waktu tertentu, atau jangka waktu yang tidak terbatas.

Sependapat dengan Fishbein dan Ajzen, Smet (1994: 138) juga mengemukakan bahwa intensi memiliki empat aspek, yaitu:

- a) Tindakan (*action*), bahwa perilaku akan dipengaruhi oleh intensitas.
- b) Sasaran (*target*), merupakan objek yang menjadi sasaran dari perilaku.
- c) Konteks (*context*), menunjukkan pada situasi yang mendukung perilaku.
- d) Waktu (*time*), menunjukkan kapan suatu perilaku muncul.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Judi Online

Teori mengenai intensi telah dirumuskan oleh Ajzen (1991: 179) dengan istilah *Theory of Planned Behavior*. Teori ini memberikan penjelasan terkait intensi perilaku yang dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal merupakan niat dan kendali diri yang didorong oleh kemampuan individu untuk memperkirakan peluang atas hasil akhir melalui penilaian subjektif tentang peluang benefit dan resiko yang akan didapatkan. Teori *Planned Behavior* menyimpulkan bahwa manusia memiliki intensi untuk mengambil tindakan tertentu setelah mempertimbangkan secara positif dan juga dipengaruhi oleh tekanan sosial, serta keyakinan atas probabilitas kemenangan yang lebih besar (Ajzen, 1991: 188).

Teori ini berfokus pada keinginan individu untuk menampilkan suatu perilaku, dan dimaksudkan untuk memprediksi dan menjelaskan perilaku manusia (Ajzen, 1991: 184). Teori tersebut menjelaskan bahwa intensi seseorang untuk melakukan suatu perilaku ditentukan oleh tiga faktor motivasional, yaitu:

- a) Sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*), yaitu penilaian umum individu terhadap perilaku. Semakin positif penilaian terhadap suatu perilaku, semakin besar kemungkinan perilaku tersebut akan ditampilkan. Terdapat dua aspek di dalamnya, yaitu:
 - i. *Behavioral Beliefs*: Keyakinan yang dipegang individu terhadap suatu perbuatan tertentu yang mendorong munculnya perilaku tertentu.
 - ii. *Evaluation Outcome*: Dampak dari tindakan yang dilakukan oleh individu dengan kemungkinan positif atau negatif.
- b) Norma subjektif (*subjective norm*), yaitu persepsi individu terhadap nilai, keyakinan, dan norma yang dipegang oleh orang-orang terdekat dan seberapa

besar pengaruh hal-hal tersebut terhadap kemampuan individu untuk menunjukkan atau tidak menunjukkan perilaku tertentu. Terdapat dua aspek didalamnya, yaitu:

- i. *Normative Beliefs*: keyakinan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh ekspektasi dari referensi tertentu, seperti orang tua, teman dekat, pasangan, teman kerja, atau orang terdekat lainnya
 - ii. *Motivation to Comply*: individu akan bertindak sesuai dengan harapan individu lain atau kelompok yang berdampak pada perilaku mereka.
- c) Kendali tingkah laku yang dipersepsikan (*perceived behavioral control*), yaitu persepsi individu tentang kemungkinan perilaku dilakukan, yang merupakan prediktor penting untuk munculnya perilaku. Individu cenderung memilih perilaku yang mereka anggap dapat dikontrol dan dikuasai. Hal ini serupa dengan *self-efficacy* dari Bandura (1982: 127), karena baik *perceived behavioral control* maupun *self-efficacy* sama-sama menekankan pada persepsi kemampuan yang dimiliki untuk menampilkan suatu perilaku. Terdapat dua aspek di dalamnya, yaitu:
- i. *Control Beliefs*: keyakinan kontrol individu tentang seberapa besar kontrol diri terhadap perilaku dalam mencegah atau mendorong perilaku yang diinginkan.
 - ii. *Power to Control*: besarnya peran individu yang dapat mengarah pada perilaku.

Sementara itu Arsyian dkk., (2022: 187-188) mengemukakan terdapat beberapa faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi adalah sebagai berikut:

a) Faktor Sosio-ekonomi

Perjudian sering dianggap sebagai cara untuk meningkatkan taraf hidup orang-orang dengan status sosial dan ekonomi rendah dalam waktu yang singkat.

b) Faktor Situasional

Ketertarikan atau tekanan yang datang dari teman, kelompok, atau lingkungan, atau iklan yang sekarang dapat ditemukan hampir di semua portal internet, adalah beberapa faktor situasional yang dianggap sebagai pemicu perilaku berjudi.

c) Faktor Belajar

Jika seseorang percaya bahwa berjudi dapat menyebabkan kesenangan, mereka cenderung melakukan hal-hal yang sama untuk mendapatkan kesenangan secara berulang-ulang. Hadiah atau sesuatu yang menyenangkan diikuti dengan perilaku tertentu cenderung diperkuat atau diulangi, menurut teori penguatan, juga dikenal sebagai teori penguatan. Kemenangan akan diproyeksikan dalam pikiran jangka pendek individu tentang perilaku judi. Ini akan menjadi penguatan atau iming-iming untuk melakukan hal yang sama lagi.

Pierre dkk (2015:214) memperluas model *Theory of Planned Behavior* (TPB) untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi niat atau intensi berjudi. Hasil temuan menunjukkan terdapat dua faktor sebagaimana berikut:

a) Faktor Intrapersonal

Faktor ini berkaitan erat dengan cara individu menyikapi intensi yang muncul, persepsi, serta cara individu untuk mengontrol diri ketika muncul dorongan negatif.

b) Faktor Interpersonal

Faktor interpersonal meliputi konformitas atau pengaruh sosial, tekanan sosial, dan norma subjektif yang berlaku dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Hasil penelitian Sr-Pierre dkk (2015) menunjukkan pengaruh teman dan norma subjektif yang berlaku dalam sebuah lingkup pertemanan dapat lebih berpengaruh dibandingkan dengan norma subjektif dari anggota keluarga.

Selain itu, terdapat sejumlah faktor lain yang dirumuskan oleh Griff yang membuat aktivitas perjudian *online* berpotensi menarik intensi seseorang untuk mencoba hingga membuat ketagihan. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut (Griffiths, 2011: 96-100);

a) Aksesibilitas

Akses ke Internet yang tersebar luas, dan dapat dilakukan dengan mudah dari rumah atau tempat kerja. Peningkatan aksesibilitas juga dapat menyebabkan peningkatan masalah seperti aksesibilitas perjudian (Griffiths, 2011: 96).

b) Lebih terjangkau

Mengingat aksesibilitas internet yang luas, segala macam layanan online sekarang menjadi lebih murah dan lebih mudah untuk dijangkau. Tercatat bahwa keseluruhan biaya perjudian telah berkurang secara signifikan melalui perkembangan teknologi yang membuat judi *online* berkembang lebih pesat dan cenderung lebih diminati (Griffiths, 2011: 96). Judi *online* dianggap lebih terjangkau karena tidak dikenai biaya tambahan, seperti parkir, memberi tip, dan membeli minuman. Oleh karena itu biaya perjudian secara keseluruhan berkurang, membuatnya lebih terjangkau.

c) Anonimitas

Dengan menggunakan internet, orang dapat terlibat dalam perjudian secara pribadi tanpa takut stigmatisasi dan tetap anonim. Anonimitas dapat menurunkan tantangan sosial untuk berpartisipasi dalam perjudian, terutama aktivitas perjudian berbasis keterampilan seperti poker yang sangat kompleks. Karena identitas seseorang tetap tersembunyi di balik anonimitas, kemungkinan terjadinya ketidaknyamanan saat melakukan kecerobohan diminimalkan. (Griffiths, 2011: 96)

d) Kenyamanan

Aplikasi *online* yang interaktif menyediakan media yang nyaman untuk terlibat dalam kegiatan judi *online*. Kenyamanan ini meminimalisir individu untuk mengeluarkan usaha lebih untuk berkendara ke tempat judi, dan lain sebagainya (Griffiths, 2011: 96)

e) Kepuasan

Bagi sebagian orang, penguatan utama untuk terlibat dalam perjudian *online* adalah karena mendapat kepuasan. Keterlibatan berlebihan dengan cara coping ini dapat menyebabkan kecanduan (Griffiths, 2011: 97)

f) Perendaman dan Disosiasi

Internet dapat memberikan perasaan disosiasi yang memfasilitasi perasaan individu untuk melarikan diri dari kenyataan. Ketika berjudi di internet akan menimbulkan perasaan psikologis berada dalam keadaan imersif atau disosiatif. Potensi perjudian online untuk memfasilitasi pengalaman disosiatif mungkin jauh lebih besar daripada yang terjadi pada bentuk perjudian konvensional (Griffiths, 2011: 97)

g) Disinhibisi

Pengguna internet tampak lebih cepat membuka diri secara *online* dan mengungkapkan diri mereka secara emosional daripada ketika harus bertatap muka langsung dengan orang lain di dunia nyata. Bagi para penjudi, berada dalam keadaan tanpa hambatan dapat menghasilkan lebih banyak uang dipertaruhkan (Griffiths, 2011: 97)

h) Frekuensi Kegiatan (jumlah peluang untuk berjudi dalam periode waktu tertentu)

Karakteristik struktural ini dirancang dan diimplementasikan oleh operator judi. Aktivitas perjudian yang menawarkan hasil dalam waktu relative singkat (misalnya, mesin slot) akan menyebabkan resiko lebih besar dibandingkan jenis judi dengan hasil lebih jarang (misalnya, lotere mingguan). Frekuensi permainan dapat mempengaruhi intensitas bermain judi pada seseorang. Selain itu perjudian internet memiliki potensi untuk menawarkan efek visual yang menarik mirip dengan mesin slot dan terminal lotere video (Griffiths, 2011: 98)

i) Interaktif

Internet juga dapat bermanfaat secara psikologis dan berbeda dari bentuk hiburan lain yang lebih pasif (misalnya, televisi). Telah terbukti bahwa peningkatan keterlibatan seseorang dalam aktivitas perjudian dapat meningkatkan ilusi kontrol yang dapat memfasilitasi peningkatan perjudian (Griffiths, 2011: 99)

j) Simulasi

Judi *online* menyediakan cara ideal untuk belajar dan meminimalisir konsekuensi negatif yang mungkin terjadi. Namun, simulasi perjudian internet mungkin memiliki efek yang tidak terpikirkan sebelumnya. Meskipun simulasi judi tidak dapat dianggap sebagai perjudian yang sebenarnya karena tidak ada uang nyata yang terlibat, simulasi ini dapat diakses oleh siapa saja. Selain itu perjudian dalam mode praktik yang tersedia dalam situs web perjudian dapat membangun *self-efficacy* dan berpotensi meningkatkan persepsi kontrol dalam menentukan hasil perjudian yang membuat individu tidak dapat mengendalikan dirinya untuk terlibat dalam kegiatan tersebut (Griffiths, 2011: 100)

k) Asosiabilitas

Salah satu konsekuensi dari teknologi dan internet adalah berkurangnya fundamental sosial seseorang dan berubah menjadi. Hal ini berlaku juga pada pengguna judi *online* yang minim melakukan interaksi sosial diluar kepentingannya bermain judi. Interaksi teman sebaya juga menjadi salah satu faktor dalam kegiatan perjudian *online* yang memperkuat individu secara sosial (Griffiths, 2011: 100).

4. Intensi Judi *Online* Dalam Perspektif Islam

Perjudian telah lama dikenal sebagai permainan kuno zaman dahulu yang bertahan hingga sekarang. Fenomena perjudian merupakan gejala sosial bersifat turun temurun dalam berbagai kultur. Islam sendiri memberikan larangan mengenai perjudian sebagai bentuk pengingat dan kasih sayang Allah kepada hamba-Nya, bahwa praktik perjudian dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Dijelaskan dalam firman Allah SWT QS. Al-Baqarah: 219 yang artinya:

“Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan.”

Hal yang serupa juga dijelaskan dalam QS. Al-Maidah: 90 yang artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?.”

Kedua ayat di atas menjelaskan tentang dilarangnya dua perkara haram yakni minuman keras dan berjudi. Bukan tanpa sebab bahwa kedua perkara ini dapat menimbulkan banyak *mudharat* atau kerugian bagi siapa saja yang terlibat dengannya. Berjudi dapat membentuk tabiat malas, arogan, dan agresif yang mana keduanya akan memberikan pengaruh buruk bagi seseorang seperti memicu kemiskinan dan menghalalkan segala cara untuk menang. Judi dalam bahasa arab dinamai *maysir* karena harta hasil perjudian diperoleh dengan cara yang mudah dan kehilangan harta dengan mudah (Shihab, 2017: 193). Maka dari itu Islam melarang

keras pemeluknya untuk mendekati dua perkara tersebut dan Allah menyukai hamba yang berusaha dengan cara yang baik, bukan dengan cara instan yang justru dapat membawa malapetaka.

B. Konformitas Teman Sebaya

1. Definisi Konformitas Teman Sebaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konformitas merujuk pada kesesuaian antara sikap dan perilaku dengan nilai dan aturan yang berlaku. Konformitas merupakan bentuk penyerahan diri terhadap tekanan sosial, baik yang nyata maupun sekedar bayangan. Konsep "konformitas" mengacu pada kecenderungan seseorang untuk mengubah persepsi, pendapat, dan perilaku mereka agar sesuai dengan standar sosial yang berlaku (Ma'rufah et al., 2014). Konformitas memiliki tendensi untuk mengubah sikap atau keyakinan seseorang agar sesuai dengan sikap atau keyakinan orang lain (Mardison, 2016: 80). Adanya keinginan untuk mendapatkan persetujuan sosial, yang dapat berfungsi sebagai bentuk kepatuhan dalam hubungan hierarkis dengan tuntutan implisit kelompok, yang menyebabkan terjadinya konformitas (Packer, 2012: 582). Dengan kata lain konformitas merupakan bentuk penyesuaian atau menyamakan perilaku satu sama lain. Hierarki sosial memiliki peranan untuk mengubah sikap dan tingkah laku individu agar sesuai dengan norma sosial yang ada (Baron & Branscombe, 2017: 217).

Selaras dengan definisi tersebut Reber & Reber (2010: 192) mendefinisikan konformitas sebagai kecenderungan mengikuti atau kecenderungan memperbolehkan satu sikap atau tingkah laku individu yang didasarkan atas pendapat yang berlaku dalam sebuah kelompok (Chaplin, 2011: 105). Konformitas memberikan *output* dalam bentuk tingkah laku yang mencerminkan perubahan yang nyata (Molina, 2017: 146). Myers (2012: 252) menyatakan bahwa konformitas adalah perubahan dalam perilaku atau keyakinan yang disebabkan oleh tekanan kelompok yang sebenarnya atau hanya pikiran individu itu sendiri. Kerap kali konformitas bersifat adaptif karena individu memerlukan penyesuaian diri.

Konformitas juga dipengaruhi oleh kelekatan antar individu dengan kelompoknya. Lingkungan sosial dan pertemanan mengambil bagian penting dengan turut mempengaruhi perilaku individu yang tidak memiliki pendirian yang kuat

(Meindieta et al., 2023: 3). Konformitas lebih mungkin terjadi jika seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti ukuran kelompok, keseragaman suara, tingkat kohesivitas, status, respon umum, dan komitmen sebelumnya (Myers, 2012: 254). Winarsih & Saragih (2016: 74) merumuskan bahwasanya konformitas teman sebaya ialah kecenderungan untuk bertindak, melihat, dan berpikir karena tekanan kelompok yang disebabkan oleh perbedaan pendapat dengan pendapat orang lain. Konformitas dapat mengubah sikap dan tindakan agar sesuai dengan harapan kelompok. Perubahan ini dapat muncul dalam bentuk kecenderungan mengikuti pendapat, nilai, rutinitas, preferensi, ataupun keinginan kelompok (Yusuf, 2012: 47). Semakin tinggi frekuensi melakukan hal yang sama, maka semakin besar pula konformitas yang akan terjadi (Meindieta et al., 2023). Sementara teman sebaya merujuk pada kesamaan latar belakang, minat, nilai, dan sifat kepribadiannya serupa.

Sears dkk. (2006: 88) mengungkapkan bahwa salah satu motivasi utama konformitas adalah kemampuan untuk belajar dari tindakan orang lain atau dikarenakan tekanan yang diterima dari kelompok. Semakin besar kepercayaan individu kepada kelompok yang menjadi sumber informasi, maka semakin besar peluang menyesuaikan diri di kelompok tersebut. Individu akan lebih mudah mematuhi tindakan kelompok terlepas dari pendapat mereka pribadi jika memiliki kedekatan, kebersamaan, dan keterbukaan dengan teman sebayanya (Wibowo & Wibarti, 2019: 55). Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa konformitas adalah bentuk perubahan perilaku seseorang dengan cara mengatur atau meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan pengaruh yang didapatkan dari kelompok sosial.

2. Aspek-Aspek Konformitas Teman Sebaya

Myers (2012: 253) merumuskan bahwa terdapat beberapa aspek yang melatar belakangi perilaku konformitas yakni sebagai berikut:

a) Kerelaan (*compliance*)

Untuk memperoleh keuntungan dari mengikuti aturan kelompok dan menghindari konsekuensi negatif seperti diasingkan, dicela, dan sebagainya, anggota kelompok berkomitmen untuk melakukannya (Myers, 2012: 253).

b) Perubahan (*conversion*)

Penyesuaian perilaku individu dalam kelompok terhadap norma-norma atau pandangan yang telah diterima oleh kelompok tersebut. Pada saat terjadi konformitas, pendapat kelompok lebih dianggap sesuai pemikiran juga tindakan individu (Myers, 2012: 253).

Sementara itu Sears dkk., (2006: 81-85) mengemukakan secara eksplisit bahwa konformitas ditandai dengan adanya 3 hal, yaitu:

a) Kekompakan

Konformitas dipengaruhi oleh kedekatan hubungan individu dengan kelompoknya. Kekompakan, dalam hal ini, merujuk pada sejauh mana daya tarik yang dimiliki oleh suatu kelompok terhadap anggotanya dan keinginan mereka untuk tetap menjadi bagian dari kelompok tersebut. Semakin erat hubungan antaranggota kelompok, semakin besar rasa suka mereka satu sama lain, dan semakin tinggi harapan untuk mendapatkan manfaat dari keanggotaan serta semakin besar kesetiaan mereka, maka semakin solid kelompok tersebut. Tingkat kekompakan yang tinggi akan menghasilkan tingkat konformitas yang lebih tinggi.

i. Penyesuaian Diri

Apabila individu merasa dalam suasana yang menyenangkan bersama anggota lain dalam kelompoknya, maka akan menjadi lebih mudah bagi mereka untuk membuka diri dan meningkatkan kemungkinan untuk beradaptasi dengan kelompok tersebut.

ii. Pengetahuan terhadap kelompok

Pengetahuan mengenai kelompok dalam konteks ini mencakup pemahaman individu dalam kelompok tentang anggota kelompok dan pemahaman individu tentang aktivitas yang dilakukan dalam kelompok tersebut.

b) Kesepakatan

Kesepakatan dalam konteks ini mengharapkan bahwa anggota kelompok dapat beradaptasi dan mematuhi peraturan yang berlaku dalam kelompok mereka. Kesepakatan dalam kelompok mencakup beberapa aspek, yaitu kepercayaan antaranggota kelompok, kemampuan untuk memberikan pendapat

tentang kelompok, keselarasan persepsi di antara anggota kelompok, serta kesesuaian aktivitas dalam kelompok tersebut. Penurunan konformitas yang drastis karena hancurnya kesepakatan disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya:

i. Kepercayaan

Tingkat kepercayaan terhadap mayoritas akan menurun jika terdapat perbedaan pendapat, walaupun orang yang memiliki pendapat berbeda sebenarnya memiliki tingkat keahlian yang lebih rendah dibandingkan dengan anggota mayoritas yang lain.

ii. Kesamaan pendapat

Jika anggota lain dalam kelompok memiliki pandangan serupa, keyakinan individu terhadap pendapatnya sendiri akan menjadi lebih kokoh.

iii. Penyimpangan pendapat dalam kelompok

Jika seseorang memiliki pandangan yang berbeda dengan yang lain, dia akan diisolasi dan dianggap sebagai individu yang tidak sesuai dengan norma, baik dalam pandangan dirinya sendiri maupun dalam pandangan orang lain.

iv. Ketaatan

Konformitas di antara teman sebaya remaja melibatkan tekanan yang dapat membuat mereka melakukan tindakan yang sebenarnya tidak mereka inginkan. Individu harus bersedia mengikuti norma kelompok dan merespons permintaan dari anggota kelompok lainnya. Mereka juga diharapkan untuk berkolaborasi dalam kelompok, menjaga saling kepercayaan, dan mematuhi aturan yang berlaku. Salah satu cara untuk memastikan ketaatan adalah melalui penggunaan tekanan, seperti ancaman atau hukuman, terhadap individu yang tidak sesuai dengan perilaku yang diinginkan.

3. Konformitas Teman Sebaya Dalam Perspektif Islam

Ajaran agama Islam senantiasa mengingatkan untuk mencari teman yang baik dengan tujuan agar pertemanan tersebut dapat memberikan manfaat yang baik. Memang, mencari dan memilih teman yang baik bukanlah tugas yang sederhana, namun tanpa usaha mencarinya, akan sulit menemukannya. Sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Abu Musa, Nabi Muhammad SAW, bersabda:

“Perumpamaan teman yang baik dengan teman yang buruk bagaikan penjual minyak wangi dengan pandai besi, ada kalanya penjual minyak wangi itu akan menghadiahkan kepadamu atau kamu membeli darinya atau kamu mendapatkan aroma wanginya. Sedangkan pandai besi ada kalanya (percikan apinya) akan membakar bajumu atau kamu akan mendapatkan aroma tidak sedap darinya”. (HR.Al-Bukhari: 5108, Muslim: 2628, Ahmad:19163).

Selengkapnya dijelaskan dalam QS. Al-Maidah: 2 yang artinya:

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.”

Pertemanan merupakan bentuk interaksi sosial atau dalam islam dikenal sebagai *hablumminannas* atau hubungan dengan sesama manusia. Sudah selayaknya sebuah hubungan pertemanan hendaknya dapat membawa kemaslahatan dan semakin mendekatkan diri dengan Allah SWT. Kandungan dari ayat ini adalah pesan untuk seluruh umat muslim berbondong-bondong menolong sesama manusia dalam hal kebaikan yang bermanfaat, terlebih yang berkaitan dengan meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT dan tidak diperkenankan untuk tolong menolong dalam hal keburukan dan tidak mendatangkan manfaat positif.

Dari ayat, hadits, dan juga syair di atas telah dijelaskan bahwa lingkungan pertemanan dapat memberikan kontribusi besar dalam mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang dikarenakan pertemanan memiliki daya ungkit atau konformitas yang kuat. Untuk itu penting bersikap selektif dalam memilih lingkungan pertemanan yang suportif, positif, dan membuat kita makin dekat dengan hal-hal baik.

C. Kontrol Diri

1. Definisi Kontrol Diri

Chaplin (2011: 451) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan untuk mengarahkan perilaku diri sendiri, kemampuan untuk mengendalikan atau menghambat dorongan atau perilaku yang bersifat impulsif. Tangney dkk. (2004a: 278) menyatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan mengendalikan diri yang dilakukan oleh diri sendiri. Kontrol diri terjadi ketika individu berupaya mengubah perilaku, tindakan, dan perasaannya agar sesuai dengan cara yang seharusnya dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Pada dasarnya, kontrol diri adalah bentuk

pengendalian diri untuk mencapai tujuan tertentu. Selaras dengan definisi tersebut, Hurlock (1980: 207) mendefinisikan kontrol diri sebagai kapasitas guna membimbing, mengendalikan, juga mengarahkan perilaku melalui pertimbangan kognitif dengan cara menghasilkan hasil yang positif. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengarahkan perilakunya ke arah yang positif dengan cara mengendalikan emosi dan dorongan dalam diri, serta bertindak secara logis.

Logue (1995: 7) mencetuskan bahwa “*self-control as the choice of the large, more delayed outcome*”. Logue memaknai *self-control* menjadi pilihan tindakan yang memberikan manfaat lebih besar dengan menunda kepuasan sesaat. Selaras dengan pendapat tersebut, Tangney dkk. (2004: 274) mendefinisikan kontrol diri sebagai sebuah kapasitas untuk mengesampingkan ataupun mengubah kehendak individu, seperti menghindari perilaku tidak diinginkan juga menahan diri di tindakan yang mengakibatkan hal-hal negatif. Faried & Nashori (2013: 68) menyatakan bahwasanya kontrol diri diperlukan untuk membantu individu mengatasi kesulitan atau situasi merugikan yang berasal dari faktor eksternal atau dari luar diri individu. Blackhart dkk. (2011: 153) kontrol diri adalah keterampilan untuk mengatur dan mengawasi dorongan, emosi, keinginan, harapan, serta perilaku lain yang ada dalam diri seseorang. Kontrol diri mencerminkan sejauh mana seseorang dapat menyesuaikan diri dengan harapan yang ada dalam lingkungannya, yang memungkinkan individu untuk bertindak dan membuat keputusan dengan bijak. Kontrol diri mengambil peran sebagai kemampuan bagi individu untuk lebih mampu mengendalikan sikap, keputusan, dan tindakan (Nuriyyatiningrum et al., 2023: 89).

Berdasarkan pendapat para tokoh maka dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu dalam mengarahkan tingkah lakunya ke arah yang lebih positif dengan mengendalikan emosi dan dorongan yang ada dengan bertindak secara rasional yang bertentangan dengan standar moral yang berlaku di masyarakat.

2. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Aspek-aspek kontrol diri biasa digunakan untuk mengukur kontrol diri individu. Averill (1973: 287) menjelaskan, terdapat tiga aspek kontrol diri yakni:

a) *Behavioral Control* (Kontrol Perilaku)

Kontrol perilaku adalah kemampuan individu untuk mengelola diri saat berada dalam situasi yang kurang menguntungkan. Kemampuan ini terdiri dari dua aspek, yaitu kemampuan untuk mengatur tindakan (*regulated administration*) dan kemampuan untuk mengubah perilaku (*stimulus modifiability*).

b) *Cognitive Control* (Kontrol Kognitif)

Kontrol kognitif merujuk pada kemampuan individu untuk mengendalikan diri dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu peristiwa ke dalam kerangka pemahaman sebagai strategi psikologis untuk mengurangi stres. Aspek ini terbagi menjadi dua komponen, yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*).

c) *Decisional Control* (Mengontrol Keputusan)

Kontrol keputusan adalah kemampuan individu untuk mengendalikan diri dalam memilih tindakan berdasarkan keyakinan atau persetujuan mereka. Kemampuan ini sangat berguna dalam menentukan pilihan, baik ketika ada peluang atau kebebasan untuk memilih dari berbagai tindakan yang mungkin dilakukan oleh individu.

Menurut Liebert dkk., (1979: 342) beberapa aspek yang berhubungan dengan kontrol diri, yaitu:

a) Kemampuan untuk melawan godaan (*resistance to temptation*)

Kemampuan untuk menghentikan keinginan untuk melakukan pelanggaran sosial, bahkan menghambatnya.

b) Kemampuan menunda kepuasan atau kesenangan (*delay of gratification*)

Ketika seseorang menunda keinginan tiba-tiba dalam upaya mencapai hasil yang lebih baik pada masa mendatang, mereka memiliki kemampuan untuk menunda kepuasan atau kesenangan.

c) Kemampuan membangun standar prestasi pribadi (*achievement standard*)

Ketika seseorang menunjukkan kemampuan mereka, mereka dapat memperoleh persetujuan dan menghindari ketidaksetujuan dari orang lain atau diri sendiri.

Kemudian Tangney dkk. (2004: 341) memberikan penjelasan mengenai kontrol diri yang terdiri dari lima aspek, antara lain:

a) Disiplin diri (*self-discipline*)

Berpusat pada keinginan individu guna mendisiplinkan diri. Hal ini menunjukkan bahwa individu dapat berkonsentrasi pada pekerjaannya. Disiplin diri disebut sebagai kemampuan untuk menghindari melakukan hal-hal yang membuat sulit berkonsentrasi.

b) Kehati-hatian (*deliberate atau non impulsive*)

Seseorang cenderung melakukan sesuatu dengan hati-hati dan tidak terburu-buru. Istilah "non-impulsif" mengacu pada individu yang terstruktur pada proses pengambilan keputusannya.

c) Kebiasaan sehat (*healthy habits*)

Individu mampu mengelola pola perilaku seperti melakukan aktivitas yang positif. Individu mampu menolak sesuatu yang akan berdampak negatif bagi mereka. Meski tidak merasakan manfaatnya secara langsung, individu akan mengutamakan kegiatan yang berdampak positif.

d) Etos/etika kerja (*work ethic*)

Penilaian individu dan kemampuan mengatur dirinya berkaitan dengan etos kerja yang dimiliki. Individu yang memiliki etika kerja yang kuat dapat menyelesaikan tugas dengan sempurna tanpa terpengaruh oleh distraksi dari dalam maupun luar dirinya.

e) Konsistensi (*reliability*)

Berkaitan dengan penilaian individu atas kapasitasnya sendiri untuk membuat prediksi jangka panjang. Seseorang yang konsisten akan mengendalikan perilakunya untuk mendukung rencana yang sudah disusun.

3. Kontrol Diri dalam Perspektif Islam

Kemampuan pengendalian diri terutama dalam konteks sikap dan perilaku adalah suatu tanggung jawab tiap individu, khususnya bagi muslim yang memiliki tugas untuk senantiasa '*Amar ma'ruf nahi munkar*' atau melakukan perbuatan baik dan menjauhi perbuatan keji dan munkar. Kontrol diri merupakan kemampuan yang mengambil peran penting dalam diri individu yang mampu mempengaruhi berbagai hal, termasuk bagaimana seseorang mengambil keputusan dan tindakan. Islam

sendiri telah mengingatkan agar umat muslim senantiasa belajar mengendalikan diri dan emosi. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. An-Naziat: 40 yang artinya:

“Adapun orang-orang yang takut pada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari (keinginan) hawa nafsunya.”

Disebutkan dalam ayat lain dalam QS. At- Tahrim: 6 yang artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”

Ayat ini dengan tegas menyerukan kepada setiap individu untuk berusaha menjaga dan memelihara dirinya dari berbagai keburukan-keburukan yang ditimbulkan oleh sikap dan perilakunya. Kontrol diri menjadi sebuah bagian yang esensial dalam kehidupan manusia, dimana mengambil peranan penting untuk tetap membuat manusia menyesuaikan dirinya sesuai keyakinan dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Imam Al-Ghazali (2017: 61) menerangkan bahwasanya kontrol diri yang baik akan membantu memperkuat karakter seseorang, di samping itu memerlukan kematangan dan kemantapan spiritual yang juga dibarengi dengan disiplin diri. *Tazkiyatun-nafs* dan *riyadhah* dapat membantu seseorang untuk meningkatkan kepercayaan diri dan menahan diri dari godaan kesenangan dunia yang bersifat sementara.

Mengendalikan diri merupakan tugas yang harus dilakukan oleh setiap makhluk yang hidup di bumi. Hal ini karena dalam menjalani kehidupan, kita harus bisa menahan diri dari hal-hal yang dapat mengarahkan kita kepada kemaksiatan. Untuk bisa mencapai tujuan ini, maka kita sebagai manusia yang berakal harus melatih dan mengembangkan kemampuan kontrol diri yang baik dengan menahan diri dari hal-hal yang berbahaya seperti narkoba, alkohol, dan perkara tidak terpuji lainnya yang dapat mendatangkan kemudharatan bagi manusia. Latihan pengendalian diri yang dilakukan secara terus menerus akan membentuk kemampuan kontrol diri yang baik pada individu dan juga meningkatkan kemampuan untuk dapat menahan diri dari hal-hal yang dapat mengarahkan kita kepada kemaksiatan.

D. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Kontrol Diri terhadap Intensi Judi

Online

Proses peralihan dari masa remaja ke masa dewasa awal atau juga disebut *emerging adulthood* merupakan periode yang penting dalam rentang kehidupan manusia. Fase ini terjadi di rentang usia awal dua puluhan (18 – 25 tahun) (Arnett, 2000: 469). Fase transisi remaja menuju dewasa merupakan awal mula perkembangan individu untuk membangun struktur kehidupan yang lebih stabil (Levinson dalam Arnett, 2000: 470). Masa awal dewasa juga merupakan periode yang problematic dikarenakan individu akan mengalami fase ketengan atau sering disebut sebagai *periode of tension between self and society*, dimana ditemui ketegangan atau perbedaan antara individu dengan lingkungan sosialnya (Keniston dalam Arnett, 2000: 470). Peralihan dari remaja ke dewasa bukan sekedar transisi demografi melainkan meningkatnya kualitas karakter individu (Arnett, 2000: 473).

Menurut Arnett (2000: 473), masa peralihan dari remaja ke dewasa awal ditandai dengan adanya lima karakteristik utama, yaitu eksplorasi, identitas, instabilitas, *self-focus*, dan kemungkinan-kemungkinan baru. Eksplorasi pada masa ini terkait dengan kelanjutan pencarian identitas dari masa remaja, mempertanyakan nilai-nilai yang diterima dari lingkungan sekitar, serta menemukan peran dengan menjadi bagian dari masyarakat (Arnett, 2000: 470). Individu pada masa ini juga sedang mencari identitas diri dan mencoba berbagai pilihan dalam kehidupannya. Perubahan pada masa dewasa awal dapat menjadi tantangan yang sulit bagi seseorang. Beberapa orang dapat mengalami kesulitan dalam menghadapi perubahan tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Arnett, 2000: 470), perubahan pada masa dewasa awal seringkali disertai dengan konflik antara identitas diri dan tuntutan sosial. Meskipun telah mencapai fase dewasa yang idealnya telah mengalami perkembangan lebih matang, tidak menutup kemungkinan bahwa individu pada masa dewasa awal pun dapat mengalami perilaku berisiko (Arnett, 2000: 475).

Beberapa individu memungkinkan untuk menggunakan strategi coping yang tidak sehat untuk mengatasi krisis, seperti penyalahgunaan obat-obatan dan alkohol, terlibat dalam perilaku berisiko seperti seks bebas, perjudian, dan tindak kriminal. Hal ini dapat meningkatkan risiko terjadinya masalah-masalah sosial (Hollén et al., 2020: 750). Faktor kepribadian mengambil peran penting yang menentukan seseorang

terjerumus dalam perjudian, dimana individu belum mampu mengambil keputusan yang bijak serta kurangnya kendali diri (Hollén et al., 2020: 762). Sementara itu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi munculnya intensi berjudi adalah adanya konformitas yang memicu kecenderungan perilaku berjudi (Hollén et al., 2020: 748). Ketika permainan judi *online* dianggap sebagai kemajuan teknologi yang merugikan di bidang elektronik, hal itu harus dipertimbangkan dari berbagai sudut pandang karena efeknya akan kembali kepada penggunanya. Bermain judi *online* memiliki banyak efek negatif. Di dunia maju, di mana ilmu pengetahuan hampir dapat mencapai segala sesuatu, sangat menyedihkan melihat kehilangan keyakinan agama dan moral (Zurohman et al., 2016: 158).

Terlebih dalam beberapa dekade terakhir industri perjudian mengalami perkembangan yang sangat pesat, termasuk perjudian *online* atau *internet gambling* yang memiliki sasaran audiens remaja dan individu usia dewasa awal yang umumnya masih duduk di bangku sekolah menengah dan perguruan tinggi. Kondisi yang melatarbelakangi intensi judi *online* pada mahasiswa sangat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti ekonomi, kepribadian, lingkungan, dan kepuasan hidup. Mahasiswa dengan stressor yang tinggi akan cenderung mencari strategi coping untuk mengurangi stres tersebut. Berbagai cara dapat dilakukan, termasuk mengurangi tekanan atau *pressure* dengan melakukan kegiatan yang dapat mendatangkan kepuasan tersendiri termasuk tertarik dengan perjudian *online* yang bersifat aksesibel (Griffiths, 2011: 96).

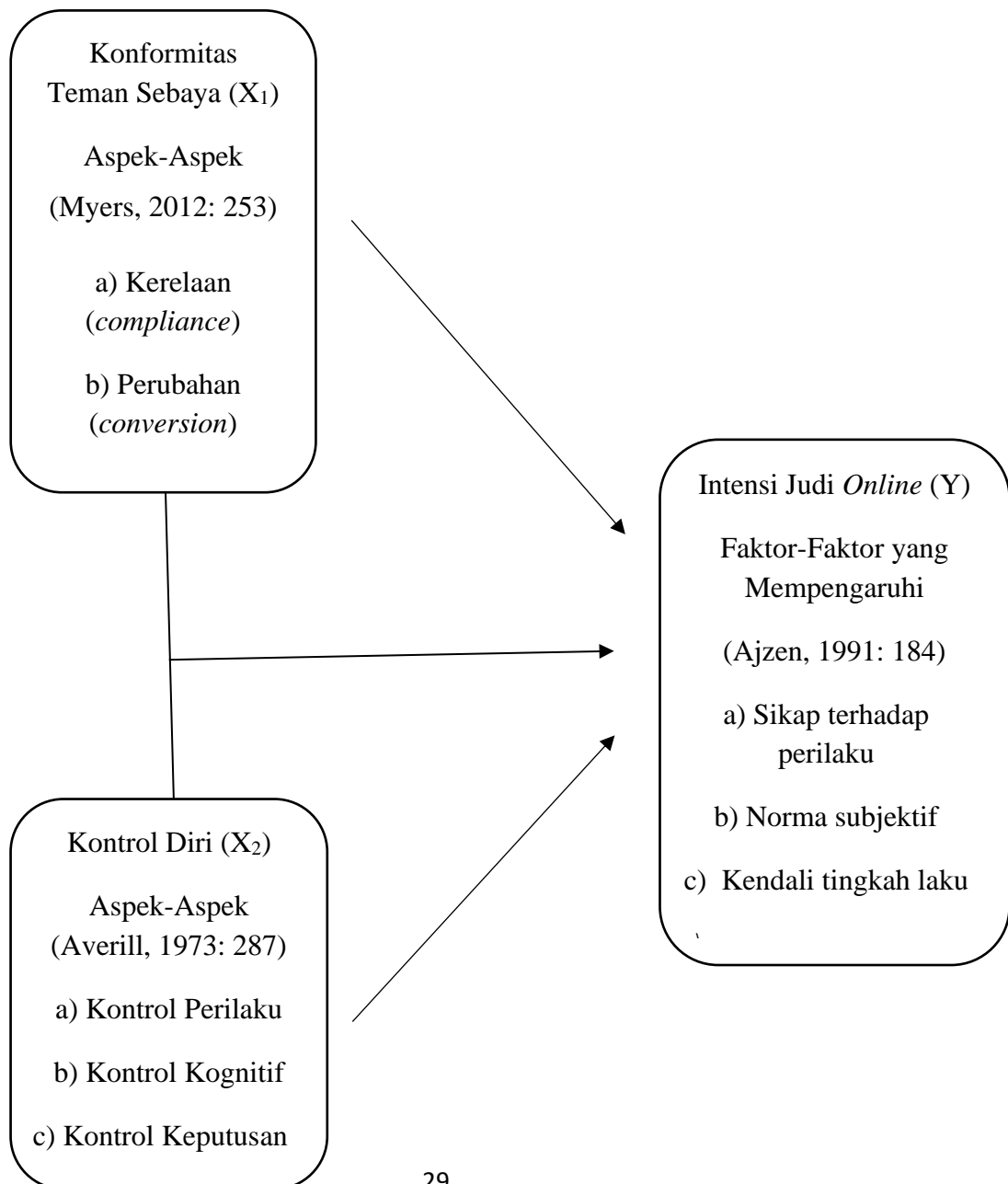
Judi *online* di kalangan mahasiswa tentunya bukan sebuah fenomena baru. Permainan yang mudah diakses dan iming-iming peluang kemenangan yang besar menjadi daya tarik tersendiri. Mahasiswa yang memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi dan pengalaman baru menjadi mudah tergoda untuk mencoba bermain judi *online*. Selain itu, pengambilan keputusan secara impulsif dan rendahnya kemampuan pengendalian diri juga membuat mahasiswa rentan berjudi. Selain faktor kepribadian, intensi berjudi juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Probabilitas mahasiswa yang sering terpapar dengan teman-teman yang aktif bermain judi *online* akan cenderung lebih mudah tergoda untuk mencoba bermain judi. Teman-teman yang aktif bermain judi *online* dapat memperkenalkan mahasiswa pada jenis permainan tertentu dan meningkatkan minat untuk mencoba.

Konformitas (*conformity*) muncul ketika individu meniru sikap ataupun tingkah laku orang lain disebabkan adanya tekanan nyata atau bayangan individu atas tekanan tersebut (Santrock, 2015: 60). Mahasiswa yang memiliki kelekatan teman sebaya juga beresiko mengalami konformitas, baik yang bersifat positif maupun negatif. Salah satu konteksnya adalah ketika berteman dengan seseorang yang memiliki tabiat bermain judi, maka besar kemungkinan individu akan mendapatkan perilaku konformis yang mengarah pada ajakan atau keinginan bermain judi. Semakin tinggi konformitas teman sebaya, maka semakin tinggi intensi judi (Baisa & Indrawati, 2016: 394). 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 (Agrippina & Nugrahawati, 2023: 288). Dampak buruk yang ditimbulkan dari intensi berjudi adalah probabilitas antara lain dapat menyebabkan ketagihan, kecanduan, dan masalah keuangan. Kecanduan berjudi *online* dapat menyebabkan mahasiswa mengabaikan tanggung jawab akademik dan sosial, sehingga berdampak pada kinerja akademik dan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar (Zurohman et al., 2016: 159).

Menurut Hurlock (1980: 187), kemampuan seseorang untuk mengendalikan diri meningkat seiring bertambahnya usia. Menurut teori ini, kapasitas pengendalian diri seseorang meningkat seiring bertambahnya usia karena individu telah memiliki kapabilitas dalam mempertimbangkan apa yang baik dan tidak baik untuk dirinya, maka orang yang matang secara psikologis juga akan mampu mengendalikan perilakunya. Kurangnya kontrol diri diyakini menjadi penyebab utama masalah munculnya perilaku perjudian. Sama halnya seperti munculnya perilaku berisiko lain, intensi perjudian yang berlanjut menjadi perilaku berjudi dapat menjadi sebab akibat dari buruknya kontrol diri seseorang (Bergen et al., 2012: 1). Penelitian milik Aprilia menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki korelasi negatif dengan adiksi judi *online*. Maka semakin tinggi kontrol diri, semakin rendah adiksi judi *online*. Sementara sebaliknya, semakin rendah kontrol diri, maka akan semakin tinggi adiksi judi *online*. Penelitian Bergen dkk., (2012:2) menunjukkan bahwa individu dengan kemampuan kontrol diri yang rendah merupakan audiens utama dari perjudian. Perjudian *online* yang menawarkan akses mudah dapat sangat menantang bagi individu dengan kontrol diri yang rendah (Sujarwo & Abdullah, 2023: 318)

Berdasar pemahaman konseptual di atas, peneliti bermaksud memperoleh gambaran sejauh mana pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa. Mahasiswa idealnya mampu memiliki kemampuan berpikir secara dewasa, kritis, dan mampu berpikir secara jangka panjang. Kemampuan berpikir secara dewasa membuat mahasiswa dapat mengelola dirinya sendiri dengan baik, memahami tanggung jawabnya sebagai mahasiswa, dan bertindak secara bijaksana dalam segala hal. Namun pada kenyataannya masih ditemui praktik permainan judi *online* yang melibatkan mahasiswa dalam jumlah besar.

E. Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah :

H₁: Terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang

H₂: Terdapat pengaruh kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang

H₃: Terdapat pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif; proses pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitian peneliti sendiri, yang digunakan untuk menganalisis data secara kuantitatif atau statistik. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2013:8). Creswell (2010: 24) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif dengan menggunakan perhitungan ilmiah dari sampel orang atau penduduk yang menjawab atas sejumlah pertanyaan survei untuk mengetahui frekuensi dan persentase tanggapan individu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif regresi untuk mengukur pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Konstruksi yang memiliki variabilitas, dapat diamati secara langsung, dan dapat diukur disebut variabel (Latipun, 2015:41). Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu :

- a. Variabel Dependen (Y): intensi judi *online*.
- b. Variabel Independen (X): konformitas teman sebaya dan kontrol diri.

2. Definisi Operasional

a. Intensi Judi *Online*

Intensi judi *online* merupakan niat untuk mempertaruhkan uang atau harta dengan harapan memenangkan lebih banyak daripada yang dipertaruhkan, dengan risiko dan harapan tertentu terkait hasil permainan. Variabel intensi judi *online* akan diukur dengan menggunakan skala intensi judi *online* yang dibuat berdasarkan aspek milik Ajzen (1991) meliputi perilaku, sasaran, situasi, dan waktu. Semakin tinggi skor yang didapatkan menandakan semakin tingginya tingkat intensi judi *online*.

Sedangkan sebaliknya, semakin rendah skor yang didapatkan menandakan semakin rendahnya intensi judi *online* pada subjek.

b. Konformitas Teman Sebaya

Konformitas teman sebaya merupakan bentuk perubahan perilaku seseorang dengan cara mengatur atau meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan pengaruh yang didapatkan dari kelompok sosial. Variabel konformitas teman sebaya diukur dengan menggunakan skala konformitas teman sebaya yang dibuat berdasarkan aspek milik Myers (2012) meliputi kerelaan dan perubahan. Semakin tinggi skor yang didapatkan menandakan semakin tingginya konformitas teman sebaya. Sedangkan sebaliknya, semakin rendah skor yang didapatkan menandakan semakin rendah pula konformitas teman sebaya pada subjek.

c. Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam mengarahkan tingkah lakunya ke arah yang lebih positif dengan mengendalikan emosi dan dorongan yang ada dengan bertindak secara rasional yang bertentangan dengan standar moral yang berlaku di masyarakat. Variabel kontrol diri diukur dengan menggunakan skala kontrol diri yang dibuat berdasarkan aspek milik Averill (1973) meliputi kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Semakin tinggi skor yang didapatkan menandakan semakin tingginya kontrol diri. Sedangkan sebaliknya, semakin rendah skor yang didapatkan menandakan semakin rendah pula kontrol diri subjek.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di UIN Walisongo Semarang secara *online* menggunakan media bantu dalam bentuk formulir dari *Google Form* yang akan dibagikan ke partisipan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2023.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dengan 16.270 mahasiswa (PDDikti, 2023).

2. Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik sampel *nonprobability*, yang berarti bahwa setiap anggota populasi tidak memiliki peluang atau kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Sugiyono, 2013:218). Teknik sampling yang akan digunakan oleh peneliti adalah *convenience sampling*. Menurut Santoso dan Tjiptono (2001:89) *convenience sampling* adalah prosedur sampling yang memilih sampel dari orang atau unit yang paling mudah dijumpai atau diakses.

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2017: 81), yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$n = \frac{16.270}{1 + 16.270 e^2}$$

Dengan ketentuan bahwa

n : jumlah sampel yang dicari

N : jumlah populasi (16.270 mahasiswa)

e : *margin of error* atau besar kesalahan yang dapat ditoleransi yaitu sebesar 10% (0,1)

Dengan perhitungan sebagai berikut, maka:

$$n = 16.270/1+16.270 (0,1)^2$$

$$n = 16.270/1+16.270(0,01)$$

$$n = 16.270/1+162,7$$

$$n = 16.270/163,7$$

$n = 99,389$ (dibulatkan menjadi 100 responden)

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Indikator variabel akan dijelaskan dan digunakan sebagai referensi saat menyusun komponen instrumen pertanyaan atau pernyataan. (Sugiyono, 2013:93).

Adapun kriteria penilaian skala dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skala Likert

Favorable		Unfavorable	
Sangat Sesuai (SS)	5	Sangat Sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	4	Sesuai (S)	2
Netral	3	Netral	3
Tidak Sesuai (TS)	2	Tidak Sesuai (TS)	4
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	5

Adapun skala yang digunakan sebagaimana berikut :

1) Skala Intensi Judi *Online*

Variabel intensi judi *online* akan diukur dengan menggunakan skala intensi judi *online* yang dibuat berdasarkan aspek milik Ajzen (1991) berupa perilaku, sasaran, situasi, dan waktu.

Tabel 3. 2 Blueprint Intensi Judi Online Sebelum Uji Coba

Aspek	Item Instrumen		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Perilaku	1, 9, 17, 24	5, 13, 21, 29	8
Sasaran	2, 10, 18, 26	6, 14, 22, 30	8

Situasi	3, 11, 19, 27	7, 15, 23, 31	8
Waktu	4, 12, 20, 28	8, 16, 24, 32	8
Total			32

2) Skala Konformitas Teman Sebaya

Variabel konformitas teman sebaya akan diukur menggunakan skala yang disusun dari teori Myers (2012) yang menyebutkan bahwa konformitas teman sebaya terdiri dari aspek kerelaan dan perubahan.

Tabel 3. 3 *Blueprint* Konformitas Teman Sebaya Sebelum Uji Coba

Aspek	Item Instrumen		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kerelaan	1, 6, 9, 14, 17, 22	2, 5, 10, 13, 18, 21	12
Perubahan	3, 8, 11, 16, 19, 24	4, 7, 12, 15, 20, 23	12
Total			24

3) Skala Kontrol Diri

Variabel kontrol diri akan diukur menggunakan skala yang disusun dari teori Averill (1973) yang menyebutkan bahwa kontrol diri terdiri dari beberapa aspek yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan

Tabel 3. 4 Blueprint Kontrol Diri Sebelum Uji Coba

Aspek	Item Instrumen		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kontrol Perilaku	2, 7, 14, 19, 26	1, 8, 13, 20, 25	10
Kontrol Kognitif	4, 9, 16, 21, 28	3, 10, 15, 22, 27	10
Kontrol Keputusan	6, 11, 18, 23, 30	5, 12, 17, 24, 29	10
Total			30

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Menurut Azwar (2016:93), validitas adalah kemampuan alat tes untuk mengukur atribut yang diinginkan secara akurat. Alat tes dianggap sah atau valid hanya jika mereka dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan apa yang diinginkan (Sugiyono, 2013:121). Untuk digunakan sebagai sumber data penelitian, tingkat validitas instrumen tes yang tinggi menunjukkan tingkat kebenaran dan akurasi yang tinggi. Perangkat lunak *SPSS for Windows* versi 24 akan digunakan untuk menghitung tingkat validitas penelitian ini.

Proses validitas isi dilakukan dengan meninjau kesesuaian aitem dengan aspek dan indikator perilaku yang ingin diukur. Proses ini melibatkan *expert judgement* di bidang psikologi yaitu Bu Khairani Zikrinawati, S. Psi, M.A selaku dosen pembimbing dua. Selanjutnya skala akan diuji cobakan terlebih dahulu kepada 40 mahasiswa agar peneliti mengetahui butir-butir aitem yang layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini dilihat dari nilai *corrected item-total correlation* masing-masing butir aitem dengan standar $r_{xy} \geq 0,30$ (Azwar, 2017: 86). Koefisien validitas yang

digunakan dalam penelitian ini sebesar $r_{xy} = 0,30$. Maka dengan demikian, apabila didapati hasil koefisien validitas $<0,30$ maka skala dianggap tidak valid. Sedangkan jika hasil koefisien validitas didapati $>0,30$ maka skala dianggap valid atau signifikan (Sugiyono, 2013: 179).

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten alat ukur jika digunakan oleh setiap subjek. Metode *Cronbach Alpha* akan digunakan dalam program *SPSS for Windows versi 24* untuk membantu menghitung reliabilitas penelitian ini.

Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai (r) Reliabilitas Instrumen (Azwar, 2016)

Interval Koefisien	Interpretasi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, aitem dikatakan reliabel apabila memperoleh nilai $r \geq 0,60$. Sedangkan, aitem dikatakan tidak reliabel apabila memperoleh nilai $r < 0,60$.

3. Uji Validitas Alat Ukur

Uji validitas dan reliabilitas pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ditujukan kepada 30 subjek. Hasil skor yang didapatkan dari uji skala tersebut dihitung menggunakan program perangkat lunak SPSS versi 24 guna mendapatkan hasil uji yang valid dan reliabel.

a) Variabel Intensi Judi *Online*

Skala intensi judi *online* terdiri dari 32 aitem pernyataan yang kemudian diujicobakan kepada 40 responden. Dilihat dari hasil *Corrected Item-Total Correlation*, terdapat 23 aitem yang dinyatakan valid dan 9 aitem dinyatakan gugur.

Adapun *blueprint* yang akan digunakan untuk pengambilan data selanjutnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Blueprint Intensi Judi Online Sesudah Uji Coba

Aspek	Item Instrumen		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Perilaku	1, 9, 17, 24	5, 29	6
Sasaran	2, 10, 18, 26	6, 22, 30	7
Situasi	19, 27	31	3
Waktu	4, 12, 20, 28	8, 16, 32	7
Total			23

b) Variabel Konformitas Teman Sebaya

Skala intensi judi *online* terdiri dari 24 aitem pernyataan yang kemudian diujicobakan kepada 40 responden. Dilihat dari hasil *Corrected Item-Total Correlation*, terdapat 20 aitem yang dinyatakan valid dan 4 aitem dinyatakan gugur. Adapun *blueprint* yang akan digunakan untuk pengambilan data selanjutnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Blueprint Konformitas Teman Sebaya Sesudah Uji Coba

Aspek	Item Instrumen		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kerelaan	1, 6, 9, 14, 17, 22	10, 13, 21	9

Perubahan	3, 8, 11, 16, 19, 24	4, 7, 12, 20, 23	11
Total			20

c) Variabel Kontrol Diri

Skala intensi judi *online* terdiri dari 30 aitem pernyataan yang kemudian diujicobakan kepada 40 responden. Dilihat dari hasil *Corrected Item-Total Correlation*, terdapat 27 aitem yang dinyatakan valid dan 3 aitem dinyatakan gugur.

Adapun *blueprint* yang akan digunakan untuk pengambilan data selanjutnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Blueprint Kontrol Diri Sesudah Uji Coba

Aspek	Item Instrumen		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kontrol Perilaku	2, 7, 19, 26	1, 8, 13, 20	8
Kontrol Kognitif	4, 9, 16, 21, 28	10, 15, 22, 27	9
Kontrol Keputusan	6, 11, 18, 23, 30	5, 12, 17, 24, 29	10
Total			27

4. Reliabilitas Alat Ukur

- a. Uji Reliabilitas Variabel Intensi Judi *Online*

Gambar 3. 1 Sebelum Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.889	32

Gambar 3. 2 Setelah Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	23

- b. Uji Reliabilitas Variabel Konformitas Teman Sebaya

Gambar 3. 3 Sebelum Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	24

Gambar 3. 4 Setelah Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	20

- c. Uji Reliabilitas Variabel Kontrol Diri

Gambar 3. 5 Sebelum Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	24

Gambar 3. 6 Setelah Aitem Gugur

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	20

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk menentukan apakah persebaran data sebuah variabel normal. (Nuryadi dkk., 2017:69). Untuk menguji normalitas, uji *Kolmogorov-Smirnov* akan digunakan dengan taraf signifikansi nilai $>0,05$. Kesimpulannya adalah bahwa data dalam penelitian ini dapat dianggap terdistribusi normal jika taraf signifikansi nilainya $>0,05$. (Nuryadi dkk., 2017:71).

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS for Windows 24* untuk mengevaluasi status linier atau tidaknya distribusi data yang dikumpulkan. Distribusi data dianggap linier jika nilai signifikansi $<0,05$ diperoleh dari nilai *deviation from linearity* (Nuryadi dkk., 2017:71).

c. Uji Multikolinearitas

Suatu model regresi dapat dikatakan baik apabila tidak terdapat gejala multikolinieritas, apabila terjadi gejala multikolinieritas maka akan menjadi model regresi yang buruk karena akan menghasilkan parameter yang sama pada beberapa variabel sehingga saling mengganggu, oleh karena itu diperlukan untuk menguji multikolinieritas. Uji multikolinieritas dapat dilihat dari nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan tolerance, dapat dikatakan tidak terjadi gejala multikolinieritas apabila nilai VIF <10 dan nilai tolerance $> 0,1$.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan sesuai dengan sampel serta analisis data. Hipotesis

ini ialah anggapan sementara yang terkait dengan variabel yang telah ditetapkan ataupun kasus tertentu. Menurut Sugiyono (2013b: 162) hipotesis ialah jawaban sementara dari masalah yang dirumuskan sesuai dengan teori yang relevan. Pada kajian ini, metode analisis regresi linier berganda dipergunakan dengan bantuan aplikasi SPSS 24. Analisis regresi linier berganda ialah metode yang dipergunakan untuk menentukan pengaruh serta arah hubungan di antara variabel-variabel kajian yang dipergunakan, dengan memakai dua variabel independen dan satu variabel dependen. Pada analisis ini, akan dihasilkan informasi mengenai pengaruh di antara variabel-variabel yang dipergunakan, apakah memiliki hubungan positif ataupun negatif.

Menurut Sugiyono (2013b: 163), regresi linier berganda berguna untuk memprediksi bagaimana nilai variabel dependen akan berubah jika nilai variabel independen berubah. Koefisien korelasi berganda serta persamaan regresi berganda dipergunakan pada kajian yang melibatkan lebih dari dua variabel.

Kriteria hipotesis pengujian persamaan regresi linear berganda yaitu:

- 1) Jika nilai sig < 0,05 maka hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel.
- 2) Jika nilai sig > 0,05 maka hipotesis ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antar variabel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

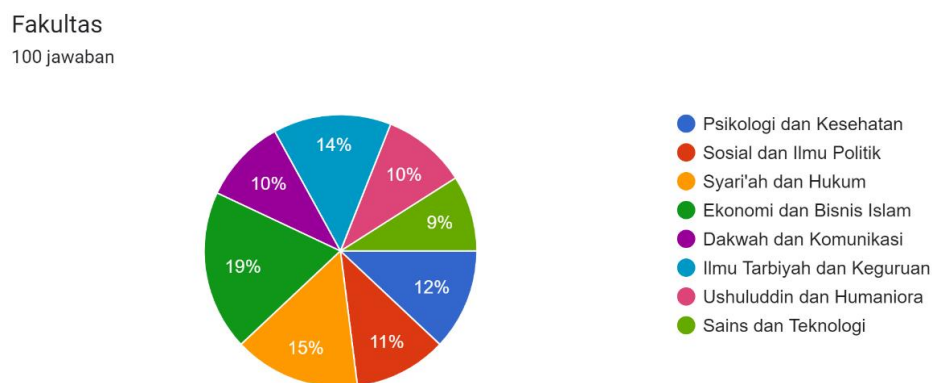
A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang yang berjumlah 16.270 mahasiswa. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *convenience sampling* dengan memilih sampel dari orang atau unit yang paling mudah dijumpai atau diakses. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 100 mahasiswa diperoleh dari perhitungan rumus slovin dengan taraf kesalahan 10 persen. Adapun rincian deskripsi asal fakultas, semester, jenis kelamin, dan usia adalah sebagai berikut:

a) Berdasarkan Fakultas

Gambar 4. 1 Deskripsi Subjek Berdasarkan Fakultas



Diketahui dari sebaran data diperoleh subjek penelitian sebanyak 100 mahasiswa dengan rincian Fakultas Psikologi dan Kesehatan sejumlah 12 mahasiswa (12%), Fakultas Sosial dan Ilmu Politik sejumlah 11 mahasiswa (11%), Fakultas Syari'ah dan Hukum sejumlah 15 mahasiswa (15%), Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam sejumlah 19 mahasiswa (19%), Fakultas Dakwah dan Komunikasi sejumlah 10 mahasiswa (10%), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan sejumlah 14 mahasiswa (14%), Fakultas Ushuluddin dan Humaniora sejumlah 10 mahasiswa (10%), dan Fakultas Sains dan Teknologi sejumlah sembilan mahasiswa (9%).

b) Berdasarkan Semester

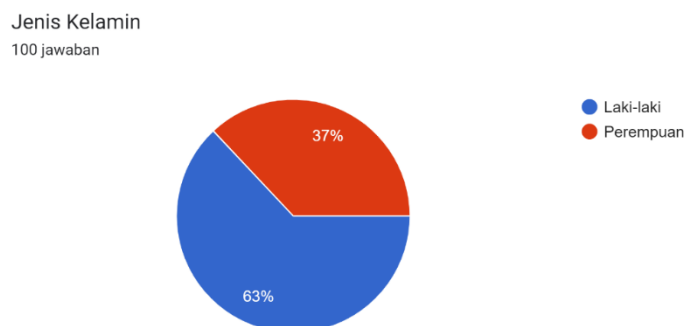
Tabel 4. 1 Deskripsi Subjek Berdasarkan Semester

Semester	Jumlah	Persentasi
Satu	3	3%
Tiga	5	5%
Lima	40	40%
Tujuh	17	17%
Sembilan	29	29%
Sebelas	6	6%

Diketahui sebanyak tiga mahasiswa (3%) adalah mahasiswa semester satu, lima mahasiswa (5%) adalah mahasiswa semester tiga, 40 mahasiswa (40%) adalah mahasiswa semester lima, 17 mahasiswa (17%) adalah mahasiswa semester tujuh, 29 mahasiswa (29%) adalah mahasiswa semester sembilan, dan enam mahasiswa (6%) adalah mahasiswa semester sebelas.

c) Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 4. 2 Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin



Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa dari total 100 subjek terdapat 37 responden berjenis kelamin perempuan dengan persentase sebesar 37% dan 63 responden berjenis kelamin laki-laki dengan persentase sebesar 63%.

d) Berdasarkan Usia

Tabel 4. 2 Deskripsi Subjek Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentasi
17 tahun	1	1%
18 tahun	1	1%
19 tahun	3	3%
20 tahun	35	35%
21 tahun	26	26%
22 tahun	22	22%
23 tahun	9	9%
24 tahun	3	3%

Diketahui sebanyak 1 mahasiswa (1%) berusia 17 tahun, satu mahasiswa (1%) berusia 18 tahun, tiga mahasiswa (3%) berusia 19 tahun, 35 mahasiswa (35%) berusia 20 tahun, 26 mahasiswa (26%) berusia 21 tahun, 22 mahasiswa (22%) berusia 22 tahun, sembilan mahasiswa (9%) berusia 23 tahun, dan tiga mahasiswa (3%) berusia 24 tahun.

2. Deskripsi Data Penelitian

Gambaran hasil data penelitian dijelaskan melalui hasil statistik deskriptif meliputi *mean*, *standard deviation*, nilai maksimum, dan nilai minimum. Diperoleh hasil data deskriptif sebagaimana berikut:

Gambar 4. 3 Deskripsi Nilai Subjek

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensi Judi Online	100	23	105	54.43	23.051
Konformitas Teman Sebaya	100	33	86	56.74	9.052
Kontrol Diri	100	69	112	91.25	8.960
Valid N (listwise)	100				

Dari tabel deskripsi data didapati hasil pada variabel intensi judi (Y) diperoleh nilai minimum sebesar 23, nilai maksimum sebesar 105, nilai rerata atau *mean* sebesar 54,43, dan standar deviasi sebesar 23,051. Pada variabel konformitas teman sebaya (X_1) diperoleh nilai minimum sebesar 33, nilai maksimum sebesar 86, nilai rerata atau *mean* sebesar 56,74, dan standar deviasi sebesar 9,052. Sementara pada variabel kontrol diri X_2 diperoleh nilai minimum sebesar 69, nilai maksimum sebesar 112, nilai rerata atau *mean* sebesar 91,25, dan standar deviasi sebesar 8,960.

Adapun hasil tersebut dikategorikan sebagaimana berikut:

- a. Kategorisasi Variabel Intensi Judi *Online*

Tabel 4. 3 Rentang Nilai Skor Intensi Judi *Online*

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < (54,43 - 23,051)$ $X < 31,4$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$(54,43 - 23,051) \leq X \leq (54,43 + 23,051)$ $31,4 \leq X \leq 77,5$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq (54,43 + 23,051)$ $X > 77,5$	Tinggi

Didapati dari data penelitian para partisipan memiliki tingkat intensi judi *online* yang beragam dengan rincian sebagai berikut:

Gambar 4. 4 Kategorisasi Skor Intensi Judi *Online*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	22	22.0	22.0	22.0
sedang	59	59.0	59.0	81.0
tinggi	19	19.0	19.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas diketahui sebanyak 22 mahasiswa (22%) tergolong memiliki tingkat intensi judi *online* yang rendah, 59 mahasiswa (59%) memiliki tingkat intensi judi *online* sedang, dan 19 mahasiswa (19%) memiliki tingkat intensi judi *online* yang tinggi.

b. Kategorisasi Variabel Konformitas Teman Sebaya

Tabel 4. 4 Rentang Nilai Skor Konformitas Teman Sebaya

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < (56,74 - 23,051)$ $X < 47,7$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$(56,74 - 23,051) \leq X \leq (56,74 + 23,051)$ $47,7 \leq X \leq 65,8$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq (56,74 + 23,051)$ $X > 65,8$	Tinggi

Didapati dari data penelitian para partisipan memiliki tingkat konformitas teman sebaya yang beragam dengan rincian sebagai berikut:

Gambar 4. 5 Kategorisasi Skor Konformitas Teman Sebaya

Kategorisasi_Konformitas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	13	13.0	13.0	13.0
sedang	74	74.0	74.0	87.0
tinggi	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas diketahui sebanyak 13 mahasiswa (13%) tergolong memiliki tingkat konformitas teman sebaya yang rendah, 74 mahasiswa (74%) memiliki tingkat konformitas teman sebaya sedang, dan 13 mahasiswa (13%) memiliki tingkat konformitas teman sebaya yang tinggi.

c. Kategorisasi Variabel Kontrol Diri

Tabel 4. 5 Rentang Nilai Skor Kontrol Diri

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < (91,25 - 8,960)$ $X < 82,3$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$(91,25 - 8,960) \leq X \leq (91,25 + 8,960)$ $82,3 \leq X \leq 100,2$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq (91,25 + 8,960)$ $X > 100,2$	Tinggi

Didapati dari data penelitian para partisipan memiliki tingkat kontrol diri yang beragam dengan rincian sebagai berikut:

Gambar 4. 6 Kategorisasi Skor Kontrol Diri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	22	22.0	22.0	22.0
	sedang	64	64.0	64.0	86.0
	tinggi	14	14.0	14.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas diketahui sebanyak 22 mahasiswa (22%) tergolong memiliki tingkat kontrol diri yang rendah, 64 mahasiswa (64%) memiliki tingkat kontrol diri sedang, dan 14 mahasiswa (14%) memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi.

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.

Tabel 4. 6 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.22423160
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.088
	Negative	-.043
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.055^c

Berdasarkan tabel di atas diketahui pada uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* terlihat bahwa nilai signifikansi (Asymp.Sig) sebesar 0,055. Berdasarkan tabel tersebut nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau $P > 0,05$. Maka data penelitian ini dapat dikatakan normal atau berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linear jika nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 4. 7 Uji Linearitas

Variabel	<i>Linearity</i>	<i>Deviation from Linearity</i>	Keterangan
Konformitas Teman Sebaya dengan Intensi Judi <i>Online</i>	0,000	0,229	Linear
Kontrol Diri dengan Intensi Judi <i>Online</i>	0,000	0,154	Linear

Berdasarkan tabel diatas didapat nilai *deviation from linearity* pada variabel konformitas teman sebaya sebesar $0,229 > 0,05$. Artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel konformitas teman sebaya dan variabel intensi judi *online*. Sedangkan pada variabel kontrol diri didapati nilai *deviation from linearity* sebesar $0,154 > 0,05$. Artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel kontrol diri dan variabel intensi judi *online*. .

c. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah keadaan dimana terdapat hubungan yang kuat antara variabel independen dalam model regresi linier. Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas yaitu adanya hubungan linear antara variabel independen dalam model regresi. Pengujian ada tidaknya gejala multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai VIF (Variance Inflation Factor dan Tolerance), apabila nilai VIF berada dibawah 10,00 dan nilai Tolerance lebih dari 0,100 maka dapat

dikatakan bahwa model regresi tersebut tidak terdapat masalah atau multikolinearitas.

Tabel 4. 8 Uji Multikolinearitas

Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF	Keterangan
Konformitas Teman Sebaya	0,669	1,496	Tidak Ada Gejala
Kontrol Diri	0,669	1,496	Tidak Ada Gejala

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai tolerance $0,669 > 0,10$ dan nilai VIF $1,496 < 10$ maka dapat disimpulkan tidak terdapat gejala multikolinearitas.

2. Uji Hipotesis

Analisis data pada penelitian ini diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS for windows versi 24. Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana untuk menguji secara parsial antara satu variabel independen dengan variabel dependen. Selain itu, pengujian hipotesis juga menggunakan uji regresi linear berganda, untuk memprediksi seberapa besar adanya pengaruh antara konformitas teman sebaya dan kontrol diri pada intensi judi *online* mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Hasil analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 4. 9 Uji Hipotesis Parsial

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	15.586	33.348		.467	.641
Konformitas Teman Sebaya	1.307	.250	.513	5.228	.000
Kontrol Diri	-.387	.253	-.150	-1.532	.129

a. Dependent Variable: Intensi Judi Online

Berdasarkan uji hipotesis pada variabel konformitas teman sebaya diketahui nilai signifikansi 0,00 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis pertama diterima, dan dengan demikian secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan antara konformitas teman sebaya terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Sementara pada variabel kontrol diri diketahui nilai signifikansi 0,129 ($p > 0,05$), sehingga hipotesis kedua ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa secara parsial tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis secara parsial diperoleh hasil persamaan uji regresi linear berganda dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

$$Y = 15,586 + 1,307X_1 + (-0,387)X_2$$

$$Y = 15,586 + 1,307X_1 - 0,387X_2$$

Keterangan:

Y: Intensi Judi *Online*

α : Konstanta

$\beta_1 \beta_2$: Koefisien Regresi

X1: Konformitas teman sebaya

X2: Kontrol diri

Hasil tersebut dapat diinterpretasikan model persamaan regresinya sebagai berikut:

- 1) $\alpha = 15,586$. Pada nilai konstanta angka sebesar 15,586 menunjukkan bahwa jika variabel independen (konformitas teman sebaya dan kontrol diri) naik atau berpengaruh dalam satu satuan, maka variabel dependen (intensi judi *online*) juga akan naik. Namun sebaliknya, jika tidak terdapat kontribusi dari variabel independen maka nilai variabel dependen hanya sebesar 15,586.
- 2) $\beta_1 = 1,307$. Pada nilai koefisien regresi tersebut sebesar 1,307 yang artinya jika konformitas teman sebaya (X_1) mengalami kenaikan satu satuan, maka intensi judi *online* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 1,307. Selain

itu, nilai koefisien regresi bernilai positif yang artinya jika konformitas teman sebaya (X_1) meningkat dan maka intensi judi *online* (Y) juga ikut meningkat.

- 3) $\beta_2 = -0,387$. Artinya nilai koefisien regresi untuk variabel kontrol diri (X_2) memiliki nilai negatif sebesar $-0,387$. Tanda negatif menunjukkan pengaruh yang berlawanan antara variabel independen dan dependen. Hal tersebut menunjukkan jika kontrol diri (X_2) kenaikan satu satuan, maka intensi judi *online* (Y) akan mengalami penurunan sebesar $0,387$.

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan pengujian pengaruh pada variabel konformitas teman sebaya (X_1) dan kontrol diri (X_2) terhadap intensi judi *online* (Y). Pada tabel di bawah ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara variabel independen dan dependen sebagaimana sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	19722.371	2	9861.185	29.092	.000^b
	Residual	32880.139	97	338.971		
	Total	52602.510	99			

a. Dependent Variable: Intensi Judi Online

b. Predictors: (Constant), Kontrol Diri, Konformitas Teman Sebaya

Berdasarkan kedua tabel di atas, bahwa dapat dilihat nilai signifikan sebesar $0,000$ ($p < 0,05$) dan nilai F hitung sebesar $29,092 > F$ Tabel $3,090$ maka secara simultan variabel konformitas teman sebaya dan kontrol diri mempengaruhi variabel intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang.

Tabel 4. 11 Uji Sumbangan Efektif

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.612 ^a	.375	.362	18.411

a. Predictors: (Constant), Kontrol Diri, Konformitas Teman Sebaya

Berdasarkan nilai adjust R Square yang diperoleh adalah sebesar 0,362 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel konformitas teman sebaya dan kontrol diri mempengaruhi variabel intensi judi *online* sebesar 36,2%. Sementara 63,8% dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel penelitian.

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima, dimana konformitas teman sebaya berpengaruh secara positif terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Sedangkan hipotesis kedua ditolak, dimana kontrol diri tidak berpengaruh terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Demikian pada hipotesis ketiga diterima, dimana terdapat pengaruh positif pada konformitas teman sebaya dan pengaruh negatif pada kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Terdapat tiga pokok pembahasan dalam penelitian ini meliputi pengaruh konformitas teman sebaya terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang, pengaruh kontrol diri terhadap intensi judi *online* mahasiswa UIN Walisongo Semarang, serta pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel intensi judi *online* terdapat 22 mahasiswa berada pada kategori rendah, 59 mahasiswa berada pada kategori sedang, dan 19 mahasiswa berada pada kategori tinggi. Pada variabel konformitas teman sebaya menunjukkan bahwa terdapat 13 mahasiswa berada pada kategori rendah, 74 mahasiswa berada pada kategori sedang, dan 13 mahasiswa berada pada kategori tinggi. Sementara pada variabel kontrol diri

terdapat 22 mahasiswa berada pada kategori rendah, 64 mahasiswa berada pada kategori sedang, dan 14 mahasiswa berada pada kategori tinggi.

1. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya terhadap Intensi Judi *Online*

Pada deskripsi data penelitian disebutkan bahwa partisipan pada penelitian ini berada pada tingkat konformitas yang beragam. Berdasarkan hasil kategorisasi diperoleh 13 responden berada pada tingkat konformitas teman sebaya yang rendah, 74 responden berada pada tingkat konformitas teman sebaya yang sedang, dan 13 responden berada pada tingkat konformitas teman sebaya yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas respon yang merupakan mahasiswa UIN Walisongo berada pada kategori konformitas sedang. Selain itu pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai pengaruh sebesar 1,307, sehingga dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya berpengaruh secara parsial terhadap intensi judi *online*. Koefisien regresi yang positif menjelaskan bahwa semakin tinggi konformitas teman sebaya maka akan semakin tinggi pula tingkat intensi judi *online* pada mahasiswa. Begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat konformitas teman sebaya maka akan semakin rendah pula tingkat intensi judi *online* pada mahasiswa.

Pernyataan ini selaras dengan hasil penelitian milik Agrippina dan Nugrahawati (2023) yang menunjukkan bahwa teman sebaya berperan positif terhadap intensi judi sebesar 0,526 dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Peran teman sebaya dapat mempengaruhi dinamika intensi judi pada mahasiswa melalui berbagai aspek. Pada penelitian lain milik Baisa dan Indrawati (2016) menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,552 dengan $p = 0,001$ ($p < 0,001$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan intensi judi.

Konformitas teman sebaya lebih umum dikenal sebagai *peer conformity* atau *peer influencing* dapat berpotensi memicu munculnya kecenderungan intensi pada mahasiswa. Konteks intensi dapat beragam mulai dari yang positif hingga negatif, salah satunya adalah intensi pada permainan judi *online*.

Sebagian besar mahasiswa pemain judi slot *online* mempersepsikan perilaku teman sebaya mempengaruhi perilaku bermain judi *online*, terutama dalam hal model sosial, perbandingan, kritik, dan penguatan (Agrippina & Nugrahawati,

2023: 287). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memperhatikan dan meniru perilaku teman sebaya dalam bermain judi, terutama jika teman sebaya dianggap memiliki kemampuan tingkat peran teman sebaya yang tinggi dalam permainan judi. Selain itu, pengaruh peran teman sebaya terhadap intensi judi bersifat positif, yang berarti tinggi atau rendahnya peran teman sebaya akan mempengaruhi tinggi rendahnya intensi judi pada individu (Agrippina & Nugrahawati, 2023: 289). Selain itu, adanya rasa ingin diterima dan diakui oleh teman sebaya juga dapat mempengaruhi seseorang untuk ikut serta dalam aktivitas judi meskipun sebenarnya mereka tidak memiliki intensi tersebut.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Lee dkk (2017) menemukan bahwa konformitas teman sebaya memiliki pengaruh signifikan terhadap niat berjudi remaja. Remaja cenderung untuk terpengaruh oleh teman sebayanya dalam hal perilaku berjudi, terutama jika mereka merasa tekanan dari teman-teman mereka untuk ikut serta dalam aktivitas judi

Dinamika konformitas teman sebaya dapat mempengaruhi munculnya intensi judi pada seseorang melalui tekanan sosial dan pengaruh lingkungan. Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas teman sebaya, semakin tinggi pula intensi judi yang mungkin terjadi (Baisa & Indrawati, 2016: 391). Hal ini dapat terjadi karena individu cenderung untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan norma-norma yang ada di lingkungan sekitar, termasuk dalam hal perilaku judi. Tekanan dari teman sebaya untuk ikut serta dalam aktivitas judi dapat membuat seseorang merasa terdorong untuk melakukan hal yang sebenarnya tidak mereka inginkan (Baisa & Indrawati, 2016: 391). Dengan demikian, konformitas teman sebaya dapat menjadi faktor penting dalam munculnya intensi judi pada seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial dan tekanan dari teman sebaya dapat memainkan peran yang signifikan dalam membentuk perilaku individu terkait dengan judi (Baisa & Indrawati, 2016: 391).

2. Pengaruh Kontrol Diri terhadap Intensi Judi *Online*

Pada deskripsi data penelitian disebutkan bahwa partisipan pada penelitian ini berada pada tingkat kontrol diri yang beragam. Berdasarkan hasil kategorisasi diperoleh 22 responden berada pada tingkat kontrol diri yang rendah, 64 responden berada pada tingkat kontrol diri yang sedang, dan 14 responden berada pada tingkat kontrol diri yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas respon yang

merupakan mahasiswa UIN Walisongo berada pada kategori kontrol diri sedang. Selain itu pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,129 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh secara signifikan pada variabel kontrol diri terhadap intensi judi *online*. Temuan ini memberikan wawasan bahwa pada sampel yang diteliti, kontrol diri tidak dapat dianggap sebagai prediktor yang signifikan untuk mempengaruhi tingkat intensi judi *online*.

Penelitian ini bertentangan dengan penelitian milik Aprilia dkk (2023) yang menyatakan bahwa kontrol diri berkorelasi secara negatif dengan kecenderungan adiksi judi *online*, dimana semakin tinggi tingkat kontrol diri, semakin rendah kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi di Kota Surabaya. Hal ini berarti bahwa individu dengan tingkat kontrol diri yang tinggi cenderung lebih mampu mengendalikan perilaku judi *online* dan melakukan aktivitas lain untuk mengalihkan perhatian dari judi *online*. Sebaliknya, individu dengan tingkat kontrol diri yang rendah cenderung memiliki kecenderungan adiksi judi online yang lebih tinggi (Aprilia dkk., 2023: 889). Maka dapat disimpulkan bahwa ketidakmampuan individu untuk mengendalikan aktivitas perjudian mereka terkait erat dengan tingkat kontrol diri mereka. Semakin tinggi kontrol diri seorang penjudi, semakin rendah perilaku adiktif mereka, dan sebaliknya. Semakin rendah kontrol diri seseorang, semakin tinggi kecenderungan perilaku negatif muncul. Kontrol diri merupakan kemampuan untuk membimbing perilaku sendiri, menekan atau menghambat impuls atau perilaku impulsif yang merupakan bentuk penguasaan diri untuk diarahkan pada tujuan yang ingin dicapai seseorang. Oleh karena itu, pengendalian diri penting bagi individu untuk menghindari perilaku negatif dan beradaptasi dengan lingkungan baru (Aprilia dkk., 2023: 890)

Perbedaan ini dapat diakibatkan oleh perbedaan subjek yang tergolong pada kategori yang berbeda, dimana penelitian Aprilia dkk (2023) melibatkan para penjudi aktif di Surabaya yang tergolong sebagai kota besar dan memiliki pergerakan ekonomi yang tergolong pesat. Berbeda dengan penelitian ini yang melibatkan mahasiswa sebagai subjek penelitian dan baru meneliti terkait intensi atau niat berperilaku saja, bukan pada konteks adiksi seperti yang dijelaskan pada penelitian milik Aprilia dkk (2023).

Mahasiswa kerap kali memiliki masalah keuangan yang kompleks karena sebagian besar mahasiswa belum memiliki pendapatan, cadangan dana juga terbatas untuk digunakan setiap bulannya. Dengan demikian mahasiswa akan lebih mempertimbangkan kembali menggunakan uang saku untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dibandingkan untuk bertaruh maupun bermain judi. Hal ini didukung dengan penelitian lain milik Thurm dkk (2022: 96) disebutkan bahwa kontrol diri tidak ditemukan berperan baik secara langsung maupun sebagai mediator dalam hubungan antara peristiwa hidup yang penuh tekanan (*Stressful Life Events*) dan *Gambling Disorder* (GD). Maka dari itu implikasi ini dapat membantu pihak terkait dalam merancang program pencegahan atau intervensi terhadap perilaku judi *online* dengan fokus pada aspek lain yang mungkin lebih berpengaruh.

3. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Kontrol Diri terhadap Intensi Judi Online

Berdasarkan data hasil uji hipotesis secara simultan yang didasari pada tabel ANOVA dengan nilai signifikansi (sig) $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel independen mempengaruhi variabel dependen, maka hipotesis ketiga dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel konformitas teman sebaya dan kontrol diri secara simultan berpengaruh signifikan terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Berdasarkan tabel Model Summary pada nilai Adjusted R Square sebesar 0,362 dengan simpulan bahwa pengaruh variabel konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* memiliki sumbangan efektif sebesar 36,2%. Sedangkan 63,8% dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel penelitian ini.

Fenomena munculnya judi *online* telah menjadi perhatian di Indonesia selama beberapa tahun belakangan. Dampak pandemi Covid-19, kejenuhan, dan kehilangan pendapatan telah mendorong sejumlah orang untuk "mengadu nasib" lewat judi *online* (BBC, 2022). Judi *online* menawarkan keseruan, tantangan, dan kenyamanan akses dan probabilitas kemenangan yang menggurikan untuk dicoba. Maraknya iklan dan situs judi *online* yang mulai bermunculan hingga tidak segan melakukan promosi melalui publik figur menjadikan fenomena ini semakin meresahkan dan memakan banyak korban. Intensitas iklan yang makin meningkat secara langsung juga menumbuhkan rasa penasaran dan niat untuk mencoba pada banyak individu.

Pada penelitian milik Kim dkk (2017: 7) intensi atau keinginan untuk bermain judi bisa muncul dari berbagai faktor. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi munculnya intensi ini antara lain pengaruh teman, insentif seperti bonus pendaftaran, iklan yang sering muncul, dan tingkat pembayaran yang tinggi pada permainan judi gratis. Faktor penentu lain yang mempengaruhi niat konsumen untuk menggunakan layanan perjudian *online* termasuk harapan kemenangan, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, dan risiko permainan (Fortes dkk., 2016: 25). Faktor-faktor lain seperti ekspektasi dan persepsi pengguna mengenai kemudahan atau kesulitan menggunakan teknologi atau fasilitas permainan judi *online* (Fortes dkk., 2016: 27).

Pengaruh sosial mengambil peran yang cukup penting dalam mempengaruhi munculnya keinginan dan niat berjudi, tidak terkecuali pada mahasiswa yang memiliki kelekatan yang lebih tinggi dengan lingkungan dan teman sebaya. Menurut Baron dan Byrne (2017: 212), konformitas adalah suatu bentuk pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku. Pengaruh sosial bukan hanya dapat mempengaruhi bagaimana individu beradaptasi dengan lingkungan, melainkan juga dapat mempengaruhi bagaimana individu mempertimbangkan sesuatu dan membuat keputusan. Selain itu umumnya dipahami dalam studi psikologis dan perilaku bahwa pengendalian diri dapat memainkan peran penting dalam mengelola perilaku adiktif, termasuk perjudian. Dengan demikian pengendalian diri juga memiliki andil penting bagi diri individu dalam mengontrol perilaku dan keinginan-keinginan yang tidak logis seperti berjudi.

Penelitian milik Zurohman dkk (2016: 160) menunjukkan bahwa judi *online* berdampak negatif terhadap nilai kontrol diri remaja. Judi *online* dapat menyebabkan krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan hutang. Kontrol diri memainkan peran penting dalam mempengaruhi dinamika kecenderungan adiksi judi. Penelitian Aprilia dkk (2023: 888) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri seseorang, maka semakin rendah kecenderungan adiksi judi *online*. Hal ini berarti bahwa individu dengan tingkat kontrol diri yang tinggi cenderung lebih mampu mengendalikan perilaku judi *online* dan melakukan aktivitas lain untuk mengalihkan perhatian dari judi *online*. Sebaliknya, individu dengan tingkat kontrol diri yang rendah cenderung memiliki kecenderungan adiksi judi *online* yang lebih tinggi (Aprilia dkk., 2023: 889).

Penelitian ini telah mencapai tujuannya yakni berhasil menguji ada tidaknya pengaruh pada variabel konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap variabel intensi judi *online*. Terlepas dari adanya hipotesis yang ditolak dikarenakan terdapat perbedaan pada teori dan kenyataan di lapangan, tepatnya pada populasi yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan. Kelemahan dari penelitian ini diantaranya adalah bentuk aitem pernyataan skala intensi judi *online* nomor 21 dan 29 yang masih perlu dikembangkan, keterbatasan lain dalam bentuk waktu dan tempat penelitian. Peneliti menggunakan media *google form* untuk proses pengambilan data dimana sebelumnya telah dipertimbangkan bahwa terdapat kendala apabila hendak melakukan pengambilan data secara tatap muka dikarenakan tidak memiliki cukup waktu dan tempat untuk mengumpulkan 100 subjek penelitian di tempat dan waktu yang sama untuk mengisi angket di bawah pengawasan peneliti secara langsung. Selain itu tidak terdapat jaminan bahwa subjek penelitian akan mengembalikan angket setelah dibawa dan diisi secara mandiri diluar pengawasan peneliti.

Selain itu terdapat keterbatasan lain pada metode yang digunakan yakni kuantitatif yang hanya mengungkap pengaruh secara umum dan kurang bisa mengungkapkan adanya *individual differences* pada subjek penelitian yang memiliki intensi dengan permainan judi *online*. Meskipun demikian penelitian ini tetap memberikan kontribusi dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya intensi judi *online* pada mahasiswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini membahas pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Maka dapat dikatakan bahwa dalam penelitian ini variabel independen dapat berkontribusi dalam pembentukan variabel dependen, dengan kesimpulan bahwa; a) konformitas teman sebaya berpengaruh secara signifikan terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang dengan nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima; b) kontrol diri tidak berpengaruh secara signifikan terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang dengan nilai signifikansi yaitu $0,129 > 0,05$ maka hipotesis diterima ditolak; c) konformitas teman sebaya dan kontrol diri memiliki pengaruh terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang dengan hasil nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima.

B. Saran

Berdasarkan proses dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian dan pembaca, dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan membantu mengatasi permasalahan terkait dengan munculnya intensi judi *online* yang dapat menyebabkan kerugian secara moral maupun materiil. Maka dari itu hasil penelitian ini diharapkan dapat mencegah dan menekan munculnya intensi terhadap fenomena judi *online*. Dengan penjelasan terkait dampak negatif diharapkan subjek penelitian dapat lebih mampu mengendalikan diri dan mempertimbangkan faktor lingkungan agar tidak terjerumus dan menjadi korban dari judi *online*.
2. Bagi orang tua dan masyarakat, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman tentang pengaruh konformitas teman sebaya dan kontrol diri terhadap intensi judi *online* pada mahasiswa, serta dapat memberikan upaya preventif untuk

mencegah terjadinya perilaku berjudi pada anak. Hal ini dikarenakan pada beberapa mahasiswa ditemui fakta lapangan bahwa sebagian tertarik hingga menjadi korban judi *online* dikarenakan kesepian dan membutuhkan hiburan. Maka dari itu diharapkan orang tua dan masyarakat dapat memberikan dukungan dan mengedukasi anak terkait bahaya dan dampak negatif dari perilaku berjudi.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan untuk memilih topik yang sama, agar lebih memperluas lagi pembahasan, tata bahasa, penambahan referensi kepustakaan, serta variabel lain yang mempengaruhi munculnya intensi judi *online* seperti kondisi sosial ekonomi, faktor situasional, iklan, dan lain sebagainya. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode yang berbeda seperti kualitatif atau *mix method* agar dapat menggali lebih dalam dinamika subjek penelitian untuk mengungkapkan keunikan atau *individual differences* dengan menggunakan sudut pandang *theory of planned behavior* atau teori lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh peran teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot online di Kota Bandung. *Bandung conference series: psychology science*, 3(1), 282–290. <https://doi.org/10.29313/bcsps.v3i1.5305>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational, behavior, and human decision processes*, 50, 179–211.
- Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R., & Psikologi, F. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of psychological research*, 2(4), 888–895.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: a theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Arsyan, A., Subagyo, M., & Astuti, L. (2022). Faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan perjudian online. *Indonesian journal of criminal law and criminology*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc>
- Atmasasmita, R. (1992). *Kriminologi : teori dan kapita selekta*. Eresco.
- Averill, J. R. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological bulletin*, 80(4), 286–303.
- Azwar, S. (2016). *Dasar-dasar psikometrika (Edisi kedua)*. Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American psychological association*, 37(2), 122–147.
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2017). *Social psychology (14th ed.)*. Pearson Education.
- Bawengan, G. W. (1977). *Masalah kejahatan dengan sebab dan akibatnya*. Pradnya Paramita.
- Bergen, A. E., Newby-Clark, I. R., & Brown, A. (2014). Gambling increases self-control strength in problem gamblers. *Journal of gambling studies*, 30(1), 153–162. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9350-9>
- Blackhart, G. C., Nelson, B. C., Winter, A., & Rockney, A. (2011). Self-control in relation to feelings of belonging and acceptance. *Self and identity*, 10(2), 152–165. <https://doi.org/10.1080/15298861003696410>
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi (Edisi ke-15)*. Grafindo.

- Chung, T., Winters, K. C., Stinchfield, R., Kassel, J. D., Conrad, M., & Bachrach, R. L. (2016). Addictions and adolescence. In *The curated reference collection in neuroscience and biobehavioral psychology* (pp. 9–21). Elsevier science Ltd. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.06307-0>
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi sosial*. UMM Press.
- Fariied, L., & Nashori, F. (2013). Hubungan antara kontrol diri dan kecemasan menghadapi masa pembebasan pada narapidana di lembaga pemasyarakatan Wirogunan Yogyakarta. *Khazanah*, 5(2), 63–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.20885/khazanah.vol5.iss2.art6>
- Flores-Pajot, M. C., Atif, S., Dufour, M., Brunelle, N., Currie, S. R., Hodgins, D. C., Nadeau, L., & Young, M. M. (2021). Gambling self-control strategies: a qualitative analysis. *International journal of environmental research and public health*, 18(2), 1–15. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020586>
- Fortes, N., Moreira, A.C., Saraiva, J. (2016). Determinants of consumer intention to use online gambling services. *International journal of e-business research*, 12(4), 23–37. <https://doi.org/10.4018/IJEBR.2016100102>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: the relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current addiction reports*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Baisa, G., & Indrawati, S. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intensi judi pada komunitas fans club “x” Indonesia regional Semarang. *Jurnal empati*, 5(2), 391–395.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. S. (2016). *Teori-teori psikologi (Edisi ketiga)*. Ar-Ruz media.
- Gibbs, J. J., & Giever, D. (1995). Self-control and its manifestations among university students: an empirical test of Gottfredson and Hirschi’s general theory. *Justice quarterly*, 12(2), 231–255. <https://doi.org/10.1080/07418829500092661>
- Griffiths, M. (2011). Gambling addiction on the internet. In K. S. Young & C. N. de Abreu (Eds.), *Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment* (pp. 91–111). John Wiley & Sons, Inc.
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: a review. *Int. J Adolesc Med Health*, 22(1). www.camh.net/egambling/

- 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>
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan*. Erlangga.
- Imam Al-Ghazali. (2017). *Ringkasan ihya' ulumuddin*. Lontar Mediatama.
- Kairouz, S., Dussault, F., & Monson, E. (2018). Co-occurring addictive behaviors: an analysis of risk profiles among university students. *Addiction research and theory*, 26(3), 221–229. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1348499>
- Kartono & Kartini. (2015). *Patologi sosial (Edisi ke-15)*. Grafindo.
- Kartono & Kartini. (2009). *Patologi sosial*. Rajawali Press.
- Kessler, R. C., Hwang, I., Labrie, R., Petukhova, M., Sampson, N. A., Winters, K. C., & Shaffer, H. J. (2008). DSM-IV pathological gambling in the national comorbidity survey replication. *Psychological medicine*, 38(9), 1351–1360. <https://doi.org/10.1017/S0033291708002900>
- Kim, Hyoun S. Wohl, Michael J. A.; Gupta, Rina; Derevensky, Jeffrey L. (2017). Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s40405-017-0025-4>
- Latipun. (2015). *Psikologi eksperimen (Edisi ketiga)*. UMM Press.
- Lee, C. K., Lee, J. K., & Bernhard, B. J. (2017). Peer influence in adolescent gambling: Application of the theory of planned behavior. *Journal of gambling studies*, 33(3), 1003-1016.
- Lesieur, H. R., Cross, J., Frank, M., White, C. M., Rubenstein, G., Moseley, K., & John', S. (1991). Gambling and pathological gambling among university students. *Addictive Behaviors*, 16, 517–527.
- Liebert, R. M., Poulos, R. W., & Marmor, G. S. (1979). *Developmental psychology* (2nd ed.). Prentice-Hall, Inc.
- Logue, A. W. (1995). *Self-Control: Waiting until tomorrow for what you want today*. Pearson.
- Mardison, S. (2016). Konformitas teman sebaya sebagai pembentuk perilaku individu. *Jurnal al-taujih: bingkai bimbingan dan konseling islami*, 2(1), 78–90.
- Martin, R. J., Nelson, S., Usdan, S., Turner, L., Martin, R. J. ;, Nelson, S. ;, & Usdan, S. ; (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, 45–62.

- Ma'rufah, S., Matulesy, A., & Noviekayati, I. (2014). Persepsi terhadap kepemimpinan kiai, konformitas dan kepatuhan mahasiswa terhadap peraturan pesantren. *Persona*, 3(2), 97–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.30996/persona.v3i02.374>
- Meindieta, G., Sulistiya, D., Sari, N., Fahmy, Z., & Zikrinawati, K. (2023). Pengaruh fear of missing out (fomo) dan konformitas teman sebaya terhadap impulsive buying pada mahasiswa kota semarang (studi pada konsumen tiktok shop). *Experimental student experiences*, (1) 8, 2985–3877. <https://doi.org/10.58330/ese.v1i8.277>
- Molina. (2017). Hubungan antara konformitas terhadap perilaku merokok. *Psikoborneo*, 4(1), 143–150. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i1.3974>
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial (Edisi ke-10)*. Salemba Humanika.
- Nuriyyatiningrum, N. A. H., Zikrinawati, K., Lestari, P., & Madita, R. (2023). Quality of life of college students: the effects of state anxiety and academic stress with self-control as a mediator. *Psikohumaniora*, 8(1), 87–102. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v8i1.14733>
- Nuryadi., Astuti, D. T., Sri, U. E., & Budi, M. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Gramasurya.
- Packer, D. J. (2012). Conformity and obedience. *Encyclopedia of human behavior (2nd Edition)*, 580–588. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-375000-6.00257-3>
- Permana, J., & Deliana, S. M. (2018). Perilaku judi kupon togel pada remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Intuisi: jurnal psikologi ilmiah*, 6(2), 79-84.
- Reber, A. S., & Reber, E. S. (2010). *Kamus psikologi*. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Santrock, J. W. (2015). *Adolescence sixteenth edition*. McGraw-Hill Education
- Sears, D. O., Freedman, Peplau, L. A., Jonathan, L., & Letitia, A. (2006). *Psikologi sosial (Edisi kelima)*. Erlangga.
- Shihab, Q. (2017). *Tafsir al-mishbah : pesan, kesan, dan keserasian Al Qur'an (Edisi ketiga)*. Lentera Hati.
- Smet, B. (1994). *Psikologi kesehatan*. Gramedia.
- Steinberg, L. (2019). *Adolescence (12th ed.)*. McGraw-Hill.
- St-Pierre, R. A., Derevensky, J. L., Temcheff, C. E., & Gupta, R. (2015). Adolescent gambling and problem gambling: examination of an extended theory of planned behaviour. *International Gambling Studies*, 15(3), 506-525.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.

- Sujarwo, S., & Abdullah, A. (2023). Self-control of online gambling players on legal officials in Palembang: a case study. *Endless: international journal of futures studies*, 6(1). <http://influence-journal.net/index.php/endless318>
- Su'ud, S. (2011). Remaja dan perilaku menyimpang (studi kasus pada masyarakat Boepinang, Bombana). *Selami*, 1(34), 34–43.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of personality*, 72(2), 271–322.
- Thurm, A., Satel, J., Montag, C., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2023). The relationship between gambling disorder, stressful life events, gambling-related cognitive distortions, difficulty in emotion regulation, and self-control. *Journal of gambling studies*, 39(1), 87–101. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10151-5>
- Turner, J. S., & Helms, D. B. (1995). *Lifespan development (5th ed.)*. Harcourt Brace College Publishers.
- Utami, W. H. S., Suharnan, & Rini, A. P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dan konformitas teman sebaya dengan perilaku kenakalan remaja. *Humanistik*, 6(2), 89–97.
- Wibowo, N. R., & Wimbari, S. (2019). The perception of attachment effect in parents and peers on aggressive behavior in male adolescents. *Psikohumaniora*, 4(1), 53–64. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3118>
- Winarsih, & Saragih, S. (2016). Keharmonisan keluarga, konformitas teman sebaya dan kenakalan remaja. *Persona: jurnal psikologi indonesia*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.30996/persona.v5i01.743>
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Zurohman, A., Marhaeni, T., Astuti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di campusnet data media cabang sadewa Kota Semarang). *Journal of educational social studies*, 156–162. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

Skala Uji Coba

Kepada,

Partisipan Penelitian

di Tempat

Dengan hormat,

Saya Moh. Hendrik Saefullah, mahasiswa dari Program Studi S1 Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang yang sedang melaksanakan tugas akhir skripsi pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Sehubungan dengan dilakukannya uji coba konstruksi alat ukur psikologi, apabila Anda adalah mahasiswa/i aktif UIN Walisongo Semarang, peneliti mengharapkan kesediaan saudara/i sebagai partisipan dalam penelitian ini atas inisiatif dan tanpa adanya paksaan.

Berikut akan peneliti jelaskan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Tujuan Penelitian

Melihat kecenderungan mahasiswa dalam melihat fenomena judi online

2. Prosedur Penelitian

Peneliti akan membagikan google form yang berisi informasi dan halaman persetujuan partisipan, instrumen, serta sistematika pengisian. Partisipan dapat menanyakan apabila terdapat hal - hal dari pernyataan yang kurang untuk dipahami, dan mengisi data diri serta persetujuan lalu selanjutnya instrumen penelitian. Adapun durasi yang diperlukan dalam pengisian skala penelitian berkisar 10 - 15 menit.

3. Manfaat Penelitian

Manfaat keikutsertaan saudara/ i dalam penelitian ini dapat mengenal dan memahami kondisi pribadi melalui pernyataan pada instrumen penelitian dan dapat terlibat secara langsung dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

4. Kerahasiaan

Seluruh informasi yang diberikan oleh saudara/i sebagai partisipan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya diketahui oleh pihak peneliti. Segala sesuatunya hanya dipergunakan untuk keperluan penelitian.

5. Hak Partisipan

Berikut kami jelaskan terkait hak bagi setiap partisipan, yaitu :

- Mengajukan pertanyaan seputar serangkaian penelitian kepada peneliti baik secara langsung maupun melalui kontak yang tertera.
- Memperoleh informasi yang lengkap sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- Memperoleh jaminan kerahasiaan identitas diri dan respons jawaban pada skala penelitian, baik pada proses keikutsertaan hingga pelaporan hasil penelitian.
- Memiliki hak untuk mengundurkan diri atau berubah pikiran kapanpun sebagai partisipan penelitian tanpa adanya sanksi atau denda apapun.

Kontak Peneliti:

Hendrik (085865318574)

Pengisian Identitas

1. Nama/Inisial
2. Asal Fakultas
 - Psikologi dan Kesehatan
 - Sosial dan Ilmu Politik
 - Syari'ah dan Hukum
 - Ekonomi dan Bisnis Islam
 - Dakwah dan Komunikasi
 - Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 - Ushuluddin dan Humaniora
 - Sains dan Teknologi
3. Semester
4. Usia
5. Jenis Kelamin
6. Apakah Anda bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini?
 - Ya, saya bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini
 - Tidak

Skala Penelitian I

Instrumen ini terdiri atas beberapa pernyataan. Bacalah masing - masing pernyataan dengan seksama sebelum saudara / i menentukan pilihan jawaban dan jawablah sesuai dengan keadaan atau kondisi anda saat ini. Tidak ada jawaban benar atau salah. Adapun pilihan jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Sesuai

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Pernyataan	Pilihan Respon				
	STS	TS	N	S	SS
1. Saya mencari di situs internet untuk mendapatkan informasi tentang judi online					
2. Saya berniat mencoba permainan judi online untuk mendapatkan uang					
3. Saya merasakan informasi judi online semakin meningkat dikarenakan terdapat banyak pihak yang membagikan informasi					
4. Saya merasa bahwa waktu luang dapat memberikan saya kesempatan untuk mencoba judi online					
5. Saya mengabaikan iklan judi online yang muncul di linimasa media sosial					

6. Judi online beresiko mengakibatkan kerugian finansial					
7. Saya merasa bahwa informasi tentang judi online sulit ditemukan di internet					
8. Saya memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan yang produktif					
9. Saya mencari referensi melalui internet atau seseorang yang dapat membantu saya mengenal judi online					
10. Saya melihat potensi judi online sebagai cara untuk meningkatkan pemasukan saya					
11. Saya sering melihat iklan atau tautan ke situs web penyedia informasi judi online ketika menggunakan internet					
12. Terlalu banyak waktu luang membuat saya tergoda untuk bermain judi online					
13. Saya menghindari untuk mencari tahu lebih lanjut terkait iklan judi online di internet					
14. Meraup keuntungan hanya trik promosi judi online untuk menggaet peminat					
15. Saya jarang atau hampir tidak pernah menemui iklan yang berkaitan dengan judi online saat menggunakan internet					
16. Saya menyibukkan diri agar tidak tergoda untuk mencoba hal-hal negatif seperti judi online					

17. Saya mencari informasi dari internet terkait website judi yang memiliki peluang kemenangan yang tinggi					
18. Saya tertarik dengan judi online untuk bersenang-senang					
19. Judi online adalah bagian dari gaya hidup orang-orang yang saya kenal					
20. Bermain judi online dapat meredakan stress dan masalah yang saya alami					
21. Saya menahan dorongan bermain judi online					
22. Menekuni hobi lebih menyenangkan dibandingkan bermain judi online					
23. Iklan atau promosi berjudi yang melimpah di sekitar saya sangat mengganggu dan memicu intensi berjudi yang tidak diinginkan					
24. Saya mempelajari strategi bermain judi online dari teman atau sumber di internet					
25. Saya penasaran ingin mencoba permainan judi online					
26. Saya merasa judi online adalah hiburan yang mengasyikkan					
27. Lingkungan saya menganggap judi online sebagai sebuah hal yang wajar dilakukan					
28. Saat sedang banyak masalah, bermain judi online dapat menjadi pelarian sejenak					

29. Saya lebih suka menghabiskan waktu luang saya untuk kegiatan lain daripada berjudi					
30. Aktivitas hiburan lain lebih menghibur dibanding judi online					
31. Melihat kebiasaan judi di lingkungan saya membuat saya menyadari dampak negatif yang akan saya terima apabila mencoba bermain judi					
32. Saya berpikir bahwa bermain judi online adalah tindakan yang tidak bijaksana, terlebih ketika mencari pelarian					

Skala Penelitian II

Instrumen ini terdiri atas beberapa pernyataan. Bacalah masing - masing pernyataan dengan seksama sebelum saudara / i menentukan pilihan jawaban dan jawablah sesuai dengan keadaan atau kondisi anda saat ini. Tidak ada jawaban benar atau salah. Adapun pilihan jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Sesuai

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Pernyataan	Pilihan Respon				
	STS	TS	N	S	SS
1. Saya menerima ajakan teman saya, walaupun itu buruk					
2. Saya tidak selalu sependapat dengan teman-teman					
3. Saya lebih memilih menyepakati pendapat kelompok daripada memiliki pendapat yang berbeda					
4. Saya tidak serta merta menyepakati pendapat kelompok dengan alasan menghindari konflik					
5. Saya mampu menolak ajakan teman yang tidak sesuai dengan prinsip yang saya pegang					

6. Saya memenuhi harapan teman dengan menyetujui apapun yang menjadi keputusan bersama					
7. Perbedaan pendapat adalah hal yang wajar terjadi dalam sebuah pertemanan					
8. Saya mengubah pendapat saya agar lebih cocok dengan pendapat mayoritas					
9. Saya mengusahakan agar selalu sependapat dengan teman					
10. Saya tidak memperlakukan apabila terdapat perbedaan antara saya dengan teman-teman					
11. Saya menghindari konflik dengan menyepakati pendapat kelompok					
12. Saya frustrasi ketika harus memaksakan diri menyepakati pendapat kelompok					
13. Saya tegas menolak aturan kelompok yang tidak sesuai dengan pemikiran saya					
14. Saya patuh pada aturan yang telah disepakati bersama-sama					
15. Saya tidak perlu menjadi pribadi yang berpura-pura hanya agar diterima orang lain					
16. Saya merubah kebiasaan agar dapat diterima oleh orang lain					
17. Saya adaptif dengan peraturan yang berlaku di lingkup pertemanan saya					

18. Saya akan menyampaikan hal yang kurang saya sukai kepada teman-teman					
19. Saya mengubah penampilan agar disukai teman-teman					
20. Saya tidak memaksakan diri untuk berpakaian seperti teman-teman					
21. Saya mempertahankan pendapat saya meskipun berbeda dari teman-teman					
22. Saya berusaha menyamakan diri agar diterima di lingkup pertemanan					
23. Saya melakukan sesuatu atas kehendak sendiri, bukan karena ikut-ikutan					
24. Saya akan mengikuti semua aturan agar tetap diterima kelompok					

Skala Penelitian III

Instrumen ini terdiri atas beberapa pernyataan. Bacalah masing - masing pernyataan dengan seksama sebelum saudara / i menentukan pilihan jawaban dan jawablah sesuai dengan keadaan atau kondisi anda saat ini. Tidak ada jawaban benar atau salah. Adapun pilihan jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Sesuai

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Pernyataan	Pilihan Respon				
	STS	TS	N	S	SS
1. Jika saya tertarik dengan suatu hal, saya tidak memikirkan dampak dan resiko dari hal tersebut					
2. Saya dapat menahan diri untuk menyelesaikan hal yang mendesak terlebih dahulu, daripada melakukan hal yang tidak bermanfaat					
3. Saya sulit mengendalikan diri agar tidak memikirkan kemungkinan-kemungkinan buruk yang dapat terjadi					
4. Saya menyaring segala informasi yang saya peroleh					
5. Saya tidak memikirkan konsekuensi yang bisa muncul dari keputusan yang saya buat					

6. Pilihan saya didasarkan pada pertimbangan yang matang					
7. Saya dapat menentukan prioritas yang perlu didahulukan untuk ditunaikan					
8. Saya kesulitan menentukan prioritas jika dihadapkan dengan banyak tugas					
9. Menurut saya perlu untuk menyaring informasi dan memastikan kebenarannya					
10. Saya mudah dipengaruhi campur tangan orang lain					
11. Saya meminimalisir munculnya risiko dalam membuat keputusan					
12. Saya merasa bimbang ketika dihadapkan dengan banyak pilihan					
13. Saya cenderung melampiaskan amarah saya kepada orang yang tidak bersalah					
14. Saya mampu mengendalikan respon untuk tidak bertindak gegabah di situasi yang sulit					
15. Saya akan meneruskan informasi kepada orang lain tanpa mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu					
16. Saya mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang					
17. Saya mengandalkan orang lain untuk membuat keputusan					
18. Saya tidak asal-asalan dalam memutuskan sesuatu					

19. Saya mampu beradaptasi dengan lingkungan baru					
20. Saya kesulitan menyesuaikan diri dengan situasi baru					
21. Pengalaman membuat saya lebih bijak dalam mempertimbangan suatu keputusan					
22. Saya bertindak tanpa memikirkan resiko					
23. Saya berpegang teguh pada keputusan yang telah saya buat					
24. Saya ragu dengan keputusan yang telah saya buat					
25. Saya tetap bergaul dengan teman meskipun mereka sering melanggar peraturan					
26. Saya mampu berteman dengan tetap menjaga batasan dan nilai yang saya yakini					
27. Saya akan bertindak sesuai keinginan tanpa pikir panjang					
28. Saya berpikir sebelum bertindak					
29. Saya tidak siap dengan konsekuensi yang bisa saja muncul dari keputusan yang telah saya buat					
30. Ketika saya berkomitmen dengan suatu hal, saya siap menanggung konsekuensinya					

LAMPIRAN II

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Variabel Intensitas Judi *Online*

Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	76.0244	337.624	.533	.883
Y02	76.6098	327.044	.776	.878
Y03	75.3171	358.522	.138	.892
Y04	76.1707	333.395	.618	.882
Y05	77.0244	349.124	.470	.885
Y06	77.0976	344.690	.492	.885
Y07	74.9756	385.224	-.416	.900
Y08	76.8780	347.260	.517	.885
Y09	76.4878	330.006	.738	.879
Y10	76.5610	323.952	.889	.876
Y11	75.0732	367.870	-.027	.893
Y12	76.5610	322.752	.840	.876
Y13	76.1220	362.810	.054	.894
Y14	76.9756	359.624	.161	.890
Y15	75.4634	370.455	-.088	.895
Y16	76.9268	350.870	.419	.886
Y17	76.6585	330.830	.734	.879
Y18	76.7073	325.062	.786	.878
Y19	75.7317	336.451	.592	.882
Y20	76.5366	329.705	.677	.880
Y21	76.7561	356.789	.240	.889
Y22	77.1707	344.395	.603	.883
Y23	76.6829	377.972	-.250	.898
Y24	75.3171	405.922	-.675	.909
Y25	76.5854	325.249	.824	.877
Y26	76.7073	323.212	.813	.877
Y27	76.1463	336.328	.605	.882
Y28	76.5610	321.852	.816	.877
Y29	76.9756	354.024	.295	.888
Y30	77.1220	341.910	.647	.882
Y31	77.0244	352.424	.404	.886
Y32	77.0244	351.374	.388	.887

Uji Reliabilitas

Sebelum Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.889	32

Setelah Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	23

2. Variabel Konformitas Teman Sebaya

Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	63.3902	114.644	.387	.853
X02	63.1463	122.478	.139	.861
X03	62.5122	116.206	.480	.849
X04	62.8537	117.178	.430	.851
X05	63.1707	115.445	.381	.853
X06	62.5122	115.656	.528	.848
X07	64.0244	121.874	.245	.856
X08	62.6585	112.880	.573	.846
X09	62.6585	112.480	.626	.844
X10	63.5122	114.606	.547	.847
X11	62.6341	114.738	.506	.848
X12	62.7805	123.876	.081	.862
X13	63.1463	118.178	.389	.852
X14	61.8780	127.810	-.101	.867
X15	63.4634	111.055	.661	.843
X16	62.6098	115.044	.500	.849
X17	61.9268	130.570	-.247	.870
X18	63.2927	114.312	.528	.848
X19	63.1220	113.960	.597	.846
X20	63.4146	119.849	.270	.856
X21	63.0976	117.540	.528	.849
X22	62.8537	111.578	.754	.841
X23	63.3659	112.738	.565	.846
X24	62.6829	112.522	.582	.845

Uji Reliabilitas

Sebelum Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.857	24

Setelah Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	20

3. Variabel Kontrol Diri

Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	102.7561	207.589	.232	.906
X02	102.2683	207.451	.287	.904
X03	103.4634	223.505	-.306	.913
X04	102.1463	203.728	.617	.900
X05	102.6098	199.194	.535	.900
X06	102.2927	198.012	.625	.898
X07	102.0732	200.620	.681	.898
X08	103.0488	208.048	.242	.905
X09	101.9512	198.548	.657	.898
X10	102.9512	194.798	.587	.899
X11	102.0732	201.720	.578	.900
X12	103.3415	207.480	.279	.905
X13	102.6829	191.872	.663	.897
X14	102.3902	208.494	.231	.906
X15	102.4146	193.699	.715	.896
X16	102.3659	201.738	.562	.900
X17	102.7073	199.912	.581	.899
X18	102.0488	200.998	.597	.899
X19	102.2683	199.701	.520	.900
X20	102.6098	202.094	.384	.903
X21	101.8049	204.811	.549	.901
X22	102.4878	192.856	.678	.897
X23	102.1951	206.511	.478	.902
X24	102.4878	197.906	.564	.899
X25	103.3659	214.438	.045	.907
X26	102.2439	200.089	.635	.899
X27	102.9268	202.970	.385	.903
X28	101.9512	202.798	.543	.900
X29	102.8780	201.160	.567	.900
X30	101.9024	205.940	.532	.901

Uji Reliabilitas

Sebelum Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	30

Setelah Aitem Gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.919	27

LAMPIRAN III

Skala Penelitian

Kepada,
Partisipan Penelitian
di Tempat

Dengan hormat,

Saya Moh. Hendrik Saefullah, mahasiswa dari Program Studi S1 Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang yang sedang melaksanakan tugas akhir skripsi pada mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Apabila Anda adalah mahasiswa/i aktif UIN Walisongo Semarang, peneliti mengharapkan kesediaan saudara/i sebagai partisipan dalam penelitian ini atas inisiatif dan tanpa adanya paksaan.

Berikut akan peneliti jelaskan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan:

6. Tujuan Penelitian

Melihat kecenderungan mahasiswa dalam melihat fenomena judi online

7. Prosedur Penelitian

Peneliti akan membagikan google form yang berisi informasi dan halaman persetujuan partisipan, instrumen, serta sistematika pengisian. Partisipan dapat menanyakan apabila terdapat hal - hal dari pernyataan yang kurang untuk dipahami, dan mengisi data diri serta persetujuan lalu selanjutnya instrumen penelitian. Adapun durasi yang diperlukan dalam pengisian skala penelitian berkisar 10 - 15 menit.

8. Manfaat Penelitian

Manfaat keikutsertaan saudara/ i dalam penelitian ini dapat mengenal dan memahami kondisi pribadi melalui pernyataan pada instrumen penelitian dan dapat terlibat secara langsung dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

9. Kerahasiaan

Seluruh informasi yang diberikan oleh saudara/i sebagai partisipan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya diketahui oleh pihak peneliti. Segala sesuatunya hanya dipergunakan untuk keperluan penelitian.

10. Hak Partisipan

Berikut kami jelaskan terkait hak bagi setiap partisipan, yaitu :

- Mengajukan pertanyaan seputar serangkaian penelitian kepada peneliti baik secara langsung maupun melalui kontak yang tertera.
- Memperoleh informasi yang lengkap sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- Memperoleh jaminan kerahasiaan identitas diri dan respons jawaban pada skala penelitian, baik pada proses keikutsertaan hingga pelaporan hasil penelitian.
- Memiliki hak untuk mengundurkan diri atau berubah pikiran kapanpun sebagai partisipan penelitian tanpa adanya sanksi atau denda apapun.

Kontak Peneliti:

Hendrik (085865318574)

Pengisian Identitas

1. Nama/Inisial
2. Asal Fakultas
 - Psikologi dan Kesehatan
 - Sosial dan Ilmu Politik
 - Syari'ah dan Hukum
 - Ekonomi dan Bisnis Islam
 - Dakwah dan Komunikasi
 - Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 - Ushuluddin dan Humaniora
 - Sains dan Teknologi
3. Semester
4. Usia
5. Jenis Kelamin
6. Apakah Anda bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini?
 - Ya, saya bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini
 - Tidak

Skala Penelitian I

Instrumen ini terdiri atas beberapa pernyataan. Bacalah masing - masing pernyataan dengan seksama sebelum saudara / i menentukan pilihan jawaban dan jawablah sesuai dengan keadaan atau kondisi anda saat ini. Tidak ada jawaban benar atau salah. Adapun pilihan jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Sesuai

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Pernyataan	Pilihan Respon				
	STS	TS	N	S	SS
1. Saya mencari di situs internet untuk mendapatkan informasi tentang judi online					
2. Saya berniat mencoba permainan judi online untuk mendapatkan uang					
3. Saya merasa bahwa waktu luang dapat memberikan saya kesempatan untuk mencoba judi online					
4. Saya mengabaikan iklan judi online yang muncul di linimasa media sosial					
5. Judi online beresiko mengakibatkan kerugian finansial					
6. Saya memanfaatkan waktu luang untuk melakukan kegiatan yang produktif					

7. Saya mencari referensi melalui internet atau seseorang yang dapat membantu saya mengenal judi online					
8. Saya melihat potensi judi online sebagai cara untuk meningkatkan pemasukan saya					
9. Terlalu banyak waktu luang membuat saya tergoda untuk bermain judi online					
10. Saya menyibukkan diri agar tidak tergoda untuk mencoba hal-hal negatif seperti judi online					
11. Saya mencari informasi dari internet terkait website judi yang memiliki peluang kemenangan yang tinggi					
12. Saya tertarik dengan judi online untuk bersenang-senang					
13. Judi online adalah bagian dari gaya hidup orang-orang yang saya kenal					
14. Bermain judi online dapat meredakan stress dan masalah yang saya alami					
15. Menekuni hobi lebih menyenangkan dibandingkan bermain judi online					
16. Saya penasaran ingin mencoba permainan judi online					
17. Saya merasa judi online adalah hiburan yang mengasyikkan					
18. Lingkungan saya menganggap judi online sebagai sebuah hal yang wajar dilakukan					

19. Saat sedang banyak masalah, bermain judi online dapat menjadi pelarian sejenak					
20. Saya lebih suka menghabiskan waktu luang saya untuk kegiatan lain daripada berjudi					
21. Aktivitas hiburan lain lebih menghibur dibanding judi online					
22. Melihat kebiasaan judi di lingkungan saya membuat saya menyadari dampak negatif yang akan saya terima apabila mencoba bermain judi					
23. Saya berpikir bahwa bermain judi online adalah tindakan yang tidak bijaksana, terlebih ketika mencari pelarian					

Skala Penelitian II

Instrumen ini terdiri atas beberapa pernyataan. Bacalah masing - masing pernyataan dengan seksama sebelum saudara / i menentukan pilihan jawaban dan jawablah sesuai dengan keadaan atau kondisi anda saat ini. Tidak ada jawaban benar atau salah. Adapun pilihan jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Sesuai

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Pernyataan	Pilihan Respon				
	STS	TS	N	S	SS
1. Saya menerima ajakan teman saya, walaupun itu buruk					
2. Saya lebih memilih menyepakati pendapat kelompok daripada memiliki pendapat yang berbeda					
3. Saya tidak serta merta menyepakati pendapat kelompok dengan alasan menghindari konflik					
4. Saya mampu menolak ajakan teman yang tidak sesuai dengan prinsip yang saya pegang					
5. Saya memenuhi harapan teman dengan menyetujui apapun yang menjadi keputusan bersama					

6. Perbedaan pendapat adalah hal yang wajar terjadi dalam sebuah pertemanan					
7. Saya mengubah pendapat saya agar lebih cocok dengan pendapat mayoritas					
8. Saya mengusahakan agar selalu sependapat dengan teman					
9. Saya tidak mempermasalahkan apabila terdapat perbedaan antara saya dengan teman-teman					
10. Saya menghindari konflik dengan menyepakati pendapat kelompok					
11. Saya tegas menolak aturan kelompok yang tidak sesuai dengan pemikiran saya					
12. Saya tidak perlu menjadi pribadi yang berpura-pura hanya agar diterima orang lain					
13. Saya merubah kebiasaan agar dapat diterima oleh orang lain					
14. Saya akan menyampaikan hal yang kurang saya sukai kepada teman-teman					
15. Saya mengubah penampilan agar disukai teman-teman					
16. Saya tidak memaksakan diri untuk berpakaian seperti teman-teman					
17. Saya mempertahankan pendapat saya meskipun berbeda dari teman-teman					
18. Saya berusaha menyamakan diri agar diterima di lingkup pertemanan					

19. Saya melakukan sesuatu atas kehendak sendiri, bukan karena ikut-ikutan					
20. Saya akan mengikuti semua aturan agar tetap diterima kelompok					

Skala Penelitian III

Instrumen ini terdiri atas beberapa pernyataan. Bacalah masing - masing pernyataan dengan seksama sebelum saudara / i menentukan pilihan jawaban dan jawablah sesuai dengan keadaan atau kondisi anda saat ini. Tidak ada jawaban benar atau salah. Adapun pilihan jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Sesuai

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Pernyataan	Pilihan Respon				
	STS	TS	N	S	SS
1. Jika saya tertarik dengan suatu hal, saya tidak memikirkan dampak dan resiko dari hal tersebut					
2. Saya dapat menahan diri untuk menyelesaikan hal yang mendesak terlebih dahulu, daripada melakukan hal yang tidak bermanfaat					
3. Saya menyaring segala informasi yang saya peroleh					
4. Saya tidak memikirkan konsekuensi yang bisa muncul dari keputusan yang saya buat					
5. Pilihan saya didasarkan pada pertimbangan yang matang					

6. Saya dapat menentukan prioritas yang perlu didahulukan untuk ditunaikan					
7. Saya kesulitan menentukan prioritas jika dihadapkan dengan banyak tugas					
8. Menurut saya perlu untuk menyaring informasi dan memastikan kebenarannya					
9. Saya mudah dipengaruhi campur tangan orang lain					
10. Saya meminimalisir munculnya risiko dalam membuat keputusan					
11. Saya merasa bimbang ketika dihadapkan dengan banyak pilihan					
12. Saya cenderung melampiaskan amarah saya kepada orang yang tidak bersalah					
13. Saya akan meneruskan informasi kepada orang lain tanpa mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu					
14. Saya mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang					
15. Saya mengandalkan orang lain untuk membuat keputusan					
16. Saya tidak asal-asalan dalam memutuskan sesuatu					
17. Saya mampu beradaptasi dengan lingkungan baru					
18. Saya kesulitan menyesuaikan diri dengan situasi baru					

19. Pengalaman membuat saya lebih bijak dalam mempertimbangan suatu keputusan					
20. Saya bertindak tanpa memikirkan resiko					
21. Saya berpegang teguh pada keputusan yang telah saya buat					
22. Saya ragu dengan keputusan yang telah saya buat					
23. Saya mampu berteman dengan tetap menjaga batasan dan nilai yang saya yakini					
24. Saya akan bertindak sesuai keinginan tanpa pikir panjang					
25. Saya berpikir sebelum bertindak					
26. Saya tidak siap dengan konsekuensi yang bisa saja muncul dari keputusan yang telah saya buat					
27. Ketika saya berkomitmen dengan suatu hal, saya siap menanggung konsekuensinya					

LAMPIRAN IV

SKOR RESPONDEN

N	Konformitas Teman Sebaya (X1)	Kontrol Diri (X2)	Intensi Judi <i>Online</i> (Y)
	Total Skor X1	Total Skor X2	Total Skor Y
1.	62	82	64
2.	64	82	66
3.	70	79	76
4.	40	103	30
5.	55	101	87
6.	59	79	33
7.	61	80	69
8.	51	98	46
9.	73	85	83
10.	60	107	80
11.	57	88	77
12.	69	84	88
13.	58	79	92
14.	48	95	41
15.	50	97	46
16.	74	81	90

17.	54	85	65
18.	53	91	47
19.	44	107	29
20.	55	91	28
21.	70	85	74
22.	55	88	29
23.	65	86	90
24.	60	78	70
25.	51	91	44
26.	58	104	25
27.	62	75	75
28.	58	95	23
29.	50	96	50
30.	57	85	75
31.	46	93	23
32.	52	93	43
33.	52	94	34
34.	79	84	96
35.	62	94	44
36.	55	95	38
37.	58	81	53
38.	61	84	69

39.	54	87	36
40.	62	81	69
41.	62	80	25
42.	64	79	82
43.	62	97	48
44.	64	82	74
45.	51	90	55
46.	44	110	29
47.	55	102	35
48.	53	98	75
49.	52	100	30
50.	54	112	31
51.	58	81	56
52.	54	99	65
53.	57	93	30
54.	58	96	51
55.	64	98	90
56.	50	99	40
57.	58	83	44
58.	58	92	42
59.	56	92	41
60.	62	86	73

61.	41	97	86
62.	62	93	38
63.	58	92	58
64.	59	81	44
65.	60	101	37
66.	38	96	34
67.	51	100	26
68.	55	98	41
69.	65	83	56
70.	56	107	35
71.	73	97	90
72.	74	75	87
73.	53	101	31
74.	66	75	64
75.	56	99	29
76.	44	99	29
77.	50	82	73
78.	52	91	41
79.	52	99	26
80.	53	86	44
81.	47	91	27
82.	73	93	105

83.	41	99	23
84.	53	101	49
85.	54	89	24
86.	51	96	94
87.	86	79	94
88.	44	105	35
89.	61	91	50
90.	51	96	81
91.	50	90	67
92.	52	78	47
93.	33	107	25
94.	42	98	77
95.	54	92	49
96.	57	88	28
97.	58	96	48
98.	46	93	46
99.	69	90	98
100.	74	69	94

LAMPIRAN V

Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.22423160
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.088
	Negative	-.043
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.055 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intensi Judi Online * Konformitas Teman Sebaya	Between Groups	(Combined)	30476.977	30	1015.899	3.168	.000
		Linearity	18926.398	1	18926.398	59.023	.000
		Deviation from Linearity	11550.578	29	398.296	1.242	.229
	Within Groups		22125.533	69	320.660		
Total			52602.510	99			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intensi Judi Online * Kontrol Diri	Between Groups	(Combined)	26648.227	32	832.757	2.150	.004
		Linearity	10458.671	1	10458.671	26.999	.000
		Deviation from Linearity	16189.555	31	522.244	1.348	.154
	Within Groups		25954.283	67	387.377		
Total			52602.510	99			

3. Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	15.586	33.348		.467	.641		
	Konformitas Teman Sebaya	1.307	.250	.513	5.228	.000	.669	1.496
	Kontrol Diri	-.387	.253	-.150	-1.532	.129	.669	1.496

a. Dependent Variable: Intensi Judi Online

Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linear Berganda

a) Uji Hipotesis Secara Parsial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.586	33.348		.467	.641
	Konformitas Teman Sebaya	1.307	.250	.513	5.228	.000
	Kontrol Diri	-.387	.253	-.150	-1.532	.129

a. Dependent Variable: Intensi Judi Online

b) Uji Hipotesis Secara Simultan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	19722.371	2	9861.185	29.092	.000 ^b
	Residual	32880.139	97	338.971		
	Total	52602.510	99			

a. Dependent Variable: Intensi Judi Online

b. Predictors: (Constant), Kontrol Diri, Konformitas Teman Sebaya

c) Tabel Sumbangan Efektif

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.612 ^a	.375	.362	18.411

a. Predictors: (Constant), Kontrol Diri, Konformitas Teman Sebaya

b. Dependent Variable: Intensi Judi Online

LAMPIRAN VI

Data Skala Uji Coba dan Skala Penelitian

- a) Tautan *Google Form - Raw Data* Skala Uji Coba

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EGODkrmwRQaCM49FoF0vcx0XEo0pC7bvCKnjsXiVWM0/edit?usp=sharing>

- b) Tautan *Google Form - Raw Data* Skala Penelitian

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Vj_x9HTBGTx4CdHmQQg9JcqeRsq5ryIThNLgo5967So/edit?usp=sharing

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap : Moh Hendrik Saefullah
- b. Tempat & Tgl Lahir : Pati, 01 September 2001
- c. Alamat : Sambilawang, RT 02 RW 03 Trangkil, Pati
- d. HP : 085865318574
- e. E-mail : Henshae07@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- a. SD N Sambilawang
- b. MTS Raudlatul Ulum Guyangan
- c. MA Raudlatul Ulum Guyangan
- d. UIN Walisongo Semarang

C. Riwayat Organisasi

- a. IKAMARU UIN Walisongo (2021)
- b. PMII Rayon Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo – Kominfo (2021)
- c. DEMA FPK UIN Walisongo – Kementerian Kominfo (2022)

Semarang, 26 November 2023

Yang bersangkutan,

Moh Hendrik Saefullah

