

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada abad ke -14 judi datang ke Indonesia dibawa oleh para pengembara dari berbagai negara (kaskus,2017) dengan berkembangnya jaman permainan judi sekarang bisa diakses melalui media elektronik permainan ini sering di sebut judi *online*. Permainan judi sudah ada sejak dulu di Indonesia, meskipun pernah difase legal namun tetapi pemerintah Indonesia mengeluarkan undang - undang yang menyatakan larangan adanya judi di Indonesia. Undang – undang No 7 tahun 1974 tentang larangan bermain judi, segala permainan judi dilarang karena bertentangan dengan moral Pancasila maupun agama. Dengan seiringnya berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi menimbulkan berbagai masalah salah satunya pemanfaatan media elektronik, pemanfaatan ini mendatangkan kerugian sampai membuat kejahatan baru, kejahatan yang mempergunakan media sosial sering disebut “*cyber crime*”, kejahatan – kejahatan dimedia sosial telah menimbulkan berbagai masalah sampai mempersulit penyelidikan untuk membasmi kejahatan media sosial salah satunya judi online. Dalam kamus Bahasa Indonesia judi ialah permainan yang memakai barang atau uang untuk alat taruhan. Adli (2015) menyatakan bahwa “taruhan berbasis *website* atau judi *online* adalah sejumlah taruhan yang memanfaatkan sarana *website* dimana dalam permainannya, para pemain judi harus mengerti dan memahami tentang seluk beluk permainan yang dimainkan”.

Dengan berkembangnya zaman teknologi berkembang pesat hingga memunculkan ide-ide baru yang dapat memberikan keuntungan pada pengguna yang tidak bisa dilakukan maupun dilaksanakan pada masa lampau. Seperti membuat *website online* yang berbasis aplikasi jual beli *online*, transportasi online, pinjaman *online*, hingga permainan online salah satunya permainan judi *online*. Senyatanya permainan judi hal yang dilarang oleh negara, norma, agama, hingga negara melarang berbagai jenis judi di Indonesia hingga membuat undang – undang yang menjelaskan adanya tentang larangan judi beroprasi di negara Indonesia

undang – undang No 7 tahun 1974. Dalam konsideran disebutkan bahwa perjudian pada hakekatnya bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral, serta membahayakan bagi penghimpunan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Lain hal dengan judi pada masa sebelum datangnya internet judi dilakukan secara diam-diam, tertutup dan diperlukan beberapa orang untuk memasang taruhan, atau dengan cara mendatangi suatu lokasi perjudian tertentu. Datangnya era teknologi membuat pemain judi tidak kehabisan akal. Justru menciptakan peluang baru, cara baru untuk melakukan tindak pidana tersebut. Melalui media sosial penyebaran judi *online* sangatlah cepat melalui *Instagram, facebook* dan *youtube webside* judi *online* hal ini dapat masuk secara cuma-cuma untuk mempromisikan judi *online* bukan hanya melalui media sosial saja penyebaran ini melalui teman atau kelompok yang memengaruhi individu untuk memainkan judi *online* menurut menurut Urie Bronfenbrenner (1986) memandang bahwa penyebaran informasi yang seperti ini *disetting* di mana individu banyak menghabiskan waktu dengan maksud ini, adalah keluarga, teman, sekolah, dan tetangga (*Microsystem*) namun kenyataannya kebanyakan remaja awal lebih suka dengan kesendiriannya yang tidak dapat diidentifikasi oleh orang tua.

Cara seperti ini cukup menarik konsumen untuk memperlakukannya hanya sekedar duduk di depan komputer maupun *handphone* serta menggunakan akses internet para penjudi sudah dapat melancarkan aksinya melakukan judi *online* terdapat webseti judi *online* seperti seperti judi bola *online*, togel, binomo, QQ master, dewapoker. Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, namun perjudian masih menunjukkan eksistensinya, dulunya hanya terjadi di kalangan individu dewasa pria. Sekarang sudah menjalar ke berbagai elemen masyarakat anak-anak dan remaja yang tidak lagi memandang baik pria maupun wanita. Perjudian membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Berbagai situs judi tetap berkembang seiring dengan berkembangnya peradaban manusia. Macam dan bentuk judi saat ini sudah merebak dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat masalah judi sudah menjadi penyakit akut atau kecanduan

masyarakat yang sering disebut penyimpangan sosial. Berdasarkan pandangan Albert Bandura kejahatan atau penyimpangan sosial merupakan suatu hasil dari pembelajaran psikologis yang didapatkan seseorang melalui analisis pada tindakan kejahatan atau pelanggaran hukum yang dilakukan oleh orang dilikungan sekitar, lalu terjadilah penyalinan terhadap tindak kejahatan atau pelanggaran hukum dengan adanya apresiasi atau reward, dan pada akhirnya penyalinan tindakan tersebut terus-menerus dilakukan dan dianggap hal biasa saja (Margaretha,2013). Sama seperti permainan judi *online* ketika individu mempermainkan judi *online* mendapatkan keuntungan individu mendapatkan apresiasi dan pujian yang membuat individu terus mempermainkan judi *online*.

Data dari kepolisian Surabaya menyatakan bahwa sebanyak 1.079 (13,48%) kasus judi *online* pada tahun 2011, pada tahun 2014 polisi mengamankan 117 tersangka yang bermain judi *online* bola, pada tahun 2020 polisi menangkap pemain judi *online* 7.984 (10,16%) dari data statistik polisi permainan judi *online* meningkat setiap tahunnya hingga di tahun 2021 polisi menangkap 9,972 pemain judi *online* dengan jumlah statistik keseluruhan mencapai 441.098 pemain judi *online* menurut (Nafilia,2022)

Terlepas dengan adanya undang – undang yang mengatur dan penangkapan pemain judi *online* terdapat beberapa individu masih berani mempermaikan permainan judi *online* dengan berbagai alasan, seperti ingin mempercepat mendapatkan keuntungan, menambah uang saku, membayar hutang dengan cara cepat, yang mengakibatkan pemain judi ini berani melakukan berbagai hal yang melanggar norma sosial seperti pinjaman *online*, mencuri barang, meminjam teman tidak sesuai perjanjian untuk mengembalikan. Permainan judi secara umum adalah untuk mendapatkan keuntungan dengan cara singkat semakin tinggi uang yang dipertaruhkan, keuntungan semakin tinggi pula didapat. Namun berbanding lurus ketika individu mempermainkan permainan judi *online* individu lebih banyak mendapatkan kekalahan atau tidak mendapatkan keuntungan yang mengakibatkan individu ingin terus menerus mempermainkan permainan judi *online* dengan alasan agar uang dapat kembali. Menurut Greenson (1991 dalam, permana 2014) menyatakan bahwa prinsip tersebut yang juga diadopsi individu dalam

menimbulkan motivasi untuk berjudi yang mengakibatkan individu susah untuk mengontrol diri.

Kontrol diri atau *self control* Menurut M. Nur Ghufron & Rini Risnawita (2010 dalam, zulifah 2021) “kontrol diri (*self control*) merupakan kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. Pengendalian diri merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses-proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang ada di lingkungan sekitarnya”. Di mana *self control* ini penting untuk dikembangkan karena individu tidak hidup sendiri melainkan bagian dari masyarakat. Individu mampu mengontrol diri berarti individu memiliki *self control*. Terdapat beberapa langkah *self control* menurut M. Nur Ghufron dan Rini Risnawati (2010 dalam zulifah 2021) antara lain: (1) mengontrol perilaku, (2) mengontrol stimulus, (3) mengantisipasi peristiwa, (4) menafsirkan peristiwa, (5) mengambil keputusan.

Penelitian ini berfokus tentang *self control* individu yang bermain judi *online*, meskipun harapan yang diinginkan oleh individu berbanding terbalik apa yang diinginkan oleh individu. Gangguan *self control* pada individu yang menimbulkan salah satunya kecanduan pada judi *online* merupakan gangguan control diri pada hasrat atau keinginan untuk mengakses *websites* tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiksi (Ningtyas, 2012). *Ghuman* dan Griffiths (2012) memahami bahwa ada masalah yang muncul dari bermain games berbasis *website*. Salah satunya adalah judi *online*, permainan judi yang penuh penawaran menggiurkan membuat individu merasa tertarik untuk memperlmainkannya, secara tidak sadar dampak dari permainan judi *online* adalah tidak adanya niat untuk bersosial, penurunan prestasi belajar, finansial, psikis. Hal ini, diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Aditya, imam Mahfud (2020) menyatakan bahwa kondisi imunitas pada individu akan terganggu atau kebalan pada individu akan terganggu yang mengakibatkan kondisi fisik maupun mental juga ikut terkena.

Menurut Rasyid dalam Wahkidi (2022) menjelaskan jika judi *online* kebanyakan menargetkan pada kalangan dewasa awal karena kalangan dewasa awal

lebih mudah tergiur dengan bantuan media sosial yang cukup dipahami oleh remaja awal dengan mudah penawaran berbentuk kelipatan dari yang kecil hingga besar dipergunakan oleh pemilik *website* judi *online* untuk menarik konsumen. Tahap usia 18-25 tahun adalah transisi remaja menuju dewasa awal atau *emerging adulthood* menurut Arnett (2014) *emerging adulthood* adalah individu yang mencari identitas diri, kegagalan mengeksplorasi identitas diri dan akan membentuk isolasi diri, oleh sebab itu remaja awal sudah dianggap melampaui transisi remaja, namun untuk masalah hidup secara mandiri *emerging adulthood* belum diwajibkan sepenuhnya untuk melakukan kewajiban seperti orang tua usia *emerging adulthood* ialah 18-25 tahun.

Oleh sebab itu, kebanyakan *website* datang dengan kemasan menarik yang membuat individu *emerging adulthood* tertarik untuk memperlakukan tanpa memikirkan dampak kontrol diri yang dimiliki *emerging adulthood* terganggu, yang menyebabkan kemampuan pengambilan keputusan, mengontrol perilaku, mengontrol stimulus, mengantisipasi peristiwa, menafsirkan peristiwa menjadi hilang yang ada hanya rasa ingin mendapatkan keuntungan lebih dan hawa napsu dan akan berdampak ke fisik maupun psikis. Aditya, imam Mahfud (2020) menyatakan bahwa kondisi imunitas pada individu akan terganggu atau kebalan pada individu akan terganggu yang mengakibatkan kondisi fisik maupun mental juga ikut terkena.

Pada artikel di JawaPos, 18 Nopember 2021 ditulis bahwa pria Ahmad Muzaki 30 tahun penjual sayur tertangkap diamankan, setelah tertangkap main judi *online* jenis *keno*. Akhirnya tersangka Muzaki dilacak dan ditemukan sedang bermain judi *online*. “Kami langsung sergap tersangka sebelum Muzaki mematikan komputernya,” terang Kanitreskrim Pabean Cantikan AKP Endri Subandrio menangkap Ahmad yang sedang bermain judi *online* bola memilih nomor yang ada di *website* ada nomor 1-80 di situs bola. Setelah memilih nomor Ahmad hanya menunggu nomor yang akan muncul. “Semakin banyak nomor yang dipilih cocok dengan yang keluar, maka semakin banyak uang yang didapat,” ujar Muzaki. Sesuai yang dijelaskan berita di atas merupakan gambaran ekonomi yang

rendah dan rasa nafsu untuk bermain permainan judi *online* sangat terlihat salah satunya Muzaki, ketika melihat angka yang cocok, maka Muzaki menambahkan uang terus menerus, munculnya beberapa kasus judi *online* berita di atas merupakan salah satu dari sekian banyak kasus judi *online* yang susah untuk mengontrol diri demi mendapatkan keuntungan yang lebih (Huker,2021).

Dilansir dari (Kompas.com, 06 april 2022), pekerjaan sebagai selebgram tidak selalu berbuah manis seperti pria AB berusia 28 tahun, yang berprofesi sebagai *disk jockey* ditangkap polisi atas dugaan penyebaran konten bermuatan perjudian. AB diduga orang yang memiliki website judi *online* dengan nama GameSlot 37. AB mendapatkan keuntungan Rp 4.000.000,00 dari aktivitasnya dalam satu bulan tersebut. Hasil wawancara AB mengakui setiap anggota yang akan mendaftar sudah mempersiapkan *website* untuk pengguna baru dan dipergunakan untuk bermain judi. Pernyataan AB tersebut bahwa dampak dari informasi yang diberikan cukup berpengaruh untuk orang dan tertarik memperlakukan permainan judi *online* yang berdampak orang mengalami kecanduan bermain judi *online* hingga susah untung mengontrol diri.

Tahap usia 19-25 tahun adalah transisi remaja menuju dewasa awal menurut Arnett (2014) menyatakan bahwa *emerging adulthood*, adalah individu yang sudah dianggap melampaui transisi remaja, namun untuk masalah hidup secara mandiri *emerging adulthood* belum diwajibkan sepenuhnya untuk melakukan kewajiban seperti orang tua usia *emerging adulthood* ialah 18-25 tahun.

Terdapat hasil *pre-eliminary* wawancara tiga individu dan penyebaran koesioner mendapatkan 24 partisipan pria yang berusia 19-25 tahun yang bermain judi *online* sebanyak 83,3% merasa senang ketika mendapatkan keuntungan bermain judi *online*, sedangkan sebanyak 66% merasa kecewa ketika tidak mendapatkan keuntungan. Peneliti melakukan wawancara lanjutan kepada tiga parstisipan yang telah mengisi kuesioner yaitu partisipan K berusia 25 tahun dan partisipan M berusia 20 tahun yang bermain judi *online*. Ada pun hasil wawancara kedua partisipan tersebut menjelaskan mengenai tujuan bermain judi *online*, dengan

berbagai alasan seperti ingin mendapatkan keuntungan yang instan, menambah uang saku, dan membayar hutang, yaitu

*“Saya main judi online ini dikarenakan saya menggadaikan BPKB motor saya untuk touring, bisa enggak bisa saya bermain judi online ini untuk mengembalikan BPKB motor saya, karena motor yang saya gadaikan adalah motor orang tua, tapi sayangnya saya enggak bisa kembalikan stress selalu bohong ke orangtua minta uang jajan padahal buat kembalikan uang BBKB titik disini aku panik banget yos, binggung takut enggak bisa kembali BBKBku”-K, pria, 25 tahun.*

*“aku bermian awalnya biasa saja tapi lama kelamaan aku menaikkan depositku jadi lebih tinggi pada akhirnya cesara enggak sadar aku pakek uang spp kuliah dengan harapan akan kembali sayangnya gak, aku mala kelilit utang hamper 9 juga aku gak ngerti balekno ne pye, panik kabeh, turu ae gak isok, kepikiran mana yang harus dijual sampai ada orang yang datanag kerumah untuk meminta uang, dan ibukku ambek bapakku kaget aku duwe utang, aku stress sampek gak bisa apa-apa malu sampai susah tidur 2 mingguan karena mikirin utangku”-M, pria, 23 tahun.*

Dari hasil prelim diatas menunjukkan bahwa kemampuan menerima stimulus yang dimiliki dua partisipan sangat rendah hanya karena harus ingin mengikuti *touring* dan mendapatkan uang banyak kedua partisipan harus melakukan permainan judi online yang tidak tau seberapa berbahayanya hingga membuat kemampuan mengontrol diri kedua partisipan tidak dapat terkontrol dan terjerumus utang hingga berdampak kepada stamina dan psikologis kedua partisipan seperti stress dan susah tidur sampai binggung.

Peneliti juga mendapatkan data hasil wawancara, bahwa partisipan K berusia 25 tahun pernah mendapatkan untungan ketika bermain judi *online*, lalu patisipan bermain kembali dengan harapan ingin mendapatkan keuntungan kembali, namun partisipan mengalami kerugian. Pada partisipan L berusia 24 tahun

menyatakan tergiur dengan hadiah yang besar namun partisipan mengalami kerugian.

Berikut kutipan wawancara,

*“Aku loh yon maen judi slot dapet 1,2 juta awal akhirnya ilang padahal aku deposit 50 ribu, wakeh iku pak, gara-gara dino pas menurutku ya gas ae ya abis ilang ludes, sesok e aku baleni manedengan deposit 50 ribu yang menurutku pasti balek bener balek yon 1,2 juta ludes mane ini sampek 2 atau 3 kali aku koyok ngene aku hanya pegangan rambut yon dan menyesal sementara dansampai kebawa enggak tidur kadang kadang padahal aku paginya harus kerja tapi aku kepikiran uangku semalem” – M, pria, 20 tahun.*

*“Aku perna di iming – iming sama situs judi ketika bermain judi online dengan pendapatan 20 juta tapi diwajibkan deposit 1 juta di sini kesalah dari saya pada waktu itu yang saya terima dan saya mainkan dengan emosi seng besar aku gas ae ternyata aku gak moco detail aturanne ngasal maen ae. Lah gimana deposit 1 juta dapet 20 juta orang gak mau pasti mau di sini ke salah ku pada waktu itu akhirnya kebawa terus sampek control diriku berfokus ke uang 20 juta itu enggak liat uangku semakin menipis.”- L, 24 tahun*

Pada hasil wawancara kemampuan menafsirkan peristiwa yang dilakukan oleh L dan M sangat rendah kemampuan mengontrol diri pula rendah yang berdampak psikologis yang dimiliki kedua partisipan muncul seperti rasa emosi, hawa napsu keinginan mendapatkan uang lebih banyak, yang berdampak pada kinerja ketika M ketika melakukan pekerjaan dipagi harinya.

Berdasarkan beberapa kasus di atas, dan hasil *pre-eliminary* ditemukan bahwa sejumlah partisipan yang bermain judi *online* mengerti akan dampak yang terjadi ketika partisipan bermain judi *online* yang menimbulkan susah untuk mengontrol diri. Tetapi, dari 24 partisipan tersebut sebanyak 41,6% menyatakan tetap bermain judi *online* walaupun partisipan tahu akan menimbulkan susah untuk mengontrol diri.

*“Karena aku main, akukan pemain member judi baru pas tahun kemarin, pas member baru iku awalnya aku*

*kei keuntungan ambek akun e gede dan aku tarik terus aku pergunakan sehari-hari meskipun gak onok hasil e, nah dari ini embo yo rasane aku harus main mane mergo dapet diawal iku dan akhirnya saya masuk ke judi online dan susah kontrol napsuku”- M, 19 tahun”*

*“Aku angel kontrol awakku iku soale awal deposit itu pasti kecil aku seperti 50 ribu belum 5 menit wes 200 ribu siapa yang gak pengen gas ae aku gas ae soalnya biasanya akan lebih tinggi lagi pendapatnya dan di sini mesti susah buat control aku mesti gagal dan uang yang aku dapet ludes juga”- K, 25 tahun”*

Berdasarkan hasil *pre-eliminary research* di atas menunjukkan bahwa meskipun para pemain judi *online* mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan seperti mengalami kerugian, namun partisipan tetap bermain judi *online* hal tersebut menunjukkan bahwa partisipan susah mengontrol diri untuk bermain judi *online*. Aspek – aspek *self control* yang muncul dalam *pre-eliminary research* yaitu pada aspek mengontrol perilaku rendah dan aspek kemampuan menafsirkan peristiwa rendah. Aspek kemampuan mengontrol perilaku, menunjukkan bahwa partisipan tidak dapat mengontrol diri ketika bermain judi *online* yang mengakibatkan mengalami kerugian, mengontrol diri.

Berikut pernyataan yang mendukung:

*“Saya masih bisa mengontrol apa yang saya butuhkan jadi enggak perlu maksaa buat dapate keuntungan banyak.....”-D, pria 20, tahun*

*“Aku main judi online waktu saya ada uang saja enggak harus pinjam....”- Q, pria,23 tahun*

*“Aku bermain judi pas ada uang lebih jadi aku enggak pakek uang pokok ku.....”- U pria, 21 tahun*

*“Aku berjudi ketika di ajak teman untuk bermain judi online....”  
- H, pria,25 tahun*

Pada aspek menafsirkan peristiwa, menunjukkan bahwa ada kemampuan penafsiran sangat tinggi yang dilakukan oleh partisipan pada saat bermain judi *online* yaitu mengenali dan mempelajari medan permainan judi yang akan dimainkan. Berikut pernyataan yang mendukung:

*“Aku hamper kala banyak atau tidak mendapatkan keuntungan lebih banyak dari pada mendapatkan keuntungan pas 6 bulan awal aku maen judi online, di bulan ke 8 aku mulai paseh dalam arti wes dikit kekalanku dari pada di awal aku bermain judi online”-X, pria 22 tahun*

Ketika individu mempunyai dorongan- dorongan untuk melakukan sesuatu hal seperti judi yang paling berpengaruh, adalah alam ketidaksadaran atau keinginan yang kuat, dan kemudian menjadikan individu lupa akan dampak yang ditimbulkan, karena terus menerus disibukkan oleh hal-hal yang sifatnya menyenangkan atau menguntungkan (permana,2014). Di satu sisi, “Polri mengatakan terjadi peningkatan kasus kriminal sebanyak 1.632 kasus atau 38,45% yang di antaranya adalah kasus perjudian dan kebanyakan yang bermain judi online di usia 18 tahun sampai 25 tahun, terdapat ada 52 kasus perjudian lalu melonjak 104 kasus sehinggal naik 52 kasus atau 100% pada taun 2020. Menurut data Badan Pusat Statistik 2020 kasus perjudian atau *gambling* telah terjadi 7.984 kasus atau sama dengan 10,16% pada tahun 2011, 1.079 kasus atau sama dengan 13,48%, dan 12.842 kasus atau sama dengan 15,30% pada tahun 2018, menurut Kementrian Komunikasi Dan Informatika pada statistik bulan Nopember 2021 terdapat 9.972 perjudian, statistik keseluruhan 441.098 perjudian. *Endorse* judi *online* ini sudah lama terjadi, *endorse* judi *online* di Indonesia dengan menggunakan foto profil wanita cantik untuk menarik perhatian pengguna *Twitter* laki-laki, karena pada dasarnya kebanyakan penjudi adalah laki-laki, maka dari itu subjek menggunakan akun dan foto profil wanita seksi agar dapat menarik dan mempermainkan judi *online*, ini mulai mencuat pada tahun 2015 dan kasusnya semakin banyak sampai tahun 2020” (Nafilia, 2022). Terdapat informasi penangkapan polisi di Surabaya saat piala dunia sedang berjalan di tahun 2014. Kepolisian Surabaya mengamankan 117 tersangka dari 97 kasus judi *online* bola

(Handyani,2014). Terdapat beberapa fenomena dan permasalahan terhadap pemain judi *online* seperti pinjaman *online*, susah untuk mengontrol diri dengan alasan ingin kembali uang awal, hutang yang susah untuk dibayar, dan menjual barang untuk memperlakukan judi online kembali. peneliti juga menemukan beberapa hal dari hasil *pre-eliminatory* bahwa, seharusnya ketika individu mendapatkan kejadian yang tidak menyenangkan, atau kejadian yang tidak diinginkan, maka individu akan cenderung berhenti bermain judi *online*. Senyatanya, peneliti mendapatkan data bahwa meskipun pemain judi *online* medapatkan kekalahan pemain masih menginginkan keuntungan yang diterima, pemain memiliki keinginan untuk tetap bermain judi *online*. Oleh sebab itu, peneliti cukup tertatik terhadap kemampuan mengontrol diri atau *selfcontrol* yang berada disetiap individu ketika bermain judi *online* dan akan dijadikan landasan berfikir maupun variabel pembuatan penelitian skripsi dengan judul studi deskriptif kuantitatif *self control* pemain judi *online* pada *emerging adulthood* di Surabaya dan sidoarjo.

## 1.2 Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan kajian terhadap penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada variabel *self control* variabel psikologi, karena menggabungkan tiga ide yang berbeda tentang kapasitas untuk mengendalikan diri, untuk lebih spesifik kapasitas individu mengubah perilaku, kapasitas individu untuk mengawasi yang tidak dinginkan dengan menguraikan kapasitas individu untuk memilih pandangan sesuatu yang individu yakini. Variabel penelitian ini adalah *self control* pemain judi *online* Averill (1973).
2. Subjek pada penelitian ini yaitu individu pemain penjudi *online*.
3. Penelitian berfokus untuk melihat deskriptif kuantitatif mengenai judi *online*.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah bagi penelitian ini adalah bagaimana gambaran kontrol diri terhadap pemain judi *online emerging adulthood* disurabaya?

## 1.4 Tujuan Masalah

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara kuantitatif deskriptif mengenai gambaran kontrol diri pada pemain judi *online emerging adulthood* di Surabaya dan Sidoarjo.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan baru dan memberikan informasi pada bidang psikologi sosial mengenai kontrol diri pemain judi *online*.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Orangtua

Bagi orang tua akan mengetahui tentang gambaran kuantitatif deskriptif tentang kontrol diri pemain judi *online*. Sehingga orang tua dapat mengontrol perilaku anak terkait dengan permasalahan judi *online*.

#### 2. Bagi Civitas Akademika

Mengetahui gambaran kuantitatif deskriptif tentang kontrol diri pada judi *online* sehingga civitas akademika, dapat memberikan informasi mengenai *control* diri pemain judi *online* yang dialami *emerging adulthood* sehingga civitas akademika seperti, mahasiswa, dosen, karyawan widya mandal surabaya dapat menerapkan kontrol diri agar dapat berkembang optimal.

#### 3. Pembaca

Penelitian ini, diharapkan memberikan wawasan kepada pembaca mengenai gambaran kuantitatif deskriptif tentang kontrol diri pada judi *online*.

#### 4. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tambahan literatur untuk peneliti selanjutnya jika ingin meneliti lebih lanjut dengan tema yang sama.