

The Influence of Difficulties in Emotion Regulation on Internet Addiction towards Students Who Use Online Gambling Sites and Applications

Pengaruh Kesulitan dalam Regulasi Emosi Terhadap *Internet Addiction* pada Mahasiswa Pengguna Situs dan Aplikasi Judi Online

Diana Dwi Fortuna¹, Nurmina²

^{1,2}Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang

E-mail: dianadwifortuna3@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the influence of difficulties in emotion regulation on internet addiction among college students who use online gambling sites and applications. The study employed a quantitative method with a correlational quantitative design. The population consisted of college students who use online gambling in Indonesia. The sampling technique used was purposive sampling, with a total of 105 respondents. The instrument utilized in the study was the Internet Addiction Test (IAT) (Young, 2017), modified by the researcher to fit the context of online gambling. Participants' difficulties in emotion regulation were measured using the Difficulties in Emotion Regulation Scale (DERS), originally developed by Gratz and Roemer (2004) and adapted into Indonesian by Nina (2014). Data were collected through online and offline surveys using Google Forms and analyzed using Spearman correlation with SPSS 25 for Windows. The data analysis results indicated a significance value of $0.000 < 0.05$. Difficulties in emotion regulation showed a significant positive relationship with internet addiction, indicating that higher scores on difficulties in emotion regulation among subjects corresponded to a higher likelihood of experiencing internet addiction. This supports the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and rejection of the null hypothesis (H_0), suggesting that difficulties in emotion regulation do indeed influence internet addiction.

Keyword: *Difficulties in Emotion Regulation, Internet Addiction, Students, Online Gambling*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kesulitan dalam regulasi emosi terhadap *internet addiction* pada mahasiswa pengguna situs dan aplikasi judi *online*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuantitatif korelasional. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa pengguna judi *online* di Indonesia. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah responden 105 orang. Instrumen pada penelitian ini menggunakan skala *Internet Addiction Test (IAT)* (Young, 2017) yang sudah dimodifikasi oleh peneliti menyesuaikan dengan penggunaan judi *online*. Kesulitan dalam regulasi emosi partisipan diukur menggunakan alat ukur *Difficulties Emotion Regulation (DERS)* yang pertama kali dikembangkan oleh Gratz dan Roemer (2004) yang sudah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Nina (2014). Data dikumpulkan dengan cara mendistribusikan survei secara daring dan *offline* menggunakan Google Formulir dan diolah menggunakan korelasi Spearman dengan bantuan spss 25 for windows. Hasil analisis data menunjukkan bahwa signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesulitan dalam regulasi emosi memiliki hubungan positif yang signifikan dengan *internet addiction* sehingga semakin tinggi skor kesulitan dalam regulasi emosi yang diperoleh subjek maka semakin tinggi kemungkinan mengalami *internet addiction*. Hal ini menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak atau dapat juga diartikan jika terdapat pengaruh kesulitan dalam regulasi emosi terhadap *internet addiction*.

Kata Kunci: *Kesulitan dalam Regulasi Emosi, Internet Addiction, Mahasiswa, Judi Online*

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan taruhan yang dilakukan secara sadar untuk mempertaruhkan sesuatu yang bernilai, dengan menyadari adanya risiko serta harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang hasilnya tidak pasti atau belum diketahui (Kartono 2014). Di Indonesia, perjudian telah ada sejak zaman dahulu, seperti dalam kisah Mahabarata di mana Pandawa kehilangan kerajaan mereka karena kalah berjudi melawan Kurawa (Hafifa & Sugeng, 2017). Permainan judi yang pertama kali dikenal oleh masyarakat Indonesia termasuk judi sabung ayam, balap kuda, dan adu ketangkasan yang merupakan bentuk perjudian tradisional (Soetomo, 2014).

Perkembangan teknologi telah mendorong pesatnya pertumbuhan bisnis dan berbagai informasi dapat disajikan secara canggih serta mudah diakses. Melalui komunikasi jarak jauh dengan bantuan teknologi telekomunikasi dapat digunakan sebagai alat pengambilan langkah bisnis. Pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi tidak perlu bertatap muka hanya melalui komputer dan komunikasi. Kebutuhan ini merupakan tanda dimulainya era *cyber*. Bahkan perjudian juga dapat diakses melalui internet yang sering dikenal saat ini dengan sebutan perjudian *online*.

Perilaku judi *online* adalah aktivitas taruhan yang dilakukan melalui media *online* sebagai sarana utama. Dalam beberapa tahun terakhir, judi *online* telah berkembang pesat, dengan dua bentuk utamanya yaitu melalui situs web dan aplikasi (Williams, *et al.*, 2012). Pada tahun 2023 terdapat beberapa situs judi *online* yang banyak digunakan masyarakat diantaranya SBOBET, DEWA66, SLOT88 yang menyediakan berbagai permainan seperti poker, slot *online*, judi bola *online* dan kasino *online* (Data Tempo.co, 2023). Sedangkan aplikasi judi *online* yang banyak digunakan pada tahun 2022 diantaranya Domino Qiu Qiu, Topfun, Pop Domino, MVP Domino dan Higgs Domino Island (Data Kompas.com, 2022).

Menurut analisis yang dilakukan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) terhadap 887 jaringan bandar judi *online*, terdapat perputaran dana sebesar Rp 190 triliun dalam 156 juta transaksi selama periode 2017-2022. PPATK mengungkapkan bahwa 2,19 juta masyarakat berpenghasilan rendah, termasuk pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, dan pegawai swasta, terlibat dalam perjudian *online*. Angka ini mencakup 79% dari total 2,76 juta pemain judi *online* di Indonesia.

Di Indonesia, perjudian yang dilakukan secara *online* di internet diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU nomor 19 tahun 2016, yakni: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Adanya jaringan internet dan penggunaan *smartphone* secara masif membuat judi *online* lebih efektif dilakukan dibandingkan dengan judi konvensional. Selain itu, faktor keamanan di media elektronik tidak bisa dimaksimalkan oleh pemerintah membuat pelaku tidak takut untuk bermain judi secara *online* (Stark & Robinson, 2021). Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat minat masyarakat tinggi terhadap judi *online* khususnya pada anak muda yang mana diketahui jika pelaku judi *online* terbanyak di Indonesia adalah remaja dan dewasa awal (Winarsih & Salsabila, 2022). Perjudian *online* sering kali menargetkan kalangan dewasa awal karena mereka lebih mudah tertarik dengan penawaran seperti keuntungan besar dari taruhan judi *online* (Wahkidi *et al.*, 2021).

Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2023, pengguna internet terbesar di Indonesia adalah kelompok usia 13-18 tahun (99,16%) dan kelompok usia 19-34 tahun (98,64%) (APJII, 2023). Mengenai hal ini, peneliti melakukan observasi awal di Universitas Negeri Padang pada tanggal 10 November hingga 30 November 2023 dan berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa terdapat banyak mahasiswa yang bermain judi *online* secara

terang-terangan di lingkungan kampus. Hal tersebut menjadi bukti nyata jika mahasiswa merupakan salah satu kalangan berpenghasilan rendah yang bermain judi *online*.

Mahasiswa umumnya berada dalam tahap dewasa awal, yaitu periode transisi dari remaja ke dewasa dengan rentang usia 18 hingga 25 tahun (Djibrin, 2018). Tahap dewasa awal ini ditandai dengan sikap eksploratif dan eksperimental (Putri, 2019). Meskipun demikian, masa dewasa awal ini sangat rentan dengan masalah psikologis, hal ini disebabkan otak mengalami perubahan yang sangat kompleks sehingga mempengaruhi pola sikap dan perilaku individu yang menimbulkan kerentanan psikologis sehingga mentolerir hal yang tidak diketahui serta lebih bersedia menerima kondisi ambigu yakni pada situasi dimana peluang menang atau kalah tidak pasti (Wijaya & Muslim, 2021). Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab banyak individu pada masa dewasa awal terlibat dengan judi *online*.

Ketika mahasiswa terlalu sering mengakses internet untuk berjudi *online* dapat menimbulkan adiksi penggunaan internet atau *internet addiction* (Basri, 2019). *Internet addiction* didefinisikan Young (2017) sebagai kondisi dimana individu kehilangan kendali atas penggunaan internetnya, mengalami gangguan fungsi dalam kehidupan sehari-hari dan merasakan dampak negatif secara psikologis, sosial dan fisik akibat penggunaan internet yang berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa risiko *internet addiction* dapat mengancam kesejahteraan mahasiswa yang terlalu sering terlibat dalam aktivitas judi *online*.

Tingkat kecerdasan emosional berkontribusi pada prediksi penggunaan internet yang maladaptif atau *internet addiction* (Beranuy *et al.*, 2019). Salah satu faktor penting yang mempengaruhi *internet addiction* adalah kemampuan individu dalam regulasi emosi (Schreiber *et al.*, 2019). Penelitian oleh William *et al.* (2022) menunjukkan bahwa responden dengan masalah perjudian patologis kesulitan dalam menentukan strategi regulasi emosi yang efektif. Selain itu, penelitian Adrian *et al.* (2018) menemukan bahwa dari 261 responden dengan masalah perjudian patologis, 87 orang (33%) mengalami *internet addiction* dan juga memiliki masalah emosional serta perilaku. Berdasarkan temuan ini, peneliti berasumsi bahwa individu yang mengalami kecanduan internet mungkin akan memiliki masalah yang sama dengan individu yang mengalami perjudian patologis dalam hal regulasi emosi.

Regulasi emosi mengacu pada proses kognitif di mana individu melakukan kontrol terhadap emosi apa yang mereka alami, kapan, dan bagaimana mereka mengalaminya (Poole *et al.*, 2017). Oleh karena itu, kesulitan dalam regulasi emosi mengacu pada defisit dalam proses yang kompleks. Keterampilan regulasi emosi seseorang diduga mempengaruhi suasana hatinya (Marchica *et al.*, 2020). Individu dengan keterampilan regulasi emosi yang buruk cenderung mengalami emosi negatif karena mereka kesulitan mengendalikan emosinya, terutama emosi negatif (Marchica *et al.*, 2020). Akibatnya individu yang mengalami kesulitan mengatur emosi mereka cenderung terlibat dalam perilaku maladaptif, seperti perjudian yang bertujuan untuk meredakan suasana hati negatif mereka, yang berpotensi membuat mereka lebih rentan terhadap perkembangan *internet addiction* sebagai mekanisme *coping* yang maladaptif (Marchica *et al.*, 2020).

Berdasarkan gambaran permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian tentang "Pengaruh kesulitan dalam regulasi emosi terhadap *internet addiction* pada mahasiswa pengguna situs dan aplikasi judi *online*". Hal ini diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan sebelumnya. Serta didukung adanya hubungan kedua variabel dari penelitian sebelumnya. Dan saat ini judi *online* sangat mudah diakses karena adanya perkembangan teknologi dan informasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Menurut Sugiyono (2017) penelitian kuantitatif korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji adanya hubungan antara dua variabel atau lebih menggunakan teknik korelasi dan regresi. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena pemilihan sampel berdasarkan pada pertimbangan khusus. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 aktif di Indonesia, mengakses dan menggunakan situs atau aplikasi judi

online serta mengakses judi *online* minimal 20 jam dalam seminggu. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 105 partisipan.

Instrumen pada penelitian ini adalah *Internet Addiction Test (IAT)* (Young, 2017) yang sudah dimodifikasi oleh peneliti menyesuaikan dengan penggunaan judi *online*. Kesulitan dalam regulasi emosi diukur menggunakan alat ukur *Difficulties Emotion Regulation (DERS)* yang pertama kali dikembangkan oleh Gratz dan Roemer (2004) yang sudah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Nina (2014). Data dikumpulkan dengan cara mendistribusikan survei secara daring dan *offline* menggunakan Google Formulir dan diolah menggunakan korelasi Spearman dengan bantuan spss 25 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Partisipan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa di Indonesia yang memenuhi persyaratan penelitian yaitu mahasiswa S1 aktif, mengakses serta menggunakan situs atau aplikasi judi *online* serta memiliki durasi penggunaan minimal 20 jam dalam seminggu. Sampel penelitian berjumlah 105 orang partisipan. Deskripsi data penelitian ini akan dilakukan dalam bentuk skor hipotetik dan skor empirik. Deskripsi data hipotetik dan empirik variabel kesulitan dalam regulasi emosi dan *internet addiction* ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Data Hipotetik dan Empirik Kesulitan dalam Regulasi Emosi dan *Internet Addiction*

Variabel	Hipotetik				Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Kesulitan dalam Regulasi Emosi	30	120	75	15	35	120	77.8	19
<i>Internet Addiction</i>	0	85	42,5	14	0	85	37	19

Berdasarkan data yang ditunjukkan tabel 1., nilai *mean* hipotetik variabel kesulitan dalam regulasi emosi adalah 75 sedangkan nilai *mean* empiriknya adalah 77,8, hal ini menunjukkan bahwa nilai dari *mean* empirik lebih tinggi dari *mean* hipotetik ($77.80 > 75$) yang diartikan bahwa tingkat regulasi emosi subjek lebih tinggi dari pada dugaan penelitian. Nilai *mean* hipotetik variabel *internet addiction* adalah 42,5 sedangkan nilai *mean* empiriknya adalah 37, hal ini menunjukkan bahwa nilai dari *mean* empirik lebih rendah dari *mean* hipotetik ($37 < 42,5$) yang diartikan bahwa tingkat *internet addiction* subjek lebih rendah dari pada dugaan penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah penyebaran data pada variabel penelitian menyebar secara normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Untuk melakukan uji normalitas, kedua variabel akan diuji secara bersamaan. Data pada penelitian ini bisa dikatakan berdistribusi normal jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* atau $p > 0,05$ dan sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* atau $p < 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

Variabel	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>	Keterangan
Kesulitan dalam Regulasi Emosi	0,000	Tidak Normal
<i>Internet Addiction</i>	0,004	Tidak Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai p kesulitan dalam regulasi emosi sebesar 0,000 dan nilai p *internet addiction* sebesar 0,004 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

Uji Linearitas

Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya peneliti melakukan uji linearitas untuk melihat apakah data tersebut mempunyai hubungan yang linear, yang kemudian akan dilihat melalui nilai *significant linearity* yang dihasilkan uji tersebut. Suatu Penelitian dianggap linear apabila hasil uji linearitas $p < 0,05$. Sebaliknya, penelitian dianggap tidak linear apabila hasil *significant linearity* $p > 0,05$.

Tabel 3. Uji Linearitas

Variabel	Significant Linearity	Keterangan
Kesulitan dalam Regulasi Emosi dan <i>Internet Addiction</i>	0,018	Linear

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebaran data penelitian ini linear karena memiliki nilai *Significant Linearity* sebesar $0,018 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan jika data dalam penelitian ini telah memenuhi salah satu syarat keparametrian yaitu memiliki data yang linear.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji linearitas diketahui jika data penelitian ini tidak memenuhi syarat uji regresi sehingga peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan statistik non parametrik. Penelitian ini memakai uji korelasi *Spearman correlation* dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dari uji ini adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel .

Tabel 4. Uji Korelasi

Variabel	Signifikansi	Keterangan
Kesulitan dalam Regulasi Emosi dan <i>Internet Addiction</i>	0,000	Terdapat pengaruh X terhadap Y

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak atau dapat juga diartikan jika terdapat pengaruh regulasi emosi terhadap *internet addiction*.

Pembahasan

Dari hasil penelitian, dapat dilihat adanya hubungan yang positif signifikan antara kesulitan dalam regulasi emosi dan *internet addiction* pada mahasiswa pengguna situs dan aplikasi judi *online*. Dimana semakin tinggi tingkat kesulitan dalam regulasi emosi subjek maka akan semakin tinggi pula tingkat *internet addiction* dari subjek tersebut. Pada akhirnya, dapat dikatakan bahwa H_a dari penelitian ini diterima dan H_0 ditolak.

Temuan dari penelitian ini sejalan dengan temuan Khazaal (2014) yang menemukan individu dengan kesulitan mengatur emosi cenderung lebih rentan mengalami *internet addiction* karena menggunakan internet untuk menghindari atau mengalihkan perhatian dari emosi negatif. Penelitian Cheng dan Li (2014) juga menunjukkan bahwa kesulitan regulasi emosi berkontribusi signifikan terhadap perilaku *internet addiction* pada mahasiswa. Semakin rendah kemampuan mengontrol emosi, semakin besar kemungkinan mengalami *internet addiction*. Penelitian Rara dan Rahmawati (2019) menemukan adanya hubungan antara kesulitan regulasi emosi dengan *internet*

addiction pada mahasiswa. Mahasiswa yang mengalami kesulitan mengontrol emosi lebih cenderung mengalami gejala ketergantungan internet.

Karakteristik subjek yang dominan adalah laki-laki berusia 22 tahun yang menggunakan aplikasi judi *online* selama 20 jam per minggu. Berdasarkan teori perkembangan dewasa awal, individu pada usia 22 tahun memiliki karakteristik yang dapat membuat mereka rentan terhadap perilaku berisiko, seperti kecanduan judi *online* (Arnett, 2000; Erikson, 1980). Pada masa ini, individu cenderung memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan ingin mengeksplorasi pengalaman baru, yang dapat mendorong mereka untuk mencoba aktivitas yang berisiko (Arnett, 2000). Selain itu, perkembangan otak yang masih berlangsung, khususnya area prefrontal yang bertanggung jawab atas kontrol impuls, menyebabkan individu di usia 22 tahun memiliki kontrol diri yang relatif lebih rendah (Casey *et al.*, 2008). Pengaruh teman sebaya juga dapat menjadi faktor risiko, di mana individu pada usia ini cenderung masih berada dalam lingkup pertemanan yang kuat dan ingin mendapatkan pengakuan atau rasa memiliki dalam kelompok (Brechwald & Prinstein, 2011). Ketidakstabilan finansial yang mungkin dialami pada masa transisi dari pendidikan ke karier juga dapat mendorong individu untuk mencari penghasilan tambahan melalui aktivitas yang berisiko, seperti judi *online* (Arnett, 2000).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa laki-laki cenderung lebih banyak terlibat dalam judi *online* dibandingkan perempuan. Sebuah studi longitudinal oleh Håkansson & Widinghoff (2020) menemukan bahwa laki-laki secara signifikan terkait dengan peningkatan risiko kecanduan judi *online* di kalangan pemuda. Selain itu, tinjauan sistematis oleh Calado & Griffiths (2016) mengungkapkan bahwa laki-laki dilaporkan memiliki prevalensi masalah judi *online* yang lebih tinggi dibandingkan perempuan, dengan faktor-faktor seperti impulsivitas dan pencarian sensasi yang lebih menonjol pada laki-laki menjadi prediktor signifikan keterlibatan dalam judi *online*. Lebih lanjut, studi oleh Hing *et al.* (2016) menemukan bahwa laki-laki cenderung termotivasi untuk berjudi *online* karena alasan finansial, seperti keinginan untuk mendapatkan keuntungan cepat, yang terkait dengan harapan sosial-budaya yang lebih besar bagi laki-laki untuk menjadi pencari nafkah utama. Selain itu, faktor sosial-budaya juga berperan, di mana laki-laki umumnya memiliki ekspektasi yang lebih besar untuk menjadi pencari nafkah dan berhasil secara finansial, sehingga cenderung lebih termotivasi untuk terlibat dalam judi *online* demi mendapatkan keuntungan cepat (Hing *et al.*, 2016).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asokawati (2017) yang menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara regulasi emosi berdasarkan strategi *reappraisal* dan *suppression* dengan *internet addiction*. Penelitian Huang *et al.* (2020) menemukan bahwa kesulitan dalam regulasi emosi merupakan prediktor utama *internet addiction*, di mana individu dengan kemampuan regulasi emosi yang buruk cenderung menggunakan internet secara berlebihan sebagai cara untuk mengatasi emosi negatif mereka. Penelitian Kircaburun *et al.* (2019) juga mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan regulasi emosi secara konsisten terkait dengan peningkatan risiko kecanduan internet di kalangan remaja dan dewasa muda, karena kegagalan dalam mengelola emosi yang muncul mendorong individu untuk menggunakan internet secara kompulsif sebagai mekanisme *coping*.

Adapun keterbatasan penelitian ini melibatkan beberapa hal, peneliti tidak dapat menjelaskan lebih lanjut mengenai latar belakang dari responden penelitian. Hal ini diabaikan dan menyebabkan beberapa karakteristik responden tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Latar belakang responden seperti sosial ekonomi juga turut mempengaruhi seseorang mengalami *internet addiction* pada penggunaan situs dan aplikasi judi *online*. Individu dari latar belakang ekonomi yang lebih rendah mungkin kurang memiliki akses dan kemampuan finansial untuk terlibat dalam aktivitas judi *online* secara kompulsif, sehingga prevalensi *internet addiction* pada kelompok ini mungkin berbeda dibandingkan mereka yang berasal dari golongan ekonomi menengah ke atas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara regulasi emosi dengan *internet addiction* pada mahasiswa pengguna situs dan aplikasi judi *online*, artinya semakin tinggi skor regulasi emosi yang diperoleh subjek maka semakin tinggi kemungkinan mengalami *internet addiction*. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Adapun saran dari penelitian ini adalah hasil penelitian menunjukkan masih banyaknya pengguna judi *online* meskipun merupakan tindakan yang melanggar hukum, hal ini membutuhkan ketegasan dan kebijakan pemerintah terkait adanya aplikasi *blocking* untuk mengurangi akses berlebih terhadap aplikasi dan situs judi *online*. Penelitian selanjutnya perlu memperhitungkan latar belakang sosial-ekonomi responden secara lebih rinci, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana faktor-faktor demografi dan status sosial-ekonomi dapat memoderasi atau memediasi hubungan antara regulasi emosi dan *internet addiction*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, P., Santosa, W., & Diah, I. (2018). Hubungan antara internet addiction dengan emosi dan perilaku pada individu dengan pengalaman judi patologis. *Jurnal Psikologi*, 45(2), 111-118. <https://doi.org/10.22146/jpsi.33707>
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American psychologist*, 55(5), 469.
- Asokawati, R. P. (2017). Regulasi emosi dan kecanduan internet pada mahasiswa (Doctoral dissertation, Universitas Padjadjaran).
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). Profil Pengguna Internet di Indonesia 2023. <https://apjii.or.id/survey/profil-pengguna-internet-indonesia/statistik>
- Basri, R. (2019). Pengaruh dukungan teman sebaya dan penilaian diri terhadap adiksi internet pada mahasiswa. *KONSEL (Konseling dan Bimbingan Konseling)*, 3(2), 60–68. <https://doi.org/10.29103/kons.v3i2.2428>
- Beranuy, M., Obsert, U., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2019). Problematic internet and mobile phone use and clinical symptoms in college students: The role of emotional intelligence. *Computes in human behavior*, 25(5), 1182-1187.
- Brechwald, W. A., & Prinstein, M. J. (2011). Beyond homophily: A decade of advances in understanding peer influence processes. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 166-179.
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 592-613.
- Casey, B. J., Jones, R. M., & Hare, T. A. (2008). The adolescent brain. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1124(1), 111-126.
- Cheng, C., & Li, A. Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 755-760.
- Djibran, S. (2018). Perbedaan Karakteristik Remaja dan Dewasa Awal Berdasarkan Tingkat Emosi. *Jurnal Kepribadian*, 2(1), 63-71. <https://doi.org/10.33541/jk.v2i1.129>
- Erikson, E. H. (1980). *Identity and the life cycle. Issues in psychosocial theory and research: Identity and the life cycle*, 1.
- Gratz, K. L., & Roemer, L. (2004). Multidimensional assessment of emotion regulation and dysregulation: Development, factor structure, and initial validation of the difficulties in

- emotion regulation scale. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 26(1), 315. <https://doi.org/10.1007/s10862-008-9102-4>
- Hafifa, N., & Sugeng, H. (2017). STUDI FENOMENOLOGI MOTIF MELAKUKAN JUDI TOGEL DI SURABAYA. *PARADIGMA*, 5(1), 1-9.
- Håkansson, A., & Widinghoff, C. (2020). Development and stability of gambling disorder from adolescence to emerging adulthood: A six-year longitudinal study. *Journal of gambling studies*, 36(1), 249-263.
- Hardiansyah, Z. (2022, 5 Agustus). Daftar 15 Game judi online yang banyak digunakan hingga diblokir Kominfo termasuk Domino Qiu Qiu. *Kompas.com*. <https://tekno.kompas.com/read/2022/08/03/11450077/daftar-15-game-judi-online-yang-banyak-digunakan-hingga-diblokir-kominfo-termasuk-domino-qiu-qiu>
- Hing, N., Cherney, L., Gainsbury, S. M., Lubman, D. I., Wood, R. T., & Blaszczynski, A. (2016). Maintaining and losing trust in Internet gambling. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21(4), 300-318.
- Huang, S. H., Wang, H. H., Yen, C. F., & Yen, J. Y. (2020). Factors associated with internet addiction disorder amongst Chinese adolescents: Role of emotional regulation and sensation seeking. *International journal of environmental research and public health*, 17(8), 2892.
- Jannah, M., R. (2023, 15 September). Cara Agar Tidak Mudah Terjebak Berbagai Jenis Judi Online. *Metro.tempo.co*. <https://metro.tempo.co/read/1772224/cara-agar-tidak-mudah-terjebak-berbagai-jenis-judi-online>
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial: Penyakit Sosial di Masyarakat Modern*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khazaal, Y., (2014). Internet addiction and its underlying mechanisms: A questionnaire study. *Comprehensive Psychiatry*, 55(3), 618-625.
- Kircaburun, K., Demetrovics, Z., & Tosuntaş, Ş. B. (2019). Different pathways linking emotional regulation difficulties to internet gaming disorder: *The roles of impulsivity and craving*. *Frontiers in psychiatry*, 10, 125.
- Marchica, L. A., Keough, M. T., Montreuil, T. C., & Derevensky, J. L. (2020). Emotion regulation interacts with gambling motives to predict problem gambling among emerging adults. *Addictive Behaviors*, 106, 106378. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106378>
- Poole, J. C., Kim, H. S., Dobson, K. S., & Hodgins, D. C. (2017). Adverse childhood experiences and disordered gambling: Assessing the mediating role of emotion dysregulation. *Journal of Gambling Studies*, 33(4), 1187–1200. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9680-8>
- Putri, W. A. (2019). Perbedaan Karakteristik Remaja dan Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Udayana*, 7(2), 125-134. <http://dx.doi.org/10.24843/JPU.2019.v07.i02.p07>
- Rara, A.W., & Rahmawati, D. (2019). Hubungan antara kesulitan regulasi emosi dengan *internet addiction* pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 111-120.
- Schreiber, L. R., Grant, J. E., & Odlaug, B. L. (2022). Emotion regulation and impulsivity in young adults. *Journal of Psychiatric Research*, 46(5), 651-658.
- Soetomo. (2014). *Masalah Sosial dan Upaya Pemecahannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Stark, D. R., & Robinson, L. R. (2021). Game design and responsible gambling: A view from the front lines. *Journal of Gambling Issues*, 37.

Undang-undang ITE Pasal 27 ayat 2.

Undang-undang ITE Pasal 45 ayat 2.

- Wahkidi, A., Nawangsari, N. I., & Salimah, S. (2021). Strategi penanggulangan judi online pada anak dan remaja [Strategies for handling online gambling in children and adolescents]. *Jurnal Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 33-44. <https://doi.org/10.24815/jpbk.v7i1.26338>
- Williams, R. J., Wood, R. T., & Parke, J. (2012). *The Routledge International Handbook of Internet Gambling*. Routledge.
- William, J., Arana, F. S., & Samantha, B. (2022). Hubungan antara regulasi emosi dengan kesulitan patologi judi. *Bimbingan Konseling*, 9(2), 166-176. <https://doi.org/10.24036/bk.v9i2.22609>
- Wijaya, T. S., & Muslim, A. (2021). Hubungan antara sosialisasi orang tua dengan pola asuh pada masa dewasa awal. *Jurnal Psikologi Belajar Dan Bermain*, 5(2), 152-159. <https://doi.org/10.29103/jpb2.v5i2.3921>
- Winarsih, W. & Salsabila, A. (2022). Pemanfaatan media sosial dalam permainan judi online di antara remaja. *Simbiosis Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 25-34.
- Young, K. (2017). *Internet Addiction Test (IAT)*.