

**SELF REGULATION PECANDU GAME SLOT JUDI ONLINE
DI KELURAHAN PASAR SIPIROK KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

OLEH :

**IRFAN FADHILAH POHAN
NIM. 1930200059**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**SELF REGULATION PECANDU GAME SLOT JUDI ONLINE
DI KELURAHAN PASAR SIPIROK KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

OLEH :

**IRFAN FADHILAH POHAN
NIM. 1930200059**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**SELF REGULATION PECANDU GAME SLOT JUDI ONLINE
DI KELURAHAN PASAR SIPIROK KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

OLEH

IRFAN FADHILAH POHAN
NIM. 1930200059

Pembimbing I



Drs. Kamaluddin, M.Ag
NIP. 196511021991031001

Pembimbing II



Chanra, S.Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2022048701

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
JalanTengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Hal : Skripsi
an. Irfan Fadhillah Pohan
lampiran : 6 (enam) Exemplar

Padangsidempuan, Juni 2025
KepadaYth
Ibu Dekan FDIK
UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad addary Padangsidempuan
Di:
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Irfan Fadhillah Pohan yang berjudul: *"Self Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupten Tapanuli Selatan"* maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syahada Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I

Drs. Kamaluddin, M.Ag.
NIP. 196511021991031001

PEMBIMBING II

Chanra, S.Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2022048701



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan Tengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irfan Fadhilah Pohan
NIM : 1930200059
Fak/Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : Self Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sebagaimana tercantum dalam pasal 14 ayat 11 tentang kode etik Mahasiswa.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat ke 4 tentang kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2025
Pembuat Pernyataan



Irfan Fadhilah Pohan
NIM: 1930200059



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
JalanTengku Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidempuan saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Irfan Fadhilah Pohan
NIM : 1930200059
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul ***"Self Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan"*** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal Juni 2025
Yang menyatakan,



Irfan Fadhilah Pohan
NIM. 1930200059



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Irfan Fadhillah Pohan
NIM : 1930200059
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : SELF REGULATION PECANDU GAME SLOT JUDI ONLINE DI
KELURAHAN PASAR SIPIROK KABUPATEN TAPANULI
SELATAN.

Ketua

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Sekretaris

Siti Wahyuni Siregar, M.Pd
NIP. 198807092015032008

Anggota

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Siti Wahyuni Siregar, M.Pd
NIP. 198807092015032008

Drs. Kamaluddin, M.Ag
NIP. 196511021991031001

Chanra, S.Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2022048701

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan
Hari/Tanggal : Kamis / 19 Juni 2025
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 80,75 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,52
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: ~~W~~/Un.28/F.4c/PP.00.9/02/2025

Judul Skripsi : SELF REGULATION PECANDU GAME SLOT JUDI ONLINE DI
KELURAHAN PASAR SIPIROK KABUPATEN TAPANULI
SELATAN.
Nama. : Irfan Fadhilah Pohan
NIM : 1930200059
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam



Telah dapat diterima untuk memenuhi
Syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidempuan, 03 Juli 2025
a.n Dekan
Plh. Dekan



Dr. Anas Habibi Ritonga, MA
NIP. 198404032015031004

ABSTRAK

Nama : IRFAN FADHILAH POHAN
NIM : 1930200059
**Judul Skripsi : *Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online di
Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan**

Secara sosial individu yang kecanduan bermain judi online akan mengalami banyak konflik dalam berinteraksi dengan keluarga maupun teman sekitar. Candu dengan game slot judi online akibat faktor ajakan dari teman sebaya dan penasaran rasa ingin tahu individu sangat besar. dan individu beranggapan bahwa game slot judi online itu dapat menghasilkan uang sehingga membuat kepercayaan diri individu bahwa game slot judi online selalu menghasilkan uang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi *Self Regulation* pada pecandu Game Slot judi Online di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan dan untuk mengetahui apa saja dampak terhadap ibadah shalat pecandu Game Slot Judi Online di Kelurahan Pasar Sipirok Kabuapten Tapanuli Selatan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan sumber data primer dan sekunder. Metode observasi data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah menelaah seluruh data yang dikumpulkan dari sumber data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *Self Regulation* antara lain faktor emosional, faktor lingkungan sosial, faktor ekonomi dan tekanan hidup, faktor dukungan sosial, serta faktor spiritualits dan kesadaran diri. Selain itu hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game slot judi online berdampak negatif terhadap penunaian kewajiban ibadah sholat. Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya *Self Regulation* ddari pecandu game slot judi online dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal yang kemudian juga berdampak pada kualits spiritual dari pecandu.

Kata Kunci: *Self Regulation*, Game Slot Judi Online

ABSTRACT

Name : IRFAN FADHILAH POHAN
NIM : 1930200059
**Thesis Title : Self Regulation of Online Gambling Slot Game Addicts
in Pasar Sipirok Village, South Tapanuli Regency**

Socially, individuals who are addicted to playing online gambling will experience many conflicts in their relationships with family and friends around them. Addiction to online gambling slot games due to peer invitations and their curiosity is very high. and they assume that online gambling slot games can make money, thus making them confident that online gambling slot games always make money. The purpose of this study was to determine what factors influence Self Regulation in Online Gambling Slot Game addicts in Pasar Sipirok Village, South Tapanuli Regency and to determine what impacts on the prayers of Online Gambling Slot Game addicts in Pasar Sipirok Village, South Tapanuli Regency. This type of research uses qualitative research and primary and secondary data sources. The data collection method in this study uses the interview method. Then the data analysis technique used is to examine all data collected from data sources, data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on the results of the study, the factors that influence Self Regulation include emotional factors, social environmental factors, economic factors and life pressures, social support factors, as well as spiritual factors and self-awareness. In addition, the results of the study showed that addiction to online gambling slot games has a negative impact on the fulfillment of the obligation of prayer. So it can be concluded that the factors that influence the low Self-Regulation of online gambling slot game addicts can come from internal and external factors which then also have an impact on the spiritual quality of the addict.

Keywords: *Self Regulation*, Online Gambling Slot Games

ملخص البحث

الاسم : عرفان فاضل بوهان
رقم التسجيل : ١٩٣٠٢٠٠٠٥٩:
عنوان البحث : التنظيم الذاتي لمدمني ألعاب القمار على الإنترنت في قرية باسار سيبيروك، محافظة تابانولي الجنوبية

ومن الناحية الاجتماعية، فإن الأفراد المدمنين على لعب ألعاب القمار عبر الإنترنت سيواجهون العديد من المشاكل في التفاعل مع العائلة والأصدقاء من حولهم. إن الإدمان على ألعاب المقامرة عبر الإنترنت بسبب عوامل الدعوة من الأقران وفضول الأفراد الفضوليين كبير جداً، ويفترض الأفراد أن ألعاب المقامرة عبر الإنترنت يمكن أن تحمي المال بحيث تجعل الفرد يثق بأن ألعاب المقامرة عبر الإنترنت تحمي المال دائماً. الغرض من هذه الدراسة هو معرفة ما هي العوامل التي تؤثر على التنظيم الذاتي لدى مدمني ألعاب المقامرة عبر الإنترنت في قرية باسار سيبيروك في محافظة جنوب تابانولي ومعرفة تأثير ذلك على عبادة الصلاة لدى مدمني ألعاب المقامرة عبر الإنترنت في قرية باسار سيبيروك في محافظة جنوب تابانولي. يستخدم هذا النوع من البحوث البحث النوعي ومصادر البيانات الأولية والثانوية. يستخدم أسلوب رصد البيانات في هذه الدراسة أسلوب المقابلة. ثم أسلوب تحليل البيانات المستخدم هو مراجعة جميع البيانات التي تم جمعها من مصادر البيانات، واختزال البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج. وبناءً على نتائج الدراسة أن العوامل التي تؤثر على التنظيم الذاتي تشمل العوامل العاطفية، والعوامل البيئية الاجتماعية، والعوامل الاقتصادية وضغوط الحياة، وعوامل الدعم الاجتماعي، والعوامل الروحية والوعي الذاتي. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت النتائج أن الإدمان على ألعاب القمار على الإنترنت كان له تأثير سلبي على أداء فرائض الصلاة. لذا يمكن استنتاج أن العوامل التي تؤثر على انخفاض التنظيم الذاتي لمدمني ألعاب القمار على الإنترنت من خلال ألعاب القمار عبر الإنترنت يمكن أن تأتي من عوامل داخلية وخارجية والتي لها تأثير أيضاً على الجودة الروحية للمدمنين .

الكلمات المفتاحية التنظيم الذاتي، ألعاب سلوت القمار عبر الإنترنت

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ajaran Islam demi keselamatan dan kebahagiaan semua ummat Islam.

Skripsi ini berjudul: ***“Self Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan”***, disusun untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi (FDIK), program studi Bimbingan Konseling Islam (BKI), Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN SYAHADA) Padangsidimpuan.

Peneliti sadar bahwa, penulisan skripsi ini tidak akan berjalan maksimal tanpa bantuan dari beberapa pihak. Dengan segala kerendahan hati, ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Bapak Prof. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga wakil Bapak Prof. Erawadi, M.Ag., wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Bapak Dr. Anhar, M.A., wakil Rektor Bidang

Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Ikhawanuddin Harahap, M.Ag. dan seluruh civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Ibu Dr. Magdalena, M. Ag., wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A., wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag., dan wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
3. Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi.
4. Bapak Drs. Kamaluddin, M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Chanra ,S.Sos.I., M.Pd.I, selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kabag Tata Usaha Bapak Drs. Mursalin Harahap, Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Bapak Mukti Ali, S.Ag., beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan Akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusun skripsi.
6. Penasehat Akademik peneliti Ibu DRA. HJ. Replita, M.Si. yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingannya selama perkuliahan.

7. Kepala UPT Pusat Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., SS., M.Hum., yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku penunjang skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan terkhusus Dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga peneliti memiliki pengetahuan dan mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
9. Teristimewa kepada ayah tercinta serta terkasih Muhammad Abdullah Pohan dan ibunda tercinta serta terkasih Ibu Winarni Sikumbang. Orang paling hebat yang selalu menjadi penyemangat peneliti, sebagai sandaran terkuat dalam menjalani kerasnya hidup, yang telah menyayangi, mendidik dan mengasahi sejak kecil, senantiasa memberikan do'a, motivasi, dorongan, semangat dan jeri payah yang tiada henti-hentinya setiap hari, sehingga penulis semakin bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih banyak Kepada Ade Laila Safitri S. Pd yang telah meluangkan waktu maupun materi dan selalu memberikan semangat kepada peneliti dan juga sebagai tempat keluh kesah peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada saudara kandung peneliti, Irham Munawir Fazri Pohan, Alqi Yusuf Abdullah Pohan, dan Saudari Nur Aisyah Humairoh Pohan yang selalu

memberikan peneliti semangat dan motivasi dalam mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

12. Sahabat-sahabat penulis yaitu Khairul Saleh Ritonga, Wahyu Siagian, dan Iwan Sandi Hutabarat, yang menjadi tempat berkeluh kesah dan bertukar pikiran tentang perkuliahan dan sudah bersedia menemani dan selalu setia menunggu peneliti selesai bimbingan, semoga kita semua sukses dan sehat selalu dan diberikan kebahagiaan dunia dan akhirat.
13. Rekan-rekan Mahasiswa/I Bimbingan Konseling Islam angkatan 2019 juga senior dan junior Mahasiswa/I Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Terimakasih banyak peneliti ucapkan terkhusus kepada diri sendiri, yang telah senantiasa tetap semangat dan tidak menyerah, yang selalu tabah dalam menjalankan setiap proses-proses dalam mengerjakan skripsi ini untuk mendapatkan gelar yang sudah diperjuangkan kurang lebih 4 tahun.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan skripsi ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, 19 Juni 2025

Penulis

Irfan Fadhilah Pohan
1930200059

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Batasan Istilah	9
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Sistematika Pembahasan	11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori.....	13
a. <i>Self-Regulation</i>	13
1. Pengertian <i>Self-Regulation</i>	13
2. Faktor-faktor <i>Self-Regulation</i>	14
b. Kecanduan	16
1. Pengertian Kecanduan	16
2. Indikator Kecanduan.....	17
c. Game Slot Judi Online.....	19
1. Pengertian Game Slot Judi Online.....	19
2. Jenis-jenis Game Slot Judi Online	20
3. Kecanduan Game Slot Judi Online.....	20
4. Dampak Kecanduan Game Slot Judi Online	24
B. Penelitian Terdahulu.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Jenis Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	33
D. Sumber Data	33
1. Data Primer.....	34
2. Data Sekunder	34

E. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Observasi	35
2. Wawancara	36
3. Dokumentasi.....	37
F. Teknik Analisis Data	38
1. Menelaah seluruh data yang dikumpulkan dari sumber data	38
2. Reduksi Data (<i>Reduction Data</i>).....	38
3. Penyajian Data (<i>Display Data</i>).....	39
4. Kesimpulan (Conclusion).....	39
G. Teknik Kebasahan Data.....	40
1. Ketekunan Pengamatan	40
2. Triangulasi.....	40

BAB IV: HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
1. Sejarah Kelurahan Pasar Sapiro 42	42
2. Letak Geografis	44
3. Visi an Misi Kelurahan Pasar Sapiro	44
4. Struktur Organisasi Kelurahan Pasar Sapiro.....	46
5. Kondisi Sarana dan Prasarana Kelurahan Pasar Sapiro	47
B. Temuan Khusus.....	49
1. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Self Regulation</i> Pecandu Game Slot Judi Online	49
a. Faktor Emosional.....	50
b. Faktor Lingkungan Sosial.....	53
c. Faktor Ekonomi dan Tekanan Hidup.....	55
d. Faktor Dukungan Sosial.....	57
e. Faktor Spiritualitas dan Kesadaran Diri.....	59
2. Dampak Kecanduan Game Slot Judi Online Terhadap Ibadah Shalat	61
C. Pembahasan	64
D. Keterbatasan Penelitian.....	66

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Agama di Kelurahan Sapirok.....	43
Tabel IV.2 Sarana dan Prasarana Pemerintahan.....	46
Tabel IV.3 Sarana dan Prasarana Pendidikan.....	46
Tabel IV.4 Sarana dan Prasarana Keagamaan.....	47
Tabel IV.5 Tabel Data Primer	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar IV.1 Struktur Organisasi Pemerintahan Kelurahan Pasar Sipriok.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan di bidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah internet.¹

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia. Internet adalah media komunikasi yang berbasis dengan teknologi informasi. Keunggulan media komunikasi internet adalah mudah, cepat, murah dan dapat di jangkau sampai seluruh dunia.²

Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalah gunakan pengguna untuk permainan judi. Awalnya individu mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, individu yang berkisar antara usia 19-45 tahun mengikuti permainan judi online yang tersedia dalam platform game online tersebut. Kemudian, akan mengarah kepada sistem transaksi dan kemenangan yang kemudian menjadi salah satu penyebab kecanduan game slot judi online akan terjadi. Menurut Kartono perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. awalnya individu

1 Asriadi, *Analisis Kecanduan Judi Online*, (Studi kasus Pada Siswa SMA Mandai Maros Kabupaten Maros). (Makassar: Skripsi, Universitas Negeri Makassar 2020). Hlm. 2.

2 Kamaluddin. *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2021). Hlm. 146.

hanya mencoba-coba sesekali mengikuti taruhan judi online karena rasa penasaran mereka, tetapi pada akhirnya para pengguna dan pengakses game slot judi online ini akan kecanduan jika sudah menang sekali saja. Sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online.³

Secara sosial individu yang kecanduan bermain judi online akan mengalami kerenggangan dalam berhubungan dengan keluarga maupun teman sekitar. Secara psikis pikiran individu ini akan terganggu akibat memikirkan permainan judi online tersebut dan membuat pekerjaan dapat terganggu bahkan sulit berkonsentrasi bahkan dapat mengakibatkan sikap acuh terhadap lingkungan sekitar. Apa lagi jika individu tersebut kalah dalam berjudi dan membuat emosi mereka tidak stabil. Pada dasarnya perjudian merupakan hal yang sangat bertentangan dengan norma-norma yang ada di masyarakat, baik itu norma Agama, moral, kesusilaan maupun hukum. Perjudianpun dapat membawa dampak yang buruk bagi mental seseorang dan kondisi ekonomi orang tersebut karena individu yang kecanduan tersebut dapat berbuat tindakan kriminalitas jika sudah terlalu candu bermain judi online.⁴

Pada zaman yang modern seperti sekarang ini setiap orang dimanjakan dengan adanya internet yang dapat memberi kemudahan bagi setiap penggunaanya untuk mengakses berbagai hal apapun, dimanapun, dan

³ *Ibid*, Hlm, 2.

⁴ Bangkit Sahala Tua Purba, *Perilaku Remaja Menggunakan Perjudian Online di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang*, (Palembang: Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2017), Hlm, 17.

kapanpun. Dengan diberikannya kemudahan untuk mengakses sesuatu pengguna bisa mendapatkan manfaat yang berbeda beda, ada yang berdampak positif ada juga yang berdampak negatif bagi para penggunanya. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi ialah situs yang menawarkan perjudian secara online.⁵

Menurut Kartini Kartono perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak pasti hasilnya .⁶

Perjudian adalah salah satu bentuk penyakit sosial dan kejahatan. Karena perjudian dilarang dalam Islam dan taruhan serta permainan dianggap dosa atau aktivitas ilegal, hakekat perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat bangsa dan negara. Penyelenggaraan perjudian mempunyai dampak yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat terutama bagi generasi muda, oleh karena itu perlu diupayakan agar masyarakat menjauhi hal tersebut yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Perjudian dapat menjadi penghambat bagi pembangunan nasional yang beraspek materil, karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah

5 Ajas Mathorri, *Kontrol Diri Dalam Permainan Judi Online*, (Bengkulu: Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2022) hlm,16.

6 Kartini Kartono, *Patologi Sosial* (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), Hlm. 58

dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas, sedangkan pembangunan membutuhkan orang yang giat dalam bekerja dan bermental kuat. Sangat beralasan kemudian judi harus dicarikan cara dan solusi yang rasional untuk suatu pemecahannya, karena sudah jelas judi merupakan masalah sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat.

Peningkatan perjudian berdampak negatif pada sistem sosial itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Carton yang menyatakan bahwa perjudian merupakan salah satu penyakit sosial yang tidak dapat dengan mudah diberantas secara lintas generasi sepanjang sejarah. Dalam konteks ini, penyakit masyarakat mengacu pada perilaku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat, atau tidak sesuai dengan perilaku yang berlaku. Seperti diketahui, perjudian merupakan kegiatan yang jelas-jelas melanggar hukum dan kerangka hukum yang digunakan untuk memancing pelaku kasus perjudian online, yaitu pada pasal 27 (2) sampai dengan Pasal 45 (1) Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2016 tentang Informasi Dan transaksi elektronik, kecuali UU No. 27 ayat 2.19/2016 yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik. Karena berjudi membuat orang malas dan menjadi tidak tau malu.⁷

Dampak Judi Online juga dapat dilihat dampaknya terhadap melemahnya nilai-nilai sosial. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negative yang akan dirasakan oleh pelakunya sendiri atau

⁷ Astrid Melisa, *Analisis Dampak Judi Online Slot Pada Masyarakat Kota Perdagangan Sebrang Dalam Perspektif Fiqih Muamalah*, dalam *Jurnal At-Tabyyun*, Volume, 6, Nomor 2 Juli-Desember Tahun 2023.Hlm.129.

bahkan orang disekitarnya. Tentu saja, hal ini berlaku juga dirasakan bagi para pemain Judi Online Slot atau game slot judi online. Dampak yang mereka dan bahkan lingkungannya rasakan dari kasus perilaku yang mereka lakukan ini tentu saja berdampak negatif.⁸

Berdasarkan Hasil Penelitian dari Aprilia dkk bahwa Kecenderungan adiksi judi online termasuk dalam kategori behavioral addiction yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang. Dampak permainan judi online cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi online.⁹

Kegiatan berjudi tersebut sudah menjadi hal yang biasa bagi mereka yang sulit untuk mengontrol diri terkhususnya dalam hal untuk tidak ikut bermain judi online lagi. Peran dakwah dalam mengembangkan kontrol diri untuk mengajak manusia kepada kebaikan yang diridhai oleh Allah SWT, serta mencegah manusia untuk melakukan perbuatan yang keji dan munkar. Pada dasarnya dakwah dari ajaran islam dapat membuat seorang individu terjauh dari perbuatan negatif, jika dekat dengan Allah maka kita akan dijauhkan dari perbuatan maksiat dan kegiatan yang dapat merugikan diri sendiri. Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku yang

⁸ Astrid Melisa, *Analisis Dampak Judi Online Slot Pada Masyarakat Kota Perdagangan Sebrang Dalam Perspektif Fiqih Muamalah, Dalam Jurnal* "At-Tabyyun, Volume, 6, Nomor 2 Juli-Desember Tahun 2023. Hlm, 130.

⁹ Nita Aprilia dkk, *Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Penjudi Online dalam Journal of Psychological Research*, Volume 2, No, 4 Februari 2023. Hlm, 889.

dilakukan oleh seseorang.¹⁰

Menurut Handayani masalah kontrol diri merupakan masalah yang melibatkan proses belajar pengendalian diri untuk menurunkan perilaku eksekutif yang memberi kepuasan segera.¹¹ Menurut Marsela dan Supriyatna ada beberapa hal yang dapat menjadi faktor permasalahan kontrol diri. Saat kontrol diri pada seseorang individu rendah maka individu tersebut akan sulit dalam mengendalikan emosi yang dapat mengakibatkan permasalahan. Individu yang memiliki kontrol diri rendah lebih cenderung untuk melakukan perilaku kriminal tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang akan terjadi.¹²

Banyak masyarakat yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan secara instan. Misalnya seperti bermain judi online. Menurut Saputra Lyndon di dalam diri manusia terdapat aspek-aspek yang menggerakkan manusia bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani.¹³

Dalam permainan judi online terdapat berbagai jenis provider judi slot online antara lain, Slot Pragmatic Play, Slot Habanero, Slot PGSoft, Slot Joker, Slot 88, Slot Microgaming, dll. Salah satu yang paling sering dimainkan remaja

10 Monica Puji Astuti, *“Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif”* (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma 2012) Hlm. 5.

11 Rizka Widya Handayani, *“Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria”* (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, 2012) Hlm. 8.

12 Marsela dan Supriatna, *“Kontrol Diri : Definisi dan Faktor”* Jurnal Innovative Counseling, Volume. 3.No.2, Agustus Tahun 2019) Hlm.66.

13 Ulfa Sofiati, *“Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)”* (Bandar Lampung: Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung, 2015) Hlm.2.

dalam berjudi adalah *Slot PragmaticPlay*, 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.¹⁴

Pecandu game slot 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 Khairul, ketika mendapatkan gaji atau keuntungan dari bermain judi, tidak semua uangnya ditarik akan tetapi selalu disisihkan sebagian untuk deposit slot, karena responden tidak ingin merasakan cemas ketika semua temannya bermain judi online dan dirinya tidak mempunyai modal untuk bermain. Disisi lain, Khairul juga tidak ingin terus menerus menjual barang-barang milik keluarganya.¹⁵ Dilain sisi, responden bernama Udin menyatakan dia tidak mau diwawancarai karena beranggapan bahwa kegiatan itu adalah hak nya, serta materi yang dipergunakan dalam permainan tersebut adalah hasil kerjanya sendiri. Peneliti dalam hal ini menilai bahwa responden beranggapan

¹⁴ Asriadi, *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi kasus Pada Siswa SMA Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Hlm, 7.

¹⁵ Hasil wawancara, *Self- Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sapiro*, Pada tanggal 1 September 2024.

demikian karena ada rasa bersalah dan rasa malu yang tersirat dari dari pengucapan dan kata-katanya sehingga hal itu menjadi bentuk pembelaan terhadap dirinya.

Berdasarkan hasil observasi sementara, peneliti melihat bahwa pemain yang candu dengan game slot judi online karena faktor ajakan dari teman sebaya dan penasaran rasa ingin tahu mereka sangat besar. dan mereka beranggapan bahwa game slot judi online itu dapat menghasilkan uang sehingga membuat kepercayaan diri mereka bahwa game slot judi online selalu menghasilkan uang.¹⁶ Sehingga dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana *self regulation* dari responden dalam penelitian yang berjumlah 20 orang dengan rentang usia 19-45 tahun sehingga mereka terindikasi kecanduan game slot judi online.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas tentang “***Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan**”

B. Fokus Masalah

Maka untuk peneliti memfokuskan pada pecandu judi online yang diteliti serta *Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.

¹⁶Hasil Observasi Awal, *Self Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sipirok*, Pada tanggal 29 Agustus 2024.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas:

1. Apa saja faktor yang mempengaruhi *Self Regulation* pada pecandu Game Slot judi Online di Kelurahan Pasar SapiroK Kabupaten Tapanuli Selatan?
2. Apa saja dampak terhadap ibadah shalat pecandu Game Slot Judi Online di Kelurahan Pasar SapiroK Kabuapten Tapanuli Selatan?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi *Self-Regulation* pada pecandu Game Slot Judi Online di Kelurahan Pasar SapiroK Kabupaten Tapanuli Selatan.
2. Untuk mengetahui dampak terhadap ibadah shalat pecandu Game Slot Judi Online di Kelurahan Pasar SapiroK Kabuapten Tapanuli Selatan.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pahaman terhadap istilah yang dipakai dalam penelitian ini, Peneliti akan memberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. *Self-Regulation* menurut KBBI adalah kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengelola dirinya sendiri, termasuk pikiran, emosi, dan perilakunya, serta mengambil inisiatif dalam mencapai tujuan.¹⁷ Menurut

¹⁷ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," Online, 2018.

Schunk, *self regulation* melibatkan pengaturan kognisi, motivasi, dan perilaku secara sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan.¹⁸ Maka, *self regulation* adalah kemampuan dari individu untuk mengelola dan mengatur dirinya sendiri.

2. Pecandu game slot judi online mengarah pada pengertian judi menurut KBBI yang berarti bahwa judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan.¹⁹ Pecandu game slot judi online mengacu pada seseorang yang memiliki kecanduan terhadap permainan judi yang dimainkan melalui platform online, khususnya game slot, di mana pecandu akan terus-menerus bermain dan mempertaruhkan uang atau barang berharga.²⁰ Maka, pecandu game slot judi online mengarah kepada individu yang memiliki sifat ketergantungan dalam memainkan game slot judi online hingga dapat mengorbankan hal yang berharga.
3. Game slot judi online merupakan jenis permainan judi online dengan menggunakan mesin slot virtual sebagai medianya.²¹ Game slot judi online adalah permainan yang dilakukan secara daring dengan menggunakan uang sebagai taruhan.²² Maka game slot judi online mengacu kepada aplikasi atau sarana permainan yang digunakan oleh pecandu untuk mengakses judi online.

¹⁸ D. H. Schunk, *Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan* (New York: Pearson, 2012).

¹⁹ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)."

²⁰ R. Amalia, "Pengaruh Kecanduan Game Slot Online Terhadap Kesehatan Mental," *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2023.

²¹ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)."

²² A.T. Ramli, "Pengertian Dan Dampak Judi Online Di Kalangan Remaja," *Jurnal Hukum Dan Masyarakat*, 2023.

F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan dari pembahasan ini adalah:

1. Secara Praktis

- a. Agar peneliti dapat mengetahui lebih jelas *Self-Regulation* dengan Intensi.
- b. Pecandu Game Slot judi Online di kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.
- c. Sebagai bahan ilmu pengetahuan bagi peneliti tentang masalah yang diteliti.

2. Secara Teoritis

- a. Sebagai bahan masukan bagi remaja dalam *Self-Regulation* pecandu game slot judi online.
- b. Penelitian ini dapat diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah pengetahuan tentang *Self-Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online, serta sebagai bahan masukan bagi mahasiswa lain untuk penelitian yang terkait atau sebagai contoh untuk penelitian dimasa yang akan datang.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk mempermudah penulis untuk menyusun skripsi. Untuk mempermudah peneliti dan pembaca dalam mendeskripsikan penelitian ini, peneliti membuat sistematika pembahasan yaitu:

Bab I membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang

masalah, fokus masalah, rumusan masalah, batasan istilah, tujuan penelitian, manfaat atau kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang landasan teori yang berguna memperdalam materi sehingga ditemukan kajian-kajian dan landasan teori mengenai Self Regulation, kecanduan dan game slot judi online beserta sub topik pembahasannya. Pada bab ini juga membahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III adalah metodologi penelitian yaitu terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV berisi mengenai Hasil Penelitian, akan membahas mengenai gambaran umum lokasi penelitian, temuan khusus yang berisi tentang faktor-faktor yang memengaruhi *self regulation* dan dampak kecanduan game slot judi online, pembahasan serta keterbatasan penelitian.

BAB V adalah penutup yang berisi kesimpulan penelitian yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

a. *Self Regulation*

1. Pengertian *Self Regulation*

Self Regulation adalah segi tiga siklus yang terdiri dari aspek pribadi, perilaku, dan lingkungan. Hal itu menggambarkan berbagai penyesuaian yang diperlukan karena aspek aspek pribadi, perilaku, dan lingkungan yang dinamis.¹

Sebagai mana di kutip oleh Putrie, Zimmerman dan Schunk berpendapat bahwa regulasi diri adalah suatu proses setiap diri individu untuk bisa mengarahkan pikiran, perasaan dan tindakan untuk bisa mencapai tujuan. Mengenai tujuan yang ingin dicapai setiap individu harus bisa mengarahkan pikiran, perasaan dan tindakan yang mereka lakukan untuk keinginan mereka. Regulasi diri juga bisa dikatakan bahwa setiap individu bisa mengendalikan diri sendiri dengan apa yang diinginkan dari setiap individu untuk mendapatkan hasil yang baik dengan apa yang dilakukannya.

Self Regulation merupakan kemampuan setiap individu yang dimiliki untuk mengelola diri terhadap perilaku yang sesuai dengan keadaan yang bisa menjelaskan dirinya dalam melakukan berbagai

¹ Eka Budhi Santosa. *Self regulated learning*, (Lamongan: Academia Publication, 2024). Hlm. 2.

kegiatan seperti melakukan sosialisasi dengan cara mengendalikan perilaku, menarik perhatian, mempunyai keinginan untuk berubah sesuai pandangan orang lain, dan bisa menyenangkan orang lain dengan kemampuannya yang dimiliki dan bisa juga dengan menutupi setiap perasaan yang dimilikinya.²

2. Faktor-faktor *Self Regulation*

Dalam *Self Regulation* terdapat beberapa faktor yang memengaruhinya baik termasuk ke dalam faktor eksternal maupun internal dari individu. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi regulasi diri / *Self Regulation*, yaitu sebagai berikut :

a. Faktor Emosional

Emosi yang kuat, baik positif maupun negatif, dapat mempengaruhi kemampuan regulasi diri. Misalnya, kemarahan dapat membuat seseorang impulsif dan kesulitan mengendalikan diri.³

b. Lingkungan Sosial

Interaksi dengan orang lain, baik keluarga, teman, maupun guru, dapat memberikan pengaruh besar terhadap regulasi diri. Dukungan sosial yang kuat dapat membantu seseorang dalam

² Mora, Indo. Ramadhani, Sri. Tobing Laksana. Laia, Mesradine. Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester Vi Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia. dalam *Jurnal Psychomutiara*. Volume 5, No 1, Tahun 2022.

³ Herlangga. *Hubungan Antara Regulasi Diri Dan Konformitas Dengan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa*. (Surabaya: Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019).

mengatur dirinya, sementara tekanan sosial yang negatif dapat mengganggu kemampuan regulasi diri.⁴

c. Ekonomi

Keadaan ekonomi yang stabil dapat membantu mengurangi stres dan tekanan, sehingga memudahkan seseorang untuk fokus pada regulasi diri. Sebaliknya, masalah ekonomi dapat mengganggu kemampuan regulasi diri.

d. Tekanan Hidup

Stres, masalah, dan tantangan hidup dapat mempengaruhi kemampuan regulasi diri. Tekanan yang terlalu besar dapat membuat seseorang kesulitan mengendalikan emosi dan perilaku.

e. Dukungan Sosial

Dukungan dari keluarga, teman, dan orang-orang di sekitar dapat membantu seseorang dalam mengatur dirinya. Dukungan ini dapat berupa nasihat, bantuan, atau sekadar kehadiran yang memberikan rasa aman dan nyaman.

f. Faktor Spiritual

Kepercayaan dan nilai-nilai spiritual dapat memberikan motivasi dan tujuan hidup yang dapat membantu seseorang dalam mengendalikan dirinya. Spiritualitas dapat memberikan rasa damai dan kedamaian batin yang mendukung regulasi diri.

4 Pratiwi, Ika W. Wahyuni, Sri. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Self Regulation Remaja Dalam Bersosialisasi*. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM. Volume. 8 No. 1. 2019

g. Kesadaran Diri

Pemahaman yang baik tentang diri sendiri, termasuk emosi, pikiran, dan perilaku, sangat penting dalam regulasi diri. Kesadaran diri memungkinkan seseorang untuk mengidentifikasi pemicu emosi, mengevaluasi respons emosional, dan memilih strategi yang tepat untuk mengatur diri.⁵

b. Kecanduan

1. Pengertian Kecanduan

Kecanduan merupakan sesuatu yang tidak dapat dikontrol keinginan untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus sehingga bisa menyebabkan dampak negative bagi setiap individu. Kecanduan game online merupakan jenis kecanduan yang diakibatkan oleh pengguna internet yang dapat menyebabkan kecanduan salah satunya yaitu bermain game. Kecanduan game online merupakan suatu gangguan mental yang ditandai dengan adanya gangguan pengontrolan diri dengan meningkatnya suatu kegiatan yang diberikan kepada game dibandingkan dengan kegiatan yang lain dan bisa memberikan dampak yang negatif.⁶ Surah Al-Maidah ayat 90-91.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ * إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي

⁵ Fransiska Iriani Roesmala Dewi, *Intervensi Kemampuan Regulasi Diri* (Penerbit Andi, 2019).

⁶ Mita Annisa. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Emosi Remaja* Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. (Pekanbaru: Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022). URI : <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/59610>.

الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدُّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan panah adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu karena (meminum) khamar dan berjudi, serta menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)”.⁷

Kecanduan sebagai suatu kondisi mengarah kepada ketidakmampuan dari seorang individu untuk mengontrol keinginannya terhadap sesuatu. Kecanduan juga dapat menghilangkan kemampuan seseorang dalam berpikir lebih panjang mengenai resiko yang akan dialami dari kondisi kehilangan kontrol yang dialaminya.⁸ Maka, kecanduan mengarah pada ketidakmampuan dari individu untuk mengontrol diri, yang mana hal ini juga mengarah kepada pandangan bahwa individu yang mengalami kecanduan tidak memiliki kepedulian terhadap dirinya sendiri terhubung dengan ketidakmampuannya dalam mengenali resiko yang dihadapi.

2. Indikator Kecanduan

Dalam hal kecanduan yang mana merupakan kondisi dari seseorang atau individu yang kehilangan kontrol atas perilaku tertentu, meskipun ada konsekuensi negatif yang dihadapi. Kecanduan memiliki beberapa indikator yang dapat mencakup aspek-aspek

⁷ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2020), Hlm. 109.

⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

sebagai berikut:

- a. Kehilangan kontrol diri, hal ini mengacu pada Individu merasa tidak mampu mengendalikan keinginan untuk terlibat dalam perilaku adiktif, meskipun mereka berusaha untuk berhenti.
- b. Toleransi, hal ini mengacu pada individu memerlukan lebih banyak waktu atau sumber daya untuk mendapatkan efek yang sama dari perilaku tersebut.
- c. Gejala penarikan, dalam hal ini mengarah pada individu yang Ketika tidak terlibat dalam perilaku atau kegiatan yang menimbulkan candu baginya, individu mungkin mengalami gejala fisik atau emosional yang tidak nyaman.
- d. Pengabaian tanggung jawab, Individu sering kali mengabaikan tanggung jawab sosial, pekerjaan, atau keluarga karena fokus pada perilaku adiktif.
- e. Perilaku berulang, hal ini mengarah pada kondisi dimana meskipun menyadari dampak negatif, individu terus terlibat dalam perilaku tersebut.⁹

Dari aspek-aspek dalam indikator kecanduan tersebut, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap kondisi kecanduan dari individu dapat terlihat dalam perilaku serta kegiatannya. Hal ini mengarah pada tindak-tanduk serta perilaku yang tampak dan kondisi psikologis dari individu yang terindikasi. Indikator-indikator diatas juga

9 N. Hidayati, "Indikator Kecanduan Pada Remaja: Tinjauan Psikologis," *Jurnal Psikologi Remaja* 5, no. 1 (2023): 45–60.

menunjukkan bahwa perilaku atau kondisi kecanduan bisa saja diindikasikan lebih dini untuk kemudian dilakukan pencegahan atau pembimbingan.

c. Game Slot Judi Online

1. Pengertian Game Slot Judi Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).¹⁰ Game slot judi online mengacu kepada pengertian permainan yang dikemas sedemikian rupa dengan fitur-fitur yang mencakup pada komponen-komponen judi tradisional namun dikemas dengan teknologi digital sehingga dapat diakses oleh banyak pengguna dari berbagai wilayah dan rentang usia.

Game slot judi online adalah permainan yang dilakukan melalui platform daring yang memungkinkan pemain untuk memasang taruhan dengan uang asli pada mesin slot virtual. Permainan ini biasanya terdiri dari gulungan yang berputar, simbol-simbol yang harus dicocokkan, dan fitur bonus yang dapat meningkatkan peluang kemenangan. Game slot online dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menarik dan interaktif, sering kali dengan grafis yang menarik dan tema yang bervariasi.¹¹

¹⁰ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)."

¹¹ Asriadi, "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)," *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*, 2020.

2. Jenis-jenis Game Slot Judi Online

Beberapa jenis dari game slot yang termasuk judi online merupakan bentuk dari beberapa aplikasi yang menyediakan platform game yang berbalut kegiatan judi dan hal ini dilakukan secara daring atau online. Beberapa jenis atau bentuk aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pragmatic *Play* adalah provider yang menghadirkan slot judi seperti *Gates of olympus, Sweet Bonanza, Starlight Princess*.
- b. Pg Soft adalah satu diantar provider yang menghadirkan Mahjong Ways dan Mahjong Ways 2, yang dimana slot ini sangat diminati oleh pecandu game slot judi online.
- c. Higgs Domino adalah salah satu aplikasi judi online yang dimana dalam permainan tersebut pecandu harus membeli chip sebagai transaksi untuk bisa bermain slot tersebut.¹²

3. Kecanduan Game Slot Judi Online

Pada dasarnya bahwa kecanduan bermula dari hal yang bersifat adiktif yang masuk melalui saluran darah yang menuju otak. Namun pada konsep ini kecanduan telah berkembang secara pesat, untuk sekarang kecanduan tidak hanya pada obat-obat terlarang tetapi sekarang juga bisa pada kegiatan yang membuat seseorang ketergantungan, baik fisik maupun psikologis. Kecanduan game slot judi online merupakan Kecanduan game slot judi online adalah

¹² Surbakti, K. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Dalam *Jurnal Curere*, Vol.ume 1, No. 1, Tahun 2017.

gangguan perilaku yang serius di mana seseorang terus menerus bermain game slot judi online, meskipun tahu adanya konsekuensi negatif. Kecanduan ini bisa menyebabkan masalah keuangan, kesehatan mental, dan masalah sosial.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan orang dapat kecanduan dengan game slot judi online salah satunya yaitu rendahnya regulasi diri atau kurangnya pengontrolan diri. Dengan rendahnya regulasi diri dari setiap individu maka mereka dapat melampiaskannya dengan cara bermain game online, maka dari itu dapat mengakibatkan kebiasaan untuk bermain game online lebih tinggi dari biasanya. Ketika orang yang menyukai game mereka akan melepaskan rasa stressnya dengan cara bermain game maka mereka mereka bisa merasa bahwa itu kegiatan yang positif karena bisa menarik diri mereka dari dunia luar dan lebih fokus dengan game tersebut. Apabila dari setiap individu dapat mengontrol dirinya dengan baik maka akan berkurang juga intensitas bermain game online yang tinggi.¹³

Kecanduan game slot judi online juga dapat disebabkan oleh kombinasi faktor psikologis, sosial, dan lingkungan. Faktor psikologis mencakup rasa euforia saat menang, ilusi kontrol, dan kebutuhan untuk melarikan diri dari masalah. Faktor sosial meliputi tekanan dari lingkungan yang mendukung perjudian. Faktor lingkungan meliputi

13 Harman Bramadan, *'Kontribusi Regulasi Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang'*. Socio Humanus. Volume. 3. No. 1. Tahun 2021.

mudahnya akses dan promosi yang agresif. Faktor ekonomi seperti kesulitan keuangan juga dapat menjadi pendorong untuk bermain judi online sebagai cara cepat mendapatkan uang.

Judi online membuat seseorang kecanduan dengan harapan memenangkan uang dalam jumlah besar. Namun, pada kenyataannya, banyak orang berakhir dengan hutang yang besar, kehilangan harta benda, dan jatuh ke dalam kemiskinan karena terus-menerus kalah. Kesempatan menang dalam judi sangat kecil, sementara kerugian hampir pasti. Hadits juga memperkuat pelarangan terhadap judi. Beberapa hadits yang relevan. Adapun hadits Rasulullah SAW tentang larangan judi yaitu Dari Abu Hurairah radhiyallahu ‘anhu, Rasulullah SAW bersabda:

وَمَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَ أَقَامِرَكَ فَلْيَتَصَدَّقْ

Artinya“ ,Siapa pun yang mengajak temannya berjudi dengan mengatakan 'Mari berjudi', maka hendaknya dia bersedekah ” (HR Muslim).¹⁴

Hadits ini menjelaskan bahwa bahkan perkataan untuk mengajak bertaruh adalah tindakan tercela, apalagi jika benar-benar dilakukan. Rasulullah SAW memerintahkan orang yang terlibat dalam perjudian untuk segera bersedekah sebagai bentuk taubat. Dari Jabir bin Abdullah radhiyallahu ‘anhu, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدِ فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ

14 Muslim, *Hadits Shahih Bukhari - Muslim* (Elex Media Komputindo, 2017).

"Barangsiapa yang bermain dadu, maka seolah-olah dia mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi." (HR. Abu Dawud).¹⁵

Bermain dadu pada masa rasulullah SAW sering terkait dengan kegiatan berjudi. Hadits ini mengibaratkan tindakan berjudi sama dengan melakukan sesuatu yang najis dan diharamkan, seperti menyentuh daging babi yang jelas dilarang dalam Islam. Judi, baik secara offline maupun online, adalah perbuatan yang merusak secara ekonomi, sosial, mental, dan spiritual. Judi sendiri sudah didapati ragam bentuknya di setiap masa. Pada masa Nabi SAW, beberapa orang memainkan dadu dengan tujuan mengundi nasib, beliau pun akhirnya melarang kebiasaan tersebut. Hal ini sebagaimana tertera dalam riwayat Ibnu Majah:

مَنْ لَعِبَ بِالذَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللَّهَ وَرَسُولَهُ

Artinya: *"Siapa pun yang bermain dadu, maka dia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya."* (HR Ibnu Majah) ¹⁶

Dalam Islam, judi dilarang dengan tegas sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an dan hadits shahih. Bagi umat Islam, menjauhi judi adalah langkah untuk menjaga diri dari kerugian dunia dan akhirat, serta tetap berada dalam jalan yang diridhai oleh Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*.

¹⁵ Abu Dawud, *Sunan Abu Dawud* (Dar Ar-Risalah Al-Alamiyyah, 2009).

¹⁶ Ibnu Majah, *1431 H. Sunan Ibnu Majah* (Dar Ihya" Kutub Al-Arabiyyah,).

4. Dampak Kecanduan Game Slot Judi Online

Dampak kecanduan game slot judi online bisa mengakibatkan beberapa dampak yaitu:

- 1) Kecanduan yang tak berhenti, bermain judi, baik secara online maupun konvensional, akan memengaruhi cara kerja sistem saraf di otak, sama halnya seperti narkoba dan alkohol.
- 2) Terlilit utang, walau kalah berkali-kali, pemain yang kecanduan judi online biasanya akan terus melakukan taruhan uang atau menaruh deposit sampai mengalami kerugian keuangan. Saat uangnya habis, pemain judi online seringkali tak segan-segan untuk berhutang atau mendapatkan pinjaman online.
- 3) Gangguan kesehatan mental dan fisik bahaya judi online lain yang juga akan terjadi adalah gangguan kesehatan mental dan fisik. Judi online membuat para pemainnya cenderung memiliki tekanan emosional yang tinggi, bersifat agresif, mudah stres, dan mudah marah. Ini biasanya akibat dari rasa frustrasi karena kekalahan dalam bermain judi.
- 4) Waktu tidur yang kurang
- 5) Kurang bersosialisasi dengan lingkungan
- 6) Penyalahgunaan alkohol atau obat-obatan terlarang, kalah dalam judi online bisa mendorong pemainnya untuk mengonsumsi alkohol secara berlebihan, bahkan menggunakan narkoba untuk

menghilangkan rasa stres dan kecewa. Ini nantinya akan berdampak pada kesehatan fisik, seperti gangguan ingatan jangka pendek, obesitas, tekanan darah tinggi (hipertensi), kerusakan jantung, masalah organ hati, dan gangguan kesuburan.

- 7) Nilai akademik menurun
- 8) Kesehatan yang menurun, menjadi emosional, suka berkata kotor dan masih banyak dampak yang lain yang bisa merugikan diri sendiri, dengan adanya regulasi diri maka nantinya akan membaik pada dampak dampak tersebut, karena tingginya regulasi maka akan semakin baik adanya kemajuan dalam diri, sedangkan rendahnya regulasi diri maka nantinya bisa membuat kecanduan yang lebih rumit lagi.
- 9) Terjerat kasus hukum, dalam Pasal 303 KUHP dan 303 bis KUHP tentang Perjudian disebutkan bahwa penyelenggara permainan judi, termasuk judi online, diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak 25 juta rupiah. Sementara itu, pemain judi online dapat terkena pidana penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah.

Sebagaimana di kutip oleh Eryzal Novrialdi mengenai dampak kecanduan game slot judi online yaitu di bagi menjadi beberapa aspek, diantaranya :

1) Aspek Kesehatan Fisik

- a) Gangguan Tidur: Kecanduan game slot dapat menyebabkan kesulitan tidur atau insomnia karena stres, kecemasan, atau kegembiraan dari bermain.
- b) Kelelahan Mata: Menatap layar komputer atau ponsel dalam waktu lama saat bermain game slot dapat menyebabkan mata kering, kelelahan, dan penglihatan kabur.
- c) Gangguan Kesehatan Fisik Lainnya: Bermain game slot dalam waktu lama juga dapat meningkatkan risiko masalah kesehatan seperti obesitas, masalah punggung, dan masalah pernapasan.

2) Aspek Kesehatan Mental

- a) Kecemasan dan Depresi: Kegagalan dalam mencapai target dalam permainan atau kerugian finansial dapat meningkatkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi.
- b) Gangguan Perilaku: Kecanduan game slot dapat menyebabkan perilaku impulsif, perubahan mood, dan kesulitan berkonsentrasi, menurut Sehat Negeriku.
- c) Isolasi Sosial: Kecanduan game slot dapat menyebabkan seseorang menarik diri dari interaksi sosial dan menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar, menurut Direktorat SMP.

3) Aspek Akademik

Usia remaja yang sekolah memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game slot judi online ini bisa membuat nilai

akademiknya menurun. Seharusnya lebih bisa memanfaatkan waktunya dengan lebih baik dan meluangkan waktu untuk belajar sebagai seorang siswa. Daya konsentrasi pada siswa pada umumnya akan terganggu dalam menyerap pelajaran dari guru tidak maksimal.

4) Aspek Sosial

Kecanduan game slot judi online bisa menghilangkan jati diri seseorang dalam dunia nyata karena adanya ketertarikan emosional dalam pembentukan avatar dengan dunia fantasi yang diciptakan. Kecanduan game online bisa menyebabkan berkurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar walaupun ada peningkatan sosialisasi di dunia virtual dengan demikian di temukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Ciri ciri kecanduan dalam aspek sosial yaitu di antaranya sikap anti sosial, tidak ada keinginan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

5) Aspek Keuangan

Bermain game biasanya membutuhkan biaya untuk bisa membeli voucher agar bisa terus bermain dan biayanya pun tidak sedikit. Remaja yang belum berpenghasilan biasanya melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta dapat melakukan pencurian agar dapat bermain game online.

6) Aspek Spiritual

Kecanduan game slot judi online dapat memberikan dampak serius terhadap kehidupan spiritual, termasuk pelaksanaan ibadah shalat. Lalai dalam Menunaikan ibadah Shalat dan juga penundaan waktu shalat. Kecanduan game slot menyebabkan seseorang menunda-nunda shalat karena terlalu asyik bermain.

Kecanduan terhadap game slot judi online juga dapat mengakibatkan menurunnya kualitas khusyuk saat shalat, pikiran bisa terganggu oleh bayangan permainan atau keinginan untuk segera kembali bermain, sehingga sulit untuk khusyuk dan fokus dalam beribadah.¹⁷ Selain dari menurunnya kualitas ibadah seperti kekhusyukan dalam shalat, kecanduan game slot judi online juga membawa dampak dalam perilaku individu untuk meninggalkan sholat.¹⁸

Dalam hukum dalam masyarakat Indonesia, judi online mendapat jerat hukum dalam pasal 303 ayat 1 KUHP dan pasal 27 ayat 2 UU ITE yang menyatakan adanya ancaman pidana dan denda terhadap pihak yang menyebarkan dan memberikan peluang judi sebagai pencarian serta pihak yang turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.¹⁹ Hal ini juga berkaitan dengan hukum

¹⁷Novrialdy, Eryzal. *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya*. dalam *Jurnal Buletin Psikologi*. Voumel. 2, No. 2, Tahun 2019.

¹⁸Novrialdy, Eryzal. *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya*. dalam *Jurnal Buletin Psikologi*. Voumel. 2, No. 2, Tahun 2019.

¹⁹ Hardiyanto, "Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet" (Universitas Indonesia, 2013).

dari judi dalam islam yang termasuk dalam kategori *jarimah ta'zir* dan dikategorikan sebagai perbuatan haram yang mendatangkan kerugian dan dilarang. *Jarimah ta'zir* dapat dikenakan sanksi berdasarkan pelanggaran yang dilakukan. Sanksi dapat berupa penjara, cambuk, denda, pengucilan hingga hukuman mati. 20 Selain itu bahwa judi dilarang dengan pertimbangan merusak akal pikiran sehingga menimbulkan kerusakan bahkan hilangnya hidup dan kehidupan seperti makan, minum, shalat, puasa, dan ibadah-ibadah lainnya. 21 Hal ini dikarenakan kecanduan sudah memblokir dirinya dari tanggung jawab yang seharusnya seorang individu itu jalankan.

B. Kajian Terdahulu

1. Nita Aprilia, Herlan Pratikto, Akta Ririn Aristawati, *Journal of Psychological Research*, Vol. Volume 2, No. 4, Februari 2023 dengan judul penelitian Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran *self-control*? Adapaun perbedaan penelitian Nita Aprilia, Herlan Pratikto, Akta Ririn Aristawati dengan peneliti yaitu peneliti meneliti *self-regulation* pecandu game slot judi online sedangkan Nita Aprilia, Herlan Pratikto, Akta Ririn Aristawati peran *self-control* pada

20 Nurul Iran and Masyrofah, *Fiqih Jinayah* (Jakarta: Amzah, 2013).

21 Al-Ustaz Muhammad, *Muhadirat Fi Al-Fiqh Al-Jina"i Al-Islami* (Kairo: Dar al-Sabab li al-Tiba, 1988).

penjudi online. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pecandu judi online.²²

2. Oki Pradana dan Rida Yanna Primanita, *Journal Of Social Science Research* Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 dengan judul Kontribusi *Self Control* Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa. Adapaun perbedaan penelitian Oki Pradana dan Rida Yanna Primanita dengan peneliti yaitu peneliti menggunakan metode kualitatif sedangkan Oki Pradana dan Rida Yanna Primanita menggunakan metode kuantitatif. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pecandu judi online.²³
3. Mutiara Sweetza Ikhtiarin, Skripsi UIN Raden Mas Said Surakarta Tahun 2023 dengan judul Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo Surakarta. Adapaun perbedaan penelitian Mutiara Sweetza Ikhtiarin dengan peneliti yaitu peneliti meneliti *self-regulation* pecandu game slot judi online sedangkan Mutiara Sweetza Ikhtiarin regulasi emosi remaja pecandu judi online. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif.²⁴
4. Yuliartika, Manah Rasmanah dan Bela Janare, *Social Science and Contemporary Issues Journal*, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2024 dengan judul Putra Teknik Spitting In The Soup dalam Layanan Konseling Individu

²² Nita Aprilia, Herlan Pratikto, Akta Ririn Aristawati. Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control?. Dalam *Journal of Psychological Research*, Volume 2, No. 4, Februari Tahun 2023.

²³ Oki Pradana dan Rida Yanna Primanita. Kontribusi *Self Control* Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa. dalam *Journal Of Social Science Research* Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023.

²⁴ Mutiara Sweetza Ikhtiarin. Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo Surakarta. (Surakarta: Skripsi, UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023)

untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online Slot Remaja. Adapaun perbedaan penelitian Yuliartika, Manah Rasmanah dan Bela Janare dengan peneliti yaitu peneliti meneliti *self-regulation* pecandu game slot judi online sedangkan Yuliartika, Manah Rasmanah dan Bela Janare gambaran seorang remaja pecandu judi online slot sebelum di terapkan konseling individu dengan teknik *spitting in the soup* untuk mengatasi kecanduan judi online slot remaja memang kurang baik di antara nya salah dalam pergaulan dan perhatian orang tua nya. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif.²⁵

25 Yuliartika, Manah Rasmanah dan Bela Janare. Putra Teknik Spitting In The Soup dalam Layanan Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online Slot Remaja. Dalam *Social Science and Contemporary Issues Journal*, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2024.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun penelitian mengambil lokasi di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan *Self-Regulation* Kecanduan Game Slot Judi Online sudah banyak yang menyimpang dari norma-norma, baik di norma adat maupun agama. Adapun waktu penelitian terhadap *Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online di Kelurahan Pasar Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan dilaksanakan pada bulan September 2024 sampai dengan Maret 2025.

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu jenis penelitian yang bersifat kualitatif. Dari sumber permasalahan yang telah diajukan, peneliti melihat bahwa penelitian kualitatif ini juga sering disebut penelitian yang langsung turun ke lapangan untuk melihat dan mengamati suatu permasalahan langsung serta menguraikan dan menafsirkan beberapa kejadian ataupun fenomena yang ada di lapangan dan melalui beberapa metode yang ada.

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang penelitiannya tidak bisa didahului dengan prosedur statistic ataupun bentuk hitungan lainnya dan perlu adanya usaha untuk dapat menafsirkan dan memahami makna dari suatu kejadian atau peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut persektif peneliti sendiri. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan lebih menggunakan analisis. Makna dan

proses (perspektif subjek) lebih dimunculkan dan ditampilkan dalam penelitian kualitatif.

Dikutip dalam tulisan Elvera dan Yesnita Astarina yang mengatakan bahwa menurut Saryono, penelitian kualitatif adalah penelitian yang di pakai untuk menemukan, menjelaskan, menggambarkan, dan menyelidiki keistimewaan atau kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat diukur, digambarkan, dan dijelaskan melalui penelitian kuantitatif. 1

C. Subjek Penelitian

Dalam memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan suatu informan. Informan adalah seseorang yang dimintai informasi mengenai objek yang sedang diteliti, seseorang itu memiliki banyak informasi terkait dengan data dari penelitian yang dilaksanakan.² *Purposive sampling* adalah pengambilan sekelompok anggota sampel yang mempunyai karakteristik yang sesuai dengan karakteristik populasi yang terlebih dahulu telah diketahui. Karakteristik diperoleh dari informasi yang dapat dipercaya kebenarannya.³ Adapun informan dalam penelitian ini sebagai informan ialah (1) Orang tua, (2) Remaja, (3) Teman sebaya, dan (4) Lurah.

D. Sumber Data

Data merupakan segala yang berhubungan dengan keterangan (informasi) berkaitan dengan tujuan penelitian. Tidak dapat disebutkan semua

¹Elvera dan Yesita Astarina. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota IKAPI), 2021) hlm. 149-150.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

³ Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), hlm. 102.

informasi atau keterangan digolongkan dalam data penelitian. Sebagian dari informasi yang dianggap berkaitan dengan penelitian saja yang menjadi data.

Subjek yang diperoleh menjadi sumber data dalam penelitian. Jika kuesioner atau wawancara yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data, maka responden yang menjadi sumber data. Responden yang dimaksud adalah orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik itu berbentuk pertanyaan tulisan dan lisan. Sumber data dibagi menjadi dua macam dalam penelitian. Hal ini akan mendukung informasi atau data yang digunakan dalam penelitian.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.⁴ Artinya sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data ini bersumber dari objek penelitian yaitu 20 orang pecandu game slot judi online. Adapun karakteristik informan adalah laki-laki yang berusia antara 18–45 tahun yang telah bermain slot online minimal 6 bulan dan mengalami kesulitan mengendalikan perilaku berjudi.

2. Data sekunder

Data sekunder ini bersifat pendukung yang bisa berupa variabel lain dari objek penelitian.⁵ Informan sekunder dalam penelitian ini terdiri dari 5 orang tua dari pecandu, 3 teman sebaya, 1 orang lurah. Selain itu data sekunder pada penelitian ini juga diperoleh dari masyarakat, serta jurnal,

⁴ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 39.

⁵ Muh. Fitrah dan Luthfiah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: Pena Persada 2017), hlm. 162.

skripsi, dan buku tentang *self-regulation* pecandu game slot judi online di kelurahan Pasar Sapiro Kabupaten Tapanuli Selatan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang valid dan reliabel, maka diperlukan teknik pengumpulan data dengan cara :

1. Observasi

Obsevasi adalah upaya pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian untuk memperoleh informasi dari masalah-masalah yang terjadi yang berkaitan dengan subjek penelitian ini. Pengamatan bermaksud untuk mengumpulkan fakta, yaitu mengumpulkan pernyataan-pernyataan dan penggambaran dari kenyataan yang menjadi perhatiannya. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, obsevasi dapat dibedakan menjadi:

a. Observasi partisipan (*participant observation*).

Observasi partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana pengamat secara teratur dalam berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati.

b. Observasi Non Partisipan (*Nonparticipant Observation*).

Observasi non partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan, atau dapat juga dikatakan juga dengan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

Penelitian ini, menggunakan observasi non partisipan, karena peneliti tidak ikut berperan serta dalam kehidupan orang yang di observasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat mengenai.

Teknik non partisipan digunakan sebagai pendekatan oleh peneliti untuk memperoleh dan menggali data secara nyata dan mendalam tentang permasalahan yang ada di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide. Tetapi, juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi motif yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan.

Wawancara adalah teknis dalam usaha menghimpun data yang akurat untuk keperluan proses pemecahan masalah tertentu, yang sesuai dengan data . Adapun bentuk-bentuk wawancara adalah :

- a. Wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci dan sistematis. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh.
- b. Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu kreatifitas pewawancara sangat diperlukan. Bahkan, hasil wawancara ini

lebih banyak tergantung dari pewawancara. Pewawancara sebagai pengemudi jawaban responden.

- c. Wawancara semi terstruktur, yaitu bentuk wawancara yang sudah dipersiapkan, akan tetapi memberikan keleluasan kepada responden untuk menerangkan agak panjang. Tidak langsung ke fokus bahasan/pertanyaan atau mengajukan topik bahasan sendiri selama wawancara berlangsung.

Adapun wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dalam bentuk wawancara mendalam yang diajukan kepada subjek dan informan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek tersebut. Bahan dokumenter terdiri dari beberapa macam yaitu autobiografi, surat-surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, kliping, dokumen pemerintah atau swasta, data dari server dan flashdisk, data yang tersimpan di website, dan lain-lain.

Dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti melakukan penelitian sebagaimana yang ada di lapangan. Dalam dokumentasi yang ada pada penelitian ini berkaitan dengan judul penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam teknik ini berupa panduan dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mereview dan memeriksa data, menginterpretasikan data yang terkumpul, sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan data yang terkumpul, sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan fenomena atau situasi sosial yang diteliti. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dan yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya. Sehingga, mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁶

Jadi analisis data kualitatif pada penelitian ini adalah proses menyusun, mencari, dan mengatur urutan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dengan mengelompokkan ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang dikumpulkan dari sumber data

Langkah pertama yang dilaksanakan dengan cara pencarian data yang diperlukan terhadap berbagai jenis data dan bentuk data yang ada di lapangan kemudian melaksanakan pencatatan lapangan.

2. Reduksi Data (*Reduction Data*)

Apabila langkah pertama pencarian data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya mereduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting.

⁶ Muri Yusuf, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 40.

Reduksi data merupakan upaya peneliti untuk memilih memfokuskan dan menransformasi data yang berserakan dari catatan lapangan. Peneliti terus-menerus melakukan reduksi data selama penelitian berlangsung.

3. Penyajian Data (*Display Data*)

Setelah data direduksi, maka akan dilanjutkan dengan penyajian data. Penyajian data merupakan upaya peneliti untuk menyajikan data sebagai suatu informasi yang memungkinkan untuk mengambil kesimpulan. Disini peneliti berupaya membangun teks naratif yang didukung dengan data sebagai suatu informasi yang terseleksi dan sederhana dalam kesatuan bentuk yang kuat. Penyajian data masing-masing didasarkan pada fokus penelitian yang mengarah pada pengambilan kesimpulan sementara yang kemudian menjadi temuan penelitian.

4. Kesimpulan (*Conslusion*)

Langkah keempat dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam penelitian ini kesimpulan awal dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak dikemukakan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang akan dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁷

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 405-408.

G. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep keabsahan kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas). Penelitian kualitatif memerlukan jaminan keabsahan data sehingga penelitian dapat di pertanggungjawabkan hasilnya dari berbagai aspek dalam penelitian. Teknik yang digunakan berupa ketekunan dan pengamatan dan kecukupan referensi. Adapun teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah:

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan yaitu mencari data secara konsisten interpertasi dengan berbagai cara yang berkaitan dengan proses analisis secara konstan. Dengan kata lain, keperluan teknik ini untuk memuat agar peneliti mampu menguraikan secara rinci bagaimana proses penemuan secara tentatif dan dapat melakukan penelaahan secara rinci sehingga memperoleh derajat keabsahan yang tinggi.

2. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada, tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data-data dalam penelitian.⁸

⁸ Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 117.

Pengumpulan data dengan teknik triangulasi yaitu dengan menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data (observasi, wawancara dan dokumentasi). Data yang terkumpul dari berbagai macam teknik dibandingkan, dicari persamaan dan perbedaannya.⁹ Dalam artian, peneliti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber data.

⁹Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan* (Bali: Nilacakra, 2018), hlm. 66.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Kelurahan Pasar Sipirok

Pasar Sipirok merupakan salah satu Kelurahan yang ada di Kecamatan Sipirok, Tapanuli Selatan, Sumatera Utara, Indonesia. Pemekaran beberapa desa di Sipirok menjadi kelurahan mengacu kepada perda tahun 2008 yang menyatakan belum ada perubahan atau pemekaran di kecamatan Sipirok sehingga pada sekitar tahun 2010 pasar sipirok dimekarkan menjadi kelurahan.¹ Kelurahan Pasar Sipirok merupakan pusat segala dinamika penduduk kota. Sebagai pasar, sebagian besar bangunan di Kelurahan ini merupakan perumahan toko berlantai dua. Dibangun pasca bencana kebakaran pada tahun 1988, di masa Gubernur Raja Inal Siregar, putra asli dari Kelurahan Bunga Bondar, salah satu desa di Sipirok. Awalnya, rumah-rumah di kelurahan ini merupakan bangunan dari kayu bergaya arsitektur khas rumah masyarakat Melayu dengan lantai yang ditinggikan, dan dibangun sekitar dekade 1950-an dan 1960-an. Di samping sebagai tempat tinggal, rumah-rumah ini berfungsi sebagai toko. Bagian depan rumah disekat untuk memajang berbagai jenis barang dagangan, sedangkan bagian belakang merupakan tempat tinggal.

¹ seksi Neraca Wilayah and Analisis Statistik, *Statistik Daerah Kecamatan Sipirok* (Badan Pusat Statistik Kabupaten Tapanuli Selatan, 2015).

Sebagian besar penduduk di Kelurahan Pasar Sipirok bekerja sebagai pedagang, terutama dagang kelontongan, berbagai jenis sembilan bahan pokok, rumah makan, dan lain sebagainya. Para pedagang ini dominan merupakan profesi orang minang, meskipun ada juga orang Batak yang memilih profesi ini. Tapi, jumlah orang Batak yang berdagang jauh lebih sedikit dibandingkan orang minang. Sebab itu, orang Minang identik sebagai pedagang. Sejarah kehadiran mereka di Sipirok, diawali dari keinginan para leluhur orang minang untuk berdagang.

Pada hari Kamis, Kelurahan Pasar Sipirok akan menjelma sebagai hypermarket tradisional, dimana seluruh warga Sipirok dari 100 desa akan berkumpul di pasar ini. Sebagian besar dari mereka datang membawa berbagai jenis hasil pertanian dan perkebunan untuk dijual, kemudian hasil penjualan akan dibelanjakan membeli berbagai kebutuhan hidup untuk satu pekan ke depan, terutama barang-barang yang tidak bisa mereka dapatkan di desa masing-masing seperti ikan laut.

Karena seluruh warga Sipirok berkumpul, pedagang dari berbagai kota juga berkumpul, membuka lapak-lapak di pinggir jalan dan di kawasan tanah lapang yang dipersiapkan untuk menampung mereka. Kelurahan Pasar Sipirok akan menjadi sesak setiap hari Kamis, keriuhan para pedagang menjajakan berbagai jenis dagangannya menjadi pemandangan yang khas. Tapi kemudian semua kembali pada kondisi semula, tenang dan nyaman, pada malam hari.

2. Letak Geografis

Kelurahan Pasar Sapiro Terbagi Atas tiga bagian yaitu Lingkungan I, Lingkungan II dan Lingkungan III. Masyarakat yang berdomisili di Kelurahan Pasar Sapiro kurang lebih 4.506 jiwa. Di dalam Kelurahan Pasar Sapiro terdapat iklim tropis yaitu terdiri dari dua musim yakni musim hujan dan musim kemarau seperti daerah-daerah pada umumnya. Kelurahan Pasar Sapiro mempunyai batas wilayah.

- a. Sebelah Barat berbatasan dengan Pasar Belakang
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Kampung Subur
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Simaninggir
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan Simangambat mayoritas penduduk

Kelurahan Pasar Sapiro memeluk agama Islam.

Adapun agama-agama yang ada di Kelurahan Pasar Sapiro (2024) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV.1 Agama di Kelurahan Sapiro

Agama	Persen
Islam	88,27%
Kristen Protestan	10,65%
Kristen Katolik	1,07%
Budha	00,0%
Konghucu	00,0%

Sumber: Data Kelurahan Sapiro

3. Visi dan Misi Kelurahan Pasar Sapiro

- a. Visi Kelurahan Pasar Sapiro

Penetapan visi Kelurahan Pasar Sapiro sebagai bagian dari perencanaan strategis pembangunan suatu kelurahan merupakan suatu

langkah penting dalam perjalanan pembangunan suatu kelurahan mencapai kondisi yang diharapkan. Visi pembangunan Kelurahan Pasar Sapirok disusun berdasarkan sumber utama dari visi Kepling yang terpilih melalui proses pemilihan kepling tahun 2018-2024 adalah “Membangun masyarakat Kelurahan yang bermartabat, meningkatkan pembangunan, kesejahteraan masyarakat dan meningkatkan masyarakat di bidang keagamaan”.

Secara khusus dijabarkan makna dari visi pembangunan kelurahan yaitu untuk menciptakan suatu kondisi masyarakat yang senantiasa berpegang teguh kepada keyakinan beragama. Karena pendudukan di Kelurahan Pasar Sapirok penduduknya mayoritas beragama Islam maka sangat diharapkan semua tindakan yang dilakukan senantiasa berpedomana pada Al-Qur'an dan Sunnah. Sehingga terciptanya masyarakat yang mempunyai solidaritas dan kepedulian yang tinggi terhadap sesama. Islam mengajarkan untuk hidup saling menghargai saling tolong-menolong dalam kebaikan dan mencegah pada kemungkaran.

b. Misi Kelurahan Pasar Sapirok

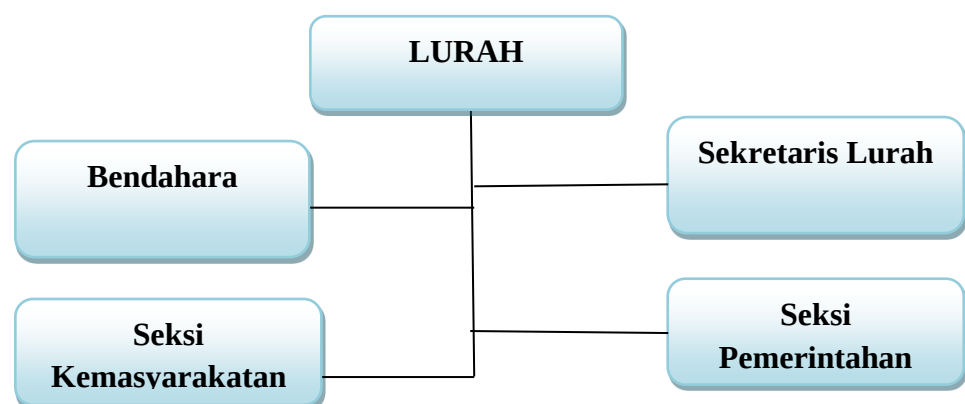
Misi Pembangunan Kelurahan Pasar Sapirok adalah sesuatu yang dilaksanakan oleh pemerintah kelurahan, sesuai visi pembangunan kelurahan Pasar Sapirok yang telah ditetapkan, agar tujuan pembangunan desa dapat terlaksana dan berhasil dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Adapun misi dari Kelurahan Pasar Sapirok adalah “Peduli

dan tanggap terhadap masyarakat dalam membangun ekonomi dan pendidikan yang baik dan mendorong masyarakat berpartisipasi dalam setiap pembangunan, menumbuh kembangkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat”.

4. Struktur organisasi Kelurahan Pasar Sipirok

Struktur Organisasi merupakan tingkatan atau susunan yang berisi pembagian tugas, fungsi, dan peran anggota organisasi berdasarkan jabatannya. Pembuatan struktur organisasi ini bertujuan untuk membuat proses kerja tiap elemen organisasi menjadi lebih mudah, berjalan efektif, efisien, serta optimal. Adapun fungsi dari struktur organisasi ini untuk menjelaskan tanggung jawab seseorang sesuai jabatan atau perannya. Untuk menjelaskan kedudukan, yang berarti anggota atau kariawan organisasi, dan untuk menjelaskan jalur hubungan diantara anggota. Adapun struktur organisasi di Kelurahan Pasar Sipirok sebagai berikut :

Gambar IV.1 Struktur Organisasi Pemerintahan Kelurahan Pasar Sipriok



Sumber : Dokumen dari Kantor Lurah Pasar Sipirok

5. Kondisi Sarana dan Prasarana di Kelurahan Pasar Sapiro

Kelurahan Pasar Sapiro memiliki sarana dan prasarana untuk masyarakat yang meliputi sarana prasarana di bidang pemerintahan, pendidikan, keagamaan, Kesehatan dan secara umum.

a. Sarana dan Prasarana Pemerintahan

Sarana dan prasarana pemerintahan Kelurahan Pasar Sapiro mempunyai kantor lurah disertai dengan perangkat lurah yang lengkap dan dilengkapi dengan kepala lingkungan, kantor camat, Kantor Polisi, Kantor Jaksa, dan Puskesmas. Sarana Dan prasarana tersebut berjalan dengan baik sesuai dengan peraturan yang di tetapkan. Adapun perincian sarana dan prasarana Kelurahan Pasar Sapiro sebagai berikut :

Tabel IV. 2 Sarana dan Prasarana Pemerintahan

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor Lurah	1	Baik
2	Kantor Camat	1	Baik
3	Kantor Polisi	1	Baik
4	Kantor Kejaksaan	1	Baik
5	Puskesmas	1	Baik

Sumber : *Dokumen dari Kantor Lurah Pasar Sapiro*

Dari tabel diatas, sarana dan prasarana pemerintahan di Kelurahan Pasar Sapiro kondisinya baik yang terdiri dari Kantor Lurah, Kantor Camat, dan Kantor Polisi, Kantor Kejaksaan dan Puskesmas.

b. Sarana dan Prasarana Pendidikan

Sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki oleh kelurahan pasar sipirok mempunyai Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Pengajian Anak-Anak, Adapun perinciannya sebagai berikut.

Tabel IV. 3 Sarana dan Prasarana Pendidikan

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	SD	1	Baik
2	SMP	2	Baik
3	SMA	1	Baik
4	Pengajian Anak-anak	2	Baik

Sumber : *Dokumen dari Kantor Lurah Pasar Sipirok*

Dari tabel diatas sarana dan prasarana pendidikan di Kelurahan Pasar Sipirok terdiri dari SD 1 unit, SMP 2 unit, SMA 1 unit dan pengajian anak-anak 2 unit masing-masing memiliki kondisi yang baik.

c. Sarana dan Prasarana Keagamaan

Tabel IV. 4 Sarana dan Prasarana Keagamaan

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Masjid	4	Baik
2	Greja	1	Baik

Sumber : *Dokumen dari Kantor Lurah Pasar Sipirok*

Dari tabel diatas sarana dan prasarana keagamaan di Kelurahan Pasar Sipirok terdiri dari 4 Masjid dan Gereja 1.

Kelurahan Pasar Sipirok merupakan salah satu wilayah administratif di Kabupaten Tapanuli Selatan yang memiliki perkembangan teknologi cukup pesat, terutama dalam akses internet.

Dalam beberapa tahun terakhir, kemudahan akses internet dan maraknya promosi situs judi online membuat sebagian masyarakat di wilayah ini terjerumus ke dalam aktivitas bermain game slot judi online. Tingginya intensitas penggunaan smartphone dan kurangnya kontrol sosial turut mempengaruhi perilaku pecandu.

Berdasarkan hasil observasi awal, terdapat fenomena yang mengalami perubahan perilaku akibat kecanduan game slot judi online. Perubahan ini meliputi aspek sosial, spiritual, akademik, dan ekonomi. Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana regulasi diri (*self-regulation*) berperan dalam menghadapi kecanduan tersebut.

B. Temuan Khusus

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online

Penelitian ini melibatkan individu yang telah dinyatakan sebagai pecandu game slot judi online. Para pecandu berusia antara (19-45 tahun) dan memiliki latar belakang sosial ekonomi serta pendidikan yang beragam.

Secara umum, para subjek mengakui bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengontrol perilaku bermain game slot, mengalami kerugian finansial, dan berdampak pada hubungan sosial maupun pekerjaan/sekolah.

Tabel IV. 5 Tabel Data Primer

No	Nama	Usia	Status	Pekerjaan
1	Khairul	25	belum menikah	Mahasiswa
2	Junior Pane	19	belum menikah	-
3	Wahyu Siagian	24	belum menikah	-
4	Sandi Hutabarat	24	belum menikah	Petani
5	Rois Hts	22	belum menikah	-
6	Ali	24	belum menikah	-
7	Roy Siagian	34	belum menikah	-
8	Rahot	44	menikah	Supir Becak
9	Fadil	22	belum menikah	-
10	Nanda	25	belum menikah	-
11	Musfar	23	belum menikah	-
12	Husni Sitompul	23	belum menikah	-
13	Zikri	22	belum menikah	-
14	Haqqul	22	belum menikah	-
15	Akmal Siagian	22	belum Menikah	Jualan
16	Udin	32	belum Menikah	Wiraswasta
17	Faisal Ritonga	28	belum menikah	-
18	Rehan Hrp	23	belum menikah	Mahasiswa
19	Irham	26	belum Menikah	-
20	Armadi	25	belum menikah	Jualan

Hasil analisis dari wawancara terhadap 20 informan menunjukkan bahwa kemampuan *Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online di pengaruhi oleh lima faktor utama, yaitu:

a. Faktor Emosional

Banyak pecandu mengungkapkan bahwa emosi negatif seperti stress, cemas, kecewa atau bosan menjadi pemicu utama mereka bermain, dan sekaligus melemahkan kontrol diri.

Sebagaimana penjelasan dari saudara Khairul (25 Tahun), mengatakan bahwa :

"Awal mula saya bermain judi online adalah ketika game Higgs Domino tenar pada saat itu yang dimana aplikasi game ini dulunya bisa di download lewat play store, kita hanya mengisi chip di akun kita, yang dimana harga chip per 1B adalah Rp. 60.000, dan setelah itu bisa bermain di berbagai slot di dalam aplikasi tersebut. Waktu itu saya pernah mendapatkan jackpot 45B dari situlah saya mulai candu bermain game slot judi online, dan setelah itu saya selalu kalah duit dari hasil jackpot yang saya dapatkan semuanya habis di mainkan kembali di slot tersebut, sehingga membuat saya menjadi stress dan sangat emosional. Hal yang paling saya sesali hingga saat ini adalah saya pernah menjual laptop saya untuk bermain judi online dan semua uang yang saya habiskan untuk deposit tidak pernah kembali lagi."²

Meskipun demikian, sebagian besar menunjukkan kesadaran akan dampak negatif game slot terhadap kondisi finansial, psikologis, dan hubungan sosial.

Junior Pane yang mengatakan :

"Saya sadar ini salah, tapi saya susah untuk mengontrol diri. Sekali kalah, saya mau balikin. Sekali menang, saya pengen terus main, sampai akhirnya semua duit saya habis bermain judi online yang membuat saya stress dan selalu emosional."³

Wahyu Siagian Mengatakan :

"Awal mula saya bermain judi online, saya melihat iklan di media sosial yang membuat saya tergiur karena bisa menghasilkan uang yang berkali lipat dari apa yang kita depositkan, pertama tama bermain saya di kasih menang Rp.800.000 ,- dengan modal Rp. 20.000,- saja. Dan saat itu juga saya berfikir akan menang lebih banyak sehingga saya selalu deposit dengan uang hasil kemenangan saya, hingga pada akhirnya semua uangnya habis mulai saat itu saya kecanduan bermain game slot judi online dan berharap uang tersebut kembali, tetapi setelah saya bermain terus yang ada saya kalah dan menjual barang barang yang bisa di jadikan untuk deposit."⁴

Kemudian wawancara dengan saudara Sandi Hutabarat mengatakan bahwa :

2 Khairul, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.

3 Junior Pane, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.

4 Wahyu Siagian, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.

“Saya bermain game slot judi online ketika saya memiliki uang lebih, saya mulai kecanduan pada saat saya pernah menghabiskan semua uang saya untuk deposit judi online, mulai saat itu setiap saya punya uang saya akan terus deposit berharap uang saya kembali. Pada akhirnya saya selalu kalah dan hanya pasrah dengan keadaan, karena sejak saat itu saya sering ribut dengan orang tua dan saudara saya”.⁵

Saudara Rois Hts Juga Mengatakan :

“Awal mula saya kecanduan game slot judi online, saya sangat tergiur dengan teman saya yang secara cuma-cuma mendapatkan uang Rp. 1.200.000,- dengan hanya deposit Rp. 50.000,- dari situ saya mulai mencoba deposit dengan modal Rp. 50.000,- tetapi pada saat deposit pertama saya tidak mendapatkan kemenangan sama sekali, dari situ saya berfikir jika deposit lagi akan menang 2 kali lipat, saya deposit Rp. 50.000,- lagi, alhasil saya menang Rp. 500.000,- dan dari sinilah awal mula saya kecanduan. saya dengan rutin setiap hari deposit minimal Rp. 50.000,- sehari. Tetapi hingga saat ini saya belum pernah menang dan hanya terus menerus deposit”.⁶

Dari wawancara dengan saudara Nanda, mengatakan :

“Awal mula saya bermain game slot judi online hanya ikut ikutan teman, tetapi pas saya menang Rp. 100.000,- saya langsung ingin main terus hingga sekarang. Saya sangat menyesal mengenal game slot judi online, karena saya sadar kalau saya tidak akan pernah menang, tetapi sangat susah bagi saya untuk berhenti bermain”.⁷

Wawancara dengan saudara fadil mengatakan bahwa:

“saya sering marah-marrah dan emosi saya sangat mudah naik, mungkin karena saya main judi online ini, apalagi kalau saya kalah”⁸

“saya tidak peduli dengan nasihat-nasihat orang lain lagi, saya hanya mengejar kemenangan, dan jika tidak menang saya sering marah-marrah dan membanting barang”⁹

“saya sering mengabaikan pembicaraan dengan orang lain”¹⁰

5 Sandi Hutabarat, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.

6 Rois Hts, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

7 Nanda, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

8 Fadil, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

9 Udin, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.

10 Ali, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

“awalnya saya bermain judi online adalah untuk bersenang-senang saja tapi saya malah terhanyut dan sering marah-marah jika sesuatu tidak berjalan seperti yang saya mau” 11

“permainan ini menghabiskan banyak waktu saya, ketika saya selesai bermain saya marah kepada diri saya dan teman-teman bermain saya” 12

“saya menjadi lebih pendiam dan malas berinteraksi dengan orang lain, saya juga merasa sering khawatir akan tetapi tidak bisa melepas permainan ini” 13

Kedua puluh responden yang diwawancarai mengungkapkan bahwa judi online membawa dampak yang buruk bagi emosional mereka. Para responden ini merasa bahwa emosi akan dapat meredakan kekecewaan mereka jika menghadapi kekalahan. Tindakan emosional menjadi tidak terkendali akan tetapi mereka kemudian menyesal dan menyadari kesalahannya.

b. Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan pertemanan dan pengaruh sosial memiliki peran besar. Ketika orang sekitar juga bermain, *Self Regulation* cenderung melemah. Sebagian besar informan mengaku mulai bermain game slot judi online karena rasa penasaran, dorongan teman atau sekedar iseng. Namun setelah mendapatkan kemenangan pertama, muncul rasa ingin terus bermain.

Wawancara dengan Fadil :

“Tiap kali saya menerima uang dari orang tua saya, saya langsung pergi ke gerai top up terdekat, padahal uang tersebut untuk jajan saya selama 3 hari. Saya sangat tergiur bermain judi online karena melihat

11 Husni Sitompul, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

12 Haqqul, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

13 Akmal Siagian, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

teman saya yang pernah menang dengan jumlah yang berkali lipat dari modal deposit”.¹⁴

Hampir semua informan mengaku bermain hampir setiap hari, dengan durasi antara 1 hingga 6 jam sehari. Beberapa mengaku rela menghabiskan seluruh gaji bahkan berhutang untuk bisa terus bermain.

“Saya bekerja sebagai pengemudi becak setiap hari pendapatan saya selalu di sisihkan untuk deposit slot, pernah suatu ketika saya merasa sangat stress hingga membanting hp saya karena uang dari hasil kerja saya seharian habis untuk deposit slot, sehingga saya tidak bisa memberikan setoran harian kepada bos saya”.¹⁵

Beberapa faktor yang menjadikan informan tidak bisa terlepas dari kecanduan game slot judi online dikarenakan mereka menganggap judi online adalah pelarian dari tekanan hidup dan keyakinan bahwa akan menang besar yang dimana hal ini akan membuat mereka terus mencoba.

“Kalau melihat orang lain menang, saya merasa ingin mencoba lagi karena saya yakin saya akan menang jika terus mencoba, tetapi hasilnya tetap kalah”.¹⁶

“Saya sangat terobsesi dengan iklan-iklan di platform media sosial yang dimana bisa mendapatkan kemenangan berkali-kali lipat, pada saat saya pulang bekerja saya tidak langsung pergi ke rumah, tetapi saya pergi ke warung terdekat untuk deposit dan bermain judi online. Mulai saat itu saya selalu menghabiskan uang saya untuk deposit slot hingga tidak ada yang tersisa, dan saya juga memiliki hutang dengan beberapa teman saya di karenakan tidak ada modal untuk deposit”.¹⁷

Banyak informan memiliki keyakinan keliru bahwa mereka bisa menang besar suatu saat, sehingga terus bermain meski sadar resiko.

14 Fadil, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

15 Rahot, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.

16 Ali, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

17 Roy Siagian, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

“Saya percaya giliran menang pasti datang. Cuma belum waktunya saja. Jadi saya sangat candu untuk deposit slot terus setiap hari”.¹⁸

“Saya sering berfikir sekali lagi pasti menang. Tapi akhirnya habis terus”.¹⁹

“teman-teman saya banyak yang bermain judi online, jadi saya merasa ketinggalan jika tidak ikut”²⁰

Dari pernyataan-pernyataan 20 orang responden tersebut dapat diketahui bahwa individu-individu pecandu game slot online memiliki keyakinan besar akan kemenangan yang diperoleh dari platform tersebut. Keyakinan ini kemudian membawa mereka lebih terjerumus kedalam kecanduan dan harapan yang lebih tinggi untuk kemenangan bahkan tidak memikirkan resiko yang dihadapi. Melihat pengguna lainnya mendapatkan kemenangan akan meningkatkan keyakinan mereka untuk mendapatkan kemenangan juga. Dengan anggapan bahwa jika mencoba untuk sekian kalinya akan mendapatkan kemenangan, para pengguna game slot judi online ini tidak menyadari berapa biaya yang telah dihabiskan.

c. Faktor Ekonomi dan Tekanan Hidup

Tekanan ekonomi dan harapan akan mendapatkan uang instan menjadi faktor pendorong bermain, sekaligus penghambat regulasi diri. Hal ini dapat terjadi dengan kondisi dari individu yang sulit mendapatkan

¹⁸ Musfar, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

¹⁹ Husni Sitompul, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

²⁰ Udin, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.

pekerjaan akan tetapi memiliki tanggungan hidup yang cukup membebani. Pemikiran akan mendapatkan uang secara instan dan cepat timbul dan merasa bahwa game slot judi online adalah salah satu solusi.

Wawancara dari salah satu responden mengatakan bahwa:

“Saya bermain karena butuh uang cepat. Pernah menang 2 juta, jadi saya sangat yakin bisa walau pada akhirnya semua uang yang saya dapatkan habis”.²¹

Dari pernyataan diatas diketahui bahwa game slot judi online memberikan kemenangan di awal bermain, dan hal ini dianggap seperti “pancingan”, yang kemudian memicu pemikiran untuk menambah waktu dan jumlah taruhan menggunakan uang yang semula didapatkan didorong oleh tuntutan akan masalah ekonomi yang ingin diselesaikan secara instan tersebut. Individu yang mencoba game slot judi online untuk pertama kali merasa yakin bahwa di pertarungan berikutnya akan mendapatkan hasil yang diharapkan.

Wawancara juga dilakukan terhadap responden lainnya dan didapatkan tanggapan mengenai kondisi ekonominya bahwa:

“Pendapatan saya sangat kecil, Sehingga bermain judi online itu kadang jadi harapan saya untuk menambah uang saku saya.”²²

Berdasarkan pemaparan tersebut jelas dikatakan bahwa judi online diharapkan sebagai sarana untuk menambah pendapatan dan uang saku.

²¹ Zikri, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

²² Udin, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.

Kecanduan game slot judi online yang mana tidak hanya menyasar pada orang tua atau pemilik tanggungan besar akan tetapi juga menyasar kepada usia remaja beranjak dewasa sehingga rentang usia kecanduan game slot judi online ini berkisar antara 19- 45 tahun.

Wawancara juga dilakukan lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana kondisi tanggungan yang diemban oleh para responden, sehingga dapat diketahui dorongan apa yang membuat mereka akhirnya berfikir untuk mengambil keputusan menggunakan game slot judi online sebagai solusi atau jalan pintas.

“Saya memiliki tanggungan berupa istri dan anak-anak. Anak-anak saya berada pada usia sekolah dengan kebutuhan yang beragam selain itu istri saya juga tidak bekerja. Sehingga kebutuhan saya yang menanggung semuanya”.²³

Menurut pemaparan responden beban hidup yang dipikul menjadi alasan untuk menggunakan judi online sebagai jalan pintas. Menilik dari kemudahan akses yang hanya membutuhkan perangkat seperti handphone, pengguna dapat dengan mudah mengakses platform game slot judi online ini bahkan dari mana saja.

d. Faktor Dukungan Sosial

Self Regulation cenderung membaik jika ada dukungan dari keluarga atau orang terdekat. Namun sebagian informan justru mengalami konflik atau menyembunyikan kebiasaannya.

²³ Zikri, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

Wawancara dengan saudara Haqqul, mengatakan :

“Saya selalu sembunyi-sembunyi kalau lagi main game slot judi online. Saya malu kalau ketahuan, makanya saya tidak pernah cerita ke siapa-siapa. Saya sangat candu bermain judi online sehingga saya tidak bisa menahan diri untuk deposit”.²⁴

Wawancara dengan saudara Akmal Siagian, mengatakan bahwa :

“Saya selalu ikut orang tua saya berjualan, ketika selesai berjualan saya selalu di kasih uang oleh orang tua saya, pada saat itulah saya langsung melakukan deposit dan berharap bisa menang 2 kali lipat dari modal saya”.²⁵

Berdasarkan hasil wawancara-wawancara diatas, diketahui bahwa adanya dukungan dari orang terdekat bisa saja menjadi motivasi bagi individu pengguna untuk terus memainkan permainan game slot judi online tersebut. Dukungan dalam hal ini bisa saja merupakan dukungan secara disengaja dan juga tidak disengaja. Dukungan secara sengaja dapat berasal dari lingkungan atau teman-teman yang mengajak serta mengenalkan game slot judi online tersebut.

Dukungan yang tidak disengaja bisa terjadi akibat ketidaktahuan dari pihak pemberi dukungan akan kegiatan yang dilakukan pengguna, sehingga dukungan materil diberikan tanpa adanya kecurigaan. Hal ini terjadi pada responden kedua diatas, yang mana peran orangtua dalam memberikan dukungan materil disalahgunakan dalam bentuk pembelian deposit. Dukungan lain yang tidak disengaja juga terjadi dengan tindakan memberitahukan keuntungan saja tanpa memberitahukan proses ataupun perihal sebenarnya mengenai game slot judi online tersebut kepada orang

²⁴ Haqqul, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

²⁵ Akmal Siagian, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

yang awam pengetahuannya terhadap hal ini. Seperti pemaparan salah satu responden berikut:

“Saya cukup dekat dengan nenek saya, sehingga beliau sering memberikan uang kepada saya. Saya juga kadang memanfaatkan uang ini untuk bermain game slot. Saya mengatakan kepada nenek saya bahwa saya sedang berinvestasi, beliau tidak terlalu mengerti hal ini”.²⁶

Dari pemaparan diatas, dukungan secara tidak sengaja menimbulkan efek kecanduan yang berkelanjutan bagi pecandu atau pengguna game slot judi online ini. Dengan adanya dukungan materil pengguna merasa aman akan kegiatannya, selain tidak ketahuan dan menanggung malu dukungan materil juga didapatkan.

e. Faktor Spiritualitas dan Kesadaran Diri

Beberapa informan menyebut kesadaran spiritual atau refleksi diri sebagai faktor yang sempat menahan mereka untuk tidak bermain.

“Pada saat bulan puasa kemarin, saya kuat untuk tidak bermain game slot judi online, saya merasa malu sama tuhan. Terkadang saya merenung, kenapa hidup saya cuma mutar di judi terus. Tetapi rasa ingin bermain ssangat susah di lawan”.²⁷

Pemaparan yang dipaparkan oleh responden diatas menyatakan bahwa ada kesadaran untuk merasa malu hanya saja hal itu tertutupi oleh ketidakmampuannya dalam mengelola keinginannya untuk bermain game slot judi online. Namun, menilik dari tindak tunduk yang dilakukan responden bahwa adanya kesadaran saja tidak dapat menghambat keinginan untuk terus memainkan hal yang sudah disadari sebagai hal yang salah.

²⁶ Akmal Siagian, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

²⁷ Irham, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

Informan lain juga memaparkan bahwa kesadaran dirinya terkadang membuatnya berhenti untuk bermain akan tetapi hal tersebut tidak bertahan lama.

“ Saya jika mendengar suara adzan dan seruan sholat, saya menyadari akan perbuatan yang saya lakukan ini salah, kemudian saya akan menghentikannya. Akan tetapi, setelah itu ada timbul keinginan yang kuat untuk bermain lagi. Saya niatnya hanya inilah untuk terakhir kalinya, saya tau ini salah, namun hal ini dapat terulangi lagi”.²⁸

Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan adanya kesadaran walau hanya sekilas dari para pengguna game slot judi online ini. Hanya saja keinginan mereka yang diperparah oleh kondisi kecanduan membuat mereka lupa dan larut dalam harapan.

Para pengguna atau pecandu game slot judi online ini merasa bahwa hal ini tidak termasuk ke dalam dosa atau pantangan yang sangat berat, hanya saja mereka menyadari bahwa hal ini sebaiknya tidak dilakukan. Namun, individu-individu ini juga berpendapat bahwa sudah terlanjur mengetahui dan pernah mendapatkan kemenangan sehingga mereka merasa memiliki harapan lagi untuk menang jika mencoba lebih lanjut, kemudian akan berhenti setelahnya.

²⁸ Haqqu, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

2. Dampak Kecanduan Game Slot Judi Online Terhadap Ibadah Shalat

Dampak Kecanduan Game Slot Judi Online terhadap Ibadah Shalat

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan para subjek, ditemukan bahwa kecanduan terhadap game slot judi online memberikan dampak signifikan terhadap aspek spiritualitas, khususnya dalam hal pelaksanaan ibadah shalat. Dampak tersebut dapat dikelompokkan ke dalam beberapa aspek berikut:

a. Penundaan dan Pengabaian Waktu Shalat

Sebagian besar subjek mengaku sering menunda bahkan meninggalkan shalat karena terlalu fokus bermain game slot. Aktivitas bermain yang tidak mengenal waktu membuat mereka melewatkan waktu-waktu shalat, terutama shalat Maghrib dan Isya, yang sering kali bersamaan dengan jam-jam puncak permainan.

Mayoritas pecandu menyebutkan bahwa kecanduan ini membuat mereka abai terhadap ibadah, terutama shalat.

"Kalau lagi main, saya lupa waktu. Kadang pas adzan ya lanjut main, bilanginya nanti shalat, tapi seringnya kelupaan."²⁹

"Anak saya dulunya rajin shalat. Sekarang, setelah kecanduan, dia sering marah kalau diingatkan. Dibilang 'ganggu fokus'".³⁰

²⁹ Armadi Pane, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 15 Mei 2025.
³⁰ Maymunah, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

Kondisi ini menunjukkan adanya spiritual *disengagement* yang menjadi salah satu dampak signifikan dari kecanduan judi online.

b. Penurunan Kualitas Shalat

Pecandu yang masih melaksanakan shalat, ditemukan adanya penurunan kualitas kekhusyukan. Mereka sering kali mengakui bahwa pikirannya masih sibuk memikirkan permainan, hasil taruhan, atau strategi berikutnya.

“Saya tetap shalat, tapi kepala masih mikirin spin tadi. Rasanya kayak formalitas saja.”³¹

Responden juga mengatakan bahwa tidak hanya pada kualitas shalat akan tetapi juga enggan dalam melaksanakan kewajiban shalat. Para pecandu judi online merasa lupa bahwa mereka memiliki kewajiban terhadap shalatnya.

“saya seringkali meninggalkan shalat, dan semakin sering bahkan mungkin sudah tidak shalat lagi semenjak saya mengenal judi online ini”³²

Dari pernyataan-pernyataan yang diberikan oleh responden, waktu sholat tidak lagi menjadi hal yang penting. Para pecandu judi online cenderung tidak mau melaksanakan shalat serta sering merasa lupa waktu sehingga abai terhadap kewajiban beribadah

³¹ Rehan Hrp, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.

³² Husni Sitompul, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

c. Timbulnya Rasa Bersalah dan Kontradiksi Batin

Beberapa subjek mengungkapkan adanya konflik batin antara keinginan untuk tetap bermain dan kesadaran bahwa berjudi adalah perbuatan yang dilarang dalam agama. Rasa bersalah ini kadang mendorong mereka menjauh dari aktivitas ibadah karena merasa tidak pantas menghadap Tuhan dalam keadaan masih berjudi.

"Saya tahu ini dosa, makanya kadang saya nggak shalat karena ngerasa munafik. Tapi nggak bisa berhenti juga".³³

Kecanduan juga menyebabkan menjauhnya subjek dari nilai-nilai religius dan ketenangan spiritual yang biasanya diperoleh dari ibadah. Aktivitas shalat yang seharusnya menjadi sarana introspeksi dan pengendalian diri menjadi tergeser oleh dorongan untuk terus bermain.

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan game slot judi online berdampak negatif terhadap:

Konsistensi pelaksanaan shalat lima waktu

Kualitas kekhusyukan dalam beribadah

Keseimbangan spiritual dan emosional

Relasi batiniah dengan nilai keagamaan dan rasa bersalah religius

³³ Roy, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

Beberapa hal diatas menjadi poin-poin penting yang perlu diperhatikan dalam pengaruh dari kecanduan game slot judi online terhadap aspek-aspek ibadah terutama shalat. Beberapa aspek diatas menjadi hal yang terdampak secara negatif yang berarti mengarah pada kesimpulan bahwa kecanduan game slot judi online sangat berpengaruh terhadap buruknya ibadah sholat dari individu pecandu.

C. Pembahasan

Self Regulation pada pecandu game slot judi online sangat di pengaruhi oleh kombinasi faktor internal (emosi, keyakinan, kesadaran diri) dan eksternal (lingkungan, Ekonomi, sosial). Kekuatan atau kelemahan dalam mengatur diri muncul karena dorongan kompleks dari faktor-faktor tersebut.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa intervensi terhadap pecandu game slot judi online tidak hanya perlu menasar aspek psikologis dan sosial, namun juga harus mencakup pendekatan spiritual dan keagamaan untuk membantu proses pemulihan yang menyeluruh.

Salah satu hasil wawancara dari teman sebaya yang tidak ikut dalam kecanduan game slot judi online mengatakan bahwa :

"Banyak juga teman seumuran saya yang main. Malah saling tukar akun atau info situs yang 'gampang menang".³⁴

"Internet murah, situs banyak, bisa daftar cepat. Makanya anak-anak gampang terjerumus".³⁵

³⁴ Faisal Ritonga, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

Selain itu, Berdasarkan wawancara dengan Lurah Kelurahan Pasar Sapirok memaparkan pendapatnya mengenai kecanduan game slot judi online ini, sebagai berikut::

"Kami sudah sosialisasi melalui pertemuan warga dan RT/RW. Kami juga undang tokoh agama untuk memberi ceramah tentang bahaya judi online. Tapi belum ada tindakan hukum atau rehabilitasi khusus. Ini PR kita bersama".³⁶

Temuan lapangan menunjukkan bahwa mayoritas pecandu game slot judi online di Kelurahan Pasar Sapirok memiliki tingkat *self-regulation* yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan ketidakmampuan mereka dalam mengendalikan impuls, menunda kepuasan, dan melakukan evaluasi atas perilaku mereka sendiri. Dalam teori Zimmerman, hal ini merupakan kegagalan dalam tiga komponen *self-regulation* :

1. *Self-Monitoring*: tidak menyadari atau tidak peduli terhadap waktu dan dampak saat bermain.
2. *Self-Judgment*: membenarkan tindakan negatif dengan dalih hiburan atau penghasilan.
3. *Self-Reaction*: tidak adanya langkah perbaikan setelah menyadari dampak buruk

Penurunan kualitas ibadah, terutama shalat, menunjukkan bahwa kecanduan ini tidak hanya berdampak secara psikologis dan sosial, tetapi juga

35 Pak Lurah Sipirok, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.

36 Pak Lurah Sipirok, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.

spiritual. Dalam Islam, perjudian jelas dilarang sebagaimana tercantum dalam QS. Al-Maidah ayat 90-91 dan beberapa hadits sahih. Kondisi ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Nita Aprilia dkk yang menunjukkan bahwa rendahnya *self-control* berkorelasi dengan kecenderungan adiksi terhadap judi online.

D. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian kegiatan dalam penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dalam metode penelitian. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih memiliki kekurangan dan keterbatasan yang dapat memungkinkan mempengaruhi hasil penelitian. Adapun keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Dalam kegiatan wawancara peneliti tidak mengetahui apakah informan menjawab pertanyaan wawancara dengan jujur setiap pertanyaan yang ditanyakan sehingga mempengaruhi hasil dari penelitian ini.
2. Keterbatasan variabel yang diteliti oleh peneliti. Meski demikian peneliti tetap berusaha dengan segenap kemampuan yang peneliti miliki agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna maupun hasil dari penelitian ini. Akhirnya dengan segala upaya dan kerja keras serta bantuan semua pihak, penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi ini dapat diselesaikan.

3. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya adalah keterbatasan dalam jumlah persiapan karena sensitivitas topik, serta kemungkinan bias dalam jawaban responden karena merasa malu atau penyangkalan. Penelitian ini juga terbatas pada pendekatan kualitatif, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “*Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar SapiroK Kabupten Tapanuli Selatan”, dapat disimpulkan bahwa :

1. *Self Regulation* pada pecandu game slot judi online cenderung rendah, yang ditandai dengan kesulitan dalam mengontrol dorongan untuk bermain, kurangnya kemampuan menetapkan tujuan pribadi, serta lemahnya evaluasi diri terhadap dampak perilaku judi. Dalam penelitian ini diketahui bahwa *Self Regulation* pada pecandu game slot judi online dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu: faktor emosional, faktor lingkungan sosial, faktor ekonomi dan tekanan hidup, faktor dukungan sosial, serta faktor spiritualitas dan kesadaran diri.
2. Kecanduan game slot judi online berdampak secara negatif terhadap ibadah sholat individu pecandunya. Hal ini ditilik dari pelaksanaan ibadah sholat dari pecandu bahwa penundaan dan pengabaian waktu sholat, penurunan kualitas sholat serta timbul rasa bersalah dan kontradiksi batin dari pecandu game slot judi online menjadi lebih buruk.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang “*Self Regulation* Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sapiro Kabupten Tapanuli Selatan” maka saran dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagi individu yang mengalami kecanduan, penting untuk mencari bantuan profesional seperti psikolog atau konselor agar dapat mengembangkan kemampuan regulasi diri dan menangani faktor-faktor pemicu kecanduan secara lebih sehat.
2. Bagi keluarga dan lingkungan sekitar, diharapkan mampu memberikan dukungan sosial yang positif dan tidak menghakimi, serta membantu dalam membangun rutinitas yang sehat dan produktif.
3. Pemerintah dan lembaga terkait disarankan untuk mengatur dan membatasi akses terhadap platform judi online secara lebih ketat, serta menyediakan layanan rehabilitasi atau konseling bagi korban kecanduan judi.
4. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan pendekatan longitudinal untuk melihat perubahan regulasi diri dalam jangka panjang, serta mengeksplorasi intervensi yang efektif untuk meningkatkan *self regulation* pecandu game slot judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, D. (2020). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Ali. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.
- Amalia, R. "Pengaruh Kecanduan Game Slot Online Terhadap Kesehatan Mental." *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2023.
- Annisa, M. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar*. Pekanbaru: Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. URI : <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/59610>.
- Aprilia, N., dkk. (Februari 2023). Kecenderungan Adiksi Judi Online Pada Penjudi Online dalam *Journal of Psychological Research*, Volume 2, No, 4.
- Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control?. Dalam *Journal of Psychological Research*, Volume 2, No. 4, Februari.
- Asriadi. (2020). *Analisis Kecanduan Judi Online* (Studi kasus Pada Siswa SMA Mandai Maros Kabupaten Maros). Makassar: Skripsi, Universitas Negeri Makassar.
- Astuti, M. C. (2012). "*Tingkat Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Negatif*" Yogyakarta: Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
- Bachtiar, W. (1997). *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Bisma, E. (2012). Skripsi: "*Perjudian Yang Dilakukan Anak-Anak Di Rental Play Station Kawasan X*".Depok: Skripsi, Universitas Indonesia.
- Bramadan, H. (2021). *Kontribusi Regulasi Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang*. Socio Humanus. Volume. 3. No. 1.
- Dawud, Abu. *Sunan Abu Dawud*. Dar Ar-Risalah Al-Alamiyyah, 2009.
- Dewi, Fransiska Iriani Roesmala. *Intervensi Kemampuan Regulasi Diri*. Penerbit Andi, 2019.
- Elvera dan Astarina, Y. (2021). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota IKAPI).

- Fadil. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.
- Fitrah, M dan Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: Pena Persada.
- Handayani, R. W. (2012). *“Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Pria”* Yogyakarta: Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma.
- Haqquul. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.
- Hasil Observasi Awal, *Self Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sipirok*, Pada tanggal 29 Agustus 2024.
- Hasil Observasi Sementara, *Self- Regulation Pecandu Game Slot Judi Online Di Kelurahan Pasar Sipirok*, Pada tanggal 1 September 2024.
- Hidayati, N. “Indikator Kecanduan Pada Remaja: Tinjauan Psikologis.” *Jurnal Psikologi Remaja* 5, no. 1 (2023): 45–60.
- Herlangga. (2019). *Hubungan Antara Regulasi Diri Dan Konformitas Dengan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa*. Surabaya: Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Hts, R. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.
- Hutabarat, S. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.
- Ikhtiarin, M. Z. (2023). *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahan Mojosongo Surakarta*. Surakarta: Skripsi, UIN Raden Mas Said Surakarta
- Indo, M., Ramadhani, S. Laksana, T. Laia, M. (2022). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester Vi Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia. dalam *Jurnal Psychomutiara*. Volume 5, No 1.
- Irham. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Kamaluddin. (2021). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- KBBI. “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).” Online, 2018.
- Khairul. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.
- Majah, Ibnu. *1431 H. Sunan Ibnu Majah*. Dar Ihya” Kutub Al-Arabiyyah.

- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Jawa Timur: Ifatama Publisher.
- Marsela dan Supriatna (2019). “*Kontrol Diri : Definisi dan Faktor*” Jurnal Innovative Counseling, Volume. 3.No.2.
- Mathorri, A. (2022). *Kontrol Diri Dalam Permainan Judi Online*, (Bengkulu: Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.
- Maymunah. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.
- Melisa, A. (Juli-Desember Tahun 2023). *Analisis Dampak Judi Online Slot Pada Masyarakat Kota Perdagangan Sebrang Dalam Perspektif Fiqih Muamalah*, dalam *Jurnal At-Tabyyun*, Volume, 6, Nomor 2.
- Muhammad, Al-Ustaz. *Muhadirat Fi Al-Fiqh Al-Jina’i Al-Islami*. Kairo: Dar al-Sabab li al-Tiba, 1988.
- Musfar. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.
- Muslim. *Hadits Shahih Bukhari - Muslim*. Elex Media Komputindo, 2017.
- Nanda. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.
- Novrialdy dan Eryzal. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya*. dalam *Jurnal Buletin Psikologi*. Voumel. 2, No. 2.
- Pak Lurah Sipirok, Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.
- Pane, A. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 15 Mei 2025.
- Pane, J. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.
- Pradana, O., dan Primanita, R. Y. (2023). Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa. dalam *Journal Of Social Science Research* Volume 3 Nomor 4.
- Pratiwi, Wahyuni, I. W., Sri. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Self Regulation Remaja Dalam Bersosialisasi*. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM. Volume. 8 No. 1.
- Purba, B. S. T. (2017). *Perilaku Remaja Menggunakan Perjudian Online di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang*. Palembang: Skripsi, Universitas Sriwijaya.
- Rahot. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.
- Ramli, A.T. “Pengertian Dan Dampak Judi Online Di Kalangan Remaja.” *Jurnal Hukum Dan Masyarakat*, 2023.
- Ritonga, F. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.

- Roy. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.
- Santosa, E. B. (2024). *Self regulated learning*, (Lamongan: Academia Publication.
- Siagian, A. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.
- Siagian, R. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 19 Mei 2025.
- Siagian, W. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.
- Sitompul, H. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.
- Sofiati, U. (2015).“Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)”. Bandar Lampung: Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Amalia, R. “Pengaruh Kecanduan Game Slot Online Terhadap Kesehatan Mental.” *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2023.
- Asriadi. “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros).” *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*, 2020.
- Dawud, Abu. *Sunan Abu Dawud*. Dar Ar-Risalah Al-Alamiyyah, 2009.
- Dewi, Fransiska Iriani Roesmala. *Intervensi Kemampuan Regulasi Diri*. Penerbit Andi, 2019.
- Hardiyanto. “Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet.” Universitas Indonesia, 2013.
- Hidayati, N. “Indikator Kecanduan Pada Remaja: Tinjauan Psikologis.” *Jurnal Psikologi Remaja* 5, no. 1 (2023): 45–60.
- Iran, Nurul, and Masyrofah. *Fiqih Jinayah*. Jakarta: Amzah, 2013.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- KBBI. “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).” Online, 2018.
- Majah, Ibnu. *1431 H. Sunan Ibnu Majah*. Dar Ihya“ Kutub Al-Arabiyyah, n.d.
- Muhammad, Al-Ustaz. *Muhadirat Fi Al-Fiqh Al-Jina“i Al-Islami*. Kairo: Dar al-Sabab li al-Tiba, 1988.
- Muslim. *Hadits Shahih Bukhari - Muslim*. Elex Media Komputindo, 2017.

Ramli, A.T. "Pengertian Dan Dampak Judi Online Di Kalangan Remaja." *Jurnal Hukum Dan Masyarakat*, 2023.

Schunk, D. H. *Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. New York: Pearson, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Wilayah, seksi Neraca, and Analisis Statistik. *Statistik Daerah Kecamatan Sipirok*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Tapanuli Selatan, 2015.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Dalam *Jurnal Curere*, Vol.ume 1. No. 1.

Suryabrata, S. (2013). *Metode Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suwendra, W. (2018). *Metodologi Penelitian kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*. Bali: Nilacakra.

Udin. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 23 Mei 2025.

Yuliartika, Rasmanah, M., dan Janare, B. (2024). Putra Teknik Spitting In The Soup dalam Layanan Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online Slot Remaja. Dalam *Social Science and Contemporary Issues Journal*, Volume 1 Nomor 1.

Yusuf, M. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Zikri. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 22 Mei 2025.

Zul. Hasil Wawancara di Sipirok Pada Tanggal 13 Mei 2025.

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pecandu

1. Sejak kapan anda bermain game slot judi online?
2. Apa yang mendorong anda untuk terus bermain game slot judi online?
3. Bagaimana kecanduan anda bermain game slot judi online dalam mempengaruhi ibadah sholat anda?
4. Apakah anda bisa mengendalikan diri saat bermain game slot judi online?
5. Bagaimana anda mengatur waktu anda untuk bermain game slot judi online?
6. Menurut anda apa faedah yang anda peroleh dari bermain game slot judi online ini?

B. Orang Tua

1. Apakah Bapak/ibu melihat perilaku anak Bapak/ibu sebelum kecanduan bermain game slot judi online ini?
2. Apakah Bapak/ibu pernah mencoba membantu anak Bapak/ibu untuk berhenti bermain game slot judi online?
3. Bagaimana kecanduan anak Bapak/ibu mempengaruhi hubungan keluarga?
4. Bagaimana solusi Bapak/ibu untuk mengatasi anak Bapak/ibu kecanduan bermain game slot judi online?
5. Apakah anaka Bapak/ibu pernah berlaku kasar ketika tidak memperoleh uang dari Bapak/ibu di saat ingin bermain game slot judi online?

C. Lurah

1. Upaya apakah yang telah Bapak lakukan untuk mengatasi kecanduan bermain game slot judi online di wilayah Bapak?
2. Bagaimana Bapak mengedukasi masyarakat tentang bahaya kecanduan bermain game slot judi online?
3. Solusi apa yang Bapak terapkan untuk membuat masyarakat jera dalam bermain game slot judi online?
4. Bagaimana Bapak menangani keresahan masyarakat terhadap pecandu bermain game slot judi online?

Dokumentasi

1. Wawancara dengan Junior Pane



2. Wawancara dengan Ali



3. Wawancara dengan Khairul



4. Wawancara dengan Sandi Hutabarat



5. Wawancara dengan Wahyu Siagian

