

## Peran Faktor Psikososial Dalam Pembentukan Perilaku Judi Yang Diasosiasikan Dengan Intensitas Bermain Game *Online* Pada Pengguna *Higgs Domino*

Nanik Kholifah<sup>1\*</sup>, Nathania Bayu Astrella<sup>2</sup>, Mukhamad Jamaludin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan  
E-mail korespondensi: <sup>1\*</sup>[nanikkholifah@yudharta.ac.id](mailto:nanikkholifah@yudharta.ac.id)

---

**Keywords:** *gambling behavior, Higgs Domino Island, intensity*

### Abstract

Online gambling is in great demand by various groups, because of the easy access to play, complete facilities and high security guarantees because it does not contain personal data. The purpose of this study was to determine whether or not there was an influence of the intensity of playing online games on the formation of gambling behavior in students. This study uses a quantitative approach with a correlation design. The research subjects are students with the status of students at the University of Yudharta Pasuruan who use Higgs Dominoes. The sampling method used simple random sampling with the subject consisting of 70 people from 232 populations. In this study, the instrument used to scale the intensity of playing online games and the scale of the formation of gambling behavior. Analysis of this research data using regression analysis techniques. The results showed that there was an effect of the intensity of playing online games on the formation of behavior in students using Higgs Domino. With regression analysis hypothesis testing, the equation  $Y = 24,029 + 0,715X$  and a significance of 0,000. The magnitude of the influence of the intensity of playing online games on the formation of gambling behavior in students is 56.2% while 43.8% is influenced by other factors. The motivation to gamble is growing because the players feel the passion and tension that is increasing in the game, which then creates a high sense of hope for victory. This is the reason for the intensity in playing gambling, so that the intensity of playing the Higgs Domino game can shape gambling behavior.

---

**Kata kunci:** *intensitas, Higgs Domino Island, perilaku judi*

### Abstrak

Perjudian *online* banyak diminati oleh berbagai kalangan, karena mudahnya akses bermain, lengkapnya fasilitas dan memiliki jaminan keamanan tinggi karena tidak memuat data pribadi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi. Subjek penelitian merupakan mahasiswa berstatus *santri* Universitas Yudharta Pasuruan pengguna *Higgs Domino*. Metode pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan subjek sebanyak 70 responden. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen skala intensitas bermain *game online* dan skala pembentukan perilaku judi. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku pada mahasiswa pengguna *Higgs Domino* dengan uji hipotesis analisis regresi didapatkan persamaan  $Y = 24,029 + 0,715X$  dan signifikansi sebesar 0,000. Besarnya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa adalah 56,2% sedangkan 43,8% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Motivasi berjudi semakin berkembang karena pelaku merasakan gairah dan ketegangan yang semakin bertambah dalam permainan, yang kemudian menimbulkan rasa pengharapan yang tinggi akan kemenangan. Hal ini yang menjadi alasan terjadi suatu intensitas dalam bermain judi, sehingga intensitas bermain *game Higgs Domino* dapat membentuk perilaku judi.

---

**Sitasi:** Kholifah, N., Astrella, N. B., & Jamaludin, M. (2022). Peran Faktor Psikososial Dalam Pembentukan Perilaku Judi Yang Diasosiasikan Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Pengguna *Higgs Domino*. *Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 11(1), 176-192. <https://doi.org/10.35891/jip.v11i1.4942>

---

## Pendahuluan

Pandemi Covid-19 memberi berbagai perubahan secara signifikan dalam kehidupan masyarakat. Dalam bidang pendidikan, kebijakan pemerintah dalam menangani Covid-19 memanfaatkan kemajuan teknologi salah satunya yaitu mengubah perkuliahan yang awalnya proses belajar mengajar terjadi dalam ruang kelas menjadi belajar di rumah atau secara daring. Kuliah *online* menjadikan mahasiswa intens dengan *smartphone* yang dimilikinya. Hal ini dikarenakan seluruh kegiatan belajar dan mengajar berfokus pada media *online* sebagai pembantu mahasiswa dalam belajar. Tidak jarang juga mahasiswa memanfaatkan internet untuk belajar, namun banyak juga yang lain seperti bermedia sosial hingga bermain *game*. Menurut Putra, menggunakan waktu untuk bermain *game online* atau menggunakan aplikasi sosial media hanya akan menghambat individu, baik dari segi keterampilan fisik, kemampuan intelektual, dan

emosi, serta penggunaan yang berlebihan dapat memberikan efek negatif seperti mengganggu proses pembelajaran dan penurunan prestasi belajar (dalam Siagian, 2022).

Ditinjau dari tahap psikologi perkembangan, mahasiswa berada pada masa dewasa awal sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Santrock (2010) bahwa masa dewasa awal terjadi saat individu menginjak usia 20–30 tahun. Pergaulan mahasiswa yang beragam menghasilkan berbagai macam dinamika di dalamnya dan semua itu tidak lepas dari norma yang berlaku di masyarakat, baik mahasiswa di kota besar atau kecil. Tidak jarang mahasiswa melakukan pelanggaran norma dan nilai yang berlaku di masyarakat atau dikenal dengan istilah penyimpangan sosial, salah satu perilaku menyimpang tersebut adalah judi.

Hasil penelitian Supratama dkk., pada tahun 2022 yang berjudul “Fenomena Judi *Online Higgs Domino* di Kalangan Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang” menunjukkan bahwa game judi *online Higgs Domino* saat ini bisa dikatakan sebagai game judi *online* paling digemari masyarakat tak terkecuali mahasiswa-mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan. Mahasiswa yang bermain *Higgs Domino* mengaku bermain game *online* hanya untuk hiburan. Ketertarikannya bermain game judi *online Higgs Domino* ini adalah faktor teman. Dilansir dari [malang.suara.com](http://malang.suara.com) DPRD Kabupaten Pasuruan (Rudi Hartono) menyoroti judi *online* yang marak di masyarakat, terlebih lagi terjadi pada generasi muda. Hal ini pihak legislatif mendesak pemerintah untuk memblokir situs atau platform judi *online*. Jadi, sangat memungkinkan mahasiswa yang berada di Pasuruan memiliki perilaku judi dikarenakan pergaulan negatif di lingkungannya.

Perjudian adalah fenomena yang lazim ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Dengan adanya perkembangan zaman, kini perjudian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan juga mekanisme. Perjudian secara umum dilihat sebagai salah satu jenis kejahatan (Paramartha dkk., 2021). Perjudian mendidik orang untuk mendapatkan dan mencari nafkah dengan cara yang tidak wajar dan membentuk pribadi pemalas. Jelas hal tersebut akan menjadi suatu permasalahan tersendiri, mentalitas para mahasiswa yang seharusnya berfikir visioner berubah menjadi seorang mahasiswa yang berfikir pragmatis dan menghilangkan daya berfikir kritis sebagaimana layaknya mahasiswa,

dan membuat mereka terjebak dalam pusaran judi *online* (Subagyo & Astuti, 2022). Ramli (2018) menjelaskan bahwa judi *online* merupakan permainan melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara (dalam Hasanah & Isroyo, 2022). Sebagian orang memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan menyediakan jasa permainan judi *online* untuk mempermudah pelaku melakukan transaksi judi. Banyak perjudian dilakukan secara terang-terangan melalui internet dengan mengakses *website* atau aplikasi-aplikasi dalam komputer atau *smartphone*.

Menurut Bimo Walgito (2003), pembentukan perilaku terdapat berbagai cara, salah satunya adalah pembentukan perilaku dengan *conditioning* atau kebiasaan. Dalam teori *operant conditioning* yang dikemukakan oleh Skinner, mengungkapkan bahwa penguatan (*reinforcement*) bagi Skinner adalah hal terpenting dalam pembentukan perilaku. Perilaku akan menetap jika terus-menerus diberikan *reinforcement*. Terdapat dua penguatan, penguatan negatif dan positif diikuti dengan stimulus yang mendukung (memberi penghargaan) keberadaan ini membuat pengulangan dalam berperilaku dan penguatan negatif melihat frekuensi respons karena diikuti dengan pengurangan rangsangan buruk yang mengakibatkan tindakan berkurang atau menghilang. Individu yang melakukan suatu tindakan dan mendapat *reinforcement* secara terus-menerus akan membentuk perilakunya, begitu juga terhadap perjudian akan memiliki peluang besar dapat membentuk perilaku judi. Hal ini karena sensasi yang didapatkan tetaplah ada. Motivasi berjudi semakin berkembang ketika dalam bermain pelaku merasakan gairah ketegangan yang kemudian menimbulkan rasa pengharapan untuk meraih kemenangan. Sejalan dengan hal tersebut, Sari & Kholil (2023) menyatakan bahwa perjudian dapat mengakibatkan rusak pribadi dan moral, karena membuat si penjudi terus berangan-angan untuk mendapatkan keuntungan dengan cara yang mudah.

*Higgs Domino Island* atau yang sering disebut *Scatter* adalah sebuah aplikasi permainan atau *game online* yang bisa diunduh secara gratis dari *Google Play Store* dan

dapat dimainkan dengan mudah pada *handphone* android. Aplikasi ini memuat banyak fitur-fitur permainan, baik itu berupa permainan kartu, slot, dadu, dan masih banyak lagi (Simbolon, 2022). Tingginya intensitas bermain *game online* dipengaruhi oleh lingkungan atau teman yang sering melakukan perjudian, seringnya ajakan teman bermain judi dapat menimbulkan pengulangan perilaku pada individu untuk berjudi. Hal ini diperkuat oleh Yee (2002) mengemukakan bahwa individu yang bermain *game online* dapat bermain dalam waktu yang panjang dikarenakan terdapat interaksi dan hubungan didalamnya. Saat mendapatkan dukungan emosional dari teman-teman *online*-nya dan semakin intim hubungan tersebut terjalin maka akan termotivasi secara terus-menerus untuk bermain dalam waktu yang lama (dalam Saputra & Lukman, 2023). Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan sangatlah negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja. Judi juga bertentangan dengan agama, moral, dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi meteril dan imateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.

Dari hasil wawancara peneliti kepada 10 mahasiswa berstatus santri pengguna *higgs domino*, 6 subjek diantaranya memainkan *game* karena terlalu sering melihat teman memainkannya sehingga subjek berkeinginan untuk mencoba. Hal ini merupakan proses permodelan yang dapat membentuk perilaku individu, dan diperkuat oleh pendapat Firmansyah & Saepuloh (2022) yang menyatakan bahwa orang belajar dari satu sama lainnya, melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan. Pada mulanya *game* dimainkan untuk mengisi waktu luang oleh mahasiswa, namun semakin sering bermain maka kemungkinan buruk yang akan terjadi yaitu mahasiswa akan meluangkan waktu untuk memainkan *game* tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap ekonomi, prestasi, dan psikologis pada mahasiswa, seperti lebih mementingkan bermain *game* daripada melakukan aktivitas di pesantren, penurunan belajar, tugas-tugas terbengkalai, tidak teraturnya jam tidur yang berdampak pada kesehatan, hingga masalah yang berujung pada tindak kriminal.

Mahasiswa yang berstatus *santri*, selain kuliah yang dilakukan secara *online*, juga memiliki kegiatan-kegiatan dalam pesantren. Adanya kebijakan untuk mahasiswa belajar di rumah atau belajar secara *online* membuat mahasiswa yang berstatus *santri* intens dengan *smartphone* yang dimilikinya, karena perkuliahan dilakukan secara *online* dan sewaktu-waktu perkuliahan dapat berubah. Mahasiswa yang memiliki intensitas dalam memainkan *game* tersebut dapat berpengaruh terhadap terbentuknya perilaku judi, karena pada dasarnya perilaku dapat dibentuk oleh kebiasaan yang diberi penguatan, adanya pemahaman kognitif atau meniru perilaku orang lain. Mahasiswa khususnya yang berstatus *santri* seharusnya menjadi harapan bangsa di masa depan, jika memiliki perilaku judi dapat berbahaya bagi lingkungan sekitarnya, karena perjudian *online* atau tidak, memiliki dampak negatif bagi pelakunya. Berbagai masalah dapat muncul akibat kecanduan *online game*, mulai dari permasalahan fisik seperti sakit kepala dan sakit punggung, permasalahan pola makan, kualitas tidur yang buruk, hingga permasalahan finansial (Kasim dkk., 2018). Menurut Lam kecanduan *game online* memiliki beberapa risiko yang besar, yaitu dapat menyebabkan gangguan/masalah tidur termasuk diantaranya adalah insomnia (dalam Mais dkk, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa pengguna *higgs domino* di Pondok Pesantren Ngalah.

## Metode

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional yaitu pendekatan yang tidak memanipulasi keadaan variabel yang ada dan langsung mencari adanya suatu hubungan dan tingkat hubungan variabel yang dinyatakan dalam koefisien korelasi. Hubungan antara dua variabel yang dalam penulisan ini menentukan ada atau tidaknya pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi.

### Identifikasi Variabel

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X). Variabel pada penelitian ini adalah variabel intensitas bermain *higgs domino* (X) dengan variabel pembentukan perilaku judi (Y).

### Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa yang berstatus *santri* pengguna *game Higgs Domino Island*. Adapun populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Yudharta Pasuruan yang berstatus *santri*. Dalam penelitian ini penulis menghitung sampel dari populasi tersebut menggunakan rumusan Slovin (Sugiyono, 2011), sedangkan teknik pengampilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *sampling non-probability* yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 232 Mahasiswa, sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 10% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian dengan perhitungan sebagai berikut :

$$n = \frac{232}{1+232(0,1)^2} \quad (1)$$

$$n = \frac{232}{3,32} = 69,87 \quad (2)$$

Berdasarkan perhitungan di atas, sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini disesuaikan menjadi 70 mahasiswa.

### Instrument Penelitian

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala psikologi. Data ini merupakan data primer yaitu data yang diambil langsung menggunakan alat pengukuran data (Azwar, 2006). Skala penelitian ini terdiri dari skala pembentukan perilaku judi dan skala intensitas bermain game online.

Skala disusun berdasarkan *blueprint* yang kemudian dibuat dalam bentuk item berupa pernyataan yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*. Skala penelitian ini terdiri dari skala pembentukan perilaku judi sebagai variabel Y berdasarkan teori pembentukan perilaku menurut Walgito (2003) yaitu kodisioning, belajar kognitif dan proses modelling. Kemudian dikaitkan dengan teori perilaku judi menurut Hawari (1998) yaitu judi adalah segala bentuk permainan dengan taruhan (uang atau lainnya) yang sifatnya adu untung (untung-untungan) serta tidak rasional. Dari kedua teori diatas dapat disimpulkan pembentukan perilaku judi adalah segala interaksi individu yang dibentuk oleh adanya proses belajar, pemodelan dan melakukan kebiasaan dalam memainkan suatu taruhan. Skala variabel X yang disusun berdasarkan aspek-aspek intensitas yang dikemukakan oleh Horrigan (2002) yaitu frekuensi dan lama waktu. Sebelum digunakan untuk pengambilan data, terlebih dahulu skala tersebut diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya dengan menyebarkan skala kepada beberapa mahasiswa yang memiliki karakteristik yang sama.

**Tabel 1.**

Hasil Uji Validitas Skala

Variabel	Item uji coba	Valid	Gugur
Pembentukan perilaku judi	46	29	17
Intensitas bermain <i>game online</i>	40	31	9

**Tabel 1.**

Hasil Perhitungan Reliabilitas Menggunakan Analisis Varian Hoyt

Variable	$S_e^2$	$S_x^2$	$r_{xx}$	Keterangan
Pembentukan perilaku judi	1,0343	19,864	0,9479	Sangat tinggi
Intensitas bermain <i>game online</i>	1,208	14,05	0,914	Sangat tinggi

Dari hasil perhitungan reliabilitas menggunakan rumus analisis varian hoyt, pada skala pembentukan perilaku judi diperoleh  $r_{xx}' = 0,947$  dan skala intensitas bermain *game online* diperoleh  $r_{xx}' = 0,914$ . Berdasarkan tabel kriteria reliabilitas Guilford, kedua skala penelitian memiliki korelasi yang sangat tinggi.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik regresi. Analisis data yang dilakukan dengan regresi, karena untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa. Regresi sederhana dimaksudkan untuk mengetahui hubungan yang ada di antara variabel independen dengan variabel dependen.

Adapun persamaan umum regresi sederhana adalah:

$$Y = a + bX \quad (3)$$

Keterangan :

Y : Besarnya pengaruh terhadap variabel dependen

X : Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

$\alpha$  : Konstanta

b : Besarnya pengaruh yang diberikan faktor independen (Arikunto, 2013)

### Hasil

Hasil data subjek mahasiswa berstatus *santri* pengguna *game Higgs Domino* menggunakan 70 mahasiswa dari populasi 232 mahasiswa digunakan untuk mengkategorikan data yang diperoleh ke tiga tingkatan yaitu tinggi, sedang dan rendah pada pedoman Azwar (2006). Berdasarkan tabel perhitungan skor standar, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa pada skala intensitas bermain *game online* terdapat 10 subjek mendapat skor tinggi, 47 subjek dengan skor sedang, 13 subjek mendapat skor rendah. Sedangkan pada skala pembentukan perilaku judi terdapat 10 subjek mendapat skor tinggi, 51 subjek dengan skor sedang, 9 subjek mendapat skor rendah. Hasil skor dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 2.**

Perhitungan skor standar

Kategori	Pedoman	Pembentukan Perilaku		Pedoman	Intensitas Bermain	
		Judi			<i>Game online</i>	
		Jumlah	Presentase		Jumlah	Presentase
Tinggi	$X > 79,5$	10	14 %	$X > 72,9$	10	14 %
Sedang	$52,1 \leq X < 79,5$	51	73 %	$44,1 \leq X < 72,9$	47	67 %
Rendah	$X < 52,1$	9	13 %	$X < 44,1$	13	19 %

**Uji Asumsi**

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test* dan menggunakan bantuan *software* pengolah data *statistic*. Hasil uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.**

Tabel Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		70
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.05564604
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.046
Kolmogorov-Smirnov Z		.881
Asymp. Sig. (2-tailed)		.419
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan tabel *output* di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,419 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengampilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-smirnov, dapat disimpulkan bahwa residu data berdistribusi normal.

Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sebaran variabel X dan variabel Y membentuk pola garis linier atau tidak. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.**  
Tabel Uji Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	10903.105	39	279.567	4.165	.000
	Linearity	7258.245	1	7258.245	108.146	.000
	Deviation from Linearity	3644.859	38	95.917	1.429	.158
Within Groups		2013.467	30	67.116		
Total		12916.571	69			

Linearitas variabel intensitas bermain *game online* dan pembentukan perilaku judi diperoleh nilai F sebesar 108,146 dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,000$ , oleh karena  $p < 0,005$  maka pola hubungan antara variabel intensitas bermain *game online* dengan pembentukan perilaku judi adalah linier.

### Uji Hipotesis

Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi dijelaskan dengan menguji hipotesis penelitian yang dinyatakan secara statistik sebagai berikut :

**Tabel 6.**  
Tabel Analisis Regresi

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.029	4.609		5.213	.000
	intensitas bermain <i>game online</i>	.715	.077	.750	9.340	.000

a. Dependent Variable: pembentukan perilaku judi

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa “ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa pengguna *Higgs Domino*” diterima.

**Tabel 7.**

Tabel R Square

<b>Model Summary</b>				
<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>
1	.750 <sup>a</sup>	.562	.555	9.12199

a. Predictors: (Constant), intensitas bermain *game online*

Untuk mengetahui besarnya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi dapat diketahui dari nilai R square di atas. Dari hasil *output* di atas diketahui nilai R square sebesar 0,562. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh intensitas bermain *game online* (X) terhadap pembentukan perilaku judi (Y) adalah sebesar 56,2% sedangkan 43,8% pembentukan perilaku judi dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

### Diskusi

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa pengguna *Higgs Domino*. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa ada pengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa berstatus *santri* pengguna *Higgs Domino*. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai korelasi bernilai positif yang menjadi tanda hubungan variabel intensitas bermain *game online* dan pembentukan perilaku judi bersifat positif. Arti dari nilai korelasi positif ini adalah semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku judi pada mahasiswa terbentuk. Hasil uji regresi sederhana berdasarkan pada tabel 17 menunjukkan persamaan regresinya adalah  $Y = 24,029 + 0,715 X$  yang bersifat positif dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa pengguna *Higgs Domino*.

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. *Game online* memiliki banyak keunggulan, setiap pemain memiliki akses yang

mudah dalam bermain *game*, sehingga setiap ingin bermain cukup membuka aplikasi dengan bantuan internet dan juga *game online* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa.

Intensitas dalam bermain *game* dapat mempengaruhi pembentukan perilaku yang nyata pada mahasiswa yang berstatus *santri* di Universitas Yudharta Pasuruan. Semakin tingginya intensitas akan semakin membentuk perilaku judi pada mahasiswa. Hal ini berdasarkan angka koefisien regresi sebesar 0,715. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% intensitas bermain *higgs game online* (X) maka pembentukan perilaku judi (Y) akan meningkat sebesar 0,715. Seseorang yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain dapat berdampak buruk pada kehidupan para mahasiswa dan lingkungannya.

Perjudian sangat berbahaya apabila penjudi tersebut tidak mampu mengendalikan dirinya atau dapat disebut *neurotic gamblers*, kategori ini memiliki tingkat intensitas sangat tinggi. Menurut Reckless, *neurotic gamblers* merupakan penjudi neurotik, melakukan perjudian karena dorongan alam bawah sadar dan sulit menghentikannya. Dampak negatif dari kategori ini sangat memungkinkan penjudi melakukan hal negatif terhadap lingkungannya. Hal ini selaras dengan pendapat Kurniawan dkk., (2023) bahwa dampak buruk yang timbul oleh perjudian itu sendiri adalah kesejahteraan mental penggunaannya dan juga mengganggu kestabilan keuangan keluarga. Perjudian dapat memicu perilaku adiktif, di mana kerugian mendorong para penjudi untuk terus bermain dengan harapan mendapatkan kembali uang yang telah hilang. Siklus ini bisa berujung pada tindakan ilegal seperti pencurian, perampokan, penipuan, penggelapan, dan aktivitas kriminal lainnya demi memperoleh dana untuk berjudi. Selain itu, stabilitas keuangan keluarga juga terpengaruh secara serius, sehingga para penjudi tidak mampu memenuhi kebutuhan harian.

Dilihat melalui perhitungan skor standar, penelitian ini menghasilkan nilai *mean* variabel intensitas bermain *game online* (X) sebesar 58,5 dengan nilai presentase 67% yang termasuk dalam kategori sedang, 14% kategori tinggi dan 19% berada dikategori rendah. Hal ini terjadi karena masing-masing individu mempunyai sikap yang berbeda-beda terhadap perjudian. Seseorang individu akan berniat untuk menampilkan suatu

perilaku tertentu ketika ia menilainya secara positif misalnya menganggap perjudian dapat memberikan sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Sedangkan perhitungan skor standar variabel pembentukan perilaku judi (Y) memperoleh nilai mean pada variabel sebesar 65,8 dengan nilai presentase 73% berada dalam kategori sedang, 14% kategori tinggi dan 13% berada dikategori rendah. Tingginya presentase dari variabel pembentukan perilaku judi (Y) pada kategori sedang mengandung arti bahwa pembentukan perilaku judi tidak hanya dibentuk oleh intensitas bermain *game online*. Hal ini berdasarkan nilai R square sebesar 0,562. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh intensitas bermain *game online* (X) terhadap pembentukan perilaku judi (Y) adalah sebesar 56,2% sedangkan 43,8% pembentukan perilaku judi dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diketahui.

Lingkungan mahasiswa yang diteliti memiliki efek besar pada proses pembentukan perilaku judi. Banyaknya teman atau kelompok pada lingkungan kampus menjadi pemicu utama mahasiswa untuk berpartisipasi dalam perjudian atau dipicu oleh adanya iklan *game Higgs Domino* pada media sosial. Menurut Tarsono (2010), perilaku dipelajari individu melalui interaksi dengan lingkungan, dan perkembangan kepribadiannya tergantung pada interaksi tersebut. Seseorang melakukan pengulangan terhadap perilaku dikarenakan *reinforcement* yang didapatkan, semakin banyaknya *reinforcement* yang diperoleh maka individu akan mengulang-ulang perilaku tersebut sehingga menjadi kebiasaan dalam berperilaku. Sama halnya dengan perilaku judi dimana kebiasaan berjudi akan berdampak pada kecanduan berjudi. Orang yang memiliki intensitas tinggi dikarenakan adanya *reinforcement* dari perjudian. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Rickwood dkk., (2010) yang menjelaskan bahwa perilaku judi merupakan potensi menghasilkan kegembiraan dengan memperoleh kesempatan untuk memenangkan sebuah undian dengan keuntungan yang besar.

Intensitas bermain *game online* merupakan tingginya frekuensi dan lama waktu bermain judi dapat dikatakan kecanduan dalam berperilaku judi. Isjoni (2002) menjelaskan bahwa kecanduan bermain judi *online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul seperti penggemar bermain judi *online* seharian dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari lima jam), selalu tidak mengenal waktu. Mahasiswa

yang berstatus *santri* pastinya mempunyai kegiatan kampus atau kegiatan pesantren, jika mahasiswa kecanduan berjudi akan mengakibatkan menurunnya prestasi atau memilih beraktivitas di luar pesantren karena terlalu sering berjudi. kecanduan dalam berjudi dapat berkembang jika meningkatkan intensitas bermain atau juga kecanduan tersebut dapat berkurang dengan mengurangi intensitas bermain.

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian, ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi. Jika intensitas bermain *game online* tinggi, maka perilaku judi tinggi. Besarnya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap pembentukan perilaku judi pada mahasiswa pengguna *Higgs Domino Island* adalah sebesar 56,2% sedangkan 43,8% pembentukan perilaku judi dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran terkait hasil penelitian di atas yaitu :

#### **Bagi Pesantren**

Penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi dan pengetahuan untuk memberi pengawasan lebih dalam penggunaan *smartphone* di pesantren. Selain itu, pihak pesantren sangat diperlukan untuk memberikan edukasi terkait perjudian kepada santri.

#### **Bagi Gamers**

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran dampak dari penggunaan *game Higgs Domino Island*. Peneliti menyarankan kepada pengguna game untuk mengurangi intensitas dalam bermain game dan memanfaatkan waktu yang luang untuk melakukan kegiatan positif di pesantren seperti membaca, berdiskusi, atau mengadakan kajian keilmuan.

### Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan agar pada penelitian selanjutnya terlebih dahulu melakukan komunikasi yang baik dengan para *gamers* agar dapat bekerjasama yang baik pula. Selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan faktor-faktor lain yang dapat membentuk perilaku judi.

### Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Azwar, S. (2006). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*. 1 (3): 297-324.
- Hasanah, U., & Isroyo, C, P. (2022). Fenomena Judi Online terhadap Kecenderungan Pemahaman Hadis di Era Disrupsi Digital. *Jurnal Riset Agama*. 2 (3): 949-963.
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future. Pew Internet and American Life Project, 1-27.
- Isjoni, I. (2002). *Masalah Sosial Masyarakat*. Unri Press: Pekanbaru.
- Kasim, M.I., Murdiana, S., & Fakhri, N. (2018). Pengaruh Stres Akademik dan Kecanduan Internet dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa di Kota Makassar. *Proceedings of Psychology "Cyber Effect: Internet Influence on Human Life"*.
- Kurniawan, M. Y., Siregar, Taufik., & Hidayani, Sri. (2023). Penegakan Hukum oleh Polri terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*. 4(1): 85-96.
- Mais, F, R., Rompas, S, S, J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawatan (JKp)*. 8 (2): 18-27.
- Paramartha, P., Dewi, S, L., Seputra, I, P. (2021). Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online. *Jurnal Preferensi Hukum*. 2 (1): 156-160.
- Rickwood, D., Blaszczyński, A., Delfabrro, P., Dowling, N., & Heading, K. (2010). The psychology of gambling. APS gambling working group. Diakses dari [www.psychology.org.au](http://www.psychology.org.au)
- Santrock, J, W. (2010). *Life-span development: Thirteenth Edition*. America: McGraw-Hill.

- Saputra, A, M., & Lukman. (2023). Pengaruh Kesepian terhadap Kecanduan Online Game pada Mahasiswa. *Talenta: Jurnal Psikologi*. 8 (2): 55-63.
- Sari, F, M., & Kholil, S. (2023). Respon Pemain Game Online terhadap Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh tentang Larangan Judi Online. *Jurnal Al-Ijtima'iyyah*. 9 (1): 110-125.
- Siagian, Ernawati. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*. 6 (4): 7593-7599.
- Simbolon, J, W. (2022). Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial. *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*. 5 (1): 69-83.
- Subagyo, A, A, M., & Astiti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*. 3 (3): 180-189.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino di Kalangan Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Jayapangus Press Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 5 (3): 297-311.
- Tarsono. (2010). Implikasi Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) dari Albert Bandura dalam Bimbingan dan Konseling. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*. 3 (1): 29-36.
- Walgito, B. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Andi: Yogyakarta.
- Yee, N. (2002). Understanding MMORPG Addiction. Ariadne, 1-16.  
[www.nickyee.com](http://www.nickyee.com)  
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>