

SKRIPSI

**ANALISIS *SENSING MENTALITY* PADA PEMAIN JUDI *ONLINE*
DI DESA MATTIRO ADE**



OLEH :

M. TAKDIR

NIM : 2120203870232038

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**ANALISIS *SENSING MENTALITY* PADA PEMAIN JUDI ONLINE
DI DESA MATTIRO ADE**



OLEH

M. TAKDIR

NIM.2120203870232038

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab
dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Analisis *Sensing Mentality* pada Pemain Judi Online
di Desa Mattiro Ade

Nama Mahasiswa : M. Takdir

NIM : 2120203870232038

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
B-3376/In.39/FUAD.03/PP.00.9/10/2024

Disetujui oleh :

Pembimbing : Emilia Mustary, M.Psi.
NIP : 199007112018012001

(.....)

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nukidam, M.Hum.
NIP. 19641231 1992031 045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Analisis *Sensing Mentality* pada Pemain Judi Online
di Desa Mattiro Ade

Nama Mahasiswa : M. Takdir

NIM : 2120203870232038

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Nomor : B-3376/In.39/FUAD.03/PP.00.9/10/2024

Tanggal Kelulusan : 15 Juli 2025

Disahkan oleh Komisi Penguji

Emilia Mustary, M. Psi.

(Ketua)

(.....)

Adnan Achiruddin Saleh, M.Si

(Anggota)

(.....)

Ulfah, M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:



Dekan,

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dr. A. Nurkidam, M.Hum.

(NIP. 19641231 1992031 045)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah swt. berkat rahmat dan hidayah-Nyalah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Salawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad saw. yang menjadi teladan bagi umat manusia dan sebagai *rahmatan lil'alam*.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta yaitu Ahmad, dan Ibunda tercinta Budi yang senantiasa membimbing, mencurahkan kasih sayang, nasehat dan berkah doa tulusnya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat waktu. Serta seluruh anggota keluarga tercinta yang senantiasa memberikan perhatian dan sumbangsi moril ataupun materi kepada penulis.

Penulis juga berterima kasih yang sebanyak-banyaknya atas bimbingan dan bantuan dari Ibu Emilia Mustary, M.Psi. selaku pembimbing utama, atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelolah pendidikan di IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah dan Bapak Dr. Iskandar, S.Ag.,M.Sos.I. Wakil Dekan bidang AKK dan Ibu Dr. Nurhikmah, M.Sos.I Wakil Dekan bidang AUPK (1&2) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
3. Ibu Nurmi, S.Ag, M.A. Kepala bagian Tata Usaha dan Staff Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah.
4. Ibu Emilia Mustary, M.Psi. Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam .

5. Bapak Adnan Achiruddin Saleh, S.Psi., M.Si dan Ibu Ulfah, M.Pd. Dewan penguji yang telah memberi saran dan arahan terkait skripsi ini.
6. Ibu Nurhakki, S.sos, M.Si. Dosen Penasehat Akademik (PA).
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
8. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling Islam yang telah memberikan waktu dan ilmunya dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
9. Kepala Perpustakaan dan Staff Perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencapaian referensi ini.
10. Kepada informan yang telah membantu penulis dalam penyelesaian studi ini. terima kasih telah bersedia meluangkan waktunya dan memberikan informasi terkait dengan penelitian ini.
11. Kepada sahabat seperjuangan di Kampung atas dukungan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
12. Teman-teman seperjuangan prodi Bimbingan Konseling Islam angkatan 21 yang telah meluangkan waktunya untuk menemani dan membantu menyelesaikan penelitian ini.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, sehingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan hidayah-Nya.

Parepare, 15 Juli 2025
19 Muharram 1447 H

Penulis,



M. Takdir

NIM.2120203870232038



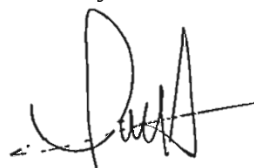
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : M. Takdir
NIM : 2120203870232038
Tempat/Tgl. Lahir : Sempang, 20-09-2003
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Judul Skripsi : Analisis *Sensing Mentality* pada Pemain Judi Online di
Desa Mattiro Ade

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

Parepare, 15 Juli 2025
Penyusun,



M. Takdir
NIM. 2120203870232038

ABSTRAK

M. Takdir : *Analisis Sensing Mentality pada Pemain Judi Online di Desa Mattiro Ade.* (dibimbing oleh Ibu Emilia Mustary, M.Psi.selaku dosen pembimbing utama).

Judi *online* merupakan salah satu fenomena yang banyak dilakukan oleh kalangan masyarakat. Desa Mattiro Ade merupakan salah satu desa yang dikenal memiliki nilai-nilai budaya dan agama didalamnya. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Desa Mattiro Ade dengan perilaku sebagian warganya yang terlibat dalam judi *online*. Kondisi ini dapat dikaitkan dengan adanya pengaruh kondisi psikologis tertentu, salah satunya adalah *sensing mentality*, yaitu cara berpikir yang lebih mengutamakan kesenangan inderawi tanpa mempertimbangkan nilai moral atau logika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk – bentuk *sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online*. dan faktor – faktor yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi *online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi kepada tiga informan yang bermain judi *online*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk *sensing mentality* pada pemain judi *online* di Desa Mattiro Ade meliputi kenikmatan inderawi dan kesenangan sesaat, dominasi kepentingan pribadi, dan memprioritaskan sensasi. adapun faktor yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi *online* meliputi, faktor eksternal dan faktor internal. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam membuat program pencegahan dan penanganan terhadap pemain judi *online*.

Kata Kunci : Judi *online*, *Sensing mentality*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat penelitian.....	5

TINJAUAN PUSTAKA	26
A. Tinjauan Penelitian Relevan	26
B. Landasan Teoritis	29
C. Tinjauan Konseptual	32
D. Kerangka Pikir	45
BAB III	31
METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Fokus Penelitian.....	32
D. Jenis dan Sumber data.....	32
E. Teknik Pengumpulan data.....	32
F. Uji Keabsahan data	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV	31
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan.....	67
BAB V.....	84
PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

LAMPIRAN.....	I
BIODATA PENULIS	XLVIII



DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
4.1	Biografi Informan	31
4.2	Faktor Eksternal	39
4.3	Faktor Internal	44
4.4	Kenikmatan Inderawi dan Kesenangan Sesaat	52
4.5	Dominasi Kepentingan Pribadi	59
4.6	Memprioritaskan Sensasi	66



DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	25



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Gambar	Halaman
1	Surat Penetapan Pembimbing	II
2	Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian dari IAIN Parepare	III
3	Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Satu Pintu	IV
4	Surat Keterangan Selesai Meneliti	V
5	Pedoman Wawancara	VI
6	Verbatim/Hasil Wawancara	VII
7	Surat Keterangan Wawancara	XI
8	Dokumentasi	XLIII
9	Turnitin	XLVII
10	Biodata Penulis	XLVIII

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A, Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengantitikdibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengantitikdibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengantitikdibawah)
ع	‘ain	‘	Komaterbalikkeatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun.

Jika terletak di tengahatau di akhir, ditulis dengan tanda(").

1. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أَوَّ	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ: Kaifa

حَوْلَ: Haula

2. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَيَّ / نَا	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يَيَّ	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
وَوَّ	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ

: māta

رمى	: ramā
قيل	: qīla
يموت	: yamūtu

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>rauḍah al-jannah</i> atau <i>rauḍatuljannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatulfāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَم	: <i>nu‘ima</i>
عَدُوُّ	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka transliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyyatau 'Araby)

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Alyyatau 'Aly)

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi pertibiasa, *al-*, baik ketika ia di ikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukanasy- syamsu)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukanaz-zalzalāh)
الْفَلَسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

6. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof(') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

h. Kata Arab yang lazim

Digunakan dalam Bahasa Indonesia Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas.

Misalnya kata Al-Qur'an (dar Qur'an), Sunnah. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh: *Fī zilāl al-qur'an*

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafzī bi khusus al-sabab

7. Lafzal-Jalalah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudaf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ

Dīnullah

بِاللَّهِ

billah

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Hum fīrahmatillāh

8. Huruf Kapital

Walau Sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf capital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital ,misalnya: digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, makna huruf MF dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

WamāMuhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi 'alinnāsilalladhī bi Bakkatamubārakan

Syahrū Ramadan al-ladhūnzilafih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis
menjadi: Ibnu Rusyd, Abū
al-Walīd*

*Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid
Muhammad Ibnu)*

*Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid,
Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)*

A. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata ‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihiwasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafattahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر

الخ = إلى آخرها / إلى آخره

ج = جزء

Beberapa Singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena Dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatandariet *alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah dan sebagainya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Permainan judi *online* merupakan suatu jenis permainan judi yang dimainkan melalui komputer, laptop, dan *handphone* yang diakses menggunakan jaringan internet¹. Kegiatan perjudian ini dilakukan menggunakan berbagai macam aplikasi yang sudah dirancang khusus, seperti poker virtual, parley, dan mesin slot digital². Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa judi *online* merupakan permainan judi yang dilakukan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang telah dirancang khusus oleh sistem.

Maraknya pemain judi *online* saat ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang pesat. Perkembangan teknologi dan komunikasi memberikan perubahan yang signifikan terhadap kehidupan manusia melalui penemuan-penemuan yang dimunculkan. Salah satu hasil kreativitas manusia adalah internet. Internet dapat memberikan kemudahan bagi seseorang untuk berkomunikasi tanpa adanya batasan jarak dan waktu³. Akan tetapi kemudahan tersebut yang semakin meluas dimanfaatkan secara tidak tepat oleh individu untuk terlibat dalam praktik judi *online* salah satunya adalah judi slot⁴.

Dampak dari perkembangan teknologi ini juga terlihat secara langsung di lingkungan masyarakat, seperti yang ditemukan dalam observasi di Desa Mattiro Ade. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 juli tahun 2024 di Desa Mattiro Ade terdapat beberapa masyarakat yang melakukan praktik judi

¹ Dika Sahputra et al., “Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi),” *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022): 139–56.

² Gaha Angun Mangkudilaga and Angger Saloko, “Dampak Perjudian Online Slot Di Kalangan Pemuda Terhadap Semangat Kerja Di Kecamatan Cisalak,” *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 4, no. 2 (2024): 1038–45.

³ Ramdani Budiman et al., “The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology,” *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3, no. 2 (2022): 162–67, <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>.

⁴ Hanuun Dzaki et al., “Causes of Online Gambling Entangling Gen Z,” *Solo International Collaboration and Publication of Social Sciences and Humanities* 2, no. 3 (2024).

online. Praktik judi *online* yang dimainkan oleh beberapa masyarakat setempat adalah judi slot *online*, merupakan permainan judi yang menampilkan gulungan berputar dan simbol – simbol, dengan tujuan untuk mencocokkan simbol – simbol tersebut untuk memenangkan hadiah. Umumnya, pemain judi *online* di Desa Mattiro Ade menunjukkan beberapa ciri, antara lain tidak mengenal waktu, mereka tetap bermain meskipun sudah memasuki waktu sholat atau waktu istirahat.

Agar lebih memahami kondisi masyarakatnya, kita juga perlu mengetahui letak dan sejarah Desa Mattiro Ade. Desa Mattiro Ade merupakan Desa yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan, Kabupaten Pinrang, Kecamatan Patampanua. Penamaan Desa Mattiro Ade disebabkan oleh pemetaan wilayah Leppangan menjadi 3 wilayah pemerintahan yakni Pincara, Leppangan dan Mattiro Ade. Wilayah Mattiro Ade merupakan wilayah yang terdekat dari Saoraja Sawitto yang berarti wilayah ini adalah pintu gerbang untuk memasuki wilayah Saoraja Sawitto, sehingga menjadi rujukan para tokoh masyarakat Sempang dan Sengae menyetujui Desa ini adalah Mattiro Ade yang berarti “ memandang kaerah saoraja sawiito” (Panggaderang) sehingga dengan nama ini masyarakat diharapkan untuk tetap berpegang teguh pada adat istiadat yang merupakan hukum yang harus dihormati masyarakat⁵.

Meskipun Desa ini dikenal memiliki nilai-nilai budaya dan agama yang kuat, kenyataannya masih ada sebagian masyarakat yang melakukan praktik yang bertentangan dengan ajaran tersebut, seperti berjudi secara *online*. Mayoritas penduduk di Desa Mattiro Ade memeluk Agama Islam. Qardhawi menjelaskan bahwa masyarakat Islam ini berbeda dengan masyarakat lain pada umumnya, baik keberadaannya maupun karakternya. Ia merupakan masyarakat yang Rabbani, Insani, Akhlaqi dan masyarakat yang seimbang (tawasun)⁶. Akan tetapi faktanya

⁵ “Sejarah Mattiro Ade,” Sitamandesa, n.d., <https://mattiro-ade.sitamandesa.com/sejarah>.

⁶ Yusuf Qardhawi, *Sistem Masyarakat Islam Dalam Al-Quran & Sunnah*, 1997.

di Desa Mattiro Ade masih terdapat beberapa masyarakat yang terlibat dalam praktik judi *online* yang seharusnya dapat secara tegas melarang segala bentuk perjudian dan memberikan contoh yang baik bagi masyarakat lainnya.

Salah satu alasan mengapa masyarakat tetap terlibat dalam judi *online* meskipun bertentangan dengan nilai agama, adalah karena adanya daya tarik berupa keuntungan finansial yang besar. Seperti penelitian yang dilakukan Resky Supratama menyatakan bahwa yang mendorong mahasiswa di kota Tanjungpinang adalah faktor finansial atau material. Para informan mengungkapkan bahwa pemain judi dapat meraih keuntungan yang nilainya bervariasi, mulai dari puluhan ribu hingga ratusan ribu, bahkan mencapai jutaan rupiah⁷.

Selain karena faktor keuntungan finansial, beberapa orang juga bermain judi *online* untuk mengisi waktu luang dan meredakan stres yang mereka rasakan. Penelitian yang dilakukan oleh Yuda Tama menyatakan bahwa remaja yang memainkan judi *online* Higgs Domino Island memanfaatkan permainan ini sebagai sarana untuk mengisi waktu luang, memperbaiki suasana hati, dan mengurangi stres. Beberapa informan mengungkapkan bahwa permainan ini menjadi media pelampiasan emosi, karena ketika berhasil meraih *jackpot*, mereka merasakan kesenangan yang lebih, terlebih karena adanya keuntungan finansial yang diperoleh⁸.

Selain sebagai upaya mengatasi stres, dorongan untuk mencari sensasi juga menjadi faktor penting yang dapat meningkatkan risiko seseorang mengalami kecanduan judi *online*. Sebuah penelitian menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pencarian sensasi dan kecenderungan untuk mengalami kecanduan judi pada usia dewasa awal, dalam hal ini semakin tinggi dorongan

⁷ Resky Supratama, Marisa Elsera, and Emmy Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang," *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297–311, <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>.

⁸ Yuda Tama and Tessa Shasrini Shasrini, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency," *Journal of Social Science (JoSS)* 2, no. 3 (2023): 333–42, <https://doi.org/10.57185/joss.v2i3.56>.

seseorang untuk mencari sensasi maka semakin besar pula kemungkinan orang tersebut mengalami kecanduan judi⁹.

Dalam konteks psikologi Islam perilaku seperti ini bisa dihubungkan dengan keadaan mental tertentu, salah satunya adalah *sensing mentality*. *Sensing Mentality* merupakan keadaan psikologis yang didominasi oleh rangsangan dari pancaindra, baik yang berkaitan dengan emosi, tindakan, maupun sistem nilai yang dianut seseorang¹⁰. *Sensing mentality* adalah kondisi di mana seseorang atau sekelompok orang lebih mementingkan kesenangan yang dirasakan oleh pancaindra, seperti kenikmatan fisik, tanpa memikirkan logika, perasaan orang lain, atau suara hati. Orang yang memiliki cara berpikir seperti ini biasanya suka mencari sensasi secara berlebihan, sehingga perilakunya kadang sulit dimengerti dan bisa melanggar aturan moral¹¹.

Hal ini sejalan dengan temuan dari Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Riyono menyatakan bahwa skor tinggi pada dimensi *sensing* menunjukkan bahwa seseorang cenderung menyukai aktivitas yang merangsang pancaindra. Namun, hal ini tidak selalu diikuti dengan kemampuan berpikir logis yang kuat. Jika seseorang lebih fokus pada kesenangan indrawi dan kurang menggunakan akal secara maksimal, maka ia menjadi lebih rentan mengambil keputusan yang tidak rasional dan bisa berakibat buruk bagi dirinya sendiri¹².

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti dengan judul "*Analisis Sensing mentality pada Pemain Judi Online di Desa Mattiro Ade*". Fenomena meningkatnya praktik judi *online* di kalangan masyarakat menjadi

⁹ Ngesti Larasati, M Nursalim Malay, and Annisa Fitriani, "Gelombang Taruhan Online: Peran Sensation Seeking Dan Peran Teman Sebaya Dalam Memicu Kecanduan Judi," *Hijri* 13, no. 1 (2024): 8, <https://doi.org/10.30821/hijri.v13i1.19187>.

¹⁰ Bagus Riyono and Zahra Frida Intani, "Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory" 39, no. 1 (2024): 163–82.

¹¹ B. Riyono, "Sensing Mentality and the Cognitive-Spiritual Intervention," *Minbar. Islamic Studies* 12, no. 4 (2020): 1091–1106, <https://doi.org/10.31162/2618-9569-2019-12-4-1091-1106>.

¹² Riyono and Intani, "Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory."

alasan utama pentingnya penelitian ini, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling Islam, serta menjadi dasar dalam merancang program pencegahan dan intervensi yang tepat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Faktor – faktor apa saja yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi *online* ?
2. Bagaimana bentuk – bentuk *sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi *online*
2. Untuk mengetahui bentuk – bentuk *sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online*

D. Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengetahuan dan wawasan dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam, serta dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas tentang *sensing mentality* dan perilaku judi *online*.

b. Manfaat praktis

Melihat tingginya jumlah pemain judi *online* saat ini serta kurangnya program pencegahan yang tersedia, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam merancang program yang bersifat preventif maupun kuratif terhadap perilaku judi *online*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Pada sub bab ini peneliti menguraikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yang mempunyai ketertarikan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu “ *Analisis Sensing mentality pada pemain judi online di Desa Mattiro Ade* ”. Adapun hasil penelitian yang terkait sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Hana Marlina pada tahun 2024 dengan judul : Gambaran perilaku *impulsif* pada mahasiswa pemain judi *online*. Tujuan penelitian terdahulu yakni untuk menggambarkan perilaku impulsif pada mahasiswa pemain judi *online* Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perilaku impulsif berbeda-beda pada setiap individu. Dari tiga aspek perilaku impulsif, aspek impulsif atensi merupakan yang paling menonjol. Hal ini tercermin dari kesulitan individu dalam menjaga fokus, seperti kebiasaan mengakses situs judi setiap hari, tidak mampu mengendalikan diri saat melihat iklan judi, sering berpindah dari satu situs judi ke situs lainnya, serta melakukan beberapa aktivitas secara bersamaan¹³.

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan metode kualitatif serta fokus permasalahan yang sama, yaitu terkait judi *online*. Namun, perbedaannya terletak pada variabel yang dikaji. Penelitian sebelumnya menyoroti perilaku impulsif pada mahasiswa yang terlibat dalam judi *online*, sedangkan penelitian ini berupaya mengungkap kondisi *sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang juga terlibat dalam aktivitas judi *online*.

¹³ Hana Marlina, “Gambaran Perilaku Impulsif Pada Mahasiswa Pemain Judi Online,” 2025, 1–139, <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10>

Penelitian yang dilakukan oleh Ngesti Larasati pada tahun 2024 dengan judul “Gelombang Taruhan *Online* : Peran Sensation Seeking Dan Peran Teman Sebaya Dalam Memicu Kecanduan Judi”. Tujuan penelitian terdahulu yakni untuk mengetahui hubungan antara *sensation seeking* dan peran teman sebaya dengan kecenderungan kecanduan judi pada individu usia dewasa awal. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan metode survei dan analisis statistik untuk mengevaluasi hubungan antara variabel independen dengan kecenderungan kecanduan judi. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara *sensation seeking* dan peran teman sebaya dengan kecenderungan kecanduan judi pada usia dewasa awal¹⁴.

Persamaan antara kedua penelitian ini terdapat pada fokus permasalahan yang diangkat, yaitu berkaitan dengan judi *online*. Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan metode yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian ini menerapkan metode kualitatif. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada variabel yang dikaji, di mana penelitian terdahulu meneliti aspek *sensation seeking*, sedangkan penelitian ini menyoroti *sensing mentality*.

Penelitian yang dilakukan oleh Michela Ghelfi pada tahun 2024 dengan judul “*Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population*”. Tujuan penelitian terdahulu yakni untuk menyajikan kondisi terkini mengenai pengetahuan seputar faktor risiko dan faktor pelindung dalam perjudian *online*. metode penelitian yang digunakan ada studi pustaka. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam berjudi salah satunya berkaitan dengan perasaan positif dan kegembiraan yang disebabkan oleh perjudian. individu umumnya menjadikan permainan judi

¹⁴ Larasati, Malay, and Fitriani, “Gelombang Taruhan Online: Peran Sensation Seeking Dan Peran Teman Sebaya Dalam Memicu Kecanduan Judi.”

online untuk bersantai, melupakan masalah dan membuat individu merasa lebih baik¹⁵.

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian yang sama, yaitu membahas permasalahan seputar judi *online*. Sementara itu, perbedaannya terlihat dari metode penelitian yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan studi pustaka, sedangkan penelitian ini menerapkan metode kualitatif.

Penelitian yang dilakukan Dika Sahputra pada tahun 2022 dengan judul “Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)”. Tujuan penelitian terdahulu yakni untuk mengetahui dampak judi *online* pada remaja di Kota Tebing Tinggi. Metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian terdahulu bahwa judi *online* begitu banyak menimbulkan dampak negatif. Diantaranya adalah dampak sosial yaitu malas bergaul, dampak material yakni jika mengalami kekalahan maka uang pelaku akan habis, dampak keagamaan yakni pelaku cenderung lalai dalam beribadah karena bermain judi *online*, serta dampak prestasi yakni mengalami penurunan dikarenakan malas belajar akibat judi *online*¹⁶.

Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajiannya. Penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada upaya untuk mengetahui dampak dari aktivitas judi *online* terhadap kalangan remaja yang terlibat dalam praktik tersebut. Sementara itu, penelitian ini difokuskan untuk memahami bagaimana *sensing mentality* muncul dan mempengaruhi perilaku masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online*. Meskipun berbeda dalam fokus pembahasan, persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada penggunaan metode penelitian yang serupa

¹⁵ Michela Ghelfi et al., “Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population,” *Journal of Gambling Studies* 40, no. 2 (2024): 673–99, <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>.

¹⁶ Sahputra et al., “Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi).”

Penelitian yang dilakukan Wahfidz Addiyansyah pada tahun 2023 dengan judul: Kecanduan Judi *online* dikalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. Tujuan Penelitian Terdahulu yakni untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan judi *online*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif untuk memahami secara menyeluruh perilaku kecanduan judi *online* yang terjadi di kelompok remaja tersebut. Hasil penelitian mengungkapkan remaja telah bermain judi *online* sejak tahun 2021 dengan jenis permainan *pragmatic play*. Motivasi utama mereka bermain judi *online* karena ingin mendapatkan hadiah yang besar. Faktor ekonomi yang menjadi penyebab remaja terlibat dalam permainan judi *online*¹⁷.

Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokus permasalahan yang dikaji. Penelitian terdahulu menitikberatkan pada faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game *online* pada remaja di Desa Cilebut Barat, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor. Sementara itu, penelitian ini lebih difokuskan untuk menggali dan memahami *sensing mentality* yang dimiliki oleh masyarakat Desa Mattiro Ade yang terlibat dalam praktik judi *online*. Meskipun memiliki fokus kajian yang berbeda, kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal metode penelitian yang digunakan

B. Landasan Teoritis

1. Teori Anchor

Teori *anchor* adalah teori yang dikemukakan oleh Bagus Riyono. Bagus Riyono mendefinisikan *anchor* sebagai sesuatu yang dapat dijadikan pegangan atau andalan bagi individu dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupannya. Terdapat empat komponen teori *anchor* yakni : *Material, self, other, virtues*.

¹⁷ Wahfidz Addiyansyah, "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor," *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 13–22.

Anchor dalam diri individu akan dipersepsikan secara berbeda seiring dengan tingkat pemahaman individu tersebut¹⁸.

Pada awalnya, manusia diciptakan sebagai ruh yang ditiupkan oleh Tuhan. Sebagai makhluk yang menerima amanat, manusia dianugerahi kebebasan untuk bertindak. Namun, perlu dipahami bahwa kebebasan ini bukanlah kebebasan mutlak. Manusia tidak memiliki kebebasan untuk menentukan hasil akhir dari usahanya maupun kebebasan untuk mencipta seperti Tuhan yang Maha Pencipta. Kebebasan manusia terletak pada kemampuan untuk memilih perilaku, menentukan jalan hidup, kebaikan, dan kebahagiaan, meskipun hasil akhirnya tetap menjadi misteri. Oleh sebab itu, selain memiliki sifat dasar berupa "*freedom to choose*", manusia juga menghadapi sisi lain dari dirinya, yaitu *uncertainty* terhadap akhir dari pilihan hidupnya. Sisi lain dari "*diri*" ini diwujudkan dalam bentuk *RUH*, yang menjadi paradoks dalam dinamika "*motivational force*".

Paradoks antara kebebasan dan kestabilan muncul karena di balik kebebasan manusia terdapat elemen tersembunyi seperti dinamika, *risk*, *uncertainty*, dan *hope*. Kebebasan manusia sebenarnya terbatas pada kemampuan untuk memilih dalam ruang lingkup waktu saat ini. Masa depan bagi manusia tetap menjadi sebuah misteri. Setiap individu hanya dapat merasakan masa depan melalui antisipasi, yang selalu disertai *risk*, *uncertainty*, dan *hope*. Karena itulah, dalam menghadapi masa depan, manusia cenderung berada dalam posisi lemah. Untuk mengatasi kelemahan ini, individu berusaha mencari jawaban dan menemukan pegangan "*anchor*" yang dapat memberikan rasa kepastian atau kestabilan tentang masa depan. Dalam proses ini, ruh menjadi sumber energi atau kekuatan motivasi ("*motivational force*") yang mendorong individu untuk mencapai kestabilan.

Anchor, atau pegangan bagi kestabilan psikologis manusia, terdiri dari beberapa lapisan yang saling berhubungan dalam sebuah struktur. *Anchor*

¹⁸ Nur Rohmah Itsnaini and Bagus Riyono, "The Role of Personality Orientation in Predicting Quarter Life Crisis in Emerging Adulthood: An Anchor Personality Approach," *Humanitas: Indonesian Psychological Journal* 21, no. February (2024): 13–25, <https://doi.org/10.26555/humanitas.v21i1.485>.

tertinggi, atau *ultimate anchor*, adalah Tuhan, yang menjadi sandaran utama bagi spiritualitas manusia. Tuhan dianggap sebagai pegangan yang sempurna karena hanya Tuhan yang memiliki sifat-sifat sempurna untuk menjawab kelemahan manusia. Namun, manusia tidak dapat langsung mencapai Tuhan. Sebagai gantinya, manusia mendekati Tuhan melalui prinsip-prinsip ilahiah atau sifat-sifat ketuhanan, yang dalam ilmu pengetahuan sering disebut sebagai *virtues* atau kebajikan.

Virtues inilah yang kemudian dapat terbayangkan oleh manusia sebagai sandaran hidupnya, seperti prinsip kebaikan, kebajikan, dan cinta kasih. Akan tetapi kemampuan seseorang dalam menghayati *virtues* ini dipengaruhi oleh kemampuan intelektual dan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu *virtues* yang diartikan oleh individu atau sekelompok masyarakat sebagai *values* (sistem nilai) atau *human values* (nilai-nilai kemanusiaan).

Pada lapisan selanjutnya, individu akan mempunyai *anchor* yang lebih konkrit yakni dirinya sendiri (*self*) dan orang lain yang dapat dijadikan sandaran (*other*). Kebutuhan untuk bergantung pada orang lain ini merupakan konsekuensi masuk akal dari keberadaan manusia sebagai makhluk sosial. Efektivitas hubungan antara *self* dan *other* ini akan ditentukan oleh hukum-hukum yang terdapat dalam *virtues* yang merupakan *anchor* yang berada pada lapisan di atasnya. Permasalahan akan terjadi jika perilaku seorang individu melanggar *virtues* tersebut, yakni munculnya ketidakstabilan psikologis dalam dirinya.

Materi merupakan *anchor* yang paling konkret, namun hanya berperan sebagai alat dengan kedudukan paling rendah. Posisi ini menunjukkan bahwa materi seharusnya menjadi andalan yang prioritasnya berada di bawah *self* atau *others*. Struktur *anchor* tersebut bersifat *hierarkis*, di mana setiap lapisan yang lebih rendah harus mengikuti atau patuh pada lapisan yang lebih tinggi. Dengan kata lain, lapisan yang lebih rendah memiliki tingkat prioritas yang lebih kecil dibandingkan lapisan di atasnya, sehingga *anchor* yang lebih tinggi lebih diutamakan daripada yang lebih rendah. Jika hierarki ini diabaikan, akan muncul

berbagai masalah, baik secara psikologis maupun sosial. Sebagai contoh, jika seseorang menempatkan materi di atas kepentingan orang lain, perilakunya cenderung menyimpang dan dapat memicu konflik dengan orang lain.

Perilaku judi *online* dapat dikaitkan dengan konsep *anchor* atau jangkar psikologis yang mempengaruhi cara seseorang dalam mengambil keputusan dan merespons situasi tertentu. *Anchor material* merujuk pada individu yang menjadikan hal-hal bersifat materi, seperti uang, hadiah, atau keuntungan finansial sebagai pegangan utama dalam hidup. Dalam konteks judi *online*, individu dengan *anchor* ini cenderung terdorong oleh janji kemenangan besar dan imbalan cepat, sehingga lebih rentan terjerumus dalam perjudian. Sementara itu, *anchor other* menggambarkan individu yang bergantung pada orang lain sebagai acuan dalam bertindak, seperti teman sebaya atau lingkungan sosial. Dalam kasus ini, seseorang bisa bermain judi *online* karena ajakan teman, tekanan kelompok, atau keinginan untuk diterima dalam pergaulan. Berbeda halnya dengan *anchor self*, yaitu ketika individu menjadikan nilai dan keyakinan pribadinya sebagai pedoman dalam bertindak. Individu dengan *anchor self* yang kuat cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dan tidak mudah terpengaruh oleh faktor eksternal maupun godaan materi¹⁹.

C. Tinjauan Konseptual

1. *Sensing mentality*

Riyono mengembangkan teori *sensing culture* dari Sorokin menjadi teori tentang potensi dasar yang dimiliki setiap manusia. Dalam penjelasannya, ia menyebut bahwa semua orang memiliki empat potensi utama, yaitu: (1) *sensing* (merasakan dengan pancaindra); (2) *reasoning* (berpikir dan menalar); (3) *empathy* (merasakan perasaan orang lain); dan (4) *conscience* (suara hati atau kesadaran moral). Seperti yang dijelaskan Sorokin (1957), *sensing* adalah bagian paling luar

¹⁹ Bagus Riyono, *Motivasi Dan Kepribadian Perspektif Islam Tentang Dinamika Jiwa Dan Perilaku Manusia* (Jakarta Selatan: AL-MAWARDI PRIMA, 2020).

dari jiwa manusia yang berkaitan dengan indra. Sementara itu, tiga potensi lainnya berada di bagian jiwa yang lebih dalam, yang bertugas mengolah informasi dan pengalaman menjadi sesuatu yang lebih berarti.

Seseorang yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan potensi berpikir, empati, dan suara hati secara mendalam disebut memiliki *sensing mentality*. *Sensing mentality* adalah kondisi psikologis di mana seseorang atau kelompok lebih mengutamakan kenikmatan yang bersifat indrawi, sementara kemampuan berpikir logis, merasakan perasaan orang lain, dan mempertimbangkan nilai moral cenderung diabaikan. Orang dengan kondisi ini biasanya mengejar kesenangan secara berlebihan, sehingga perilakunya sering kali sulit dipahami dengan akal sehat dan bisa bertentangan dengan norma moral²⁰.

Orang yang mengalami *sensing mentality* cenderung kehilangan kemampuan untuk berempati seiring waktu, sehingga menjadi tidak peduli terhadap perasaan orang lain. Kurangnya empati bukan berarti orang tersebut tidak memiliki emosi, bahkan bisa jadi ia sangat emosional, namun emosinya hanya terpusat pada dirinya sendiri. Padahal, empati penting karena memungkinkan seseorang untuk mengontrol emosinya, sebab empati melibatkan hubungan batin dengan orang lain²¹.

Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Riyono menyatakan bahwa skor tinggi pada dimensi *sensing* menunjukkan bahwa seseorang cenderung menyukai aktivitas yang merangsang pancaindra. Namun, hal ini tidak selalu diikuti dengan kemampuan berpikir logis yang kuat. Jika seseorang lebih fokus pada kesenangan indrawi dan kurang menggunakan akal secara maksimal, maka ia menjadi lebih rentan mengambil keputusan yang tidak rasional dan bisa berakibat buruk bagi dirinya sendiri²².

²⁰ Riyono and Intani, "Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory."

²¹ Riyono, "Sensing Mentality and the Cognitive-Spiritual Intervention."

²² Riyono and Intani, "Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory."

2. Kepribadian dalam Perspektif Psikologi Islam

Pembentukan Kepribadian dalam perspektif Islam mengacu pada tiga aspek mendasar yakni aspek *jism*, aspek *ruh*, dan aspek *nafs*. Ketiga aspek tersebut dapat dibedakan secara jelas namun tidak terpisahkan satu sama lain.

a. *Jism*

Bagian material yang terdapat dalam diri manusia yang dapat di panca indera. Hal ini meliputi tubuh dan bagian-bagiannya, seperti tangan, mata, telinga, dan lain sebagainya dengan kata lain, jasmani merupakan struktur fisik organisme manusia. Hal yang seperti dengan pendapat tersebut, Ainun Mardiah yang dikutip oleh Harun Nasution menambahkan bahwa dimensi materi manusia adalah daya-daya fisik atau jasmani (*jism*) seperti mendengar, melihat, meraba, mencium dan lain sebagainya²³.

Proses pembentukan aspek *jism* sudah dijelaskan dalam Al Quran pada Surah At -Tariq ayat 6-7 dan Al – Mu'minun ayat 12-16.

خُلِقَ مِنْ مَّاءٍ دَافِقٍ ۖ يَخْرُجُ مِنْ بَيْنِ الصُّلْبِ وَالتَّرَائِبِ ۖ

Artinya : Dia diciptakan dari air (mani) yang memancar, yang keluar dari antara tulang sulbi (punggung) dan tulang dada (Qs At-Tariq ayat 6-7).

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِّنْ طِينٍ ۚ ۝١٢ ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ۚ ۝١٣ ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ

أَنشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ ۚ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ۝١٤

Artinya: Sungguh, Kami telah menciptakan manusia dari sari pati (yang berasal) dari tanah. Kemudian, Kami menjadikannya air mani di dalam tempat yang kukuh (rahim). Kemudian, air mani itu Kami jadikan sesuatu yang menggantung (darah). Lalu, sesuatu yang menggantung itu Kami jadikan segumpal daging. Lalu, segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang. Lalu, tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian, Kami menjadikannya makhluk yang (berbentuk) lain. Maha Suci Allah sebaik-baik pencipta. (QS Al-Mu'minun Ayat 12-16)

²³ Yuyu Wahyudin, Ishak Syairozi, and Rosbandi Rosbandi, "Pembentukan Kepribadian Muslim Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Islamika* 13, no. 2 (2019): 37–45, <https://doi.org/10.33592/islamika.v13i2.343>.

Najwa Zalfa Zuhri yang mengutip pada kitab *Tafsir Hidayatul Insan* jilid 3, Marwan bin Musa memberikan penjelasan mendalam mengenai Surah Al-Mu'minin ayat 12–14 yang berkaitan dengan proses penciptaan manusia. Pada ayat ke-12, Allah berfirman, *“Dan sungguh, Kami telah menciptakan manusia dari saripati (berasal) dari tanah.”* Menurut Marwan bin Musa, kata "manusia" pada ayat ini merujuk kepada Nabi Adam Alaihissalam sebagai manusia pertama. Sedangkan frasa "berasal dari tanah" menggambarkan bahwa keturunan Nabi Adam memiliki sifat yang beragam, sebagaimana tanah, ada yang baik dan subur, ada pula yang keras dan sulit diolah. Ini menjadi gambaran bahwa setiap manusia memiliki karakter yang berbeda-beda.

Selanjutnya, pada ayat ke-13 disebutkan, *“Kemudian Kami menjadikannya air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim).”* Kata "menjadikannya" merujuk kepada keturunan Nabi Adam, sementara "tempat yang kokoh" adalah rahim, yang menjadi tempat yang terlindungi dari berbagai ancaman seperti angin, air, api, dan guncangan. Ayat ini menunjukkan bagaimana Allah menjaga dan melindungi awal kehidupan manusia sejak masih berupa air mani.

Kemudian, dalam ayat ke-14 dijelaskan lebih lanjut proses penciptaan manusia secara bertahap. Allah berfirman, *“Kemudian, air mani itu Kami jadikan sesuatu yang melekat, lalu sesuatu yang melekat itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian, Kami menjadikannya makhluk yang (berbentuk) lain. Mahasuci Allah, Pencipta yang paling baik.”* Makna dari "sesuatu yang melekat" adalah darah yang menggumpal setelah 40 hari. Lalu, selama 40 hari berikutnya, gumpalan itu berubah menjadi segumpal daging. Pada tahap selanjutnya, tulang-tulang terbentuk, lalu dibungkus dengan daging. Akhirnya, pada fase

“menjadikannya makhluk yang (berbentuk) lain”, ruh ditiupkan ke dalam tubuh tersebut, menjadikannya makhluk hidup yang sempurna²⁴.

b. *Ruh*

Aspek psikis manusia yang menjadi inti kehidupan. *Ruh* mempunyai perbedaan mendasar dengan istilah *spirit* dalam psikologi, dimana *ruh* lebih mengarah pada substansi, sedangkan *spirit* mengacu pada dampak atau efek dari keberadaan *Ruh* itu sendiri. Beberapa ahli mengatakan *Ruh* sebagai badan halus (*jism lathif*), ada juga yang menyebutnya sebagai substansi sederhana (*jauhar basith*), dan juga substansi ruhani (*jawhar ruhani*). Ruhani merupakan penggerak tubuh manusia yang sifatnya ghaib.

Ruh berasal dari Allah dan dimiliki oleh-Nya. Karena itu, ruh adalah bagian dari jiwa manusia yang punya sisi ketuhanan. Artinya, manusia punya dorongan dalam dirinya untuk berbuat baik, mencerminkan sifat-sifat Allah yang penuh kasih, adil, penyayang, dan lainnya. Jadi, karena ruh itu dari Allah, maka ia membawa sifat-sifat baik dari-Nya²⁵.

Hal tersebut telah dijelaskan dalam Al Quran pada Surah Sad ayat 72 yang berbunyi:

فَإِذَا سَوَّيْتُهُ وَنَفَخْتُ فِيهِ مِنْ رُوحِي فَقَعُوا لَهُ سَاجِدِينَ ٧٢

Artinya : Apabila Aku telah menyempurnakan (penciptaan)-nya dan meniupkan roh (ciptaan)-Ku ke dalamnya, tunduklah kamu kepadanya dalam keadaan bersujud.”

c. *Nafsani*

Nafsani Dalam terjemahan bahasa indonesia diartikan sebagai jiwa atau diri. Akan tetapi dalam konteks ini *nafs* dimaknai sebagai substansi *psikofisik* (jasadi-ruhani) manusia, dimana aspek yang bersifat jasadi (*jismiyah*) bersatu dengan aspek ruh sehingga menciptakan peluang-peluang yang potensial.

²⁴ Najwa Zalfa Zuhri, “I’rab Dan Tafsir Al-Qur’an: Fase Penciptaan Manusia Dalam Perspektif QS. Al-Mu’minun Ayat 12-1,” *Hamalatul Qur’an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur’an* 4, no. 1 (2023): 63–68.

²⁵ Sri Astuti A. Samad, “Konsep Ruh Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan Barat Dan Islam,” *Fenomena* 7, no. 2 (2015): 221, <https://doi.org/10.21093/fj.v7i2.300>.

Tetapi dapat aktual jika manusia memaksimalkannya. Setiap aspek yang ada mempunyai energi-energi yang menggerakkan tingkah laku manusia.

Terdapat tiga komponen pada aspek *Nafsani* yang mempunyai peranan yang berbeda satu sama lain dalam membentuk kepribadian:

1) Kalbu (*Al-Qolb*)

Pengertian kalbu dibagi menjadi dua yakni *Qalbu* jasmani dan ruhani. *Qalbu* jasmani berupa segumpal daging pada dada sebelah kiri, berbentuk seperti buah sanubari atau jantung pisang, yang umumnya disebut sebagai jantung. Sementara itu *Qalbu* ruhani merupakan sesuatu yang bersifat halus, bersifat ilahi (*rabbani*) dan berhubungan dengan *Qalbu* Jasmani. *Qalbu* jasmani ini diakui sebagai inti atau esensi manusia²⁶.

Kalbu berada pada posisi dominan dalam mengendalikan suatu kepribadian. Prinsip kerjanya cenderung mengarah pada struktur asal manusia, yakni rindu akan kehadiran tuhan (*hanafiyyah*) dan kesucian jiwa. Prinsip kerja seperti ini disebabkan oleh posisi sebagai pengendali dari semua struktur-struktur kepribadian²⁷.

2) Akal

Akal adalah bagian dari nafsani yang terletak di otak dan berfungsi untuk berpikir. Akal merupakan hasil kerja otak, yang dilengkapi dengan cahaya nurani untuk membantu memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Akal adalah kemampuan berpikir manusia yang bersifat rasional dan menjadi penentu keberadaan manusia. Melalui kemampuan logis, akal dapat memperoleh pengetahuan, mengungkapkan pendapat, memahami, mengingat, menggambarkan, menemukan, dan menyampaikan sesuatu. Oleh karena itu, akal memiliki sifat manusiawi (*insaniyah*) dan disebut juga

²⁶ Septi Gumindari, "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Psikologi Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Modern)," *Holistik* 12, no. 1 (2011).

²⁷ Abdul Mujib, *Kepribadian Dalam Psikologi Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006).

sebagai fitrah insaniyah. Secara psikologis, akal berfungsi sebagai alat berpikir dan penciptaan ide.

3) Nafsu

Nafsu sering dikaitkan dengan kemauan, yaitu kemampuan untuk memiliki keinginan, bertindak, dan berusaha. Kemauan berkaitan dengan perilaku yang memiliki tujuan serta dorongan untuk bertindak. Nafsu mencerminkan bagian bawah sadar dari kepribadian manusia. Jika seseorang membiarkan nafsunya mendominasi, kepribadiannya tidak akan berkembang, baik di dunia maupun di akhirat. Orang yang seperti ini dianggap sejajar dengan binatang, bahkan lebih rendah²⁸.

Hawa nafsu mempunyai naluri terendah yakni kehewanan (*hayawaniyah*). Cara kerjanya hanya mengejar kenikmatan (*pleasure*) dan memperlihatkan nafsu-nafsu impulsifnya. Jika aspek kalbu dan akal melemah, hawa nafsu akan menonjolkan sifat-sifat kebinatangannya. Namun, jika kalbu dan akal tetap berfungsi dengan baik, maka kekuatan hawa nafsu akan berkurang.

Struktur nafsani mempunyai kontribusi dalam pembentukan kepribadian. Kepribadian dalam perspektif islam merupakan gabungan dari sistem kalbu, akal, dan hawa nafsu, sehingga masing-masing aspek tersebut memberikan energi dalam menciptakan kepribadian. Masing-masing aspek tersebut mempunyai naluri yang unik, yang suatu saat akan bekerja sama, akan tetapi disisi lain saling berebut untuk menciptakan kepribadian. Aspek yang memberikan daya terbanyak maka dapat mendominasi suatu kepribadian²⁹. Perwujudan dari sistem tersebut membentuk kepribadian yakni sebagai berikut:

²⁸ Gumiandari, “Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Psikologi Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Modern).”

²⁹ Abdul Mujib, *Kepribadian Dalam Psikologi Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006).

a) Kepribadian *Mutmainnah*

Kepribadian *muthmainnah* adalah kepribadian yang lebih banyak dipengaruhi oleh hati (55%), dibantu oleh akal (30%), dan sedikit oleh nafsu (15%). Karena hatinya sudah penuh dengan cahaya kebaikan, orang dengan kepribadian ini bisa meninggalkan sifat-sifat buruk dan menumbuhkan sifat-sifat baik, sehingga jiwanya menjadi tenang.³⁰

Dalam Al Quran Kepribadian *Mutmainnah* dijelaskan dalam surah Al-Fajr ayat 27-30 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّفْسُ الْمُطْمَئِنَّةُ ﴿٢٧﴾ ازْجِعِي إِلَىٰ رَبِّكِ رَاضِيَةً مَّرْضِيَّةً ﴿٢٨﴾ فَادْخُلِي

فِي عَبْدِي ﴿٢٩﴾ وَادْخُلِي جَنَّتِي ﴿٣٠﴾

Terjemahan : Wahai jiwa yang tenang, kembalilah kepada Tuhanmu dengan rida dan diridai. Lalu, masuklah ke dalam golongan hamba-hamba-Ku dan masuklah ke dalam surga-Ku!

Menurut Zamakhsary, Kepribadian *Mutmainnah* adalah jiwa yang tenang dan damai, tidak mudah takut atau sedih. Jiwa ini merasa tenang karena sudah melakukan hal yang benar sesuai dengan ajaran agama³¹. Sehingga individu yang memiliki kepribadian *Mutmainnah* cenderung melakukan perbuatan – perbuatan yang baik.

Kepribadian *muthmainnah* berasal dari qalbu manusia, karena hanya qalbu yang dapat merasakan thuma'ninah (QS. Ar-Ra'd ayat 28). Sebagai bagian yang bernatur Allah, Ilahiah Qalbu mengacu pada ketenangan dalam melakukan ibadah, mencintai, bertaubat,

³⁰ Septi Gumiandari, "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Psikologi Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Modern)," *Holistik* 12, no. 1 (2011).

³¹ Muhamad Agus Mushodiq and Ari Andika Saputra, "Konsep Dinamika Kepribadian Amarah, Lamawah Dan Mutmainnah Serta Relevansinya Dengan Strukur Kepribadian Sigmund Freud," *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 3, no. 1 (2021): 38, <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bocp/article/view/49>.

bertawakkal, dan mencari ridha Allah SWT. Kepribadian ini mengarah kepada teosentris (QS Al-Nazi'at [79]: 40-41)³².

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ ﴿٤٠﴾

Terjemahan: (Yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, bahwa hanya dengan mengingat Allah hati akan selalu tenteram.

وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ﴿٤١﴾ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَىٰ ﴿٤٢﴾

Terjemahan: Adapun orang-orang yang takut pada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari (keinginan) hawa nafsunya, sesungguhnya surgalah tempat tinggal(-nya).

b) Kepribadian *Lawwamah*

Kepribadian *lawwamah* adalah tipe kepribadian yang lebih banyak dipengaruhi oleh akal (40%), dengan dukungan dari hati atau kalbu (30%) dan nafsu (30%). Orang dengan kepribadian ini sudah mulai mendapatkan cahaya atau petunjuk dari hatinya, sehingga ia mulai berusaha memperbaiki diri dari keraguan yang sering dialami antara memilih yang baik atau buruk. Namun dalam proses tersebut, kadang ia masih melakukan kesalahan karena adanya sifat gelap dalam dirinya. Tapi setelah itu, ia akan tersadar oleh cahaya petunjuk dari Allah, menyesal, lalu memohon ampun dan bertaubat atas kesalahan itu³³. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Al-Qiyamah ayat 2 yang berbunyi :

وَلَا أُقْسِمُ بِالنَّفْسِ اللَّوَّامَةِ ﴿٢﴾

Terjemahan: Aku bersumpah demi jiwa yang sangat menyesali (dirinya sendiri).

Al-Biqā'i berpendapat, rasa menyesal dan menyalahkan diri sendiri bisa dirasakan baik oleh orang yang taat maupun orang yang

³² Daris Susanto, "Pemahaman Mengenai Kepribadian Dalam Perspektif Islam," *Al-Fiqh* 1, no. 2 (2023): 71–76, <https://doi.org/10.59996/al-fiqh.v1i2.200>.

³³ Gumiandari, "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Psikologi Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Modern)."

berbuat dosa. Kalau seseorang menyesal dan mengkritik dirinya karena pernah berbuat dosa, maka itu bisa menjadi jalan keselamatan baginya. Tapi kalau seseorang malah menyesali perbuatan baik yang pernah ia lakukan, maka hal itu justru bisa membuatnya celaka. Penyesalan paling besar akan terjadi di hari kiamat. Saat itu, bahkan orang-orang yang selama hidupnya sudah berbuat baik pun akan tetap merasa menyesal karena merasa belum memanfaatkan waktu sebaik-baiknya untuk menambah amal kebaikan³⁴.

c) Kepribadian *Ammarah*.

Kepribadian *Ammarah* merupakan kepribadian yang mengarah pada hal-hal yang duniawi dan mengejar prinsip-prinsip yang bersifat kenikmatan semata. Kepribadian *ammarah* didominasi oleh perilaku-perilaku yang melibatkan hawa nafsu, untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang menyimpang. Kepribadian *Ammarah* merupakan nafsu manusia yang ingin memenuhi kehendak diri atau hawa nafsu pada segala aspek kehidupan tanpa memperhatikan kaidah-kaidah dalam agama dan sosial³⁵.

Kepribadian *ammarah* merupakan kepribadian yang disebabkan oleh dorongan-dorongan bawah sadar manusia. Kepribadian *Ammarah* mendominasi peran kalbu untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang rendah sesuai naluri primitifnya, sehingga merupakan tempat dan sumber kejelekan dan tingkah laku yang tercela³⁶.

Menurut Ibnu Qayyim, tipe kepribadian ini menjadikan hawa nafsu sebagai pengendali, syahwat sebagai pengarah, kebodohan sebagai pemandu, dan kelalaian sebagai sarana. Orang dengan

³⁴ M Sari and Titi Lusyati, "Nafs (Jiwa) Dalam Al-Qur'an," *Jurnal Al-Fath* 08, no. 02 (2014): 178–79.

³⁵ Susanto, "Pemahaman Mengenai Kepribadian Dalam Perspektif Islam."

³⁶ R M Aziz, "Kepribadian Islam Dalam Siklus Ekonomi Terdampak Covid-19," *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 289–303.

kepribadian ini terbuai oleh keinginan duniawi dan larut dalam hawa nafsu serta kesenangan pribadi. Hawa nafsu membuatnya tidak mampu mendengar kebenaran dan melihat dengan jelas, sehingga cenderung membawa pada kesesatan³⁷.

3. Judi Slot *Online*

Judi merupakan kegiatan seseorang bertaruh uang atau barang berharga pada suatu hasil acak atau kebetulan, dengan harapan mendapatkan keuntungan. Praktik judi sangat beragam, mulai dari permainan kartu, taruhan olahraga, lotere, hingga mesin slot. Praktik ini mengundang kontroversial karena dapat menyebabkan kecanduan, kerugian finansial, dan konsekuensi negatif lainnya³⁸.

Judi *online* merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan dengan memanfaatkan internet dan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau handphone. Permainan judi *online* termasuk dalam kategori tindakan kejahatan siber (cybercrime) sebagaimana diatur dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 27. Pasal tersebut menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau menyediakan akses terhadap informasi atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian dapat dikenai sanksi pidana. Dalam praktik judi *online*, pemain dapat bertaruh dan mengikuti berbagai jenis permainan yang disediakan oleh penyelenggara layanan judi daring³⁹.

Permainan slot *online* adalah bentuk perjudian yang menggunakan uang untuk membeli chip sebagai alat taruhan, dengan aturan permainan dan nominal taruhan yang ditetapkan oleh pemain atau penyelenggara slot *online*. Permainan ini dapat

³⁷ Aspi Nurjanah, Dede Nurhida, and Haris Maulana, "Psikologi Kepribadian Dalam Perspektif Islam," *Aksioreligia* 1, no. 2 (2023): 61–66, <https://glorespublication.org/index.php/aksioreligia/article/view/255>.

³⁸ Hidayah, "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia," *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (2024): 56–66.

³⁹ Hidayah, "Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia," *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (2024): 56–66.

diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja⁴⁰. Judi slot adalah permainan yang melibatkan pengoperasian mesin slot untuk menguji keberuntungan demi meraih hadiah, yang dapat dimainkan melalui situs daring⁴¹

a. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Judi Online

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab individu melakukan kegiatan judi *online*, berikut beberapa faktor penyebab terjadinya judi *online* :

1) Sumber daya Manusia

Sumber daya manusia dalam konteks ini berarti bahwa alasan seseorang melakukan tindak kejahatan tidak bisa dipisahkan dari faktor pelaku itu sendiri atau individu tersebut memiliki sumber daya manusia yang rendah.

2) Fasilitas

Hadirnya teknologi dan informasi saat ini memudahkan masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari, disamping itu juga teknologi banyak disalahgunakan oleh kalangan masyarakat salah satunya yakni melakukan aktivitas perjudian.

3) Budaya/Kebiasaan

Perilaku judi merupakan masalah sosial yang telah ada sejak lama dan sulit untuk dihilangkan, namun terus berkembang seiring waktu. Kebiasaan dan budaya masyarakat yang dilakukan secara turun temurun yang menyebabkan kegiatan perjudian. Salah satu contohnya ketika terdapat kegiatan acara hajatan umumnya kegiatan perjudian menjadi solusi untuk mengisi waktu luang.

4) Ekonomi

Banyaknya masalah ekonomi, seperti sulitnya memperoleh pekerjaan, kenaikan harga pangan, inflasi, dan gaji yang rendah, menyebabkan

⁴⁰ Febby Nabila, "Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online," *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 1 (2024): 290–93.

⁴¹ Faischa Nadiyah Fiyanda and Rr Setyawati, "Sensation Seeking Behavior Pada Pemain Judi Slot Online," *PERAN PSIKOLOGI DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT INDONESIA*, 2024, 466–72.

masyarakat kesulitan memenuhi kebutuhan hidup. Kemudahan akses dan tawaran keuntungan yang cukup besar mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian *online*.

5) Lingkungan

Lingkungan berperan besar dalam mempengaruhi cara individu mengambil keputusan dan berperilaku. Teman sebaya atau lingkungan yang kerap terlibat dalam perjudian *online* dapat mendorong individu untuk ikut mencoba berjudi⁴².



⁴² Frisnanda Krisna Murti, Muhammad Haikal Muttaqin, and Rohid Saputra, “Faktor Penyebab Maraknya Judi Online Serta Upaya Pencegahannya Di Lingkungan Masyarakat,” *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 5, no. 12 (2024): 41–50.

D. Kerangka Pikir

Bagan yang dibuat peneliti adalah cara pikir yang digunakan untuk mempermudah pemahaman terkait dengan judul penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif.. Pendekatan ini menekankan pada konteks, makna, dan pengalaman subjektif individu⁴³. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *fenomenologi*.⁴⁴. tujuan digunakan metode penelitian kualitatif yakni untuk mendapatkan informasi tentang *Sensing mentality* pada pemain judi *online* di Desa Mattiro Ade.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat atau objek dilaksanakannya suatu penelitian. Lokasi penelitian bertempat di Desa Mattiro Ade, Kecamatan Patampanua, Kabupaten Pinrang. Peneliti mengambil lokasi penelitian tersebut karena Desa Mattiro Ade merupakan Desa yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan, Kabupaten Pinrang, Kecamatan Patampanua. Penamaan desa mattiro ade disebabkan oleh pemetaan wilayah leppangan menjadi 3 wilayah pemerintahan yakni Pincara, Leppangan dan Mattiro Ade. Wilayah Mattiro Ade merupakan wilayah yang terdekat dari Saoraja Sawitto yang berarti wilayah ini adalah pintu gerbang untuk memasuki wilayah Saoraja Sawitto, sehingga menjadi rujukan para tokoh masyarakat sempang dan sengae menyetujui Desa ini adalah Mattiro Ade yang berarti “ memandang kaerah saoraja sawiito” (Panggaderang) sehingga dengan nama ini masyarakat diharapkan untuk tetap berpegang teguh pada adat istiadat yang merupakan hukum yang harus dihormati masyarakat.

Asep Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Penerbit Widina, 2024).

⁴⁴ Abdul Nasir et al., “Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 4445–51, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APendekatan>.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilakukan dalam waktu kurang lebih 6 bulan lamanya dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini berfokus pada pembahasan tentang bagaimana Bentuk - Bentuk *Sensing mentality* pada pemain judi *online* di Desa Mattiro Ade.

D. Jenis dan Sumber data

Sumber data adalah semua keterangan yang diperoleh dari informan maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya untuk keperluan peneliti tersebut. Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yakni sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan informasi ke peneliti, baik yang dilakukan dengan . Dalam penelitian ini data primer diperoleh langsung dari lapangan dari hasil wawancara dan observasi terkait *Sensing mentality* pada Pemain Judi *Online* di Desa Mattiro Ade. Data primer dalam hal ini diperoleh dari individu yang terlibat langsung pada permasalahan yang diteliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh langsung oleh peneliti sebagai pendukung data utama dalam hal ini jurnal, dan buku yang berkaitan dengan *sensing mentality* dan judi *online*.

E. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting dalam penelitian. Pengumpulan data merupakan prosedur yang struktur dan standar untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Oleh karena itu dalam proses penelitian ini peneliti akan menggunakan beberapa metode yakni sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab antara *interviewer* dan informan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan⁴⁵. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur.

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi non partisipatif, dimana peneliti tidak ikut serta dalam bermain judi *online*. dengan menggunakan observasi non partisipatif peneliti dapat mengamati aktivitas-aktivitas informan yang muncul ketika sedang bermain judi *online*.

F. Uji Keabsahan data

Keabsahan data merupakan konsep penting dalam penelitian kualitatif yang meliputi aspek validitas dan reliabilitas. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti perlu melaksanakan pengumpulan data secara sistematis dan tepat, serta menerapkan proses triangulasi. Terdapat tiga jenis triangulasi yang digunakan sebagai teknik untuk menguji keabsahan data penelitian, yaitu sebagai berikut:

3. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber merupakan teknik keabsahan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber. Peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk mendapatkan data yang valid dimana peneliti tidak fokus pada 1 informan saja.

4. Triangulasi Teori

Triangulasi teori adalah teknik keabsahan data yang mengaitkan dan menggabungkan berbagai teori untuk mendukung penjelasan atas fakta penelitian. Dengan membandingkan dan mengintegrasikan berbagai pandangan, peneliti dapat memastikan kepercayaan dan validitas data.

⁴⁵ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Penerbit KBM Indonesia, 2021).

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengumpulan dan pengorganisasian data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi, mendeskripsikan, mensintesis, menyusun pola, menentukan informasi yang relevan, serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan⁴⁶.

Tujuan dari analisis data adalah untuk mendapatkan pemahaman yang kompleks tentang fenomena yang akan diteliti⁴⁷. Adapun tahapan – tahapan dalam menganalisis data yang dilakukan peneliti yakni sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data melalui metode wawancara dan observasi. Metode wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara Semi terstruktur

2. Reduksi data

Tahapan selanjutnya adalah melakukan transkrip wawancara yang telah dilakukan kepada informan melalui wawancara mendalam dan hasil observasi yang didapatkan. Kemudian dilakukan pengelompokan data sesuai dengan fokus permasalahan pada penelitian ini.

3. Teknik Penyajian data

Kemudian tahapan selanjutnya adalah penyajian data Penyajian data merupakan proses yang penyajian yang dilakukan setelah reduksi data. Peneliti melakukan Penyajian data dari hasil observasi dan wawancara ditulis secara naratif

⁴⁶ Annisa Rizky Fadilla and Putri Ayu Wulandari, "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan," *Mitita Jurnal Penelitian* 1, no. No 3 (2023): 34–46.

⁴⁷ Yasri Rifa'i, "Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset," *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 1 (2023): 31–37.

4. Kesimpulan

Tahapan terakhir adalah Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan melalui analisis mendalam terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat mengalami perubahan jika tidak didukung oleh bukti yang memadai. Oleh karena itu, kesimpulan perlu diverifikasi dengan menggunakan teori dan data yang relevan untuk memastikan kredibilitasnya. Kesimpulan yang dihasilkan harus mampu menjawab pertanyaan penelitian dan memberikan kontribusi baru dalam bidang keilmuan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan penyajian dan pembahasan data penelitian yang didapatkan dari lapangan terhadap pemain judi online di Desa Mattiro Ade dengan melakukan wawancara dengan informan. Adapun hasil penelitian ini ialah *sensing mentality* pada pemain judi *online* di Desa Mattiro Ade mulai dari bentuk – bentuk *sensing mentality* dan faktor – faktor yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi *online* yakni sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Biografi Informan

No	Informan	Umur	Pekerjaan
1	Inisial A	21	Mahasiswa
2	Inisial R	25	Kuli
3	Inisial D	30	Kurir

1. Faktor Faktor yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade bermain judi *Online*

Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* tentang faktor faktor yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade untuk bermain judi *online* yakni sebagai berikut:

1) Faktor Eksternal

Pengaruh lingkungan merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong individu untuk bermain judi *online*. Berikut pernyataan dari informan:

a) Informan dengan inisial A

“Pertama ka main gara gara teman yang jenisnya masih chip dikirimkan ka chip 200 M trus naik 10 B. pasku masuk kuliah, teman kuliahku lagi ajarka tapi main parley, judi bolae tuh, tapi ribet kulihat, trus kulihat lagi temanku main slot gacor banyak hadiah na dapat kucoba mi juga pasang 20 rb, 50 rb, disitumi mulaika bermain” (wwcr tgl 29 april 2025/No.15-23/informan dengan inisial A)

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dikatakan bahwa awal keterlibatan Informan dalam aktivitas judi *online* bermula dari pengaruh lingkungan pertemanan. Awalnya, responden tidak secara aktif mencari permainan judi, namun diperkenalkan melalui teman yang memberikan chip secara cuma-cuma. Hal ini memicu rasa penasaran ketika chip yang diberikan meningkat drastis dari 200 M menjadi 10 B yang kemungkinan besar memberikan sensasi kemenangan dan kepuasan instan.

Kemudian ke lingkungan perkuliahan, Informan kembali diperkenalkan dengan bentuk perjudian lain, yaitu *parley* atau judi bola. Meskipun sempat dikenalkan, jenis permainan ini dirasa terlalu rumit oleh responden. Ketertarikan kembali muncul saat melihat temannya bermain slot *online* yang terlihat gacor, dengan hadiah besar yang berhasil didapatkan. Dorongan rasa penasaran dan harapan untuk memperoleh keuntungan serupa membuat informan akhirnya mencoba bermain dengan jumlah kecil terlebih dahulu, yakni Rp20.000 hingga meningkat menjadi Rp50.000.

Selain dari dorongan teman hadiah yang besar juga mendorong informan dalam bermain judi *online*. Berikut pernyataan dari informan dengan inisial A :

“Banyak hadiah yang diberikan, misalkan kita memasang 100 ribu mendapatkan 1 juta lebih”(wwcr tgl 29 april 2025/No.27-29/informan dengan inisial A)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut informan dengan inisial A, mengungkapkan bahwa mengungkapkan bahwa daya tarik utama dari judi *online* terletak pada kemungkinan memperoleh keuntungan besar dengan modal yang minim. Sebagai contoh, hanya dengan bertaruh Rp100.000, pemain bisa memperoleh hadiah hingga jutaan rupiah. Kondisi ini menimbulkan anggapan bahwa keuntungan bisa diraih secara cepat, sehingga mendorong pemain untuk terus terlibat dalam permainan demi mendapatkan hadiah yang lebih besar.

Kemudian informan juga mengatakan bahwa yang mendorong untuk bermain judi bukan pada harga diri akan tetapi pada kemenangan yang besar dan pengaruh teman. Berikut pernyataan informan:

“Ais nda kalau harga diri nda. Paling ituji yang mendorong toh kemenangannya sibawa pengaruh teman”(wwcr tgl 7 mei 2025/ No. 221-223/informan dengan inisial A)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut informan dengan inisial A menyampaikan bahwa keterlibatannya dalam judi *online* bukan didorong oleh keinginan untuk menjaga harga diri. Justru, yang lebih memengaruhi adalah kemenangan yang besar dan pengaruh dari teman-teman di sekitarnya. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor sosial dan dorongan eksternal, seperti ajakan teman atau melihat mereka menang, menjadi alasan utama ia terlibat, bukan karena dorongan internal untuk menunjukkan nilai atau jati diri.

Selain itu informan dengan inisial A dapat bertahan bermain judi *online* dikarenakan efek kecanduan dan mendapatkan dorongan dari luar. Berikut pernyataan informan :

“itumije efek kecanduan mi kurasa ini, apalagi kalau lihat teman menang atau dapat link gacor di sosmed yang katanya gacor.. langsung dicoba lagi tipis-tipis ji”(wwcr tgl 29 April 2025/No.157-160/Informan dengan inisial A)

Informan dengan mengatakan bahwa kebiasaan berjudi yang terus-menerus kemungkinan merupakan tanda adanya kecanduan. Keinginan untuk kembali bermain biasanya muncul ketika melihat teman menang atau menemukan link permainan yang dianggap "gacor" di media sosial. Walaupun tidak bermain dalam jumlah besar dahulu, akan tetapi informan tetap terdorong untuk mencoba lagi, meski hanya dengan taruhan kecil.

b) Informan dengan inisial R

Kemudian informan kedua dengan inisial R mengenal dan bermain judi *online* dikarenakan melihat teman yang menang banyak dalam bermain judi *online*. Adapun keterangan informan sebagai berikut:

"Di teman-teman yang bermain judi online yang sering WD banyak"(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.357-358/informan dengan inisial R)

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa yang mendorong informan bermain judi *online* karena adanya pengaruh lingkungan sosial dalam keputusan partisipan untuk bermain judi. Kalimat *"di teman-teman yang bermain judi online yang sering WD banyak"* mengindikasikan bahwa keberhasilan teman-teman dalam mendapatkan uang dari judi *online* turut mendorong informan untuk ikut bermain. Lingkungan yang menunjukkan hasil nyata dari keuntungan berjudi memperkuat persepsi bahwa aktivitas ini menguntungkan dan mudah dilakukan.

Selain itu informan dengan inisial R juga mengatakan bahwa yang memotivasi untuk bermain judi *online* adalah kemenangan yang besar. Berikut pernyataan dari informan :

"ee. karna anu.. kemenangannya.. yang sangat besar dan mudah mendapatkan uang"(wwcr tgl 7 mei 2025/No.340-341/informan dengan inisial R)

Informan dengan inisial R menyatakan bahwa motivasi dalam bermain judi *online* berasal dari peluang meraih kemenangan besar serta anggapan bahwa uang dapat diperoleh dengan cara yang cepat dan mudah. Judi *online* pun dipandang sebagai solusi instan untuk mendapatkan keuntungan finansial tanpa perlu bekerja keras. Inilah yang membuat aktivitas tersebut terasa menarik, meskipun mengandung risiko. Pernyataan ini juga menggambarkan adanya cara berpikir yang mengutamakan hasil instan dan menggantungkan diri pada keberuntungan sebagai jalan untuk mendapatkan uang.

Kemudian diperkuat dengan pernyataan informan yang mengatakan bahwa dengan modal kecil dapat memenangkan hadiah yang besar. Berikut pernyataan informan :

“ee... seperti misalnya... modal kecil kalau lagi hoki langsung bisa WD banyak begitu” (wwcr tgl 7 mei 2025/No.349-350/informan dengan inisial R)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dorongan informan untuk bermain judi *online* berasal dari keinginan mendapatkan keuntungan finansial yang besar dalam waktu singkat, tanpa perlu upaya yang berarti. Judi *online* dipandang sebagai cara instan untuk memperoleh penghasilan. Selain itu, istilah *hoki* mencerminkan adanya kepercayaan bahwa keberuntungan, bukan kemampuan atau strategi yang merupakan faktor utama yang menentukan hasil dalam permainan.

Kemudian informan dengan inisial R sempat ingin berhenti dalam bermain judi *online*, akan tetapi karena adanya ketertarikan dan dorongan dari luar membuat informan kembali bermain judi *online* berikut pernyataan informan :

“Karena ada trus ketertarikan... apalagi kalau lihat teman menang, langsung tertarik main. Ditambah ada lagi dana biasa dilanjut lagi main”(wwcr tgl 7 Mei 2025/ No.453-456/informan dengan inisial R)

Informan mengungkapkan bahwa keterlibatannya dalam judi bermain *online* muncul karena adanya ketertarikan dan semakin menguat saat melihat teman mendapatkan kemenangan. Faktor sosial, seperti melihat keberhasilan orang lain, menjadi pemicu utama munculnya keinginan untuk ikut bermain. Selain itu, ketika tersedia dana, keinginan tersebut semakin mudah diwujudkan, sehingga permainan pun kembali dilanjutkan.

Informan R juga mengatakan bahwa keinginannya untuk mendapatkan hadiah yang besar disebabkan oleh teman berikut pernyataan informan :

“Karna nabilang orang biasa ciri cirinya bisa lebih menang banyak dari itu... jadi diputar lagi modal”(wwcr tgl 7 mei 2025/No.479-481/informan dengan inisial R)

Informan menyatakan bahwa dorongan untuk terus bermain judi *online* berasal dari perkataan atau informasi yang diterima dari orang lain, yang menyebutkan adanya tanda-tanda tertentu dalam permainan yang dianggap sebagai pertanda akan menang besar. Kepercayaan terhadap “ciri-ciri kemenangan” itu menumbuhkan rasa optimis, sehingga informan dengan inisial R memilih untuk menggunakan kembali modal yang ada termasuk hasil dari kemenangan sebelumnya untuk dipertaruhkan lagi dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih tinggi.

Informan dengan inisial R juga mengatakan bahwa bermain judi *online* bukan untuk diakui akan tetapi kemenangan yang besar pada kemenangan yang besar. Berikut pernyataan informan :

“iya palingan makkoromi.. kalau meloki pitangngi cule dgg”(wwcr tgl 9 Mei 2025/No.582-583/informan dengan inisial R)
(iya palingan begituji, kalau mauki perlihatkan skill tidakji

Berdasarkan hasil wawancara tersebut pada informan dengan inisial R mengatakan bahwa bermain judi *online* karena kemenangan yang besar hal tersebut dilihat dari kalimat yang diucapkan informan “*palingan Makkoromi*” yang artinya palingan begitui menandakan bahwa bermain judi *online* hanya karena kemenangan besar yang ditawarkan, bukan ingin membuktikan bahwa informan pintar dalam bermain judi *online*.

c) Informan dengan inisial D

Informan dengan inisial D pertama kali mengenal judi *online* dari sosial media yang kerap dipromosikan oleh akun – akun tertentu. Adapun pernyataan informan yakni sebagai berikut:

“kalau awal-awalnya sih, kalau yang istilahnya judi online, kanbanyak di sosial media facebook, ig, tiktok”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.709-711/informan dengan inisial D)

Dari Hasil wawancara tersebut informan dengan inisial D mengungkapkan bahwa awal mengenal judi *online* melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan TikTok. Hal tersebut menunjukkan bahwa sosial media menjadi salah satu jalur utama penyebaran informasi dan promosi judi *online*. Informan menyebutkan bahwa kemunculan iklan atau konten judi *online* di media sosial menjadi penyebab yang menggugah rasa penasaran atau ketertarikan untuk mencoba.

Kemudian informan ketika dengan inisial D bermain judi *online* dikarenakan iseng – iseng dan melihat. Adapun keterangan informan sebagai berikut :

“kalau,, sebenarnya toh, kalau di awal -awal itu cuman apadih,, kayak iseng iseng ji begitu,, melihat teman main.. truss”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.692-694/informan dengan inisial D)

Berdasarkan Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan awal informan dalam judi *online* tidak dilandasi oleh niat serius, melainkan lebih bersifat iseng dan spontan. Responden mengaku

mulai bermain karena melihat teman yang bermain dan merasa tertarik untuk mencoba. Hal ini mencerminkan bahwa pengaruh sosial memiliki peran besar dalam mendorong perilaku awal berjudi.

Informan dengan inisial D sempat berhenti dalam bermain judi *online* akan tetapi karena capek dalam pekerjaan sehingga membuat informan kembali bermain judi berikut pernyataan dari informan :

“aa, istilahnya toh, istilahnya pernah berhenti selama tiga bulan trus apadih kayak stress toh, capek dalam pekerjaan begitue, main lagi”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No. 902-904/informan dengan inisial D)

Informan dengan inisial D menyampaikan bahwa ia pernah menghentikan aktivitas berjudi *online* selama sekitar tiga bulan. Namun, tekanan dari pekerjaan yang menimbulkan stres dan kelelahan mendorongnya untuk kembali bermain. Ini menunjukkan bahwa judi *online* dimanfaatkan sebagai cara untuk melarikan diri dari stres atau sebagai strategi coping dalam menghadapi tekanan hidup dan pekerjaan.

Kemudian informan dengan inisial D bermain judi *online* karena pengaruh teman bukan ingin membuktikan atau harga diri. Berikut pernyataan informan :

“Aii tidak, nda adaji, karena iya kan bilang melihat, mitai rekenna anggotaku maccule trus metoka maccule makkoro, ai tidak”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No939-941./informan dengan inisial D)
(Aii. Tidak. Ndaji karena iya kan melihat teman begitu. Tapi kalau mau membuktikan sama teman bahwa main begitu pintarka , ai tidak)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut informan dengan inisial D mengungkapkan bahwa dirinya bermain judi *online* karena melihat teman dan mencari hiburan semata akibat tekanan pekerjaan informan tidak ingin membuktikan bahwa dirinya lebih pintar dari teman atau dalam hal ini harga diri.

Berdasarkan pernyataan dari ketiga informan dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal yang mempengaruhi informan untuk terlibat dalam praktik judi *online* yakni berupa; pengaruh teman, daya tarik terhadap kemenangan yang besar, mendapatkan promosi-promosi link gacor di media sosial, dan tekanan pekerjaan.

Tabel 4.2 Faktor Internal

Informan A	Informan R	Informan D
• awal bermain judi <i>online</i> diperkenalkan oleh teman, dimana informan diberikan chip judi untuk bermain, • kemenangan yang besar dan janji manis yang mendorong untuk bermain judi <i>online</i>. • bermain judi <i>online</i> karena kemenangan dan pengaruh teman bukan pada harga diri • informan bertahan bermain judi <i>online</i> karena menurutnya sudah kecanduan, apalagi kalau melihat teman menang dan	• awal mengenal dan terlibat dalam bermain judi <i>online</i> karena sering melihat teman yang WD atau menang banyak • kemenangan yang besar dan mudah mendapatkan uang menjadi pemicu informan bermain judi <i>online</i>. • bermain judi karena kemenangan dan melihat teman menang bukan untuk membuktikan. • informan sempat berhenti bermain judi <i>online</i> tapi dikarenakan adanya ketertarikan dan	• awal mengenal judi <i>online</i> di media sosial seperti <i>facebook</i>, <i>instagram</i>, <i>youtube</i>. • awal bermain karena iseng-iseng dan melihat teman main. • informan bermain judi <i>online</i> karena pengaruh teman dan mencari kesenangan bukan untuk membuktikan. • informan sempat berhenti bermain tapi karena adanya stress pekerjaan membuat informan kembali bermain judi <i>online</i>

mendapatkan link gacor.	melihat teman menang membuat informan kembali bermain judi <i>online</i> .	
-------------------------	--	--

2) Faktor internal

Faktor internal atau dari dalam diri seseorang dapat menjadi penyebab dalam terlibat praktik judi *online*.

a) Informan dengan inisial A

“maksudnya nda terlalu obsesi ka sama judol toh.. yah bermain cari cari kesenangan saja. Tapi yah begitu kadang bikin stress” (wwcr tgl 7 Mei 2025/No.292-295/informan dengan inisial A)

Berdasarkan hasil Wawancara informan dengan inisial A mengungkapkan bahwa dirinya tidak terlalu terobsesi dengan judi *online*, melainkan menjadikannya sebagai sarana untuk mencari hiburan dan kesenangan. Meskipun demikian, ia juga menyadari bahwa aktivitas tersebut kadang-kadang justru memicu rasa stres. Ini menggambarkan adanya ketidaksesuaian antara tujuan awal bermain sebagai hiburan dan efek psikologis yang muncul, di mana kegiatan yang semula dimaksudkan untuk menyenangkan diri justru bisa menjadi beban emosional.

Walaupun informan bermain judi *online* hanya mencari kesenangan semata akan tetapi informan sudah mengakui bahwa dirinya sudah berada dalam efek kecanduan berikut pernyataan informan :

“itumije efek kecanduan mi kurasa ini, apalagi kalau lihat teman menang atau dapat link gacor di sosmed yang katanya gacor.. langsung dicoba lagi tipis-tipis ji” (wwcr tgl 29 April 2025/No.157-160/informan dengan inisial A)

Informan menyampaikan bahwa ia merasa perilakunya saat ini sudah mengarah pada kecanduan. Informan menyadari bahwa ada dorongan yang

sulit dikendalikan untuk kembali bermain, terutama ketika melihat teman menang atau saat melihat promosi di media sosial seperti link yang disebut “gacor”. Meskipun tidak bermain dalam jumlah besar, informan tetap tergoda untuk mencoba sedikit demi sedikit (“tipis-tipis ji”). Pernyataan ini mencerminkan adanya dorongan untuk kembali bermain dorongan tersebut tidak hanya berasal dari luar tapi juga dalam diri sendiri keinginan untuk mendapatkan kemenangan seperti teman dan rasa penasaran.

Informan juga menyampaikan bahwa pernah merasa bersalah ketika bermain judi *online* akan tetapi rasa ingin terus bermainnya tinggi sehingga membuat informan masih bermain judi *online*. Berikut pernyataan informan:

“efek kecanduan sihh. Kalah penasaran menang kebablasan” (wwcr tgl 29 April 2025/No.106-107/informan dengan inisial R)

Informan mengatakan mulai sadar kalau dirinya sudah menunjukkan tanda-tanda kecanduan dalam bermain judi *online*. Setiap kali kalah, muncul rasa penasaran yang besar dari dalam diri, ingin cepat main lagi supaya bisa menang dan menutupi kekalahan tadi. Hal ini menunjukkan bahwa dorongan itu berasal dari perasaan negatif, seperti rasa kecewa atau tidak terima, yang membuatnya terus ingin bermain. Kemudian Saat sedang menang, informan merasa sangat senang sampai-sampai sulit untuk berhenti bermain. Perasaan senang yang berlebihan ini berasal dari dalam diri dan mendorongnya untuk terus bermain.

b) Informan dengan inisial R

“iyetossi jero apa ko misalna ikanna ki tattaki mappikiri makkoro narang – narang macculeki Na pakannaki pada sadding ko meloki lanjut lengngi” (wwcr tgl 9 Mei 2025/No.660-663/Informan dengan inisial R)

(begitu kalau kalahki pasti berpikir mau berhenti, tapi ketika main terus tiba – tiba menang muncul kembali keinginan untuk melanjutkan terus).

Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa informan mengalami konflik dalam dirinya sendiri. Saat kalah, dia sempat ingin berhenti bermain karena merasa kecewa atau rugi. Tapi begitu menang secara tiba-tiba, keinginan untuk terus bermain muncul lagi dengan kuat. Ini menunjukkan bahwa perasaan dan semangat dalam dirinya mudah berubah-ubah tergantung situasi. Keputusan untuk berhenti atau lanjut bermain sangat dipengaruhi oleh emosinya saat itu. Selain itu, terlihat juga bahwa informan sulit mengendalikan diri, terutama saat sedang menang, karena dorongan untuk terus bermain jadi makin besar.

Kemudian salah satu faktor yang mendorong seseorang bermain judi *online* karena adanya kepuasan yang diberikan berikut pernyataan informan :

“Sebenarnya kalau kepuasan ada yah.. tapi sementara” (wwcr tgl 7 Mei 2025/No. 410-411/informan dengan inisial R).

Informan menyampaikan bahwa sebenarnya ia merasakan kepuasan saat bermain judi *online*, terutama ketika menang. Namun, ia juga menyadari bahwa kepuasan itu hanya berlangsung sebentar dan tidak bertahan lama. Setelah euforia kemenangan hilang, muncul rasa kosong atau keinginan untuk bermain lagi demi mendapatkan kepuasan yang sama. Pernyataan ini menunjukkan bahwa kesenangan yang dirasakan bersifat sementara dan tidak memberikan kebahagiaan jangka panjang. Pernyataan informan mencerminkan adanya dorongan dari dalam diri untuk mengejar kepuasan sesaat yang muncul saat bermain judi.

c) Informan dengan inisial D

“sebenarnya kalau istilah kepuasan, saya cuman cari hiburan sebenarnya. Istilah ee kan saya kerja di satu perusahaan kalau capek tidak ada, tidak ada seumpama tidak ada saya kerja toh, iseng – iseng saja begitu pengisi waktu anu sebelum tidur begitu” (wwcr tgl 17 Mei 2025/No.768-773/informan dengan inisial D)

Berdasarkan hasil wawancara dari informan, dapat diketahui bahwa alasan utama dalam melakukan aktivitas ini bukan untuk memperoleh kepuasan yang mendalam, melainkan lebih sebagai sarana hiburan semata. Informan menyebutkan bahwa kegiatan ini dijalankan sebagai cara untuk mengisi waktu senggang, khususnya setelah lelah bekerja dan menjelang tidur. Hal ini menunjukkan bahwa perjudian bagi informan bukanlah prioritas atau kebutuhan utama, tetapi lebih kepada pelarian sementara dari rutinitas atau kelelahan akibat pekerjaan.

Berdasarkan pernyataan dari kedua informan dapat disimpulkan bahwa informan bermain judi *online* karena mencari kesenangan dan hiburan semata akibat dari tekanan pekerjaan akan tetapi dan terkadang juga menimbulkan stress bagi informan.

Kemudian informan dengan inisial D menyatakan bahwa bermain judi *online* sebagai sarana menghibur diri akibat stress kerja berikut pernyataan informan :

“Aa, istilahnya tohh, istilahnya pernah berhenti selama 3 bulan trus apadih kayak stress toh, capek dalam pekerjaan begitu, main lagi” (wwcr tgl 17 Mei 2025/No.902-904/informan dengan inisial D)

Berdasarkan pernyataan tersebut Informan mengatakan bahwa ia pernah berhenti bermain judi *online* selama kurang lebih tiga bulan. Namun, saat mengalami stres dan kelelahan karena pekerjaan, ia kembali tergoda untuk bermain lagi. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan untuk bermain kembali bukan semata-mata karena faktor luar, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal dalam dirinya. Rasa stres dan capek yang dirasakan menjadi pemicu emosional dari dalam diri yang mendorongnya mencari pelampiasan. Dalam hal ini, bermain judi dianggap sebagai cara untuk mengalihkan diri dari tekanan atau sebagai bentuk pelarian untuk meredakan beban pikiran.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pernyataan informan dapat disimpulkan bahwa faktor internal yang mempengaruhi informan sehingga terlibat dalam praktik judi *online* seperti mencari kesenangan, mencari hiburan akibat stres kerja, kontrol diri yang kurang, penasaran kepuasan, dan pengisi waktu sebelum tidur.

Tabel 4.3 Faktor Internal

Informan A	Informan R	Informan D
• Bermain judi <i>online</i> karena mencari kesenangan • Merasa sudah berada dalam efek kecanduan ditambah ketika mendapat promosi judi <i>online</i> di medsos serta melihat teman menang membuat informan termotivasi bermain judi <i>online</i> • Informan pernah merasa bersalah ketika bermain judi <i>online</i> akan tetapi rasa ingin bermain terus tinggi membuat informan penasaran.	• Informan ketika kalah ingin berhenti akan tetapi saat menang keinginan untuk melanjutkan permainan tinggi. Keputusan untuk melanjutkan permainan tergantung emosi, dan sulitnya pengendalian diri • Informan mendapatkan kepuasan sementara ketika bermain judi <i>online</i> yang menjadi pendorong informan untuk terus bermain	• Informan mencari hiburan akibat kelelahan dari pekerjaan atau dalam hal pengisi waktu sebelum tidur. • Adanya stress akibat pekerjaan membuat informan untuk bermain judi <i>online</i> yang dijadikan sebagai sarana untuk mencari hiburan.

2. Bentuk- bentuk *Sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* tentang bentuk bentuk *Sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* yakni sebagai berikut :

1) Kenikmatan inderawi dan kesenangan sesaat

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, salah satu karakteristik *Sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* yakni kenikmatan inderawi dan kesenangan sesaat.

a) Informan dengan inisial A

“Paling untuk berfoya foya, membeli barang yang dibutuhkan dan dipakai untuk modal kembali” (wwcr tgl 29 April 2025/No.38-40/informan dengan inisial A)

Pernyataan dari informan dengan inisial A menggambarkan bagaimana Informan memanfaatkan uang hasil dari aktivitas judi *online*. Informan menyebut bahwa sebagian uang digunakan untuk berfoya-foya, yang menunjukkan adanya kecenderungan untuk memuaskan diri secara instan melalui hiburan pribadi. Selain itu, uang kemenangan juga digunakan untuk membeli barang-barang yang dianggap sebagai kebutuhan. Kemudian Penggunaan sebagian uang untuk dijadikan modal bermain kembali. Hal ini menunjukkan adanya siklus berulang yang menjadi ciri dari perilaku adiktif sehingga pemain terus mengulang aktivitas berjudi sebagai respons atas kemenangan sebelumnya.

Kemudian Informan A juga mengatakan bahwa merasa puas ketika dapat kemenangan yang tinggi Berikut pernyataan informan :

“Puas.. semisal kalau kita pasang begini, naiknya bisa lebih tinggi” (wwcr tgl 29 April 2025/No.52-53/informan dengan inisial A)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa informan merasakan kepuasan ketika nominal taruhan yang digunakan membuahkan hasil yang menguntungkan atau membuka peluang kemenangan yang lebih besar. Kepuasan tersebut muncul sebagai respons terhadap hasil permainan yang bernilai tinggi, terutama saat prediksi yang dibuat terbukti benar. Hal ini mengindikasikan adanya dorongan emosional yang dipicu oleh hasil cepat dan sensasi keberhasilan.

Informan juga memiliki rasa penasaran dalam bermain judi *online* berikut pernyataan dari informan :

“Iyanajero.. tapi anu cok apadihh. Yako pakalahki to menre ta 4 juta pada ko depa ta puas rekeng cok.. pada rekenna ko melo mopaki kannai yasena ro.” (wwcr tgl 7 mei 2025/No.315-318/Informan dengan inisial R

(itumije tapi seperti apadih. Kalau menangki naik 4 juta kayak kalau belum puas. Masih mauki menangkan diatasnya).

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya dorongan untuk terus mengejar kemenangan, meskipun informan telah memperoleh hasil yang cukup besar, yaitu sebesar empat juta rupiah. Meskipun telah mendapatkan keuntungan yang signifikan, keinginan untuk memperoleh hasil yang lebih tinggi tetap muncul. Hal ini menggambarkan adanya kecenderungan tidak pernah merasa cukup atau puas, yang bisa mengarah pada perilaku adiktif atau dorongan emosional yang berlebihan, di mana kemenangan sebelumnya belum mampu memenuhi ekspektasi atau keinginan pribadi.

Selain itu informan A juga mengatakan bisa bertahan bermain judi karena sudah merasa kecanduan berikut pernyataan informan:

“Efek kecanduan sih, kalah penasaran menang kehablasan”(wwcr tgl 29 April 2025/No.106-107/informan dengan inisial A)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut Informan menunjukkan tanda-tanda kecanduan, di mana saat kalah, ia merasa sangat penasaran dan ingin

terus bermain agar bisa menang dan menutupi kekalahan sebelumnya. Sebaliknya, saat menang, ia justru terbawa suasana senang dan jadi sulit berhenti bermain, bahkan terus melanjutkan tanpa memikirkan risikonya.

Berdasarkan hasil observasi, informan dengan inisial A terlihat menggaruk kepala saat mengalami kekalahan. Gerakan ini bisa diartikan sebagai bentuk kekecewaan dan juga rasa penasaran yang muncul. Menggaruk kepala menunjukkan bahwa ia merasa tegang dan ingin tahu kenapa bisa kalah. Rasa penasaran inilah yang mendorongnya untuk terus bermain judi online, karena ingin mencoba lagi agar bisa menang atau menemukan cara untuk menang.

b) Informan dengan inisial R

“dipake juga.. cuman kebanyakan dipakai untuk.. modal lagi. Paling dipakai ji beli beli barang sepatu atau baju”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.382-384/informan dengan inisial R

Informan dengan inisial R mengungkapkan bahwa Sebagian besar hasil yang diperoleh digunakan lagi sebagai modal untuk melanjutkan bermain judi *online*. Ini mengindikasikan bahwa informan cenderung mengulangi taruhan dengan harapan bisa mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Kemudian sebagian kecil dari hasilnya digunakan untuk membeli barang-barang seperti sepatu dan baju, yang menunjukkan adanya keinginan untuk menikmati hasilnya secara langsung dalam bentuk barang.

Informan dengan inisial R mengatakan mendapatkan kepuasan ketika bermain judi *online* walaupun bersifat sementara. Berikut pernyataan dari informan :

“Sebenarnya kalau kepuasan.. ada tapi yah begituji kepuasan sementara”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.410-411/informan dengan inisial R)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut informan mengungkapkan bahwa ia memang merasakan kepuasan ketika bermain judi *online*, namun

kepuasan tersebut hanya bersifat sesaat dan cepat menghilang. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas berjudi memberikan kenikmatan sementara, tetapi tidak mampu memberikan rasa puas yang mendalam dan bertahan lama. Situasi ini bisa mencerminkan adanya kekosongan emosional atau kebutuhan batin yang belum terpenuhi, sehingga meskipun sudah merasa puas, keinginan untuk terus bermain tetap muncul.

Informan dengan inisial R merasa bahagia ketika menang dan gelisah ketika kalah berikut pernyataan dari informan:

“Misalnya menangki toh.. menangki yah satu kali langsung merasa bahagiaka. Nanti kalau kalah langsung gelisah kurasa karena habis lagi modal”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.415-418/informan dengan inisial R)

Berdasarkan pernyataan tersebut informan mengalami perubahan emosi yang cepat saat bermain judi *online*. Rasa bahagia langsung muncul ketika menang, namun kebahagiaan itu hanya bersifat sementara. Sebaliknya, saat mengalami kekalahan, muncul perasaan gelisah akibat kehilangan modal. Situasi ini menggambarkan bahwa kondisi emosional informan sangat dipengaruhi oleh hasil dari permainan, mencerminkan adanya ketidakstabilan perasaan dan ketergantungan terhadap judi sebagai sumber kepuasan atau pelarian dari ketidaknyamanan.

Informan R juga mengatakan bahwa ketika mendapatkan kemenangan dapat memberikan ketenangan akan tetapi ketika kalah muncul kegelisahan berikut pernyataan dari informan :

“Kalau ketenangan yah begitu.. misalkan main trus menang banyak pasti ada ketenangan yang muncul.. tapi lama kelamaan uang yang dipake pasang habis, tiba-tiba hilang lagi ketenangan langsung gelisah lagi”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.463-467/informan dengan inisial R)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, informan menggambarkan bahwa perasaan tenang yang ia rasakan saat bermain judi *online* sangat

bergantung pada hasil yang diperoleh. Ketika menang besar, ia merasakan ketenangan, namun ketenangan tersebut tidak bertahan lama. Saat uang yang digunakan untuk bermain habis, perasaan tenang itu segera menghilang dan digantikan oleh kegelisahan.

Kemudian informan dengan inisial R menyebut bahwa judi *online* memberikan kesenangan sementara berikut pernyataan dari informan :

“Iya kesenangan sementara jadi pada ko balance i puraki ikanna pakanna saki” (wwcr tgl 9 Mei 202/No.651-652/informan dengan inisial R)

Informan mengatakan bahwa rasa senang saat bermain judi *online* hanya dirasakan sesaat. Ketika berhasil menang, muncul perasaan senang, namun perasaan itu cepat hilang setelah mengalami kekalahan. Jika kondisi permainan tidak stabil seperti menang lalu kalah lagi kesenangan tersebut pun tidak bertahan lama dan mudah menghilang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, informan menunjukkan ekspresi wajah tersenyum lebar disertai dengan gerakan menggenggam jarinya dengan erat saat berhasil meraih kemenangan besar. Ekspresi ini mencerminkan perasaan bahagia, bangga, sekaligus kepuasan pribadi atas hasil yang diperolehnya.

Informan R menyatakan bahwa ketika kalah muncul keinginan untuk berhenti akan tetapi keinginan tersebut hilang ketika mendapatkan kemenangan berikut pernyataan dari informan :

“Iyetossi jero apa ko misalna ikalahki tattaki mappikkiri makkoro narang-narang macculeki na pakannaki pada saddiing ko melokilanjut lengngi” (wwcr tgl 9 Mei 2025/No.660-663/informan dengan inisial R) (begitu kalau kalahki pasti berpikir mau berhenti, tapi ketika main terus tiba – tiba menang muncul kembali keinginan untuk melanjutkan terus).

Berdasarkan keterangan dari informan, tampak bahwa perilakunya dalam bermain judi *online* sangat dipengaruhi oleh apa yang dialami secara

langsung. Saat mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan muncul keinginan untuk berhenti. Namun, ketika mulai mendapatkan kemenangan, keinginan untuk terus bermain justru semakin kuat. Keputusan untuk berhenti atau melanjutkan permainan lebih didorong oleh emosi sesaat

c) Informan dengan inisial D

Kemudian informan dengan inisial D mengungkapkan bahwa hasil dari kemenangan bermain judi digunakan untuk berbelanja barang. Berikut pernyataan yang dikatakan oleh informan dengan inisial D:

“iya begitu, kayak begitu, celana, baju” (wwcr tgl 17 Mei 2025/No.798/Informan dengan inisial D)

Berdasarkan pernyataan tersebut informan dengan inisial D menggunakan sebagian uang yang didapat untuk membeli kebutuhan pribadi seperti celana dan baju. Meskipun tidak dijelaskan secara detail, hal ini menunjukkan bahwa uang hasil dari aktivitas tersebut dipakai untuk belanja barang-barang yang diinginkan.

Dari hasil observasi, informan dengan inisial D tampak menyisihkan sebagian uang kemenangannya untuk membeli makanan dan minuman bagi teman-temannya setelah meraih kemenangan. Hal ini tidak hanya menunjukkan rasa senangnya, tetapi juga keinginannya untuk menikmati hasil tersebut melalui kenikmatan fisik, seperti makan dan minum bersama orang-orang terdekat.

Informan dengan inisial D mengatakan bahwa bermain judi *online* hanya mencari hiburan semata berikut pernyataan dari informan :

“sebenarnya kalau istilah kepuasan, saya cuman cari hiburan sebenarnya. Istilah ee kan saya kerja di satu perusahaan kalau capek tidak ada, tidak ada seumpama tidak ada saya kerja toh, iseng – iseng saja begitu pengisi waktu anu sebelum tidur begitu” (wwcr tgl 17 Mei 2025/No.768-773/informan dengan inisial D)

Berdasarkan pernyataan dari informan, dapat diketahui bahwa alasan utama dalam melakukan aktivitas ini bukan untuk memperoleh kepuasan yang mendalam, melainkan lebih sebagai sarana hiburan semata. Informan menyebutkan bahwa kegiatan ini dijalankan sebagai cara untuk mengisi waktu senggang, khususnya setelah lelah bekerja dan menjelang tidur. Hal ini menunjukkan bahwa perjudian bagi informan bukanlah prioritas atau kebutuhan utama, tetapi lebih kepada pelarian sementara dari rutinitas atau kelelahan akibat pekerjaan.

Informan dengan inisial D menjadikan judi *online* sebagai sarana hiburan ketika mengalami tekanan dalam pekerjaan berikut pernyataan informan :

“aa, istilahnya toh, istilahnya pernah berhenti selama tiga bulan trus apadih kayak stress toh, capek dalam pekerjaan begitue, main lagi” (wwcr tgl 17 Mei 2025/No.902-904/informan dengan inisial D).

Informan dengan inisial D menyampaikan bahwa ia pernah menghentikan aktivitas berjudi *online* selama sekitar tiga bulan. Namun, tekanan dari pekerjaan yang menimbulkan stres dan kelelahan mendorongnya untuk kembali bermain. Ini menunjukkan bahwa judi *online* dimanfaatkan sebagai cara untuk melarikan diri dari stres atau sebagai strategi coping dalam menghadapi tekanan hidup dan pekerjaan.

Berdasarkan penjelasan dari ketiga informan dapat disimpulkan bahwa kenikmatan inderawi dan kesenangan sesaat membuat informan bermain judi *online* seperti; menggunakan hasil kemenangan untuk berfoya – foya dalam hal ini membeli barang – barang yang diinginkan dan juga digunakan untuk modal kembali dalam berjudi, kemudian terdapat kesenangan sesaat dalam bermain judi *online* seperti kepuasan, kebahagiaan sesaat, serta karena kemenangan dan tekanan pekerjaan yang membuat informan bermain judi *online*.

Tabel 4.4 Kenikmatan inderawi dan kesenangan sesaat

Informan A	Informan R	Informan D
• hasil kemenangan digunakan untuk berfoya – foya dan membeli barang kebutuhan. • merasa puas ketika menang • ketika menang muncul keinginan untuk menang lebih banyak lagi • efek kecanduan kalah penasaran menang kebablasan	• Hasil kemenangan digunakan untuk membeli barang dan modal kembali untuk bermain judi <i>online</i> • bahagia ketika menang dan gelisah ketika kalah • kalau kalah Ingin berhenti tapi ketika menang keinginan untuk melanjutkan lebih besar • memberikan kesenangan sementara, dianggap balance	• hasil kemenangan digunakan untuk membeli barang seperti baju, celana, sepatu. • terdapat kepuasan sementara, dan bermain cuman mencari hiburan • karena adanya stress pekerjaan membuat informan kembali bermain judi <i>online</i>

2) Dominasi kepentingan pribadi

Kemudian bentuk *sensing mentality* selanjutnya pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* adalah minimnya dan tidak konsisten dalam tindakan empathy yang dimiliki, Berikut pernyataan yang diungkapkan oleh informan :

d) Informan dengan inisial A

“Ada...sering ada.. maksudnya merasa bersalah kenapa uang dihaburkan padahal orang diluar masih banyak yang membutuhkan”(wwcr tgl 29 April 2025/No.99-103/informan dengan inisial A)

Berdasarkan Pernyataan tersebut informan menyatakan bahwa kerap diliputi rasa bersalah setelah menggunakan uang secara berlebihan dalam bermain judi *online*, terutama saat teringat bahwa masih banyak orang lain yang lebih membutuhkan. Ini menunjukkan adanya kesadaran secara moral serta sedikit kepedulian terhadap kondisi sosial di sekitarnya. Namun demikian, rasa bersalah tersebut hanya sebatas perasaan dalam diri dan bentuk refleksi pribadi, tanpa disertai perubahan nyata dalam perilaku.

Perkataan informan tersebut hanya sebatas kata – kata semata, faktanya informan masih terlibat dalam praktik judi *online* berikut pernyataannya:

“Efek Kecanduan sih, kalah penasaran menang kebablasan”(wwcr pada 29 April 2025/No.106-107/informan dengan inisial A)

Berdasarkan pernyataan tersebut informan menyatakan bahwa karena efek kecanduan dan penasaran membuat dirinya masih terlibat dalam praktik judi *online* sehingga pernyataan informan memiliki rasa bersalah selama berada dalam lingkaran judi *online* hanya sebatas ucapan saja tetapi tidak pada tindakan nyata. Pernyataan tersebut menunjukkan inkonsistensi antara ucapan dan perbuatan.

Kemudian karena kepentingan diri sendiri informan bermain judi *online* secara sembunyi – sembunyi tanpa sepengetahuan orang tua berikut pernyataan dari informan :

“tidaklah sembunyi sembunyi ji”(wwcr tgl 29 April 2025/No.147/informan dengan inisial A)

Berdasarkan Pernyataan tersebut informan mengaku bermain judi *online* secara diam-diam Meskipun mengakui perbuatannya itu, ia tetap melakukannya secara tersembunyi, tanpa mempertimbangkan dampak emosional maupun sosial yang bisa dirasakan oleh orang-orang terdekat, seperti anggota keluarga dan lainnya.

Informan bermain judi *online* secara sembunyi – sembunyi karena takut dengan orang tua berikut pernyataan dari informan :

“Bah bah itu bahaya.. karena takutnya orang tua kecewa rekeng. Ka mapa dikasihko uang jajan kemarin mupake ji begini.. adanya rasa takut”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.325-328/informan dengan inisial A)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa informan memiliki rasa takut dan kekhawatiran terhadap reaksi orang tua jika perilaku berjudi *online* yang dilakukannya diketahui. Rasa takut ini didasari oleh kesadaran bahwa uang yang diberikan oleh orang tua seharusnya digunakan untuk keperluan penting atau kebutuhan sehari-hari, justru disalahgunakan untuk berjudi. Informan mengakui adanya potensi kekecewaan dari orang tua, sehingga aktivitas tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi.

e) Informan dengan inisial R

“Iya jelas. Apalagi kujual vapor trus dikalahka. Langsung bilangka kek nda ada manfaatnya main begini. Kurugikan ji diriku kurasa”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.445-447/informan dengan inisial R)

Berdasarkan pernyataan tersebut informan menyatakan bahwa dirinya merasa bersalah ketika menjual vapornya untuk digunakan sebagai modal dalam berjudi. Informan menyadari bahwa permainan judi *online* tidak memberikan manfaat bagi dirinya sendiri akan tetapi hanya memberikan kerugian. Akan tetapi perasaan bersalah tersebut hanya sekedar perkataan bukan pada tindakan nyata, informan tidak peduli dengan keluarga dekatnya dirinya tidak memikirkan bagaimana efek jangka panjang yang akan ditimbulkan dari permainan tersebut entah barang apalagi yang harus terjual ketika masih terlibat dalam praktik judi *online*.

Berikut alasan informan mengapa dirinya masih terlibat dalam praktik judi *online* :

“Karena ada trus ketertarikan.. apalagi kalau lihat teman menang langsung tertarik main ditambah ada lagi dana biasa dilanjut lagi main”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.453-456/informan dengan inisial R).

Berdasarkan pernyataan tersebut informan menyatakan bahwa dirinya dapat bertahan bermain judi *online* karena adanya daya tarik yang diperlihatkan kemudian ketika melihat teman yang menang dan ada dana yang masuk. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa informan masih penasaran dan kebutuhan akan kekuasaan nya belum terpenuhi sehingga menarik kembali informan untuk bermain judi *online* walaupun sebelumnya sudah menyadari dan merasa bersalah akan perbuatan yang dilakukan.

Informan juga menyatakan bahwa dirinya bermain tanpa sepengetahuan orang tua berikut pernyataan informan :

“ndalah, main saja nda dikasi tau”(wwcr tgl 9 Mei 2025/No.672/informan dengan inisial R).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa informan bermain judi *online* tanpa sepengetahuan orang tua atau dalam hal ini bermain secara sembunyi - sembunyi. Pernyataan ini mencerminkan adanya kesadaran bahwa perilaku tersebut dianggap tidak pantas atau menyimpang dari norma sosial atau nilai keluarga

Kemudian informan dengan inisial R menyatakan bahwa bermain judi *online* secara diam – diam karena adanya rasa takut dengan orang tua berikut pernyataan Informan :

“Ya takut, karna pasti dilarang toki tohh”(wwcr tgl 9 Mei 2025/No.677/informan dengan inisial R)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa informan memiliki rasa takut untuk mengungkapkan aktivitasnya dalam bermain judi *online* kepada orang tua. Rasa takut tersebut muncul karena ia menyadari bahwa

tindakannya bertentangan dengan norma atau nilai yang diyakini oleh orang-orang terdekat, sehingga besar kemungkinan ia akan ditegur, dilarang, atau bahkan dimarahi jika ketahuan.

f) Informan dengan inisial D

Informan sempat berhenti sejenak karena melihat teman terlalu obsesi dalam bermain judi berikut pernyataan informan :

“Tidak.. ee bukan bilang kayak anu toh. Awal ee, begini, karena ada teman yang saya lihat. Istilahnya dia terobsesi sekalimi”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.888-890/informan dengan inisial D)

Berdasarkan pernyataan tersebut informan menyatakan bahwa dirinya sempat berhenti sejenak bermain judi *online* karena melihat teman yang sudah terlalu obsesi dengan judi *online* sehingga membuat teman informan tersebut menjadi kecanduan dan hutang menumpuk dimana-dimana sehingga hal tersebutlah yang membuat informan berhenti sejenak. Pernyataan tersebut menunjukkan adanya refleksi terhadap diri sendiri dan bagaimana dampak yang akan ditimbulkan dengan orang disekitar jika masih terlibat dalam praktik judi *online*.

akan tetapi informan tetap melanjutkan kembali bermain judi *online* dikarenakan ada kebutuhan dalam dirinya berikut pernyataan informan mengapa dirinya bisa kembali bermain judi *online* :

“aa, istilahnya toh, istilahnya pernah berhenti selama 3 bulan trus apadih kayak stress to, capek dalam pekerjaan begitu, main lagi”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.902-904/informan dengan inisial D)

Berdasarkan pernyataan tersebut informan kembali bermain judi *online* karena ada kebutuhan dalam dirinya yaitu capek dalam pekerjaan sehingga informan butuh sarana untuk menghibur diri sendiri. Permainan judi *online* inilah yang informan jadikan sarana untuk mencari kesenangan walaupun sebelumnya sudah merefleksikan kejadian yang dialami temannya tetapi

karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi sehingga membuat informan kembali bermain judi *online*.

Informan juga menyatakan bahwa dirinya bermain judi *online* tanpa sepengetahuan orang tua

“tidak otomatis rata – rata pemain tidak”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No. 1002/informan dengan inisial D)

Berdasarkan pernyataan tersebut informan menyatakan bahwa bermain judi *online* tanpa sepengetahuan orang tua atau bermain secara diam – diam. Kemudian informan juga menyampaikan bahwa mayoritas pemain judi *online* bermain secara sembunyi – sembunyi.

Informan dengan inisial juga mengungkapkan mengapa bermain judi *online* secara sembunyi – sembunyi. Berikut pernyataan informan:

“otomatis pasti kalau orang tua tau kalau main judi dimana mana kan judi itu dilarang karena memang otomatis takut sama orang tua toh”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.1006-1008/informan dengan inisial D)s

Berdasarkan pernyataan tersebut informan menyatakan sepenuhnya bahwa bermain judi *online* adalah tindakan yang tidak dibenarkan secara hukum maupun norma sosial, dan juga tidak akan diterima oleh keluarganya, terutama oleh orang tua. Rasa takut yang ia ungkapkan menunjukkan bahwa ia paham akan adanya dampak negatif jika perbuatannya diketahui, terutama dalam bentuk kekecewaan atau kemarahan dari orang tua.

Berdasarkan dari ketiga informan dapat disimpulkan bahwa informan bahwa informan memiliki perasaan bersalah dan kesadaran akan perilaku yang telah dilakukan seperti merasa bersalah, kecewa, dan refleksi terhadap diri sendiri. akan tetapi pernyataan tersebut hanya sekedar kalimat/ucapan. adanya kontrol diri yang rendah dan kebutuhan yang harus dipenuhi membuat informan kembali bermain judi *online* seperti ; rasa penasaran,

daya tarik, dan sebagai sarana untuk mencari hiburan. Informan bermain judi *online* tanpa sepengetahuan orang tua dalam hal ini bermain secara sembunyi- sembunyi karena adanya perasaan takut orang tua kecewa jika mengetahui informan bermain judi *online*. secara empathy ketiga informan ini sudah menunjukkan dalam bentuk perkataan terhadap kepeduliannya dengan orang tua dan diri sendiri. akan tetapi secara perbuatan informan tersebut belum mengaktualisasikan ucapan yang telah dikeluarkan sehingga terjadi inkonsistensi antara ucapan dan perbuatan. adanya kebutuhan atau kepentingan diri sendiri membuat bentuk kepedulian tersebut hilang.



Tabel 4.5 Dominasi kepentingan pribadi

Informan A	Informan R	Informan D
● merasa bersalah selama bermain judi <i>online</i> karena menghamburkan uang padahal masih banyak yang membutuhkan. ● akibat kecanduan dan rasa penasaran membuat informan kembali bermain judi <i>online</i> ● bermain judi <i>online</i> tanpa sepengetahuan orang tua karena takut orang tua kecewa dengan perilakunya.	● menyesal telah menjual barang demi bermain judi <i>online</i> serta menganggap judi <i>online</i> tidak memberikan manfaat bagi dirinya. ● memiliki daya tarik terhadap judi <i>online</i> dan melihat teman menang serta ketika memiliki dana membuat informan kembali bermain judi <i>online</i> ● bermain judi <i>online</i> secara diam karena takut.	● sempat berhenti bermain judi <i>online</i> karena melihat teman kerja yang terlalu obsesi bermain judi <i>online</i>. ● kembali bermain judi <i>online</i> karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi yaitu menjadikan judi <i>online</i> sebagai sarana menghibur diri akibat lelah kerja. ● bermain judi <i>online</i> tanpa sepengetahuan orang tua karena takut,

3) Memprioritaskan sensasi

Kemudian bentuk *sensing mentality* selanjutnya terhadap masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* adalah memprioritaskan sensasi. Berikut pernyataan dari informan :

a) Informan dengan inisial A

Berdasarkan hasil wawancara pada informan dengan inisial A menyatakan bahwa lebih memprioritaskan bermain judi daripada aktivitas lainnya. Berikut pernyataan informan :

“ kalau perkuliahan nda pernah ji karena biasa main dalam kelas hhh”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.235-234/informan dengan inisial A).

Informan mengungkapkan bahwa dirinya sering kali bermain judi *online* bahkan saat perkuliahan sedang berlangsung. Pernyataan ini mencerminkan bahwa judi *online* bukan lagi sekadar hiburan sampingan, melainkan telah mengganggu fungsi dan peran utama individu dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan formal.

Kemudian dalam konteks ibadah informan dengan inisial A terkadang melanjutkan permainan judi *online* daripada harus melaksanakan ibadah Shalat. Berikut pernyataan informan :

“Biasa sesekali, misalnya kalau lagi gacor toh.. tidak mungkin ditinggalkan roomnya sampai waktu terlewat”(wwcr tgl 29 April 2025/No.76-78/informan dengan inisial A).

Berdasarkan pernyataan tersebut Informan menyatakan bahwa dirinya terkadang menunda atau melewatkan waktu shalat karena terlalu asyik bermain judi *online*, khususnya ketika permainan sedang dalam keadaan “*gacor*” yaitu saat peluang untuk menang sedang tinggi. Pada situasi seperti itu, informan merasa enggan berhenti bermain, meskipun waktu shalat hampir habis atau bahkan sudah lewat.

Kemudian informan dengan inisial A juga mengatakan :

“Mungkin kebermain sihh.... Karena shalat nanti selesai main tohh”(wwcr tgl 29 April 2025/No.92-93/informan dengan inisial A)

Pernyataan ini mencerminkan bahwa informan menunda pelaksanaan ibadah shalat karena lebih memilih untuk menyelesaikan aktivitas bermain judi *online* terlebih dahulu. Ungkapan “mungkin kebermain” menunjukkan

bahwa informan menyadari ada keasyikan atau keterlarutan dalam permainan, yang membuatnya menunda shalat.

Informan dengan inisial A menyatakan terkadang bermain judi *online* hingga larut malam berikut pernyataan dari informan :

“Lama tergantung bermainnya modal. Tapi sering malam jam 12 sampai subuh tapi kalau habismi modal yah selesai mi pasang lagi orang”(wwcr tgl 29 April 2025/No.84-87/informan dengan inisial A).

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa durasi informan bermain judi *online* tergantung pada berapa banyak modal yang ia punya. Aktivitas bermain umumnya dilakukan pada waktu malam hari, bahkan sering kali berlangsung dari tengah malam hingga menjelang subuh.

Kemudian informan dengan inisial A mengatakan bahwa memiliki jam tidur yang kurang akibat dari bermain judi *online*. Berikut pernyataan dari informan dengan inisial A sebagai berikut:

“banyak... jam tidur.. toh otomatis hilang aparodih” (wwcr tgl 7 Mei 2025/No.229-230/informan dengan inisial A)

Berdasarkan hasil wawancara informan dengan inisial R mengatakan bahwa keterlibatan dalam kegiatan judi *online* dapat mempengaruhi pola tidurnya. Informan mengungkapkan bahwa jam tidurnya mengalami penurunan drastis, bahkan bisa hilang sama sekali, khususnya saat informan sudah tenggelam dalam permainan.

Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan selanjutnya dari informan dengan inisial A :

“iya pagi kerja... misalnya kalau jam jam istirahat kayak jam 12 toh biasa juga istirahat tidur siang biasa sampai sore main game saja... ee nanti kalau malam gabut eee dihantam sampai subuh”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.272-276/informan dengan inisial A)

Berdasarkan hasil wawancara informan dengan inisial A mengatakan bahwa informan menggunakan waktu luang sepenuhnya di isi untuk

aktivitas bermain judi *online* tanpa mempertimbangkan kebutuhan dasar seperti istirahat yang cukup. Sehingga informan memiliki jam tidur yang kurang.

b) Informan dengan inisial R

*“Iyaa.. iye manang naro tama manang ni tatta terlewatkan ko macculeki namo sumpajang jumae marepe toh” (wwcr tgl 9 Mei 2025/No. 531-533/informan dengan inisial R
(itu semuami masuk semuami pasti terlewatkan kalau bermain ka, terkadang shalat jumat sering terlewatkan juga)*

Berdasarkan pernyataan tersebut informan menyampaikan bahwa saat bermain judi *online*, ia sering terbawa suasana dan sulit menghentikan diri, sampai-sampai banyak kegiatan penting dalam hidupnya jadi terabaikan. Bahkan, ibadah wajib seperti shalat Jumat pun kerap tidak dilaksanakan.

Kemudian Informan dengan inisial R, juga mengatakan bahwa lebih memilih melanjutkan bermain daripada harus mengerjakan ibadah shalat. Berikut pernyataan informan dengan inisial R :

“kalau saya biasanya kulanjutkan bermain.. ee... karena kalau saat mainka keinginan untuk. trus menang banyak jadi waktu semua dilupakan” (wwcr tgl 7 Mei 2025/No.426-429/informan dengan inisial R)

Berdasarkan hasil wawancara informan dengan inisial R, mengatakan bahwa informan lebih memilih melanjutkan permainan dibanding mengerjakan ibadah shalat. Karena keinginan informan untuk memperoleh kemenangan besar. Dorongan tersebut begitu kuat sehingga menyebabkan hilangnya kesadaran terhadap waktu.

Kemudian informan dengan inisial R mengungkapkan ketika mendapatkan kemenangan muncul keinginan untuk melanjutkan kembali permainan. Berikut pernyataan dari informan dengan inisial R:

“tidak menentu. Tergantung dari game misalkan kalau pasang banyak trus kalahki cepatki Berhenti begitupun sebaliknya kalau menang lagi

Dilanjut lagi”(wwcr tgl 7 Mei 2025/No.436-439/informan dengan inisial R)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa pola bermain informan dalam bermain judi *online* bersifat fluaktif atau tidak tetap. Keputusan untuk melanjutkan dan menghentikan permainan tergantung kondisi kalah dan menang sehingga dapat memakan waktu yang banyak.

Informan dengan inisial R juga menyatakan bahwa waktu yang digunakan bermain judi *online* adalah malam hari sehingga kehilangan jam tidur yang normal berikut pernyataan informan :

“Iya malam toh.. main judi online sampai begadang jadi susahki bangun pagi kalau mau pergi kerja... terlewatkan bangun pagi”(wwcr tgl 9 Mei 2025/No.524-526/informan dengan inisial R).

Informan mengungkapkan bahwa aktivitas bermain judi *online* sering dilakukan pada malam hari hingga larut, bahkan mengakibatkan dirinya begadang. Akibat dari kebiasaan tersebut, informan menjadi kesulitan bangun pagi, terutama saat harus bersiap untuk bekerja. Ia juga menyebut bahwa sering kali bangun paginya terlewatkan.

Informan juga mengatakan bahwa selama bermain judi *online* kebiasaan bangun pagi terlewatkan. Berikut pernyataan informan :

“Mappada anu. Biasanna toh yako meloki lao majjama masiga lekki moto narang -narang ako macculeki main judi online”(wwcr tgl 9 Mei 2025/No.519-521/informan dengan inisial R).
(seperti itu, biasanya kalau mau pergi kerja cepat terus bangun, tapi ketika main judi online terus kalau malam na kasi lambat ki bangun)

Informan menyatakan bahwa awalnya dirinya terbiasa bangun pagi untuk mempersiapkan diri pergi bekerja. Namun, setelah terliat bermain judi *online*, pola hidupnya mulai berubah. Informan mengakui bahwa sering begadang karena berjudi membuatnya kerap terlambat bangun,

sehingga rutinitas harian dan tanggung jawab pekerjaannya menjadi terganggu.

c) Informan dengan inisial D

informan dengan inisial D mengatakan bahwa lebih memilih melanjutkan permainan daripada harus mengerjakan ibadah shalat. Adapun pernyataan informan dengan inisial D yakni sebagai berikut :

“Iya, iya kebanyakan begitu.. karena pada saat sementara mainki seumpama toh, trus tiba waktu shalat, kadang itu, bukan kadang sih, sering sering saya shalat pikiranta lari ke judol”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.869-872/informan dengan inisial D).

Berdasarkan pernyataan tersebut informan dengan inisial D, mengatakan bahwa Informan lebih memilih melanjutkan permainan judi *online* dibanding harus melaksanakan ibadah shalat terlebih dahulu. Dikarenakan ketika shalat pikiran informan lari ke judi *online*. Ini menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap permainan begitu kuta dan minimnya kontrol diri terhadap permainan.

Kemudian informan dengan inisial D juga mengatakan bahwa:

“Istilahnya toh lebih tinggi rasa penasarann penasarannya di judol”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.866--867/informan dengan inisial D)

Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa Informan merasa dorongan rasa penasaran terhadap hasil permainan judi *online* jauh lebih kuat dibandingkan dorongan untuk melaksanakan ibadah, seperti salat. Rasa penasaran yang dimaksud kemungkinan besar muncul karena situasi permainan yang sedang berlangsung ketika sedang kalah dan ingin mengejar kemenangan, atau saat sedang menang dan ingin mendapatkan lebih banyak lagi.

Informan D mengatakan bahwa memiliki jam tidur yang kurang selama bermain judi *online*. Berikut pernyataan informan :

“jam tidur. Jam tidur yang kurang disitu, jam tidurnya yang kurang”(wwcr tgl 17 Mei 2025/No.839-840/informan dengan inisial D)

Berdasarkan pernyataan tersebut Informan menyampaikan bahwa dirinya kurang tidur. Ia menekankan bahwa waktu tidurnya berkurang, dan hal itu menjadi masalah utama yang dirasakan. Kurangnya jam tidur ini kemungkinan besar terjadi karena terbiasa begadang selama bermain judi *online*.

Kemudian informan mengatakan bahwa selama bermain judi *online* memberikan efek bagi kesehatannya. Berikut pernyataan informan :

“Adasih efeknya sedikit karena kurang tidur tohh. pusing”(wwcr tgl 27 Mei 2025/No. 963/informan dengan inisial D)

Informan mengungkapkan bahwa meskipun dampaknya tidak terlalu besar, ia tetap merasakan efek negatif akibat kurang tidur, yaitu rasa pusing. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain judi *online* mulai memberikan dampak fisik pada tubuhnya.

Berdasarkan penjelasan dari ketiga informan dapat disimpulkan bahwa judi *online* telah menjadi prioritas atau kepentingan semata dibandingkan aktivitas penting yang harusnya dikerjakan terlebih dahulu. Terdapat berbagai macam alasan yang membuat informan lebih mementingkan permainan judi *online* dibandingkan aktivitas lainnya seperti room sedang gacor, keinginan untuk menang besar banyak, dan rasa penasaran tinggi di judol. Dan ketika bermain judi *online* informan terkadang bermain hingga larut malam sehingga memiliki jam tidur yang kurang dan berefek pada kondisi fisiknya.

Tabel 4.6 Memprioritaskan sensasi

Informan A	Informan R	Informan D
• terkadang bermain judi <i>online</i> saat perkuliahan berlangsung • lebih memilih melanjutkan permainan judi <i>online</i> daripada melaksanakan ibadah shalat. • ketika roomnya gacor membuat informan melanjutkan permainan judi <i>online</i>. • bermain judi <i>online</i> hingga larut malam. • memiliki jam tidur yang kurang	• keasyikan bermain judi <i>online</i> hingga waktu ibadah shalat terlupakan • keinginan untuk menang besar tinggi sehingga informan lebih memilih melanjutkan permainan. • begadang untuk bermain judi <i>online</i> • informan susah bangun pagi selama bermain judi <i>online</i>	• ketika shalat pikirannya sering lari ke judol sehingga lebih memilih untuk melanjutkan permainan terlebih dahulu • memiliki rasa penasaran yang tinggi di judi <i>online</i> sehingga membuat informan melanjutkan permainan. • begadang bermain judi <i>online</i>. • jam tidur yang kurang • efek pusing ketika jam tidur kurang

B. Pembahasan

1. Faktor – faktor yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade bermain judi *online*.

a. Faktor Eksternal

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adapun faktor eksternal yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi *online* yakni berupa pengaruh teman, daya tarik terhadap kemenangan yang besar, mendapatkan promosi-promosi link gacor di media sosial, dan tekanan pekerjaan.

Hasil penelitian ini seperti dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Wahfidz Addiyansyah tentang kecanduan judi *online* di kalangan remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa yang mendorong remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor dalam bermain judi *online* yakni faktor lingkungan dan faktor belajar. Faktor lingkungan menjadi penyebab perilaku berjudi, beberapa di antaranya termasuk ajakan atau pengaruh dari teman-teman atau untuk ikut berjudi, serta cara-cara promosi yang dilakukan oleh pihak penyelenggara judi agar orang tertarik untuk bermain. Kemudian pada faktor belajar, hal ini sangat mempengaruhi perilaku berjudi, khususnya dalam mendorong keinginan untuk terus bermain. Awalnya, mereka hanya mencoba-coba untuk mengetahui cara bermain judi *online*. Namun, setelah mulai memahami permainan dan mendapatkan kemenangan di awal, timbul rasa kecanduan dan dorongan kuat untuk terus bermain demi merasakan kembali kemenangan tersebut⁴⁸.

Hal yang sama juga ditemukan dalam konteks yang berbeda, di mana faktor eksternal seperti keuntungan materi turut menjadi pendorong utama seseorang terlibat dalam judi *online*. Sesuai penelitian yang dilakukan

⁴⁸ Addiyansyah, “Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor.”

Resky Supratama menyatakan bahwa yang mendorong mahasiswa di kota Tanjungpinang adalah faktor finansial atau material. Para informan mengungkapkan bahwa pemain judi dapat meraih keuntungan yang nilainya bervariasi, mulai dari puluhan ribu hingga ratusan ribu, bahkan mencapai jutaan rupiah⁴⁹.

Selain itu seseorang bermain judi *online* dikarenakan tekanan pekerjaan yang dihadapi sehingga mencari sarana untuk menghibur diri. hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuda Tama menyatakan bahwa remaja yang memainkan judi *online* Higgs Domino Island memanfaatkan permainan ini sebagai sarana untuk mengisi waktu luang, memperbaiki suasana hati, dan mengurangi stres. Beberapa informan mengungkapkan bahwa permainan ini menjadi media pelampiasan emosi, karena ketika berhasil meraih *jackpot*, mereka merasakan kesenangan yang lebih, terlebih karena adanya keuntungan finansial yang diperoleh⁵⁰.

Kondisi ini tidak hanya dipengaruhi oleh tekanan pribadi seperti pekerjaan, tetapi juga oleh faktor sosial dan psikologis. *Anchor* merupakan sesuatu yang dapat dijadikan pegangan bagi individu dalam menghadapi permasalahan hidupnya atau sesuatu yang dapat menarik seseorang dalam berperilaku⁵¹. Individu yang bermain judi *online* karena dorongan dari lingkungan sekitar seperti teman pada dasarnya memiliki *anchor other*. Riyono menyatakan bahwa seseorang yang memiliki *anchor other* cenderung akan menggantungkan diri dengan orang lain⁵². Sehingga

⁴⁹ Supratama, Elsera, and Solina, "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang."

⁵⁰ Tama and Shasrini, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency."

⁵¹ Bagus Riyono, *Motivasi Dan Kepribadian Perspektif Islam Tentang Dinamika Jiwa Dan Perilaku Manusia* (Jakarta Selatan: AL-MAWARDI PRIMA, 2020).

⁵² Vera Ratna Pratiwi and Bagus Riyono, "Peran Ketidakpuasan Kerja Terhadap Intensi Turnover Karyawan Dengan Stabilitas Anchor Sebagai Moderator," *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)* 3, no. 1 (2017): 45–58.

individu dengan *anchor other* menjadikan orang lain sebagai acuan atau referensi dalam berperilaku, hingga keputusan bermain judi *online*.

Selain menjadikan orang lain sebagai acuan dalam bertindak, beberapa individu juga menjadikan hal-hal yang bersifat materi sebagai pegangan utama dalam hidupnya. Jangkar bagi individu tidak bersifat tetap atau mutlak, karena suatu jangkar akan dipahami berdasarkan tingkat pemahaman masing-masing individu, manusia akan terus mencari jangkar yang dirasa tepat, sesuai dengan pemahaman mereka dan sejalan dengan keyakinan yang mereka anut⁵³. Individu yang bermain judi *online* karena daya tarik kemenangan yang besar cenderung menjadikan *anchor material* sebagai pendorong untuk terlibat dalam praktik judi *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohmah Itsnaini dan Bagus Riyono menyatakan bahwa individu yang memiliki *anchor material* kemungkinan besar akan mengalami *quarter life crisis* hal ini terjadi karena individu cenderung merasa tidak pernah cukup dan mudah merasa kecewa saat kehilangan hal-hal yang bersifat material⁵⁴.

Selain dorongan dari faktor luar seperti materi, dorongan dari dalam diri manusia seperti hawa nafsu juga mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan, termasuk dalam bermain judi *online*. Menurut Abdul Mujib Hawa nafsu terdiri dari dua kekuatan utama, yaitu *al-ghadhab* dan *al-syahwat*. *Al-ghadhab* merupakan kekuatan yang memungkinkan seseorang menghindari hal-hal yang membahayakan. Namun, jika tidak dikendalikan, daya ini bisa berubah menjadi dorongan agresif layaknya naluri binatang buas yang suka menyerang. Meski demikian, bila diarahkan dengan baik melalui bimbingan kalbu, kekuatan ini justru dapat menjadi sumber energi

⁵³ Bagus Riyono, "A Study of the Internal Structure of the Anchor Personality Inventory [Kajian Struktur Internal Dari Anchor Personality Inventory]," *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 2020, <https://doi.org/10.24123/aipj.v35i2.2907>.

⁵⁴ Itsnaini and Riyono, "The Role of Personality Orientation in Predicting Quarter Life Crisis in Emerging Adulthood: An Anchor Personality Approach."

positif dan kemampuan yang bermanfaat. Sementara itu, *al-syahwat* adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk mendekati atau mengejar segala sesuatu yang menyenangkan dan menggoda kesenangan duniawi. Sehingga individu yang bermain judi *online* pada dasarnya didorong oleh *syahwat*.

Untuk memperkuat pemahaman mengenai dorongan ini Teori *Risk-Uncertainty-Hope* (RUH) yang dikemukakan oleh Bagus Riyono sangat cocok digunakan untuk memahami perilaku seseorang dalam berjudi online. Menurut teori ini, dorongan atau motivasi seseorang untuk bertindak muncul dari perpaduan antara tiga faktor utama, yaitu risiko, ketidakpastian, dan harapan. Aspek *risk* dalam judi online merupakan potensi kehilangan yang disadari oleh pelaku judi. Pemain judi online sering kali tahu bahwa mereka bisa kehilangan uang, waktu, bahkan relasi sosial. Namun, justru kesadaran akan risiko ini bukan menjadi penghalang, melainkan menjadi tantangan yang menambah daya tarik aktivitas berjudi. Risiko memberi sensasi tertentu yang membuat pemain merasa tertantang dan ingin mendapatkan kemenangan dalam bermain. Pada aspek *uncertainty* hasil permainan bersifat tidak pasti, tidak ada jaminan menang atau kalah. Ketidakpastian inilah yang menciptakan efek psikologis kuat berupa rasa penasaran dan dorongan untuk mencoba terus-menerus., dan ini memperkuat kecenderungan untuk bermain lagi. Kemudian pada aspek *hope* pemain judi online selalu memiliki harapan untuk menang besar, dan hadiah yang ditawarkan . Harapan inilah yang membuat mereka bertahan, bahkan ketika sudah mengalami kekalahan berulang kali harapan tersebut membuat seseorang mengabaikan realitas yang logis, sehingga ia terus terdorong untuk berjudi dengan keyakinan bahwa kemenangan akan datang di kesempatan selanjutnya

a. Faktor Internal

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adapun faktor internal yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi

online yakni mencari kesenangan, mencari hiburan akibat stres kerja, kontrol diri yang kurang, penasaran, kepuasan, dan mengisi waktu sebelum tidur.

Hasil penelitian tersebut seperti dengan penelitian yang dilakukan oleh Michela Ghelfi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam berjudi salah satunya berkaitan dengan perasaan positif dan kegembiraan yang disebabkan oleh perjudian. Individu umumnya menjadikan permainan judi *online* untuk bersantai, melupakan masalah dan membuat individu merasa lebih baik⁵⁵.

Selain karena mencari perasaan senang dan melupakan masalah, rasa penasaran juga menjadi faktor kuat yang mendorong seseorang untuk terus bermain judi *online*. Penelitian Ramdani Budiman menjelaskan bahwa adanya rasa penasaran dapat membuat dan menjadikan individu ketergantungan judi *online*. Alasan seseorang bermain judi pun beragam, seperti sekadar iseng, mencari hiburan, dan ingin merasakan sensasi menegangkan⁵⁶.

Kondisi ini berkaitan erat dengan *sensing mentality*, yaitu pola pikir yang membuat seseorang lebih fokus pada rangsangan indrawi dan kesenangan sesaat. *Sensing Mentality* merupakan keadaan psikologis yang didominasi oleh rangsangan dari pancaindra, baik yang berkaitan dengan emosi, tindakan, maupun pola nilai yang dianut seseorang. Sehingga individu yang mengalami *sensing mentality* kepekaan hatinya mulai menghilang dan mengedepankan kenikmatan inderawi⁵⁷. Individu yang bermain judi *online* pada dasarnya hanya mencari sensasi atau kesenangan semata. Penelitian yang dilakukan oleh Yuda Tama menyatakan bahwa

⁵⁵ Ghelfi et al., "Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population."

⁵⁶ Budiman et al., "The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology."

⁵⁷ Riyono and Intani, "Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory."

individu menjadikan judi *online* sebagai pelampiasan emosi karena ketika mendapatkan kemenangan mereka merasakan kesenangan lebih⁵⁸.

Selain dipengaruhi oleh pola pikir yang berfokus pada kenikmatan inderawi, dorongan nafsu juga menjadi faktor utama yang menggerakkan seseorang untuk terus bermain judi *online*. Abdul Mujib mengatakan Nafsu bekerja berdasarkan dorongan untuk meraih kenikmatan duniawi semata dan cenderung mencerminkan keinginan-keinginan impulsif yang tidak terkendali⁵⁹. sehingga individu yang bermain judi *online* dikendalikan oleh nafsu dan bermain bukan untuk kebutuhan akan tetapi dorongan nafsu untuk mendapatkan kesenangan, kemenangan banyak, dan meluapkan emosi negatif seperti stress, dan capek akibat tekanan pekerjaan.

Selain dari dorongan hawa nafsu dan sensasi yang dibutuhkan ternyata seseorang bisa terlibat bermain judi *online* karena memiliki kontrol diri yang rendah. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Arjuansya 2024 menyatakan bahwa individu yang menunjukkan kecenderungan adiksi terhadap judi *online* cenderung mengalami kesulitan dalam mengontrol diri untuk menghentikan kebiasaan berjudi secara daring⁶⁰.

2. Bentuk bentuk *Sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online*

a. Kenikmatan inderawi dan kesenangan sesaat

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bentuk *sensing mentality* yang ditemukan pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* ditunjukkan melalui kenikmatan inderawi dan kesenangan sesaat.

Salah satu bentuk kenikmatan tersebut terlihat dari perilaku menggunakan hasil

⁵⁸ Tama and Shasrini, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency."

⁵⁹ Eni Rakhmawati, "Dinamika Kepribadian Dalam Perspektif Sigmund Freud Dan Psikologi Islami," *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2022): 60–77.

⁶⁰ Diskursus Ilmu Psikologi, "Kontrol Diri Dalam Adiksi Judi Online Di Desa Brang Kolong," *Jurnal Psimawa* 7, no. 2 (2024): 168–74.

kemenangan untuk berfoya-foya, seperti membeli barang-barang yang diinginkan. Dalam konteks ini, kenikmatan inderawi melalui mata tampak saat pemain merasakan kepuasan visual dari melihat dan memiliki barang-barang mewah atau menarik secara fisik, yang dibeli dari hasil kemenangan. Selain itu, kesenangan sesaat juga muncul dalam bentuk perasaan puas dan bahagia ketika melihat tampilan visual permainan judi online yang didesain menarik, serta saat melihat kemenangan secara langsung di layar, yang memperkuat dorongan untuk terus bermain.

Temuan ini sejalan dengan gambaran umum tentang individu yang memiliki mentalitas *sensing*. Individu yang bermentalitas *Sensing* memiliki gambaran seperti suka bersenang senang, berpura – pura , mencari sensasi dimana – mana, sering bosan dan sebagainya⁶¹. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Bagus Riyono menyatakan bahwa skor tinggi pada dimensi *sensing* menunjukkan bahwa seseorang cenderung menyukai aktivitas yang merangsang pancaindra. Namun, hal ini tidak selalu diikuti dengan kemampuan berpikir logis yang kuat. Jika seseorang lebih fokus pada kesenangan indrawi dan kurang menggunakan akal secara maksimal, maka ia menjadi lebih rentan mengambil keputusan yang tidak rasional dan bisa berakibat buruk bagi dirinya sendiri⁶².

Sensing mentality adalah kondisi di mana seseorang atau sekelompok orang lebih mementingkan kesenangan yang dirasakan oleh pancaindra, seperti kenikmatan fisik, tanpa memikirkan logika, perasaan orang lain, atau suara hati. Orang yang memiliki cara berpikir seperti ini biasanya suka mencari sensasi secara berlebihan, sehingga perilakunya kadang sulit dimengerti dan bisa melanggar aturan moral⁶³. Orang yang mengalami *sensing mentality* lama -

⁶¹ Riyono, “Sensing Mentality and the Cognitive-Spiritual Intervention.”

⁶² Riyono and Intani, “Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory.”

⁶³ Riyono and Intani.

kelamaan akan kehilangan rasa empatinya, sehingga tidak lagi peduli dengan perasaan orang lain. Bukan berarti dia tidak punya perasaan bahkan bisa sangat emosional tapi semua emosinya hanya tertuju pada dirinya sendiri⁶⁴

Untuk memahami lebih dalam kecenderungan ini, kita bisa melihatnya dari sudut pandang teori *anchor*. Teori ini menjelaskan bahwa cara seseorang memandang dan menjalani hidup sangat dipengaruhi oleh apa yang menjadi titik tumpunya, atau *anchor* nya. Salah satu bentuk *anchor* yang umum adalah *anchor* material, yaitu ketika seseorang menempatkan harta benda, kenikmatan duniawi, atau kesuksesan materi sebagai tujuan utama hidupnya⁶⁵. Ketika seseorang memiliki pola pikir seperti ini, dampaknya bisa terlihat dalam perilaku sehari-hari, termasuk dalam aktivitas berjudi *online*. Sehingga individu yang bermain judi *online* akan cenderung mengejar prinsip prinsip yang bersifat material seperti menggunakan hasil kemenangan untuk berfoya – foya, dan bermain judi *online* karena kemenangan besar yang ditawarkan, dan mencari kesenangan, tanpa peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Hal ini juga sejalan dengan temuan dari studi lain yang mendukung pandangan tersebut. Salah satunya adalah sebuah studi yang dilakukan oleh Bernadeta Lelonek-Kuleta menyatakan bahwa Faktor yang paling relevan dalam menjelaskan kecanduan terhadap taruhan esports adalah faktor psikologis. Individu yang mengalami masalah dalam berjudi cenderung memanfaatkan taruhan olahraga, termasuk esports, tidak hanya untuk meraih keuntungan finansial, tetapi juga sebagai cara untuk menghindari tekanan hidup dan memperbaiki suasana hati mereka⁶⁶.

⁶⁴ Riyono, "Sensing Mentality and the Cognitive-Spiritual Intervention."

⁶⁵ Itsnaini and Riyono, "The Role of Personality Orientation in Predicting Quarter Life Crisis in Emerging Adulthood: An Anchor Personality Approach."

⁶⁶ Bernadeta Lelonek-Kuleta and Rafał Piotr Bartczuk, "Online Gambling Activity, Pay-to-Win Payments, Motivation to Gamble and Coping Strategies as Predictors of Gambling Disorder Among e-Sports Bettors," *Journal of Gambling Studies* 37, no. 4 (2021): 1079–98, <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10015-4>.

Pandangan ini juga diperkuat melalui perspektif psikologi Islam, khususnya mengenai mekanisme kerja nafsu dalam diri manusia. Abdul Mujib menjelaskan bahwa prinsip kerja nafsu bekerja berdasarkan prinsip mencari kesenangan, dan cenderung mengikuti dorongan-dorongan dasar yang ada dalam diri⁶⁷. Penjelasan ini juga didukung oleh temuan empiris dalam penelitian yang dilakukan oleh Yuda Tama, yang menunjukkan bahwa judi *online* digunakan sebagai pelarian emosional oleh kalangan remaja. Beberapa informan mengungkapkan bahwa permainan ini menjadi media pelampiasan emosi, karena ketika berhasil meraih *jackpot*, mereka merasakan kesenangan yang lebih besar, terutama karena adanya keuntungan finansial yang diperoleh⁶⁸.

Dengan demikian, individu yang terlibat dalam judi *online* cenderung dikuasai oleh dorongan nafsu, disertai dengan rendahnya penggunaan rasionalitas dan lemahnya fungsi nurani. Hal ini mendorong mereka untuk memilih kesenangan sesaat tanpa memperhitungkan risiko dan dampak jangka panjang.

b. Dominasi Kepentingan Pribadi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adapun bentuk *Sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yakni dominasi kepentingan pribadi seperti informan memiliki perasaan bersalah dan kesadaran akan perilaku yang telah dilakukan seperti merasa bersalah, kecewa, dan refleksi terhadap diri sendiri. Akan tetapi pernyataan tersebut hanya sekedar kalimat/ucapan. Kemudian adanya kontrol diri yang rendah dan kebutuhan yang harus dipenuhi membuat informan kembali bermain judi *online* seperti rasa penasaran, daya tarik, dan sebagai sarana untuk mencari hiburan. Serta

⁶⁷ Septi Gumiandari, "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Kepribadian Modern)," *Holistik* 12, no. 1 (2011).

⁶⁸ Tama and Shasrini, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency."

Informan bermain judi *online* tanpa sepengetahuan orang tua dalam hal ini bermain secara sembunyi-sembunyi karena adanya perasaan takut orang tua kecewa jika mengetahui informan bermain judi *online*. Secara konteks empati ketiga informan ini sudah menunjukkan dalam bentuk perkataan terhadap kepeduliannya dengan orang tua dan diri sendiri. Akan tetapi secara perbuatan informan tersebut belum mengaktualisasikan ucapan yang telah dikeluarkan sehingga terjadi inkonsistensi antara ucapan dan perbuatan. Adanya kebutuhan atau kepentingan diri sendiri membuat bentuk kepedulian tersebut hilang.

Kondisi ini juga didukung oleh temuan dari penelitian lain yang membahas hubungan antara empati dan perilaku berjudi. Sebuah penelitian menjelaskan tentang empati pada orang yang mengalami gangguan judi (GD) menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan empati kognitif yang lebih rendah dibandingkan orang yang tidak mengalami gangguan tersebut. Artinya, mereka lebih sulit memahami perasaan dan sudut pandang orang lain. Selain itu, mereka juga kurang baik dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan empati.⁶⁹

Judi *online* tidak hanya mempengaruhi kemampuan seseorang dalam memahami orang lain, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap kehidupan sosial pelakunya. Penelitian yang dilakukan oleh Sriyana pada tahun 2025, judi *online* berdampak buruk terhadap aspek sosial. Dampak sosial tersebut mencakup munculnya perilaku menyendiri dan terjadinya konflik dalam keluarga, yang menandakan bahwa efek judi *online* tidak hanya dirasakan oleh pelaku secara pribadi, tetapi juga memengaruhi hubungan mereka dengan orang-orang di sekitarnya⁷⁰.

⁶⁹ Le Dang & Juliet Honglei Chen Anise M. S. Wu, Hui Zhou, "A Review of the Role of Empathy in Gambling and Gambling Disorder," no. 1 (2022): 3–4.

⁷⁰ Sriyana Sriyana, "Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Psikologis Di Era Digital," *Jurnal Sociopolitico* 7, no. 1 (2025): 27–34, <https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v7i1.169>.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian lain yang menunjukkan pola perilaku serupa. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Laras 2024 menyatakan para pecandu judi *online* biasanya menghabiskan waktu yang sangat banyak di platform tersebut. Sehingga mereka menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sosialnya akibat meningkatnya intensitas aktivitas mereka di dunia maya⁷¹.

Situasi tersebut berkaitan erat dengan cara berpikir individu yang mengalami *sensing mentality*. Bagus Riyono mengatakan individu yang terjebak dalam *sensing mentality* adalah orang yang terlalu fokus pada kenikmatan indra, sehingga perlahan-lahan kehilangan kepekaan nurani atau perasaannya⁷². Selain itu Individu yang mengalami *sensing mentality* cenderung mengalami penurunan empati seiring waktu, sehingga menjadi tidak peduli terhadap perasaan orang lain. Bukan berarti mereka tidak memiliki perasaan, justru terkadang sangat emosional, namun emosinya hanya terpusat pada diri sendiri sehingga tidak mampu merasakan atau memahami kondisi orang lain⁷³.

Kurangnya empati ini juga bisa dikaitkan dengan kurangnya penggunaan akal secara optimal. Al-Ghazali menjelaskan akal menjalankan berbagai fungsi, di antaranya *al-Nadlar* yaitu melihat dengan penuh perhatian; *al-Tadabbur*, memperhatikan secara mendalam; *al-Ta'ammul*, merenungi sesuatu dengan serius; *al-Istibshâr*, melihat menggunakan mata batin; *al-i'tibâr*, menafsirkan atau mengambil pelajaran; *al-Taḥkîr*, melakukan proses berpikir; serta *al-Tadzakkur*, yaitu mengingat dan mengenang⁷⁴. Individu yang terlibat dalam judi

⁷¹ Annisa Laras et al., "Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3, no. 2 (2024): 320–31.

⁷² Riyono and Intani, "Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory."

⁷³ Riyono, "A Study of the Internal Structure of the Anchor Personality Inventory [Kajian Struktur Internal Dari Anchor Personality Inventory]."

⁷⁴ Gumiandari, "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Psikologi Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Modern)."

online umumnya kurang mempertimbangkan konsekuensi negatif yang mungkin muncul di masa depan. Mereka lebih terfokus pada kenikmatan sesaat dan keinginan untuk menang saat itu juga, tanpa memikirkan resiko jangka panjang seperti kerugian finansial, konflik dalam keluarga, atau tekanan psikologis yang berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan daya pikir atau rasionalitas mereka masih tergolong rendah.

Kondisi ini sejalan dengan *kepribadian lawwāmah* yakni jiwa yang mulai mendapatkan petunjuk dari hatinya, sehingga ia berusaha memperbaiki diri dan belajar membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Namun, dalam perjalanannya, ia masih bisa melakukan kesalahan karena masih ada sisi negatif atau dorongan buruk dalam dirinya⁷⁵. Dengan kata lain, meskipun mereka sudah punya hati yang sadar dan merasa menyesal atas perbuatannya, karena tidak menggunakan akal secara maksimal, mereka tetap terjebak dalam kebiasaan buruk seperti bermain judi online. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Al-Qiyamah ayat 2 yang berbunyi :

وَلَا أُقْسِمُ بِالنَّفْسِ اللَّوَّامَةِ ﴿٢﴾

Terjemahan: Aku bersumpah demi jiwa yang sangat menyesali (dirinya sendiri).

Pandangan Al-Biqā'i tentang penyesalan sangat relevan jika dikaitkan dengan perilaku masyarakat yang terlibat dalam judi online Al-Biqā'i berpendapat, rasa menyesal dan menyalahkan diri sendiri bisa dirasakan baik oleh orang yang taat maupun orang yang berbuat dosa. Kalau seseorang menyesal dan mengkritik dirinya karena pernah berbuat dosa, maka itu bisa menjadi jalan keselamatan baginya⁷⁶.

Namun, dalam praktiknya, tidak semua bentuk penyesalan membawa pada perubahan. Dalam konteks para pelaku judi online, sering kali penyesalan

⁷⁵ Gumiandari, "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Psikologi Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Modern)."

⁷⁶ Sari and Lusyati, "Nafs (Jiwa) Dalam Al-Qur'an."

hanya berhenti pada ucapan atau perasaan sesaat tanpa diikuti tindakan nyata untuk berhenti berjudi. Mereka sadar bahwa berjudi itu salah, bahkan merasa bersalah dan takut ketahuan oleh orang tua, namun tetap mengulangnya karena tergoda oleh kesenangan sesaat. Ini menunjukkan bahwa penyesalan mereka belum sepenuhnya tumbuh dari kesadaran spiritual yang kuat, melainkan masih bersifat emosional dan belum mendorong perubahan perilaku.

c. Memprioritaskan sensasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adapun bentuk *sensing mentality* pada masyarakat Desa Mattiro Ade yakni memprioritaskan sesuatu yang bersifat inderawi seperti judi *online* telah menjadi prioritas atau kepentingan semata dibandingkan aktivitas penting yang harusnya dikerjakan terlebih dahulu. Terdapat berbagai macam alasan yang membuat informan lebih mementingkan permainan judi *online* dibandingkan aktivitas lainnya seperti room sedang *gacor*, keinginan untuk menang besar banyak, dan rasa penasaran tinggi di judi *online*. Dan ketika bermain judi *online* informan terkadang bermain hingga larut malam sehingga memiliki jam tidur yang kurang dan berefek pada kondisi fisiknya.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan pola perilaku serupa di kalangan pecandu judi *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Asriadi mengatakan bahwa pecandu judi *online* biasanya menghabiskan waktu seharian untuk bermain dan sering melakukannya dalam durasi yang sangat lama, bahkan lebih dari lima jam, tanpa memperhatikan waktu⁷⁷. Sebuah penelitian juga menyatakan bahwa Sebagian besar pelaku judi tidak

⁷⁷ Asriadi, "Analisis Kecanduan Judi Online Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros," *Analisis Kecanduan Judi Online Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros* 4, no. 2 (2020): 50–57.

menetapkan batasan waktu saat bermain, dan beberapa dari mereka mengakui bahwa sangat mudah untuk kehilangan waktu ketika sedang berjudi⁷⁸.

Selain mengganggu waktu dan aktivitas sehari-hari, judi *online* juga berdampak pada sisi keagamaan pelakunya. Penelitian yang dilakukan oleh Zurohman mengatakan bahwa Judi *online* berdampak negatif terhadap remaja di Campusnet Cabang Sadewa, salah satunya adalah menurunnya nilai-nilai kerohanian. Hal ini terlihat dari kebiasaan mereka yang mulai meninggalkan kewajiban beragama, seperti shalat dan berpuasa di bulan Ramadan⁷⁹. Hal tersebut juga seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Yunanda Amelia menunjukkan bahwa Judi *online* di kalangan remaja memberikan buruk, terutama terhadap moral mereka. Beberapa contoh yang muncul adalah mulai dari minum - minuman keras, meninggalkan kewajiban agama, hingga berhutang karena masalah keuangan. Kecanduan judi *online* juga bisa membuat seseorang mengabaikan tanggung jawab dan hubungan sosial, karena mereka lebih fokus pada kesenangan dan keinginan untuk menang⁸⁰.

Pandangan tersebut juga sesuai dengan ajaran Islam. Dalam Al-Qur'an, dijelaskan bahwa praktik judi *online* merupakan salah satu perbuatan yang dapat menghalangi seseorang dari melaksanakan ibadah kepada Allah. Hal ini ditegaskan dalam Surah Al-Ma'idah ayat 91 :

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ
ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُوْنَ

Artinya : Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

⁷⁸ Marie Claire Flores-Pajot et al., "Gambling Self-Control Strategies: A Qualitative Analysis," *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 2 (2021): 1–15, <https://doi.org/10.3390/ijerph18020586>.

⁷⁹ Achmad Zurohman, "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," *Journal of Educational Social Studies* 5, no. 2 (2016): 156–62, <https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390>.

⁸⁰ Yunanda Amelia et al., "Fenomena Judi Online Dan Degradasi Moral," *At-Tuhfah* 13, no. 2 (2024): 56–67, <https://doi.org/10.32665/attuhfah.v13i2.1626>.

Pada ayat tersebut Allah menegaskan bahwa setan memiliki tujuan untuk menanamkan permusuhan dan kebencian di antara manusia. Ia menggoda manusia untuk mengkonsumsi minuman keras dan terlibat dalam perjudian. Dengan cara yang licik, setan ingin menjerumuskan manusia agar saling bermusuhan akibat pengaruh alkohol dan kecanduan berjudi. Kedua hal tersebut juga menjadi penghalang bagi seseorang untuk mengingat Allah dan melaksanakan shalat, karena akal menjadi kacau, hati menjadi gelap, dan jiwa menjadi kotor. Maka tidakkah kalian mau berpikir secara jernih dan menyadari pentingnya berhenti dari kebiasaan buruk seperti minum-minuman keras dan berjudi⁸¹.

Seseorang yang terlibat dalam permainan judi *online* biasanya menjadi tidak peduli terhadap aktivitas lain yang seharusnya dilakukan, karena terpengaruh oleh sensasi atau keseruan yang ditimbulkan dari permainan tersebut. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Yuda Tama beberapa informan mengungkapkan bahwa permainan Higgs Domino digunakan sebagai media untuk mencari kesenangan dan pelampiasan emosi. Ketika berhasil meraih *jackpot*, mereka merasakan kepuasan yang tinggi, terutama karena adanya sensasi kemenangan dan keuntungan finansial yang diperoleh dari permainan tersebut⁸².

Hal ini menunjukkan bahwa pencarian sensasi memainkan peran penting dalam membentuk perilaku judi *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Ngesti Larasati menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pencarian sensasi kecenderungan untuk mengalami kecanduan judi pada usia dewasa awal, dalam hal ini semakin tinggi dorongan seseorang untuk mencari

⁸¹ Nuzulliah Rahmah, Azhari Akmal Tarigan, and yenni Samri Juliati Nasution, "Larangan Jual Beli Dalam Perspektif Qur ' an Surah Al Maidah Ayat 90 -91," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 9956–67.

⁸² Tama and Shasrini, "Phenomenology Of Teenagers Playing Online Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency."

sensasi dan, maka semakin besar pula kemungkinan orang tersebut mengalami kecanduan judi⁸³.

Pernyataan tersebut seperti dengan pendapat Bagus Riyono menjelaskan bahwa *sensing mentality* merupakan keadaan psikologis dimana individu lebih banyak dipengaruhi oleh rangsangan yang bersifat indrawi, baik dalam aspek perasaan, tindakan, maupun dalam cara memandang nilai-nilai kehidupan⁸⁴. Penjelasan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa orang yang bermain judi *online* lebih mementingkan kesenangan sesaat daripada mempertimbangkan apa yang benar atau salah⁸⁵.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa peran *qalb* atau hati dalam diri pelaku judi *online* menjadi sangat lemah. *Qalb* yang seharusnya menjadi pemandu dalam membedakan baik dan buruk menjadi lemah. Dwi Rahman menjelaskan bahwa kalbu punya peran penting sebagai perasa yang paling dalam. Yang membantu seseorang membedakan mana yang baik dan mana yang buruk⁸⁶.

Selain lemahnya *qalb*, pelaku judi *online* juga cenderung tidak menggunakan akalinya dengan baik dalam mengambil keputusan. Mereka lebih mengikuti perasaan dan keinginan sesaat, tanpa benar-benar memikirkan akibat buruk yang bisa terjadi nantinya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hana Marliana bahwa orang yang terlibat aktivitas judi *online* memunculkan perilaku *impulsif*. Ini terlihat dari tindakan mereka yang dilakukan secara tiba-tiba, tanpa berpikir panjang atau mempertimbangkan

⁸³ Larasati, Malay, and Fitriani, "Gelombang Taruhan Online: Peran Sensation Seeking Dan Peran Teman Sebaya Dalam Memicu Kecanduan Judi."

⁸⁴ Riyono and Intani, "Problems of Sensing Mentality and Development of Basic Human Potential Inventory."

⁸⁵ Ani Qotuz Zahro Fitriani, Putri Najichah, and Indita Eka Putri, "Dampak Kecanduan Judi Online: Antara Hiburan Dan Ketergantungan," *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 1, no. 05 (2025): 1240–45.

⁸⁶ M. Dwi Rahman Sahbana, "Hakikat Sumber Daya (Fitrah, Akal, Qalb, Dan Nafs) Manusia Dalam Pendidikan Islam," *Journal of Counseling, Education and Society* 3, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.29210/08jces155000>.

akibat dari perbuatan tersebut⁸⁷. Bagus Riyono menjelaskan akal memiliki kemampuan untuk membawa manusia mencapai hakikat kemanusiaannya (*haqiqah insaniyyah*). Akal juga dianggap sebagai bentuk fitrah yang sehat, yang memiliki kekuatan untuk membedakan antara apa yang baik dan apa yang buruk⁸⁸.

Dengan demikian individu yang terlibat dalam judi *online* umumnya lebih dipengaruhi oleh keinginan hawa nafsunya. Hal ini membuat kemampuan akalnya untuk berpikir secara jernih dan mempertimbangkan akibat di masa depan menjadi lemah. Selain itu, *qalb* yang seharusnya membantu menyadari mana yang baik dan buruk juga tidak berfungsi dengan baik. Saat hawa nafsu mengambil alih, akal menjadi tertutup dan *qalbu* kehilangan kepekaannya, sehingga tindakan yang dilakukan cenderung spontan, tanpa pertimbangan moral atau nilai agama. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa individu yang terlibat dalam aktivitas judi *online* berada pada fase *sensing mentality*.

⁸⁷ Marliana, "Gambaran Perilaku Impulsif Pada Mahasiswa Pemain Judi Online."

⁸⁸ Mujib, *Kepribadian Dalam Psikologi Islam*.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan dalam skripsi yang membahas tentang analisis *sensing mentality* pada pemain judi *online* di Desa Mattiro Ade maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor – faktor yang mempengaruhi masyarakat Desa mattiro ade dalam bermain judi *online* adalah faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal tersebut meliputi pengaruh lingkungan sosial, terutama dari teman sebaya yang sudah lebih dahulu terlibat dalam perjudian *online*. Selain itu, daya tarik terhadap potensi kemenangan besar yang dijanjikan oleh platform judi *online* menjadi motivasi bagi banyak individu. Promosi-promosi yang tersebar luas melalui media sosial, terutama yang menawarkan link gacor dan bonus-bonus menggiurkan, juga turut menarik minat masyarakat untuk mencoba peruntungan mereka. Serta tekanan pekerjaan dan beban hidup yang berat menjadi pelarian sebagian masyarakat ke dalam dunia judi *online* sebagai bentuk hiburan semu maupun upaya instan dalam mencari keuntungan finansial. kemudian faktor internal yang mempengaruhi masyarakat Desa Mattiro Ade dalam bermain judi *online* yakni keinginan mencari kesenangan, mencari hiburan akibat stres kerja, kontrol diri yang kurang, rasa penasaran, dan kepuasan yang didapatkan.
2. Bentuk-bentuk *sensing mentality* yang muncul pada masyarakat Desa Mattiro Ade yang bermain judi *online* ditunjukkan melalui beberapa ciri. Pertama, adanya dorongan kuat untuk mencari kenikmatan yang bersifat indrawi dan kesenangan yang bersifat sesaat. Kedua, munculnya kecenderungan untuk lebih mementingkan kepentingan pribadi. Ketiga,

adanya pola pikir yang lebih memprioritaskan sensasi atau kepuasan sesaat daripada memikirkan risiko dan dampaknya dalam jangka panjang.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya. Diharapkan dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan merancang program khusus yang ditujukan kepada pelaku judi *online*, baik dalam bentuk pendekatan pencegahan maupun penanganan (kuratif) menggunakan pendekatan yang berbasis bimbingan dan konseling Islam.
2. Bagi pemerintah, Judi *online* sebaiknya menjadi perhatian serius bagi pemerintah karena bisa menimbulkan masalah yang mengganggu dan merusak kehidupan sosial serta ekonomi masyarakat. Karena itu pemerintah perlu lebih aktif dalam membuat program pencegahan dan penanganan.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, Wahfidz. “Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor.” *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 13–22.
- Amelia, Yunanda, Gilang Ramadhan, Inayah Sulistiani, Renita Ayu Anggraini, Eka Vindi Astrianan Nur Qalifah, and Aditia Muhammad Noor. “Fenomena Judi *Online* Dan Degradasi Moral.” *At-Tuhfah* 13, no. 2 (2024): 56–67. <https://doi.org/10.32665/attuhfah.v13i2.1626>.
- Anise M. S. Wu, Hui Zhou, Le Dang & Juliet Honglei Chen. “A Review of the Role of Empathy in Gambling and Gambling Disorder,” no. 1 (2022): 3–4.
- Asriadi. “Analisis Kecanduan Judi *Online* Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros.” *Analisis Kecanduan Judi Online Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros* 4, no. 2 (2020): 50–57.
- Aziz, R M. “Kepribadian Islam Dalam Siklus Ekonomi Terdampak Covid-19.” *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 289–303.
- Budiman, Ramdani, Nurul Ayu Romadini, Muhammad Ardhana Herwandi Aziz, and Agasta Gumelar Pratama. “The Impact of *Online* Gambling Among Indonesian Teens and Technology.” *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)* 3, no. 2 (2022): 162–67. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>.
- Dzaki, Hanuun, Muthiah Asma, Rizki Wulan Suci, Urmila Sakhinah, and Febryan Hidayat. “Causes of *Online* Gambling Entangling Gen Z.” *Solo International Collaboration and Publication of Social Sciences and Humanities* 2, no. 3 (2024).
- Fiyanda, Faischa Nadiyah, and Rr Setyawati. “Sensation Seeking Behavior Pada Pemain Judi Slot *Online*.” *PERAN PSIKOLOGI DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT INDONESIA*, 2024, 466–72.
- Flores-Pajot, Marie Claire, Sara Atif, Magali Dufour, Natacha Brunelle, Shawn R.

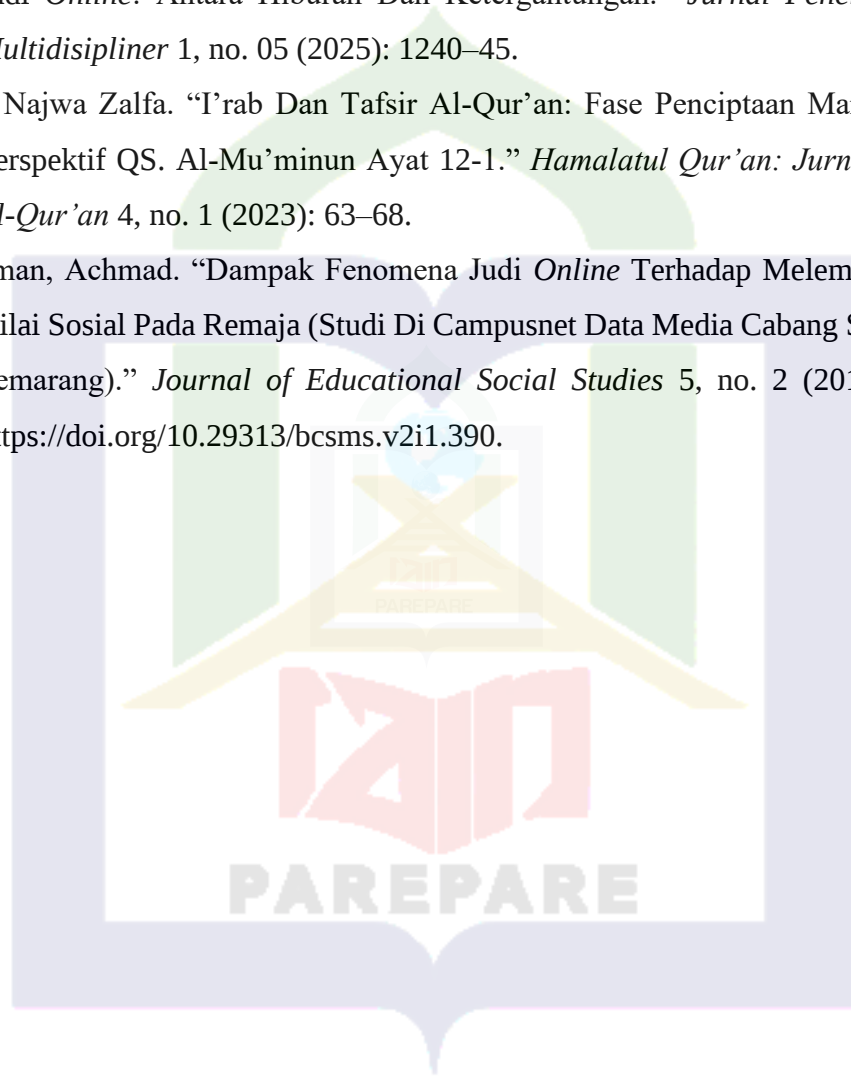
- Currie, David C. Hodgins, Louise Nadeau, and Matthew M. Young. "Gambling Self-Control Strategies: A Qualitative Analysis." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 2 (2021): 1–15. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020586>.
- Ghelfi, Michela, Paola Scattola, Gilberto Giudici, and Veronica Velasco. "Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population." *Journal of Gambling Studies* 40, no. 2 (2024): 673–99. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>.
- Gumiandari, Septi. "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Kepribadian Modern)." *Holistik* 12, no. 1 (2011).
- . "Kepribadian Manusia Dalam Perspektif Psikologi Islam (Telaah Kritis Atas Psikologi Modern)." *Holistik* 12, no. 1 (2011).
- Hidayah. "Menelaah Fenomena Judi *Online* (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia." *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (2024): 56–66.
- . "Menelaah Fenomena Judi *Online* (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia." *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah* 3, no. 1 (2024): 56–66.
- Itsnaini, Nur Rohmah, and Bagus Riyono. "The Role of Personality Orientation in Predicting Quarter Life Crisis in Emerging Adulthood: An Anchor Personality Approach." *Humanitas: Indonesian Psychological Journal* 21, no. February (2024): 13–25. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v21i1.485>.
- Laras, Annisa, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Farra Dinda, and Mic Finanto. "Analisis Dampak Judi *Online* Di Indonesia." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3, no. 2 (2024): 320–31.
- Larasati, Ngesti, M Nursalim Malay, and Annisa Fitriani. "Gelombang Taruhan *Online*: Peran Sensation Seeking Dan Peran Teman Sebaya Dalam Memicu Kecanduan Judi." *Hijri* 13, no. 1 (2024): 8. <https://doi.org/10.30821/hijri.v13i1.19187>.

- Lelonek-Kuleta, Bernadeta, and Rafał Piotr Bartczuk. "Online Gambling Activity, Pay-to-Win Payments, Motivation to Gamble and Coping Strategies as Predictors of Gambling Disorder Among e-Sports Bettors." *Journal of Gambling Studies* 37, no. 4 (2021): 1079–98. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10015-4>.
- Mangkudilaga, Gaha Angun, and Angger Saloko. "Dampak Perjudian Online Slot Di Kalangan Pemuda Terhadap Semangat Kerja Di Kecamatan Cislak." *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 4, no. 2 (2024): 1038–45.
- Marliana, Hana. "Gambaran Perilaku Impulsif Pada Mahasiswa Pemain Judi Online," 2025, 1–139. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827><https://semisupervised-3254828305.semisupervised.ppt><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005><http://dx.doi.org/10.10>.
- Mujib, Abdul. *Kepribadian Dalam Psikologi Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006.
- Mulyana, Asep. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Widina, 2024.
- Murti, Frisnanda Krisna, Muhammad Haikal Muttaqin, and Rohid Saputra. "Faktor Penyebab Maraknya Judi Online Serta Upaya Pencegahannya Di Lingkungan Masyarakat." *Causa: Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan* 5, no. 12 (2024): 41–50.
- Mushodiq, Muhamad Agus, and Ari Andika Saputra. "Konsep Dinamika Kepribadian Amarah, Lamawah Dan Mutmainnah Serta Relevansinya Dengan Strukur Kepribadian Sigmund Freud." *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 3, no. 1 (2021): 38. <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bocp/article/view/49>.
- Nabila, Febby. "Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online." *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 1 (2024): 290–93.
- Nasir, Abdul, Nurjana, Khaf Shah, Rusdy Abdullah Sirodj, and M Win Afgani. "Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 4445–51. <https://j->

- innovative.org/index.php/Innovative%0APendekatan.
- Nurjanah, Aspi, Dede Nurhida, and Haris Maulana. "Psikologi Kepribadian Dalam Perspektif Islam." *Aksioreligia* 1, no. 2 (2023): 61–66. <https://glorespublication.org/index.php/aksioreligia/article/view/255>.
- Pratiwi, Vera Ratna, and Bagus Riyono. "Peran Ketidakpuasan Kerja Terhadap Intensi Turnover Karyawan Dengan Stabilitas *Anchor* Sebagai Moderator." *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)* 3, no. 1 (2017): 45–58.
- Psikologi, Diskursus Ilmu. "Kontrol Diri Dalam Adiksi Judi *Online* Di Desa Brang Kolong." *Jurnal Psimawa* 7, no. 2 (2024): 168–74.
- Qardhawi, Yusuf. *Sistem Masyarakat Islam Dalam Al-Quran & Sunnah*, 1997.
- Rahmah, Nuzulliah, Azhari Akmal Tarigan, and yenni Samri Julianti Nasution. "Larangan Jual Beli Dalam Perspektif Qur ' an Surah Al Maidah Ayat 90 -91." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 9956–67.
- Rakhmawati, Eni. "Dinamika Kepribadian Dalam Perspektif Sigmund Freud Dan Psikologi Islami." *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2022): 60–77.
- Rifa'i, Yasri. "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset." *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 1 (2023): 31–37.
- Riyono, B. "Sensing mentality and the Cognitive-Spiritual Intervention." *Minbar. Islamic Studies* 12, no. 4 (2020): 1091–1106. <https://doi.org/10.31162/2618-9569-2019-12-4-1091-1106>.
- Riyono, Bagus. "A Study of the Internal Structure of the *Anchor* Personality Inventory [Kajian Struktur Internal Dari *Anchor* Personality Inventory]." *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 2020. <https://doi.org/10.24123/aipj.v35i2.2907>.
- . *Motivasi Dan Kepribadian Perspektif Islam Tentang Dinamika Jiwa Dan Perilaku Manusia*. Jakarta Selatan: AL-MAWARDI PRIMA, 2020.
- Riyono, Bagus, and Zahra Frida Intani. "Problems of Sensing mentality and Development of Basic Human Potential Inventory" 39, no. 1 (2024): 163–82.

- Rizky Fadilla, Annisa, and Putri Ayu Wulandari. "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan." *Mitita Jurnal Penelitian* 1, no. No 3 (2023): 34–46.
- Sahbana, M. Dwi Rahman. "Hakikat Sumber Daya (Fitrah, Akal, *Qalb*, Dan Nafs) Manusia Dalam Pendidikan Islam." *Journal of Counseling, Education and Society* 3, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.29210/08jces155000>.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, and Liyani Azizah Lingga. "Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 6, no. 2 (2022): 139–56.
- Samad, Sri Astuti A. "Konsep Ruh Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan Barat Dan Islam." *Fenomena* 7, no. 2 (2015): 221. <https://doi.org/10.21093/fj.v7i2.300>.
- Sari, M, and Titi Lusyati. "Nafs (Jiwa) Dalam Al-Qur'an." *Jurnal Al-Fath* 08, no. 02 (2014): 178–79.
- Sitamandesa. "Sejarah Mattiro Ade," n.d. <https://mattiro-ade.sitemandesa.com/sejarah>.
- Sriyana, Sriyana. "Judi *Online*: Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Psikologis Di Era Digital." *Jurnal Sociopolitico* 7, no. 1 (2025): 27–34. <https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v7i1.169>.
- Supratama, Resky, Marisa Elsera, and Emmy Solina. "Fenomena Judi *Online* Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang." *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 3 (2022): 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>.
- Susanto, Daris. "Pemahaman Mengenai Kepribadian Dalam Perspektif Islam." *Al-Fiqh* 1, no. 2 (2023): 71–76. <https://doi.org/10.59996/al-fiqh.v1i2.200>.
- Tama, Yuda, and Tessa Shasrini Shasrini. "Phenomenology Of Teenagers Playing *Online* Gambling Higgs Domino Island In Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency." *Journal of Social Science (JoSS)* 2, no. 3 (2023): 333–42. <https://doi.org/10.57185/joss.v2i3.56>.

- Wahyudin, Yuyu, Ishak Syairozi, and Rosbandi Rosbandi. "Pembentukan Kepribadian Muslim Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Islamika* 13, no. 2 (2019): 37–45. <https://doi.org/10.33592/islamika.v13i2.343>.
- Zahro'Fitriani, Ani Qotuz, Putri Najichah, and Indita Eka Putri. "Dampak Kecanduan Judi Online: Antara Hiburan Dan Ketergantungan." *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 1, no. 05 (2025): 1240–45.
- Zuhri, Najwa Zalfa. "I'rab Dan Tafsir Al-Qur'an: Fase Penciptaan Manusia Dalam Perspektif QS. Al-Mu'minun Ayat 12-1." *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an* 4, no. 1 (2023): 63–68.
- Zurohman, Achmad. "Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)." *Journal of Educational Social Studies* 5, no. 2 (2016): 156–62. <https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390>.





LAMPIRAN


 DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
 NOMOR : B-3376/In.39/FUAD.03/PP.00.9/10/2024
 TENTANG
 PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA
 DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
 DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

Menimbang a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024

b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.

Mengingat 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;

6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;

7. Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;

8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;

9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare

10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 01 Oktober 2024 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024

b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 3376 Tahun 2024, tanggal 01 Oktober 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah;

MEMUTUSKAN

Menetapkan : a. Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024

b. Menunjuk saudara: **Emilia Mustary, M.Psi.**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :

Nama Mahasiswa : M TAKDIR

NIM : 2120203870232038

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Judul Penelitian : POTRET KEPERIBADIAN AMARAH PADA MASYARAKAT SEMPAK BARAT YANG BERMAIN SLOT

c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;

d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;

e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
 Pada tanggal 01 Oktober 2024
 Dekan,

 Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
 NIP 196412311992031045

Lampiran 1 Surat penetapan pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-844/In.39/FUAD.03/PP.00.9/04/2025

17 April 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. Kepala Daerah Kabupaten Pinrang
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pinrang
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : M TAKDIR
Tempat/Tgl. Lahir : SEMPANG, 20 September 2003
NIM : 2120203870232038
Fakultas / Program Studi : Ushuluddin, Adab dan Dakwah / Bimbingan Konseling Islam
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : SEMPANG BARAT KEC. PATAMPANUA KABUPATEN PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kepala Daerah Kabupaten Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

ANALISIS KEPERIBADIAN ISLAM PADA PEMAIN JUDI ONLINE DI DESA MATTIROADE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 17 April 2025 sampai dengan tanggal 17 Mei 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP 196412311992031045

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 2 surat permohonan izin penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
 Nomor : 503/0184/PENELITIAN/DPMTSP/04/2025

Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 24-04-2025 atas nama M. TAKDIR, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0284/R/T.Teknis/DPMTSP/04/2025, Tanggal : 29-04-2025
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0187/BAP/PENELITIAN/DPMTSP/04/2025, Tanggal : 29-04-2025

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8
3. Nama Peneliti : M. TAKDIR
4. Judul Penelitian : ANALISIS KEPERIBADIAN ISLAM PADA PEMAIN JUDI ONLINE DI DESA MATIRO ADE
5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian : MASYARAKAT YANG BERMAIN JUDI ONLINE
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Patampunua

KEDUA : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 29-10-2025.

KETIGA : Peneliti wajib menaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 29 April 2025



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
 NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-





Balai
Sertifikasi
Elektronik



CERTIFIED
QUALITY
MANAGEMENT
SYSTEM



ZONA
HIJAU



OMBUDSMAN
REPUBLIK INDONESIA

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR-E



Lampiran 3 Surat Keterangan izin penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu


PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
KECAMATAN PATAMPANUA
DESA MATTIRO ADE
 Jln. Poros pinrang polman (Sengae Selatan) No. 52 Kode Pos 91252

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 655 / DMA / VII / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama : **RUSTAN SALI, S.PdI.,M.Si.**
 Jabnatan : Kepala Desa Mattiro Ade

Menerangkan bahwa :
 Nama : **M. TAKDIR**
 Tempat/Tgl Lahir : Sempang, 20-09-2003
 Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
 No. KTP : 7315052009030006
 Alamat : Sempang Barat Desa Mattiro Ade Kecamatan Patampanua

Bahwa yang tersebut namanya di atas benar warga kami dari Dusun Sempang barat yang telah selesai melakukan Penelitian di Desa Mattiro Ade Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang dengan judul Penelitian *Analisis Sensing Mentality pada Pemain Judi Online di Desa Mattiro Ade*.
 Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mattiro Ade, 08 Juli 2025

RUSTAN SALI, S.PdI., M.Si.

Lampiran 4 Surat keterangan selesai meneliti dari Pemerintah Desa MattiroAde

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307 VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
---	--

NAMA MAHASISWA : M. TAKDIR
 NIM : 2120203870232038
 FAKULTAS : USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
 PRODI : BIMBINGAN KONSELING ISLAM
 JUDUL : ANALISIS *SENSING MENTALITY* PADA PEMAIN
 JUDI *ONLINE* DI DESA MATTIROADE

PEDOMAN WAWANCARA

A. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Pemain judi *online*

1. Apa yang mendorong anda untuk bermain judi *online*?
2. Apakah terdapat kenikmatan atau kepuasan tersendiri ketika bermain judi *online*?
3. Pernahkan anda mengabaikan kewajiban agama demi bermain judi *online*?
4. Apakah anda pernah merasa bersalah setelah bermain *online* judi *online*?
5. Pernahkah anda mencoba untuk berhenti bermain judi *online*?
6. Saat bermain judi, apakah memberikan ketenangan atau justru kegelisahan pada hati anda?

Mengetahui

Pembimbing Utama



Emilia Mustary, M.Psi.
NIP.199007112018012001



Verbatim wawancara

Informan 1

Informan	A
Umur	21
Pendidikan	Mahasiswa
Pekerjaan	Barista
Tanggal Wawancara	29 April/7 Mei 2025
Jam Wawancara	14 : 00

Baris	Ket	Verbatim	Deskripsi	Coding
1	P	Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh		
	S	Walaikum salam warahmatullahi wabarakatuh		
5	P	Ee pertama tama mohon maaf karena mengambil waktunya sebentar, jadi ee kebetulan saudara toh bermain judi <i>online</i> mungkin bisa cerita – cerita terkait dengan Judi <i>Online</i>		
10	S	oke,oke		
	P	Ee... jadikan sekarang saudara aktif bermain judi <i>online</i> , jadi bisa diceritakan apa yang dorongko untuk bermain judi <i>online</i> ?		
15	S	Pertama ka main gara-gara teman... yang jenisnya masih...chip dikirimkan ka chip 200 M trus Naik 10 B. pasku masuk kuliah teman kuliahku lagi ajarka tapi main parley.. judi bolae tuh.. tapi ribet kulihat..	Subjek main Judi <i>online</i>	Pengaruh Lingkungan
		trus kulihat lagi temanku main slot gacor	Diperkenalkan Oleh teman, Berupa chip, parley	

		banyak hadiah nadapat. Kucoba mi juga		
		pasang 20 rb, 50 rb. Disitumi mulaika		
		bermain		
	P	Jadi dari hadianya juga sehingga bisako		
25		main judi <i>online</i> ,, seperti apa memang		
		hadiah yang diberikan?		
	S	banyak hadiah yang diberikan, misalkan	Subjek	Daya tarik/
		kita memasang 100 rb mendapatkan 1 juta	Mendapat	janji manis
		lebih.	Hadiah yang	
30			Banyak dgn	
			Taruhan sedikit	
	P	uang yang mupake modal dari mana?		
	S	Dari gaji		
	P	berapa paling besar mudapat		
35		kemenangan kalau bermain ko?		
	S	4-5 jutaan lah		
	P	trus hasilnya nanti mupake untuk apa?		
	S	Paling untuk berfoya foya, membeli	Subjek	Berfoya
		barang yang dibutuhkan dan dipakai untuk	Menggunakan	Foya
40		modal kembali	Hasil	
			Kemenangan	
			Untuk berfoya	
			Foya	
	P	Apami itu Barangnya?		
45	S	ini vape ku yang kubeli		
	P	berapa mubelikan itu?		
	S	2 jutaan		
	P	apakah ada memang kepuasan		
		tersendiri mudapat kalau main judi?		
50	S	ada, pasti cukup puas kalau naik lagi..		
	P	Seperti apa itu kepuasaannya?		
	S	Puas.. semisal kalau kita pasang begini.	subjek	Kepuasan
		naiknya bisa lebih tinggi.	Merasa	Jika
			Puas ketika	Menang

55			Uang dan	Tinggi
			Naiknya lebih	
			tinggi	
	P	Biasanya pasangan berapa itu?		
	S	Paling pasang – pasang 100-200an lah		
60	P	kalau naiknya kadang berapa itu?		
	S	Naiknya biasa 1 juta		
	P	Paling banyaknya berapa ?		
	S	4 Juta		
	P	jadi kalau semisal dikalahko.. habismi		
65		uangmu dimanako lagi ambil modal?		
	S	Nda main dulu, nanti kalau ada gaji baru		
		main lagi.		
	P	Aplikasi apa memang mupake main?		
	S	link gacorr.. atau kadang aplikasi juga...		
70		cuman kalau link nda ribet langsung bisa		
		diakses beda kalau aplikasi lagi kah baru		
		mau di download lagi.		
	P	Selama bermain judiko, pernah ga		
		muabakan aktivitas keagamaan mu demi		
75		bermain judi <i>online</i> ?		
	S	biasa sesekali, misalnya kalau lagi gacor	Subjek sering	Mementing
		toh.. tidak mungkin ditinggalkan roomnya	Mengabaikan	Kan
		sampai waktu terlewat.	Aktivitas	Judi <i>online</i>
			Keagamaan	Lupa
80			Dan memilih	Kewajiban
			Bermain judi	
	P	ee jadi dalam bermain berapa jam muhabiskan bermain?		
	S	lama tergantung bermainnya modal. Tapi	Waktu yang	Waktu
85		sering malam jam 12 sampai subuh tapi	Digunakan	yang

		kalau habismi modal ya selesai mi pasang	Subjek	Digunakan
		lagi orang	tergantung modal	Bermain judi
90	P	ee,,, apalagi namanya.. kalau semisal masuk waktu shalat trus masih bermain		
		judi <i>online</i> ko lebih mupentingkan mana?		
	S	mungkin ke bermain sihh.. karena shalat		
		nanti selesai main tohh..		
	P	Kenapa nda muhentikan dlu bermain?		
95	S	efek kebablasan, keasyikan bermain sampai sampai lupa waktu.		
	P	jadi selama bermain judi <i>online</i> ko toh adaga perasaan bersalahmu?		
	S	Adaa... sering ada... maksudnya merasa	Subjek merasa	Perasaan
100		bersalah kenapa uang – uang dihaburkan	Bersalah	bersalah
		padahal orang diluar masih banyak yang	Karena	
		membutuhkan	Menghabur	
			Kan uang	
	P	kan adami pikiranmu begitu, kenapa masih		
105		mulanjut bermain?		
	S	efek kecanduan sih, kalah penasaran menang kebablasan.	Subjek merasa kecanduan	Rasa ingin Terus
			Sehingga	bermain
			Masih bermain	
110	P	pernah ko ga mencoba untuk berhenti ini?		
	S	Pernah... waktu mau berhenti kuhapus		
		semuaa aplikasi bank ku.. tapi sekarang		
		ada lagi.. karena kalau ada lagi uang gaji		

		atau yang masuk atau sisa-sisa atm pasti		
115		terpengaruh lagi..apalagi kalau kulihat temanku menang pasti penasaran lagi.		
	P	kalau bermain judi adaga ketenangan mudapat?		
	S	Nda,. Ketegangan ji.		
120	P	seperti apa itu ketegangannya?		
	S	ketegangannya itu,, semisal kalau..	Subjek merasa	Tegang jika
		pasangan besar trus tidak mau naik-naik..	Tegang ketika	kalah
		jadi pikiranku pasangan besar pasti menang besar juga ini... seperti	Memasang	
		kegelisahan ji..	Besar tapi	
125			Tidak naik	
	P	Seperti apa kegelisahannya ini?		
	S	kalau pasang banyak trus runkad jadi.	Subjek gelisah	Gelisah/
		kepikiran lagi.. dimana lagi cari uang dipake modal.	Ketika kalah	Kepikiran
			Dan kepikiran	
130			Untuk mencari	
			Modal dimana	
	P	selamaa bermain judi pernahko pinjol untuk mupake modal?		
	S	kalau pinjol uang tidak pernah pasti pake uang sendiri..		
135				
	P	kalau hal yang seperti...		
	S	Mencuri?		
	P	Iya		
	S	kalau itu tidak maksudnya... adalah kesadaran sedikit.. yah kalau habis uang		
140		yah habis.. kenapa harus bermain..		
	P	jadi murni dari uang sendiri?		
	S	iya murni kalau ada yah main kalau ndd		
		stop dlu.		
145	P	kalau dari orang tua natauko bermain judi		
		online?		
	S	tidak lah, sembunyi sembunyi ji	Bermain judi	Bermain
			Online Secara	secara

			Sembunyi	Diam diam
150			sembunyi	
	P	selama bermain judi <i>online</i> adaga		
		naberiikan ko keuntungan?		
	S	uang... keluar masuk ji... jalan –		
		jalan ji		
		didapat.		
155	P	Trus kalau ndd keuntungan knp masih		
		bertahan untuk bermain judi?		
	S	itumije efek kecanduan mi kurasa ini,	Karena efek	Kecanduan/
		apalagi kalau lihat teman menang..	Kecanduan	Pengaruh
		atau		
		dapat link gacor di sosmed yang	Subjek masih	eksternal
		katanya		
160		gacor.. langsung dicoba lagi tipis-tipis	Bermain judi	
		ji		
			Dan melihat	
			Teman	
			menang	
	P	Okey pale makasih nah		
	S	Okey		

Pertemuan 2

165	P	ee jadi lanjut wawancara dih.. angka		
		mopa beberapa pertanyaan melo ku		
		kutanai terkait yah		
	S	Judol?		
	P	Iya		
170	P	jadi ..eee sudah berapa lama mako ini		
		bermain dan sudah berapa... siaga		
		rekenna		
		habis anummu.. pengeluaranmu?		
	S	Yako lama toh tahun berapa jero...mulai		
		adanya chip....itu chip-chip e 2019-2018		
175		garo. Yah tapi iyero kayak kemarin		
		maksudnya		
	P	Jeda-jeda?		
	S	iya pattu pattu sudah main sudah tidak...		
		kalau tentang uang keluar toh		
180		apadih...tidak terhitung.. tapi auu tattala		
		banyak..		

	P	tidak bisako rekenna bilangngi ,, nda mulle		
		bilangngi?		
	S	anu rekeng apadih... ero danae toh		
185		maksudnya pengeluaran pemasukan		
		terbanyak rekeng20an lebih lah keluar		
		masuk...		
	P	kalau misalkan ee makkada artinya jeda-jeda toh. Berapa lama jedanya bermain		
190		berhenti trus main lagi?		
	S	paling lama atau apa?		
	P	iya paling lamae		
	S	paling lamae.. terakhir semester 3 sampai		
		2025 awal tahun pajaka koro.. dari		
195		semester tahun berapa semester tallu. Oh		
		2022 bermain lagi ke 2025. Estimasi 2		
		tahun.		
	P	Nappa macculesi?		
	S	Yah pergaulan		
200	P	Pemain lama		
	S	hahaha pemain lama		
	P	magi mu berhenti rekenna nappa maccule		
		sako?		
	S	bermasalah biasa koro chip e.. denulle		
205		mabbbalu taue ko pakannaki – pakanna		
		bawammi tau. Jadi pajaka koro.. nappa		
		mani iyye angkasi slot-slot e mammulasi		
		taue.		
	P	iyo dah... dgg na selaing iyero?		
210	S	yah makkoro.. berhenti ta cinampami ko		
		dgg jlo doi pajasi jlo cinampa.. yah		
		paling		
		kurang labbi sitanga ulang..		
	P	kan... kemarin juga yang.. apa namanya..		
		apa namanya... iyero rekenna dorongko		
215		untuk bermain karena pengaruh teman		
		toh		
		sibawa hadiahna selain iyero aga		
		rekenna?		
	S	apadih..		

	P	apaga angka rekenna makkada harga diri		
		atau meloko tunjukkan sama teman kada		
220		jagoka		
	S	ais nda kalau harga diri nda. Paling ituji	Hadiah dan	Hadiah
		yang mendorong toh kemenangannya	Kemenangan	Besar
		sibawa pengaruh teman.	Yang besar	Yang dilihat
			Mendorong	
225			Subjek untuk	
			Tetap bermain	
	P	jadi kan apa rekenna iye aktivitasmu		
		yang		
		terlewatkan ketika bermain judi?		
	S	banyak... jam tidur.. toh otomatis hilang	Subjek	Jam tidur
230		aparodih...	Kehilangan	Tidak normal
			Jam tidur	
			Selama	
			Bermain judi	
	P	kalau perkuliahan detto na terganggu?		
235	S	kalau perkuliahan nda pernah ji karena	Subjek merasa	Lebih
		biasa main dalam kelas.. hhhh	Judi online	Fokus sama
			Tidak menjadi	Dibanding
			penghalang	kuliah
			Dalam	
240			perkuliahan	
	P	nda maksudnya tugas-tugasmu rekenna.?		
	S	kalau itu nda aman..		
	P	nda terhambat ji itu.		
	S	aman-aman		
245	P	ee ketika ee.. apadih.. apadih.. berapa		
		jam.. ketika demu maccule rekenna		
		makkega perasaanmu ko demu maccule?		
	S	B aja .. dari kemarin b aja rekeng..		
	P	maksudnya kalau nda bermain ko toh		
250		bemana perasaanmu.		
	S	baik-baik saja tidak ada pikiran begini..		
	P	baik- baik saja artinya kan. Kalau		
		biasana		
		detta maccule pada ko sengsaraki		
	S	ai nda.. aman... massunya b aja bermain		

255		sesuai naluri.. sesuai kemauan saja..		
	P	eee. Berapa lama gare. Eee iye waktu mugunakan dalam bermain. Sibawa dalam		
		satu hari apa rekanna kegiatan-kegiatanmu		
		dari pagi sampai malam?		
260	S	iya kerja dikafetoh		
	P	Mungkin bisa dijelaskan?		
	S	kayak jam-jam yang dihabiskan		
		Bemana..eee...		
		Maksudnya?		
265	P	bemana kapanko bermain judi <i>online</i> jam sekian begini....		
	S	ohhh... jamnya tergantung maksudnya		
		kalau eee. Apa tidak ada orang toh kayak begini sekarang.. maksudnya kosong yah		
270		bermain..		
	P	pagi kerja?		
	S	iya pagi kerja... misalnya kalau jam jam istirahat kayak jam 12 toh biasa juga istirahat tidur siang biasa sampai sore main	Subjek Bermain judi Ketika waktu	Mengisi Waktu kosong
275		game saja... ee nanti kalau malam gabut eee dihantam sampai subuh...	istirahat	
	P	ndaadami kapang matkulmu		
	S	iya ndd mi mata kuliah.. makko koe fokus penelitian..yah yah		
280		Ee.. apa gare usahamu bisa bertahan sampai sekarang bermain judi,, apa upayamu?		
	S	Apadih..		
	P	Makkega rekenna. Contoh kan gambarkan		
285		ko sedikit-sedikit toh usaha rekenna untuk bertahan bermain. Bisa sampai betah bermain?		
	S	kalau dari usaha nddji karena massunya. cari kesenangan toh. Kalau usaha aii		

290		ndaadaji keknya.		
	P	Nda terlalu anu?		
	S	maksudnya nda terlalu obsesi ka sama.	Subjek	Mencari
		judol toh.. yah bermain cari cari	Bermain judi	Kesenangan
		kesenangan saja. Tapi yah begitu kadang	Online hanya	Akan tetapi
295		bikin stress.	mencari	Membuat
			kesenangan	stress
			Tapi kadang	
			menimbulkan	
			stress	
300	P	kan biasana itu cari cara biar makkega		
		supaya wadding saka maccule atau apa...		
		contoh kada isappakan si anu,,		
		merampok		
		gah mencuri, atau pinjol sehingga bisa		
		bertahan.		
305	S	aii nda cok.. aii kadaka pura toh nda		
		terlalu anuka rekeng bermain,, nda		
		terlalu		
		obsesi kalau ada yah main kalau ndd		
		berhenti.		
	P	kan secara sistem rekenna iye toh kada		
310		iyatoroi akko sistem e, artinya sistem		
		yang		
		atur kada kapan menang kapan kalah.		
		Artinya kalau kebanyakan anu toh pasti		
		kebanyakan kalah, maga rekenna masih		
		bertahan ko?		
315	S	Iyanajero... tapi anu cok apadih.. yako	Subjek	Merasa
		pakalah ki to menre ta 4 juta pada ko	Merasa tidak	Tidak puas
		depa		
		ta puas rekeng cok.. pada rekenna ko	Puas sudah	Dan ingin
		melo		
		mopaki kannai yasena ro..	Menang dan	Menang
			Masih ingin	Lebih tinngi
320			Menang	
	P	Kan kemarin juga bermain judi tohh.		
		Bermain secara sembunyi – sembunyi		
		kenapa gare main secara sembunyi –		
		sembunyi?		

325	S	bah bah itu bahaya.. karena takutnya orang	Subjek	Merasa takut
		tua kecewa rekeng. Ka mapa dikasihko	Bermain judi	
		uang jajan kemarin mupakeji begini..	Online secara	
		adanya rasa takut..	sembunyi	
			Karena takut	
330			Orang tua	
			kecewa	
	P	Yah.. seperti kemarin selain dari gaji kerja..		
		uang orang tua dihh?		
	S	iyaa		
335	P	Okelah.. sekian makasih		

Informan 2

Informan	R
Umur	25
Pendidikan	SMA
Pekerjaan	Kuli
Tanggal Wawancara	7 Mei 2025
Jam Wawancara	21:00

Baris	Ket	Verbatim	Deskripsi	Coding
	P	Bismillah assalamualaikum jadi kan lagi aktif		
		bermain judi kan... mungkin bisa cerita cerita		
		tentang judi <i>online</i> jadi,, apa yang motivasiko		
		sehingga bisa terlibat bermain judi?		
340	S	ee.. karna anu.. kemenangannya.. yang sangat	subjek	Kemena
		besar.. mudah mendapatkan uang	Bermain judi	ngan yang
			Kemenangan	Besar dan
			Besar dan	Janji
			mudah	manis
345			Mendapatkan	
			uang	
	P	maksudnya mudah mendapatkan uang, bimana		
		itu?		

	S	ee... seperti misalnya... modal kecil kalau lagi	Dengan	Hadiah
350		hoki langsung bisa WD banyak begitu...	Modal kecil	Yang
			Dapat	dijanji
			Memberikan	
			kemenangan	
			Yang banyak	
355	P	jadi dimana pertama kali melihat judi <i>online</i> ..		
	S	di teman – teman yang bermain judi <i>online</i>	Melihat	Awal
		yang sering WD banyak	Teman WD	Kenal judi
	P	apa lagi itu WD?		
	S	Withdraw.. seperti kalau kemenangan...		
360		kemenangan banyak begitu...		
	P	okeyy... jadi selama bermain ko ee pernah ko		
		Ga menang?		
	S	kalau menang..menang ya pernah.. tapi minim		
		Sih lebih banyak kekalahan..		
365	P	berapa biasanya itu mu pasang kalau main?		
	S	biasanya modal 500 ribu mungkin 3 kali sampai		
		5 kali modal 500 ribu baru bisa WD atau		
		menang lagi..		
	P	tapi pernah ji menang toh..berapa biasanya		
370		paling banyak mu menangkan?		
	S	kalau dihitung hitung toh kemenangan e...		
		tergantung nakalahki bandar e.. biasanya kalau		
		sering ki dikalah sama bandar baruki bisa		
		menang juga.		
375	P	iya berapa nominalnya itu?		
	S	500 ribu sampai 1 juta ku kena		
	P	pasang berapa itu?		
	S	10 ribu		

	P	trus nanti hasil kemenangannya muapakan itu?		
380	S	pake modal lagi untuk bermain judi lagi?		
	P	nda mupake ke hal yang lain?		
	S	dipake juga.. cuman kebanyakan dipakai untuk..	Hasil dari	Berfoya
		modal lagi. Paling dipakai ji beli beli barang	Kemenangan	Foya dan
		sepatu atau baju..	digunakan	Modal
385			Untuk	kembali
			Baju, sepatu	
			Dan dipakai	
			Untuk modal	
			kembali	
390	P	trus kalau dikalahko dimanako ambil modal?		
	S	yah kerja.. biasa minta sedekah sama teman	Subjek	Modal
		teman yang menang banyak biasa dikasih ta	mendapat	Bermain
		sedikit yah sekitaran 30-50 lah. Lumayan bisa	Modal untuk	Judi
		diputar lagi sama pernah pertama kali kujual	Bermain dari	
395		barangku untuk modal	Gaji, sedekah	
			Teman dan	
			Hasil jual	
			barang	
	P	Barang apaami itu?		
400	S	kalau barang yang kujual itu cuman vapor itu		
		cuman vapor ji.		
	P	oh.. iya tapi nda pernah ji pinjol atau mencuri		
		demi main judi?		
	S	nda pernah,, cuman yah jual barang ji dijual		
405		untuk modal.. itupun menyesalka karna ujung		
		ujungnyanya dikalah jaka.. padahal kujual I karna		

		mauka putar modal siapa tau bisa bertambah..		
	P	adaga memang kepuasan mudapat kalau main		
		judi ko?		
410	S	sebenarnya... kalau kepuasan ada.. yah tapi	Subjek	Kepuasan
		begituji kepuasan sementaraji...	mendapatkan	Sementara
			kepuasaan	
			sementara	
	P	bemana bentuk kepuasaannya itu?		
415	S	misalnya menangki toh.. menangki yah satu kali	Subjek	Bahagia
		langsung merasa bahagiaka.. nanti kalau kalah	Merasa	dan
		langsung gelisah kurasa karna habis lagi modal..	Bahagia	gelisah
			Ketika dan	
			gelisah	
420			Ketika kalah	
	P	kalau selama bermain ko, tiba tiba masuk		
		Waktu Shalat, tetap ko ga bermain judi <i>online</i> ?		
	S	kalau saya biasanya kulanjutkan bermain..		
	P	kenapa nda berhenti dlu, nanti selesai sholat b		
425		Baru mu lanjut?		
	S	Kalau saya biasanya kulanjutkan bermain..	Ketika	Rasa
		ee... karena kalau saat mainka keinginan untuk.	Bermain	Penasaran
		trus menang banyak jadi waktu semua dilupakan.	Muncul	sehingga
			Keinginan	Lupa
430			Untuk	waktu
			Menang	
			Banyak jadi	
			Terkadang	
			Lupa waktu	
435	P	berapa jam ko biasanya bermain?		

	S	tidak menentu. Tergantung dari game misalkan	Waktu	Waktu
		kalau pasang banyak trus kalahki cepatki	Yang	Yang
		Berhenti begitupun sebaliknya kalau menang	Digunakan	digunakan
		lagi Dilanjut lagi..	Subjek	
440			Bermain	
			Tergantung	
			Dari game	
	P	Pernah koga merasa bersalah selama bermain		
		judi?		
445	S	Iya jelas. Apalagi kujual vapor trus dikalahka...	Menyesal	Perasaan
		langsung bilangka kek nda ada manfaatnya	Menjual	bersalah
		main begini.. kurugikan ji diriku kurasa.	Barang	
	P	pernah ga mencoba untuk berhenti main judi?		
	S	iya jelas kalau masalah ingin berhenti pasti ada..		
450	P	trus kenapa masih bermain sampai sekarang		
		kalau sudah ingin berhenti apalagi merasa		
		rugijako?		
	S	karena ada trus ketertarikan.. apalagi kalau lihat	Merasa	Daya
		teman menang,, langsung tertarik main.	Tertarik	Tarik
455		Ditambah ada lagi dana biasa dilanjut	Ditambah	
		Lagi main	Ketika	
			Melihat	
			Teman	
			Menang serta	
460			Ada uang	
			masuk	
	P	adaga memang ketenangan mudapat?		
	S	kalau ketenangan yah begituu.. misalkan main	Subjek	Ketena
		trus menang banyak pasti ada ketenangan yang	Mendapatkan	Ngan

465		muncul.. tapi lama kelamaan uang yang dipake	Ketenangan	Ketika
		pasang habis tiba tiba hilang lagi ketenangan	Ketika	Menang
		langsung gelisah lagi..	Menang	Dan
			Banyak	Gelisah
			Namun	Ketika
470			Ketika habis	kalah
			Muncul	
			kegelisahan	
	P	seperti apa memang ketenangannya?		
	S	yah bahagiaji.. gembira begitu bisa menang...		
475	P	tapi kan semisal menangko toh. Pasang 10 rb		
		menang banyak kenapa nda mu ambil saja itu		
		uang trus berhenti main judi. Kenapa mulanjut		
		atau muputar lagi modalmu?		
	S	karna nabilang orang biasa ciri cirinya bisa..	mendengar	Pengaruh
480		lebih.. menang banyak dari ituu.. jadi diputar	Kata orang	Teman
		Lagi modal..	Lain kalau	
			Dapat	
			Menang	
			Banyak lagi	
485	P	okey oke ple makasih na		

Pertemuan 2

Informan	R
Umur	25
Pendidikan	SMA
Pekerjaan	Kuli
Tanggal Wawancara	9 Mei 2025
Jam Wawancara	24 : 00

	P	ee, ya jadi mesaka je rekenna maccarita carita		
		iyemoro tentang judi.. wadding ga rekenna..		

		bisaji?		
	S	bisa-bisa		
490	P	kan puranaki biasa si cerita cerita angka mopa		
		rekanna melo ku tna tanai lah...		
		iye rekennaee.. ee siagani rekenna ittamu		
		maccule judi sibawa ee siaga ni rekenna cappu?		
	S	eee. Anu pammula awal tahun 2023 kapang.		
495		kodekusalah sampai sekarang yah.. tapi anu		
		main tidak main yah.		
	P	jeda jeda rekenna toh?		
	S	iya jeda jeda		
	P	siaga rekenna estimasinna biasa ero jedae roh.		
500		Pura toje biasa ple anu dih dero chip e rohh..		
	S	iya		
	P	bermasalah I dih..		
	S	iya bermasalah pura chip e jadi mega jeda jedana		
505	P	siaga estimasinna biasa jena		
	S	sekitaran 3-2 bulan lah biasa bermasalah kodeku salah..		
	P	kalau ee siaga ni rekenna cappu selamako maccule siaga ni rekenna habis?		
510	S	ee detto yusseng perkiraan I apa ee, de ee de		
		ibilangi pengeluarannge.. kalau anu rekenna		
		Iye kalau nominalna atau keluar masukna semisal. Iyero tama keluar e kuita koro toh pengeluaran ku tohh 3 juta terakhir..		
515	P	okei okei		
	S	ee. Anusi rekenna, aga rekenna iye kebiasaan		
		kebiasan mu yang mulewatkan selama ko bermain judi?		
	S	mappadaa anu.. biasanna toh yako meki lao	Subjek susah	
520		majjama masiga lekki moto narang – narang akko macculeki main judi <i>online</i> .	Bangun pagi Selama	kehilangan

			Bermain judi	Jam tidur
	P	wanni rekenna mu maccule?		
	S	iya malam toh, main judi <i>online</i> sampai		
525		begadang jadi susahki bangun pagi kalau mau		
		pergi kerja... terlewatkan bangun pagie.		
	P	jadi wannipi mu maccule rekanna dih?		
	S	iya wannipi.		
	P	kalau selain iyero bangsanganna sholat atau		
530		apa?		
	S	iya.. iye manang naro,, tama manangni tatta	Subjek	Mengaba
		terlewatkan ko macculeki namo sumpajang	Lebih	Ikan
		jumae marepe toh..	memilih	Aktivitas
			Bermain judi	keagaman
535			<i>Online</i>	
			daripada	
			mengerjakan	
			Sholat	
	P	kan namu wannipi mu maccule paling isya pi		
540		tu?		
	S	de... biasanna ko assoi toh..		
	P	biasa toh maccule asso?		
	S	iya koassoi.. ko libur libursi		
	P	makkega metto rekenna perasaan mu ko demu		
545		maccule?		
545	S	degaga biasa biasa bawammi		
	P	biasa biasami dih?		
	S	biasa biasa intinna ko angka ikatanni biasa	Subjek	Tidak
		ipake maccule ko dgg ple biasa biasa maki.	merasa	Terlalu
			Biasa biasa	ambisius
550			Saja ketika	
			Tidak	
			Bermain judi	
			<i>online</i>	
	P	detto rekenna ipusingi anu kada makkega		
555		carana iyye		
	S	detto kada ilallung laddai		
	P	kan rekenna iye pole anummu toh. Dari gaji		
		rekenna toh mupake maccule toh.. mupake		

		mammodala rekenna toh pole gaji kalau cappu		
560		modalamu na deppa mu gajian berhenti koga?		
	S	iya berhenti, berhenti		
	P	biasanna siaga jedamu rekenna berapa hari..		
		demu maccule koro?		
	S	sekitaran setengah bulan, 1 bulan lah		
565	P	nappa macculesi?		
	S	angka doi macculesi. Tama doi pole gaji		
	P	mupake manang gajimmu roh?		
	S	de sitangnga milah apa mega toh keperluan lain..		
570	P	ya ya.. ipake maputara modala kapang		
	S	yah maputar modal iseng iseng narang kecanduan.		
	P	iyero rekenna selain anggota sibawa hadiahna		
		rekenna aga rekenna dorongko maccule judi?		
575	S	Dgg.		
	P	ndd dihh.. e dekkada ga rekenna semisal toh...		
		makkada ah meka buktikan iye sibawa iyanu..		
		iyero masa nakalahka na macca toka. Harga diri		
		rekenna iye?		
580	S	iyaa... dena makkoro...		
	P	kemenangan besarmi rekenna iye?		
	S	iya palingan makkoromi. Kalau meloki	Subjek	Kemena
		pitangngi cule.. dgg	Bermain judi	Ngan
			Karena	besar
585			kemenangan	
			bukan	
			Untuk diakui	
	P	okei. Okei..kan mitta nako rekenna iye maccule		
		toh aga rekenna usahamu iye sehingga bisa ko		
590		bertahan sampai sekarang aga usahamu?		

	S	usaha aga massuna?		
	P	massuna kan.. contoh pertahankan I bimana		
		usahamu sehingga bisako bertahan bermain		
		judi?		
595	S	deku mengerti sadding		
	P	contoh kan pada rekenna dalam konteks		
		anulah,, pacaran lah semisal. Sicandring		
		rekenna,,bimana usahamu supaya deta paja		
		sicanring iye,,contoh dibelikan itu yalliang		
600		anu canritta supaya bisaki bertahan sibawa		
	S	yah makkoro... oh makkoro		
	P	makkoro contohnya toh. Dalam konteks judi		
		kaitkan gare makkega rekenna usahamu?		
	S	yah modalaki bara wadding ki pakanna..	Subjek	Upaya
605		iyemiro marommo pa bertahan ki ko angka	Memberikan	Agar bisa
		doi ipake mammodala.	Modal agar	Bermain
			Dapat	Judi
			Bertahan	
			Bermain judi	
610			online	
	P	yah.. usahamu rekenna dari wassele –		
		wassele		
		jamang?		
	S	iya wassele jamang		
	P	ee wadding ga mu ceritakan bimana		
615		aktivitasmu lalang na siassoe kapan ko		
		rekenna		
		begini, begini, dan begini?		
	S	tentang judi atau anu?		
	P	ee keseharian dari pagi sampai malam		
	S	yah misalnya eletoh motoki majjama	Subjek	Waktu
		sampai		
620		jam 5 sore sore nappa .. dio naki jlo nappa	Memakai	Yang
		istirahat-istirahat lattu pura magari isa..	Waktu	Digunakan
		narang-narang dgg ipigau maccule si tau ee..	Istirahat	berjudi
			Untuk	
			Bermain	
625			Judi online	
	P	Ko macculeko siddimu ga atau sibwako tau		
		lain...?		
	S	tergantung biasa sidditta biasa sibawa toki		

		anggota ta		
630	P	Eee, siaga ro ettana.. berapa lamako rekenna		
		gunakan waktumu.. siaga ettana waktu		
		mugunakan main judi <i>online</i>		
	S	Nda menentuu.. tergantung pole modala e		
		masiga cappu masiga toki paja		
635	P	Kalau secara anu rekenna iye untung rugi		
		untung		
		ga menurutmu iye judi nalekko ga		
		keuntungan		
		atau kerugian?		
	S	Kalau meloki mitaiiii. Fisik atau secara anu	Subjek	Kerugian
		toh		
		sebenarnya kerugiann. Yah Tapi ee angka	Merasa	Dan
640		kesenangan jadi waddingngi balance lahh..	Secara fisik	Kesena
			Judi <i>online</i>	ngan
			Memberikan	
			Kerugian	
			Namun	
645			Terdapat	
			Kesenangan	
			Sehingga	
			dapat	
			seimbang	
650	P	kesenangan sementara rekenna?		
	S	iya kesenangan sementara jadi pada ko	Subjek	Kesenga
		balance i		
		puraki pakanna ikanna sakii..	merasa	Ngan
			Judi <i>online</i>	sementara
			Memberikan	
655			kesenangan	
			sementara	
	P	iya na rekenna ro maga demu pajai kan ko		
		makkoroi kalau kerugian naki. Pada rekenna		
		paja		
		naki apa rogi naka..		
660	S	iyetossi jero apa ko misalna ikanna ki tattaki	Subjek	selalu
		mappikiri makkoro narang – narang	Merasa	Ingin
		macculeki		
		Na pakannaki pada sadding ko meloki lanjut	Kalau kalah	menang
		lengngi	Ingin	

			Berhenti tapi	
665			Ketika	
			Menang	
			Muncul	
			keinginan	
			Untuk	
670			Melanjutkan	
	P	Kalau macculeko iye nusseng ga tomatuammu		
	S	ndalah, main saja nda dikasi tau	Subjek	Bermain
			Bermain	Judi
			Secara	Diam
675			Diam -diam	diam
	P	Magai na bermain secara sembunyi – sembunyi?		
	S	Ya, takut karena pasti dilarang toh	Merasa	Perasaan
			Takut, karena	Takut
			Judi <i>online</i>	
680			Permainan	
			dilarang	
	P	iya iya oke palee..		

Informan 3

Informan	D
Umur	30
Pendidikan Terakhir	S1
Pekerjaan	Kurir
Tanggal Wawancara	17 Mei 2025
Jam Wawancara	20;55

Baris	Ket	Verbatim	Deskripsi	Coding
	P	jadi mulaini aa,, mulai niga		
	S	iya		
685	P	jadi ee kebetulan iye angka rekenna penelitian		
		ku toh tentang judi <i>online</i> toh jadi sekarang iko		
		rekenna iye aktif main judi kan jadi insyaallah		
		cerita cerita cedde		

	S	bisa		
690	P	oke jadi ee pertama rekenna aga rekenna iye		
		dorongko untuk bermain judi		
	S	kalau,,, sebenarnya toh, kalau di awal - awal itu	Subjek	iseng”
		cuman apadih,, kayak iseng iseng ji begitu,,	Bermain	Dan
		melihat teman main.. truss	Judi <i>online</i>	Melihat
695			Karena	teman
			Iseng-iseng	
			Dan melihat	
			teman	
	P	terpengaruh?		
700	S	awal-awalnya tidak, cuman cari hiburan tapi	mencari	motivasi
		lama – lama main trus, main trus, main truss,,	Hiburan	Awal main
	P	jadi sebenarnya ee dari teman rekena to ko		
		wadding isimpulkan, dari teman		
	S	ee,, dari teman		
705	P	eee,selain ihero dgg na rekenna de		
	S	tidak ada		
	P	nda ada,, ee intau rekenna iye perkenalkan ko		
		pertama kali		
	S	kalau awal-awalnya sih, kalau yang istilahnya	Subjek	Sosial
710		judi <i>online</i> , kan banyak disosial media,	Mengenal	media
		facebook, ig, tiktok,	Judi <i>online</i>	
			Dari sosial	
			media	
	P	promosi - promosina rekenna?		
715	S	kayak begitu promosinya dari sana..		
	P	eee, tahun,, mulai tahun, berapa mettoko		
		rekenna maccule,		
	S	kalau awal mainku baru satu tahun lebih		
	P	1 tahun lebih,,		
720	S	iya		
	P	berarti tahun 2024		

	S	iya 2024		
	P	kalau eee, ibilang bilangngi rekenna iye tohh,		
		ee siaga rekenna cappu rekenna doimu selama		
725		Macculemu?		
	S	kalau istilahnya pengeluaran dengan pemasukan,, kalau dibandingkan kebanyakan		
		orang begini jangan lihat cuman menangnya		
		saja lihat berapa yang dideposit, lihat beberapa		
730		yang kekalahan yang dialami seperti itu, tapi		
		alhamdulillah saya tetap seimbang,		
	P	seimbang dih?		
	S	seimbang		
735	P	balance I,, kalau		
	S	bahkan, ada beberapa , bahkan kalau menurutnya saya pluss		
	P	seperti?		
	S	istilahnya begini, kalau kan kalau saya main,		
740		seumpama contoh, depo 50 naik 200 tarik		
	P	Iya		
	S	seperti itu		
	P	oo,, jadi pada ko rekenna untung rekenna iye m		
		menurutmu		
745	S	iya.. kalau saya itu istilahnya bilang eee, lebih		
		kebanyakan,,		
	P	untung rugi gah?		
	S	untung,, tapi seimbanglah menurutku kan		
		kadang kita depo 50 habis, kemudian depo 50		

750		naik 100 kita tarik jadi umpan balik istilahnya		
		begitu.		
	P	iya.iya kalau nominalna rekenna, nominalkan i,		
		siapa rekenna kalau I nominalkan i ro?		
	S	perbandingannya sih 29-30		
755	P	2 juta apaga?		
	S	29 juta 30 juta		
	P	keluar masuk itu toh?		
	S	Keluar masuk		
	P	sibawa aga rekenna ee, jo wallupaisi hmmm, jo		
760		jo kullupai,, hmmm siaga rekenna paling besar		
		mukanna ro?		
	S	18 juta		
	P	paling besar itu, pasangan berapa		
	S	20 lebih, 20 ribuan..		
765	P	20 ribuan dih hmm,, okei okei kemudian yang		
		kedua angka mettoga rekenna iye kepuasan		
		nalekko ketika maccule judi ko?		
	S	sebenarnya kalau istilahnya kepuasan, saya	Subjek	Mencari
		cuman cari hiburan sebenarnya, istilahnya,ee	Mencari	hiburan
770		kan saya kerja di satu perusahaan kalau capek,	Hiburan	
		tidak ada, tidak ada seumpama tidak ada saya	Karena	
		kerja toh, iseng iseng saja begitu pengisi waktu	Capek dari	
		anu sebelum tidur begitu.	kerja	
			Sebagai	
775			Pengisi	
			Waktu	
			Sebelum	
			tidur	
	P	cari kesenangan saja dih?		

780	S	ee, bukan bilang kayak judol begitu toh		
		diutamakan, ee dari ee anu dijadikan ee, kayak		
		betul – betul ee kayak orang-orang begitue.		
	P	hmm,,, yang mencari pekerjaan toh?		
	S	iya..		
785	P	jadi sela-sela mi rekenna iye		
	S	iya , saya itu ee kalau judol, selang seling,,ee		
		anu kayak judol begitu nda tiap hari nda tiap		
		malam begitu?		
	P	oke oke ,jadi kan semisal menangko rekenna		
790		berapa paling besar		
	S	18		
	P	iyero rekenna wasselena mupake untuk apa?		
	S	tidak ada, kayak disitu perputarannya.		
	P	hmm, mupake mammodala rekenna		
795	S	iya		
	P	nda maksudnya, eee dalam bentuk mubelikan		
		sesuatu apaga?		
	S	iya begitu, kayak begitu, celana, baju	Subjek	Membeli
			Memakai	barang
800			Hasil judi	Dan modal
			Untuk	Judi online
			Membeli	
			Barang dan	
			Modal	
805			Untuk	
			Bermain judi	
			online	
	P	barang-barang		
	S	barang barang begitu tapi kebanyakan lari		
810		kembali ji,		
	P	ke modal?		

	S	iya kemodal begitu		
	P	ee,,eee,, jlo aa, agaro pertanyaanku ro, oke, ee		
		iye rekenna doi mu pake maccule pole kega,		
815		pole kega mupake		
	S	kayak bukan bilang ee dari gaji, bukan, bukan,		
	P	dari aga ple		
	S	dari penghasilan dari, istilah kan perusahaan	Uang yang	Sumber
		Kan hmmm, bonus bonus	Dipakai	Modal
820		bonus bonus, begitu saya ambil dari situ	Subjek	Bermain
			Bermain	Judi online
			Judi online	
			Dari bonus	
			kerja	
825	P	ee, jadikan kalau semisal degagasi, cappusi		
		modalamu toh		
	S	tidak ada, anu nda anu nda main lagi		
	P	hmm, nda main ltajang pasi rekenna bonus ee?		
	S	iya		
830	P	biasana estimasina siaga ero berapa hari itu		
		berapa minggu estimasina?		
	S	kadang satu minggu tidak main,		
	P	hmm, eee, ee kemudian aga rekenna iye		
		kebiasaan mu yang terlewat,,selama berjudi, ku		
835		alekko contoh biar mudah, rekenna contoh, ee		
		ketika ma wanni rekenna toh maculle ko		
		rekenna, angka marommo kebiasaan		
		Kebiasaanmu?		
	S	jam tidur, jam tidur kurang. Disitu, jam	Akibat judi	Jam tidur
840		tidurnya kurang	online	berkurang
			Jam tidur	
			Subjek	
			berkurang	

	P	berarti mainnya malam?		
845	S	mainnya malam, kan istilahnya begini	Subjek	Kemena
		kebanyakan pemain mi itu kalau seumpama toh	Ketika	Ngan
		trus dia depo trus naik naik, naik , main malam	Bermain dan	dapat
		pasti ah main lagi deh.. sempat mau naik main	Menang	Memakai
		lagi satu menit pasti begitu	sehingga	Waktu
850			Muncul	Yang
			Keinginan	banyak
			Untuk	
			Bermain lagi	
			Sehingga	
855			Bisa	
			Memakai	
			Waktu	
			Yang banyak	
	P	a,ya, jadi kalau semisal ee massumpajang		
860		rekenna taue, terlewat toh?		
	S	kadang iya kadang tidak		
	P	kadang iya kadang tidak,, hhhmm maga		
		rekenna kalau semisal, contoh macculeko tappa		
		tamai wattu isyae rekenna iye, semisal toh kega		
865		mupile?		
	S	istilahnya toh lebih tinggi rasa penasaran,	Penasaran	Rasa
		penasarannya di judol	di judol	Penasaran
	P	hmm,jadi lebih mu prioritaskan		
	S	iya, iya kebanyakan begitu.. karena pada saat	Subjek	Mempriori
870		sementara main ki seumpama toh, trus tiba	Mempriori	taskan
		waktu sholat, kadang itu, bukan kadang sih,	Taskan judi	Judi online
		sering-sering saya sholat pikiranta lari ke judol	online	Dan

			dibanding	Mengabai
			Melaksana	Kan
875			Kan shalat	Shalat
	P	ohh judol		
	S	hmm		
	P	ee pernah ko ga rekenna iye melo paja,		
		mencoba berhenti untuk bermain judi		
880		pernahga?		
	S	pernah,, pernah semenjak saya main		
		2024		
		sampai sekarang saya pernah berhenti 3		
		bulan		
	P	3 bulan dihh.. karena apa gre iyero.		
	S	tidak. Tidak ada istilah alasan apa,		
		pokonya		
885		berhenti saja.		
	P	makkega biasa rekenna usahamu tappa		
		bisa		
		berhenti?		
	S	tidak.. ee bukan bilang kayak anu toh	Melihat	Refleksi
		awal, ee		
		begini, karena ada teman yang saya lihat.	Teman	diri
890		Istilahnya dia terobsesi sekalimi	terobsesi	
	P	hmm, kecanduan i		
	S	kecanduan, kecanduan, kecanduan,		
		kecanduan,		
		kecanduan,menumpuk mi kayak		
		istilahnya dia		
		meminjam dari teman ke teman trus nda		
		bisa		
895		bayar begitu..		
	P	kalau iko makkoroko, kalau iko?		
	S	saya alhamdulillah		
	P	nda pernahji?		
	S	aman nda pernah,semenjak kejadian nya		
		itu,		
900		kejadiannya anggotaku toh mappikirika.		
	P	iya, tapi maga rekenna maccule sako		
		iyee,		
	S	aa, istilahnya toh, istilahnya pernah	Subjek	Mencari
		berhenti		

		selama 3 bulan trus apadih kayak stres to,	Pernah	Kesena
		capek dalam pekerjaan begitu , main lagii,	berhenti	ngan
905			Selama 3	
			Bulan dan	
			Bermain	
			kembali	
			Karena stres	
910			dalam	
			pekerjaan	
	P	hmm, oke oke , kemudian kalau maccule judi		
		ko rekenna angka ga ketenangan nalekko?		
	S	tidak ada si sebenarnya,cuman rasa, ee kan	Judi <i>online</i>	Ketidak
915		istilahnya kalau ketenangan 1 banding kayak	Tidak	Tenangan
		1000 begitu kebanyakan penasarannya,	Memberikan	Dan
		otomatis kalau penasaran nda tenangki,	Ketenangan,	Rasa
		pasti		
		ada pasti	kebanyakan	Penasaran
			Rasa	
920			penasaran	
	S	gelisah		
	S	gelisah, gelisah		
	P	iyaiya, okeoke, kemudian rekenna ko demu		
		maccule rekenna toh makkega perasaan mu?		
925	S	kalau istilahnya, kalau saya nda main istilahnya		
		kayak biasa biasa saja begitu bukan bilang ai		
		mauka depo lagii ai.. tidak		
	P	nda dih		
	S	tidak		
930	P	angka tu rekenna isapparassi lalang		
	S	hhmm iya dicarikan jalan untuk bagaimana		

		supaya bisa ka dapat dana trus depo lagi tidak..		
		hmmm, biasa biasa mi biasa biasa saja		
	P	oke oke,, ee kan rekenna, selain rekenna		
935		pengaruh teman toh ee angkopa ga rekeng iye,		
		selain iye wadding gaki kada harga diri iye		
		kada melo ki pitangngi cule ku kada macca		
		tokka iye.		
	S	aai tidak, nda ada ji, karena iyakan bilang	Subjek	Mencari
940		melihat, mitai rekenna anggotaku maccule, trus	Tidak ingin	Kesena
		meto ka maccule anu makkoro, ai tidak	Membukti	ngan
			Kan kepada	
			Teman	
			Bahwa saya	
945			pintar	
	P	nda dih		
	S	iya tidak,, karena saya belajar dari teman teman		
		disekitarku toh, rata rata kutemani yang		
		dikantor kerja main begitu, ee naita pakkita		
950		mata, naita pakkita matakku kada maccule		
		makkoro tidak, ada bahkan lebih banyak		
		utangnya daripada yang didapat.. akibat		
		terobsesi sekalimi sama judi <i>online</i>		
	P	okee, oke,hmmm, siaga rekenna waktu		
955		mugunakan dalam bermain judi <i>online</i> ?		
	S	paling lama mi itu saya, saya pulang kantor		
		sampai dirumah jam 9 saya tidur jam 3 lewat		
		jam 3 pagi		
	P	berarti?		
960	S	I : 5 jam an		

	P	oh,oh iya berarti kalau majjamako deto na		
		ganggu rekenna anummu gah?		
	S	adasih efek sedikit karena kurang tidur toh,,	subjek	efek
			Merasa	yang
965			Pusing	dirasakan
			Karena	
			Kehilangan	
			Jam tidur	
		pusing		
970	P	nda maksudnya ee ndega rekenna sementara		
		majjama maccule tokko roh?		
	S	tidak, tidak ada, istilahnya saya kerja, kerja,	Subjek	Waktu
		istirahat, istirahat, kalau istilah mau main judol	Memakai	Yang
		begitu kadang saya main pada saat istirahat	Waktu	Dipakai
975		bukan bilang sementara kerja kitoh	Istirahat	Dalam
		terobesesika mau main,, tidak	Untuk	Bermain
			Bermain judi	Judi
			online	online
	P	kerja kerja		
980	S	kerja kerja		
	P	oke,oke, wadding ga rekenna iye mu ceritakan		
		ka aktivitasmu dari oagi sampai malam?		
	S	bisa, bangun jam, setengah 6 lah, sholat, lanjut		
		tidur sedikit bangun jam 6,, ee mandi setengah		
985		8 itu sudah adami dikantor..		
	P	kerja sampai jam berapa		
	S	kadang saya kerja sampai jam 8 9 malam		
		tergantung dari banyaknya yang masuk.. ee jam		
		8 itu keluar ma keluar ma kelapangan sampai		

990		12 atau jam 1, jam 1 lagi, jam 12 jam 1 ee		
		menyusun barang trus ee istirahat sebentar		
		makan siang sholat lanjut.		
	P	Oke oke.. jadi deto rekenna terganggu rekeenna		
		kada ee, semisal maccule ka dalam waktu kerja		
995		macule judi?		
	S	Alhamdulillah		
	P	jadi waktu istirahat mi rekenna iye mugunakan		
		Semisal?		
	S	iya saya main pada waktu istirahat saja,, kayak		
1000		begini..		
	P	ya ya. Eee terakhir iye nausseng ga tomotoangmu kada maccule ko iye		
	S	tidak, otomatis rata rata pemain tidak..	Main secara Sembunyi”	Menyembu nyikan
1005	P	tidak dih magai rekenna iye?		
	S	otomatis pasti kalau orang tua tau kalau main	Subjek	Perasaan
		judi dimana mana kan judi itu dilarang	Merasa takut ketika	Takut
		memang otomatis takut sama orang tua tohh		
			Orang tua mengetahui	
1010			bermain judi	
	P	okey okey ple kalau semisal masih butuhka		
		informasi wadding mo toh?		
1015	S	iya iya		
	P	oke oke		

SURAT KETERANGAN WAWANCARA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Inisial : D
Umur : 30
Jenis kelamin : Laki-laki
Alamat : Mattiro Ade
Tanggal Wawancara : 17. Mei 2025

Menerangkan bahwa:

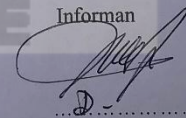
Nama : M Takdir
Nim : 2120203870232038
Fakultas/Prodi : Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah/ Bimbingan Konseling Islam

Benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul **"Analisis Kepribadian Islam pada pemain Judi Online di Desa Mattiro Ade"**. Dengan ini pula, saya menyatakan kebolehan hasil wawancara tersebut sebagai sumber data penelitian untuk mendukung hasil penelitian.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 17 Mei 2025

Informan


D.

SURAT KETERANGAN WAWANCARA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Inisial : D
Umur : 30
Jenis kelamin : Laki-laki
Alamat : Mattiro Aelo
Tanggal Wawancara : 17. Mei 2025

Menerangkan bahwa:

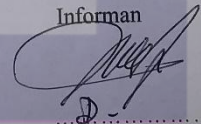
Nama : M Takdir
Nim : 2120203870232038
Fakultas/Prodi : Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah/ Bimbingan Konseling Islam

Benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul **"Analisis Kepribadian Islam pada pemain Judi Online di Desa Mattiro Ade"**. Dengan ini pula, saya menyatakan kebolehan hasil wawancara tersebut sebagai sumber data penelitian untuk mendukung hasil penelitian.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 17 Mei 2025

Informan



SURAT KETERANGAN WAWANCARA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Inisial : R
Umur : 25
Jenis kelamin : Laki-Laki
Alamat : Mattiro Ade
Tanggal Wawancara : 24 April 2025

Menerangkan bahwa:

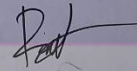
Nama : M Takdir
Nim : 2120203870232038
Fakultas/Prodi : Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah/ Bimbingan Konseling Islam

Benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul **"Analisis Kepribadian Islam pada pemain Judi Online di Desa Mattiro Ade"**. Dengan ini pula, saya menyatakan kebolehan hasil wawancara tersebut sebagai sumber data penelitian untuk mendukung hasil penelitian.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

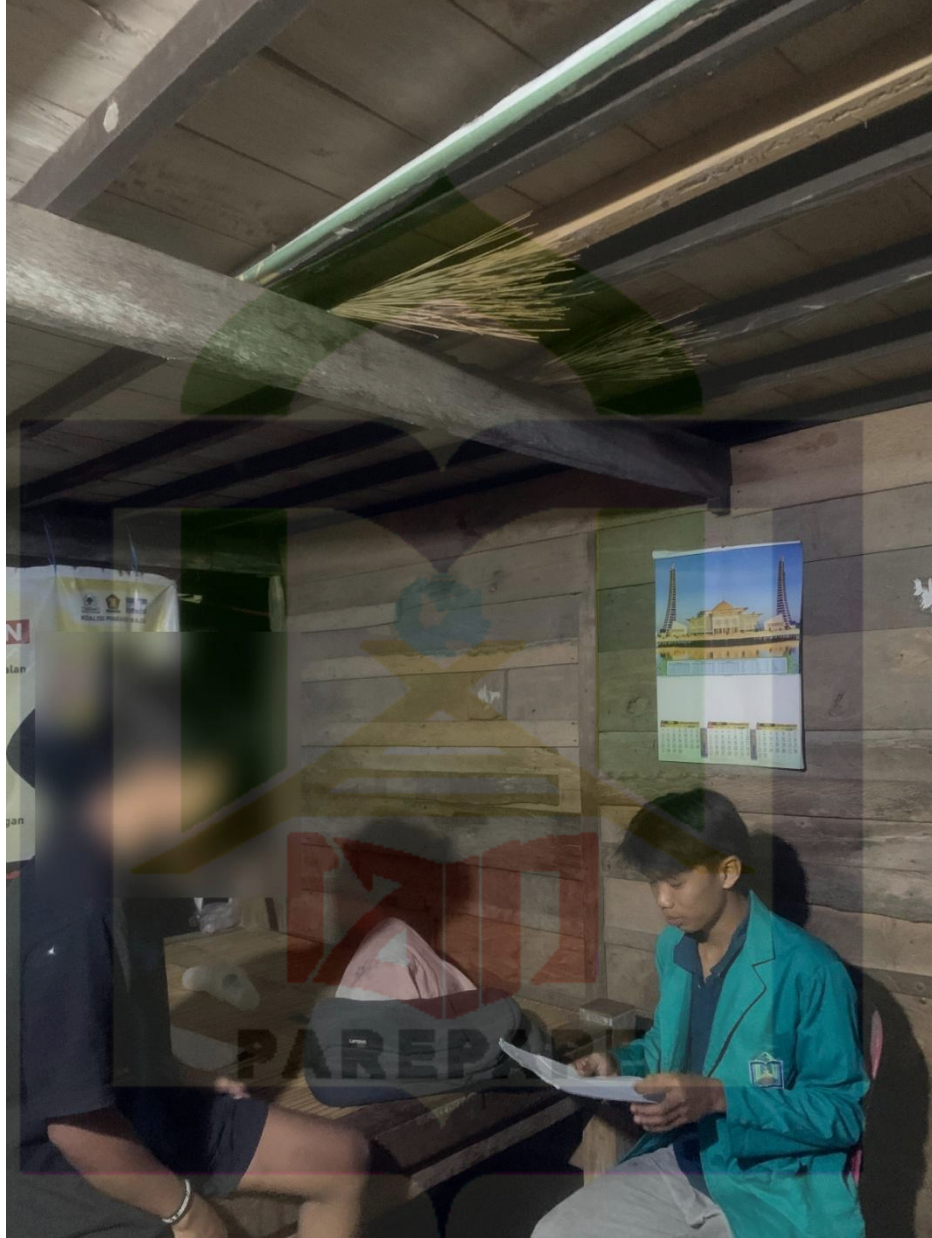
Pinrang, 27 Mei 2025

Informan

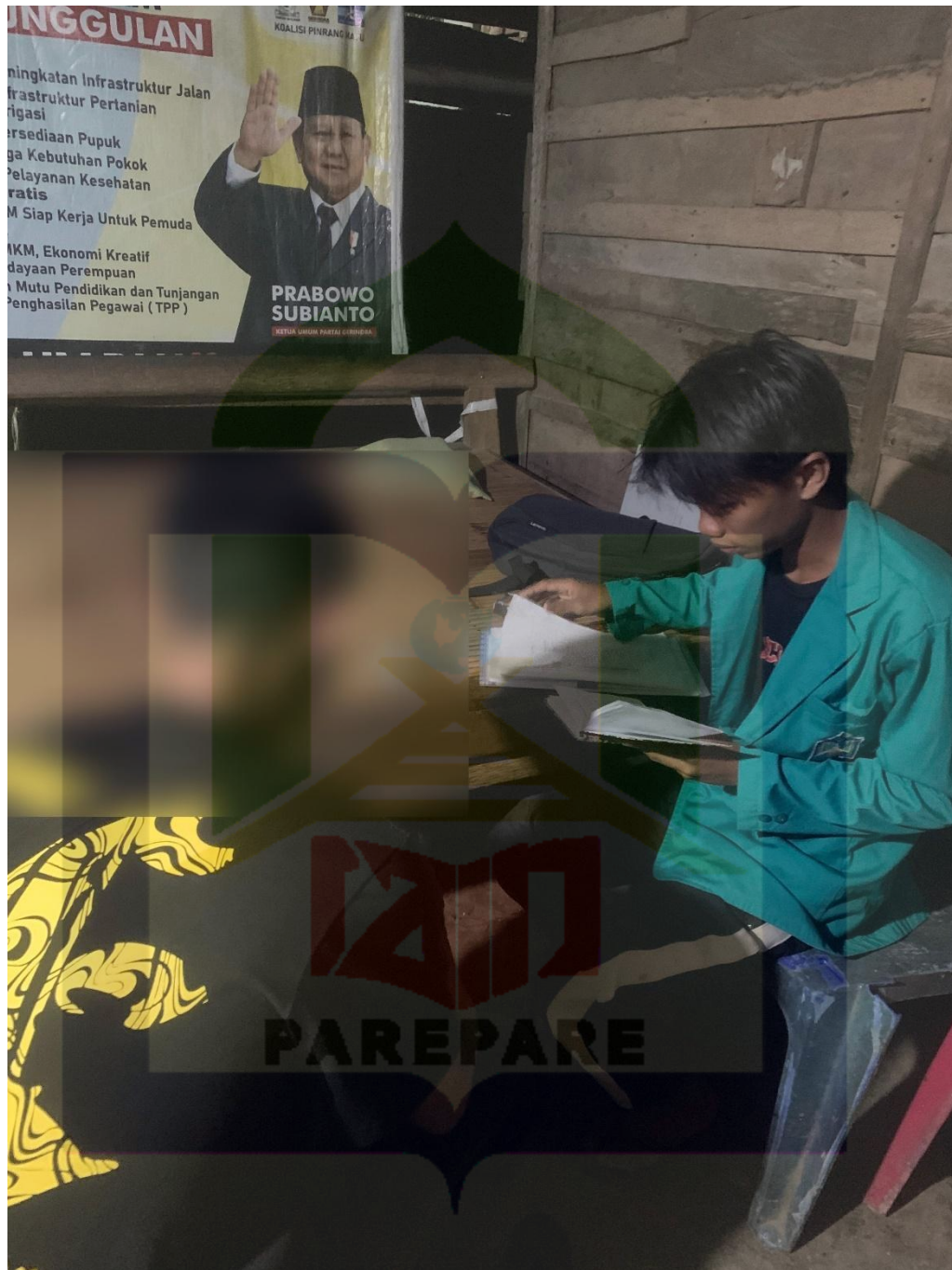




Wawancara Informan 1



Wawancara informan 2



Wawancara Informan 3

Skripsi takdir 9 juli 2025.docx

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1 %
2	journal.ubaya.ac.id Internet Source	<1 %
3	dadanby.blogspot.com Internet Source	<1 %
4	jogoroto.org Internet Source	<1 %
5	moderasi.org Internet Source	<1 %
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
7	journal.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
8	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	<1 %
9	jurnal.umk.ac.id Internet Source	<1 %
10	es.scribd.com Internet Source	<1 %
11	journal.uui.ac.id Internet Source	<1 %
12	iainkerinci.ac.id Internet Source	<1 %

BIODATA PENULIS



M TAKDIR, adalah nama dari penulis skripsi ini. Penulis merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara. Anak dari pasangan Bapak Ahmad dan Ibu Budi. Penulis lahir di Sempang, Kecamatan Patampanua, Kabupaten Pinrang pada tanggal 20 September 2003. Penulis memulai pendidikannya di SDN 126 Patampanua, kemudian melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Pinrang, dan melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas di Man

Pinrang dan melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Pada tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi, masih terdaftar sebagai mahasiswa program sarjana (S1) pada program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Dengan ketekunan serta motivasi dari dukungan keluarga, bantuan dari dosen pembimbing, dosen penguji, dosen FUAD, Dosen Bimbingan Konseling Islam, serta teman-teman Bimbingan dan Konseling Islam angkatan 2021. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir mahasiswa untuk memenuhi persyaratan dalam rangka meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Semoga skripsi yang berjudul "*Analisis sensing mentality* pada pemain judi online di Desa Mattiro Ade", dapat memberi manfaat yang seluas-luasnya.