

**PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP INDIKASI
KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA MAHASISWA**

SKRIPSI



Oleh: Rahil Adriyadi Dwi Ananda

202010230311388

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

**PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP INDIKASI
KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
Salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



RAHIL ADRIYADI DWI ANANDA
NIM : 202010230311388

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2024**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

RAHIL ADRIYADI DWI ANANDA

Nim : 202010230311388

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

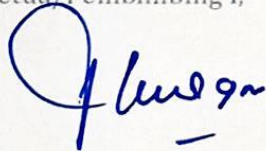
Pada tanggal, 08 Juli 2024

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan

memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

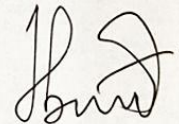
SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



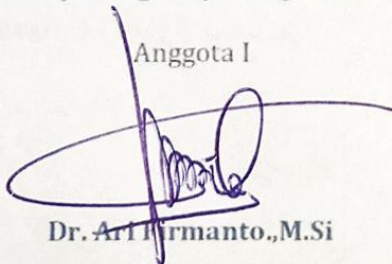
Dr. Cahyaning Suryaningrum.,M.Si

Sekretaris/Pembimbing II,



Ibnu Sutoko, S.Psi.,M.Psi

Anggota I



Dr. Ari Hermanto.,M.Si

Anggota II

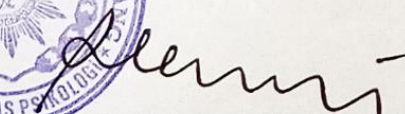


Nandy Agustin Syakarofath, S.Psi.,M.A



Mengesahkan

Dekan,


Dr. Rr. Siti Suminarti Fasikhah, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

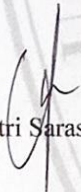
Nama : Rahil Adriyadi Dwi Ananda
NIM : 202010230311388
Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :
Pengaruh Konformitas Teman Sebaya terhadap Indikasi Kecanduan Judi *Online* pada Mahasiswa

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan hak bebas royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Mengetahui
Ketua Program Studi


Putri Saraswati, M.Psi., Psikolog

Malang, 31 Juli 2024

Yang menyatakan



Rahil Adriyadi Dwi Ananda

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul “Pengaruh Konformitas Teman Sebaya terhadap Indikasi Kecanduan Judi *Online* pada Mahasiswa” sebagai salah satu syarat yang wajib untuk mendapatkan gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam proses penyusunan skripsi, tentunya penulis banyak mendapatkan arahan, petunjuk, bimbingan juga bantuan yang bermanfaat dari semua pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Siti Suminarti Fasikha, M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Dr. Cahyaning Suryaningrum, M.Si dan Bapak Ibnu Sutoko, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Ratih Eka Pertiwi, S.Psi., M.Psi sebagai dosen wali yang telah memberikan dukungan dan arahan sedari awal masa perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmunya selama penulis belajar di Fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
5. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam proses pengumpulan data.
6. Ibu Luki Adrianti dan Bapak Slamet Riadi selaku orang tua penulis, serta Mas Rayhan Adriyadi Antama dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa serta kasih sayang yang tidak ada hentinya.
7. Adam selaku pasangan penulis yang telah memberikan dukungan, menghibur, membantu dan memberikan doa pada setiap proses kehidupan penulis.
8. Abe selaku teman terdekat yang selalu menghibur, membantu, mendengar keluh kesah penulis, dan berjuang untuk mencapai kelulusan bersama.
9. Teman-teman BP Alya, Cipa, Asti, Miranti, Aci, dan Mega yang selalu memberikan semangat, masukan, bantuan, hiburan serta bertukar cerita dari awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teruntuk diri saya sendiri Rahil Adriyadi Dwi Ananda, yang telah bekerja keras sejauh ini dan tidak pernah menyerah dalam setiap kegagalan yang telah dilalui, terimakasih sudah percaya kepada diri sendiri dan berhasil sampai titik ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini mungkin belum dapat dikatakan sempurna, jadi penulis sangat berterima kasih dan bersyukur atas kritik dan saran. Namun, penulis juga berharap skripsi atau karya ilmiah ini bermanfaat bagi peneliti berikutnya dan para pembaca umum.

Malang, 31 Juli 2024

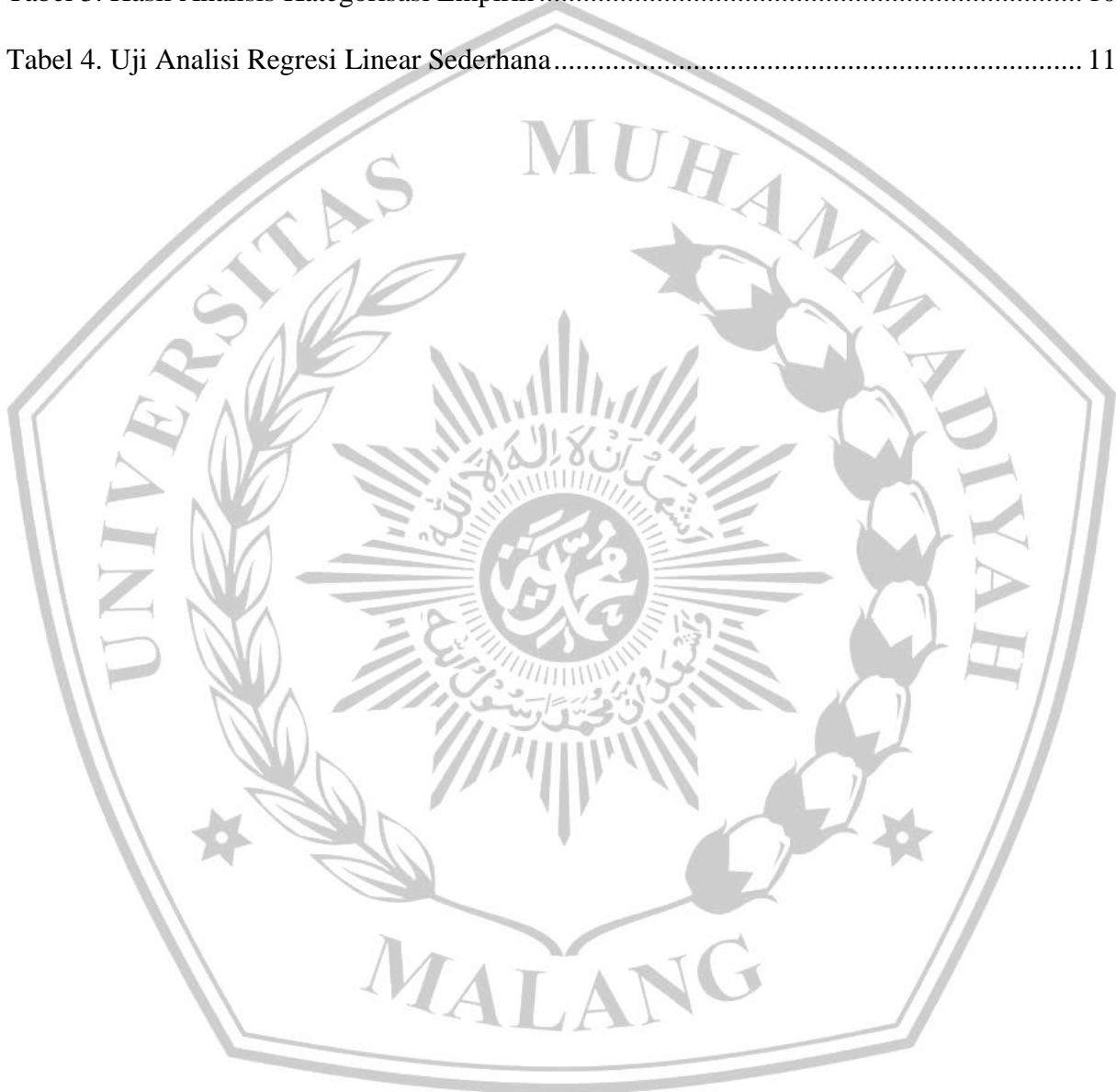
Penulis
Rahil Adriyadi Dwi Ananda

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
Kecanduan (Adiksi).....	4
Konformitas Teman Sebaya	5
Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi <i>Online</i>	6
Kerangka Berpikir	7
Hipotesis Penelitian	7
METODE PENELITIAN	7
Rancangan Penelitian	7
Subjek Penelitian	7
Variabel dan Instrumen Penelitian	8
Prosedur dan Analisis Data.....	9
HASIL PENELITIAN	9
DISKUSI	11
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	14
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskripsi Subjek Penelitian (N=154).....	8
Tabel 2. Deskripsi Variabel Penelitian.....	10
Tabel 3. Hasil Analisis Kategorisasi Empirik.....	10
Tabel 4. Uji Analisi Regresi Linear Sederhana.....	11



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Konformitas Teman Sebaya.....	20
Lampiran 2. Skala Indikasi Kecanduan Judi <i>Online</i>	29
Lampiran 3. <i>Blueprint</i> Penelitian	32
Lampiran 4. Hasil Uji Coba Skala <i>Online Gambling Symptom Assessment Scale (OGSAS)</i> .	33
Lampiran 5. Hasil Uji Coba Skala Konformitas Teman Sebaya.....	34
Lampiran 6. Analisis Kategori Identitas Subjek	36
Lampiran 7. Kategorisasi Subjek	38
Lampiran 8. Uji Analisis Statistik Deskriptif Empirik.....	39
Lampiran 9. Uji Normalitas	40
Lampiran 10. Uji Homogenitas.....	40
Lampiran 11. Uji Linear.....	41
Lampiran 12. Analisis Regresi Linear Sederhana.....	41
Lampiran 13. Hasil Cek Verifikasi Data & Plagiasi	43

PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP INDIKASI KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA MAHASISWA

Rahil Adriyadi Dwi Ananda
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
rahiladriyadi07@gmail.com

Abstrak. Kecanduan judi *online* merupakan dampak yang didapatkan dari tingginya tingkat konformitas teman sebaya yang terjadi pada mahasiswa. Mahasiswa sering kali mengikuti lingkungan kelompoknya agar tidak terlihat berbeda walaupun hal ini bersifat negatif, yang pada mulanya hanya mencoba mengikuti namun beralih menjadi kecanduan karena kemudahan dan keuntungan yang dirasakan dari situs judi *online*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh konformitas teman sebaya terhadap indikasi kecanduan judi *online* pada mahasiswa. Desain dari penelitian ini adalah kuantitatif non-eksperimen dengan jumlah responden sebanyak 154. Skala yang digunakan pada judi *online* yaitu *The Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS)* dan skala konformitas teman sebaya. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* dan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara konformitas teman sebaya dan kecanduan judi *online* dengan hasil $B = 0,331$ serta nilai signifikansi (p) sebesar 0,000.

Kata kunci : Judi *Online*, Kecanduan, Konformitas Teman Sebaya, Mahasiswa

Abstract. *Online gambling addiction is the impact obtained from the high level of peer conformity that occurs in students. Students often follow their group environment in order not to look different even though this is negative, which initially just tried to follow but turned into addiction due to the ease and benefits perceived from online gambling. This study aims to find out the impact of peer conformity on indications of online gambling addiction in students. The design of this study is non-experimental quantitative with a total of 154 respondents. The scale used in online gambling is the Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS) and the peer compliance scale. Sampling techniques are done using purposive sampling and data analysis using simple linear regression tests. The results show that there is a positive influence between peer conformity and online gambling addiction with the result $B = 0,331$ and a significance value (p) of 0.000.*

Keyword : *Addiction, College Student, Online Gambling, Peer conformity*

Pada era globalisasi, dunia digital sangat erat sekali dengan masyarakat. Saat ini internet dapat digunakan dengan berbagai jenis teknologi seperti *computer*, *laptop*, *handphone* dan *smart television*. Terdapat berbagai alasan mengapa sebagian besar individu merasakan kehidupan yang lebih mudah dan *simple* dengan adanya internet. Perkembangan internet saat ini bukan hanya untuk berkomunikasi, mengirim dan mengumpulkan data saja namun bisa untuk memenuhi berbagai hal penting lainnya, seperti kemudahan berkarir, berbisnis, menjalin relasi, berbelanja, belajar mengajar, berkampanye hingga menyiarkan berita (Elia, 2009). Banyak sekali aspek kehidupan yang dapat dipermudah dengan adanya internet namun tidak terlepas dari itu internet juga memiliki dampak negatif seperti yang dikatakan Ratnaya (2011) internet memiliki dampak negatif untuk individu, seperti sulit berbaur dengan lingkungan, kejahatan internet, pelanggaran hak cipta, pornografi, penyebaran virus komputer, penipuan hingga perjudian.

Seperti yang telah dijelaskan perilaku bermain judi merupakan salah satu dari dampak negatif adanya internet. Namun, sebelum adanya jaringan internet bermain judi telah dilakukan secara *offline*, pada awal pertengahan 60-an judi kupon togel adalah permainan judi yang sangat diminati oleh masyarakat karena sangat terjangkau dan semua kalangan dapat memainkannya (Permana & Delina, 2014). Jika dahulu individu yang bermain judi harus melakukannya dengan bertemu secara langsung namun, situasi saat ini telah berbeda, judi tidak perlu dilakukan secara langsung dengan bertemu lawan main akan tetapi saat ini sistem perjudian bersifat *online* juga global yang yang membuat perjudian sangat dan semakin digemari oleh masyarakat (Susanti, 2021).

Seiring dengan zaman yang terus berkembang judi semakin mudah dilakukan hanya dengan membutuhkan jaringan internet dan *smartphone*. Seperti yang dikatakan Kuss & Griffiths (2012) bahwa berkembangnya teknologi saat ini memberikan fasilitas yang mudah dari berbagai jenis permainan judi seperti internet atau *online gambling*, *interactive telephone gambling* dan *mobile phone gambling*. Menurut Dixon et al. (2019) pola bermain judi *online* dapat dikatakan cukup mudah untuk dilakukan sehingga pelaku judi tidak memerlukan banyak waktu untuk memahami pola bermain, tidak perlu latihan untuk memenangkan permainan, *feedback* yang didapatkan pemain bersifat langsung, musik serta visual yang menyenangkan selama permainan dan pola kemenangan maupun kekalahan yang tidak menentu.

Kemudahan yang ditawarkan oleh situs judi *online* mengakibatkan banyak masyarakat yang menggunakannya. Seperti yang dilansir dari liputan 6, pada tahun 2023 Indonesia adalah negara dengan peringkat pertama yang menggunakan judi *online* terbanyak di dunia berdasarkan dari data yang didapatkan drone empirit. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mendapatkan hasil data yaitu sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan total nilai perputaran uang hingga Rp190 triliun hanya selama periode 2017 hingga 2022. Data tersebut didapatkan dari hasil analisis juga penyelidikan pada 887 pihak yang terlibat pada jaringan bandar judi *online*. Kepala PPATK Ivan Yustiavandana juga menjelaskan bahwa terdapat sebanyak 2.761.828 individu yang menggunakan judi *online* sejak 2017 hingga 2022 (Liputan 6, 2023).

Menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP serta Pasal 303 Ayat 3 KUHP, perjudian diartikan sebagai semua bentuk taruhan, hasil permainan atau perlombaan yang tidak diadakan antara semua peserta permainan, juga semua jenis taruhan lainnya. Judi *online* dapat dikatakan sebagai perjudian tidak langsung, yang mengacu pada luasnya aktivitas taruhan dan permainan yang ditawarkan melalui perangkat internet, seperti komputer dan ponsel pintar

(Gainsbury,2015). Pemain dapat bertaruh pada berbagai jenis permainan pada judi *online*, seperti *poker*, *roulette*, *blackjack*, dan mesin slot (Situmeang et al., 2023).

Tingginya tingkat perjudian pasti menyebabkan banyak masalah psikologis dan ekonomi (Saputra & Syani, 2013). Judi patologis adalah gangguan yang cenderung berkembang menjadi keinginan terus menerus untuk berjudi (Ruslan et al., 2021). Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2017) bahwa dampak yang disadari dan dialami oleh pelaku judi *online* termasuk ketagihan dan keinginan untuk terus bermain. Salah satu jenis *behavioral addiction* adalah adiksi judi *online*, di mana seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikannya, yang menghabiskan waktu dan dapat mempengaruhi produktivitas (Antang & Nadya, 2021). Menurut Yee (2007) kecenderungan adiksi didefinisikan sebagai perilaku yang berdampak kerugian yang dialami individu secara konsisten dan sulit untuk diberhentikan.

Emond dan Griffiths (2020) juga menyatakan bahwa kecenderungan untuk ketagihan judi *online* memiliki banyak karakteristik. Judi *online* cenderung lebih memiliki efek negatif, seperti kesulitan mengelola waktu serta ketagihan, yang menyebabkan pengeluaran yang tidak terkendali untuk berjudi, dibandingkan dengan efek positif, yaitu memperoleh keuntungan (Aprilia et al., 2023). Hal ini juga terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra & Jonyanis (2017) yang menemukan bahwa perjudian ini biasanya dilakukan di tempat umum dan mendorong orang lain untuk bermain dengan iming-iming bahwa mereka akan mendapatkan keuntungan yang lebih besar. Penelitian oleh Ginting & Ginting (2023) menemukan bahwa fenomena judi *online* di kalangan siswa di kelurahan mangga dapat membuat mereka senang bermain hal ini karena judi *online* menawarkan keuntungan besar jika mereka menang, membuat ketagihan.

Menurut Sopha et al. (2023) menyatakan bahwa mahasiswa kerap kali bersedia mengikuti kebiasaan lingkungannya sebagai pengakuan walaupun kebiasaan ini akan melanggar norma sosial. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Agrippina & Nugrahawati (2023) bahwa sebagian besar perilaku siswa yang bermain slot *online* dipengaruhi oleh model sosial yang mereka amati dari lingkungan teman sebaya mereka. Untuk beberapa individu, bermain judi sudah menjadi bagian dari kehidupan sosial mereka, permainan judi biasanya dijadikan kebiasaan bersama keluarga, terutama dalam kelompok teman sebaya (*poker*, *peer to peer gambling*, *casino* dan *togel*) yang disebut mampu mempererat hubungan sosial (Wardle, 2019).

Menurut Mardison (2016) salah satu usaha yang seseorang lakukan agar dapat diterima dalam suatu kelompok sosial yaitu melakukan konformitas. Baron dan Byrne (2005), konformitas adalah pengaruh sosial di mana seseorang mengubah sikap serta perilaku mereka untuk sesuai dengan standar sosial yang berlaku. Konformitas juga dipengaruhi oleh hubungan yang kuat seseorang dengan kelompok teman sebayanya. Sedangkan Shaffer (2009) menyatakan bahwa kelompok teman sebaya dapat memberikan peran kepada seseorang. Terdapat dampak positif dan negatif dari kelompok teman sebaya. Menurut Slamet (2006), dampak positifnya adalah bahwa individu menjadi lebih siap untuk menghadapi kehidupan yang akan datang, setiap orang dapat berlatih untuk memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan keterampilannya serta memiliki rasa solidaritas antar kawan. Namun, dampak negatifnya adalah sulit menerima orang yang tidak memiliki kesamaan dengannya, tertutup bagi orang lain yang tidak termasuk dalam kelompoknya, dan membuat teman yang tidak memiliki kesamaan dengannya iri. Jika lingkungan berkembang secara normal sesuai norma, itu akan berdampak positif pada pertumbuhan karakter individu, begitu pula sebaliknya.

Savolainen et al. (2019) menemukan bahwa kelompok teman sebaya memiliki korelasi yang signifikan dengan perilaku kecanduan berjudi, tetapi dampaknya besar di kalangan remaja. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Baisa & Indrawati (2016) ditemukan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan keinginan untuk bermain judi bola. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teman sebaya memiliki korelasi yang signifikan terhadap keinginan untuk bermain judi, terutama bagi mahasiswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Tianingrum & Nurjanah (2020) menemukan bahwa sebagian besar orang terpengaruh oleh teman sebaya mereka sebanyak 54.6%, dengan 40,9% individu yang nakal terpengaruh oleh teman sebayanya. Ini karena kelompok teman sebaya menuntut untuk melakukan hal-hal yang telah ditetapkan dan tidak menyimpang dari kebiasaan kelompoknya. Ini disebabkan oleh keinginan untuk diakui dan diterima oleh kelompok sosial sebayanya.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku seseorang sangat terkait dengan lingkungan masyarakat mereka. Menurut beberapa penelitian literatur, teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku sosial dan tingkah laku seseorang dalam bimbingan kelompok. Hubungan timbal balik terbentuk selama interaksi, yang saling mempengaruhi. Maka peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian lebih dalam terkait pengaruh konformitas teman sebaya terhadap kecanduan judi *online* pada mahasiswa karena fenomena judi *online* saat ini semakin marak dari tahun ke tahun pada semua kalangan. Selama peneliti berkuliah di Malang peneliti mendapatkan permasalahan judi *online* yang sering ditemui disekitar dan dilakukan oleh mahasiswa. Serta terdapat beberapa kampus ternama berada di Malang yang memudahkan pengambilan subjek untuk penelitian ini. Agar mendapatkan gambaran yang jelas, maka peneliti menuangkan rencana penelitian ini dengan judul "Pengaruh Konformitas Teman Sebaya terhadap Indikasi Kecanduan Judi *online* pada Mahasiswa".

Terdapat manfaat dari penelitian ini adalah peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan sumber informasi. Manfaat bagi masyarakat diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai pentingnya peran orang tua dalam menjaga anak agar tidak terpengaruh oleh dunia luar yang membawa dampak. Serta manfaat bagi pemerintah diharapkan dapat memberikan masukan dan saran kepada pemerintah untuk membuat kebijakan yang membatasi akses ke situs web, khususnya situs yang berkaitan dengan permainan judi *online*, sehingga mereka tidak terkena dampak negatif.

Kecanduan (Adiksi)

Kecanduan merupakan perasaan yang kuat sehingga individu yang tertarik pada sesuatu, seperti kecanduan judi *online*, ingin melakukannya terus-menerus (Aprilia et al., 2023). Salah satu definisi kecanduan adalah kebiasaan melakukan sesuatu, terlepas dari efeknya terhadap kesehatan spiritual, sosial, fisik, keuangan, atau mental seseorang (Jumrianti et al., 2022). Ruslan et al. (2021) juga mengatakan kecanduan berjudi adalah gangguan yang cenderung berkembang menjadi keinginan untuk berjudi terus-menerus. Sejalan dengan yang dikatakan Rodriguez-Monguio (2017) kecanduan berjudi adalah gangguan pengendalian impuls yang menunjukkan perilaku yang tidak sehat yang berulang dan berkelanjutan. Menurut Basri (2014) indikasi adiksi adalah kecenderungan untuk mengalami kesulitan saat menggunakan sesuatu yang bersifat patologis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "kecanduan" memiliki dua definisi. Kata "candu" adalah kata dasar dari "kecanduan". Terdapat dua jenis kecanduan. Yang pertama adalah ketagihan terhadap sesuatu yang menyebabkan ketergantungan. Kedua adalah kecenderungan untuk terhadap suatu hal yang menyebabkan ketergantungan seperti minuman, obat-obatan dan lainnya. Saputra (2021) menyatakan bahwa seseorang yang menjadi pecandu akan menghabiskan lebih dari empat

hingga enam jam sehari untuk melakukan aktivitas yang menyebabkan kecanduan. Kecanduan membuat seseorang lebih gemar melakukan aktivitas tersebut, sehingga mereka melupakan semua hal seperti makan, lingkungan dan keluarga (Ayu & Saragih, 2016). Dewi & Trikusumaadi (2016) menjelaskan bahwa individu dapat menderita kecenderungan adiksi serta mengalami adanya indikasi kecanduan judi jika mereka menghentikan kegiatan tersebut.

Terdapat beberapa aspek gejala kecanduan judi *online* menurut Kalkan & Griffiths (2021) yaitu; a) Penggunaan perjudian *online*, sebuah perilaku yang merujuk seberapa besar keinginan mereka untuk melakukan judi *online* secara terus menerus. b) Frekuensi, sebuah perilaku merujuk pada jumlah tindakan yang muncul di periode waktu tertentu. Seperti, perilaku yang muncul dengan kondisi ekonomis dalam kurun seminggu terakhir dan perilaku yang muncul dengan kondisi lingkungan dalam kurun seminggu terakhir. c) Durasi, sebuah perilaku merujuk pada panjangnya waktu yang dibutuhkan individu dalam melakukan kegiatan. Seperti, jangka waktu bermain judi *online* dan lama waktu yang dibutuhkan dalam bermain judi *online* selama seminggu terakhir. d) Kegembiraan saat bermain judi *online*, suatu perasaan berupa ketegangan atau kegembiraan antisipatif yang dialami sesaat sebelum terlibat dalam perjudian *online*. e) Kegembiraan yang terkait dengan kemenangan, suatu perasaan berupa kesenangan yang dirasakan saat memenangkan taruhan. f) Tekanan emosional, suatu perasaan berupa sakit atau kesedihan mental, malu dan bersalah yang disebabkan oleh perjudian *online*. g) Kesulitan setelah bermain judi *online*. Seberapa besar masalah pribadi seperti, hubungan, keuangan, hukum, pekerjaan, medis atau kesehatan yang disebabkan oleh perjudian *online*.

Menurut Blaszczynsky & Nower (2002), ada beberapa hal yang menyebabkan seseorang menjadi penjudi patologis: a) Faktor motivasi, yaitu keinginan untuk mencari kebahagiaan serta menghilangkan stres, yang menghasilkan harapan kemenangan besar yang akan mengubah kehidupan mereka. b) Faktor lingkungan, yaitu lingkungan secara general menjadi faktor yang sangat berpengaruh untuk berjudi, karena pengkondisian lingkungan menciptakan dasar untuk proses perilaku berjudi. c) Pemikiran yang keliru, terdapat pemikiran yang keliru yang menyebabkan seseorang percaya bahwa dengan berjudi *online* adalah hal yang wajar dan juga dapat digunakan sebagai solusi untuk masalah keuangan seperti menghasilkan banyak uang dengan modal yang sedikit. Akibatnya, orang mulai menyadari bahwa bermain judi *online* lebih penting daripada memenuhi kebutuhan lainnya

Konformitas Teman Sebaya

Konformitas didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk menjadi sama atau sesuai dengan pendapat, nilai-nilai yang dianut, kesukaan, atau bahkan budaya teman sebayanya (Yusuf, 2017). Arnada & Pratini (2014) juga mengatakan bahwa konformitas merupakan tuntutan yang tidak tertulis yang dilakukan oleh kelompok teman sebaya terhadap anggotanya kewajiban ini dapat mengubah perilaku tertentu pada anggota kelompok. Konformitas menurut Baron dan Byrne (2005) adalah pengaruh sosial di mana seseorang mengubah sikap dan perilaku mereka untuk sesuai dengan norma sosial yang berlaku, konformitas juga dipengaruhi oleh kuatnya hubungan antar individu dengan kelompok teman sebaya mereka. Sears et al. (2009) mengatakan bahwa konformitas yaitu ketika seseorang melakukan perilaku tertentu karena orang lain melakukannya. Namun, Prayitno (2009) mengatakan bahwa konformitas adalah pengaruh sosial dalam bentuk menyamakan tingkah laku serta pendapat individu terhadap orang lain yang berdampak padanya. Konformitas menurut Myers dan David (2012), adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh tekanan kelompok. Ini terlihat dari kecenderungan individu untuk selalu berperilaku seperti kelompok

acuan untuk menghindari keterasingan serta celaan. Orang-orang yang biasanya berpenampilan berbeda dan tidak masuk akal di lingkungannya cenderung terasingkan oleh teman sebayanya atau lingkungannya. Konformitas didefinisikan sebagai kecenderungan untuk mengizinkan sikap dan pendapat yang sudah berlaku di kelompoknya untuk menguasai suatu tingkah laku tertentu (Chaplin, 2011).

Sears et al. (2009) menyatakan bahwa konformitas teman sebaya terdiri dari tiga aspek ; a) Kekompakan, yang merupakan kekuatan kelompok yang menarik perhatian seseorang dan mendorong mereka untuk tetap menjadi bagian dari kelompok tersebut. individu membuat ikatan erat dengan kelompok acuan karena mereka merasa disukai dan berharap mereka akan mendapat manfaat dari menjadi bagian dari kelompok. b) Kesepakatan, di mana individu dipaksa untuk menyesuaikan pendapat mereka dengan kelompok mereka agar mereka setia dan setuju dengan kelompok, dan c) Ketaatan, di mana kelompok acuan memaksa individu untuk bertindak apapun yang terdapat dalam kelompok yang walaupun mereka tidak menginginkannya.

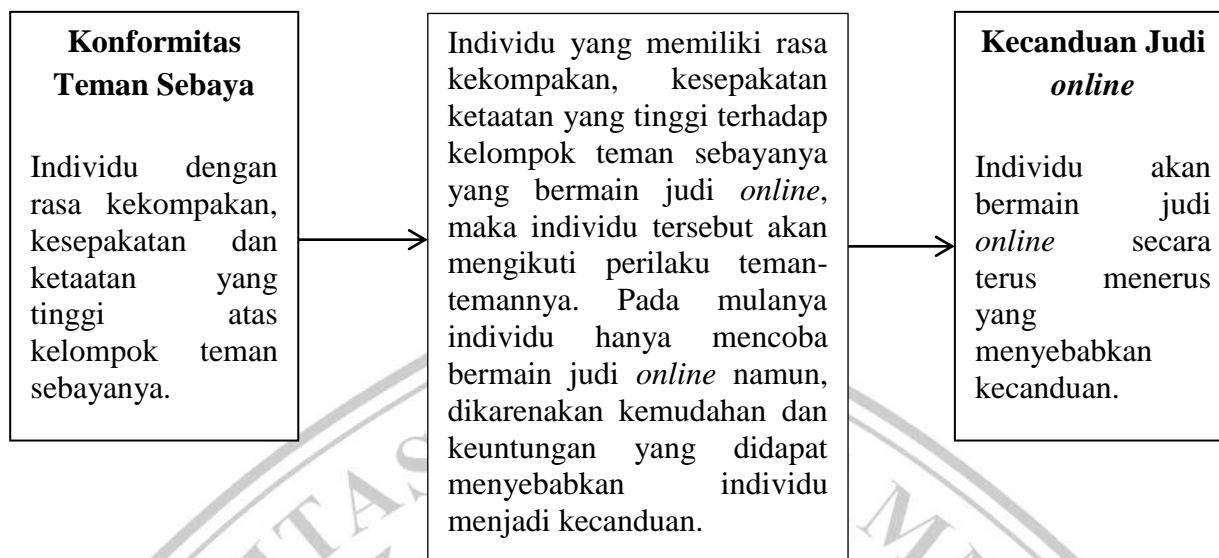
Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi *Online*

Judi *online* adalah permainan taruhan yang dimainkan di situs web dengan berbagai penawaran yang menguntungkan (Banks, 2016). Selaras dengan yang dikatakan Young & De Abreu (2010), judi *online* adalah jenis aktivitas permainan taruhan yang dilakukan secara eksklusif di lingkungan non-perjudian, kesempatan untuk replay yang cepat, menawarkan rentang permainan yang cepat dan menarik, kemenangan yang sering dan mempertaruhkan uang di situs internet, yang dapat menyebabkan kecanduan. Seperti yang dinyatakan oleh Blaszczynsky dan Nower (2002), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku kecanduan judi *online* seseorang salah satunya lingkungan, secara umum lingkungan mempengaruhi perilaku berjudi, karena pengkondisian lingkungan membentuk dasar proses perilaku berjudi.

Sopha et al. (2023) menjelaskan bahwa mahasiswa seringkali bersedia mengikuti lingkungannya sebagai pengakuan, walaupun kebiasaan yang dimiliki oleh lingkungan mereka akan melanggar norma sosial. Menurut Mardison (2016) upaya seseorang untuk diterima dalam kelompok sosial yaitu dengan melakukan konformitas. Rahma (2022) mengatakan bahwa Individu sering kali merasa sungkan menolak ajakan teman-temannya untuk melakukan hal serupa sehingga individu tidak dapat menolak ajakan tersebut dan mengisi waktu luang mereka namun, semakin sering individu melakukan dengan teman-temannya, individu semakin menyukai kegiatan tersebut dan menjadi semakin intens untuk memainkannya demi mendapatkan hasil yang sempurna. Menurut penelitian Agrippina & Nugrahawati (2023), sebagian besar mahasiswa yang bermain slot *online* mengikuti model sosial yang mereka lihat dari lingkungan teman sebaya mereka.

Perilaku tertentu dapat dengan cepat menjadi norma di lingkungan sosial dan individu akan mulai mengikutinya. Penelitian Savolainen et al. (2019), yang konsisten dengan gagasan bahwa teman sebaya memiliki pemikiran serupa, menemukan bahwa anggota kelompok teman sebaya cenderung lebih terlibat dalam kecanduan berjudi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa individu bermain judi *online* pada awalnya hanya karena ingin diterima oleh kelompoknya, tetapi karena kemudahan dan keuntungan yang mereka dapatkan, itu dapat berubah menjadi kebiasaan atau kecanduan. Sehingga dari hasil beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara konformitas teman sebaya dengan indikasi kecanduan berjudi *online*.

Kerangka Berpikir



Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan dalam kerangka berpikir, maka penelitian ini memiliki hipotesis yaitu terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap indikasi kecanduan judi *online* pada mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada data konkrit, data ini akan diukur dengan menggunakan statistik sebagai alat untuk menguji penghitungan dan juga terkait dengan masalah yang telah diteliti untuk mencapai kesimpulan. Desain penelitian yang digunakan yaitu regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2017) analisis regresi linear sederhana ini berguna untuk mengetahui pengaruh secara linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini, persamaan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konformitas teman sebaya terhadap indikasi kecanduan judi *online* pada mahasiswa.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan judi *online* di Malang, jumlah populasinya tidak diketahui dengan pasti. Sampel pada penelitian ini berjumlah 154 subjek. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu Teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017). Berikut kriteria dari pemilihan sampel dalam penelitian ini: a) Mahasiswa yang berdomisili di Malang. b) Usia 19-24 tahun. c) Telah memainkan judi *online* minimal 1 tahun. d) Masih aktif memainkan judi *online* selama seminggu terakhir. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* karena tidak semua populasi memenuhi kriteria yang diteliti. Menetapkan kriteria yang harus dipenuhi oleh sampel membuat penelitian lebih akurat dan valid juga peneliti menambahkan

minimal memainkan judi *online* selama 1 tahun pada kriteria subjek adalah untuk memastikan bahwa subjek telah benar-benar memainkan judi *online* secara terus menerus.

Tabel 1. Deskripsi Subjek Penelitian (N=154)

Karakteristik	N	Persentase
Usia		
19	8	5,2%
20	37	24%
21	23	14,9%
22	49	31,8%
23	32	20,8%
24	5	3,2%
Total	154	100%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	143	92,9%
Perempuan	11	7,1%
Total	154	100%
Lama Penggunaan Judi online		
> dari 1 tahun	75	48,7%
1 tahun	79	51,3%
Total	154	100%
Domisili		
Malang	154	100%
Total	154	100%

Dari tabel 1 didapatkan bahwa mahasiswa yang bermain judi *online* berdomisili di Malang, mayoritas penggunaannya adalah laki-laki sejumlah 143 orang dengan persentase sebesar 92,9% dan perempuan sebanyak 11 orang atau sebesar 7,1%. Responden yang menggunakan judi *online* selama 1 tahun terakhir sebanyak 79 orang atau 51,3% dan mahasiswa yang menggunakan lebih dari 1 tahun sebanyak 75 orang atau 48,7%. Usia mahasiswa yang paling banyak bermain judi *online* yaitu pada usia 22 tahun sebanyak 49 orang dengan presentasi 31,8% dan sisanya berada pada usia 19-21 tahun dan 23-24 tahun.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), ada dua kategori variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas mempengaruhi atau menyebabkan adanya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah konsekuensi dari adanya variabel bebas. Terdapat dua variabel pada penelitian ini yaitu konformitas teman sebaya untuk variabel independen (X) dan juga kecanduan judi *online* untuk variabel dependen (Y).

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan alat ukur skala konformitas teman sebaya yang dikembangkan oleh Maimunah (2023) berdasarkan teori Sears et al. (2009) dengan aspek kekompakan, kesepakatan dan ketaatan. Skala ini terdiri dari 42 item Hasil uji yang dilakukan dengan program reliabilitas *cronbach's alpha*, instrumen konformitas teman sebaya diperoleh nilai koefisien 0,913 (Maimunah, 2023). Dalam penelitian ini dilakukan pengujian reliabilitas kembali dan diperoleh nilai koefisien sebesar 0,956. Contoh butir: "Saya menyesuaikan diri dengan kelompok karena saya menyukai penilaian dan perilaku mereka". Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert

dengan pilihan jawaban sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Penilaian skor skala konformitas teman sebaya pada item favorable dimulai dari skor 4 untuk sangat sesuai (SS), 3 sesuai (S), 2 tidak sesuai (TS) dan 1 sangat tidak sesuai (STS) dan sebaliknya untuk item unfavorable dimulai dari skor 4 sangat tidak setuju (STS), 3 tidak sesuai (TS), 2 sesuai (S) dan 1 sangat sesuai (SS).

Sedangkan skala kecanduan judi *online* menggunakan skala *Online Gambling Symptom Assessment Scale (OGSAS)* yang digunakan oleh Kalkan & Griffiths (2018), skala ini diadaptasi dari skala *The Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS)* yang dikembangkan oleh Kim et al. (2009) yang sebelumnya dilakukan pada subjek dengan gangguan perjudian patologis berdasarkan diagnosis DSM IV. Aspek yang digunakan pada indikasi kecanduan judi *online* dengan skala *OGSAS* berdasarkan Kalkan & Griffiths (2018) yaitu Penggunaan, frekuensi, durasi, kegembiraan saat bermain, kegembiraan saat menang, tekanan emosional, dan kesulitan setelah bermain judi *online*. Skala kecanduan judi *online* berjumlah 12 item. Diperoleh *cronbach's alpha reliability coefficient OGSAS* sebesar 0,830 (Kalkan & Griffiths, 2018) setelah dilakukan ulang uji *reliability* oleh peneliti didapatkan hasil sebesar 0.925. Contoh butir: "Selama seminggu terakhir, berapa kali anda merasakan dorongan untuk berjudi *online*?". Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert, setiap 12 item skala memiliki skor 0, 1, 2, 3 dan 4 (Pilihan jawaban untuk skor 0 sampai dengan 4 bervariasi pada setiap item), semua item menanyakan rata-rata gejala berdasarkan 7 hari terakhir penggunaan judi *online* pada individu (Kalkan & Griffiths, 2018).

Prosedur dan Analisis Data

Terdapat tiga tahapan pada penelitian ini, yaitu tahap persiapan pada tanggal 16 Januari 2024 dengan menyusun proposal penelitian serta memperlihatkan fenomena yang terkait dengan kedua variabel penelitian yaitu konformitas teman sebaya dan kecanduan judi *online* yang didasarkan pada teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan yang menjadikan acuan pada penelitian ini. Setelah itu peneliti menyiapkan alat ukur yang akan dipakai dalam penelitian ini.

Tahap berikutnya berupa pelaksanaan, pada tanggal 8 Mei 2024 peneliti mulai menyebarkan skala yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penyusunan skala serta pengambilan data dilakukan dengan menggunakan pengisian kuesioner melalui *google form* dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang disebarkan melalui *social media* yang ada seperti, Whatsapp, Instagram dan Tiktok.

Kemudian pada tahap akhir pelaksanaan yaitu pada tanggal 22 Mei 2024 setelah semua data terkumpul dilanjutkan dengan tahap analisis dimana peneliti memilih serta mengolah data sehingga menghasilkan hipotesis. Pengolahan data ini dibantu dengan menggunakan SPSS versi 25 dengan uji regresi linear sederhana. Setelah analisis dilakukan peneliti dapat menyimpulkan pengaruh antara konformitas teman sebaya dan kecanduan judi *online*.

HASIL PENELITIAN

Proses penyebaran skala dilakukan selama 13 hari dimulai dari tanggal 8 Mei 2024 sampai dengan 21 Mei 2024 yang disebarkan kepada mahasiswa yang berada di Malang dan bermain judi *online* minimal selama setahun dan masih menggunakan selama seminggu terakhir. Penyebaran skala yang dilakukan mendapatkan total hasil data sebanyak 154 responden dengan rentang usia 19-24 tahun.

Tabel 2. Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel	Skor Maksimum	Skor Minimum	Mean Empirik	Mean Hipotetik	Sd. Empirik	Sd. Hipotetik
Indiksdi Kecanduan Judi online Konformitas Teman Sebaya	48	0	27,2	24	9,7	8
	168	42	117,9	105	22,2	21

Tabel 2. menunjukkan deskripsi kecanduan judi *online* dan konformitas teman sebaya dari responden yang dihasilkan. Pada variabel kecanduan judi *online* mean empirik lebih tinggi dibandingkan mean hipotetik. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden pada penelitian ini memiliki tingkat kecanduan ke arah tinggi. Pada konformitas teman sebaya nilai mean empirik juga lebih tinggi dari pada mean hipotetik. Hal tersebut menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya pada responden penelitian ini cenderung mengarah ke tinggi pula.

Tabel 3. Hasil Analisis Kategorisasi Empirik

Variabel	Mean	Sd. deviasi	Kategori	Interval	Frekuen	%
Indikasi Kecanduan Judi online Konformitas	27,2	9,7	Rendah	<16,50	13	8,4%
			Sedang	≤ 17-<31,50	81	52,6%
			Tinggi	≥32	60	39%
Teman Sebaya	117,9	22,2	Rendah	< 83,50	3	1,9%
			Sedang	≤ 84-<125,50	96	62,3%
			Tinggi	≥126	55	35,7%

Pada tabel 3. menunjukkan perhitungan kategorisasi empirik variabel kecanduan judi *online* dan konformitas teman sebaya. Dari 154 responden didapatkan skor kategori rendah dari variabel kecanduan judi *online* sebanyak 8,4% atau sebanyak 13 responden, kategori sedang sebanyak 52,6% atau 81 responden dan yang termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 39% atau 60 responden. Sedangkan pada variabel konformitas teman sebaya menunjukkan dari 154 responden, pada kategori rendah sebanyak 1,9% atau 3 responden, kategori sedang adalah 62,3% atau 96 responden dan kategori tinggi adalah 35,7% atau 55 responden.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengukur pengaruh pada dua variabel yang mana perlu adanya analisis uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linearitas sebelum uji analisis regresi linier. Uji statistik Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi residual lebih dari 0,05, maka residual berdistribusi normal, tetapi jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka residual berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan KolmogorovSmirnov dapat dilihat bahwa nilai residual berdistribusi normal, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai Monte Carlo Sig. 0,119 yang lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Namun pada pengujian homogenitas data dikatakan tidak homogen dengan hasil 0,000. Data dikatakan homogen jika lebih dari 0,050. Dalam analisis model regresi linear, Ghozali (2011) menjelaskan bahwa jika semua asumsi model regresi linear terpenuhi kecuali asumsi homoskedastisitas, penduga tetap tidak bias dan tetap konsisten, tetapi efisiensinya berkurang. Pada uji linearitas didapatkan hasil Sig. sebesar 0,319 yang mana dapat dikatakan linear

antara variabel konformitas teman sebaya dengan kecanduan judi *online* karena hasil data lebih dari 0,050.

Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi *online*

Tujuan dari diujinya hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel konformitas teman sebaya dengan indikasi kecanduan judi *online*. Hasil uji analisis regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Kategori	<i>B</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>R</i>	<i>R</i> ²
Konformitas Teman sebaya	0,331	14,412	0,000	0,760	0,577

Tabel 4 menunjukkan hasil hipotesis pada penelitian ini diterima dengan hasil uji analisis regresi linier sederhana didapatkan hasil $B = 0,331$ serta nilai signifikansi (p) sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh variabel konformitas teman sebaya terhadap indikasi kecanduan judi *online*. Nilai koefisien regresi yang didapatkan dari analisis tersebut bernilai (0,331) yang artinya setiap terdapat kenaikan satu satuan pada konformitas teman sebaya maka kecanduan judi *online* meningkat sebesar 0,331 atau 33,1%. Sedangkan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,577 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Konformitas teman sebaya) terhadap variabel terikat (Indikasi kecanduan judi *online*) adalah sebesar 57,7% sedangkan sisanya sebesar 42,3% dihasilkan oleh faktor lain yang mempengaruhi kecanduan judi *online* yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

DISKUSI

Hasil dari penilitan ini adalah terdapat pengaruh positif antara konformitas teman sebaya dan indikasi kecanduan judi *online* pada mahasiswa. Dimana berdasarkan perhitungan analisis statistik regresi linear sederhana, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh konformitas teman sebaya terhadap indikasi kecanduan judi *online* sebesar $B = 0,331$ dan $p 0,000 < 0,05$ yang mana dapat dikatakan hipotesis diterima yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat konformitas teman sebayanya maka semakin tinggi pula kecanduan untuk berjudi *online* yang dialami mahasiswa. Dari pemaparan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki kecanduan terhadap judi *online* sebagian besar disebabkan karena adanya konformitas teman sebaya, individu yang memiliki rasa kekompakan, kesepakatan ketaatan yang tinggi terhadap kelompok teman sebayanya yang bermain judi *online*, maka individu tersebut akan mengikuti perilaku teman-temannya. Kontribusi efektif dari konformitas teman sebaya sebesar 57,7% sedangkan sisanya sebesar 42,3% dihasilkan oleh faktor lain yang mempengaruhi kecanduan judi *online* diluar dari variabel yang tidak dibahas pada penelitian ini seperti, *self-control* dan regulasi diri.

Hasil pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Baisa & Indrawati (2016) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan keinginan untuk bermain judi bola. Konformitas teman sebaya sangat berperan sebagai faktor awal dari individu memiliki rasa ingin memainkan judi secara terus-menerus. Sering kali individu pada mulanya hanya mencoba bermain judi *online* namun, dikarenakan kemudahan dan keuntungan yang didapat menyebabkan individu menjadi

kecanduan seperti yang disampaikan oleh Wibowo (2017) bahwa dampak yang disadari dan dialami oleh pelaku judi *online* adalah ketagihan dan keinginan untuk terus bermain. Dari hasil data yang didapatkan mayoritas pengguna judi *online* adalah laki-laki sebanyak 92,9% dan perempuan sebanyak 7,1%. Sejalan dengan Penelitian di Spanyol yang dilakukan oleh Chóliz et al. (2021) menemukan bahwa laki-laki mempunyai prevalensi perjudian patologis yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan pada semua kelompok umur, serta jenis kelamin merupakan variabel yang relevan sekali dalam prevalensi gangguan berjudi.

Mahasiswa termasuk dalam individu dengan usia dewasa awal, mahasiswa ini cenderung banyak terlibat perjudian *online*. Menurut Salonen & Raisamo (2015) orang dewasa awal berusia 18 hingga 24 tahun dianggap memiliki risiko tinggi mengalami masalah perjudian. Antara usia 18 hingga 24 tahun adalah masa transisi dari remaja menuju dewasa, yang ditandai dengan kegiatan eksperimen dan eksplorasi, perubahan yang berkesinambungan mengiringi masa transisi ini (Santrock, 2013). Dari hasil data yang didapatkan bahwa terdapat mahasiswa yang memiliki kecanduan dalam berjudi *online* di Malang sebagian besar masuk dalam kategori sedang sebanyak 81 responden dengan persentase 52,6%, 39% kategori tinggi dan sisa lainnya termasuk kategori rendah sebanyak 8,4% seperti yang tertera pada tabel 3. Pada usia dewasa awal lingkungan teman sebaya tentunya menjadi hal yang cukup penting untuk karena mengajarkan kekompakan serta peran baru pada mereka, ini yang menyebabkan individu menjadi bergantung karena rasa kesenangan yang sangat kuat. Keterikatan inilah yang nantinya akan menyebabkan individu menjadi memiliki frekuensi interaksi yang lebih meningkat lagi dan membuat mereka saling mengikuti atau merubah sikap mereka agar terlihat sama.

Berdasarkan hasil pada tabel 3. Diketahui bahwa tingkat konformitas teman sebaya pada mahasiswa yang berada di Malang ini sebagian besar masuk kategori sedang yaitu sebanyak 96 responden dengan persentase sebesar 62,3%, kategori tinggi 35,7% dan sisa lainnya sebanyak 1,9% berada di kategori rendah, walaupun mayoritas termasuk dalam kategori sedang tetap saja berpotensi untuk mengikuti teman sebayanya serta tidak mementingkan pendapat pribadinya sendiri, hal ini sesuai dengan yang dikatakan Sopha et al. (2023) bahwa mahasiswa kerap kali bersedia mengikuti kebiasaan lingkungannya sebagai pengakuan walaupun kebiasaan ini akan melanggar norma sosial. Mahasiswa sangat erat hubungannya dengan perantaraan yang mana individu lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teman sebayanya. Seperti yang dikatakan Hurlock (2012) bahwa teman sebaya merupakan kelompok sosial yang paling sering muncul di kalangan individu.

Teman sebaya inilah yang dapat mempengaruhi satu sama lain dalam berbagai hal dalam kehidupan baik itu benar ataupun salah. Sehingga dapat dikatakan dari data yang didapatkan peneliti bahwa konformitas teman sebaya memiliki pengaruh cukup penting pada kehidupan mahasiswa. Jika individu percaya bahwa kelompoknya merupakan sumber informasi yang benar, mereka cenderung akan mengikuti kebiasaan kelompoknya tanpa mempertimbangkan pendapatnya pribadinya, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Zhai et al., 2017) hubungan pertemanan dan kelompok teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku berjudi pada individu dalam hal menimbulkan atau mempertahankan perilaku tersebut. Putra (2018) juga yang mengatakan bahwa masing-masing dari individu yang berada pada kelompok saling mempengaruhi serta bertukar informasi satu sama lain, tujuan dari saling mempengaruhi adalah agar mereka saling membantu saat transaksi dan modal untuk bermain judi *online poker*. Semuanya dimulai dengan ajakan teman yang sudah mengenal judi *online poker* kemudian diperkenalkan tentang cara bermain, sistem permainan yang dianggap mudah dan keuntungan yang dihasilkan dari bermain judi *online poker*.

Konformitas kepada mayoritas lebih sering ditemukan dalam masyarakat kolektivistik, daripada dalam masyarakat individualistik, dalam masyarakat kolektivistik, konformitas dianggap penting untuk menjaga keselarasan atau harmoni dalam hubungan sosial sedangkan masyarakat individualistik beranggapan bahwa ketidaksepakatan dalam kelompok merupakan hal yang wajar (Hanurawan, 2014). Pada penelitian ini mayoritas mahasiswa masuk dalam kategori sedang pada konformitas teman sebayanya, hal ini karena budaya Indonesia yang sering kali menekankan keanggotaan kelompok (Ruswandi & Halimah, 2024). Mahasiswa seringkali terlihat bergerombol dan berkumpul ini menyebabkan keinginan untuk menjadi seperti kelompok yang diikuti. Keinginan untuk melakukan judi *online* juga akan muncul ketika salah satu anggota kelompoknya mulai melakukannya.

Aryani (2019) menjelaskan bahwa konformitas teman sebaya memiliki dampak positif dan negatif, individu yang berpartisipasi dalam kelompok sebaya yang positif ketika individu berbicara tentang kegiatan yang mereka sukai dan ingin lakukan, mereka akan mengembangkan keinginan untuk menjadi lebih baik dari teman-temannya namun, di sisi lain dampak dari konformitas negatif, menarik perhatian kelompok sebaya karena individu yang terlibat dalam konformitas negatif ini mulai khawatir ditolak atau diabaikan oleh teman sebayanya, yang menyebabkan kesepian atau permusuhan, oleh sebab itu hal ini menguatkan bahwa konformitas teman sebaya akan berpengaruh pada perilaku yang akan dilakukan oleh individu salah satunya seperti kecanduan judi *online*, sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian dan paparan teori diatas dapat diasumsikan bahwa kelompok atau konformitas teman sebaya berhubungan erat dengan kecanduan bermain judi *online* yang dialami pada mahasiswa. Kebanyakan dari mereka meniru perilaku yang dilakukan oleh kelompok teman sebayanya dengan iming-iming mendapat keuntungan dengan cara yang sederhana. Mereka bermain judi *online* tanpa memikirkan dampak dan bahaya apa saja yang mungkin akan merugikan dirinya sendiri. Mereka merasa nyaman dan menjadi tidak canggung sama sekali saat melakukan kegiatan yang sama bersama dengan teman-temannya.

Kelebihan dari penelitian ini adalah penyebaran skala menggunakan *gform* yang mana sangat efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dan juga memungkinkan untuk mengetahui secara pasti mengenai karakteristik target subjek tanpa harus mewawancarai satu persatu. Tentunya penelitian ini juga memiliki kekurangan yaitu skor yang diperoleh dari penelitian ini mungkin tidak sesuai dengan skor sebenarnya dikarenakan terdapat kemungkinan adanya *social desirability*. Kedua, masih terdapat keterbatasan dari sisi metodologi serta hasil yang didapatkan. Ketiga, jumlah respondennya hanya 154 yang mana masih belum cukup untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Keempat, peneliti juga tidak dapat memastikan apakah responden benar-benar mampu memahami isi dari kuesioner yang dikerjakan.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan jika hipotesis diterima atau dinyatakan adanya pengaruh positif konformitas teman sebaya terhadap indikasi kecanduan judi *online* pada mahasiswa yang berada di Malang. Sehingga dapat dikatakan bahwa kecanduan judi *online* yang tinggi salah satu faktornya disebabkan dari rasa kekompakan, kesepakatan dan ketaatan yang tinggi pada kelompok teman sebayanya. Dari hasil ini konformitas terhadap teman sebaya yang tinggi beresiko menimbulkan kecanduan bagi individu tersebut. Konformitas teman sebaya memiliki pengaruh sebesar 57,7% faktor dapat dikatakan cukup mempengaruhi secara langsung pada kecanduan berjudi yang dialami mahasiswa.

Penelitian ini memberikan implikasi untuk menambah literature psikologi khususnya mengenai konformitas teman sebaya dan kecanduan judi *online* yang nantinya dapat dijadikan acuan ketika dilaksanakannya penelitian terbaru yang berkaitan dengan variabel-variabel tersebut. Diharapkan agar mahasiswa dan masyarakat lebih berhati-hati dalam bergaul dan memilih kelompok teman agar mereka tidak terpengaruh dan terjerumus ke dalam pergaulan yang menyimpang. Hal ini dapat membantu mengurangi tingkat kecanduan terhadap perjudian *online*.



DAFTAR PUSTAKA

- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh peran teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa pemain judi slot *online* di kota bandung. *In Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcps.v3i1.5305>
- Antang., & Nadya, O.I. (2021). *Gambaran perilaku kecanduan Smartphone pada mahasiswa*. Skripsi thesis. Program Pasca Sarjana Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online*: Bagaimana peran self-control?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888-895.
- Arnada, A. B., & Pratini, P. (2014). Hubungan antara perilaku konformitas dengan perilaku delinkuen remaja sma negeri 1 pulanharjo. *Jurnal Antara*, 2(3).
- Aryani, E. (2019). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan asertivitas dengan perilaku merokok pada siswa di smpn 2 sleman. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 2(1), 153-162. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v2i1.4758>
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games *online* pada. *Persona Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- Baisa, Y. G., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intensi judi pada komunitas fans club “X” indonesia regional Semarang. *Jurnal Empati*, 5(2), 391-395. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15233>
- Banks, J. (2016). *Online gambling and crime: Causes, controls and controversies*. Routledge.
- Baron, R.A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial. Edisi kesepuluh: jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Basri, A. S. H. (2014). Kecenderungan internet addiction disorder mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi ditinjau dari religiositas. *Jurnal Dakwah*, XV(2), 407-432. <https://doi.org/10.14421/jd.2014.15209>
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
- Chaplin, J.P. (2011). *Kamus lengkap psikologi. (Terjemahan Kartini Kartono)*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Chóliz, M., Marcos, M., & Lázaro-Mateo, J. (2021). The risk of *online* gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International journal of mental health and addiction*, 19(2), 404-417. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00067-4>
- Dewi, N., & Trikusumaadi, S. K. (2016). Bahaya kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter kerja sama pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 43(3), 220-230.
- Dixon, M. J., Gutierrez, J., Larche, C. J., Stange, M., Graydon, C., Kruger, T. B., & Smith, S. D. (2019). Reward reactivity and dark flow in slot-machine gambling: “Light” and “dark” routes to enjoyment. *Journal of behavioral addictions*, 8(3), 489-498. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.38>
- Elia, H. (2009). Kecanduan Berinternet dan Prinsip-prinsip untuk Menolong Pecandu Internet. *Veritas*, 10(2), 285-299. <https://doi.org/10.36421/veritas.v10i2.214>
- Emond, A. M., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling in children and adolescents. *British Medical Bulletin*, 136(1), 21-29. <https://doi.org/10.1093/bmb/ldaa027>

- Gainsbury, S. M. (2015). *Online gambling addiction: the relationship between internet gambling and disordered gambling. Current addiction reports*, 2, 185-193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 19*. Edisi kelima. Semarang: Universitas Diponeoro.
- Hanurawan, F. (2014). Kajian psikologi lintas budaya terhadap perilaku konformitas. *Jurnal Sains Psikologi*, 3(1).
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Jumrianti, F., Nugroho, S., & Arief, Y. (2022). Hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan *psychological well-being* pada remaja. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 2(1),49-57 <https://doi.org/10.25299/jicop.v2i1.10263>
- Kalkan, B., & Griffiths, M. D. (2021). The psychometric properties of the *online gambling symptom assessment scale (OGSAS)*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 303-313. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9981-x>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. di akses pada 24 Oktober 2023. <https://kbbi.web.id/didik>
- Kim, S. W., Grant, J. E., Potenza, M. N., Blanco, C., & Hollander, E. (2009). The gambling symptom assessment scale (G-SAS): a reliability and validity study. *Psychiatry Research*, 166, 76–84. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2007.11.008>.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain sciences*, 2(3), 347-374. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>
- Liputan 6. (2023, September 25) *2,7 Juta orang indonesia main judi online, mayoritas pelajar dan ibu rumah tangga*. Diakses pada Oktober 23, 2023 dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406813/27-juta-orang-indonesia-main-judi-online-mayoritas-pelajar-dan-ibu-rumah-tangga?page=3>
- Maimunah, S. (2023). *Hubungan antara keharmonisan keluarga dan konformitas teman sebaya dengan penyesuaian diri siswa di mts yayasan pendidikan agama islam - badan koordinasi agama islam (yapi-bkai) sei karang galang*. Tesis, Program Pascasarjana Universitas Medan Area, Medan.
- Mardison, S. (2016). Konformitas teman sebaya sebagai pembentuk perilaku individu. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 2(1), 78-90. <https://doi.org/10.15548/atj.v2i1.941>
- Myers & David, G. (2012). *Psikologi Sosial, edisi 10 jilid 2*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Permana, J., & Deliana, M. (2014). Perilaku judi kupon togel pada remaja desa sukorejo kabupaten kendal. *Ijip*, 6(2), 79–84. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v6i2.13316>
- Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Putra, I. A. (2018). Konformitas pada kelompok judi *online* poker di pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 5(2), 1-15.
- Putra, N. S., & Jonyanis, J. (2017). Judi sepak bola *online* di kalangan mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1-15.
- Rahma, N. (2022). Hubungan konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain game *online mobile legends*. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281-293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak negatif perkembangan teknologi informatika dan komunikasi dan cara antisifasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v8i1.2890>

- Rodriguez-Monguio, R., Spargo, T., & Seoane-Vazquez, E. (2017). Ethical imperatives of timely access to orphan drugs: is possible to reconcile economic incentives and patients' health needs?. *Orphanet journal of rare diseases*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.1186/s13023-016-0551-7>
- Ruslan, I., Badi'ah, S., & Listiana, L. (2021). Fenomena judi sabung ayam masyarakat tunggal jaya kecamatan banjar agung kabupaten tulang bawang. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, 16(1), 23-48. <https://doi.org/10.24042/ajsla.v16i1.8812>
- Ruswandi, S. S., & Halimah, L. (2024, February). Pengaruh self control dan konformitas terhadap perilaku judi online. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 4(1), 422-429. <https://doi.org/10.29313/bcpsps.v4i1.10074>
- Salonen, A., & Raisamo, S. (2015). *Suomalaisen rahapelaaminen 2015-Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla*. Helsinki, Finland: National Institute for Health and Welfare (THL)
- Santrock J W. (2013). *Adolescence (perkembangan remaja)*. Erlangga. Jakarta
- Saputra, A., & Syani, A. (2013). Faktor-faktor penyebab dan dampak seseorang bermain judi togel (toto gelap)(studi di desa bengkulu rejo kecamatan gunung labuhan kabupaten way kanan. *Sociologie*, 1(2), 124-131.
- Saputra, R.A.D. (2021). Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di desa singosaren. *Jurnal Islamic Guidance and Counseling*, 2 (2). <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- Savolainen, I., Sirola, A., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2019). Peer group identification as determinant of youth behavior and the role of perceived social support in problem gambling. *Journal of gambling studies*, 35, 15-30. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9813-8>
- Sears, D.O., Freedman, J.L., & Peplau, L.A. (2009). *Psikologi sosial edisi kedua belas (Alih Bahasa: Tri Wibowo B. S)*. Jakarta: Erlangga.
- Shaffer, D. R. (2009). *Social and personality development sixth edition*. Belmont, California: Thomson Wadsworth.
- Situmeang, T. A., Ariska, R., & Ali, T. M. (2023). Tinjauan hukum tentang pengaruh judi online terhadap perceraian. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 3808-3817. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.3891>
- Slamet, S. (2006). *Dinamika kelompok (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sopha, F. Z. A., Adha, M. M., & Rohman, R. (2023). Peran teman sebaya dalam prokrastinasi akademik mahasiswa ppkn dan upaya lulus tepat waktu. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 11–18. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.1066>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Susanti, R. (2021). Judi online dan kontrol sosial masyarakat pedesaan: online gambling and social control of rural communities. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Tianingrum, N. A., & Nurjannah, U. (2020). Pengaruh teman sebaya terhadap perilaku kenakalan remaja sekolah di Samarinda. *Jurnal Dunia Kesmas*, 8(4), 275-282. <https://doi.org/10.33024/jdk.v8i4.2270>
- Wardle, H. (2019). Perceptions, people and place: Findings from a rapid review of qualitative research on youth gambling. *Addictive Behaviors*, 90, 99-106. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.10.008>
- Wibowo, A. (2017). *Manajemen pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. New York: John Wiley & Sons.
- Yusuf, S. (2017). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zhai, Z. W., Yip, S. W., Steinberg, M. A., Wampler, J., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2017). Relationships between perceived family gambling and peer gambling and adolescent problem gambling and binge-drinking. *Journal of Gambling Studies*, 33(4), 1169–1185. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9670-x>





LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Konformitas Teman Sebaya

Petunjuk mengerjakan :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat dan teliti.
2. Tidak terdapat jawaban yang benar maupun yang salah, silahkan lingkari pernyataan yang mewakili diri anda yang paling sesuai dengan hati anda.
3. Jawablah dengan jujur – jujurnya.
4. Jawaban anda terjaga kerahasiaannya dan tidak akan dipublikasikan

Inisial nama:

Jenis kelamin:

Usia:

Domisili:

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

1. Saya menyesuaikan diri dengan kelompok karena saya menyukai penilaian dan perilaku mereka
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

2. Saya tidak perlu menyesuaikan diri terhadap teman-teman kelompok meskipun mereka memiliki semangat yang tinggi dalam melakukan sesuatu
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju

3. Saya ragu terhadap Pendapat saya ketika hal tersebut berbeda dengan teman-teman yang lain
 - Sangat Setuju

- Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
4. Pendapat saya lebih baik daripada teman-teman kelompok saya
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
5. Saya cenderung menyetujui pendapat atau perilaku dari teman-teman kelompok agar saya dipandang lebih baik
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
6. Saya cenderung mengabaikan permintaan teman-teman kelompok meskipun mereka menekan saya
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
7. Saya takut diabaikan oleh teman-teman kelompok apabila kurang mengenal dan memperhatikan mereka
- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
8. Saya tidak peduli ketika teman-teman kelompok menjauhi saya karena suatu alasan
- Sangat Setuju
 - Setuju

- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Sumber informasi terbesar saya adalah kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya mencari tahu informasi mengenai suatu hal dari berbagai sumber

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Saya merasa akan mendapat hukuman apabila tidak mengubah perilaku saya seperti yang diharapkan temanteman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Saya memiliki kebebasan untuk mengikuti atau menolak pendapat atau perilaku dari teman-teman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Saya berusaha menyamakan pola pikir dan perilaku saya dengan kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju

- Sangat Tidak Setuju

14. Pola pikir dan perilaku saya cenderung berbeda dengan teman kelompok saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya menyetujui setiap pendapat yang diberikan kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya merasa bebas dalam memberikan pendapat yang berbeda dalam kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Saya merasa tertekan apabila mengabaikan pendapat atau perilaku dari teman-teman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Saya memiliki kebebasan untuk mengikuti atau menaati saran dari teman sekelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Saya menyesuaikan diri terhadap sifat maupun perilaku dari kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Saya cenderung memiliki sifat dan perilaku yang berbeda dengan teman-teman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

21. Saya akan mengikuti segala saran atau pendapat dari kelompok karena saya percaya pada kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

22. Saya tidak akan mengikuti saran atau pendapat yang diberikan oleh kelompok karena saya memiliki penilaian sendiri

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

23. Harapan orang lain terhadap saya merupakan kesempatan bagi saya untuk diakui teman-teman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

24. Saya sulit untuk mengikuti harapan dari orang lain termasuk teman-teman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

25. Saya memiliki ketakutan apabila teman-teman menjauhi saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

26. Saya merasa biasa saja ketika ada teman kelompok yang menjauhi saya karena suatu alasan

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

27. Saya tidak ingin dipandang berbeda dengan teman-teman kelompok karena saya memiliki pendapat yang berbeda

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

28. Berbeda dengan teman-teman kelompok adalah hal yang wajar, selama memiliki alasan yang tepat

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

29. Saya rela mengikuti saran atau harapan dari teman kelompok untuk merubah perilaku saya seperti yang mereka harapkan

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

30. Saya sulit untuk mengubah perilaku saya hanya karena harapan dari teman-teman kelompok pada saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

31. Saya mengenal dan memperhatikan kelompok, sehingga menyetujui setiap pendapat atau perilaku mereka

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

32. Saya kurang mengenal teman-teman di kelompok saya sehingga saya tidak terlalu mempertimbangkan setiap penilaian dan perilaku

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

33. Alasan saya untuk sepakat mengenai segala hal di dalam kelompok karena saya tidak ingin dianggap sebagai orang yang berbeda

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

34. Saya tidak harus sepakat mengenai segala hal dalam kelompok meskipun membuat saya berbeda dengan mereka

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

35. Saya cenderung mengikuti pendapat atau perilaku sesuai dengan permintaan dari teman-teman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

36. Saya menolak untuk mengikuti pendapat dan perilaku seperti yang diharapkan teman-teman kelompok saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

37. Saya memberikan perhatian besar pada kelompok saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

38. Saya kurang memberikan perhatian apapun kepada teman-teman kelompok saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

39. Saya menyamakan pendapat dan penilaian dari temanteman kelompok saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

40. Saya memiliki cara pandang yang berbeda dengan teman kelompok saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

41. Saya akan berusaha untuk memenuhi harapan dari teman-teman kelompok

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

42. Perilaku dan penilaian saya akan sesuatu merupakan pilihan saya sendiri bukan karena harapan dari orang lain

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 2. Skala Indikasi Kecanduan Judi *Online*

Petunjuk mengerjakan :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat dan teliti.
2. Tidak terdapat jawaban yang benar maupun yang salah, silahkan lingkari pernyataan yang mewakili diri anda yang paling sesuai dengan hati anda.
3. Jawablah dengan jujur – jujurnya.
4. Jawaban anda terjaga kerahasiaannya dan tidak akan dipublikasikan

Inisial nama:

Jenis kelamin:

Usia:

Domisili:

Berapa lama anda telah memainkan judi *online*:

Keterangan pilihan jawaban :

Kuesioner berikut terdiri dari 12 item. Harap baca setiap pertanyaan dengan cermat lalu pilih satu jawaban yang paling sesuai untuk setiap pertanyaan.

1. Jika rata-rata anda memiliki keinginan yang tidak diinginkan untuk berjudi *online* selama seminggu terakhir, seberapa kuat keinginan anda?
 - 0—Tidak ada
 - 1—Ringan
 - 2—Sedang
 - 3—Berat
 - 4—Ekstrim

2. Selama seminggu terakhir, berapa kali anda merasakan dorongan untuk berjudi *online*?
 - 0— Tidak ada
 - 1— Sekali
 - 2— Dua hingga tiga kali
 - 3— Beberapa hingga berkali-kali
 - 4— Konstan atau mendekati konstan

3. Selama seminggu terakhir, berapa jam (tambah jam) anda disibukkan dengan keinginan untuk berjudi *online*?
 - 0—Tidak Ada
 - 1—1 jam atau kurang

- 2—1–7 jam
- 3—7–21 jam
- 4—Lebih dari 21 jam

4. Selama seminggu terakhir, seberapa besar anda mampu mengendalikan dorongan hati anda?

- 0—Menyeluruh
- 1—Banyak
- 2—Sedang
- 3—Sedikit
- 4—Tidak terkendali

5. Selama seminggu terakhir, seberapa sering pemikiran tentang perjudian *online* dan memasang taruhan muncul?

- 0— Tidak ada
- 1— Sekali
- 2— Dua atau empat kali
- 3— Beberapa kali hingga berkali-kali
- 4— Selalu atau hampir terus-menerus

6. Selama seminggu terakhir, kira-kira berapa jam (tambah jam) yang anda habiskan untuk memikirkan tentang perjudian *online* dan memikirkan tentang memasang taruhan?

- 0— Tidak ada
- 1— 1 jam atau kurang
- 2— 1 hingga 7 jam
- 3— 7 hingga 21 jam
- 4— lebih dari 21 jam

7. Selama seminggu terakhir, seberapa besar anda mampu mengendalikan pikiran anda tentang perjudian *online*?

- 0—Menyeluruh
- 1—Banyak
- 2—Sedang
- 3—Sedikit

4—Tidak ada

8. Selama seminggu terakhir, kira-kira berapa total waktu yang anda habiskan untuk berjudi *online* atau melakukan aktivitas terkait perjudian *online*?

0— Tidak Ada

1— 1 jam atau kurang

2— 1 hingga 7 jam

3— 7 hingga 21 Jam

4— Lebih dari 21 jam

9. Selama seminggu terakhir, rata-rata, seberapa besar ketegangan dan kegembiraan antisipatif yang anda alami sesaat sebelum anda terlibat dalam perjudian *online*? Jika anda tidak benar-benar berjudi *online*, harap perkirakan seberapa besar ketegangan dan kegembiraan yang anda yakini akan anda alami jika anda berjudi *online*.

0— Tidak ada

1—Ringan

2—Sedang

3—Berat

4—Ekstrim

10. Selama seminggu terakhir, rata-rata, seberapa besar kegembiraan dan kesenangan yang anda rasakan saat memenangkan taruhan anda. Jika anda tidak benar-benar menang dalam perjudian *online*, harap perkirakan seberapa besar kegembiraan dan kesenangan yang akan anda alami jika menang.

0— Tidak ada

1—Ringan

2—Sedang

3—Berat

4—Ekstrim

11. Selama seminggu terakhir, seberapa besar tekanan emosional (sakit atau kesedihan mental, malu, bersalah, malu) yang disebabkan oleh perjudian *online* anda?

0— Tidak ada

1—Ringan

2—Sedang

- 3—Berat
4—Ekstrim

12. Selama seminggu terakhir, seberapa besar masalah pribadi (hubungan, keuangan, hukum, pekerjaan, medis atau kesehatan) yang disebabkan oleh perjudian *online*?

- 0— Tidak ada
1—Ringan
2—Sedang
3—Berat
4—Ekstrim

Lampiran 3. *Blueprint* Penelitian

Blueprint Indikasi Kecanduan Judi *Online*

No.	Aspek	Indikator	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
1.	Penggunaan	Rata-rata penggunaan judi <i>online</i>	1,2,3,4	-	4
2.	Frekuensi	Rata-rata frekuensi perjudian <i>online</i>	5,6,7	-	3
3.	Durasi	Waktu yang dihabiskan untuk perjudian <i>online</i> atau perilaku terkait perjudian <i>online</i>	8	-	1
4.	Kegembiraan saat bermain	Kegembiraan dan ketegangan yang disebabkan oleh perjudian <i>online</i>	9	-	1
5.	Kegembiraan saat menang	Kegembiraan atau kesenangan yang terkait dengan kemenangan <i>online</i>	10	-	1
6.	Tekanan emosional	Tekanan emosional (sakit atau kesedihan mental, malu, bersalah, malu)	11	-	1

7.	Kesulitan setelah bermain judi <i>online</i>	Kesulitan pribadi (hubungan, keuangan, hukum, pekerjaan, medis atau kesehatan)	12	-	1
----	--	--	----	---	---

Blueprint Konformitas Teman Sebaya

No.	Aspek	Indikator	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
1.	Kekompakan	Penyesuaian diri	1,13,19	2,14,20	6
		Perhatian terhadap kelompok	7,23,25,31,37	8,24,26,32,38	10
2.	Kesepakatan	Kepercayaan	9	10	2
		Persamaan pendapat	3,15,21,27,33,39	4,16,22,28,34,40	12
3.	Ketaatan	Mengikuti nilai dan norma kelompok	5,11,17,29,35, 41	6,12,18,30,36,42	12

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Skala *Online Gambling Symptom Assessment Scale (OGSAS)*

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	154	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	154	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,925	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	25,21	87,643	,261	,934
Y02	24,90	77,218	,799	,914
Y03	24,97	77,947	,788	,914
Y04	24,79	78,980	,705	,918
Y05	24,83	78,089	,766	,915
Y06	25,08	77,686	,775	,915
Y07	24,80	81,587	,521	,925
Y08	24,90	76,499	,825	,913
Y09	24,95	78,821	,716	,917
Y10	24,77	77,762	,740	,916
Y11	25,03	81,378	,545	,924
Y12	24,92	76,059	,766	,915

Lampiran 5. Hasil Uji Coba Skala Konformitas Teman Sebaya Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	154	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	154	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,956	42

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	114,81	477,256	,477	,955
X02	114,90	477,383	,379	,956
X03	115,23	465,958	,639	,954
X04	115,42	462,872	,696	,954
X05	114,94	473,760	,552	,955
X06	114,95	477,455	,384	,956
X07	115,37	459,751	,672	,954
X08	115,42	459,813	,698	,954
X09	114,69	480,200	,403	,956
X10	115,68	460,469	,770	,954
X11	115,14	466,864	,572	,955
X12	115,63	457,869	,781	,954
X13	114,68	481,972	,387	,956
X14	115,55	460,433	,773	,954
X15	114,71	480,741	,384	,956
X16	115,60	459,968	,762	,954
X17	115,36	463,251	,634	,954
X18	115,56	465,778	,695	,954
X19	114,60	481,863	,381	,956
X20	115,56	459,085	,779	,954
X21	114,96	472,155	,564	,955
X22	114,95	477,461	,382	,956
X23	115,00	469,830	,602	,955
X24	114,99	474,013	,443	,956
X25	115,27	465,452	,590	,955
X26	115,38	463,558	,729	,954
X27	114,83	478,298	,381	,956



X28	115,57	458,312	,794	,953
X29	114,82	478,137	,460	,955
X30	115,33	468,275	,551	,955
X31	114,72	480,438	,442	,955
X32	114,85	477,161	,390	,956
X33	114,95	476,206	,485	,955
X34	115,42	462,441	,711	,954
X35	114,79	477,843	,441	,955
X36	115,30	463,544	,701	,954
X37	114,66	483,547	,351	,956
X38	114,85	481,513	,310	,956
X39	114,82	477,758	,492	,955
X40	115,52	458,473	,769	,954
X41	114,70	482,708	,360	,956
X42	115,64	457,619	,804	,953

Lampiran 6. Analisis Kategori Identitas Subjek

Statistics

		JENIS KELAMIN	USIA	DOMISI LI	LAMA PENGGUNA AN
N	Valid	154	154	154	154
	Missing	0	0	0	0

JENIS KELAMIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	143	92,9	92,9	92,9
	PEREMPUAN	11	7,1	7,1	100,0
Total		154	100,0	100,0	

USIA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 19	8	5,2	5,2	5,2
20	37	24,0	24,0	29,2
21	23	14,9	14,9	44,2
22	49	31,8	31,8	76,0
23	32	20,8	20,8	96,8
24	5	3,2	3,2	100,0
Total	154	100,0	100,0	

DOMISILI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid MALANG	154	100,0	100,0	100,0

LAMA PENGGUNAAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1 TAHUN	79	51,3	51,3	51,3
> DARI 1 TAHUN	75	48,7	48,7	100,0
Total	154	100,0	100,0	

Lampiran 7. Kategorisasi Subjek

Rumus:

Range: $X_{maks} - X_{min}$

Mean : $\frac{(X_{maks} + X_{min})}{2}$

Stdev : $\frac{Range}{6}$

Rendah	: $X < M - 1SD$
Sedang	: $M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	: $M + 1SD \leq X$

Kategorisasi Subjek Konformitas Teman Sebaya

Rendah	: $X < M - 1SD$ $X < 83,50$
Sedang	: $M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $84 \leq X < 125,50$
Tinggi	: $M + 1SD \leq X$ $126 \leq X$

KATEGORI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	3	1,9	1,9	1,9
	SEDANG	96	62,3	62,3	64,3
	TINGGI	55	35,7	35,7	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

Kategorisasi Subjek Kecanduan Judi *Online*

Rendah	: $X < M - 1SD$ $X < 16,50$
Sedang	: $M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $17 \leq X < 31,50$
Tinggi	: $M + 1SD \leq X$ $32 \leq X$

KATEGORI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	13	8,4	8,4	8,4
	SEDANG	81	52,6	52,6	61,0
	TINGGI	60	39,0	39,0	100,0
	Total	154	100,0	100,0	

Lampiran 8. Uji Analisis Statistik Deskriptif Empirik

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Judi <i>Online</i>	154	27,19	9,672
Konformitas Teman Sebaya	154	117,93	22,206
Valid N (listwise)	154		

Lampiran 9. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		154	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	6,28718162	
Most Extreme Differences	Absolute	,094	
	Positive	,091	
	Negative	-,094	
Test Statistic		,094	
Asymp. Sig. (2-tailed)		,002 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	,119 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,111
		Upper Bound	,128

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Lampiran 10. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VARIABEL X DAN Y	Based on Mean	175,137	1	306	,000
	Based on Median	46,806	1	306	,000
	Based on Median and with adjusted df	46,806	1	183,304	,000
	Based on trimmed mean	182,160	1	306	,000

Lampiran 11. Uji Linear

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan Judi Online * Konformitas Teman Sebaya	Between Groups	(Combined)	9824,733	37	265,533	6,864	,000
		Linearity	8264,272	1	8264,272	213,632	,000
		Deviation from Linearity	1560,461	36	43,346	1,120	,319
	Within Groups		4487,423	116	38,685		
Total			14312,156	153			

Lampiran 12. Analisis Regresi Linear Sederhana

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Konformitas Teman Sebaya ^b		. Enter

a. Dependent Variable: Kecanduan Judi *Online*

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,760 ^a	,577	,575	6,308

a. Predictors: (Constant), Konformitas Teman Sebaya

b. Dependent Variable: Kecanduan Judi *Online*

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8264,272	1	8264,272	207,704	,000 ^b
	Residual	6047,884	152	39,789		
	Total	14312,156	153			

a. Dependent Variable: Kecanduan Judi *Online*

b. Predictors: (Constant), Konformitas Teman Sebaya

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-11,836	2,755		-4,295	,000
	Konformitas Teman Sebaya	,331	,023	,760	14,412	,000

a. Dependent Variable: Kecanduan Judi *Online*



Lampiran 13. Hasil Cek Verifikasi Data & Plagiasi



LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
 Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. 0341-464318

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/651/Lab-Psi/UMM/VII/2024

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim Divisi Psikometri Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rahil Adriyadi Dwi Ananda
 NIM : 202010230311388
 Dosen Pembimbing : 1) Dr. Cahyaning Suryaningrum, M.Si
 2) Ibnu Sutoko, S.Psi., M.Psi

Yang bersangkutan telah melakukan :

1. Verifikasi Analisa Data.
 Hasil: Lulus /Perbaikan
2. Cek Plagiasi
 Hasil: Lulus/Perbaikan
 Dengan keterangan sebagai berikut:

No	Judul Skripsi	Batas Maksimal	Hasil
1	Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecanduan Judi Online Pada Mahasiswa	25%	5%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Malang, 1 Juli 2024
 Petugas Cek

Navy Tri Indah Sari, M.Si