

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAMBLING BEHAVIOR WITH EMOTIONAL DISORDERS OF COLLEGE STUDENT

HUBUNGAN PERILAKU JUDI ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSI MAHASISWA

Ayu Hayati Lubis^{1*}, Mardianto²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

E-mail: ayuhayati560@gmail.com
mardiantopsi@gmail.com²

ABSTRACT

Many college students were involved in online gambling games, and there is a tendency to this student to show excessive emotional responses when playing online gambling that leads to emotional disorders. Therefore, this research aims to find out the relationship between online gambling behavior with student emotional disorders. This research is a quantitative correlation type research. Data collection techniques in this research were online gambling and emotional disorders scale. The research subjects of this study were 385 college student of Padang State University. The sampling technique uses purposive sampling. The data analysis technique used is product moment analysis. The research results show that emotional disturbances of college students who play online gambling games are in the moderate category (54.0%) with the most determining aspect is learning problems. Which means, the college students who have high emotional disturbances will have high learning problems. Meanwhile, online gambling behavior of college students are in the moderate category (64.9%) with the most determining aspect is escapae. Which means, college students performed online gambling behavior due to they use online gambling as a place to escape from problems or to spend their free time. The correlation test found that there was a significant relationship between online gambling behavior and college students' emotional disorders because the Sig value obtained was 0.00 ($p < 0.05$). The relationship that is formed has a positive slope, which means that the higher the online gambling behavior of college students, the higher their emotional disturbances.

Keyword: Online Gambling, Emotional Disorders, College Students

ABSTRAK

Banyak mahasiswa terlibat dalam permainan judionline, dan ada kecenderungan pada mahasiswa ini untuk menunjukkan respon emosi yang berlebihan ketika bermain perjudian online yang mengarah kepada gangguan emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku judi online dengan gangguan emosional mahasiswa. Penelitian ini adalah penelitian tipe korelasi kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah skala perjudian online dan gangguan emosi. Subjek dari penelitian ini adalah 385 mahasiswa Universitas Negeri Padang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gangguan emosi pada mahasiswa yang bermain game judi online masuk kategori sedang (54.0%) dengan aspek yang paling menentukan yaitu masalah belajar yang berarti mahasiswa yang memiliki gangguan emosi yang tinggi memiliki masalah belajar yang tinggi. Sementara perilaku judi online mahasiswa masuk kepada kategori sedang (64.9%) dengan aspek yang paling menentukan yaitu escapae yang berarti perilaku judi online mahasiswa terbentuk karena menjadikan judi online sebagai tempat untuk pelarian dari masalah atau untuk mengisi waktu luang. Uji korelasi menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku judi online dengan gangguan emosional mahasiswa karena nilai Sig yang diperoleh adalah 0,00 ($p < 0,05$). Hubungan yang terbentuk berslope positif yang berarti, semakin tinggi perilaku judi online, maka gangguan emosi mahasiswa akan meningkat.

Kata Kunci: Judi Online, Gangguan Emosi, Mahasiswa

PENDAHULUAN

Judi merupakan salah satu perbuatan yang melanggar hukum dan dalam hukum positif, judi masuk kepada tindak pidana. Namun, larangan judi tersebut tidak serta merta dapat menghambat penyebaran perbuatan judi. Terlebih lagi pada zaman teknologi internet seperti pada saat sekarang ini yang mana perjudian sudah dilakukan secara terang-terangan melalui aplikasi *game* dan penyebarannya seolah tidak terbendung (Hardiyanto et al., 2022). Hal ini dapat dilihat dari data judi *online* yang telah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2023) semenjak periode tahun 2018 hingga 2022 yaitu sebanyak 712.089 konten judi *online*. Adanya jaringan internet dan penggunaan *smartphone* secara masif membuat judi *online* lebih efektif untuk dilakukan dibandingkan dengan judi konvensional. Selain itu, faktor keamanan di media elektronik tidak bisa di maksimalkan oleh pemerintah membuat pelaku tidak takut untuk bermain judi secara *online* (Stark & Robinson, 2021). Hal ini kenapa judi *online* banyak diminati karena aman dan lebih efisien untuk dilakukan. Khususnya pada kawula muda yang mana diketahui bahwa pelaku judi *online* terbanyak di Indonesia adalah remaja dan dewasa awal (Winarsih & Salsabila, 2022).

Mahasiswa pada dasarnya berada dalam tahap dewasa awal yang merupakan masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa dengan rentang usia 18 tahun sampai 25 tahun (Putri, 2019). Meskipun demikian, masa dewasa awal ini sangat rentan dengan masalah psikologis. Ini karena pada masa dewasa awal otak mengalami perubahan yang sangat kompleks yang mempengaruhi kepada pola sikap dan perilaku sehingga mengakibatkan timbulnya kerentanan psikologis (Wijaya & Muslim, 2021). Selain rentan kepada masalah psikologi, individu pada masa dewasa awal juga memiliki kecendrungan untuk mentolerir hal yang tidak diketahui dan lebih bersedia menerima kondisi ambigu yaitu situasi di mana peluang menang atau kalah tidak pasti dan ini kenapa banyak individu pada masa dewasa awal terlibat dengan judi *online*. Namun, ketidakpastian dalam judi *online* memunculkan banyak ketegangan dan tekanan emosi terlebih ketika kalah dalam permainan judi (Victor-Aigbodion, 2022). Hasil observasi awal yang dilakukan pada mahasiswa Universitas Negeri Padang diketahui bahwa selama bermain *game online*, mahasiswa ini sering menunjukkan emosi berlebihan seperti berteriak atau berkata-kata kasar serta memaki jika dirinya kalah dalam bermain *game judi online*. Selain itu, terdapat beberapa mahasiswa yang menyendiri sambil bermain judi *online* disaat teman-temannya lain sedang berkumpul. Sikap yang ditunjukkan mahasiswa tersebut merupakan ciri dari individu yang memiliki gangguan emosi yaitu memiliki respon emosional yang terlalu kuat atau terlalu lemah untuk situasi tertentu (Aquarisnawati, 2015).

Gangguan emosi ini merupakan gejala psikologi yang ditimbulkan sebagai respons terhadap peristiwa yang mengaktifkannya dan sifatnya lebih spesifik seperti mudah marah, mudah cemas, mudah sedih, atau sering ketakutan, atau reaksi senang yang sering dan intent (Bullis et al., 2019). Mengenai hal ini, hasil wawancara dengan mahasiswa Universitas Negeri Padang yang bermain judi *online* diketahui bahwa mahasiswa mengalami insomnia karena sering memainkan judi *online* sampai pagi, mahasiswa merasa kurang energi dan mudah lelah, tidak terlalu bersemangat mengikuti perkuliahan, mudah emosi terlebih ketika kalah dalam bermain judi, dan suasana hati mahasiswa terkadang suka berubah-ubah. Hasil wawancara dapat dikatakan bahwa terdapat gangguan emosi pada mahasiswa yang memainkan judi *online*.

Pada dasarnya, gangguan emosi ini merupakan faktor yang berisiko karena dapat mempengaruhi kepada kesehatan mental dan juga dapat mempengaruhi kepada fungsi kehidupan sehari-hari mahasiswa, baik dalam fungsi sosial, akademik maupun fisik. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Bruffaerts et al. (2018) bahwa individu dengan gangguan emosi yang berkepanjangan bisa mengalami kegagalan dalam menjalani relasi dan menderita beberapa penyakit fisik serta dapat mengarah kepada melukai diri sendiri dan perilaku bunuh diri. Selain itu, pelajar yang mengalami gangguan emosi juga dilaporkan tidak memiliki minat untuk belajar dan cenderung mengalami penurunan nilai akademis. Oleh sebab itu, sangat perlu untuk mengetahui faktor yang dapat memunculkan gangguan emosi pada mahasiswa.

Merujuk kepada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Torrado et al (2020) diketahui bahwa perilaku bermain judi *online* pada mahasiswa cenderung membuat mahasiswa sulit untuk mengontrol emosinya. Semakin tinggi perilaku bermain judi *online* mahasiswa, maka semakin sulit mahasiswa tersebut untuk mengendalikan emosinya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Budiman et al (2022) bahwa perilaku judi dapat berisiko kepada keadaan emosi negatif dan kecanduan. Lebih lanjut, Cosenza et al (2022) menyatakan bahwa perjudian menjadi salah satu

jalur psikopatologis yang dapat menyebabkan beberapa gangguan psikososial, tampaknya lebih kuat pada individu yang memiliki karakteristik tidak bisa mengontrol emosinya. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa gangguan emosi dapat muncul akibat dari perilaku judi.

Beranjak dari penelitian terdahulu, diduga bahwa ada hubungan antara perilaku judi *online* dengan gangguan emosi pada mahasiswa yang memainkan judi *online*. Akan tetapi, hal ini perlu pembuktian lebih lanjut karena peneliti terdahulu umumnya melakukan penelitian secara patologi atau melihat gangguan emosi sebagai gejala dari perilaku judi dan bukan keterkaitan langsung antara perilaku judi dengan gangguan emosi. Selain itu, fokus peneliti terdahulu adalah kepada perilaku pada judi konvensional dan bukan judi *online* yang mana judi *online* ini dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja yang mana hal ini sangat berbeda dengan judi konvensional. Oleh sebab itu, penelitian ini dinilai penting untuk dilakukan supaya dapat diketahui keterkaitan antara perilaku judi *online* dengan gangguan emosi sehingga kedepannya pemain judi *online* khususnya mahasiswa dapat melakukan tindakan pencegahan sebelum judi *online* memberikan dampak yang lebih buruk lagi terhadap kesehatan dan psikologi mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Negeri Padang yang bermain judi *online*. Penentuan jumlah sampel, menggunakan rumus Lemeshow dan diperoleh jumlah sampel sebanyak 385 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa Universitas Negeri Padang yang memainkan *game* judi *online* di *smartphone* lebih dari 1 tahun dengan waktu yang dihabiskan sedikitnya dalam bermain judi *online* adalah 1 jam dalam sehari.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan model skala yaitu skala likert yang disajikan dengan 4 alternatif jawaban. Skala gangguan emosi pada penelitian ini mengacu pada aspek-aspek emosi yang sebelumnya pernah digunakan oleh McCahey & Tamara (2001). Skala ini terdiri dari 4 aspek gangguan emosi yaitu masalah belajar, hubungan interpersonal, perilaku yang kurang pantas dan kurang bahagia. Skala perilaku judi *online* yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan 10 aspek perilaku judi menurut American Psychiatric Association (2013) yaitu *Preoccupation* (Terobsesi dengan perjudian), *Desired excitement* (Mencari kepuasan atau kenikmatan), *Loss Of Control* (Gagal dalam mengendalikan diri), *Restless* (Perasaan gelisah dan tidak nyaman), *Escapae* (Tempat pelarian), *Chasing* (Mengejar kekalahan/kemenangan), *Lying* (Berbohong), *Illegal Acts* (Melakukan tindakan melanggar hukum/tercela), *Risked Significant Relationship* (Membahayakan hubungan demi judi), *Ballout* (Membutuhkan sumber dana lain). Setelah dilakukan uji coba terhadap kedua skala penelitian diperoleh item yang valid pada skala gangguan emosi adalah sebanyak 22 item dan 15 item pada skala perilaku judi *online*. Sementara itu, nilai *cronbach's alpha* yang diperoleh dari kedua skala tersebut yaitu 0.775 pada skala gangguan emosi dan 0.791 pada skala perilaku judi *online* dengan begitu dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur skala gangguan emosi dan perilaku judi *online* adalah reliabel atau handal dan dapat digunakan untuk penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji korelasi. Uji korelasi yang digunakan yaitu korelasi *Product Moment* untuk mencari hubungan dua variabel yang akan diteliti yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah perilaku judi *online* dan variabel terikatnya adalah gangguan emosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku judi *online* dengan gangguan emosi menggunakan bantuan SPSS versi 20. Adapun hasil penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Deskripsi	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin		
Pria	236	61.3%
Wanita	149	38.7%
Total	385	100%
Usia		
18 tahun - 20 tahun	137	35.6%
21 Tahun – 23 Tahun	164	42,6%
>23 Tahun	84	21,8%
Total	385	100%
Lama Bermain Game Judi Online dalam sehari		
1 jam	82	21,3
2 jam	78	20,3
3 jam	93	24,2
4 jam	44	11,4
5 jam	24	6,2
6 jam	18	4,7
7 jam	20	5,2
> 7 jam	26	6,8
Total	385	100%

Pada Tabel 1 dapat dilihat deskripsi dari subjek penelitian yang mana diketahui bahwa pada umumnya mahasiswa yang bermain *game judi online* adalah pria yaitu sebesar 61.3% dengan rentang usia 21 tahun sampai dengan 23 tahun yaitu sebesar 42.6% dan pada umumnya memainkan judi *online* dalam sehari adalah selama 3 jam yaitu sebesar 24.2%.

Tabel 2. Rerata Hipotetik dan Empirik Gangguan Emosi

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Gangguan Emosi	22	88	66	11	44	82	64.85	8.71

Pada Tabel 2 dapat dilihat nilai rerata empirik adalah sebesar 64.85 sementara nilai rerata hipotetik adalah sebesar 66. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum skor rerata empirik lebih kecil daripada skor rerata hipotetik. Sehingga dapat diartikan bahwa gangguan emosi mahasiswa yang bermain judi *online* lebih rendah dibandingkan dugaan penelitian atau yang diperkirakan alat ukur.

Tabel 3. Kategorisasi Gangguan Emosi

Rumus	Skor	Kategori	F	(%)
$X < M - 1SD$	$X < 44$	Rendah	1	.3
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$44 \leq X < 66$	Sedang	208	54.0
$M + 1SD \leq X$	$66 \leq X$	Tinggi	176	45.7
Jumlah			385	100

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat subjek dengan kategori gangguan emosi rendah adalah sebanyak 1 orang (3%). Kemudian, subjek dengan kategori gangguan emosi sedang sebanyak 208 orang (54.0%), dan subjek dengan kategori gangguan emosi tinggi sebanyak 176 orang (45.7%). Dapat dikatakan bahwa gangguan emosi subjek yang terbanyak berada pada kategori sedang. Hal ini berarti, pada umumnya subjek yang bermain judi *online* memiliki gangguan emosi sedang.

Tabel 4. Rerata Hipotetik dan Empirik Perilaku Judi Online

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Perilaku Judi Online	25	100	62.5	12.5	42	95	70.61	9.96

Pada Tabel 4 dapat dilihat nilai rerata empirik adalah sebesar 70.61 sementara nilai rerata hipotetik adalah sebesar 62.5. Hal ini menunjukkan bahwa skor rerata empirik perilaku judi *online* lebih besar daripada skor rerata hipotetik. Sehingga dapat diartikan bahwa perilaku judi *online* subjek lebih tinggi dibandingkan dugaan penelitian atau yang diperkirakan alat ukur.

Tabel 5. Kategorisasi Perilaku Judi Online

Rumus	Skor	Kategori	F	(%)
$X < M - 1SD$	$X < 50$	Rendah	14	3.6
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$50 \leq X < 75$	Sedang	250	64.9
$M + 1SD \leq X$	$75 \leq X$	Tinggi	121	31.4
Jumlah			385	100

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat subjek dengan kategori perilaku judi *online* rendah adalah sebanyak 14 orang (3.6%). Kemudian, subjek dengan kategori perilaku judi *online* sedang sebanyak 250 orang (64.9%), dan subjek dengan kategori perilaku judi *online* tinggi sebanyak 121 orang (31.4%). Dapat dikatakan bahwa perilaku judi *online* yang terbanyak berada pada kategori sedang. Hal ini berarti, pada umumnya subjek yang bermain *game* judi *online* memiliki perilaku judi *online* sedang.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	K-SZ	Asymp.Sig 2-tailed	Keterangan
Gangguan Emosi	1.315	0.063	Normal
Perilaku Judi Online	1.058	0.213	Normal

Pada Tabel 6 dapat dilihat hasil uji normalitas terhadap kedua variabel penelitian yaitu variabel gangguan emosi memiliki nilai p sebesar 0,063 ($p > 0,05$) dan pada variabel perilaku judi *online* memiliki nilai p sebesar 0,213 ($p > 0,05$). Hal ini berarti nilai asym.sig dari kedua variabel penelitian yaitu gangguan emosi dan perilaku judi *online* adalah besar dari 0.05 dengan begitu dapat dikatakan bahwa data pada variabel gangguan emosi dan perilaku judi *online* adalah berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Nilai F	Sig	Keterangan
X – Y	1.154	0.236	Linear

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai *F deviation from linearity* dari variabel yaitu sebesar 1.154 dengan nilai p sebesar 0,236 ($p > 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear karena nilai sig lebih besar dari 0.05.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi

Variabel	Nilai F	Sig	Keterangan
X – Y	0.677	0.000	Signifikan

Tabel 8 menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0.677 dan nilai sig sebesar 0.000. Dengan begitu dapat dikatakan terdapat hubungan yang kuat antara perilaku judi *online* dengan gangguan emosi karena nilai sig lebih kecil dari 0.05. Selain itu, hasil uji menunjukkan hubungan yang positif antara perilaku judi *online* dengan gangguan emosi. Sehingga dapat dikatakan bahwa setiap peningkatan perilaku judi *online*, maka akan meningkatkan gangguan emosi. Dengan kata lain, semakin tinggi peningkatan perilaku judi *online* seseorang, maka semakin tinggi gangguan emosi yang dialaminya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku judi *online* terhadap gangguan emosi pada mahasiswa Universitas Negeri Padang yang memainkan judi *online* sedikitnya 1 jam dalam sehari. Berdasarkan pengujian hipotesis didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,677

dengan nilai signifikan sebesar 0,000 ($<0,05$) yang berarti bahwa H_a dalam penelitian ini diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara perilaku judi *online* dengan gangguan emosi. Adapun hubungan yang ditunjukkan adalah hubungan yang positif yang mana hal ini berarti peningkatan pada perilaku judi *online* akan meningkatkan gangguan emosi. Semakin sering mahasiswa bermain judi *online*, maka semakin tinggi masalah gangguan emosi yang dialaminya.

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mulyani dan Fitriani (2022) dalam penelitiannya bahwa terdapat hubungan yang kuat antara perilaku bermain *game* secara *online* dengan gangguan emosi. Umumnya, remaja yang memainkan *game* secara *online* memiliki emosi yang tidak stabil. Remaja yang menghabiskan banyak waktu bermain *game online* cenderung memiliki masalah emosi dan sering berkata kasar, emosi yang meledak-ledak, berkelahi, tidak bisa berkomunikasi dengan baik, memukul benda di sekitar, melakukan kekerasan, mengeluarkan suara keras kepada orang sekitar, berlebihan dalam bersikap serta kesal mengalami kekalahan.

Gangguan emosi pada mahasiswa yang bermain *game* judi *online* pada umumnya sedang (54.0%). Hal ini menurut Abdulah et al. (2023) karena judi dapat mengakibatkan kecanduan, mengganggu keseimbangan hidup, dan bahkan menyebabkan masalah finansial bagi individu yang terlibat. Selain itu, perilaku judi yang tinggi yang sudah mengarah kepada kecanduan dapat mengakibatkan masalah emosional dan psikologis yang serius. Oleh sebab itu, mahasiswa dengan waktu permainan judi *online* yang lama dalam satu hari dapat memicu kepada meningkatnya ketidakstabilan emosinya. Dengan kata lain, semakin tinggi waktu yang di habiskan mahasiswa untuk bermain *game* judi *online*, maka semakin meningkat pengaruhnya kepada gangguan emosi mahasiswa. Lebih lanjut, Riswanto dan Fauziah (2022) menyatakan remaja yang telah sampai kepada tingkat kecanduan karena tingginya intensitas bermain *game online*, maka remaja tersebut tidak akan tertarik dengan apapun selain *game online* yang dimainkannya termasuk kepada hasil studinya yang mana remaja ini akan sering bolos dan tidak mengerjakan tugas pelajaran serta tidak semangat untuk melakukan aktivitas lainnya berhubungan dengan pendidikannya karena fokusnya sudah teralihkan kepada judi *game online*. Jika mahasiswa menunjukkan perilaku yang berlebihan dalam memainkan apapun secara *online*, maka hal ini dapat mempengaruhi emosi dan perilaku remaja dalam kehidupan sehari-hari, seperti remaja menjadi pribadi yang mudah marah, emosi, gelisah, malas berinteraksi dengan lingkungan sekitar, lupa akan waktu sholat, dan ia hanya terfokus kepada permainan *online* yang dimainkannya dibandingkan dengan dunia nyata (Rizki dan Suryati, 2022). Oleh sebab itu, semakin tinggi perilaku judi *online* mahasiswa yang ditunjukkan dari intensitasnya bermain judi *online*, maka semakin besar gangguan emosional yang dialaminya.

Hasil penelitian ditemukan bahwa mahasiswa memiliki perilaku judi *online* sedang (64.9%). Hal ini karena mahasiswa belum memiliki pendapatan sehingga mahasiswa bermain judi *online* dari *chip* gratisan. Jika mahasiswa telah memiliki pendapatan sendiri, maka kemungkinan perilaku judi *online* yang ditunjukkan berkemungkinan tinggi. Hal ini karena judi secara *online* bagi kalangan kawula muda sudah menjadi makanan sehari-hari. Banyak ditemui dijalanan dan disudut tempat, mereka bermain judi *online* secara terang-terangan. Akan tetapi bagi kawula muda yang waktu bermain judi *onlinenya* tidak terlalu tinggi, maka perilaku untuk terus bermain judi *online* tidak terlalu tinggi. Selain itu, adanya peluang untuk menang banyak dalam bermain judi dan banyak kawula muda berusaha untuk menangkap peluang tersebut hingga akhirnya menjadi terobsesi dan sulit lepas dari perjudian *online* tersebut (Adli dan Jonyanis, 2015). Dengan kata lain, perilaku judi *online* ditentukan dari keinginan untuk kembali bermain judi karena adanya keyakinan untuk menang. Namun, hal tersebut membuat mahasiswa menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk bermain judi dan perilaku tadi berubah menjadi kecanduan judi *online*. Perilaku judi *online* akan selalu berusaha untuk mengejar kekalahan atau membayangkan mendapatkan keuntungan besar dari bermain judi dan aspek *chasing* (mengejar kekalahan/kemenangan) pada mahasiswa masuk kepada kategori sedang (51.9%). Hal ini menurut Hing et al (2022) karena dalam diri pemain judi ada semacam keyakinan yang kuat bahwa dirinya akan menang jika terus bermain. Meskipun telah kalah beberapa kali, tetapi hal tersebut tidak mematahkan semangatnya karena adanya keyakinan akan menang tersebut. Bahkan berusaha mengejar kekalahan atau mendapatkan kemenangan yang lebih besar dengan meningkatkan taruhannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menemukan bahwa tingkat perilaku judi *online* mahasiswa berada pada kategori sedang, dan tingkat gangguan emosi pada mahasiswa yang bermain judi *online* juga berada pada kategori sedang. Meskipun demikian, uji hipotesis membuktikan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara perilaku judi *online* dengan gangguan emosi pada mahasiswa yang bermain judi *online*. Dengan kata lain, tinggi rendahnya gangguan emosional mahasiswa dapat ditentukan dari perilakunya dalam bermain judi *online*. Semakin sering mahasiswa memainkan judi *online*, maka gangguan emosional yang dialaminya juga akan semakin meningkat.

Berdasarkan kepada temuan penelitian, maka disarankan kepada mahasiswa atau subjek lainnya yang bermain judi *online* untuk mengontrol diri dalam bermain judi *online* walau susah sekalipun. Hal ini karena judi *online* tidak saja mendatangkan kerugian kepada materi dan waktu tetapi juga kepada diri sendiri sebab bermain judi *online* dalam kurun waktu yang lama dalam satu hari dapat membuat mahasiswa jauh dari lingkungannya dan dapat mengalami isolasi sosial serta berdampak kepada emosi mahasiswa itu sendiri yang mana judi *online* ini dapat membuat mahasiswa tidak stabil emosinya dan ada kecenderungan mudah marah dan emosional. Selain itu, subjek penelitian ini dibatasi kepada mahasiswa yang sedikitnya bermain judi *online* 1 jam dalam sehari, dan hal ini berkemungkinan bahwa mahasiswa tersebut bermain judi *online* hanya untuk menghabiskan waktu luang saja, atau untuk mengusir kebosanan. Oleh sebab itu, disarankan kepada peneliti berikutnya untuk memperketat lagi subjeknya dengan mengambil subjek dengan kriteria pecandu yaitu sedikitnya memainkan judi *online* 4 jam dalam sehari. Dengan begitu dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai hubungan perilaku judi *online* dengan gangguan emosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Parasit, L., & Yanti. (2023). Penyimpangan Sosial Perilaku Judi Dan Dampaknya Terhadap Keharmonisan Keluarga (Studi Kasus Tiga Keluarga di Kelurahan Takimpo, Kabupaten Buton). *Jurnal Sosiologi Miabhari*, 1(1), 86-106.
- Adli, M., & Jonyanis. (2015) Online gambling Behavior (Among students University Riau). *Jom Fisip*, 2(2), 1-15
- Aquarisnawati, P. (2015). Gangguan Emosi (Studi Lanjutan Penggunaan Bender Gestalt Pada Anak Usia Sekolah). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 9(2), 1–18.
- Budiman, R., Romadini, N. A., Herwandi Aziz, M. A., & Pratama, A. G. (2022). The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(2), 162–167. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>
- American Psychiatri Assosiation (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition*. American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1016/B0-12-657410-3/00457-8>
- Bruffaerts, R., Mortier, P., Kiekens, G., Auerbach, R. P., Cuijpers, P., Demyttenaere, K., Green, J. G., Nock, M. K., & Kessler, R. C. (2018). Mental health problems in college freshmen: Prevalence and academic functioning. *Journal of Affective Disorders*, 225, 1–28. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.07.044>
- Bullis, J. R., Boettcher, H., Sauer-Zavala, S., Farchione, T. J., & Barlow, D. H. (2019). What is an emotional disorder? A transdiagnostic mechanistic definition with implications for assessment, treatment, and prevention. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 26(2), 1–19. <https://doi.org/10.1111/cpsp.12278>
- Cosenza, M., Cicarelli, M., Sacco, M., Nigro, G., & Pizzini, B. (2022). Attachment Dimensions and Adolescent Gambling: The Mediating Role of Mentalization. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, 10(3), 1–21.
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

Sage.

- Hardiyanto, N., Mulyawan, I., & Gaffar, M. R. (2022). Why are *Online Games* Addictive? A Study on The Relationship Between Game Features and Social Perspectives. *Jembatan: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 19(1), 109–118.
- Hing, N., Smith, M., Rockloff, M., et al. (2022). How structural changes in online gambling are shaping the contemporary experience and behaviours of online gamblers: an interview study. *BMC Public Health*, 22(1620), 1-16
- McCarney, S.B., Tamaram J.A. (2001). *Emotional and Behavior Problem Scale: Second Edition*. Columbia: Hawthorne Educational Services
- Mulyani, U., & Fitriani, W. (2022). Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau. *JCOSE (Journal Bimbingan dan Konseling)*, 5(1), 29-35
- Riswanto, M.P., & Fauzah, M. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Emosional pada Remaja yang Kecanduan Game Online. *Prosiding Seminar Antarbangsa Bimbingan dan konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 713-728
- Rizki, S.N., & Suryati, T. (2022). Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun. *Buletin Kesehatan*, 6(2), 187-195
- Stark, S., & Robinson, J. (2021). *Online gambling* in unprecedented times: Risks and safer gambling strategies during the COVID-19 pandemic. *Journal of Gambling Issues*, 47, 409–423.
- Torrado, M., Bacelar-Nicolau, L., Skryabin, V., et al (2020). Emotional dysregulation features and problem gambling in university students: a pilot study, *Journal of Addictive Diseases*, <https://doi.org/10.1080/10550887.2020.1800889>
- Victor-Aigbodion, V. (2022). Gambling behavior and violent game engagement and their association with Cannabis substance abuse among in-school adolescents. *International Journal of Health Sciences*, 6(S1), 809–821. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns1.4833>
- Winarsih, N., & Salsabila, S. (2022). The Phenomenon of Internet Addiction Disorder *Online Gambling* In Probolinggo. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 183–196. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v4i2.6782>
- Wijaya, R. B. A., & Muslim, A. (2021). Konsep Diri pada Masa Dewasa Awal yang Mengalami Maladaptive Daydreaming. *Jurnal Psikologi Islam: Al-Qalb*, 12(2), 179–193.