

TINJAUAN KRIMINOLOGIS DAN PENGEMBANGAN INTERNET BASED INTERVENTION (SELF-HELP GROUP SUPPORT) GUNA MENINGKATKAN KONTROL DIRI PENJUDI ONLINE DI SURABAYA

Salman Robith Fachrurrozi, Dhiyaa Fadillah Fasa, Kresna Satria Wibowo, Ahmad Rainal Mukhibbin, Jasmine Fitria Maharani Pelawi, Putu Aditya Ferdian Ariawantara*
Fakultas Hukum, Fakultas Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi: putu.aditya.ferdian.ariawantara@fisip.unair.ac.id

ABSTRAK

Indonesia menjadi negara dengan pemain judi terbanyak di dunia dan sebanyak 2,1 juta penduduknya berasal dari Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBS) yang berada di rentang usia produktif yaitu 18-36 tahun. Dampak yang ditimbulkan oleh judi online sangat kompleks dimulai dari masalah finansial, interpersonal hingga gangguan psikologis. Berbagai upaya telah dilakukan untuk memutus rantai perkembangan judi online namun penanganan terhadap kasus judi online masih dianggap kurang efektif karena tidak ditemukan upaya kuratif pada mantan narapidana penjudi online. Riset ini dirancang untuk mengeksplorasi perspektif hukum dan psikologi perilaku judi *online* masyarakat Indonesia. Hal tersebut yang akan melandasi intervensi peningkatan kontrol diri individu melalui teknik *self-help group support*. Desain riset ini menggabungkan metode kualitatif dengan hukum normatif empiris dan kuantitatif dengan eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Hasil analisis ditemukan jika faktor pelaku yang termotivasi mendorong terjadinya sebuah kriminalitas dan hal ini yang menjadi dasar pengembangan intervensi *self-help group support* yang berfokus pada aspek kontrol diri individu. Analisis statistik lebih lanjut dilakukan dengan aplikasi jamovi menggunakan *paired sample t-test* dan ditemukan jika terdapat peningkatan skor secara signifikan pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah intervensi sehingga intervensi dikatakan efektif untuk meningkatkan kontrol diri penjudi *online*.

Kata-kata kunci: Judi online, kriminologis, intervensi, self-help group support, kontrol diri.

ABSTRACT

Indonesia has become the country with the most gambling players in the world with 2.1 million of its population coming from Low-Income Communities (LMIs) in the productive age range of 18-36 years. The impacts caused by online gambling are complex, starting from financial problems, interpersonal to psychological disorders. Various efforts have been made to break the trend of online gambling. However, the handling of online gambling cases is still considered ineffective because there is no curative effort found on former online gambling convicts. This research is designed to explore the legal and psychological perspectives of online gambling behavior in Indonesian society. This research will inform an intervention to increase individual self-control through self-help group support techniques. The research design combines qualitative methods with empirical normative law and quantitative with experimentation with pretest-posttest control group design. The results of the analysis found

that the motivated offender factor drives the occurrence of a crime and this is the basis for the development of a self-help group support intervention that focuses on aspects of individual self-control. Further statistical analysis was carried out with the Jamovi application using paired sample t-test and it was found that there was a significant increase in scores in the experimental group before and after the intervention so that the intervention was effective for improving online gamblers self-control.

Keywords: Online gambling, criminology, intervention, self-help group support, self control.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan pemain judi online terbanyak di dunia (Dian, 2023). Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyatakan bahwa dari 2,7 juta penduduk Indonesia yang terjerat judi online, 2,1 juta di antaranya tergolong dalam Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBS), yakni hanya 100 ribu per hari (Melani, 2023). Bahkan, nilai perputaran uang masyarakat Indonesia telah melampaui 500 triliun rupiah dalam kurun waktu dua tahun belakangan (Ernes, 2023). Hal ini semakin memprihatinkan karena sebagian besar (63%) para penjudi online berada pada kelompok usia 18–36 tahun, yakni masyarakat produktif di Indonesia Emas 2045 kelak (Komisi III DPR RI, 2023). Dampak judi *online* tidak hanya terbatas pada kerugian finansial individu, melainkan juga berimplikasi secara ekonomi, sosial, dan terhadap kesejahteraan masyarakat dalam jangka pendek maupun panjang. Judi *online* menyebabkan permasalahan yang signifikan dalam relasi individu dengan orang sekitar, ditambah dengan dampak psikologis yang dialami, seperti depresi, kecemasan, serta gangguan emosionalnya. Papineau dkk. (2018) menemukan bahwa judi online dapat menyebabkan berbagai masalah psikososial yang berkaitan dengan berbagai faktor kehidupan individu, seperti pekerjaan, hubungan, serta kesehatan mental dan fisik. Bahkan, ketergantungan judi online ini berkaitan erat dengan percobaan bunuh diri dan *self-harm* yang dilakukan individu (Lloyd dkk., 2016). Perjudian *online* menjadi fenomena kompleks yang diatur dalam Hukum Positif Indonesia (Pasal 303, Pasal 303 bis KUHP serta secara spesifik dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE). Judi *online* dapat disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk faktor psikologis, sosial ekonomi, dan kemudahan akses melalui teknologi. Daya tarik finansial, dengan keyakinan akan keuntungan cepat, dapat memotivasi individu untuk terlibat dalam aktivitas judi *online*, tanpa menyadari risiko dan dampak negatifnya (Jadidah dkk., 2023). Hal itu diperparah dengan salah satu faktor utama perilaku judi *online* yang berlebihan, yakni kemampuan kontrol diri. Beberapa riset telah menemukan bahwa terdapat hubungan yang erat antara kontrol diri dengan perilaku judi *online* (Hing dkk., 2015). Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk menangani hal ini, seperti upaya pemutusan akses 425.000 situs judi *online* (Kominfo, 2023). Akan tetapi, hal tersebut menjadi sia-sia karena situs serupa terus bermunculan dengan jumlah yang jauh lebih besar. Kenneth (2013) juga menuturkan bahwa ada dua faktor lainnya yang melatarbelakangi perkembangan judi *online* di Indonesia yaitu minimnya upaya preventif yang dilakukan dan penyalahgunaan fasilitas perbankan yang disalahgunakan.

Oleh karena itu, riset ini dirancang untuk mengeksplorasi perspektif hukum dan psikologi perilaku judi *online* masyarakat Indonesia. Hal tersebut yang akan melandasi intervensi peningkatan kontrol diri individu melalui teknik *self-help group support*. Selain itu, intervensi ini didasari oleh media internet dengan potensi jangkauanya yang meluas. Lokasi Surabaya dipilih karena statusnya sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Timur yang memiliki prevalensi judi online tertinggi ke-2 setelah Sumatera Utara (DataBooks, 2022). Di samping itu, urgensi dari riset ini berkaitan dengan SDGs nomor 3 (Kesehatan dan Kesejahteraan) serta nomor 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi).

Fokus dari riset ini yaitu untuk mengkaji fenomena judi *online* dalam perspektif hukum dan psikologi untuk mengembangkan sebuah solusi pada permasalahan judi *online*. Riset ini dinilai sebagai solusi untuk mengurangi kecenderungan individu untuk bermain judi *online* melalui upaya kontrol diri. Selain itu, dapat dijadikan sebagai acuan bagi pemerintah

berupa *policy brief* yang dapat ditinjau lebih lanjut untuk merumuskan sebuah kebijakan baru terkait judi *online*. Hasil riset ini juga dapat dimanfaatkan oleh para praktisi ahli seperti psikolog yang bekerja sama dengan lembaga masyarakatan (lapas) untuk mengembangkan sebuah program rehabilitatif bagi para narapidana penjudi *online*. Mengingat saat ini di Surabaya belum ditemukan adanya program khusus untuk terkait rehabilitasi narapidana penjudi *online*. Riset ini memiliki potensi besar untuk dipublikasi dalam jurnal terakreditasi SINTA 2 dan dapat dirumuskan menjadi *policy brief* dan didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Metode

Desain Riset

Riset ini menggabungkan desain riset hukum normatif empiris dan eksperimen serta mengadopsi pendekatan *mixed method design* yang menggabungkan metode kualitatif dengan wawancara dan studi pustaka untuk mengeksplorasi tinjauan kriminologis. Metode kuantitatif juga digunakan pada riset ini dengan eksperimen komparatif dengan pemberian *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen untuk melihat efektivitas *self-help group support* sebagai pengembangan intervensi berbasis internet mempengaruhi peningkatan kontrol diri penjudi *online*. Desain ini dinilai tepat untuk digunakan karena dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait gambaran kontrol diri penjudi online serta efektivitas dari intervensi *self-help group support* yang dikembangkan.

Lokasi, Waktu dan Subjek Riset

Riset ini dilaksanakan secara luring dan daring di Kota Surabaya dalam kurun waktu empat bulan. Seluruh kegiatan pada riset ini dimulai dari bulan April hingga Juli 2024. Pengambilan data kualitatif dilakukan secara luring di Kota Surabaya dengan melibatkan delapan informan yang terdiri atas mantan pelaku judi online, kejaksaan, pakar hukum, pakar psikologi, dinas komunikasi dan informatika Jawa Timur dan tim siber polda Jawa Timur. Adapun pengambilan data kuantitatif dilaksanakan secara daring dengan melibatkan 18 subjek dengan kriteria tertentu. Subjek yang terlibat adalah mantan penjudi online yang memiliki kecenderungan untuk berjudi lagi, berjenis kelamin laki-laki, berada pada rentang usia 20-25 tahun, berdomisili di Kota Surabaya dan memiliki penghasilan di bawah UMK Kota Surabaya. Subjek riset dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang masing-masing terdiri atas 9 orang.

Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data utama yang digunakan dalam riset ini meliputi studi pustaka, wawancara semi-terstruktur dan juga kuesioner. Wawancara dilakukan pada informan yang telah dipilih melalui *purposive sampling non-probability*. Proses ini melibatkan serangkaian kegiatan mulai dari pengumpulan data, analisis hingga kesimpulan yang diintegrasikan dengan pendapat para ahli hukum dan psikologi, polda, serta dinas terkait untuk merumuskan hasil tinjauan kriminologis yang selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk merancang sebuah intervensi yang hadir sebagai sebuah solusi dalam kasus maraknya judi *online* di Kota Surabaya.

Pengumpulan data kuantitatif menggunakan 13 item Brief Self-Control Scale yang dikembangkan oleh Tangney dkk. (2004) yang terdiri atas 1-5 skala likert tidak seperti saya hingga seperti saya. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kontrol diri partisipan

sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Skala ini telah melalui serangkaian tahapan mulai dari translasi oleh ahli bahasa, *expert judgement*, dan juga uji coba skala untuk melihat validitas dan juga reliabilitasnya. Hasil integrasi data kualitatif dan juga kuantitatif memberikan gambaran yang komprehensif dalam melihat kontrol diri mantan penjudi *online* serta efektivitas *self-help group support* untuk meningkatkan kontrol diri mantan penjudi *online* yang memiliki intensitas untuk berjudi *online* kembali.

Tahapan Riset

Tahapan Riset terbagi menjadi tiga tahapan utama, yakni tahap pra pelaksanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pasca pelaksanaan. Tiap-tiap tahap memiliki metode dan tujuan yang berbeda. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut untuk tiap-tiap tahapan:

1. Tahap Pra Pelaksanaan

Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan kajian literatur terhadap literatur riset hukum. Setelah mendapatkan hasil kajian, peneliti melakukan wawancara semi terstruktur dengan pakar hukum.

2. Tahap Pelaksanaan

Proses intervensi akan melibatkan 18 partisipan yang dipilih melalui *purposive sampling non-probability* berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Seluruh partisipan akan dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan juga kontrol. Adapun tahap pelaksanaan terbagi menjadi beberapa 3 tahapan, yaitu pra intervensi, intervensi, dan post intervensi. Pertama, pemberian *pretest* dilakukan pada tahap pra intervensi. Selama tahapan ini, seluruh subjek akan diberikan *informed consent* dan penjelasan mengenai intervensi yang akan diberikan. Kedua, tahap intervensi merupakan tahapan utama dimana masing-masing subjek pada kelompok eksperimen akan diberikan *internet based intervention self-help group support*, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan apapun. Terakhir, pada tahap pasca intervensi merupakan tahapan dimana subjek akan diberikan *posttest* untuk melihat efektivitas intervensi yang telah diberikan.

3. Tahap Pasca Pelaksanaan

Pada tahap pasca pelaksanaan, peneliti akan melakukan analisis data dan penarikan kesimpulan serta pembuatan luaran hasil riset.

Analisis Data

Hasil data kuantitatif diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen yang selanjutnya dianalisis menggunakan *software* Jamovi versi 2.3.26 *for windows* menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dua sampel dari subjek yang sama (Syafriani dkk., 2023). Teknik analisis ini melihat bagaimana signifikansi pengaruh dari *internet based intervention self-help group support* terhadap peningkatan kontrol diri mantan penjudi *online* di Surabaya.

Hasil data primer berupa wawancara dengan narasumber dianalisis secara deskriptif kualitatif kemudian ditinjau dengan teori-teori dan peraturan perundang-undangan serta bahan lain yang diperoleh dari data sekunder penunjang penelitian seperti literatur, dokumen-dokumen resmi dan hasil penelitian yang menjadi bahan pijakan sehingga memperoleh jawaban atas permasalahan dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Tinjauan Kriminologis

Perjudian termasuk transformasinya yakni judi *online* merupakan tindak pidana yang telah diatur dalam hukum positif di Indonesia. Perbedaan regulasi tentang perjudian dalam tiap negara berkaitan dengan norma yang dipegang masyarakatnya. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Menurut M.Z. Lawang (1985) Norma menjadi sebuah gambaran mengenai harapan yang pantas untuk dilakukan. Kenneth (2013) dalam tesisnya yang berjudul *Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet* menuturkan bahwa ada dua faktor selain kemudahan akses internet yang melatarbelakangi perkembangan Judi Online di Indonesia. Pertama, minimnya upaya preventif yang dilakukan pemerintah. Kedua, penyalahgunaan fasilitas perbankan. Hal tersebut sesuai dengan tinjauan kriminologis, salah satu teori yang terkenal yaitu *Routine Activity Theory* yang dikembangkan oleh Lawrence Cohen dan Marcus Felson (1979) menjelaskan adanya tiga elemen yang diperlukan untuk terjadinya suatu kejahatan, yaitu: a. Pelaku yang termotivasi (*motivated offenders*), b. Sasaran yang cocok (*suitable targets*) dan c. tidak adanya penjaga yang cakap (*the absence of capable guardians*). Ketiga elemen tersebut terikat dalam ruang dan waktu, artinya terjadi pada saat waktu dan tempat yang sama. Kurangnya salah satu dari tiga elemen dianggap mampu mencegah kejahatan. Dalam pengumpulan informasi melalui wawancara dengan pihak terkait, menguatkan adanya tiga elemen tersebut yang menandakan belum optimalnya penanganan judi *online* di Indonesia. Teori tersebut juga melihat kriminalitas dari sudut pandang pelaku yakni *motivated offenders*. Peneliti mencoba menyusun riset terkait intervensi kepada pelaku yang juga berkaitan dengan kontrol diri individu. Luaran lain dari riset ini yaitu *policy brief* bertujuan untuk mereduksi dua elemen lain sebagai bentuk bukti konkrit melawan judi *online* di Indonesia.

Implementasi intervensi berbasis internet dengan desain *self-help group*

Peneliti telah merancang sebuah model intervensi berdasarkan hasil temuan yang didapatkan melalui wawancara mendalam sebelumnya. Dalam model intervensi ini terbagi dalam 4 minggu. Minggu pertama, dimulai dengan menghubungi partisipan yang merupakan mantan narapidana judi *online* dengan kecenderungan bermain judi *online* tinggi di Surabaya, jumlah total partisipan ada 18 orang terbagi dalam 2 kelompok. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelompok dimulai bersama untuk mengisi *pre-test*, kemudian kelompok eksperimen akan dilanjut pemberian materi yang terbagi dalam 4 *chapter* dalam 1 minggu. *Chapter 1* dimulai dengan pengenalan *self-help group support*, dilanjut dengan menceritakan pengalaman mereka hingga tertarik bermain judi *online*, kemudian ditutup oleh menulis harapan dalam menjalani program. *Chapter 2* berisikan materi terkait bahaya judi *online* serta dampak yang akan dirasakan oleh individu ketika bermain judi *online*. materi ditutup dengan pemberian lembar kerja untuk melakukan *journaling* yang berisi dampak yang mereka rasakan. *Chapter 3* berisikan materi terkait peran kontrol diri dalam mengurangi adiksi judi *online*. Ditutup dengan praktik pernapasan untuk membantu para partisipan jika merasa panik agar dapat lebih tenang, kemudian pemberian lembar rancangan aktivitas alternatif. *Chapter 4* berisikan materi terkait tantangan serta strategi dalam perjalanan terbebas dari adiksi judi *online*. Selanjutnya penutupan dengan pengembalian lembar rancangan kegiatan alternatif serta pemberian lembar tujuan jangka panjang. Minggu kedua hingga minggu keempat di setiap akhir pekan melakukan monitoring serta pertemuan

secara daring untuk saling berbagi pengalaman, informasi, serta progres kegiatan yang telah dilakukan setelah pemberian materi. Dalam 3 minggu tersebut partisipan sudah terlihat banyak saling berbagi dan diakhir setiap pertemuan rutin diakhir pekan menunjukkan respon positif dari para partisipan. Tidak hanya itu, partisipan juga berprogres dengan baik dalam melaksanakan rancangan kegiatan yang telah mereka buat. Pada akhir pekan minggu keempat program telah ditutup dengan partisipan mengembalikan hasil lembar jangka panjang selama 3 minggu terakhir dan pemberian *post-test* secara bersama dengan kelompok kontrol. Peneliti kemudian melakukan pemberian hadiah kepada setiap partisipan dan dilanjutkan dalam pengolahan data secara lebih lanjut.

Efektivitas intervensi berbasis internet dengan desain *self-help group*

Efektivitas dari *internet based intervention self-help group support* terlihat dari hasil analisis statistik yang telah dilakukan yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan ($p < 0.05$) pada hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen sehingga H_0 ditolak yaitu terdapat perbedaan signifikan antara skor kelompok eksperimen dan kontrol. Skor pretest kontrol diri pada kelompok eksperimen lebih rendah ($x = 35.8$) dibandingkan dengan skor posttest kontrol diri kelompok eksperimen ($x = 43.6$) dengan total selisih secara nyata mencapai ($x = -7.78$). Data pada kelompok eksperimen berdistribusi normal dengan nilai *p-value* mencapai 0.476 (> 0.05). Adapun tanda negatif menunjukkan adanya perbedaan skor pada pretest yang lebih rendah dibandingkan nilai posttest. Sementara itu, pada kelompok kontrol ditemukan jika tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest kelompok kontrol ($p > 0.05$) dengan nilai *p* 0.219 dengan data yang berdistribusi normal dengan nilai *p-value* mencapai 0.447 (> 0.05) sehingga gagal menolak H_0 atau tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Sehingga berdasarkan hal tersebut dapat diketahui jika terdapat kenaikan skor yang signifikan pada pretest dan posttest kelompok eksperimen dan intervensi *self-help group support* dinilai efektif yang bisa dilihat melalui tabel 1.

Tabel 1. Efektivitas intervensi berbasis internet dengan desain *self-help group*

	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Pre-test	35,8	34,2
Post-test	43,6	33,6
Paired-sample <i>t</i> test	$t = -11,7$	$t = 1,33$
	$p\text{-value} = <0,01$	$p\text{-value} = 0,219$

($p < 0,05$)

($p > 0,05$)

* $p < 0,05$: *statistically significant difference*

Kesimpulan

Program intervensi *self-help group support* berbasis internet yang bertujuan untuk meningkatkan kontrol diri penjudi *online* di Kota Surabaya telah terbukti efektif dalam mengurangi kecenderungan penjudi *online* di Surabaya untuk kembali bermain judi *online*. Melalui pendekatan yang berfokus pada upaya peningkatan kontrol diri, riset ini hadir untuk memberikan dukungan bagi para pelaku judi *online* untuk mengelola dorongan atau keinginan mereka secara lebih efektif. Hasil tinjauan kriminologis yang telah dilakukan memfokuskan pada elemen "*motivated offenders*" sehingga dapat menghadirkan sebuah solusi yang komprehensif dan juga terstruktur. Hasil dari intervensi *self-help group support* menunjukkan adanya kenaikan signifikan pada hasil pretest dan juga posttest kelompok eksperimen melalui upaya peningkatan kemampuan kontrol diri. Program ini dirancang sebagai sebuah solusi yang dapat digunakan sebagai referensi oleh berbagai pihak terkait untuk mengembangkan upaya kuratif dalam penanganan kasus judi *online* secara lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ilmiah dengan judul "Tinjauan Kriminologis dan Pengembangan *Internet Based Intervention (Self-help Group Support)* guna Meningkatkan Kontrol Diri Penjudi Online di Kota Surabaya telah berhasil diselesaikan dengan baik dengan bantuan dari berbagai pihak. Tim peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada bapak Putu Aditya Ferdian Ariawanta S.I.P M.KP selaku dosen pembimbing yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan riset ini, serta kepada Universitas Airlangga yang telah memfasilitasi tim untuk menyelesaikan riset ini sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan. Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan tulus kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia atas pemberian hibah sehingga riset ini dapat dilaksanakan hingga selesai. Dukungan dari berbagai pihak tersebut sangat berharga dan membantu tim peneliti menyelesaikan riset ini.

Kontribusi Penulis

Pelaksanaan riset ini didukung oleh berbagai pihak, seperti penulis satu yang bertanggung jawab atas seluruh jalannya riset dan proses penggalan data primer serta melakukan koordinasi dengan berbagai pihak eksternal terkait sebagai partisipan pada riset ini. Penulis kedua berperan dalam proses pelaksanaan metode kuantitatif dan melakukan pengolahan serta analisis data primer kuantitatif. Penulis ketiga bertanggung jawab pada pelaksanaan metode kualitatif serta melakukan pengolahan data kualitatif dengan berbagai sumber seperti wawancara dan studi pustaka. Penulis keempat melakukan berperan dalam merancang metodologi yang digunakan dalam riset ini. Sementara itu, penulis empat berperan dalam persiapan instrumen alat tes serta bertanggung jawab menuliskan naskah riset. Tentunya dalam pelaksanaan riset ini, dosen pembimbing berperan penting dalam memberikan arahan

riset yang komprehensif serta mengarahkan tim untuk merumuskan alur riset dan memastikan seluruh desain penelitian telah memenuhi standar ilmiah penelitian.

Daftar Pustaka

- Aprilia, N., Pratikto, H., dan Aristawati, A.R. 2023. Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control?. *INNER: Journal of Psychological Research*. 2 (4): 888-895.
- Brown, L.D., Tang, X., dan Hollman, R.L. 2014. The Structure of Social Exchange in Self-Help Support Groups: Development of a Measure. *American Journal of Community Psychology*. 53: 83-95.
- DataBooks. 2022. *Sumatera Utara Rajai Jumlah Kasus Penindakan perjudian terbanyak Hingga Mei 2022*. URL: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/27/sumatera-utara-rajai-jumlah-kasus-penindakan-perjudian-terbanyak-hingga-mei-2022>. Diakses tanggal 14 Januari 2024.
- Dian, R. 2023. *Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot Dan Gacor di Dunia kalahkan rusia*. URL: <https://narasi.tv/read/narasi-daily/indonesia-peringkat-satu-judi-online>
- Ernes, Y. 2024. *PPATK: 3,2 Juta Warga Main Judi Online, Perputaran Uang Rp 327T*. URL: <https://news.detik.com/berita/d-7134952/ppatk-3-2-juta-warga-main-judi-online-perputaran-uang-rp-327-t>. Diakses tanggal 14 Januari 2024.
- Gainsbury, S.M. 2015. Online Gambling Addiction: The Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Current Addiction Reports*.
- Gamblers Anonymous. 1984. *Sharing Recovery Through Gamblers Anonymous*.
- Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G. dan Velasco, V. 2023. Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population. *Journal of Gambling Studies*. 1-27.
- Gillebaart, M. 2018. The 'Operational' Definition of Self-Control. *Frontiers in Psychology*. 9: 1231.
- Hing, N., Cherney, L., Gainsbury, S.M., Lubman, D.I., Wood, R.T. dan Blaszczynski, A. 2015. Maintaining and Losing Control During Internet Gambling: A Qualitative Study of Gamblers' Experiences. *New Media & Society*. 17 (7):1075-1095.
- Jadidah, I.T., Lestari, U.M., Fatiha, K.A.S., Riyani, R., dan Wulandari, C.A. 2023. Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia (JISBI)*. 1 (1):20-27.
- Jiménez-Molina, Á., Franco, P., Martínez, V., Martínez, P., Rojas, G., dan Araya, R. 2019. Internet-based interventions for the prevention and treatment of mental disorders in Latin America: a scoping review. *Frontiers in psychiatry*. 10: 664.
- Komisi III DPR RI. 2023. *Promosi Judi 'online' oleh 'influencer' Menjadi Tren Yang merugikan*. URL: <https://www.didikmukrianto.com/promosi-judi-online-oleh-influencer-menjadi-tren-yang-merugikan>. Diakses tanggal 14 Januari 2024.
- KOMINFO. 2023 Siaran Pers no. 398/HM/KOMINFO/10/2023 Tentang Berantas judi online Makin Intensif, Kominfo Putus Akses 425 Ribu Konten, Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.

- Lubis, A.A., Saleh, S. dan Marsa, Y.J. 2022. The Phenomenon of Online Gambling Under the Guise of Online Games Among College Students. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*. 6 (3): 363-367.
- Lloyd, J., Hawton, K., Dutton, W.H., Geddes, J.R., Goodwin, G.M. and Rogers, R.D., 2016. Thoughts and acts of self-harm, and suicidal ideation, in online gamblers. *International Gambling Studies*, 16(3), pp.408-423.
- Maturidi, M. 2021. *Implementasi Konseling Behavioral teknik modifikasi Perilaku Untuk mengatasi kecanduan judi online*. URL: https://www.academia.edu/83957023/Implementasi_Konseling_Behavioral_Teknik_Modifikasi_Perilaku_Untuk_Mengatasi_Kecanduan_Judi_Online. Diakses tanggal 15 Januari 2024.
- Melani, A. 2023. *PPATK Sebut 2,1 Juta Penjudi Online Berpenghasilan Rendah*. URL: <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406839/ppatk-sebut-21-juta-penjudi-online-berpenghasilan-rendah>. Diakses pada 14 Januari 2024.
- Mercury, S.M., Yulianti, N.P.R., & Lasmawan, I.W. 2022. Tinjauan Kriminologis terhadap Tindak Pidana Pengayaan di Kota Singaraja. *Journal Komunikasi Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Ilmu Hukum*. 5 (2): 192-206.
- Papineau E., Lacroix G., Sévigny S., Biron N.F., Corneau-Tremblay dan Lemétayer F. 2018. Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling. *International Gambling Studies*. 18 (1).
- Pradana, O., dan Primanita, R.Y. 2023. Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 3 (4): 9510-9518.
- Sander, L., Rausch, L., dan Baumeister, H. 2016. Effectiveness of Internet-Based Interventions for the Prevention of Mental Disorders: A Systematic Review and Meta-Analysis. *JMIR mental health*. 3 (3):60-61.
- Schuler, A., Ferentzy, P., Turner, N.E., Skinner, W., McIsaac, K.E., Ziegler, C.P., dan Matheson, F.I. 2016. Gamblers Anonymous as a Recovery Pathway: A Scoping Review. *Journal of Gambling Studies*. 32: 1261-1278.
- Syafriani, D. *et al.* 2023. 'Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS)', *Cv.Eureka Media Aksara*, pp. 1–50.
- Syvertsen, A., Erevik, E.K., Mentzoni, R.A., dan Pallesen, S. 2020. Gambling Addiction Norway—experiences among members of a Norwegian self-help group for problem gambling. *International Gambling Studies*. 20 (2): 246-261.
- Tangney, J.P., Boone, A.L. and Baumeister, R.F. 2018. 'High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success', *Self-Regulation and Self-Control: Selected Works of Roy F. Baumeister*, (April 2004), pp. 173–212. Available at: <https://doi.org/10.4324/9781315175775>.