

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian dan pembahasan tentang pola perilaku sosial mahasiswa kecanduan judi online, bahwa ketiga subjek mengalami kecanduan. Hal ini dapat terlihat dari aspek-aspek yang pada umumnya dimiliki ketiga subjek, sebagai berikut:

1. Gambaran Pola Perilaku Mahasiswa Kecanduan Judi Online

Dilihat dari aspek-aspek pola perilaku yang terdiri dari kognitif, afektif, dan konatif. Ditemukan bahwa ketiga subjek menunjukkan dinamika yang kompleks pada aspek-aspek tersebut. Pada aspek kognitif, seluruh subjek memperlihatkan adanya distorsi pikiran yang berkaitan dengan aktivitas perjudian, seperti keyakinan irasional bahwa mereka mampu memprediksi atau mengendalikan hasil permainan, serta harapan berlebihan untuk memperoleh keuntungan finansial secara cepat. Pola pikir tersebut membuat mereka terus terlibat dalam aktivitas judi online meskipun telah mengalami kekalahan berulang. Pada aspek afektif, para subjek menunjukkan keterlibatan emosional yang kuat selama berjudi, yang ditandai dengan munculnya perasaan antusias, senang, dan terdorong untuk terus bermain ketika sedang menang, serta perasaan tegang, gelisah, dan frustrasi ketika mengalami kekalahan. Emosi-emosi tersebut berperan dalam memperkuat siklus ketergantungan, karena subjek cenderung mencari permainan sebagai sarana pelampiasan atau pengalihan dari

tekanan emosional. Selanjutnya pada aspek konatif, ketiga subjek menunjukkan kecenderungan perilaku yang sulit dikendalikan, seperti dorongan kuat untuk membuka aplikasi judi, menghabiskan waktu yang panjang untuk bermain, dan mengulangi tindakan yang sama meskipun menyadari dampak negatifnya terhadap akademik, keuangan, maupun hubungan sosial.

2. Faktor yang melatarbelakangi pola perilaku kecanduan judi online

Faktornya yaitu bahwa pola kecanduan judi online pada ketiga subjek dipengaruhi oleh kombinasi faktor psikologis, lingkungan sosial, ekonomi, dan kemudahan akses teknologi. Pada aspek kognitif, seluruh subjek mengalami distorsi pikiran seperti keyakinan dapat mengendalikan hasil permainan dan harapan memperoleh keuntungan secara cepat, terutama ketika menghadapi tekanan finansial atau akademik. Pada aspek afektif ketiga subjek menunjukkan keterlibatan emosional yang kuat seperti rasa senang, tegang, dan pelarian dari stres yang muncul akibat pengaruh teman sebaya, tekanan kuliah, maupun kondisi kesepian. Selanjutnya pada aspek konatif, perilaku ketiganya ditandai dengan dorongan kuat untuk berjudi, kesulitan mengendalikan tindakan, serta menghabiskan waktu dan uang secara berulang, yang diperkuat oleh minimnya pengawasan dari keluarga dan kemudahan akses judi online.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa (Subjek)

- a. Diharapkan mampu meningkatkan kesadaran diri terhadap dampak negatif kecanduan judi online serta mulai mengembangkan kemampuan regulasi emosi dan kontrol diri.
- b. Mengalihkan waktu luang pada aktivitas yang lebih produktif, seperti kegiatan organisasi, olahraga, atau hobi positif yang dapat mengurangi dorongan untuk berjudi.
- c. Memanfaatkan layanan konseling kampus atau psikolog profesional untuk mendapatkan bantuan dalam mengelola stres, tekanan akademik, dan perilaku kompulsif.

2. Bagi Orang Tua

- a. Meningkatkan komunikasi dan pengawasan secara emosional maupun perilaku, terutama bagi mahasiswa yang tinggal jauh dari rumah.
- b. Memberikan dukungan tanpa menghakimi, serta menegakkan batasan yang sehat berkaitan dengan penggunaan teknologi dan pengelolaan keuangan anak.
- c. Jika diperlukan, orang tua dapat bekerja sama dengan pihak profesional dalam menangani perilaku adiktif anak.

3. Bagi Pihak Kampus

- a. Menyediakan program edukasi tentang bahaya judi online, literasi digital, dan pengelolaan stres bagi mahasiswa.

- b. Memperkuat peran layanan konseling kampus dengan memperluas akses dan meningkatkan sosialisasi sehingga mahasiswa tidak ragu untuk meminta bantuan.
- c. Membentuk lingkaran kampus yang suportif dengan menyediakan kegiatan alternatif yang dapat mengalihkan mahasiswa dari perilaku beresiko.

4. Bagi Pemerintah dan Lembaga Terkait

- a. Memperketat pengawasan dan penindakan terhadap situs serta aplikasi judi online yang masih mudah diakses mahasiswa.
- b. Mengadakan kampanye publik mengenai bahaya kecanduan judi online dan cara pencegahannya, terutama bagi kelompok usia muda.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Diharapkan agar lebih mengembangkan penelitian terkait bagaimana gambaran pola perilaku kecanduan judi online pada mahasiswa.
- b. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengkaji intervensi psikologis yang efektif untuk menurunkan perilaku berjudi online pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. 2015. Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU), Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015.
- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ananta, dkk. (2024). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Judi Online Pada Dewasa Awal.
- Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*.
- At, M. R., Haris, A., & Heru, H. (2019). *Hasanuddin Journal of Sociology*. Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). 127-138.
- Azwar, S. (2020). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Chaney, D. (2007). *Life style (terjemahan). Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Engel, JF., Blackwell, RD., dan Miniard, PW. 1994. Perilaku Konsumen Jilid 1 (Edisi Keenam). Alih bahasa: Drs. F.X. Budiyanto. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Felicia, F., Elvinawaty, R., & Hartini, S. (2014). Kecenderungan Pembelian Kompulsif: Peran Perfeksionisme dan Gaya Hidup Hedonistik. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 9(3).
- Handayani, K. T. (2020). *Hubungan Gaya Hidup Hedonis Dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap K-Pop Pada Mahasiswa UIN SUSKA Riau*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Harahap, M. A. I. (2018). *Judi menurut perspektif alquran (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)*.
- Herlangga, H. (2019). *Hubungan Antara Regulasi Diri Dan Konformitas Dengan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Isjoni, I. 2002. Masalah Sosial Masyarakat. Pekanbaru: Unri Press Jurnal.

- Kartono, K. (2009). *Patologi Sosial, Jilid 1*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Keepers, G. A. (1990). Pathological Preoccupation with Video Games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50.
- Kobasa, S. C. (1979). Stressful Life Event, Personality, and Health, *Journal Of Personality and Social Psychology*, 37(1), 1 – 11.
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2012. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawati R, Harmaini 2020 *jurnal psikologi*, kecanduan game online dan empati pada mahasiswa volume 16 , 1.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Listyorini. Sari. (2012). Analisis Faktor-Faktor Gaya Hidup dan Pengaruhnya Terhadap Pembelian Rumah Sehat Sederhana (Studi Pada Pelanggan Perumahan Puri Dinar Mas PT.Ajisaka di Semarang). Pascasarjana Universitas Brawijaya Malang. *Jurnal Administrasi Bisnis Vol.1 No.1* September 2012. Malang.
- Lubis, D. H. Judi Online di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Kecamatan Tampan.
- Martha. Hartati, S., & Setyawan, M. (2008). Correlation among Self-Esteem with A Tendency Hedonist Lifestyle of Students At Diponegoro University. *Journal of Psychology*. 5(3): 98-107.
- Ma'u, D, H. (2016). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*. Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). 5(2).
- Moeliono, (1988). *Kamus besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Nabila, F. (2024). *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*. Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online. 2(1), 290-293.
- Nadzir, M., & Ingarianti, T. M. (2015). Psychological meaning of money dengan gaya hidup hedonis remaja. *Seminar Psikologi & Kemanusiaan*. 582-596. Malang: Psychology Forum Umm.
- Noto, K, D., & Ramadhan, M. R. (2023). *Perspektif*. Maraknya Judi Online di

Kalangan Masyarakat Kota maupun Desa. 2(3).

Nufus, H. (2017). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Gaya Hidup Hedonis pada Mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

Nurdin, R. K. (2022). *Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor 483/pid. B2016PN. Lbp) Di Pengadilan Negeri Lubuk Pakam*.

Nurfadhil, dkk, (2024) Gambaran Kecanduan Judi Online. Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Studi Manajemen, Universitas Pamulang.

Praja, D. D., & Damayantie, A. (2013). *Jurnal Sociology*. Potret Gaya Hidup Hedonisma di Kalangan Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Sosiologi FISIP Universitas Lampung). 1(3), 184-193.

Razali, R. (2020). *Jurnal Ekonomi Syariah, Akuntansi, dan Perbankan*. Perilaku konsumen: Hedonisme dalam Perspektif Islam. , 4(1), 115-124.

Sriyuni, A., Sidik, E. A., & Wiguna, Y. (2022). *Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*. Perilaku Perjudian Online: Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen. 1(01).

Sumarwan, Ujang. 2011. *Perilaku Konsumen Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Supelli, K. 2003. *Instanisasi dan Hedonisme dalam Pesona* (November ed).

Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. CV Jejak: Sukabumi.

Trinanda, R. F. A. (2016). *JOM FISIP*. Perilaku Judi Bola Kaki Online pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. 3(1). 1-15.

Wahib A dan Labib M. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung : Refika Aditama.

Yulinar, T. (2023). *Fenomena Pemain Judi Online Slot yang Berstatus Pengangguran di Kecamatan Kragilan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten*.

Yuliyasinta, Y. (2017). *Hubungan Antara Harga Diri dengan Gaya Hidup Hedonis Pada Mahasiswa* : Yogyakarta.

Yuliyasunta, Triana Noor Edwina DS. *Gaya Hidup Hedonis Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Harga Diri, Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*. ISBN: 978-602-361-068-6.

Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*. Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). 5(2), 156-162.