

**REGULASI EMOSI REMAJA PECANDU JUDI ONLINE DI KELURAHAN
MOJOSONGO SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Jurusan Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh :

MUTIARA SWEETZA IKHTIARINI

NIM : 18.122.1.066

POGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI

FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA

TAHUN 2023

**REGULASI EMOSI REMAJA PECANDU JUDI ONLINE DI KELURAHAN
MOJOSONGO SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Jurusan Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh :

MUTIARA SWEETZA IKHTIARINI

NIM : 18.122.1.066

POGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI

FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA

TAHUN 2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Sweetza Ikhtiarini
Nim : 181221066
Tempat, Tanggal Lahir : Surakarta, 03 Juli 2000
Pogram Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah
Alamat : Jalan Rinjani Timur III RT 04/RW 019
Mojosongo, Jebres, Kota Surakarta
Judul Skripsi : Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di
Kelurahan Mojosongo

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya saya sendiri, jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Demikian Pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 10 April 2023

Yang membuat pernyataan.

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is shown with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SPULON RIBU RUPIAH', '10000', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number 'F2278AKX295156213' is visible at the bottom.

Mutiara Sweetza Ikhtiarini
181221066

LINTANG SEIRA PUTRI, M.A.

DOSEN JURUSAN PSIKOLOGI ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Mutiara Sweetza Ikhtiarini

Kepada Yth

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullohi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terdapat skripsi saudara :

Nama : Mutiara Sweetza Ikhtiarini

NIM : 181221066

Judul : Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan pada Sidang Munaqosyah Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuludin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamu'alaikum Warahmatullohi Wabarokatuh.

Surakarta, 10 April 2023

Pembimbing



Lintang Seira Putri, M.A.

NIP :19910414 201903 2
011

HALAMAN PENGESAHAN
REGULASI EMOSI REMAJA PECANDU JUDI ONLINE DI
KELURAHAN MOJOSONGO

Disusun Oleh :

MUTIARA SWEETZA IKHTIARINI

18.122.1.066

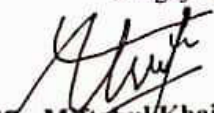
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Pada Hari Selasa Tanggal 31 Januari 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial

Surakarta, 10 April 2023

Penguji Utama


Alfin Miftahul Khairi, S.Sos.I., M.Pd.

NIP. 19890518 201903 1 004

Penguji II/Ketua Sidang



Lintang Seira Putri, M.A.
NIP.19910414 201903 2 011

Penguji I/Sekretaris Sidang



Ulfa Fauzia Argestva, M.S.i.
NIP.19911002 201908 2 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta



Prof. Dr. Islah, M.Ag
NIP.19750522 2003121 001

ABSTRAK

MUTIARA SWEETZA IKHTIARINI, NIM : 18.122.1.066, *REGULASI EMOSI REMAJA PECANDU JUDI ONLINE DI KELURAHAN MOJOSONGO*. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta. 2022.

Perjudian merupakan salah satu penyimpangan sosial yang saat ini sangat meluas dikalangan remaja, karena adanya perkembangan teknologi internet semua hal dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja termasuk judi online. Ini membuat sebagian remaja cenderung acuh tak acuh dan memandang seolah-olah perjudian merupakan suatu hal yang wajar. Remaja yang mengalami kecanduan terhadap permainan judi online akan melakukan cara apa saja demi mendapatkan uang dengan harapan memenangkan perjudian dan mendapatkan hasil dua kali lipat dari modal yang dikorbankan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab dan regulasi emosi pada remaja yang mengalami kecanduan judi online. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan dalam penelitian ini adalah remaja berusia 21-23 tahun yang mengalami kecanduan judi online dan diambil dengan teknik purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan merujuk pada Marshall & Rossman (1995). Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Faktor yang menyebabkan remaja di Kelurahan Mojosongo mengalami kecanduan judi online antara lain: kondisi sosial dan ekonomi, akses perjudian yang terhitung mudah dijangkau, lingkungan dan pergaulan, memiliki keingintahuan yang tinggi sehingga mempelajari, menilai peluang, merasa ahli. (2) Aspek-aspek yang terdapat dalam regulasi emosi remaja yang kecanduan terhadap judi online di Kelurahan Mojosongo antara lain: Memonitor emosi, subjek A sadar bahwa dirinya memiliki emosi negatif yang mendominasi mudah marah dan kesal, sedangkan subjek B menyadari latar belakang dari setiap tindakannya. Aspek kedua yaitu mengevaluasi emosi, subjek A merasa tidak dapat mengendalikan emosinya terutama emosi negatif, sedangkan subjek B mampu mengelola emosinya sehingga masih mampu untuk berpikir secara rasional. Aspek ketiga memodifikasi emosi, subjek A tidak dapat mengubah emosi negatif yang dimilikinya, sedangkan subjek B mampu untuk mengubah emosi negatif yang dimiliki untuk memotivasi dirinya menjadi lebih baik.

Kata kunci: *Remaja, Kecanduan Judi Online, Regulasi Emosi*

ABSTRACT

MUTIARA SWEETZA IKHTIARINI , NIM : 18.122.1.066 , *EMOTIONAL REGULATION OF TEENAGE ONLINE GAMBLING ADDICTS IN MOJOSONGO VILLAGE*. Thesis of Islamic Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Usuluddin and Da'wah UIN Raden Mas Said Surakarta. 2022.

Gambling is one of the social deviations that is currently very widespread among teenagers, due to the development of internet technology, everything can be accessed easily anywhere and anytime including online gambling. This make some teenagers tend to be indifferent and look as if gambling is a natural thing. Teenagers who are addicted to online gambling games will do anything to get double the amount of capital they sacrifice.

This study aims to describe the causal factors and emotional regulation in teenagers who are addicted to online gambling. This research is a type of qualitative research with a case study approach. The informants in this study were teenagers aged 21-23 years who were addicted to online gambling and were taken using a purposive sampling technique. The data analysis technique used refers to Marshall & Rossman (1995). Data validity uses source triangulation.

The results of the study show that: (1) Factors that cause teenagers in Mojosoongo village to experience online gambling addiction include: social and economic conditions, access to gambling which is relatively easy to reach, environment and association, having high curiosity so they learn, assess opportunities, feel expert. (2) The aspects contained in the emotional regulation of teenagers who are addicted to online gambling in the Mojosoongo village include: Monitoring emotions, subject A is aware that he has negative emotions that predominate easily angry and annoyed, while subject B is aware of the background of his every action. The second aspect is evaluating emotions, subject A feels unable to control his emotions, especially negative emotions, while subject B is able to manage his emotions so that he is still able to think rationally. The third aspect is modifying emotions, subject A cannot change the negative emotions he has, while subject B is able to change the negative emotions he has to motivate himself to be better.

Keywords: Teenagers, Online gambling addiction, Emotion regulation

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah 94: Ayat 6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran dan telah menjawab doa-doa sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Maka dari itu skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berjasa dalam hidup saya yaitu:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Widodo dan Ibu Manis Mariah, dengan segala hormat dan baktiku, Terimakasih atas segala yang telah dilakukan serta doa restu yang selalu mengiringi langkahku sampai saat ini. Dan Terimakasih atas dukungan dan fasilitas yang telah di berikan selama ini.
2. Kakak dan adik saya tercinta Muhammad Jadi Saputra dan Ibrar Huzain Ardiansyah, yang sudah mensupport dan selalu menyemangati selama skripsi ini.
3. Kakung saya tercinta Alm. Suwardi Soleman, yang sudah lama ingin melihat saya menggunakan toga tetapi terlebih dahulu menuju surganya Allah.
4. Keluarga Besar Bani Soleman dan Tumiyem, yang telah mendoakan dan mensupport saya selama ini.
5. Orang-orang terdekat saya yang telah memberikan semangat, dukungan serta doa hingga skripsi ini terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial, kepada Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudofir Abdullah, S.Ag., M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. Islah, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Alfin Miftahul Khairi, S.Sos.I., M.Pd. selaku Koordinator Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, sekaligus Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang membangun, sehingga skripsi ini menjadi layak sebagaimana mestinya.
4. Lintang Seira Putri, M.A selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan perhatian, semangat, bimbingan, arahan dan nasehat.
5. Ulfa Fauzia Argesty, M.S.i. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang membangun , sehingga menjadikan skripsi ini layak sebagaimana semestinya.
6. Informan penelitian yang telah memberikan izin dan meluangkan waktunya hingga terselesaikannya skripsi ini.

7. Seluruh staf bagian akademik yang telah mengakomodir segala keperluan peneliti dalam urusan akademik dan penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu tercinta bapak Widodo dan ibu Manis Mariah yang selalu memberikan support dalam mengerjakan skripsi.
9. Teman-temanku BKI B Angkatan 2018 yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan skripsi.
10. Almameter Tercinta Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharap segala kritik dan saran yang bersifat membangun kepada semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis khususnya. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 10 April 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, enclosed in quotation marks. The signature is stylized and appears to read 'Mutiara Sweetza Ikhtiarini'.

Mutiara Sweetza Ikhtiarini

18.122.1.066

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Regulasi Emosi.....	11
2. Judi Online.....	15
B. Kajian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31

B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
1. Waktu Penelitian.....	31
2. Tempat Penelitian.....	32
C. Subyek Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Keabsahan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR TABEL

Table 1 Interview Guide Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online.....	34
Table 2 Interview Guide Aspek Regulasi Emosi.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 2Bagan Hasil Penelitian Subjek A.....	45
Gambar 3Bagan Hasil Penelitian Subjek B.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Panduan Wawancara Faktor Penyebab Remaja Kecanduan Judi Online Di Kelurahan Mojosongo.....	63
Lampiran 2 Panduan Wawancara Regulasi Emosi Remaja Kecanduan Judi Online Di Kelurahan Mojosongo.....	64
Lampiran 3 Hasil Observasi (S1).....	65
Lampiran 4 Hasil Observasi (S2).....	67
Lampiran 5 Hasil Wawancara (W1, S1).....	69
Lampiran 6 Hasil Wawancara (W2, S2).....	74
Lampiran 7 Wawancara Narasumber Pendukung S1.....	79
Lampiran 8 Wawancara Narasumber Pendukung S2.....	80
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo.....	81
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Kampus.....	82
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dari Kelurahan.....	83
Lampiran 12 Informed Consent.....	84

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengaruh kemajuan zaman terhadap terbukanya pintu kebebasan berkreaitivitas dan berekspresi dalam masyarakat, termasuk realitas dunia internet. Bahkan dalam hal transaksi, sepertinya tidak ada batasan dengan teknologi digital yang semakin kompleks. Seiring dengan perkembangan dunia internet, belakangan ini kerap terdengar istilah *cyber crime*. *Organization for Economic Cooperation Development* (OECD) berpendapat bahwa *cyber crime* merupakan segala bentuk akses yang melanggar hukum dan tidak sah terhadap suatu transmisi data. Artinya, segala bentuk aktivitas yang tidak sah pada sistem komputer termasuk dalam tindak kejahatan (Ronal, 2016).

Secara umum, konsep *cyber crime* di definisikan sebagai kejahatan dalam dunia maya yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet. Seperti disebutkan sebelumnya, tindakan *cyber crime* ini muncul seiring dengan semakin canggih nya teknologi digital. Berdasarkan rumusan tersebut, dapat dikatakan bahwa *online gambling* atau yang kerap disebut perjudian online juga termasuk dalam *cyber crime*, karena menggunakan jaringan internet atau komputer sebagai sarana/alat bermainnya.

Tindakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya masih kurang ditegakkan, terutama mengenai transaksi elektronik, komoditas dan lainnya dalam situs internet modern. Data Pusiknas Bareskrim Polri

Pada Bulan Oktober 2021 telah menindak adanya 121 kasus perjudian online hanya dalam dua minggu. Rahmawati (2022) menjelaskan data dari Kementerian Komunikasi dan Informasi bahwa pihaknya telah memutus akses terhadap 499.645 konten perjudian di berbagai platform digital sejak 2018 hingga 10 Mei 2022. Namun pemberantasan perjudian online di Indonesia sulit dilakukan karena situs atau aplikasi perjudian online terus muncul dengan nama yang berbeda, bahkan setelah akses terputus.

Dirjen Perlindungan dan Jaminan Sosial Kementerian Sosial, Dulung (Pasaribu , 2021) menyatakan bahwa maraknya perjudian karena pemikiran instan masyarakat dalam hal materi. Pada dasarnya perjudian merupakan agunan dari uang atau komoditas dengan hasil yang belum pasti, tujuan mutlak perjudian adalah untuk memperbanyak uang atau materi yang dijadikan taruhan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi ialah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan, perjudian didefinisikan sebagai tindakan bertaruh.

Belakangan ini kenyataan judi online marak terjadi dikalangan remaja hal ini dibuktikan atas dugaan tindak pidana judi online dan pencucian uang yang dilakukan oleh Influencer Doni Muhammad Taufik alias Doni Salmanan dan Indra Kesuma alias Indra Kenz yang di laporkan ke polisi terkait penipuan investasi bodong berkedok *binary option* (Narda, 2022). Hal lain juga ditunjukkan dalam aksi demo yang

dilakukan ratusan warga, mengatasnamakan jaringan persatuan asli Tasikmalaya (Japati) yang menganggap bahwa Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan telah lalai mengawasi perbankan yang diduga telah membiarkan transaksi perjudian online selama ini (Nugraha, 2022).

Maraknya judi online dipicu dengan iklan dan notifikasi yang sering muncul di Handphone bahkan dalam situs kepemilikan pemerintah. Sebagai contoh peretasan terhadap situs milik Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan Provinsi Jawa Tengah yang salah satu halamannya menampilkan situs judi online. Ketua Lembaga Riset Siber Indonesia CISSRec Pratama (Ariyadi, 2021) menyatakan bahwa tidak hanya situs DLHK Provinsi Jateng, tetapi ratusan situs juga disusupi iklan judi online. Peretas mengeksploitasi situs web pemerintah dikarenakan mereka dapat meningkatkan peringkat iklan perjudian online. Selain itu, situs web milik pemerintah sering dibuka oleh anggota masyarakat yang mencari informasi atau layanan publik. Hal lain yang memicu maraknya judi online dikalangan remaja yaitu disebabkan oleh hasil yang diperoleh sangat besar dan keefektifan serta sistem yang dipergunakan lebih praktis untuk melakukan judi tersebut.

Menurut Suroso (Yeni, 2014), perilaku menyimpang atau penyimpangan sosial merupakan segala jenis tindakan dari individu atau kelompok yang tidak sesuai, bahkan menentang aturan atau nilai-

nilai norma sosial dalam masyarakat dalam rangka mencari identitas diri. Sikap judi merupakan perilaku penyimpangan yang dilakukan oleh para remaja dengan keikutsertaan mereka pada permainan judi online.

Judi online bisa terjadi karena ada sesuatu yang membuat mereka tertarik yakni kemungkinan laba yang akan dihasilkan. Sangat disayangkan remaja yang di gadang-gadang menjadi generasi penerus bangsa, terpengaruh oleh adanya situs permainan judi online. Mengandalkan efektifitas dan aturan atau sistem yang sederhana, judi mendapatkan tempat tersendiri pada hati para pelakunya sebagai aktivitas yang sulit untuk ditinggalkan.

Dalam permainan judi online terdapat berbagai jenis provider judi slot online antara lain, Slot Pragmatic Play, Slot Habanero, Slot PG Soft, Slot Joker, Slot 88, Slot Microgaming, dll. Salah satu yang paling sering dimainkan remaja dalam berjudi adalah Slot Pragmatic Play, selain rincian permainan yang lengkap, keunggulan lain yang dimiliki pragmatic play slot online ini adalah: Menyediakan berbagai bahasa dan mata uang, dapat dimainkan dalam semua saluran (Web, IOS, ataupun android), serta menampilkan informasi nyata tentang fitur layanan dan juga keamanan. Berdasarkan tolak ukur kemenangan taruhan tinggi dan juga keamanan yang ada dalam Slot Pragmatic Play ini, menjadikan salah satu faktor yang mempengaruhi remaja sehingga mereka ketagihan bermain judi online.

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan melalui interaksi dengan sesama remaja, peneliti menemukan sebuah kenyataan bahwa terdapat beberapa remaja yang terlibat dalam permainan judi online di Kelurahan Mojosongo. Disini peneliti mengamati bahwa kenyataan judi online sangat mudah mensugesti para remaja karena mereka tergiur melihat nominal uang yang dikalikan dalam judi online sangat besar.

Pengamatan awal yang dilakukan terhadap informan RP, seorang remaja laki-laki yang berusia 22 tahun, didapatkan hasil mulanya RP hanya iseng mencoba untuk bermain judi online, tapi lama-kelamaan RP menjadi kecanduan terhadap permainan judi online. Akses internet yang terhitung mudah didapatkan seperti di setiap warung kopi menambah peluang untuk RP bermain secara terbuka dan juga berkelompok dengan ponsel masing-masing. Ketika RP bermain judi online, ekspresi RP sangat antusias berharap akan menang. Setiap bermain judi online RP selalu menggunakan kata-kata umpatan, terlebih lagi ketika dirinya kalah keluarganya lah yang akan menjadi sasaran amukan. RP merasakan cemas ketika saldo dalam permainan sudah menipis, bahkan dia rela melakukan segala cara untuk segera *top up* agar dapat melanjutkan bermain judi online.

Di antara efek dan gejalanya pada pengamatan awal peneliti menemukan munculnya kecemasan puncak terjadi ketika informan tidak berjudi, munculnya impuls yang mengarah pada risiko kehidupan

pribadi dan pekerjaan untuk melanjutkan perjudian, perasaan kehilangan kendali (merasa perlu untuk terus berjudi, bahkan jika itu untuk memulihkan uang yang hilang), dan memburuknya hubungan pribadi dan keluarga dengan cepat.

Regulasi emosi menurut Bos (Safitri, 2018) adalah individu memiliki kemampuan dalam mengatur emosi. Teknik yang paling dasar dalam meregulasi emosi yakni memahami situasi secara berbeda-beda agar dapat mengelola emosi tersebut menjadi lebih baik. Keterampilan regulasi emosi yang cukup akan memandu remaja mampu mengatasi masalah emosional yang dialami agar dapat menyesuaikan perilaku dan menghindari kenakalan remaja.

Gross (1998) menganggap regulasi emosi sebagai cara untuk mempengaruhi pribadi. Emosi apa yang mereka miliki, kapan mereka merasakannya, dan bagaimana mereka mengalami atau mengekspresikan emosi tersebut. Regulasi emosi juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menilai dan mengubah respons dalam beberapa cara untuk bertindak secara emosional sesuai dengan situasi saat ini. Dalam regulasi emosi terdapat berbagai aspek, aspek-aspek regulasi emosi antara lain: Pemilihan situasi (*situation selection*), Modifikasi situasi (*situation modification*), Perubahan kognitif (*cognitive change*), Modifikasi respon (*response modification*) (Silfiyah, 2019).

Gross (1998) mengemukakan bahwan tujuan dari regulasi emosi sendiri bersifat spesifik tergantung keadaan yang dialami seseorang. Sebagai contoh, pada suatu situasi seseorang menahan emosi takutnya agar ketakutannya tersebut tidak dimanfaatkan orang lain. Dalam situasi yang lain, seseorang dapat dengan sengaja menaikkan rasa marahnya untuk membuat orang lain merasa takut. Cukup sulit untuk mendeteksi tujuan dari regulasi emosi pada masing-masing individu, namun satu hal yang dapat disimpulkan adalah bahwa regulasi emosi berkaitan dengan mengurangi dan menaikkan emosi negatif dan positif.

Remaja pecandu judi online yang mengalami kesulitan dalam mengatur emosinya ketika diberikan rangsangan yang relevan dan melakukan beberapa aspek pengelolaan emosi yang membuat mereka percaya bahwa mereka mampu mengatur emosinya dalam beberapa situasi contohnya seperti yang dilakukan RP, ketika mendapatkan gaji atau keuntungan dari bermain judi, tidak semua uangnya ditarik dia selalu menyisihkan sebagian uangnya untuk deposit slot, karena dia tidak ingin merasakan cemas ketika semua temannya bermain judi online dan dirinya tidak mempunyai modal untuk bermain. Disisi lain, RP juga tidak ingin terus menerus menjual barang-barang milik keluarganya.

Dari pernyataan tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa informan berusaha selalu menyisihkan uang untuk *top-up* saldo, hal tersebut

dilakukan informan karena menghindari situasi yang mengarah pada penyebab kecemasan tidak bisa bermain judi online. Oleh karena itu, regulasi emosi memiliki peran yang penting dan jelas pada diri informan.

Berdasarkan latar belakang diatas menimbulkan pandangan yang kurang positif terhadap remaja pada umumnya seperti yang disampaikan Pikunas (Agustiani, 2006) bahwa ada beberapa tugas perkembangan yang penting dalam tahap akhir masa remaja, dimana tugas utama bagi individu yang menginjak tahap akhir masa remaja adalah mencapai kemandirian dan lebih berfokus pada persiapan diri untuk benar-benar terlepas dari orang tua, membentuk pribadi yang bertanggung jawab, mempersiapkan karir ekonomi, serta membentuk ideologi pribadi yang didalamnya juga meliputi penerimaan terhadap nilai dan sistematik.

Hal ini menarik perhatian peneliti karena menurut penjelasan diatas seharusnya remaja akhir sudah mulai mandiri dan mempersiapkan diri untuk benar-benar terlepas dari orang tua, serta membentuk pribadi yang bertanggung jawab dan mempersiapkan karir ekonomi. Tetapi di Kelurahan Mojosongo justru ditemukan remaja yang terlibat dan mengalami kecanduan judi online. Sehingga berdasarkan fakta tersebut muncul kesenjangan antara tugas perkembangan remaja akhir dengan fenomena masalah yang ditemukan peneliti.

Sarwono (2013) mengungkapkan bahwa perubahan emosi yang terjadi pada masa remaja mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan para remaja. Emosi remaja cenderung meledak-ledak sehingga menyulitkan remaja sendiri dan lingkungan sekitar remaja terutama orangtua dalam memahami diri remaja. Dengan demikian regulasi emosi sangat dibutuhkan bagi para remaja untuk dapat mengelola emosi negatif agar dapat melewati masa remaja dengan baik. Peneliti menganggap penelitian ini penting dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, dapat diketahui bahwa masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, adalah :

1. Informan memiliki keinginan terus menerus untuk melakukan perjudian online.
2. Informan tergiur dengan hasil instan dari judi online.
3. Kurangnya kemampuan informan untuk dapat meregulasi emosi nya.
4. Informan merugikan diri sendiri dan keluarganya.
5. Informan terpengaruh oleh lingkungan orang-orang bermain judi online.

C. Batasan Masalah

Fokus penelitian ini adalah melihat faktor apa saja yang menjadi penyebab remaja mengalami kecanduan judi online serta regulasi emosi remaja yang kecanduan judi online.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa faktor penyebab remaja mengalami kecanduan terhadap judi online?
2. Bagaimana regulasi emosi remaja yang mengalami kecanduan judi online?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan faktor penyebab dari remaja yang mengalami kecanduan bermain judi online.
2. Mendeskripsikan regulasi emosi dari remaja yang mengalami kecanduan judi online

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Akademik

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan pembaca untuk

mengembangkan pengetahuannya khususnya konselor sebagai bahan untuk melihat gambaran regulasi emosi terhadap remaja yang mengalami kecanduan judi online.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan inspirasi dan informasi bagi semua remaja khususnya di wilayah Kelurahan Mojosongo terkait hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan remaja dalam meregulasi emosi.

b. Bagi Orang Tua

Melalui penelitian ini orang tua dapat mengetahui pengaruh buruk dari remaja yang bermain judi online, sehingga dapat menghindarkan anak-anak nya dari dampak negatif internet. Bagi Pekerja Sosial, mampu memberikan wawasan terhadap pekerja sosial untuk mengembangkan etos kerja agar kinerjanya lebih baik dalam pendampingan proses rehabilitasi sosial penerima manfaat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Regulasi Emosi

a. Definisi Regulasi Emosi

GreenBerg (Safitri, 2018) mengatakan bahwa regulasi emosi adalah kemampuan seseorang untuk menilai, merespon, mengelola, dan mengekspresikan emosi yang tepat untuk mencapai keseimbangan emosi. Kemampuan mengelola emosi yang tinggi akan memungkinkan individu menghadapi situasi kehidupan yang penuh tekanan.

Menurut Gross (2006), respon emosional yang tidak tepat dapat mengarahkan individu ke arah yang salah. Ketika emosi tampak tidak sesuai dengan situasi tertentu, individu sering mencoba untuk memodulasi respon emosional agar emosi tersebut lebih berguna untuk mencapai tujuan, sehingga diperlukan strategi yang dapat diterapkan untuk menghadapi situasi emosional berupa regulasi emosi yang dapat mengurangi emosi negatif dan juga perilaku maladaptif (Syifa, 2014).

Gross (1998) berpendapat bahwa tujuan pengaturan emosi itu sendiri bersifat spesifik dan tergantung pada lingkungan

yang dialami seseorang. Misalnya, dalam situasi tertentu, seseorang menekan emosi ketakutannya agar orang lain tidak memanfaatkan ketakutannya. Dalam kasus lain, seseorang mungkin sengaja meningkatkan kemarahannya untuk membuat orang lain merasa takut. Sulit untuk menemukan tujuan regulasi emosi pada setiap orang, tetapi dapat disimpulkan bahwa regulasi emosi dikaitkan dengan pengurangan dan peningkatan emosi negatif dan positif. Emosi positif dan negatif ini muncul ketika orang yang memiliki tujuan berinteraksi dengan lingkungan mereka dan orang lain. Emosi positif muncul ketika individu dapat mencapai tujuannya, sedangkan emosi negatif muncul ketika individu menghadapi hambatan dalam mencapai tujuannya. Diantaranya yang termasuk dalam emosi positif adalah senang dan gembira, sedangkan yang termasuk dalam kategori emosi negatif adalah marah, cemas dan sedih.

Jadi regulasi emosi sangat penting terhadap diri individu. Sebab tanpa regulasi emosi, individu akan memunculkan respon emosional yang tidak tepat dan dapat mengarahkan individu ke arah yang salah.

b. Aspek-Aspek Regulasi Emosi

Menurut Thompson (1998) terdapat beberapa aspek-aspek kemampuan dalam regulasi emosi, yaitu:

1) Memonitor emosi (*emotions monitoring*)

Memonitor emosi merupakan kemampuan individu untuk mempersepsi dan memahami seluruh proses yang terjadi dalam diri sendiri, seperti konteks perasaan, pikiran, dan perilaku. Aspek ini adalah dasar dari semua aspek lainnya. Artinya kesadaran diri akan membantu pencapaian aspek lainnya. Memonitor emosi membantu individu terhubung dengan emosi, pikiran, dan koneksi ini memungkinkan individu untuk menyebutkan setiap emosi yang muncul.

2) Mengevaluasi emosi (*emotions evaluating*)

Mengevaluasi emosi merupakan kemampuan seorang individu untuk mengelola dan menyeimbangkan emosi yang dialami. Kemampuan mengelola emosi, terutama emosi negatif seperti marah, sedih, cemas, dendam, dan benci, akan membuat individu tidak terbawa secara mendalam. Hal ini mengakibatkan individu tidak lagi dapat berpikir secara rasional, misalnya ketika individu mengalami perasaan cemas, kecewa, benci, mampu menerima perasaan tersebut, tidak berusaha untuk menolaknya dan berusaha untuk menyeimbangkan emosi tersebut secara konstruktif.

3) Modifikasi emosi (*emotions modifications*)

Modifikasi emosi adalah kemampuan individu untuk mengubah emosinya untuk memotivasi diri, terutama ketika individu dalam keadaan putus asa, cemas, dan marah (Gross, 2006). Kemampuan ini dapat menumbuhkan sikap optimis dalam kehidupan individu dan juga membuat individu mampu bertahan dalam situasi yang sulit, tetap berjuang serta tidak mudah putus asa.

Berdasarkan uraian di atas, regulasi emosi bisa sukses apabila di dalam setiap individu memiliki aspek seperti: Memonitor emosi, mengevaluasi emosi, dan modifikasi emosi (Syifa, 2014).

c. Faktor Regulasi Emosi

Coon (Ellisyani, 2016) berpendapat ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan regulasi seseorang, yaitu:

1) Usia

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa bertambahnya usia seseorang dikaitkan dengan peningkatan kemampuan regulasi emosi, semakin tua seseorang semakin baik kemampuan untuk mengatur emosi. Jadi seiring bertambahnya usia, seseorang mengarah ke ekspresi emosi

terkendali.

2) Jenis Kelamin

Berbagai penelitian telah menemukan bahwa pria dan wanita berbeda cara mengekspresikan emosi baik secara verbal maupun ekspresi wajah. Wanita dapat mengekspresikan emosi untuk menjaga hubungan interpersonal serta membuat mereka terlihat lemah dan tak berdaya. Sedangkan pria lebih mengekspresikan emosi marah dan bangga untuk mempertahankan dan menunjukkan dominasi.

3) Religiusitas

Semua agama mengajarkan penganutnya untuk dapat mengatur dan mengontrol emosinya. Seseorang yang memiliki tingkat religiusitas yang tinggi akan berusaha untuk memperlihatkan emosi yang tidak berlebihan.

4) Kepribadian

Orang yang memiliki kepribadian *moodiness* suasana hati yang mudah tiba tiba berubah, seperti bahagia menjadi marah, cemas, panik, dll. Akan menunjukkan tingkat regulasi

emosi yang rendah karena tidak memiliki kemampuan mengontrol emosi.

2. Judi Online

a. Definisi Judi Online

Menurut Adli (Asriadi, 2020) judi online adalah perjudian melalui internet untuk bertaruh, di mana penjudi harus melakukan permainan perjanjian tentang persyaratan game dan apa yang jadi taruhannya. Ketika tim memenangkan permainan dan dia memenuhi syarat semua yang dipertaruhkan berhak menjadi miliknya.

Wahib & Labib (Asriadi, 2020) juga berpendapat bahwa judi online adalah sebuah aktivitas kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) di mana pemenangnya dapat menghasilkan uang dari pemain yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian yang akan datang dengan hasil yang tidak pasti dan belum diketahui dan hanya dapat dikatakan secara kebetulan, keberuntungan bukanlah sebuah resiko yang wajib untuk dilakukan, kekalahan dan kerugian dapat dihindari dengan cara tidak ikut serta dalam perjudian.

Asriadi (2020) menyatakan, pada dasarnya perjudian online dimanapun sama saja karena ada faktor kalah dan menang di

dalamnya, ada nilai yang jadi taruhan, dan juga harus ada internet agar mereka bisa bermain judi online. Selain menggunakan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website perjudian yang disediakan oleh penyedia layanan sehingga perjudian online menyebar di dunia maya. Ada banyak situs judi yang menawarkan situs web dan model permainan lainnya.

Mengetahui ada perjudian online, untuk memperkuat bukti adanya permainan judi, kita harus mendaftar terlebih dahulu, ketika kita mendaftar, agen situs perjudian akan memberi kita nama pengguna dan kata sandi pribadi, dan kemudian administrator akan memandu kita dalam permainan dan komunikasikan tentang prosedur bermain judi online. Untuk berinteraksi antara pemain dan manajer perjudian, mereka juga menggunakan layanan transaksi bank dengan media internet. Dengan harus melakukan transfer uang yang akan dipertaruhkan melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh penyedia jasa judi online dengan minimal uang yang telah terdaftar di bagian forum pengirim (Deposit) situs judi online, yang kemudian uangnya akan masuk ke rekening perjudian pribadi yang telah dipilih oleh pelaku dalam bentuk koin dan dapat digunakan untuk memasang taruhan pada permainan judi online yang mereka ingin. Selain menggunakan online dalam

berkomunikasi dengan member, admin website menggunakan hp dengan nomor tertentu yang digunakan antar anggota/member (Panjaitan, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, judi online merupakan permainan bertaruh yang dilakukan menggunakan koneksi internet, serta menggunakan internet banking sebagai media transaksi, top up saldo maupun mengambil uang hasil dari permainan tersebut (*Withdraw*).

b. Gejala Kecanduan Judi Online

Umumnya, gejala seorang kecanduan berjudi adalah tidak mampu untuk mengendalikan diri dari perjudian. Bisa saja mereka tidak selalu sering berjudi. Tetapi jika mereka mulai, mereka akan susah untuk berhenti.

Menurut buku pegangan DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013), seseorang dikatakan memiliki gangguan berjudi jika mereka memiliki empat atau lebih dari tanda-tanda berikut dalam 12 bulan terakhir:

- 1) Anda perlu bertaruh dengan lebih banyak uang untuk mendapatkan sensasi yang anda inginkan.
- 2) Iritabilitas atau lekas marah ketika mencoba mengurangi atau menghentikan aktivitas perjudian.

- 3) Beberapa upaya yang gagal untuk mengontrol, mengurangi, serta menghentikan perjudian.
- 4) Sering kecanduan judi (misalnya, terus-menerus ingin menghidupkan kembali pengalaman judi terakhir anda, menghalangi atau merencanakan usaha yang akan dilakukan berikutnya, atau mencari cara untuk menghasilkan uang dari perjudian).
- 5) Sering berjudi saat merasa tertekan (misalnya, tidak berdaya, bersalah, cemas, dan frustrasi).
- 6) Setelah kehilangan uang dalam perjudian, sering datang kembali di lain hari untuk "membalas dendam" atau "mengejar" kerugiannya.
- 7) Kebohongan dalam menyembunyikan tingkat partisipasi perjudian.
- 8) Mengkompromikan atau kehilangan hubungan pribadi yang penting, pekerjaan, peluang pendidikan atau karir karena perjudian.
- 9) Mengandalkan orang lain untuk menyediakan uang untuk meringankan situasi keuangan yang disebabkan oleh perjudian.
- 10) Berjudi dengan cara mencuri atau menipu.

c. Faktor Penyebab Perjudian

Zulrahman, (2017) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku perjudian memiliki banyak dampak negatif yang merugikan baik pelaku maupun keluarganya, juga sebenarnya pelaku sudah banyak yang sadar tentang situasinya, anehnya mereka masih kesulitan untuk tidak ikut andil dalam perjudian. Hasil dari berbagai studi *cross-sectional* budaya yang dilakukan para ahli mendapatkan 5 faktor yang sangat penting mempengaruhi perilaku perjudian. Kelima faktor-faktor ini adalah:

- 1) Faktor sosial dan ekonomi, bagi orang-orang dari status dan ekonomi rendah, perjudian sering dilihat sebagai sarana meningkatkan taraf hidup mereka. Dengan modal kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan maksimal dalam sekejap tanpa harus berusaha keras.
- 2) Faktor situasional, tekanan dari teman atau lingkungan yang mengajak berpartisipasi dalam perjudian dan metode pemasaran lainnya dilaksanakan oleh manajer perjudian. Ini biasanya terjadi karena calon penjudi merasa tidak enak jika tidak memainkan permainannya atau tunjukkan contoh perolehan kemenangan yang di dapat.

- 3) Faktor belajar, faktor belajar sangat efektif dan berpengaruh kuat pada perilaku perjudian, terutama yang berkaitan dengan keinginan untuk selalu melakukan judi. Perilaku tertentu cenderung diperkuat atau diulangi ketika diikuti oleh penghasilan bonus atau sesuatu yang menggembirakan.
- 4) *Perceived factor on probability*, yaitu persepsi pelaku dalam menilai peluangnya untuk menang saat berjudi. Seringkali mereka memiliki ide yang salah mengenai kemungkinan menang, walaupun sebenarnya peluangnya kecil, karena keyakinan yang ada hanyalah halusinasi yang diperoleh dengan menilai peluang berdasarkan situasi atau peristiwa yang tidak pasti dan sangat subjektif.
- 5) Faktor keahlian penjudi yang menganggap dirinya sangat ahli dalam satu atau lebih permainan judi cenderung percaya bahwa kemenangan adalah karena keahliannya. Keterampilan yang mereka miliki akan memungkinkan mereka untuk mengendalikan berbagai situasi untuk menang, tetapi mereka sering tidak tahu yang mana kemenangan dengan keterampilan atau sekedar kebetulan.

Berdasarkan penjelasan diatas faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam berjudi, yaitu: Faktor sosial ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor probabilitas, dan faktor keahlian. Asrori dan Ali (2016) berpendapat bahwa remaja merupakan suatu usia dimana indivisu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan dalam tingkatan yang sama.

B. Kajian Terdahulu

Pada dasarnya judul yang dipilih yaitu "Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo", peneliti mencari sumber referensi dari kajian penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dari segi kekurangan dan kelebihan.

Disisi lain, penulis juga dapat menjadikan kajian penelitian terdahulu sebagai sarana untuk menambah informasi dan juga memperoleh landasan teori ilmiah. Berikut kajian penelitian terdahulu terkait dengan Regulasi Emosi Remaja dan Judi Online:

1. Skripsi "*Pengaruh Regulasi Emosi Terhadap Agresivitas Pada Atlet Sepak Bola Usia Remaja*", oleh Yasinta Tiwi Carysa, 2019. Hasil penelitiannya adalah variabel regulasi terhadap variabel agresivitas secara signifikan berpengaruh negatif, sehingga semakin tinggi nilai regulasi emosi maka semakin rendah pula

nilai agresivitasnya (Carysa, 2019).

Kesamaan dari penelitian yang penulis lakukan dengan kajian terdahulu terletak pada pembahasan regulasi emosi remaja. Tetapi perbedaannya sangat jelas bahwa kajian terdahulu berfokus pada pengaruh regulasi emosi agresivitas terhadap remaja atlet sepak bola, sedangkan penelitian ini lebih fokus kepada strategi regulasi emosi remaja yang memiliki kecanduan terhadap judi online.

2. Jurnal "*Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya*", oleh Roby Suhada, 2018. Hasil penelitiannya adalah remaja menganggap judi online sebagai media untuk bermain judi yang dapat menjaga keamanan identitas (Suhada, 2016).

Kesamaan dari penelitian yang penulis lakukan dengan kajian terdahulu terletak pada pembahasan judi online terhadap remaja. Adapun perbedaan yang terlihat adalah kajian terdahulu berfokus pada pemaknaan judi online terhadap remaja, sedangkan penelitian ini lebih mengarah terhadap strategi regulasi emosi terhadap remaja pecandu judi online.

3. Jurnal "*Regulasi Emosi Remaja Yang Diasuh Secara Otoriter Oleh*

Orang Tua Nya", oleh Wulan Kurniasih dan Wiwien Dinar Prastiti, 2013. Hasil penelitiannya adalah remaja yang mendapatkan pola asuh secara otoriter memiliki peranan khusus terhadap regulasi emosi dalam menghadapi permasalahan (Kurniasih & Prastiti, 2013).

Kesamaan dari penelitian yang penulis lakukan dengan kajian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang regulasi emosi serta subyek yang diambil adalah seorang remaja, sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan kajian terdahulu adalah penelitian ini ingin berfokus terhadap strategi regulasi emosi yang dilakukan oleh remaja pecandu judi online sementara kajian terdahulu bertujuan untuk mengungkapkan regulasi emosi remaja yang diasuh menggunakan pola otoriter oleh orang tuannya.

4. Jurnal "*Fenomena Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Sosiologi B Tahun Angkatan 2012*", oleh Nico Fergiyono, 2012. Hasil dari penelitian ini adalah faktor yang melatar belakangi mahasiswa pendidikan sosiologi B untuk ikut bermain judi bola online, karena adanya rasa ketertarikan dan keinginan untuk mencoba, sehingga memunculkan dampak yang merugikan diri sendiri dan orang lain (Nico, 2012).

Kesamaan dari penelitian ini dengan penelitian milik Nico Fergiyono adalah faktor yang melatar belakangi seorang remaja untuk ikut dalam perjudian online, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Nico Fergiyono berfokus terhadap segala jenis permainan judi online yang dilakukan oleh mahasiswa sementara penulis tertarik untuk berfokus kepada strategi regulasi emosi terhadap remaja yang menjadi pecandu judi online.

5. Skripsi "*Regulasi Emosi Pada Ibu Bekerja Yang Mengalami Konflik Peran Ganda*", oleh Angela Lintang Maharani, 2017. Berdasarkan hasil penelitian ini adalah akibat konflik peran ganda ibu yang bekerja melaksanakan regulasi emosi agar dapat mengatasi emosi negatifnya. Adapun persamaan penelitian ini dengan kajian terdahulu milik Angela Lintang adalah sama-sama membahas terkait tentang regulasi emosi, sedangkan perbedaannya terletak pada subyek, penelitian ini memilih remaja sebagai subyek nya, sementara itu penelitian milik Angela Lintang memilih ibu yang bekerja menjadi subyeknya (Angela, 2017).
6. Jurnal "*Word Of Mouth Judi Online Di Kalangan Remaja*", oleh Ratih Hasanah, 2015. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap WOM judi online di kalangan remaja adalah melihat teman

bermain, mendengar banyak teman yang menang, kepercayaan, iklan yang dilakukan bandar melalui media sosial, serta besarnya situs judi online (Hasanah, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa persamaan antara penelitian ini dengan kajian terdahulu milik Ratih Hasanah adalah sama-sama memilih tema yang berkaitan dengan judi online remaja. Sedangkan perbedaannya terletak pada inti pembahasan, dalam penelitian ini inti pembahasannya adalah bagaimana regulasi emosi yang dilakukan remaja pecandu judi online, sedangkan dalam penelitian milik Ratih Hasanah inti pembahasannya adalah keefektifan WOM kepada para remaja yang mencari tempat bermain judi online.

7. Jurnal "*Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An-Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*", oleh A Asriadi, 2021. Berdasarkan hasil penelitian ini informan menghabiskan waktu 5-6 jam sehari untuk bermain judi online, tingginya frekuensi informan disebabkan oleh kebebasan membawa Hp di sekolah sehingga mempunyai banyak kesempatan untuk bermain judi online (Asriadi, 2020).

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah subyek yang diambil sama-sama remaja yang memiliki

kecanduan terhadap permainan judi online. Perbedaan yang ada antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah, penelitian terdahulu mencari tahu penyebab subyek bisa mengalami kecanduan judi online, sedangkan penelitian ini mencari tahu bagaimana regulasi emosi yang digunakan oleh subyek pecandu judi online.

8. Jurnal "*Hubungan Antara Religiusitas dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Prososial Pada Remaja di SMK Ketintang Surabaya*", oleh K.Silfiyah, 2019. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara religiusitas dan regulasi emosi dengan perilaku prososial (Silfiyah, 2019). Kesamaan yang ada dalam penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah sama sama mengambil tema yang terkait tentang regulasi emosi, subyek nya juga sama-sama seorang remaja. Tapi perbedaan yang ada dalam penelitian ini dan penelitian terdahulu cukup menonjol, penelitian ini hanya ingin melihat bagaimana regulasi emosi remaja pecandu judi online, sedangkan penelitian terdahulu melihat hubungan antara religusitas dan regulasi emosi terhadap remaja SMK yang memiliki perilaku prososial.

9. Skripsi "*Pengembangan Automatic Emotional Regulation Berbasis Buku Panduan Pintar Mengolah Emosi Untuk Menciptakan Komunikasi Efektif Seorang Remaja Dalam Keluarga*", oleh Ariza Pandhini, 2017. Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan pengaturan emosi yang berbasis pada buku panduan pintar dapat mengendalikan emosi remaja dan berhasil menciptakan komunikasi yang efektif antara remaja dan keluarganya (Ariza, 2017). Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian Ariza adalah sama-sama memilih subyek remaja. Sedangkan perbedaan yang ada dalam kedua penelitian ini adalah fokus permasalahan yang dimiliki subyek. Penelitian ini mengangkat subyek yang memiliki kecanduan bermain judi online, sementara penelitian Ariza mengangkat subyek yang prososial.

10. Jurnal "*Emotion Regulation In Action : Use, Selection, And Succes Of Emotion Regulation In Adolescents' Daily Lives*", oleh Hannah K Lennarza, Tom Hollenstein, Anna Lichtwarck-Aschoff, Emmanuel Kuntsche, 2019. Berdasarkan hasil penelitian, jurnal ini berisi tentang strategi regulasi emosi untuk memahami kehidupan sehari-hari emosional remaja (Lennarz, Hollenstein, Lichtwarck-Aschoff, Kuntsche, & Granic, 2019).

Kesamaan dengan penelitian ini adalah subyek remaja dan

pembahasan terkait regulasi emosi. Sedangkan perbedaan yang ada dalam penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah fokus penelitian, penelitian ini mencari tahu bagaimana regulasi emosi remaja pecandu judi online, sementara penelitian terdahulu berfokus pada memahami strategi regulasi emosi kehidupan sehari-hari remaja.

C. Kerangka Berfikir

Rachmawati (2018) menyebutkan internet menjadi salah satu hal yang paling penting sekarang ini, seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin maju. Meskipun internet sangat berguna, namun tidak menutup kemungkinan bahwa ada pula dampak negatif yang disebabkan oleh internet itu sendiri. Pemakaian internet akan baik jika dipakai sesuai dengan waktu dan kebutuhan, namun akan berdampak negatif jika disalahgunakan terutama pada remaja sebagai pengguna aktif internet. Seperti halnya pada remaja di Kelurahan Mojosoongo yang ikut serta dalam permainan judi online, penyebab adanya judi online di Kelurahan Mojosoongo karena mereka sekedar penasaran dan ikut-ikutan teman untuk mencoba berjudi melalui media internet. Tetapi faktor utama dari mereka melakukan perjudian online adalah karena tergiur dengan hasil instant, dan juga mereka terpengaruh oleh lingkungan orang-orang dewasa yang berjudi sehingga menimbulkan keinginan untuk terus menerus melakukan perjudian online.

Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian yang meluas dikalangan remaja sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun bersembunyi-sembunyi maka sebagian remaja sudah cenderung acuh tak acuh dan memandang seolah-olah perjudian

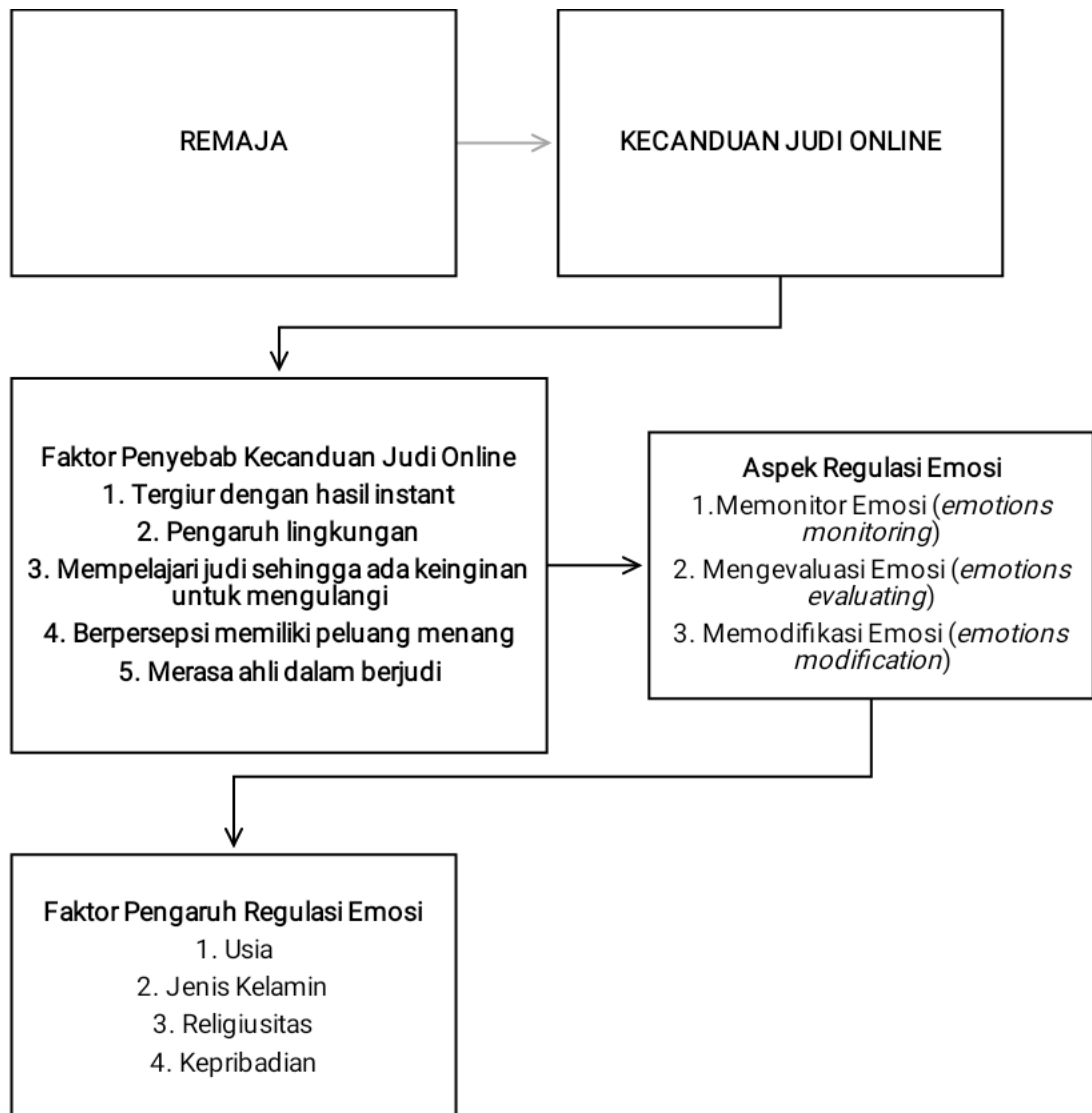
merupakan suatu hal yang wajar. Perjudian membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, dan bermuka tebal. Remaja yang memiliki kecanduan terhadap judi akan melakukan cara apa saja demi mendapatkan uang dengan harapan memenangkan perjudian dan mendapatkan hasil dua kali lipat atau lebih dari modal yang dikorbankan. Perbuatan berjudi akan membuat mereka sulit dalam meregulasi emosinya, khususnya para remaja yang masih dalam tahap menuju dewasa. Maka dari itu, penelitian ini fokus pada regulasi emosi remaja yang mengalami kecanduan terhadap judi online.

Thompson (1998) mengatakan aspek penting dalam regulasi emosi untuk memulihkan kembali keseimbangan emosi meskipun pada awalnya seseorang kehilangan kontrol atas emosi yang dirasakan. Berikut beberapa aspek dalam regulasi emosi:

Pertama, Emotions Monitoring dimana kemampuan individu untuk menyadari dan memahami perasaan, pikiran, dan latar belakang dari tindakan. *Emotions monitoring* aspek mendasar yang sangat dibutuhkan remaja dengan kecanduan judi online untuk dapat membantu dirinya terhubung dengan emosi, sehingga memiliki kesadaran diri melihat apa yang dilakukannya selama ini merupakan tindakan yang salah dan memungkinkan individu untuk menyebutkan setiap emosi yang muncul.

Kedua, Emotions Evaluating dimana kemampuan seseorang dalam mengelola dan menyeimbangkan emosi yang di alami. *Emotions evaluating* akan membantu remaja yang mengalami kecanduan judi online untuk dapat mengelola emosinya, terutama emosi negatif. Ketika remaja kecewa karena kalah dalam berjudi maka remaja harus mampu menerima perasaan tersebut, tidak berusaha untuk menolaknya dan berusaha untuk menyeimbangkan emosi kecewa itu secara konstruktif, karena jika terbawa kekecewaan secara mendalam akan mengakibatkan remaja tidak lagi dapat berpikir secara rasional.

Ketiga, Emotions Modifications yaitu kemampuan individu untuk mengubah emosi sedemikian rupa sehingga mampu memotivasi diri terutama ketika individu berada dalam keadaan putus asa, cemas, dan marah. Remaja yang mengalami kecanduan judi online membutuhkan *emotions modifications* agar dapat bertahan dalam masalah yang membebani, dan tidak mudah putus asa serta kehilangan harapan. Karena sejauh ini, remaja pecandu judi online belum mampu mengubah emosinya untuk memotivasi dirinya menjadi lebih baik. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada halaman sebelumnya, berikut akan dipaparkan diagram kerangka penelitian regulasi emosi remaja yang mengalami kecanduan judi online :



Gambar 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif studi kasus. Studi kasus diperjelas sebagai kasus kejadian khusus yang ada dalam suatu konteks yang terbatas (*bounded context*), meskipun batasan antar kejadian konteks tidak sepenuhnya jelas (Punch, 1998). Ada beberapa jenis studi kasus yang dikemukakan oleh Stake (Gianty, 2017), salah satunya yang digunakan di dalam penelitian ini, yaitu: Studi kasus intrinsik, dipergunakan karena adanya ketertarikan dan juga kepedulian pada suatu kasus khusus. Penelitian menggunakan studi kasus intrinsik berguna untuk memahami secara utuh kasus tersebut, tanpa mengharuskan adanya konsep/ teori-teori ataupun tanpa adanya upaya menggeneralisasi.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih jenis penelitian kualitatif studi kasus dengan tipe studi kasus intrinsik dilatarbelakangi oleh ketertarikan dan kepedulian peneliti pada sebuah kasus yang tergolong cukup unik, yaitu Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di Kelurahan Mojosongo.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu yang dihabiskan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sejak tanggal diterimanya judul penelitian dalam waktu kurang lebih selama 2 (dua) bulan, 1 bulan untuk pengumpulan data dan 1 bulan untuk pemrosesan data, termasuk penyajian data dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung sampai dengan berakhirnya penelitian.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Solo Utara atau lebih tepatnya di Kelurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Dilaksanakan di Mojosongo karena terdapat beberapa masyarakat di kawasan Mojosongo yang terlibat dalam permainan judi online, khususnya para remaja.

C. Subyek Penelitian

Penentuan subyek dalam penelitian kualitatif lebih selektif dikarenakan untuk membangun gagasan teoritik. Dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik *purposive sampling* sama halnya dengan pendapat Nasution (2007), bahwa *purposive sampling* dijalankan dengan cara memilih betul orang-orang yang memiliki ciri-ciri spesifik dalam penelitian itu (Shabrina, 2018).

Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini adalah:

1. Remaja Akhir berusia 21-23 tahun, karena subyek yang akan diteliti adalah seorang remaja.
2. Laki-laki, karena laki-laki lebih mendominasi dalam permainan judi.
3. Mengalami kecanduan judi online minimal selama 1 tahun, karena

permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah seorang remaja yang menjadi pecandu judi online

Dari keterangan di atas, maka subjek dalam penelitian ini adalah seorang laki-laki yang merupakan remaja akhir di Kelurahan Mojosoongo dan mengalami kecanduan judi online. Subyek yang dipilih adalah remaja karena remaja cenderung memiliki emosi yang tidak stabil. Allport (1953) menyatakan bahwa masa remaja mengalami ketidakstabilan emosi sebagai konsekuensi dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku baru dan harapan sosial yang baru. Maka dari itu, peneliti ingin melihat bagaimana regulasi emosi dari remaja yang memiliki kecanduan bermain judi online. Peneliti juga mempunyai informan tambahan yang tidak lain adalah orangtua dari subyek penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Banister, dkk (dalam Poerwandari, 2007) mengungkapkan bahwa wawancara merupakan percakapan tanya jawab yang mengarah sebagai mencapai tujuan tertentu. Wawancara kualitatif dilaksanakan apabila peneliti mempunyai maksud untuk memperoleh informasi terkait makna-makna subjektif yang dipahami individu berkaitan dengan topik yang sedang diteliti, dan juga mempunyai maksud untuk eksplorasi terhadap isu tersebut,

sesuatu hal yang tidak bisa dilaksanakan menggunakan pendekatan lain.

Teknik wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur tentang regulasi emosi terhadap remaja pecandu judi online. Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa, wawancara semi terstruktur merupakan teknik wawancara yang dilakukan untuk menemukan permasalahan dengan secara lebih terbuka. Hal ini memungkinkan mereka untuk merespons berdasarkan pengetahuan, pemahaman, perasaan dengan lengkap, sehingga selama sesi wawancara berlangsung penggalian informasi dapat dilakukan lebih mendalam. Yang berarti tidak terbatas pada opsi jawaban ya atau tidak saja.

No	Faktor	Indikator	Pertanyaan
1	Sosial&Ekonomi	a. Kondisi ekonomi keluarga	Bagaimana kondisi keuangan keluarga anda?
		b. Hubungan dengan keluarga	Bagaimana komunikasi yang terjadi antara anda dengan orangtua dan saudara anda?
2	Situasional	a. Tekanan dari teman atau lingkungan	Bagaimana keadaan lingkungan atau teman-teman disekitar anda?
		b. Metode pemasaran iklan	Apa yang membuat anda tertarik memainkan judi online?
3	Belajar	a. Memiliki keinginan tahunan yang tinggi	Bagaimana anda mengetahui permainan judi online?
		b. Pelaksanaan	Bagaimana cara anda memainkan permainan judi online?

4	Persepsi	a. Menilai peluang b. Pemahaman	Bagaimana cara anda melihat seberapa besar peluang yang anda miliki dalam permainan judi online?
			Menurut pemahaman anda apa yang dimaksud dengan judi online?
5	Keahlian	a. Terampil b. Handal	Bagaimana teknik yang anda gunakan dalam bermain judi online?
			Berapa kali anda memenangkan permainan judi online dalam sehari?

Table 1 Interview Guide Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Memonitor Emosi	a. Mampu terhubung dengan emosi dan pikiran b. Menyadari latar belakang tindakannya	Bagaimana cara anda dalam mengelola emosi?
			Bagaimana tindakan yang anda lakukan setelah mengetahui bahwa anda mengalami kecanduan terhadap judi online?
2	Mengevaluasi Emosi	a. Mengelola emosi yang dialami khususnya emosi negatif b. Mengambil hikmah dibalik permasalahan	Bagaimana cara anda dalam mengekspresikan emosi?
			Perempuan lebih memiliki kecerdasan emosi yang tinggi, dibanding dengan laki-laki. Bagaimana tanggapan anda terkait pernyataan seperti itu?

3	Modifikasi Emosi	a. Mengubah suatu emosi b. Mengembangkan emosi untuk mengubah perilakunya	Bagaimana cara anda agar terhindar dari hal-hal negatif?
			Sejauh mana tingkat anda dalam mengerjakan kewajiban (ibadah) anda sebagai makhluk ciptaan tuhan?

Table 2 Interview Guide Aspek Regulasi Emosi

2. Observasi

Banister, dkk (dalam Poerwandi 2007) menjelaskan observasi merupakan bagian dalam penelitian psikologis yang selalu ada, bisa berlangsung melalui konteks ilmiah maupun konteks laboratorium (eksperimental). Menurut Patton (dalam Poerwandari, 2007) menegaskan observasi adalah metode pengumpulan data esensial dalam penelitian, apalagi penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Patton juga berpendapat bahwa perspektif selektif terhadap manusia dapat menyebabkan munculnya keraguan pada validitas serta reliabilitas observasi sebagai suatu metode pengumpulan data yang ilmiah.

Penulis menggunakan observasi tidak terstruktur dan non partisipan dalam penelitian ini, observasi tidak terstruktur memiliki pedoman yang sangat sederhana, tanpa suatu rancangan yang

kompleks, hanya berisi garis besar tema observasi. Sedangkan pedoman observasi non partisipan adalah peneliti hanya sebagai pengamat objek yang akan diteliti, tanpa terlibat secara langsung.

E. Keabsahan Data

Validitas data digunakan untuk memastikan semua data yang telah diamati dan dipelajari relevan dengan sesuai faktanya, agar penelitian ini menjadi sempurna. Untuk keabsahan data yang digunakan penulis adalah Triangulasi yang merupakan perbandingan antara teori dan hasil di lapangan dari satu sumber data ke sumber data lainnya. Teknik triangulasi adalah teknik validasi data yang memanfaatkan sesuatu selain data itu sendiri untuk tujuan pengecekan atau untuk perbandingan dengan data itu. Menurut Sutopo (2006) ada empat (4) teknik triangulasi yaitu : dengan sumber, peneliti, metodologis dan teori (Pradistya, 2013).

Untuk mendapatkan tingkat validitas data penelitian ini menggunakan triangulasi, yaitu membuat perbandingan atau pengecekan keabsahan data menggunakan sesuatu yang lain diluar data itu untuk memeriksa dan atau sebagai perbandingan dengan data itu. Triangulasi dalam penelitian ini meliputi triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data, dengan cara:

1. Menanyakan kebenaran data atau informasi kepada informan
2. Peneliti menggunakan informan tambahan selain informan utama untuk mengecek kebenaran dari informan utama

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang merujuk pada Marshall & Rossman (1995) yang membagi lima teknik analisis studi kasus, yaitu:

1. Mengorganisasikan Data

Penulis mendapatkan data dari subjek melalui wawancara yang direkam atau ditulis.

2. Pengelompokan Berdasarkan Kategori, Tema, dan Pola Jawaban

Penulis mengelompokkan berdasarkan kerangka teori dan pedoman wawancara peneliti menyusun sebuah kerangka awal analisis sebagai acuan dalam melakukan coding.

3. Menguji Asumsi atau Permasalahan Yang Ada Terhadap Data

Pada tahap ini kategori yang telah didapat melalui analisis ditinjau kembali berdasarkan landasan teori.

4. Mencari Alternatif Penjelasan Bagi Data

Berdasarkan kesimpulan yang telah didapat dari kaitan tersebut, penulis mencari suatu alternatif penjelasan.

5. Menulis Hasil Penelitian

Penulisan yang dipakai adalah presentasi data yang didapat, yaitu hasil penelitian berdasarkan wawancara dan observasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, tepatnya pada tanggal 1 September sampai 1 Oktober 2022 terhadap remaja yang memiliki kecanduan bermain judi online di Kelurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Penelitian ini bersifat deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran dari regulasi emosi remaja yang mengalami kecanduan judi online.

Pada sub ini peneliti akan menyajikan data-data hasil penelitian yang dilakukan dilapangan pada dua remaja yang mengalami kecanduan judi online di Kelurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Dan di harapkan dapat memberikan pemahaman secara lebih mendalam mengenai regulasi emosi remaja pecandu judi online di Kelurahan Mojosongo. Berdasarkan analisis data hasil wawancara dengan berbagai subjek diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

1. Subjek A

Subjek A / RP (23 tahun) adalah seorang remaja yang berasal dari kelurahan Mojosongo kecamatan Jebres kota Surakarta yang mengalami kecanduan terhadap judi online sejak 2020. Subjek A merupakan anak pertama yang bekerja sebagai karyawan di pabrik mantol. Subjek A bermain judi online setiap hari ketika mempunyai waktu senggang. Subjek A juga mempunyai hubungan yang renggang dengan keluarganya. Berikut tema-tema yang ditemukan dari hasil wawancara subjek A.

a. Tema 1. Faktor kecanduan judi online

1) Kondisi Sosial dan Ekonomi

Kondisi ekonomi subjek terpuruk sehingga tergiur dengan hasil yang instant. Sebagaimana penjelasan subjek A berikut:

“Lihat temen cuma modal 50.000 bisa jadi 400.000 dengan hitungan menit tanpa ngelakuin apa-apa kan jadi tergiur saya. Apalagi dulu itu bener-bener kondisi ekonomi nya terpuruk, pandemi kan.” (SU.S1-A-W1: L.3-L.4)

Selain tergiur dengan hasil instant, faktor kecanduan judi online yang dialami subjek terjadi karena subjek merupakan keluarga *broken home*. Berikut pemaparannya:

“Jarang bahkan hampir nggak pernah berkomunikasi sama keluarga apalagi sama ayah tiri, saya dulunya anak tunggal pas SMP bapak pergi dari rumah, selang 5bulan ibuk nikah lagi. Dulu biar nggak kepikiran kaya gitu setiap hari mainnya game di warnet sampe nggak pulang, kalau sekarang ya mainnya slot.” (SU.S1-A-W1: L.5)

Hal ini dikuatkan oleh pernyataan informan tambahan.

“Kalau sama saya atau sama ayahnya nggak pernah ngajak ngomong mbak, pulang kerja masuk kamar malemnya nongkrong kaya gitu terus, mungkin karena ayah sambung ya. Jadi nek disuruh misal beli galon gitu langsung berangkat nggak bilang apa-apa. Deketnya sama anak saya yang kecil ini, kalau punya apa-apa adeknya dikasih, tapi dulu pernah geger gedhen mbak, sepeda adik e dijual gara-gara main judi adike sampe nangis, sama ayahnya yo nggak dimarahin, tapi sekarang udah dibeliin mas e sing baru. Alhamdulillah sama adiknya akur walaupun sama orangtua bodoamat.” (IT1-S1-D-W1: L.36)

2) Situasional

Faktor utama kecanduan judi online yang dialami oleh subjek A salah satunya disebabkan dari pengaruh lingkungan, karena

hampir semua teman subjek A merupakan pemain judi online. Sebagaimana penjelasan subjek A berikut:

“Temen-temen pada main semua mbak, temen kerja, temen nongkrong, lama-lama jadi kebawa” (SU-S1-A-W1 :L.7)

Disamping itu subjek A tergiur dengan metode pemasaran iklan perjudian yang menunjukkan perolehan kemenangan sehingga menjadikan dirinya merasa tertarik untuk mencoba. Seperti pernyataan berikut ini:

“FB saya isinya live streaming slot dari selebgram-selebram sampe dapat notifikasi tiap hari, dapat chat WhatsApp juga bakal dibantuin jaminan jackpot, yang dijanjiin juga nggak kaleng-kaleng mbak makanya penasaran pengen nyoba, eh malah keterusan haha.” (SU-S1-A-W1: L.8-L.9)

3) Belajar

Faktor belajar yang dilakukan oleh subjek A adalah dari live streaming selebgram yang ada di facebook. Biasanya jika judi pernah dipelajari maka ada keinginan untuk mengulangnya. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

“Liat live streaming selebgram itu di facebook lama-kelamaan juga jadi tahu cara mainnya mbak.” (SU-S1-A-W1: L.10)

4) Persepsi

Subjek A mempunyai persepsi bahwa orang yang berjudi selalu berpeluang menang. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

"Tapi yang penting sebelum main harus optimis menang, soalnya kan nggak mungkin kalau kalah terus peluang menang itu pasti ada" (SU-S1-A-W1: L. 11)

Dirinya juga mempunyai pemikiran bahwa setiap orang yang melakukan judi online tidak boleh ragu-ragu dalam bertaruh karena itu akan menyebabkan kekalahan. Seperti pernyataan berikut:

"Yang penting itu jangan ragu-ragu, biasanya kalau udah ragu atau cemas duluan malah jadi kalah." (SU-S1-A-W1: L. 12)

b. Tema 2. Dampak kecanduan judi online

Dampak negatif dari kecanduan judi online terhadap subjek A adalah, menjual barang-barang yang bukan miliknya dan berhutang demi terus memainkan judi online. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

"Pernah sangking nggapunya uangnya, terus kepepet pengen main slot jalan terakhir ya jual barang-barang rumah, helm, sepeda adekku, sepatu. Itu sangking pengen banget ngeslot tak posting di facebook harga nya ngasal loh." (SU-S1-A-W2: L. 13)

Disamping itu subjek A juga juga tidak memiliki waktu istirahat yang cukup, hal ini diperkuat dengan pernyataan berikut:

"Kalau nongkrong pasti pulang pagi jam 3 baru sampe rumah, padahal pagi setengah 7 berangkat ke pabrik". (IT-S1-D-W2: L. 37)

c. Tema 3. Aspek regulasi emosi remaja pecandu judi online

1) Memonitor Emosi (*Emotions Monitoring*)

Subjek A sadar bahwa dirinya memiliki emosi negatif yang mendominasi, mudah marah dan kesal apabila dirinya memiliki hambatan dalam mencapai tujuannya. Hal ini dibuktikan ketika dirinya kalah dalam permainan judi online maka dia akan marah dan kesal. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

"Saya sendiri orangnya emosian mbak, jadi kalau kalah ya kesal, marah, kecewa, gimana ya soalnya kan setiap main judi berharapnya menang" (SU-S1-A-W2: L. 18)

2) Mengevaluasi Emosi (*Emotions Evaluating*)

Subjek A merasa tidak dapat mengendalikan emosinya, terutama emosi negatif yang dimiliki. Subjek A merasa bahwa emosi negatif itu adalah bawaan sejak kecil, itu yang membuat subjek A tidak dapat berpikir secara rasional. Hal ini dibuktikan sebagaimana pernyataan berikut:

"Kayaknya gampang emosian ini udah dari kecil mbak, keras kepala, dikit-dikit marah, rasanya susah kalau buat ngatur emosi. Biasanya kalau emosi karena kalah ngeslot malah saya brutalin mbak, kayak bales dendam gitu. Bukannya kapok tapi malah saya top-up saldo lagi". (SU-S1-A-W2: L. 19)

3) Modifikasi Emosi

Subjek A tidak dapat mengubah emosi negatif yang dialaminya. Subjek A juga tidak dapat mengendalikan hawa nafsu untuk terus bermain judi, dirinya sampai kini belum mempunyai niat untuk berhenti memainkan judi online.

“Saat ini belum sama sekali punya niatan berhenti sih mbak, masih asik soalnya pengennya tiap hari main terus. Nanti kalau udah waktunya berhenti juga bakal berhenti sendiri.” (SU-S1-A-W2: L. 20)

d. Tema 4. Faktor pengaruh kemampuan regulasi emosi

1) Religiusitas

Subjek A mengakui bahwa dirinya tidak pernah beribadah bahkan tidak hafal bacaan sholat, hal ini dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

“Nggak mbak, bacaan sholat aja nggak hafal hahaha” (SU-S1-RP-W1 : L. 17)

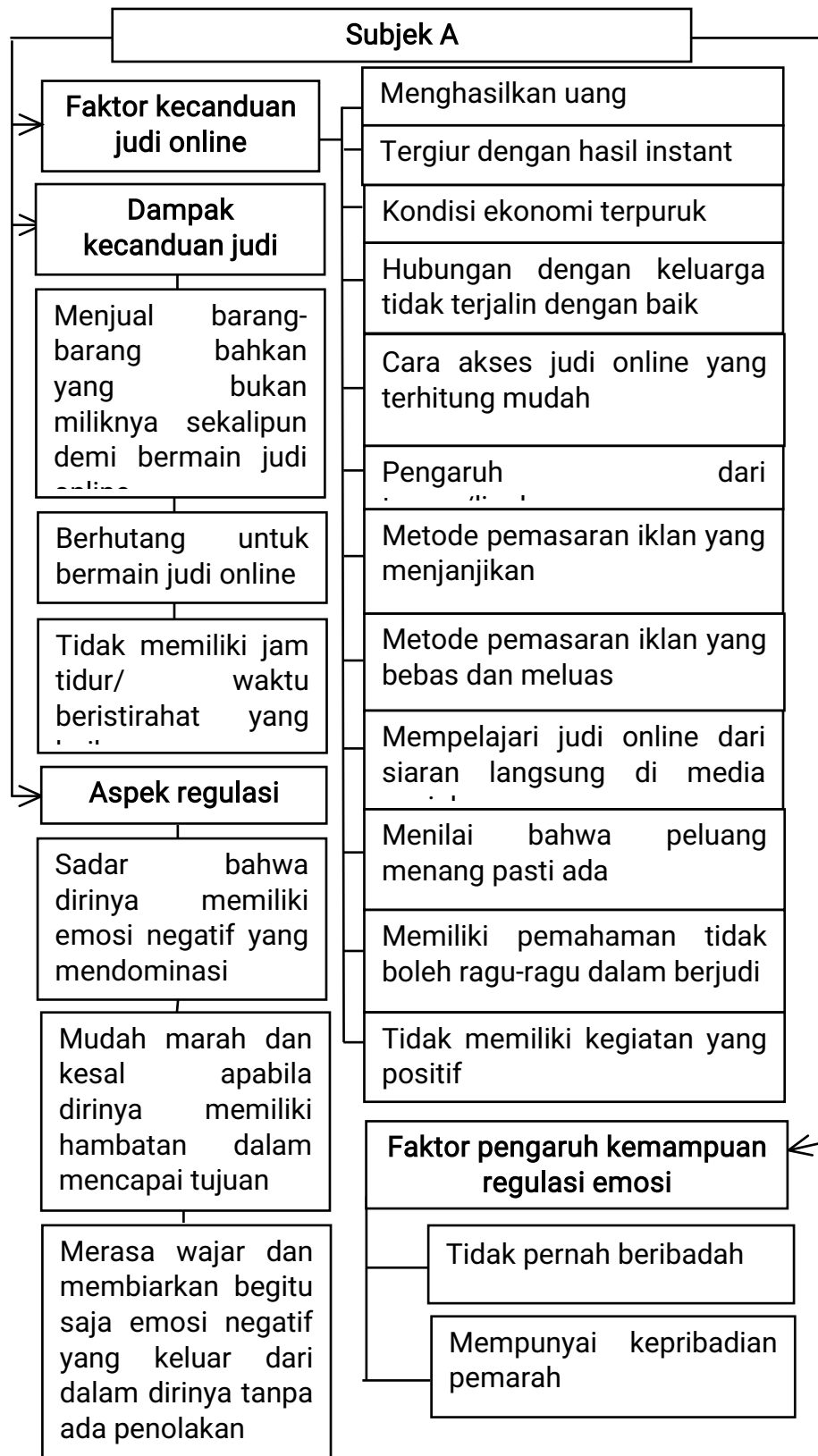
2) Kepribadian

Subjek A memiliki kepribadian pemarah, hal ini dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

“Gampang banget marah mbak, hal sepele pulang kerja dirumah ndak ada lauk langsung masuk kamar pintune dibanting, nyari barang ketlisut sambil marah-marah gitu kebiasaane mbak” (IT-D-W1 : L. 38)

❖ Data hasil observasi subjek A: Selama bermain judi online

subjek mengeluarkan kata-kata umpatan. Subjek juga sempat terpancing emosi ketika dirinya ingin menyalakan rokok tetapi koreknya dicari tidak ketemu, dia menuduh semua temannya. Ketika subjek A berhasil memenangkan pertaruhan Rp 600.000 terlihat ekspresi bahagia di wajahnya dan dia juga menyombongkan dirinya dihadapan teman-temannya.



Gambar 2 Bagan Hasil Penelitian Subjek A

2. Subjek B

Subjek B / OT (22 tahun) adalah seorang remaja yang berasal dari kelurahan Mojosongo kecamatan Jebres kota Surakarta yang mengalami kecanduan terhadap judi online sejak lulus SMK 2018. Subjek B merupakan anak kedua dari 2 bersaudara, kakaknya perempuan sudah menikah dan bertempat tinggal di belakang rumah OT. Subjek B bekerja sebagai ojek online. Subjek B bermain judi online setiap malam hari sembari menunggu orderan. Subjek B sangat dekat dengan kedua orangtuanya, dirinya hanya menerima orderan selepas sholat isya, pagi sampai sore hari dia dan kakaknya selalu membantu orangtua mengemasi makanan onde-onde. Berikut tema-tema yang peneliti temukan setelah melakukan wawancara dengan subjek B/ OT:

a. Tema 1. Faktor kecanduan judi online

1) Kondisi Sosial dan Ekonomi

Hubungan antara subjek dengan keluarganya sangat dekat, karena sering menghabiskan waktu bersama ketika sedang mengemasi onde-onde. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

"Bapak, ibuk, mbak tau semua udah sering dibilangin juga kayak gitu nggak ada manfaatnya. Tapi ngebilanginnya nggak pake marah-marah gitu, aku sama keluarga deket banget soalnya, setiap pagi-sore kan kalau lagi ngepak i onde-onde pasti ngobrol, cerita-cerita lucu, apa aja diceritain haha." (SU-S2-OT-W1: L. 25)

2) Situasional

Faktor utama kecanduan judi online yang dialami oleh subjek B disebabkan dari pengaruh lingkungan, karena setiap mangkal dengan teman-teman ojek online nya banyak teman-teman yang

bermain judi, sehingga membuat dirinya penasaran untuk mencoba dan berujung ketagihan. Sebagaimana penjelasan subjek B berikut:

"Aku judi dari 2018, itu lulus SMK aku udah jadi ojol. Pertama ya liat-liat wah kok gayeng, akhirnya coba-coba tapi malah keterusan sampe sekarang to." (SU-S2-OT-W1: L.22)

3) Belajar

Subjek B mempelajari judi online dari salah satu teman ojolnya. Biasanya jika judi pernah dipelajari maka ada keinginan untuk mengulanginya. Seperti pernyataan berikut ini:

"Kan pertamanya liat, terus bilang sama temen carane pie to mbok aku diajari, ya terus dikasih tau pertamanya bikin akun dulu, isi saldo lewat rekening, habis itu diajarin cara-cara mainnya." (SU-S2-OT-W1: L.24)

4) Persepsi

Subjek B mempunyai persepsi bermain judi online sebagai hiburan. Disisi lain dirinya juga berpikir untuk mencoba keberuntungan. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

"Judi online itu buat hiburan aja, jangan terlalu serius namanya aja peruntungan, siapa tahu rezeki nya gitu hahaha." (SU-S2-OT-W1: L.26-L.27)

Subjek B juga mempunyai pemikiran bahwa judi lebih baik daripada mencuri. Diperkuat dengan pernyataan informan tambahan sebagai berikut:

"Udah saya bilangin mbak, judi itu nggak baik. Tapi malah

sering bilang kalau masih mending judi daripada maling gitu sambil ketawa.” (IT1-S2-Y-W1: L.38)

5) Keahlian / Keterampilan

Subjek B bermain judi online dengan bertaruh menggunakan nominal kecil terlebih dahulu lalu menggunakan teknik yang telah dipelajari dari temannya selanjutnya beralih ke taruhan yang lebih besar. Dengan teknik-teknik yang telah dipelajari itu subjek B merasa bahwa kemungkinan dirinya menang lebih besar. Seperti pernyataan berikut ini:

“Yang tak terapin sekarang ya bertaruh di angka kecil sik, trus spin 10x manual, spin turbo lewati layar 20x, auto spin 30x, habis itu beralih ke taruhan sing lebih besar. Gitu nek aku, jadi nggak ngasal spin spin, terus kalau udah dirasa cukup langsung tarik dana nggak nunggu banyak sik.” (SU-S2-OT-W1: L.29)

b. Tema 2. Dampak kecanduan judi online

Dampak kecanduan judi online yang dialami oleh subjek B berhubungan dengan kesehatan, subjek B tidak memiliki cukup waktu untuk tidur. Karena dia sepanjang malam subjek B memegang HP untuk bermain judi online. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

“Habis subuhan biasanya tidur, nanti jam 8 bangun. Terus tidur lagi jam 10 sampe dzuhur, habis dzuhur bantuin bapak ibuk dirumah” (SU-S2-OT-W2: L.28)

c. Tema 3. Aspek regulasi emosi remaja pecandu judi online

1) Memonitor Emosi (*Emotions Monitoring*)

Subjek B menyadari bahwa latar belakang dari dirinya menjadi pecandu judi online adalah karena subjek B merasa menemukan kebahagiaan atau hiburan didalam permainan judi online ini. Hal ini dibuktikan melalui pernyataan sebagai berikut:

“Yang mendasari saya jadi pecandu judi itu kayaknya saya merasa didalam menjalankan permainan ini saya menemukan kebahagiaan tersendiri gitu.” (SU-S2-OT-W2: L.30)

2) Mengevaluasi Emosi (*Emotions Evaluating*)

Subjek B mampu mengelola emosi yang dialaminya. Hal ini dibuktikan ketika dirinya kalah dalam bermain judi online, dirinya tidak merasakan emosi negatif yang berlebihan. Sehingga masih mampu untuk berpikir secara rasional. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan :

“Kalau kalah yaudah, paling kecewa bentar terus udah, toh permainan kalah menang itu udah biasa. Kalau mau marah siapa yang dimarahin? HP? Ngggak mungkin kan. Jadi ya paling mikirnya belum beruntung, gitu aja sih.” (SU-S2-OT-W2: L. 31)

3) Modifikasi Emosi

Subjek B dirasa mampu untuk mengubah emosi negatif yang dialaminya untuk memotivasi diri menjadi lebih baik. Subjek B dapat belajar dari kemarahan dan juga bisa mengendalikan

hawa nafsu ketika sedang bermain judi online. Berikut pemaparannya:

“Dulu pernah sekali sebelum diajarin tekniknya sama temen itu, kalah sampai 700.000 langsung marah sama diri sendiri, kok aku bodo men duit semunu tak buang sia-sia, kalau kapok ya aku nggak mungkin sampai sekarang masih main, lambat laun mikir ya ini resiko tindakanku. Akhirnya bisa memaafkan diri sendiri, jadi sekarang aku kalau udah kalah ya udah yang penting ngga berhenti mencoba, lagian cuma hiburan. Kalau menang kan hoki.” (SU-S2-OT-W2: L. 33)

Subjek B juga sudah pernah mencoba untuk berhenti memainkan judi online tetapi belum bisa, karena faktor lingkungan. Sebagaimana penjelasan subjek B berikut:

“Sebelumnya juga udah pernah nyoba sehari nggak main, eh udah berhasil besoknya mau mangkal di tempat biasa, ketemu temen-temen jadi ikutan main lagi hahaha.” (SU-S2-OT-W2: L. 34)

d. Tema 4. Faktor pengaruh kemampuan regulasi emosi

1) Religiusitas

Walaupun subjek B mengalami kecanduan terhadap judi online, tetapi dirinya tidak pernah meninggalkan sholat, hal ini

dibuktikan dengan pernyataan sebagai berikut:

"Sholat 5 waktu aku, kan kewajiban. Jadi diimbangi hahaha masa cari dosa tok, nggak cari pahala." (SU-S2-OT-W1 : L. 32)

2) Kepribadian

Subjek B memiliki kepribadian periang. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan sebagai berikut:

"Adek saya orangnya gampang bergaul, suka bikin ketawa, jarang marah sekalinya marah cuma sebentar habis itu ya balik ketawa lagi." (IT1-S2-Y-W1 : L.40)

- ❖ Data hasil observasi dengan subjek B: OT mudah sekali mencairkan suasana, dia sering menambahkan humor-humor kecil di setiap pembicaraan yang membuat peneliti dan teman-teman ojek online nya tertawa. Ketika bermain judi online OT hanya tersenyum dan menjalankan teknik yang sudah ia pelajari sebelumnya tanpa mengumpat maupun berkata kotor.

Penasaran berujung



Gambar 3 Bagan Hasil Penelitian Subjek B

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kedua informan merupakan remaja yang mengalami kecanduan judi online lebih dari 1 tahun. Alasan masing-masing informan kecanduan terhadap judi online beragam, informan RP menganggap judi online dapat menghasilkan uang, dirinya tergiur dengan hasil instant dari permainan judi online. Faktor lain yang menyebabkan RP mengalami kecanduan judi online ialah dirinya memiliki hubungan keluarga yang terjalin tidak baik.

RP merupakan anak *broken home*, saat ini dirinya tinggal bersama ibu, ayah tiri beserta adik tirinya. Ayah kandung RP meninggalkan rumah ketika dirinya duduk dibangku SMP, selisih 5 bulan dari kepergian ayahnya ibu RP menikah lagi dan menghasilkan adik tiri yang kini tinggal dengannya. *Broken home* yang dialami seorang remaja mungkin dikarenakan kurangnya kasih sayang dari orangtua, yang membuat mentalitas anak menjadi frustrasi dan sulit diatur. Chaplin (2006), menjelaskan *broken home* merupakan keluarga atau rumah tangga yang berantakan. Jadi *broken home* adalah keluarga atau rumah tangga tanpa hadirnya salah satu dari orang tua (ayah/ibu) karena kematian, perceraian, atau meninggalkan rumah.

RP memulai bermain judi online pada saat maraknya Covid-19, dimana kondisi ekonomi sedang mengalami keterpurukan karena adanya pengurangan pekerja dan tidak diadakan bonus lemburan. Cara akses judi online yang terhitung mudah membuat RP mengalami

kecanduan terhadap judi online. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin memudahkan masyarakat untuk mengakses berbagai aktivitas digital di internet. Mulai dari aktivitas baik hingga paparan hal-hal buruk. Mereka dapat dengan mudah mengakses internet secara instan. Buruknya adalah banyak orang yang menyalahgunakan bentuk akses digital ini, salah satunya adalah untuk terlibat dalam perjudian online.

Perjudian online dikalangan remaja merupakan hal yang baru dan dengan berkembangnya era digital saat ini, perjudian online bahkan dianggap sebagai aktivitas yang sangat umum dikalangan remaja. Semua teman RP juga bermain judi online, hal itu yang menyebabkan RP selalu bermain judi online. Menurut Ekasari&Dermawan (2012) Seseorang cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet. Selain itu, metode pemasaran iklan yang menjanjikan membuat RP ingin terus menerus memainkan judi online. Dirinya mempelajari judi online dari siaran langsung seorang selebgram yang bermain judi online di media sosial, RP merasa bahwa setiap orang yang berjudi memiliki peluang untuk mendapatkan kemenangan, dirinya juga memiliki pemahaman bahwa siapapun yang melakukan judi tidak boleh ragu-ragu dalam bertaruh. RP tidak memiliki kegiatan yang positif selain nongkrong untuk berjudi, sehingga itulah yang membuat dirinya sulit untuk

meninggalkan aktivitas bermain judi online.

Dampak dari kecanduan judi online terhadap RP yaitu, RP rela menjual barang-barang dirumahnya bahkan yang bukan miliknya sekalipun demi bermain judi online. Dirinya juga berani berhutang hanya sekedar memenuhi hasratnya untuk terus menerus memainkan judi online. Dalam sisi kesehatan, RP tidak memiliki jam tidur atau waktu beristirahat yang baik dikarenakan nongkrong bermain judi online dan pulang larut pagi, sedangkan dipagi harinya dia harus bangun untuk bekerja.

RP memiliki emosi negatif yang mendominasi pada dirinya, hal ini menyebabkan RP mudah marah dan kesal apabila dirinya memiliki hambatan dalam mencapai tujuan, RP juga merasa wajar dan membiarkan begitu saja emosi negatif yang keluar dari dalam dirinya tanpa ada penolakan. Thompson (1998) mengatakan, aspek penting dalam regulasi emosi adalah untuk memulihkan kembali keseimbangan emosi meskipun pada awalnya seseorang kehilangan kontrol atas emosi yang dirasakan.

Faktor pengaruh kemampuan regulasi emosi dari RP adalah RP tidak pernah beribadah, bahkan dirinya mengaku tidak hafal bacaan sholat. Dalam ilmu psikologi, kepribadian manusia dibagi menjadi 4 golongan yaitu koleris, plegmatis, sanguin, dan melankolis. Dari keempat kepribadian tersebut, RP memiliki kepribadian koleris, dimana

individu terlahir memiliki sifat bawaan pemaarah. Pada dasarnya kepribadian koleris akan marah ketika situasi tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, seperti ketika RP kalah dalam berjudi padahal dirinya mengharapkan kemenangan, maka akan tersulut emosinya.

Sementara alasan OT mengalami kecanduan judi online bermula dari penasaran yang berujung ketagihan, OT terpengaruh oleh teman yang sama-sama bekerja sebagai ojek online, setiap hari dirinya melihat temannya bermain judi online sehingga timbul rasa penasaran ingin mencoba dan belum bisa berhenti sampa saat ini. OT merasa terhibur dengan permainan judi online, dia berpendapat bahwa berjudi lebih baik daripada mencuri. Dalam pandangan islam, uang hasil judi itu rezeki namun cara mendapatkan uangnya dengan cara yang haram bukan halal, dan Allah akan menjauhkan rezeki orang yang harusnya sekian jadi malah sekian karena cara menjemput rezeki itu salah.

OT selalu menerapkan teknik yang sudah ia pelajari dari temannya. Hal ini merupakan salah satu faktor OT mengalami kecanduan judi online, karena dirinya cenderung percaya bahwa kemenangan adalah karena keahliannya dalam menjalankan teknik. OT juga menganggap bahwa judi online lebih aman karena sebenarnya hanya menggunakan media elektronik untuk bermain, tidak perlu berkerumun atau beramai-ramai seperti judi sabung ayam, remi, dll. Disisi lain judi online sulit diberantas karena manajer perjudian menawarkan layanan melalui

pesan pribadi, hal ini membuat aktivitasnya tidak bisa diawasi oleh Kementerian Kominfo. Sedangkan di Indonesia sendiri sebenarnya aktivitas perjudian sudah dilarang oleh pemerintah, karena dianggap merugikan masyarakat dan melanggar norma agama.

Dampak kecanduan judi online yang dialami oleh OT adalah, dirinya memiliki waktu istirahat yang kurang karena sering bermain HP hingga larut pagi, OT merasa bahwa akses jaringan internet di malam hari lebih lancar tanpa kendala dibanding dengan ketika pagi maupun siang hari. Menurut Soleman (2008) sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online.

OT menyadari latar belakang dari tindakannya bermain judi online, karena dirinya merasa menemukan kebahagiaan dalam melakukan permainan judi online. Walaupun OT mengalami kecanduan terhadap permainan judi online OT masih dapat berpikir secara rasional karena masih mampu untuk mengontrol emosi sehingga tidak bereaksi berlebihan ketika menerima kekalahan maupun kemenangan. Disisi lain OT mampu mengubah emosi negatif untuk memotivasi diri menjadi lebih baik, terbukti dengan dirinya yang tidak pandai putus asa dan bisa belajar dari pengalaman.

Regulasi emosi merupakan kemampuan seseorang untuk

mengelola serangkaian emosi dari dalam diri, kemampuan meregulasi emosi dapat membantu seseorang menjaga sistem emosi agar tetap sehat dan berfungsi dengan baik. Gross (1999) mendefinisikan regulasi emosi sebagai cara individu mempengaruhi emosi yang m Pada dasarnya, bukan emosi yang membuat seseorang melalui guncangan perasaan tetapi cara seseorang dalam menafsirkan emosi sehingga orang tersebut tidak sanggup menoleransi emosi yang dirasakan.

Faktor yang mempengaruhi regulasi emosi pada OT adalah OT yaitu dirinya tidak melupakan kewajibannya sebagai makhluk ciptaan Allah. OT merupakan anak yang taat beribadah, dia tidak pernah meninggalkan sholat. Semua agama mengajarkan penganutnya untuk dapat mengatur dan mengontrol emosinya. Seseorang yang memiliki tingkat religiusitas yang tinggi akan berusaha untuk memperlihatkan emosi yang tidak berlebihan.

Disisi lain OT memiliki kepribadian sanguinis, hal ini terbukti pada saat peneliti melakukan observasi di tongkrongan ojek online Taman JayaWijaya, OT yang paling keras ketika berbicara dan mengobrol terus menerus serta sesekali melemparkan candaan kepada teman-temannya untuk mencairkan suasana. Menurut Littauer (2008), seseorang yang memiliki kepribadian sanguinis tidak memiliki bakat atau kesempatan yang lebih banyak daripada orang dengan watak lainnya, tetapi mereka terlihat seperti memiliki lebih banyak

kesenangan. Tipe ini sangat suka bersosialisasi, bersenang-senang, menceritakan segala hal, serta ramah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa informan A merupakan anak *broken home*, berbeda dengan informan B yang memiliki hubungan serta komunikasi yang baik terhadap keluarga. Faktor situasional sangat berpengaruh terhadap kecanduan judi online, kedua subjek terpengaruh dengan teman atau lingkungan serta metode pemasaran iklan yang meluas dan menjanjikan kemenangan. Keduanya juga memiliki keingintahuan yang tinggi untuk dapat belajar memainkan judi online, informan A melalui *live streaming* di media sosial, sedangkan informan B mempelajari judi online dari temannya.

Walaupun emosi positif muncul ketika individu menang, tetapi emosi negatif lebih mendominasi pada informan A. Informan A kurang dapat mengontrol emosinya sehingga memunculkan respon emosional yang tidak tepat dan dapat mengarahkan individu ke arah yang salah. Sementara informan B mampu untuk mengendalikan emosi sehingga tidak memunculkan reaksi yang berlebihan.

Dengan demikian gambaran regulasi emosi remaja pecandu judi online di Kelurahan Mojosongo, informan A tidak mampu memahami perilaku yang dihasilkan dari emosi negatif yang mendominasi dirinya, sedangkan informan B dapat mengenali emosi yang dia alami pada

setiap situasi dan mencoba memahami penyebab emosi tersebut serta mengingat pengalaman saat dirinya mampu mengendalikan emosi dengan baik dan belajar dari pengalaman tersebut. Informan B atau OT memiliki aspek seperti: Memonitor emosi, mengevaluasi emosi, dan memodifikasi emosi. Jadi bukan berarti bahwa remaja yang mengalami kecanduan judi online tidak dapat meregulasi emosi, hal ini dikarenakan terdapat beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi regulasi emosi seseorang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi remaja

Sebagai seorang remaja yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang cukup, alangkah baiknya mengikuti komunitas atau organisasi yang positif agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan juga memilih lingkungan yang memberi dukungan untuk melakukan aktifitas positif.

2. Bagi orang tua

Sebagai orangtua tentunya memiliki kewajiban untuk mengawasi dan menasehati anaknya agar tidak terjerumus dengan kegiatan negatif atau perilaku yang menyimpang. Lebih baik untuk sering berkomunikasi agar hubungan antar orangtua dan anak tidak

menjadi renggang.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai regulasi emosi pada remaja yang mengalami kecanduan terhadap permainan judi online. Sehingga peneliti yang tertarik mengambil tema regulasi emosi remaja pecandu judi online bisa menjadikan hasil penelitian ini sebagai perbandingan dan referensi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders*.
- Angela, M. (2017). *REGULASI EMOSI PADA IBU BEKERJA YANG MENGALAMI KONFLIK PERAN GANDA*.
- Ariyadi. (2021). Pakar: Perkuat keamanan siber cegah situs pemerintah untuk judi online. Retrieved from Antara Jambi website: <https://jambi.antaranews.com/berita/473033/pakar-perkuat-keamanan-siber-cegah-situs-pemerintah-untuk-judi-online>
- Ariza. (2017). Pengembangan Automatic Emotional Regulation Berbasis Buku Panduan Pinter Mengolah Emosi Untuk Menciptakan Komunikasi Efektif Seorang Remaja Dalam Keluarga.
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN Mandai Maros Kabupaten Maros) (Vol. 5).
- Carysa, Y. (2019). *Pengaruh Regulasi Emosi Terhadap Agresivitas Pada Atlet Sepak Bola Usia Remaja*.
- Ellisyani, N. (2016). *Regulasi Emosi Pada Korban Bullying Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang*.
- Gianty, G. (2017). Hak cipta dan penggunaan kembali: Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah , memperbaiki , dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial , selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat ya. *Journal of Experimental Psychology*:

- General*, 37–46. Retrieved from [http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB II.pdf](http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB%20II.pdf)
- Hasanah, R. (2015). Word Of Mouth Judi Online Dikalangan Remaja. *LISKI*, 1(2), 165–172. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827><http://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>
- Kurniasih, W., & Prastiti, W. (2013). REGULASI EMOSI REMAJA YANG DIASUH SECARA OTORITER OLEH ORANGTUANYA. *Publikasiilmiah.Ums.Ac.Id*, 293–301.
- Lennarz, H. K., Hollenstein, T., Lichtwarck-Aschoff, A., Kuntsche, E., & Granic, I. (2019). Emotion regulation in action: Use, selection, and success of emotion regulation in adolescents' daily lives. *International Journal of Behavioral Development*, 43(1), 1–11. <https://doi.org/10.1177/0165025418755540>
- Narda, R. (2022). Indra Kenz dan Doni Salmanan, Tersangka Penipuan “Binary Option” yang Diduga Lakukan Pencucian Uang. Retrieved from https://amp.kompas.com/nasional/read/2022/03/10/06484811/indra-kenz-dan-doni-salmanan-tersangka-penipuan-binary-option-yang-diduga#amp_tf=Dari%251%24s&aoh=16542341303510&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com
- Nico, F. (2012). *Fenomena Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Sosiologi B Tahun Angkatan 2012*. Retrieved from <https://nicofergiyono.blogspot.com/2015/01/fenomena-judi-bola-online-di-kalangan.html?m=1>
- Nugraha, I. (2022). Marak Judi Online, Warga Demo BI dan OJK, Dinilai Lalai Awasi Perbankan. Retrieved from <https://amp.kompas.com/regional/read/2022/01/06/163017478/marak-judi-online-warga-demo-bi-dan-ojk-dinilai-lalai-awasi-perbankan>
- Panjaitan, I. (2018). *Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Yang Tanpa Hak Membuat Dapat Diakses Informasi Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian*.
- Pasaribu G. (2021). *Analisis Sosiologi Hukum dan Hukum Pidana Islam Tentang Sikap Masyarakat Terhadap Tindak Pidana Judi Sabung Ayam*.
- Pradistya, R. (2013). Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. Retrieved from pddi.lipi.go.id website: <https://pddi.lipi.go.id/triangulasi-pada-penelitian-kualitatif/>

- Rachmawati. (2022). Cerita Mereka yang Kecanduan Judi Online, Tabungan Habis Hingga Harus Jual Mobil. Retrieved from Kompas.com website: <https://amp.kompas.com/regional/read/2022/05/12/055000878/cerita-mereka-yang-kecanduan-judi-online-tabungan-habis-hingga-harus-jual-mobil>
- Ronal. (2016). *Tinjauan Yuridis Terhadap Cyber Crime*. 1–14.
- Safitri, G. (2018). *Hubungan antara konflik orangtua dan regulasi emosi remaja*.
- Shabrina, R. (2018). *Dinamika Psikologis Motivasi Berorganisasi*.
- Silfiah, K. (2019). Hubungan Antara Religiusitas Dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Prosocial Pada Remaja Di Smk Ketintang Surabaya. *At-Tuhfah*, 8(1), 26–38. <https://doi.org/10.36840/jurnalstudikeislaman.v8i1.168>
- Suhada, R. (2016). Makna Judi Online Bagi Remaja di Kota Surabaya. *Skripsi Universitas Airlangga*, 1–23.
- Syifa, I. D. (2014). *Hubungan antara kualitas attachment remaja terhadap ibu, ayah dan teman sebaya dengan regulasi emosi siswa di SMA Yayasan Pandaan*.
- Yeni, M. (2014). Motif Ngeceng Di Kalangan Remaja. *STKIP*.
- Zulrahman, R. (2017). *PERJUDIAN ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA YOGYAKARTA*.
- Narda, R. (2022). Indra Kenz dan Doni Salmanan, Tersangka Penipuan “Binary Option” yang Diduga Lakukan Pencucian Uang. Kompas.com website: https://amp.kompas.com/nasional/read/2022/03/10/06484811/indra-kenz-dan-doni-salmanan-tersangka-penipuan-binary-option-yang-diduga#amp_tf=Dari%251%24s&aoh=16542341303510&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com
- Nugraha, I. (2022). Marak Judi Online, Warga Demo BI dan OJK, Dinilai Lalai Awasi Perbankan. Kompas.com website: <https://amp.kompas.com/regional/read/2022/01/06/163017478/marak-judi-online-warga-demo-bi-dan-ojk-dinilai-lalai-awasi-perbankan>
- Rachmawati. (2022). Cerita Mereka yang Kecanduan Judi Online, Tabungan Habis Hingga Harus Jual Mobil. Kompas.com website: <https://amp.kompas.com/regional/read/2022/05/12/055000878/cerita-mereka-yang-kecanduan-judi-online-tabungan-habis-hingga-harus-jual-mobil>

Lampiran 1 Panduan Wawancara Faktor Penyebab Remaja Kecanduan Judi Online Di Kelurahan Mojosongo

No	Faktor	Indikator	Pertanyaan
1	Sosial&Ekonomi	a. Kondisi ekonomi keluarga b. Hubungan dengan keluarga	Bagaimana kondisi keuangan keluarga anda?
			Bagaimana komunikasi yang terjadi antara anda dengan orangtua dan saudara anda?
2	Situasional	a. Tekanan dari teman atau lingkungan b. Metode pemasaran iklan	Bagaimana keadaan lingkungan atau teman-teman disekitar anda?
			Apa yang membuat anda tertarik memainkan judi online?
3	Belajar	a. Memiliki keinginan tahun yang tinggi a. Pelaksanaan	Bagaimana anda mengetahui permainan judi online?
			Bagaimana cara anda memainkan permainan judi online?
4	Persepsi	a. Menilai peluang b. Pemahaman	Bagaimana cara anda melihat seberapa besar peluang yang anda miliki dalam permainan judi online?
			Menurut pemahaman anda apa yang dimaksud dengan judi online?
5	Keahlian	a. Terampil b. Handal	Bagaimana teknik yang anda gunakan dalam bermain judi online?
			Berapa kali anda memenangkan permainan judi online dalam sehari?

Lampiran 2 Panduan Wawancara Regulasi Emosi Remaja Kecanduan Judi Online Di Kelurahan Mojosongo

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Memonitor Emosi	a. Mampu terhubung dengan emosi dan pikiran b. Menyadari latar belakang tindakannya	Bagaimana cara anda dalam mengelola emosi?
			Bagaimana tindakan yang anda lakukan setelah mengetahui bahwa anda mengalami kecanduan terhadap judi online?
2	Mengevaluasi Emosi	a. Mengelola emosi yang dialami khususnya emosi negatif b. Mengambil hikmah dibalik permasalahan	Bagaimana cara anda dalam mengekspresikan emosi?
			Perempuan lebih memiliki kecerdasan emosi yang tinggi, dibanding dengan laki-laki. Bagaimana tanggapan anda terkait pernyataan seperti itu?
3	Modifikasi Emosi	a. Mengubah suatu emosi b. Mengembangkan emosi untuk mengubah perilakunya	Bagaimana cara anda agar terhindar dari hal-hal negatif?
			Sejauh mana tingkat anda dalam mengerjakan kewajiban (ibadah) anda sebagai makhluk ciptaan tuhan?

Hasil Observasi

Lampiran 3 Hasil Observasi (S1)

Subjek 1	S1-RP
Hari/Tanggal	Selasa/06 September 2022
Waktu	16.00-17.20
Tempat	Rumah subjek 1 (RP)
Observasi ke-1	<p>Peneliti disambut oleh ibu subjek yang mengenakan daster warna hijau bermotif batik, dan dipersilahkan untuk masuk ke halaman rumahnya. Rumahnya terlihat asri karena terdapat cukup banyak tanaman di halaman rumah yang diatata sedemikian rupa sehingga nampak rapi, disamping rumah terdapat lahan kosong, dan juga masjid yang tidak jauh dari rumahnya.</p> <p>Peneliti dipersilahkan duduk di kursi panjang berwarna hijau yang berada di halaman rumah, sebelum memanggil subjek peneliti ditanya oleh ibunya terkait kedatangan peneliti kesana. Setelah itu terlihat laki-laki muda yang berjalan menuju ke arah peneliti sembari mengenakan kaos hitam.</p> <p>Obrolan pertama peneliti dibuka dengan basa-basi dan obrolan santai karena jarang bertemu dengan subjek serta menjelaskan apa tujuan peneliti datang kesana , sehingga terfokus dengan beberapa pertanyaan dan pernyataan yang sesuai</p>

	dengan tujuan peneliti bertemu.
Hari/Tanggal	Sabtu/10 September 2022
Waktu	20.00-22.00
Tempat	Wedangan
Observasi ke-2	<p>Ketika datang, peneliti melihat ada 3 orang termasuk subjek yang sedang memainkan permainan judi online berjenis slot. Mereka menjabat tangan dan mempersilahkan peneliti untuk duduk. Subjek membantu menjelaskan kepada temannya apa maksud dan tujuan peneliti kesana.</p> <p>Subjek memesan peneliti minuman, dan menawarkan bakaran yang ada di wedangan. Selang beberapa menit subjek memulai permainan judi online. Peneliti mendengar kata-kata kurang pantas ketika subjek sedang memainkan judi online. Disaat subjek memainkan permainan judi online terlihat teman-teman subjek juga berantusias untuk mengarahkan subjek. Terlihat ekspresi gembira serta menyombongkan dirinya ketika subjek berhasil memenangkan pertaruhan 600.000. Sebelum menang subjek sempat terpancing emosi karena kehilangan korek, dia menuduh semua teman yang ada disitu.</p>

Lampiran 4 Hasil Observasi (S2)

Subjek 1	S2-OT
Hari/Tanggal	Kamis/08 September 2022
Waktu	15.30-16.32
Tempat	Rumah subjek 2 (OT)
Observasi ke-1	<p>Peneliti disambut oleh subjek yang mengenakan kaos hitam dengan celana pendek. Peneliti dipersilahkan masuk ke rumah subjek, terlihat ada kakak dan ibu subjek yang juga menyapa peneliti. Rumah subjek cukup luas dengan bangunan kurang lebih 200meter dan mempunyai halaman belakang yang dipergunakan untuk menjamu tamu. Tampak sejuk angin sepoi-sepoi dihalaman belakang rumah subjek karena tempatnya terbuka.</p> <p>Selang beberapa menit kakak subjek datang membawa makanan camilan dan es teh untuk peneliti, dan ikut duduk kemudian bertanya tumben peneliti datang kerumahnya, karena subjek termasuk tetangga peneliti.</p> <p>Obrolan pertama peneliti dibuka dengan basa-basi dan obrolan santai karena jarang bertemu dengan subjek serta menjelaskan apa tujuan</p>

	peneliti datang kesana , sehingga terfokus dengan beberapa pertanyaan dan pernyataan yang sesuai dengan tujuan peneliti bertemu.
Hari/Tanggal	Sabtu/ 26 November 2022
Waktu	20.00-21.00
Tempat	Taman Jayawijaya
Observasi ke-2	<p>Peneliti menghampiri OT yang saat itu sedang menunggu orderan, kedatangan peneliti disambut oleh OT dan teman-temannya. Sebelumnya peneliti sudah membuat janji bertemu dengan OT dan OT mempersilahkan peneliti untuk datang ke taman Jayawijaya karena disitulah tempat OT dan teman-temannya bermain judi online. Selang 10 menit setelah peneliti mengobrol dengan OT, dia bercerita bahwa sebelum peneliti datang temannya kalah bermain judi slot dengan suara yang keras dan menertawakan temannya, seketika semua yang ada disitu 4 orang termasuk OT tertawa secara bersamaan.</p> <p>OT bertanya pada peneliti apa tujuan peniliti kesana untuk melihat dirinya bermain judi online, ketika peneliti menjawab iya, OT langsung mengeluarkan Hp dari saku celana nya. OT sempat bertanya kepada salah satu temannya, slot apa yang gacor setelah itu OT mulai bermain judi online, di awal-awal dirinya bermain judi online terlihat OT sesekali tersenyum melihat peneliti dan teman-temannya, dari pemikiran peneliti OT takut akan karma nya sudah menertawakan temannya yang kalah duluan.</p> <p>Ketika bermain judi online teman-temannya juga</p>

	<p>ikut melihat, peneliti melihat 5x spin yang dilakukan OT sudah melipatgandakan modal awal yang hanya 50ribu menjadi 113ribu, lalu pada saat saldo OT sudah menipis dirinya mendapatkan pengalihan 100 yang menjadikan saldonya kembali menjadi 60ribu. Karena pada saat itu OT mendapat orderan dan waktu sudah menunjukkan jam 9, OT menyudahi permainan dan mengantarkan peneliti pulang menaiki kendaraan masing-masing.</p>
--	--

Hasil Wawancara

Lampiran 5 Hasil Wawancara (W1, S1)

Subyek : RP Umur : 22Th Jenis kelamin : Laki-laki Pekerjaan : Karyawan Pabrik Mantol Setting : Durasi : 01 Jam 20 Menit Tempat : Rumah RP		
No	Verbatim	Analisis
1	Peneliti: Apa yang mas ketahui mengenai pengertian judi online?	
5	Subjek: Ya.. setahu saya judi online itu termasuk dalam kategori permainan yang dilakukan secara online atau menggunakan jaringan internet dan juga dapat menghasilkan uang.	Permainan menggunakan jaringan internet dan menghasilkan uang
10	Peneliti: Sejak kapan main judi online mas?	
	Subjek: Kapan ya.. dari 2020 kayaknya mbak	Sejak 2020
	Peneliti: Awal mulanya bisa main judi online itu karena apa mas?	

15	Subjek: Lihat temen kerja lagi main judi online, cuma modal 150 ribu bisa dapat 1jutaan. Wah itu langsung se ruangan heboh semua, jadi pada pengen main. Termasuk saya juga mbak, soalnya dulu	Ekonomi sedang terpuruk efek dari pandemi Covid-19 dan tergiur dengan hasil instant dari teman yang mendapat jackpot
20	kan itu kondisi ekonomi beneran terpuruk, lagi masa pandemi, ada pengurangan pekerja sama nggak ada lemburan.	
25	Peneliti: Keluarga tau nggak mas, kalau mas nya sering main judi online?	
30	Subjek: Tau mbak, tapi saya jarang bahkan hampir nggak pernah berkomunikasi sama keluarga apalagi sama ayah tiri, saya dulunya anak tunggal pas SMP bapak pergi dari rumah, selang 5 bulan ibuk nikah lagi. Dulu biar nggak kepikiran kayak gitu setiap hari mainnya game di warnet sampek nggak pulang, kalau sekarang	Jarang bahkan hampir tidak pernah berkomunikasi dengan keluarga karena broken home
35	ya mainnya slot.	
40	Peneliti: Ooh keluarga sebenarnya udah tau tapi diem aja ya mas.. Kalau untuk cara akses judi online itu gampang apa susah sih mas sebenarnya?	
45	Subjek: Gampang banget sih mbak, website judi online kan banyak tinggal cari yang terpercaya aja terus daftar bikin akun.	Cari website judi online terpercaya
50	Peneliti: Kalau untuk syarat daftar bikin akun nya itu apa aja mas?	
55	Subjek: Cuma pakai buat nama pengguna, bikin sandi, masukin email, nomor telepon, sama pembayaran via apa gitu mbak. Cepet kok, nggak ribet.	Cepat dan tidak ribet
	Peneliti: Itu berarti nanti transaksi nya online ya mas, lewat rekening gitu?	
	Subjek: Iya mbak transaksi online, bisa lewat rekening atm atau lewat virtual account kaya OVO, DANA, GOPAY.	Transaksi dilakukan secara online
	Peneliti: Sebenarnya yang bikin kecanduan judi online itu apa sih mas?	

60	Subjek: Temen-temen pada main semua mbak, temen kerja temen nongkrong, lama-lama jadi kebiasaan suka main judi.	Karena terpengaruh teman sepergaulan
	Peneliti: Jenis judi online yang dimainkan apa mas?	
65	Subjek: Lebih sering main slot sih kalau aku mbak	Lebih sering slot
	Peneliti: Tapi selain karena temen ada lagi nggak mas yang bikin kecanduan judi online?	
70	Subjek: Emm.. itu mbak, beranda <i>FB</i> saya isinya <i>live streaming</i> slot dari selebgram-selebgram sampe dapat notifikasi tiap hari, dapat chat <i>Whatsapp</i> juga bakal dibantuin jaminan jackpot, yang dijanjiin juga nggak kaleng-kaleng mbak nominalnya. Makanya penasaran pengen nyoba, eh malah keterusan sampe sekarang.	Tertarik dengan metode pemasaran iklan yang menjanjikan serta bebas dan meluas di media sosial
75	Peneliti: Kalau judi online kayak gitu biasanya sehari main berapa kali sih mas?	
80	Subjek: Nggak tentu, bisa 2-4 kali mbak	2-4 kali bermain setiap hari
85	Peneliti: Biasanya mainnya dirumah atau dimana mas ?	
90	Subjek: Kadang dikamar, kadang sambil wedangan sama temen-temen tongkrongan.	Bermain dikamar dan diwedangan
	Peneliti: Kan mas tadi bilang sehari main 2-4 dalam sehari itu berarti setiap hari nya isi saldo berapa mas?	
95	Subjek: Kalau saya <i>deposit</i> saldo itu 3 hari sekali mbak, bukan <i>top-up</i> tiap hari. Jadi 3 hari sekali depo 200 ribu gitu.	3 Hari sekali isi ulang saldo 200ribu
100	Peneliti: Ooh 3 hari sekali ya mas jadinya, kalau masnya dulu pertama main judi online belajar dulu apa langsung bisa mas?	
	Subjek: Liat <i>live streaming</i> selebgram	Belajar dari melihat siaran

105	itu di <i>facebook</i> lama-kelamaan juga jadi tahu cara mainnya mbak.	langsung selebgram yang bermain judi online
	Peneliti: Judi online itu kan belum pasti menang kalahnya ya mas, apa nggak ada rasa takut nanti kalau kalah?	
110	Subjek: Ya takut tetep ada, tapi yang penting sebelum main harus optimis menang, soalnya kan nggak mungkin kalau kalah terus, peluang menang itu pasti ada	Takut, tapi optimis menang
115	Peneliti: Berarti setiap main harus optimis menang dulu ya mas?	
120	Subjek: Yang penting jangan ragu-ragu, biasanya kalau udah ragu atau cemas duluan malah jadi kalah.	Jangan ragu-ragu
	Peneliti: Oalah, iya mas. Semisal menang judi, uangnya biasanya buat apa mas?	
125	Subjek: Sebagian buat depo lagi, sisanya ya paling beli apa yang lagi dipengenin gitu.	Sebagian untuk <i>top-up</i> saldo lagi
130	Peneliti: Kalau hal terburuk yang pernah dilakuin selama jadi pecandu judi online ada nggak mas?	
135	Subjek: Hahaha ada mbak, pernah sangking nggapunya uangnya, terus kepepet pengen main slot jalan terakhir ya jual barang-barang rumah, helm, sepeda adekku, sepatu. Itu sangking pengen banget ngeslot tak posting di <i>facebook</i> harga nya ngasal loh. Sampek adekku nangis sepedanya ilang haha, tapi sekarang udah tak ganti.	Menjual barang-barang rumah demi bermain judi online
140	Peneliti: Wah sampek jual barang rumah ya mas, kejadian lain ada nggak mas yang buruk selama main judi online?	
145	Subjek: Utang paling mbak, ke temen kerja. Nanti gajian dibalikin gitu	Hutang
	Peneliti: Kegiatan sehari-hari selain judi online ada nggak mas?	

150	Subjek: Nggak ada pagi berangkat kerja pulang sore, malem nongkrong sambil main slot gitu tok mbak.	Tidak ada kegiatan
155	Peneliti: Kalau nongkrong main judi online gitu biasanya pulang jam berapa mas?	
160	Subjek: Nggak pasti i mbak, jam 2 sampe jam 3an paling	Jam 2-3 baru pulang dari nongkrong
165	Peneliti: Wah kalau kerja nya pagi istirahatnya nggak cukup dong mas?	
170	Subjek: Mmm.. Iya, kadang malah nyampai rumah nggak bisa tidur main HP sampek jam 6 mandi terus berangkat kerja	Istirahat tidak cukup
175	Peneliti: Menang judi online paling besar dapat berapa mas?	
180	Subjek: Pernah dapat 4Juta dulu mbak	Kemenangan terbesar 4Jt
185	Peneliti: Kalau main judi online gitu ada tekniknya nggak sih mas?	
190	Subjek: Aku nek main nggak pakai teknik i to, langsung spin gitu biasane	Tidak menggunakan teknik
190	Peneliti: Tapi mas nya tahu nggak kalau judi online itu dilarang dalam agama dan negara?	
190	Subjek: Tau sih mbak, tapi jaman sekarang banyak kok oknum-oknum polisi yang juga main judi online. Seharusnya kalau mau membasmi judi online di Indonesia itu ya ditutup semua aksesnya, kalau hanya ditangkap pemainnya ya percuma, ibarat mati 1 tumbuh 1000.	Seharusnya menutup semua akses perjudian online agar tidak mati 1 tumbuh 1000
	Peneliti: Kalau untuk ibadah sehari-hari jalan nggak mas?	

195	Subjek: Nggak mbak, bacaan sholat aja nggak hafal hahaha	Tidak hafal bacaan sholat
200	Peneliti: Pas kalah gitu yang dirasain gimana mas?	
205	Subjek: Saya sendiri orangnya emosian mbak, jadi kalau kalah ya gimana ya.. kesel, kecewa, nyalahin diri sendiri. Soalnya kan main slot harapannya bisa menang kalau sampai kalah ya rasanya campur aduk	Emosian Kesel Kecewa Nyalahin diri sendiri
210	Peneliti: Wah emosian ya mas, penyebab emosinya itu biasanya karena apa aja mas?	
	Subjek: Kayaknya gampang emosian ini udah dari kecil mbak, keras kepala, dikit-dikit marah, rasanya susah kalau buat ngatur emosi. Biasanya kalau emosi karena kalah ngeslot saya marah-marah mbak, terus tak brutalin sekalian kayak bales dendam gitu. Bukannya kapok tapi malah saya top-up saldo lagi.	Marah Dendam Nafsu
	Peneliti: Untuk saat ini ada niatan buat berhenti main judi online nggak mas?	
	Subjek: Saat ini masih belum sama sekali punya niatan berhenti sih mbak, masih asik soalnya pengennya tiap hari main terus. Nanti kalau udah waktunya berhenti juga bakal berhenti sendiri	Belum berniat berhenti Masih Asik

Lampiran 6 Hasil Wawancara (W2, S2)

Subyek	: OT	
Umur	: 23Th	
Jenis kelamin	: Laki-laki	
Pekerjaan	: Ojek online	
Setting	: Durasi : 01 Jam 02 Menit Tempat : Rumah OT	
No	Verbatim	Analisis

1	Peneliti: Apa yang mas ketahui mengenai pengertian judi online?	
5	Subjek: Emm.. judi online, bertaruh tapi menggunakan akses internet mungkin mbak	Bertaruh menggunakan akses internet
	Peneliti: Media yang digunakan bermain judi online apa aja sih mas?	
10	Subjek: Cuma butuh gadget atau laptop yang bisa diakses ke internet tok no mbak, kan mainnya online	HP/Laptop Akses internet
	Peneliti: Main judi online udah dari kapan mas?	
15	Subjek: Siksik.. Aku judi dari 2018, itu lulus SMK aku udah jadi ojol. Pertama ya liat-liat wah kok gayeng, penasaran akhirnya coba-coba tapi malah keterusan sampe sekarang to hahaha	2018 Penasaran Coba-coba ketagihan
20	Peneliti: Ooo berarti sering liat temen main judi online trus penasaran pengen nyoba gitu mas?	
25	Subjek: Iya mbak, saya kan kalau malem habis isya itu mangkal di basecamp ojol, banyak temen-temen ojol yang main judi slot itu, akhirnya terus dulu itu penasaran	Banyak teman sesama ojol yang bermain judi slot
	Peneliti: Pertamanya belajar dulu apa langsung bisa main sendiri gitu mas?	
30	Subjek: Kan pertamanya liat, terus bilang sama temen carane pie to mbok aku diajari, ya terus dikasih tau pertamanya bikin akun dulu, isi saldo lewat rekening, habis itu diajarin cara mainnya.	Meminta teman untuk diajari cara bermain judi online
35	Peneliti: Kalau untuk syarat daftar bikin akun nya itu apa aja mas?	
40	Subjek: Gampang og mbak, nama, sandi, rekening pembayaran, email. Isoh disamarke yoan mbak nama karo email e	Mudah Nama pengguna bisa disamarkan
	Peneliti: Itu berarti nanti transaksi nya online ya mas, lewat rekening gitu?	
45	Subjek: Nah bener mbak, aku biasane pake aplikasi DANA	Transaksi dilakukan secara online

	Peneliti: Keluarga tau nggak sih mas kalau kamu suka main judi online?	
50	Subjek: Bapak, ibuk, mbak tau semua. Udah sering dibilangin juga kayak gitu nggak ada manfaatnya, tapi ngebilanginnya nggak sambil marah-marah gitu, soalnya aku sama keluarga deket banget mbak. Tiap pagi sampek sore kalau ngepak i onde-onde pasti sambil ngobrol, cerita-cerita lucu, apa aja diceritain haha	Mempunyai kedekatan dengan keluarga
55		
	Peneliti: Kalau jenis judi online yang dimainkan biasanya apa mas?	
60	Subjek: Aku mainnya slot, pragmatic play, sweet bonanza gitu mbak	Slot
	Peneliti: Kenapa main judi online mas? Kan menang kalah nya nggak bisa di tebak	
65		
	Subjek: Judi online itu buat hiburan aja, jangan terlalu serius namanya aja permainan, tergantung hoki siapa tahu rezeki nya gitu hahaha	Judi sebagai hiburan Hoki
70		
	Peneliti: Kalau judi online kayak gitu biasanya sehari main berapa kali sih mas?	
75	Subjek: 3kali aku mbak, tiap malem pas mangkal nunggu orderan gitu	3kali bermain setiap hari
	Peneliti: Kenapa mainnya malem mas? Kan bisa dirumah siang hari?	
80		
	Subjek: Jaringan malam itu lebih stabil mbak, beda sama siang. Aku aja main judi online kalau udah jam 12 an.	Akses internet di malam hari lebih stabil
85	Peneliti: Kalau main judi online malam, terus biasanya tidur jam berapa mas?	

90	Subjek: Habis subuhan biasanya tidur, nanti jam 8 bangun. Terus tidur lagi jam 10 sampe dzuhur, habis dzuhur bantuin bapak ibuk dirumah.	Tidur hanya sebentar
95	Peneliti: Kan mas tadi bilang mainnya 3kali dalam sehari itu berarti setiap harinya isi saldo berapa mas?	
	Subjek: Nggak tentu, biasanya sehari 50 paling mentok 100 mbak	Isi saldo 50rb maksimal 100rb
100	Peneliti: Ada tekniknya nggak sih mas main judi slot kaya gitu?	
105	Subjek: Yang tak terapin sekarang ya bertaruh di angka kecil sik, terus spin 10x manual, spin turbo lewati layar 20x, auto spin 30x, habis itu beralih ke taruhan sing lebih besar. Gitu nek aku, jadi nggak ngasal span spin. Terus nanti kalau udah dirasa cukup langsung tarik ke DANA nggak nunggu banyak sik. Ngejelasinnya agak susah tapi nanti kalau udah dilakuin gampang mbak.	Menggunakan teknik untuk bermian judi online
110	Peneliti: Hahaha iya mas agak bingung, berarti main judi online udah hampir 5tahun ya mas?	
115	Subjek: Hahahaha iya bener mbak, ya nanti nek aku pas main tak video in mbak.	Sudah 5 tahun bermain judi online
120	Peneliti: Siap mas, selama 5 tahun itu udah dapet apa aja mas dari judi online?	
	Subjek: La ini hpnya beli pake uang hasil main slot mbak hahaha	Beli HP dari kemenangan judi online
125	Peneliti: Bisa buat beli Hp ya mas, paling banyak berapa sih mas dapetnya?	
	Subjek: Aku pernah dapet 7Juta dulu, itu awal tahun 2020 inget banget.	Kemenangan tertinggi yang didapat selama bermain judi online 7jt
130	Peneliti: Oooh itu kali ya mas yang bikin kecanduan ? Pernah dapet banyak terus jadi keterusan gitu nggak mas	
	Subjek: Enggak ii to mbak, malah yang mendasari aku jadi pecandu judi itu	

135	kayaknya aku ngerasa pas main judi online itu kaya seneng gitu, ada kebahagiaan tersendiri pas main judi online. Jadi ya kalau mau menang atau kalah itu urusan belakangan, yang penting main dulu.	Mempunyai rasa senang ketika memainkan judi online
140	Peneliti: Jadi bukan karena pernah dapet uang gedhe dari judi online ?	
	Subjek: Enggak mbak	Hutang
145	Peneliti: Terus kalau kalah yang dirasain gimana mas?	
150	Subjek: Kalau kalah yaudah, paling kecewa bentar terus ngobrol ketawa sama temen udah ilang kecewanya, toh permainan kalah menang itu udah biasa. Kalau mau marah siapa yang dimarahin? HP? Nggak mungkin kan. Jadi ya paling mikirnya belum beruntung gitu aja sih.	Tidak berlarut dalam kekecewaan
155	Peneliti: Kalau pecandu judi online gitu ibadah jalan nggak sih mas? haha	
160	Subjek: Hahaha asem, jalan lah mbak. Sholat 5 waktu aku, kan kewajiban. Jadi diimbangi hahaha masa cari dosa tok, nggak cari pahala.	Sholat 5 waktu
165	Peneliti: Wah alhamdulillah, pernah ada kejadian buruk nggak mas? Selama 5 tahun main judi online	
170	Subjek: Dulu pernah sekali sebelum diajarin tekniknya sama temen itu, kalah sampe 700ribu langsung marah sama diri sendiri, kok aku bodomen duit semunu tak buang sia-sia, kalau kapok ya aku nggak mungkin sampai sekarang masih main, lambat laun mikir ya ini resiko tindakanku. Akhirnya bisa maafin diri sendiri, jadi sekarang aku kalau udah kalah yaudah yang penting nggak berhenti mencoba, lagian cuma hiburan, kalau menang itu kan hoki mbak	Belajar dari pengalaman untuk tidak larut dalam kemarahan, sudah resiko dari tindakan yang dilakukan
175		

180	Peneliti: Pernah nggak mas, nyobain sehari nggak main judi online gitu?	
185	Subjek: Sebelumnya juga udah pernah nyoba sehari nggak main, eh udah berhasil besoknya mau mangkal ditempat biasa, ketemu temen-temen jadi ikutan main lagi hahaha	Pernah Susah
190	Peneliti: Kalau kekurangan dan kelebihan judi online menurut mas nya gimana?	
195	Subjek: Menurut aku pribadi judi online itu kelebihanannya lebih aman dari judi kayak sabung ayam yang lebih terang-terangan gitu, tapi untuk kekurangan ya itu harus ada koneksi internet yang bagus, sama menang kalahnya nggak bisa diprediksi.	Lebih aman Jaringan internet harus bagus
	Peneliti: Selama main judi online 5th ini banyak kalahnya apa menangnya mas?	
	Subjek: Kemungkinan banyak kalahnya sih mbak, cuma ya balik lagi karena seneng main sik, jadi ya sampe sekarang susah mau berhenti.	Banyak kalahnya

Lampiran 7 Wawancara Narasumber Pendukung S1

No	Verbatim	Analisis
1	Peneliti: Mas RP ini kalau dirumah orangnya kayak gimana bu?	
5	IT (D): Kalau sama saya atau sama ayahnya nggak pernah ngajak ngomong mbak, pulang kerja masuk kamar malemnya nongkrong kaya gitu terus, mungkin karena ayah sambung ya. Jadi nek disuruh misal beli galon gitu langsung berangkat nggak bilang apa-apa. Deketnya sama anak saya yang kecil ini, kalau punya apa-apa adeknya dikasih, tapi dulu pernah geger gedhen mbak, sepeda adik e dijual gara-gara main judi adike sampe nangis, sama ayahnya yo nggak dimarahin, tapi sekarang udah dibeliin mas e sing baru. Alhamdulillah sama adiknya akur walaupun sama orangtua bodoamat.	Tidak akrab dengan kedua orangtua
15	Peneliti: Kalau nongkrong keluar gitu biasanya balik jam berapa bu?	
	IT (D): Kalau nongkrong pasti pulang pagi jam 3 baru sampe rumah, padahal pagi setengah 7 berangkat ke pabrik.	Tidak memiliki Jam tidur yang baik
	Peneliti: Sifatnya kalau dirumah kaya gimana si buk	
20	IT (D): Gampang banget marah mbak, hal sepele pulang kerja dirumah ndak ada lauk langsung masuk kamar pintune dibanting, nyari barang ketlisut sambil marah-marah gitu kebiasaane mbak	Mudah marah

Lampiran 8 Wawancara Narasumber Pendukung S2

No	Verbatim	Analisis
1	Peneliti: Keluarga tau nggak mbak kalau mas OT sering main judi online?	
5	IT (Y): Kalau masalah tau ya udah tau, udah saya bilangin mbak, judi itu nggak baik. Tapi malah sering bilang kalau masih mending judi daripada maling gitu sambil ketawa	Lebih baik berjudi daripada maling
	Peneliti: Sifat OT gimana sih menurut mbak?	
10	IT (Y): Adek saya orangnya gampang bergaul, suka bikin ketawa, jarang marah sekalinya marah cuma sebentar habis itu ya balik ketawa lagi	Mudah bergaul Suka bikin ketawa Jarang marah

Hasil Dokumentasi

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo



Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Kampus



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**

Jl. Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telp. (0271) 781516 Fax. (0271) 782774
Homepage : www.iain-surakarta.ac.id E-mail: fu.ain@iain-surakarta.ac.id

Nomor : B- 2956/Un.20/F.I/PP.01.1/08/2022 Surakarta, 31 Agustus 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak Winarto, S.E., M.M

Kelurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres
Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Islah., M. Ag
NIP : 19730522 200312 1 001
Pangkat : Pembina/(IV/a)
Jabatan : Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
UIN Raden Mas Said Surakarta

Memohon izin Penelitian bagi mahasiswa kami:

Nama : Mutiara Sweetza Ikhtiarini
NIM : 181221066
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Waktu Penelitian : 01 September 2022 – 01 Oktober 2022
Lokasi : **Kelurahan Mojosongo, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah**
Judul Penelitian : Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo.

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.




Dekan,

Dr. Islah., M. Ag

NIP. 19730522 200312 1 001

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dari Kelurahan

 **PEMERINTAH KOTA SURAKARTA**
KECAMATAN JEBRES
KELURAHAN MOJOSONGO
Jl. Mayor Achmadi No. 185 Telpn (0271) 853673 Surakarta Kode Pos 57127

SURAT KETERANGAN
Nomor : PN.01 / 273.1 / X / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Lurah Mojosongo Kecamatan Jebres Kota Surakarta, menerangkan bahwa :

Nama : MUTIARA SWEETZA IKHTIARINI
NIM : 181221066
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Nama tersebut diatas benar-benar melakukan penelitian/survey dengan judul “ Regulasi Emosi Remaja Pencandu Judi Online di Kelurahan Mojosongo” yang dilaksanakan tanggal 01 September 2022 s.d 01 Oktober 2022.

Demikian Surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Surakarta, 20 Oktober 2022


WINARTO, SE, MM
NIP. 196723121992031009

Lampiran 12 Informed Consent

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Inform Consent

Saya menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam pengambilan data atau sebagai responden pada penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuludin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Judul Penelitian : "Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo".

Penelitian : Mutiara Sweetza Ikhtiarini

NIM : 181221066

Saya percaya yang saya informasikan dijamin kerahasiaannya.

Demikian secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun, saya bersedia berperan serta dalam penelitian.

Surakarta, 01 September 2022

Peneliti

Responden

Mutiara Sweetza I


RaffaPk

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Inform Consent

Saya menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam pengambilan data atau sebagai responden pada penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuludin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Judul Penelitian : "Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo".

Penelitian : Mutiara Sweetza Ikhtiarini

NIM : 181221066

Saya percaya yang saya informasikan dijamin kerahasiaannya.

Demikian secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun, saya bersedia berperan serta dalam penelitian.

Surakarta, 01 September 2022

Peneliti

Responden

Mutiara Sweetza I


Okta Tandarisa

Daftar Riwayat Hidup

A. Data Pribadi

Nama : Mutiara Sweetza Ikhtiarini

Tempat, Tanggal Lahir : Surakarta, 03 Juli 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

No. Hp : 089675016024

Alamat : Jalan Rinjani Timur III Rt 04 Rw 19, Kelurahan
Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta,
Jawa Tengah

Nama Bapak : Widodo

Nama Ibu : Manis Mariah

Data Riwayat Pendidikan

1. TK Aisyiyah Mojosongo Surakarta Tahun 2005 - 2006
2. SD Negeri Mojosongo 6 Surakarta Tahun 2006 - 2012
3. SMP 18 Surakarta Tahun 2012 - 2015
4. SMA Negeri 6 Surakarta Bahasa Tahun 2015 - 2018
5. S1, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam
Negeri Raden Mas Said Surakarta Tahun 2018 - 2023

B. Pengalaman Organisasi

1. Sekretaris OSIS SMP Negeri 18 Surakarta Tahun 2013
2. Anggota Karang Taruna Praja Sekawan Tahun 2021 – 2024
3. Anggota PMII Rayon Abdurrahman Wahid Tahun 2018