



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



SKRIPSI

Oleh:

MUHAMMAD ZIKRI
NIM. 12060112484

FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2025



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

HUBUNGAN SELF CONTROL DAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO) DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi



OLEH:

MUHAMMAD ZIKRI
NIM. 12060112484

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2025**



UNIVERSITAS

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN SELF CONTROL DAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO) DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU

Disusun oleh:

MUHAMMAD ZIKRI
12060112484

SKRIPSI

Telah diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Psikologi (S. Psi) di Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 13 Juli 2025

Pembimbing

Fara Ulfa, M.Psi., Psikeolog

NIP: 199301032020122020

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zikri
 NIM : 120601121089
 Tempat/Tgl. Lahir : Bangkinang, 05 Oktober 2001
 Fakultas/Pascasarjana : Psikologi
 Prodi : Psikologi S1

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah-lainnya*:

Hubungan Self-Confid dan Fear of missing out (FOMO)

Tren dan Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi Slot Online Pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah-lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah-lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah-lainnya* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 28 Juni - 2025
 Yang membuat pernyataan



NIM : 120601121089

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



UNIVERSITAS

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Timpan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1064
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

PENGESAHAN PENGUJI

Nama Mahasiswa : Muhammad Zikri
NIM : 12060112484
Judul Skripsi : Hubungan *Self Control* dan *Fear Of Missing Out (FOMO)* dengan Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi Slot Online pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari / Tanggal : Kamis / 24 Juli 2025
Bertepatan dengan : Kamis / 29 Muharram 1447 H

TIM PENGUJI

Ketua

Indah Puji Ratnani, M.A.
NIDN 2005117601

Sekretaris

Era Ulfa, M.Psi., Psikolog
NIDN 2003019301

Penguji I

Dr. Yuliana Intan Lestari, M.A.
NIDN 2003078601

Penguji II

Ikhwanisifa, M.Psi., Psikolog
NIDN 1027048603

Mengetahui
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Dr. Yessi Chirani, M.A., Psikolog
NIDN 2007127901



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, serta izin-Nya yang tak ternilai. Dengan kehendak-Nya, saya diberikan kekuatan, kesabaran, dan kelapangan hati untuk menyelesaikan karya ilmiah ini hingga tuntas.

Saya persembahkan karya ilmiah berupa skripsi ini kepada dua insan paling berharga dalam hidup saya, sejak nafas pertama saya dalam kehidupan

“Ibunda Aniar dan Ayahanda Anasruddin”

Terima kasih, Ibu dan Ayah atas kasih sayang yang tulus tanpa batas, atas setiap tetes keringat dan air mata yang tercurah demi masa depan saya dan segala pengorbanan yang tak pernah dihitung, atas kesabaran dan doa-doa yang senantiasa panjatkan dalam sunyi

Ucapan terimakasih dan salam hormat peneliti kepada.

Fara Ulfa, M.Psi., Psikolog (Selaku Dosen Pembimbing)

Seluruh Dosen Fakultas Psikologi

Seluruh Teman Seperjuangan

Seluruh Responden dalam penelitian ini

Setiap pengajaran, bimbingan, dan dukungan yang saya terima sangat berarti dalam penyusunan karya ini. Tanpa kontribusi tersebut, langkah ini tak akan sempurna.



UNIVERSITAS

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

MOTO

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi sesama."

Nabi Muhammad SAW

(HR. Ahmad).



KATA PENGANTAR



Asyhadu an laa ilaaha illallaahu, wa asyhaduanna muhammadar rasuulullah. Segala puji beserta rasa syukur atas kebesaran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan *Self Control* dan *Fear Of Missing Out (FOMO)* dengan Kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* pada mahasiswa di Kota Pekanbaru”. Sholawat serta salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa dinantikan syafa’atnya di hari akhir kelak.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan yang dihadapi. Namun, berkat arahan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, serta atas izin dan pertolongan Allah SWT, segala rintangan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS., SE., M.Si., Ak., CA., selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau periode 2025-2029 dan Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau periode 2021-2025, atas kesempatan kepada peneliti untuk menjalani perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Lisya Chairani M.A., Psikolog, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau periode 2025-2029, dan Bapak Dr. Kusnadi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau periode 2021-2025,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atas kesempatan kepada peneliti untuk menjalani perkuliahan di Fakultas Psikologi.

3. Bapak Ivan Muhammad Agung, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan semangat yang luar biasa kepada peneliti semasa perkuliahan
4. Ibu Fara Ulfa, M.Psi., Psikolog., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar dan semangat memberikan arahan, bimbingan, dukungan, bantuan serta masukan yang membangun untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dr. Yuliana Intan Lestari, M.A., selaku narasumber I yang telah memberikan masukan dan kritik yang membangun selama sidang
6. Ibu Ikhwanisifa, M.Psi., Psikolog., selaku narasumber II yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun selama sidang skripsi
7. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi yang telah menjadi pahlawan tanpa tanda jasa dengan memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada peneliti dan mahasiswa/mahasiswi lainnya.
8. Tersayang, tercinta dan teristimewa buat kedua orang tua peneliti, Ibunda Aniar dan Ayahanda Anasruddin yang selalu mendukung dan mengirimkan doa terbaik dan kasih sayang buat peneliti. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin*
9. Seluruh keluarga besar yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas semua doa dan dukungan yang peneliti terima
10. Seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini dengan meluangkan waktunya untuk bisa melaksanakan wawancara dan mengisi alat ukur hingga akhir penelitian
11. Seluruh sahabat sejurusan psikologi angkatan 2020, terkhusus teman-teman peneliti, serta rekan-rekan telah setia menemani dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah diberikan dari awal hingga akhir masa studi ini. Semoga kita semua diberikan kesuksesan, baik di dunia maupun di akhirat. *Aamiin*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga besar Unit Kegiatan Mahasiswa UIN Suska Mengajar atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Semoga silaturahmi dan semangat yang telah terjalin dapat terus terjaga dan memberikan manfaat di masa mendatang.

Pekanbaru, Juli 2025

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
MOTO	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Keaslian Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Perilaku Adiksi Judi <i>Slot Online</i>	14
1. Pengertian Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi <i>Slot Online</i>	14
2. Aspek-aspek perilaku kecenderungan perilaku adiksi Judi <i>slot online</i>	16
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi perilaku adiksi judi <i>online</i>	19
B. <i>Self control</i>	23
1. Pengertian <i>Self control</i>	23
2. Dimensi <i>Self control</i>	25
C. <i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	26
1. Pengertian <i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	26
2. Aspek <i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	27
D. Kerangka Berfikir.....	29
E. Hipotesis	34



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Desain Penelitian	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian	35
C. Definisi Operasional Variabel	36
1. Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi <i>Slot online</i>	36
2. <i>Self control</i>	36
3. <i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	37
D. Subjek penelitian	38
1. Populasi	38
2. Sampel	38
3. Teknik Sampling	38
E. Metode Pengumpulan Data	39
1. Skrining Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi <i>Slot Online</i>	40
2. Skala Perilaku adiksi judi <i>slot online</i>	41
3. Skala <i>Self Control</i>	42
4. Skala <i>Fear of Missing Out (FOMO)</i>	43
F. Uji Coba Alat Ukur	44
G. Validitas dan Reliabilitas	44
1. Uji Validitas	44
2. Uji Reliabilitas	45
3. Uji Daya Diskriminasi Aitem	46
H. Teknik Analisis Data	49
I. Jadwal Penelitian	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Pelaksanaan Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	52
1. Deskripsi Subjek Penelitian	52
2. Uji Asumsi	54
3. Uji Hipotesis	56
C. Analisis Tambahan	58
1. Uji Parsial	58



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Blue Print Skala kencenderungan Perilaku adiksi judi slot online</i>	42
Tabel 3.2	<i>Blue Print Skala self control</i>	43
Tabel 3.3	<i>Blueprint Skala fear missing out (FOMO)</i>	44
Tabel 3.4	<i>Blue Print Skala kencenderungan Perilaku adiksi judi slot online (Setelah Try Out)</i>	47
Tabel 3.5	<i>Blue Print Skala kencenderungan Perilaku adiksi judi slot online untuk penelitian</i>	47
Tabel 3.6	<i>Blue Print Skala Self control (Setelah Try Out)</i>	48
Tabel 3.7	<i>Blue Print Skala self control (Untuk Penelitian)</i>	48
Tabel 3.8	<i>Blue Print Skala FOMO (Setelah Try Out)</i>	49
Tabel 3.9	<i>Blue Print Skala FOMO (Untuk Penelitian)</i>	49
Tabel 3.10	Jadwal Penelitian	50
Tabel 4.1	Deskripsi Frekuensi Responden Penelitian	52
Tabel 4.2	Uji Normalitas	55
Tabel 4.3	Uji Linearitas	55
Tabel 4.4	Uji Multikolinearitas	56
Tabel 4.5	Hasil Uji Hipotesis	57
Tabel 4.6	Hasil Uji Parsial	58
Tabel 4.7	Norma katgorisasi data	59
Tabel 4.8	Data Skor Hipotetik Dan Emprik <i>Self Control</i>	61
Tabel 4.9	Kategorisasi Variabel <i>Self Control</i>	61
Tabel 4.10	Data Skor Hipotetik Dan Emprik <i>FOMO</i>	61
Tabel 4.11	Kategorisasi Variabel <i>FOMO</i>	62
Tabel 4.12	Data Skor Hipotetik Dan Emprik Kencenderungan perilaku adiksi judi <i>Slot online</i>	62
Tabel 4.13	Kategorisasi Variabel Kencenderungan perilaku adiksi judi <i>slot Online</i>	64

©

Tabel 4.14 Kategorisasi Variabel Kencendrungan Perilaku adiksi judi slot online 64

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UNIVERSITAS



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	Guide Wawancara dan Verbatim Wawancara	79
LAMPIRAN B	Lembar Validasi Alat Ukur	100
LAMPIRAN C	Skala <i>Try Out</i>	140
LAMPIRAN D	Tabulasi Data <i>Try Out</i>	153
LAMPIRAN E	Hasil Uji Realibilitas Dan Daya Beda.....	161
LAMPIRAN F	Skala Penelitian.....	167
LAMPIRAN G	Tabulasi Data Penelitian.....	178
LAMPIRAN H	Uji Asumsi.....	195
LAMPIRAN I	Uji Hipotesis.....	198
LAMPIRAN J	Surat Pelengkap Penelitian.....	200



"HUBUNGAN SELF CONTROL DAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO) DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU"

Muhammad Zikri

muhammadzikri0510@gmail.com

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri

Sultan Syarif Kasim Riau

Abstrak

Kecenderungan perilaku adiksi judi slot online pada mahasiswa merupakan bentuk perilaku kompulsif yang ditandai oleh dorongan berulang untuk berjudi secara daring, meskipun menyadari dampak negatif seperti gangguan akademik, psikologis dan keuangan. Rendahnya kemampuan mengendalikan diri (*self-control*) serta kecemasan akan tertinggal dari tren sosial daring (*fear of missing out / FOMO*) diduga berkontribusi terhadap kecenderungan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *self-control* dan *FOMO* dengan kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* pada mahasiswa di Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek berjumlah 75 mahasiswa aktif yang dipilih melalui teknik *snowball sampling*, dengan kriteria pernah mengakses judi *slot online* dalam 12 bulan terakhir. Status adiksi subjek tidak ditentukan melalui diagnosis klinis, melainkan berdasarkan hasil pengukuran awal yang mengindikasikan kecenderungan perilaku adiksi pada judi *slot online*. Data di kumpulkan melalui tiga Instrumen yang digunakan terdiri dari skala *Self-Control*, skala *FOMO*, dan skala Kecenderungan adiksi judi *slot online*, yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa *self-control* dan *FOMO* secara simultan memiliki berhubungan signifikan dengan kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* ($F = 15,257$; $p < 0,05$), dengan kontribusi ($R^2 = 0,298$), sebesar 29,8% sedangkan 70,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Pada mahasiswa di Kota Pekanbaru menunjukkan bahwa tingkatkan *self-control* dan *FOMO* berhubungan dengan kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*.

Kata Kunci: *Self control, Fear of Missing Out (FOMO), adiksi judi slot online, mahasiswa, Pekanbaru*



THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONTROL AND FEAR OF MISSING OUT (FOMO) WITH THE TENDENCY OF ONLINE SLOT GAMBLING ADDICTION AMONG UNIVERSITY STUDENTS IN PEKANBARU

Muhammad Zikri

muhammadzikri0510@gmail.com

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri

Sultan Syarif Kasim Riau

Abstract

The tendency of online slot gambling addiction among university students represents a form of compulsive behavior characterized by persistent urges to gamble online, despite being aware of its negative consequences, such as impaired academic concentration, psychological distress, financial issues, and a decline in social and academic functioning. This study aims to examine the relationship between self-control and fear of missing out (FOMO) with the tendency toward online slot gambling addiction among university students in Pekanbaru. This research employed a quantitative approach with a correlational design. A total of 75 active students who had accessed online slot gambling within the past 12 months were selected using a snowball sampling technique. It is important to note that the term "addiction" in this context does not refer to a clinical diagnosis, but rather to an initial indication based on questionnaire measurements among the study sample. Data were collected using three validated and reliable online questionnaires: the Self-Control Scale, the FOMO Scale, and the Online Slot Gambling Addiction Tendency Scale. Data were analyzed using multiple linear regression. The results indicated that self-control and FOMO simultaneously have a significant relationship with the tendency of online slot gambling addiction ($F = 15.257$; $p < 0.05$). The coefficient of determination (R^2) was 0.298, suggesting that both variables contributed 29.8% to the tendency of online slot gambling addiction, while the remaining 70.2% was influenced by other unexamined factors. Among university students in Pekanbaru, low levels of self-control and high levels of FOMO were found to contribute to the increased tendency of online slot gambling addiction behavior.

Keywords: *Self-control, Fear of Missing Out (FOMO), online slot gambling addiction, Pekanbaru*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjudian secara *online* semakin populer dikalangan mahasiswa.

Mahasiswa sebagai pengguna media sosial sering mendapati iklan situs-situs judi *online* memanfaatkan media sosial seperti *whatsApp*, *facebook*, *instagram* dan *twitter* sebagai promosi dengan menggunakan sajian gambar dan iming-iming menggiurkan (Susanti, 2021). Selain itu promosi judi *online* yang berasal dari iklan yang di dapat dari game *online*. Hal tersebut lah yang menambah akses judi *online* kalangan mahasiswa.

Mahasiswa menyalahgunakan kemudahan akses internet untuk berjudi.

Pada awalnya, mahasiswa tertarik pada game *online* berkembang menjadi dorongan mencoba permainan judi *online*, karena adanya rasa penasaran dan ingin tahu. Perjudian adalah suatu bentuk taruhan yang dilakukan secara sadar, di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga, dengan pemahaman bahwa ada risiko dan harapan tertentu yang ada dalam permainan, pertandingan, kontes, dan peristiwa yang hasilnya bisa pasti atau tidak pasti (Lubis dkk., 2023).

Perjudian *online* dapat menimbulkan banyak dampak negatif pada mahasiswa. Berdasarkan informasi dari detikFinance pada bulan oktober 2023, mencatat sejumlah 2,76 juta orang di indonesia yang mengakses permainan judi *online*. Di mana sebanyak 2,19 juta orang di antaranya yang melakukan aktivitas

pertaruhan dengan nominal kecil di bawah Rp 100 ribu, mengidentifikasikan mayoritas penjudi *online* adalah berpenghasilan rendah termasuk mahasiswa.

Permainan judi *online* yang populer saat ini adalah judi slot *online*, Ini didukung berdasarkan situs QuitGamble.com, di peroleh data terdapat 83% orang bermain judi secara online dan 73% dari mereka memiliki masalah hutang. Selain itu, 72% dari orang juga mengaku kecanduan bermain judi slot.

Judi slot *online* adalah permainan yang menggunakan mesin virtual yang berputar secara acak dan memberikan hadiah berdasarkan kombinasi gambar yang muncul. Permainan ini sangat menarik bagi mahasiswa karena bisa mendapatkan uang dengan cepat dan mudah, tanpa memerlukan keterampilan atau pengetahuan khusus. Judi slot *online* adalah salah satu jenis perjudian *online* yang menggunakan mesin slot virtual sebagai media untuk bermain. Judi slot *online* menarik banyak minat karena menawarkan kemudahan, kecepatan, dan kesempatan untuk memenangkan jackpot besar dengan modal kecil. Namun, judi slot *online* juga memiliki banyak bahaya, seperti penipuan, kecanduan, kerugian finansial, dan dampak psikologis. Pada mahasiswa perjudian dapat berdampak pada munculnya masalah keuangan, konflik dengan hukum, hubungan interpersonal yang tidak baik, masalah kesehatan, gangguan mental, dan juga masalah akademik seperti penurunan prestasi akademik. (Agrippina & Nugrahawati, 2023).

Berdasarkan hasil survei yang disebutkan dalam website PPID provinsi Riau, yang dilakukan oleh Lembaga Riau Research Center (R2C) pada 1-10 November 2023 dengan melibatkan 974 mahasiswa di beberapa responden yang

dilibatkan sebanyak 974 responden mahasiswa dari Universitas Riau, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Politeknik Caltex Riau dan Universitas Islam Riau, ditemukan bahwa banyak mahasiswa terjerat pinjaman online dan kecanduan judi online pada mahasiswa di pekanbaru. Berdasarkan survey tersebut peneliti pun tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang kecanduan judi *slot online* pada mahasiswa, sehingga dilakukan wawancara dengan mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas judi *slot online* di kota Pekanbaru.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah dilakukan peneliti terhadap tiga mahasiswa di Pekanbaru pada juni 2024, berdasarkan dengan enam aspek perilaku adiksi dari Griffiths (2005). Wawancara pertama, subjek berinisial AH sebagai penjudi *slot online*. Pada aspek *salience*, AH menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan dan merencanakan aktivitas berjudi, seolah-olah sudah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Pada aspek *mood modification*, AH merasakan euforia ketika memperoleh kemenangan dalam berjudi. Aspek *tolerance* ditunjukkan melalui keinginan yang kuat untuk terus meningkatkan jumlah taruhan dan frekuensi bermain, meskipun telah menang, dengan harapan dapat mengembalikan kerugian sebelumnya. Dalam aspek *withdrawal symptoms*, AH merasa gelisah ketika mencoba menghentikan kebiasaan berjudi. Dari sisi *conflict*, AH mengalami berbagai konflik internal dan interpersonal, seperti perasaan bersalah, penyesalan mendalam, dan gangguan dalam hubungan sosial, khususnya dengan pasangan dan teman. Meskipun tidak secara eksplisit menyebutkan kekambuhan, kondisi AH menunjukkan pola perilaku yang sulit dikendalikan.

Peneliti juga menemukan di subjek kedua inisial B menunjukkan aspek *salience*, B sering memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

bermain. B merasa kecanduan saat menang dan ingin terus menambah taruhan. aspek *relapse*, B kembali terlibat dalam perilaku kecanduan setelah berusaha untuk berhenti atau mengurangi perilaku. B juga mengalami *withdrawal symptoms* terkadang merasa gelisah saat mencoba berhenti dan tidak tahu bagaimana berhenti. Pada aspek *conflict*, B merasa bersalah setelah berjudi dan meminta maaf kepada orangtua mereka melalui perilaku atau sikap. Dalam aspek *tolerance*, B menghabiskan banyak waktu untuk berpikir atau merencanakan aktivitas judi, terutama saat merasakan bosan atau stres. Dari aspek *mood modification*, B memiliki perasaan euphoria saat menang dan merasa depresi, ketakutan ketika kalah.

Peneliti juga mewawancara subjek ketiga berinisial F, Subjek F mengindikasikan kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* melalui enam aspek yang sama. Dari aspek *salience*, F banyak menghabiskan waktu memikirkan judi, terutama saat mengalami kebosanan atau tekanan emosional. Dalam aspek *mood modification*, F merasakan euphoria saat menang, namun merasa sedih saat mengalami kekalahan. Pada aspek *tolerance*, F menunjukkan dorongan untuk meningkatkan jumlah taruhan serta mengakui perasaan kecanduan ketika menang. F juga mengalami *withdrawal symptoms* berupa perasaan gelisah saat mencoba berhenti berjudi. Konflik internal dan interpersonal tercermin pada aspek *conflict*, di mana F merasa bersalah setelah berjudi dan menunjukkan rasa penyesalan dengan meminta maaf kepada orang tua melalui perilaku dan sikapnya. Aspek *relapse* pun muncul ketika F kembali berjudi setelah sebelumnya mencoba untuk menghentikan kebiasaan tersebut.

Dari hasil wawancara yang diungkap di atas, Subjek AH, B, dan F. menunjukkan *tolerance* dan *salience*, ditandai dengan keinginan untuk terus meningkatkan jumlah taruhan dan meningkatkan frekuensi bermain serta pikiran yang terus-menerus dipenuhi oleh aktivitas judi.

Ketiga subjek juga mengalami *mood modification*, yaitu perasaan euforia saat menang dan emosi negatif seperti depresi dan ketakutan saat kalah juga menunjukkan gejala *withdrawal* tampak dari rasa gelisah saat mencoba berhenti berjudi, diperparah oleh tekanan ekonomi akibat kehilangan uang. Dampak ini meluas ke ranah sosial, terlihat dari *conflict* berupa gangguan hubungan dengan orang terdekat dan perasaan bersalah setelah berjudi. Ketiganya juga mengalami *relapse*, yaitu kembali berjudi setelah berusaha berhenti.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap tiga orang mahasiswa di Pekanbaru, menunjukkan adanya kecenderungan perilaku adiksi sebagaimana dijelaskan dalam teori perilaku adiksi (Griffiths, 2005), seperti toleransi, gejala penarikan diri (*withdrawal*), *salience*, *mood modification*, dan konflik intrapersonal. Meskipun demikian, perilaku adiksi tersebut belum dapat diklasifikasikan sebagai adiksi secara klinis, karena para subjek belum menjalani pemeriksaan atau diagnosis lebih lanjut oleh psikolog maupun tenaga ahli terkait.

Kecenderungan perilaku kecanduan atau adiksi judi *slot online* adalah suatu kondisi di mana seseorang tidak dapat menghentikan atau mengendalikan dirinya untuk bermain judi *slot online* secara berlebihan dan terus-menerus

(Parengkuhan, 2017). Kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang, seperti kesehatan, hubungan sosial, prestasi akademik, dan karier. Salah satu faktor yang mempengaruhi kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* pada mahasiswa adalah *Self control* adalah kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon untuk menghindari perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut (Wibowo & Kurniawan, 2021).

Self-control memegang peranan penting dalam menjaga mahasiswa dari kecenderungan perilaku menyimpang, termasuk adiksi judi *slot online*. Individu dengan tingkat *self-control* yang tinggi mampu mengelola dorongan impulsif, mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka, dan tetap fokus pada tujuan jangka panjang, seperti keberhasilan akademik pada mahasiswa (Aprilia dkk., 2023) mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung menghindari aktivitas berisiko seperti perjudian online.

Rendahnya *self-control* merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam munculnya perilaku perjudian patologis, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda (Tang dkk., 2013). Selain *self-control*, faktor lain yang turut memengaruhi kecenderungan mahasiswa terlibat dalam judi *slot online* adalah fenomena *Fear of Missing Out (FOMO)* di sebabkan mahasiswa sangat terhubung dengan internet dan berbagai platform media sosial, yang menjadikan mereka lebih rentan terhadap paparan informasi tentang tren, gaya hidup, atau peluang yang tampak menguntungkan, termasuk perjudian *online*. *FOMO* merupakan bentuk kecemasan psikologis yang timbul akibat perasaan takut tertinggal dari

berbagai tren, pengalaman sosial, atau peluang yang dianggap menguntungkan (Song dkk., 2024).

FOMO terhadap keuntungan moneter jangka pendek melalui perdagangan spekulatif telah disorot sebagai kekuatan pendorong perilaku keuangan yang dapat mempengaruhi aktivitas perjudian salah satu nya yaitu, *Fear of Missing Out* (Song dkk., 2024). Hal ini dikarenakan *FOMO* mengenai keuntungan ekonomi melalui aktivitas perjudian menjadi kekuatan pendorong di pengambilan keputusan individu. Cerita tentang meraup keuntungan yang cepat dan luar biasa dari perjudian telah menjadi hal yang biasa di situs berita *online* dan media sosial, dan paparan yang lebih besar terhadap keuntungan cepat ini telah memicu aktivitas taruhan finansial yang obsesif di antara beberapa individu. (Paul Delfabbro, dkk., 2024) Kekawatiran tentang masalah perilaku perjudian yang terkait dengan ketakutan kehilangan keuntungan finansial menemukan bahwa penjudi bermasalah lebih cenderung mengalami kecemasan terhadap uang atau terobsesi dengan uang sebagai tanda gengsi.

FOMO pada keuntungan finansial secara cepat menjadi faktor risiko potensial dari masalah perjudian di domain perjudian, pada tingkat yang lebih kecil, dalam domain perdagangan spekulatif di kalangan dewasa muda, dan menunjukkan perannya dalam meningkatkan pemahaman kita tentang *FOMO* finansial (Song dkk., 2024). Ketika informasi yang disebarluaskan memiliki maksud manipulatif tertentu, baik disengaja atau tidak disengaja, tidak akurat, atau seluruhnya salah, keputusan yang diambil oleh partisipan di jejaring sosial akan menghadapi risiko yang lebih tinggi dan bahkan dapat berdampak buruk

pada hasil keputusan mereka (Christina dkk., 2019). Pengaruh buruk dari efek *FOMO* secara sistematis memaksa kita untuk menyimpang dari pilihan rasional dan berperilaku tidak rasional, membahayakan kekayaan pribadi dan keluarga, serta kesejahteraan psikologis. Secara umum, *Fear of Missing Out (FOMO)* dicirikan dengan adanya keinginan yang tidak dapat dikontrol untuk tetap terus terhubung dengan aktivitas yang dilakukan orang lain (Siddik dkk., 2020). Sejauh ini belum banyak penelitian yang membahas secara khusus terkait masalah serupa.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengeksplorasi topik tersebut lebih dalam dan melakukan penelitian komprehensif dengan judul penelitian " *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* dengan Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi *slot online* pada mahasiswa di Kota Pekanbaru".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat agar memudahkan dalam pembatasan pembahasan sehingga fokus pada hal yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah ini yaitu Apakah terdapat hubungan *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* dengan Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi *slot online* pada mahasiswa di Kota Pekanbaru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara *Self*

control dan *Fear of Missing Out (FOMO)* dengan kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot online* pada mahasiswa di kota Penkanbaru”

D. Keaslian Penelitian

Penelitian yang mengakaji “Hubungan *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* terhadap perilaku Adiksi Judi *Slot online* pada mahasiswa” sejauh ini belum di temukan. Penelitian ini mengambil topik yang relevan dan aktual, yaitu “*Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* mahasiswa dengan kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot online*” dengan subjek penelitian mahasiswa yang bervariasi baik dari segi umur dan usia. Hal ini disebabkan karena, mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap adiksi judi *slot online*. Mahasiswa sebagai individu yang terpelajar di harapkan memiliki *Self control* yang baik sehingga dapat untuk mengatur emosi, impuls, dan motivasi yang berkaitan dengan judi *slot online*. Menghindari *Fear of Missing Out (FOMO)* juga dapat membantu seseorang untuk membuat keputusan yang rasional dan bertanggung jawab terkait dengan judi *slot online*. Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* diantaranya:

1. (Aprilia dkk., 2023) yang meneliti tentang “hubungan antara *self-control* dan kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online* di Kota Surabaya. menemukan bahwa terdapat hubungan antara *self-control* dan kecenderungan adiksi judi *online* pada penjudi *online* di Kota Surabaya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner *Self-control Scale* dan kuesioner Internet Addiction Test (IAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

kontrol diri yang lebih tinggi pada seseorang berhubungan dengan tingkat kecanduan judi *online* yang lebih rendah.

2. (Pradana & Yanna Primanita, 2023) yang meneliti tentang "Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa," yang dipublikasikan dalam Innovative: Journal of Social Science Research, 3(4), 9510-9518, bertujuan untuk mengetahui kontribusi self-control terhadap perilaku internet gambling pada mahasiswa pengguna aplikasi Highs Domino. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana, dan pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yang melibatkan 103 mahasiswa di Kota Bukittinggi. Analisis data yang digunakan mencakup uji normalitas, uji korelasi, dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara self-control dan internet gambling dengan nilai $p = 0,041$ dan $r = 0,202$, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri, semakin rendah perilaku internet gambling yang ditunjukkan..

3. (Watipah, 2024) dalam penelitiannya berjudul "Kontribusi Kontrol Diri Terhadap Fear of Missing Out Pada Mahasiswa Pengguna Instagram di Universitas Negeri Padang," yang dipublikasikan di Innovative: Journal of Social Science Research, Vol. 4, No. 1, halaman 10896-10906, melakukan penelitian di Universitas Negeri Padang dengan populasi sebesar 40.576 mahasiswa aktif. Menggunakan tabel Isaac dan Michael pada taraf kesalahan 5%, peneliti mengambil sampel sebanyak 346 mahasiswa aktif yang merupakan pengguna Instagram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kontrol diri mahasiswa pengguna Instagram umumnya berada pada kategori sedang, begitu pula dengan tingkat Fear of Missing Out (*FOMO*). Selain itu, penelitian menemukan adanya kontribusi kontrol diri terhadap *FOMO* dengan hubungan signifikan negatif, di mana kontribusi kontrol diri terhadap *FOMO* mencapai 53%, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain

4. (Angesti & Oriza, 2018) yang meneliti tentang “Peran *Fear of Missing Out (FOMO)* sebagai mediator antara kepribadian dan penggunaan internet bermasalah” yang diterbitkan di Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni, 2(2), 790-800, meneliti peran *Fear of Missing Out (FOMO)* sebagai mediator antara kepribadian dan penggunaan internet yang bermasalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sifat neurotisme secara signifikan mempengaruhi *FOMO* ($a = 0.268$, $p <0.001$). *FOMO* secara signifikan mempengaruhi penggunaan internet yang bermasalah ($b = 0.941$, $p <0.001$). Selanjutnya, sifat neurotisme secara signifikan mempengaruhi penggunaan internet yang bermasalah melalui *FOMO* sebagai mediator ($c' = 0.615$, $p <0.001$). Efek tidak langsung adalah 0.247, efek langsung adalah 0.615, dan efek total adalah 0.863.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada mediasi sebagian antara sifat neurotisme dan penggunaan internet yang bermasalah yang dimediasi oleh *FOMO*. Ada mediasi sempurna antara sifat ketelitian dan penggunaan internet yang bermasalah yang dimediasi oleh *FOMO*. Penelitian ini membuktikan bahwa *FOMO* memainkan peran penting sebagai mediator antara kepribadian dan penggunaan internet yang bermasalah.

5. (Song dkk., 2024) Studi yang berjudul "Fear of Missing out on Financial Gains: Associations Between Fear of Missing Out, Problem Gambling, and Speculative Trading in College Students", ketakutan akan ketinggalan (*FOMO*) terhadap keuntungan moneter jangka pendek melalui perdagangan spekulatif telah disorot sebagai kekuatan pendorong perilaku keuangan. Selain itu, semakin banyak bukti yang menyamakan perdagangan spekulatif dengan perjudian. Studi saat ini berusaha untuk menentukan apakah *FOMO* keuangan terkait dengan pasar saham dan aktivitas perdagangan mata uang kripto serta tingkat keparahan masalah perjudian di domain perjudian tradisional dan perdagangan keuangan, di antara sampel 258 mahasiswa. Hasil analisis regresi binomial dan model rintangan menemukan bahwa *FOMO* keuangan dikaitkan dengan partisipasi dalam pasar saham dan perdagangan mata uang kripto. Financial *FOMO* juga dikaitkan dengan parahnya masalah perjudian di perjudian tradisional dan adanya masalah perjudian di domain perdagangan pasar saham. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *FOMO* finansial mungkin merupakan faktor risiko yang menonjol dari masalah perjudian di domain perjudian tradisional dan, pada tingkat yang lebih kecil, dalam domain perdagangan spekulatif di kalangan dewasa muda.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya penelitian terdahulu, seperti Aprilia (2022) dan Pradana & Primanita (2023), hanya membahas *self-control*, sedangkan Watipah (2024) dan Angesti & Oriza (2018) fokus pada *FOMO* dalam konteks media sosial atau penggunaan internet. Song, Frank, dkk.

(2024) meneliti *FOMO* finansial pada perjudian tradisional tanpa melibatkan *self-control*. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda berdasarkan aspek metodologi dan perbedaan variable yaitu *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* dengan Kecenderrungan perilaku Adiksi Judi *Slot online* pada Mahasiswa.

E. Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan memperluas sumber referensi dalam kajian tentang *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* terhadap perilaku Adiksi Judi *Slot online* pada mahasiswa. yang berkaitan dengan ilmu psikologi

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan acuan identifikasi bagaimana dan hal-hal apa saja yang berkaitan dengan Perilaku Adiksi Judi *slot online* pada mahasiswa. Bagi khalayak umum yang membaca karya ilmiah ini dapat menjadi sarana penambah pengetahuan atau wawasan tentang cakupan *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* yang menjadi kajian ilmu psikologi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi *Slot online*

1. Pengertian Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi *Slot online*

Perilaku adiksi merupakan kondisi di mana individu memiliki Pola kebiasaan berulang yang meningkatkan risiko penyakit atau masalah pribadi dan sosial terkait. Kecenderungan Perilaku adiksi sering kali dialami secara subyektif sebagai kehilangan kendali perilaku ini sengaja dibuat meskipun ada upaya untuk tidak menggunakan atau mengurangi penggunaannya (Griffiths, 2005). Dalam konteks judi, pola-pola kebiasaan ini biasanya ditandai dengan kepuasan langsung (imbalan jangka pendek), sering kali disertai dengan dampak buruk yang tertunda (Griffiths, 2003).

Kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* mengacu pada kegiatan judi yang manfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *online* (Jonas dkk., 2020). Judi *slot online* adalah bentuk perjudian *Online* yang mengandalkan mesin *slot* virtual sebagai media utama permainannya. Dalam era digital, saat ini memfasilitasi perkembangan dari bentuk permainan judi seperti internet atau *online gambling, mobile phone gambling dan interactive telephone gambling* (Kuss & Griffiths, 2012). Judi *slot online* dapat diakses dengan mudah melalui internet menggunakan berbagai perangkat, termasuk komputer, laptop, tablet, atau bahkan *smartphone*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam perjudian *slot online*, saat ini terdapat sejumlah fitur menarik yang umumnya ditemui dalam permainan *slot online*. Permainan *slot online* menawarkan berbagai fitur menarik seperti simbol *Wild* dan *Scatter*, putaran gratis, permainan bonus, jackpot progresif, dan variasi tema, serta grafis dan animasi berkualitas tinggi. Fitur *Autoplay* dan persentase *return to player* yang tinggi memberikan keuntungan tambahan bagi pemain, sehingga fitur menarik ini yang mengalami dorongan yang kuat untuk memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*.

Kecenderungan perilaku adiksi judi online termasuk dalam kategori *behavioral addiction* yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang Inara & Antang, (dalam (Aprilia dkk., 2023), terus bermain judi *online* meskipun menyadari dampak negatifnya. Lebih lanjut menurut PPDGJ III, gambaran esensial dari adiksi berjudi melibatkan perilaku berjudi yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus. Individu dengan gangguan ini seringkali mengalami peningkatan intensitas berjudi meskipun ada konsekuensi sosial yang merugikan, seperti kemiskinan, masalah dalam hubungan keluarga, dan kekacauan dalam kehidupan pribadi. Dampak-dampak negatif ini merupakan karakteristik utama dari gangguan berjudi.

Menurut Parengkuan,(2017) Kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* adalah suatu kondisi di mana seseorang tidak dapat menghentikan atau mengendalikan dirinya untuk bermain judi *slot online* secara berlebihan dan terus-menerus. Sedangkan Asriadi, (2020) menjelaskan bahwa perilaku adiksi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
3. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

judi *online* sebagai bentuk ketergantungan psikologis. Ini mencakup dorongan yang kuat untuk terus bermain judi *online* meskipun menyadari dampak negatifnya. Dalam hal ini, adiksi judi *online* dapat dengan mudah mengendalikan pikiran dan tindakan seseorang, meskipun mereka tahu bahwa ini merugikan mereka secara pribadi.

Secara keseluruhan, kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* adalah ketergantungan terhadap permainan judi daring yang memanfaatkan mesin *slot* virtual, mengakibatkan pengeluaran waktu yang berlebihan, mengabaikan tanggung jawab akademik dan hubungan sosial, serta kesulitan dalam menghentikan atau mengurangi waktu bermain meskipun menyadari dampak negatifnya.

2. Aspek-aspek kecenderungan perilaku adiksi Judi *slot online*

Kecenderungan perilaku adiksi berdasarkan perilaku adiksi menurut Griffiths (2005) diantaranya yaitu

- a. *Salience*: adalah tingkat kesadaran atau perhatian terhadap perilaku yang disebabkan oleh kecanduan. Semakin tinggi *salience*, semakin besar kemungkinan seseorang akan terlibat dalam perilaku tersebut. *Salience* juga terlihat dari perubahan pola hidup, seperti menghabiskan waktu berjam-jam bermain judi *slot online*, mengabaikan tanggung jawab atau pekerjaan, dan memprioritaskan judi *slot online* dibandingkan kebutuhan lainnya. Faktor-faktor seperti frekuensi berjudi (sering kali berjudi setiap hari), durasi yang lama (bermain selama beberapa jam tanpa henti), intensitas yang meningkat (lebih sering bermain saat merasa tertekan),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta dampak negatif terhadap aspek finansial, emosional, dan sosial turut memperkuat *salience* pada kecanduan judi *slot online*.

- b. *Mood Modification*: Ini adalah perubahan suasana hati atau emosi yang terjadi akibat perilaku kecanduan. Perilaku ini dapat memberikan rasa senang, puas, percaya diri, atau mengurangi stres. *Mood modification* dapat mempengaruhi motivasi dan niat seseorang untuk melakukan perilaku kecanduan judi *slot online*.
- c. *Tolerance*: Ini adalah peningkatan kebutuhan atau frekuensi perilaku kecanduan untuk mendapatkan efek yang sama. *Tolerance* dalam kecanduan judi *slot online* adalah peningkatan kebutuhan untuk bertaruh lebih besar atau bermain lebih sering demi mencapai sensasi atau kepuasan yang sama. Individu yang kecanduan merasa taruhan kecil atau bermain sesekali tidak lagi memuaskan, sehingga mereka meningkatkan jumlah taruhan atau durasi bermain. Hal ini disebabkan oleh adaptasi otak terhadap rangsangan dari kemenangan atau kekalahan, yang memicu pelepasan dopamin, sehingga otak membutuhkan stimulasi lebih tinggi untuk merasakan efek yang sama. Selain itu, keyakinan bahwa taruhan lebih besar meningkatkan peluang menang dan upaya melarikan diri dari tekanan emosional juga memperkuat perilaku ini. Toleransi akhirnya membuat individu terjebak dalam siklus kecanduan yang sulit dihentikan.
- d. *Withdrawal*: Ini adalah gejala negatif yang timbul ketika seseorang berhenti atau mengurangi perilaku kecanduan. *Withdrawal* (Gejala putus) yang muncul saat seseorang berhenti atau mengurangi bermain judi *slot*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

online dapat meliputi kecemasan, gelisah, rasa frustrasi, marah, atau bahkan depresi. Selain itu, seseorang mungkin merasa sulit untuk fokus atau merasa kehilangan "kesenangan" yang biasanya didapatkan dari berjudi *slot online*. Gejala ini dapat mendorong mereka untuk kembali berjudi sebagai upaya menghilangkan ketidaknyamanan tersebut.

- e. *Conflict*: Ini adalah ketidaksesuaian antara nilai-nilai pribadi atau sosial dengan perilaku kecanduan. Individu yang perilaku kecanduan judi *slot online* sering merasa bersalah, malu, atau frustrasi karena menyadari bahwa perilaku berjudi mereka bertentangan dengan tanggung jawab pribadi, seperti keuangan, pekerjaan, atau hubungan sosial. Perasaan ini dapat semakin berat jika aktivitas berjudi melanggar norma budaya atau agama, serta tidak sesuai dengan harapan keluarga atau lingkungan. Misalnya, pemain mungkin merasa bingung dan tertekan ketika harus memilih antara menggunakan uang untuk kebutuhan penting atau berjudi demi mengejar kemenangan. Konflik ini juga sering dipengaruhi oleh sikap individu terhadap kebiasaan berjudi, seperti rasa malu karena kalah atau kesadaran akan dampak negatif yang terus meningkat. Hal ini dapat memperparah stres emosional dan memperkuat perilaku adiksi judi *slot online*.
- f. *Relapse*: Ini adalah kembali terlibat dalam perilaku kecanduan setelah berusaha untuk berhenti atau mengurangi perilaku tersebut. *Relapse* dalam kecanduan judi *slot online* adalah kembalinya individu untuk bermain setelah berusaha berhenti atau mengurangi kebiasaan tersebut. *Relapse* dapat dipicu oleh faktor internal, seperti emosi negatif akibat stres, rasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bosan, atau frustrasi karena masalah keuangan yang diakibatkan oleh kebiasaan berjudi sebelumnya. Faktor eksternal, seperti tekanan sosial dari teman yang juga berjudi, iklan promosi bonus dari aplikasi judi, atau kemudahan akses ke *platform judi slot online*, juga sering menjadi pemicu. Kesulitan mengatasi konflik internal, seperti dorongan untuk "membalas kekalahan" atau harapan menang besar, dan konflik eksternal, seperti tekanan dari lingkungan, dapat membuat individu sulit mempertahankan hasil positif dari upaya berhenti.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecenderungan perilaku adiksi judi *online*

Kecenderungan perilaku adiksi judi *online* dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk faktor sosial dan ekonomi, situasional, keinginan untuk mencoba, serta persepsi individu tentang probabilitas kemenangan dan keterampilan (Laras dkk., 2024). Kecenderungan Perilaku adiksi judi *online* juga dipengaruhi oleh keuntungan yang di dapat yang dapat memicu dorongan berjudi *slot online* dianggap menguntungkan secara ekonomi oleh mahasiswa. Keuntungan ekonomi ini mendorong pemain judi *online* untuk merasionalisasi perilaku adiksi. Keuntungan yang diperoleh dari judi *online*, yang tentunya berupa uang, mendorong mereka untuk terus berjudi. Hal ini menjadi kebiasaan dan pada akhirnya membuat mereka sulit untuk mengontrol diri dan berhenti bermain judi *online* (Wibowo, 2012).

Beberapa faktor yang memiliki dampak pada kecenderungan perilaku adiksi judi *online* faktor-faktor penting dalam aktivitas perjudian internet meliputi (*accessibility*, *affordability*, *anonymity*, *convenience*, *escape*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

immersion/dissociation) Selain itu, sifat perjudian online yang cenderung mendorong pelepasan hambatan psikologis (*disinhibition*), frekuensi hasil yang cepat (*event frequency*), kurangnya tekanan sosial (*asociability*), serta tingkat (*interactivity*) yang tinggi, dan penggunaan (*simulation*) yang menyerupai permainan dunia nyata semakin memperkuat daya tariknya. Faktor-faktor ini menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pengembangan perilaku adiktif, terutama bagi individu yang rentan secara psikologis atau genetik (Griffiths, 2003).

Penjelasan Perilaku adiksi lebih rinci tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan judi *online* (Griffiths, 2003):

- a. Keterjangkauan (*Accessibility*): Dengan adanya internet, judi dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Ini berarti bahwa batasan geografis dan waktu tidak lagi menjadi hambatan. individu bisa berjudi saat sedang berada di rumah, di perjalanan, atau. Internet telah mengubah cara kita berjudi, membuatnya lebih mudah dan lebih nyaman.
- b. Terjangkau (*Affordability*): Biaya untuk berpartisipasi dalam judi *online* seringkali lebih rendah dibandingkan dengan judi tradisional. Ini membuat judi *online* lebih terjangkau bagi sejumlah besar orang, termasuk mereka yang mungkin tidak memiliki cukup uang untuk pergi ke kasino fisik. Dengan biaya yang lebih rendah, lebih banyak orang yang mampu berpartisipasi dalam judi *online*.
- c. Anonimitas (*Anonymity*): Dalam judi *online*, pemain dapat tetap anonim. Ini bisa mengurangi stigma sosial yang terkait dengan judi. Pemain tidak perlu khawatir tentang apa yang akan dipikirkan orang lain tentang mereka

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jika mereka berjudi. Anonimitas ini juga bisa memberikan rasa aman dan privasi bagi pemain.

- d. **Kenyamanan (Convenience):** Judi *online* dapat dilakukan dari kenyamanan rumah sendiri. Pemain tidak perlu pergi ke tempat fisik seperti kasino atau arena balap. Mereka bisa berjudi sambil duduk di sofa favorit mereka, mengenakan piyama, dan menikmati secangkir kopi. Kenyamanan ini bisa membuat pengalaman berjudi menjadi lebih menyenangkan dan kurang stres.
- e. **Pelarian dan Disosiasi (Escape Immersion/Dissociation):** Judi *online* dapat memberikan pelarian dari realitas dan memungkinkan pemain untuk disosiasi dari masalah mereka. Ini bisa menjadi cara untuk mengatasi stres atau kekhawatiran. Saat berjudi, pemain bisa melupakan masalah mereka untuk sementara waktu dan fokus pada permainan. Ini bisa memberikan rasa relaksasi dan hiburan bagi pemain.
- f. **Disinhibisi (Disinhibition):** Disinhibisi dalam lingkungan yang dapat melemahkan pengendalian diri, mendorong perilaku berisiko seperti bertaruh lebih banyak uang atau bermain lebih lama dari yang direncanakan, yang pada akhirnya meningkatkan risiko kecanduan judi. Pengendalian diri atau *self-control*, adalah kemampuan individu untuk menahan atau mengubah respon demi menghentikan perilaku yang tidak diinginkan, seperti mencegah keterlibatan berlebihan dalam perjudian (Wibowo & Kurniawan 2021).
- g. **Frekuensi Acara (Event Frequency):** Dalam judi *online*, acara atau permainan dapat berlangsung dengan frekuensi yang lebih tinggi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. *Self control*

1. Pengertian *Self control*

Menurut Tangney dkk.,(2018) *Self-control* didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengendalikan pikiran, emosi, dan perilaku seseorang untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti kesehatan, hubungan interpersonal, dan prestasi akademis. *Self control* diartikan sebagai kemampuan individu untuk mengelolah dan memodifikasi respon-respon diri untuk menghindari perilaku yang tidak diinginkan, meningkatkan perilaku yang diinginkan, dalam mencapai tujuan jangka panjang.

Self-control melibatkan kemampuan individu untuk menyesuaikan perilaku mereka sesuai dengan tuntutan atau harapan sosial berdasarkan tingkat usia, serta memiliki rasa kendali terhadap tindakan diri sendiri (Goleman, 2005). Lebih lanjut di jelaskan de Ridder dkk., (2012) kontrol diri didefinisikan sebagai kemampuan individu sebagai kapasitas diri untuk mengubah respons dominan dan mengatur perilaku, pikiran, dan emosi, di mana proses ini melibatkan pengaturan perilaku yang dilakukan secara sadar dan membutuhkan upaya. Selain itu, pengendalian diri memengaruhi perilaku nyata yang ditunjukkan individu, bukan sekadar perilaku yang dibayangkan atau direncanakan.

Sedangkan menurut Mahoney dan Thoresen (dalam (Laiyina, 2016), *Self control* merupakan jalinan yang secara utuh (*integrative*) yang dilakukan individu terhadap lingkungannya. Individu dengan kontrol diri tinggi sangat memerhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bervariasi. Menurut Averill (dalam (Anggreini & Mariyanti, 2014), *Self control* merupakan variabel psikologis yang mencakup kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak penting dan kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan yang diyakininya.

Self control merupakan kemampuan individu untuk menghambat atau mencegah suatu impuls agar tidak muncul dalam bentuk tingkah laku yang melanggar atau bertentangan dengan standar moral (Berk, 1995, hlm.53).

Sedangkan menurut Skinner (dalam Alwisol, 2009), *Self control* terbentuk melalui proses belajar yang melibatkan dua variabel, yaitu variabel internal dan variabel eksternal. Variabel internal meliputi motivasi, nilai-nilai, sikap, kepribadian, kepercayaan diri, dan kompetensi. Variabel eksternal meliputi lingkungan sosial, budaya, agama, keluarga, teman sebaya, media massa, dan situasi. Individu dapat memilih perilaku mana yang akan ditampilkan dengan mengendalikan variabel-variabel tersebut.

Dari penjelasan yang sudah disampaikan diatas mengenai definisi *self control*. Secara keseluruhan *self control* diartikan sebagai kemampuan individu untuk mengatur dan mengendalikan perilaku, emosi, dan pikiran mereka sendiri. Ini adalah keterampilan penting yang memungkinkan individu untuk menahan diri dari tindakan impulsif atau reaksi, mengelola emosi negatif, dan fokus pada tugas yang ditentukan meskipun adanya gangguan atau tekanan.

2. Dimensi *Self control*

Ada dua dimensi kontrol diri menurut De Ridder, dkk (2011), yaitu:

a. *Inhibition* (Inhibisi)

Inhibisi merupakan kemampuan seseorang untuk menahan diri dari perilaku yang tidak diinginkan atau merugikan. Ini mencakup kemampuan untuk menahan diri dari godaan, menghentikan kebiasaan buruk, dan menolak hal-hal yang buruk untuk diri sendiri. Misalnya, jika seseorang memiliki keinginan kuat untuk makan makanan manis saat sedang diet, kemampuan inhibisi yang baik akan membantu mereka menahan diri dari godaan tersebut. Inhibisi *self-control* adalah prediktor yang lebih baik untuk perilaku yang tidak diinginkan.

b. *Initiation* (Inisiasi)

Inisiasi merupakan kemampuan seseorang untuk memulai dan melanjutkan perilaku yang positif atau bermanfaat. Ini mencakup kemampuan untuk memulai tugas atau proyek, menjaga konsistensi dalam mencapai tujuan, dan mempertahankan motivasi meski menghadapi hambatan. jika seseorang memiliki tujuan untuk berolahraga setiap hari, kemampuan inisiasi yang baik akan membantu mereka memulai dan melanjutkan rutinitas olahraga tersebut, bahkan saat mereka merasa lelah atau tidak termotivasi. *Inisiasi self-control* adalah prediktor yang lebih baik untuk perilaku yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konsep dari kedua dimensi kontrol diri ini Inhibisi dan Inisiasi memiliki peran yang berbeda dalam memprediksi perilaku. Ini menunjukkan bahwa kontrol diri bukan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hanya tentang menahan diri dari perilaku negatif, tetapi juga tentang mendorong perilaku positif.

C. *Fear of Missing Out (FOMO)*

1. Pengertian *Fear of Missing Out (FOMO)*

Menurut kamus Oxford, *Fear of Missing Out (FOMO)* adalah kecemasan akan adanya peristiwa menarik yang terjadi di tempat lain. *Fear of Missing Out (FOMO)* adalah kondisi munculnya rasa cemas yang sifatnya pervasif jika seseorang memiliki pengalaman yang lebih berharga serta menyenangkan sehingga mengakibatkan seseorang merasa takut akan hilangnya momen berharga karena tidak dapat terhubung dengan apa yang orang lain kerjakan melalui dunia maya ataupun internet (Przybylski, dkk., 2013). *FOMO* dapat diartikan sebagai kekehawatiran seseorang bahwa mereka mungkin kehilangan atau melewatkhan sesuatu yang penting atau menarik yang sedang terjadi di tempat lain (Przybylski, dkk., 2013).

Sedangkan menurut Caroline & Mahestu (dalam (Maza & Aprianty, 2022) *Fear of Missing Out (FOMO)* merupakan ketakutan akan ketertinggalan berita, fenomena ini berkembang seiring adanya adiksi dalam penggunaan internet. *FOMO* merupakan suatu kebutuhan individu agar tetap terhubung dengan aktivitas sosial orang lain, perilaku tersebut terjadi karena adanya motivasi sehingga memunculkan sebuah perilaku atau tindakan (Christina dkk., 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Fear of Missing Out (FOMO)* adalah suatu kondisi psikologis yang ditandai dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rasa cemas atau khawatir akan kehilangan momen atau pengalaman penting yang sedang terjadi di tempat lain. Hal ini juga terjadi pada pelaku judi *slot online*, di mana iklan-iklan atau promosi yang menawarkan keuntungan besar dari aktivitas berjudi sangat memengaruhi keputusan seseorang untuk mencoba. promosi yang masif di internet, seperti klaim keberhasilan mendapatkan keuntungan finansial instan, sering kali menggugah rasa penasaran dan memicu individu untuk terlibat dalam aktivitas serupa. Dorongan ini biasanya didasari oleh keinginan untuk meraih keuntungan cepat tanpa harus melalui proses yang panjang.

Fenomena *fear of missing out (FOMO)* juga memainkan peran penting, di mana individu merasa khawatir akan kehilangan kesempatan yang sama untuk mendapatkan keuntungan seperti yang ditampilkan dalam promosi atau testimoni orang lain. Kekawatiran tentang masalah perilaku perjudian yang terkait dengan ketakutan kehilangan keuntungan finansial menemukan bahwa penjudi bermasalah lebih cenderung mengalami kecemasan terhadap uang atau terobsesi dengan uang sebagai tanda gengsi (Delfabbro, dkk 2022). Hal ini memperkuat godaan untuk mencoba judi *slot online*, meskipun mereka menyadari potensi risiko dan konsekuensi negatif yang dapat ditimbulkan.

2. Aspek *Fear of Missing Out (FOMO)*

Ada tiga aspek *Fear of Missing Out (FOMO)* menurut (Kaloeti dkk., 2021) dikembangkan dari konsep yang dijelaskan oleh Przybylski, dkk. (2013):

a. *Missed Experiences*

Missed Experiences adalah salah satu aspek sentral dari *FOMO*. Ini mencakup perasaan bahwa kita kehilangan momen berharga, kesempatan, atau peristiwa yang orang lain alami. Ketika individu melihat teman-teman atau orang lain berbagi pengalaman di internet, merasa tertinggal dan ingin terus terhubung dengan apa yang mereka lakukan. Misalnya, jika seseorang melihat teman-temannya merayakan kemenangan besar di judi *online*. Sesorang yang *FOMO* akan merasa tertinggal dan berkeinginan untuk terlibat dalam perjudian. Perasaan ini sering diperkuat oleh promosi di media sosial, di mana postingan menarik tentang perjudian dapat memicu perasaan untuk tidak ingin ketinggalan pengalaman serupa, sehingga dapat memicu perasaan *Missed Experiences*

b. *Comparison with Friends*

Perbandingan dengan teman-teman adalah aspek lain yang kuat dalam *FOMO*. Orang dengan *FOMO* sering membandingkan diri mereka dengan orang lain, terutama teman-teman mereka. Ini bisa terjadi dalam berbagai konteks, seperti prestasi akademis, karier, hubungan, atau gaya hidup, dalam konteks judi *slot online*. Individu dengan *FOMO* sering merasa tertinggal saat melihat teman-teman mereka memenangkan atau membagikan cerita tentang kesuksesan berjudi. Media sosial memperkuat perasaan ini dengan menampilkan unggahan kemenangan yang tampak mengesankan, meskipun sering kali hanya sebagian kecil dari kenyataan yang lebih banyak merugi. Dorongan untuk "menyamai" pencapaian teman atau membuktikan diri membuat individu tergoda untuk bermain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lebih sering atau meningkatkan jumlah taruhan tanpa memikirkan risiko. Internet sering memperkuat perbandingan ini karena kita dapat dengan mudah melihat apa yang orang lain lakukan.

c. *Compulsion*

Aspek ketiga *FOMO* adalah *Compulsion*. Ini mengacu pada dorongan kuat untuk terus memeriksa apa yang sedang terjadi di media sosial atau platform *online* lainnya merasa cemas jika tidak memeriksa ponsel mereka secara teratur atau jika mereka tidak mengikuti perkembangan terbaru. Dalam konteks judi, *Compulsion* merujuk pada dorongan kuat untuk terus memantau aktivitas judi online dan memeriksa akun judi atau situs web taruhan mereka secara teratur agar tidak ketinggalan informasi tentang promosi, bonus, atau permainan ini dapat mengganggu produktivitas dan kesejahteraan karena mengalihkan perhatian individu dari tugas-tugas sehari-hari.

D. Kerangka Berfikir

Berbagai karakteristik dari judi *slot online* memang menjadi daya tarik tersendiri yang menjadikannya terkenal di berbagai kalangan, termasuk mahasiswa, yang dianggap memiliki kecenderungan tinggi untuk mengalami *gambling-related harm*, (Emond dkk., 2022), mahasiswa sering kali terpengaruh oleh akses yang mudah dan fitur menarik dari permainan *slot online*, yang dapat meningkatkan risiko *gambling-related harm* atau perilaku perjudian bermasalah, mencakup masalah psikologis, sosial, finansial, hingga gangguan akademik atau kerja.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecenderungan perilaku adiksi perjudian pada mahasiswa dapat berdampak pada munculnya masalah keuangan, konflik dengan hukum, hubungan interpersonal yang tidak baik, masalah kesehatan, gangguan mental, dan juga masalah akademik seperti penurunan prestasi akademik. Keseruan dan kemudahan yang ditawarkan, judi *slot online* menyimpan banyak risiko dan dampak negatif bagi mahasiswa, pola kemenangan maupun kekalahan yang tidak menentu dimana permainan judi *slot online* menggunakan *variable-ratio reinforcement schedule* yang tidak dapat diprediksi oleh pemain memunculkan perasaan kesenangan dari penantian untuk memenangkan permainan (Agrippina & Nugrahawati, 2023). Kecenderungan Perilaku adiksi judi *online* termasuk dalam kategori *behavioral addiction* yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang Inara & Antang, (dalam Aprilia, dkk., 2023). Ketika mahasiswa mengalami peningkatan toleransi, gejala penarikan (*withdrawal*), konflik sosial, dan keinginan untuk mengulang kebiasaan meskipun sudah mencoba berhenti (*relapse*), maka ia dapat dikatakan berada pada jalur adiksi (Griffiths, 2005).

Selaras dengan temuan Marmurek dkk.,(2014) menemukan bahwa dibandingkan populasi umum, mahasiswa menunjukkan tingkat impulsivitas yang lebih tinggi serta preferensi terhadap imbalan segera, yang mengindikasikan *self-control* yang lemah. Hal ini sesuai dengan kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*, yaitu ketidakmampuan menghentikan kebiasaan berjudi meskipun sudah merasakan dampak negatif. Mereka sering kali mengabaikan kewajiban akademik, hubungan sosial, dan kebutuhan penting lainnya, karena terlalu fokus pada aktivitas judi *online*.

Self control tidak hanya berfungsi sebagai alat pengendali diri, tetapi dengan kemampuan *Self control* yang baik, mahasiswa dapat mengalihkan perhatian mereka ke aktivitas yang lebih bermanfaat. Dalam konteks *Self control* mahasiswa yang memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*, berperan penting dalam membantu mahasiswa menjaga perilaku mereka agar sesuai dengan norma dan nilai yang diakui dalam masyarakat atau agama. Meskipun mereka seringkali dihadapkan pada godaan dan tantangan yang mengganggu, mahasiswa dapat mengandalkan *Self control* mereka untuk menjaga konsentrasi dan komitmen terhadap tujuan akademik (Aprilia dkk., 2023)

Hasil penelitian yang dilakukan Aprilia (2023) Sebanyak 43% dari subjek penelitian, penjudi *online* memiliki tingkat *self-control* yang rendah, 37% memiliki tingkat *self-control* yang sedang, dan 20% memiliki tingkat *self-control* yang tinggi. Terdapat perbedaan signifikan antara tingkat *Self control* penjudi *online* yang cenderung memiliki *Self control* yang rendah. Ini sesuai dengan temuan (Pradana & Yanna Primanita, 2023) juga menunjukkan bahwa *self-control* berperan penting dalam menurunkan kecenderungan perilaku adiktif pada perjudian daring

Dimensi *Self control* dianggap sebagai kemampuan individu dalam mendorong pengendalian diri dalam mengatur dan mengendalikan perilaku, emosi, serta pikiran sehingga dari tindakan sesuai dengan agama, norma masyarakat dan hukum yang berlaku. sisi lain, mahasiswa harus menggunakan *Self control* untuk menghambat atau mencegah suatu *impuls* agar tidak muncul dalam bentuk tingkah laku yang melanggar atau bertentangan sehingga tidak berdampak negatif pada tujuan yang ingin raih oleh mahasiswa.

Sementara itu, fenomena *Fear of Missing Out (FOMO)*, yaitu perasaan cemas karena takut tertinggal dari pengalaman orang lain, turut menjadi faktor yang mendorong munculnya perilaku adiktif (Chika & Fahmawati, 2024). Mahasiswa yang mengalami *FOMO* cenderung terdorong untuk mengikuti tren, termasuk bermain judi *slot online* yang populer di media sosial maupun lingkungan sekitar, demi merasakan hal yang sama seperti yang dirasakan orang lain. Temuan oleh Song dkk. (2024) menunjukkan bahwa *FOMO* dapat memicu perilaku berjudi secara kompulsif, meskipun individu menyadari risikonya. Sejalan dengan Watipah, (2024) menemukan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *self-control* dan *FOMO* pada mahasiswa. Artinya, semakin tinggi tingkat *self-control* seseorang, maka semakin rendah kecenderungannya mengalami *FOMO*, dan sebaliknya. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan pengendalian diri yang kuat dapat berperan sebagai pelindung terhadap tekanan sosial yang mendorong individu terlibat dalam aktivitas perjudian daring.

Perilaku adiksi judi *slot online* pada mahasiswa seharusnya dapat di cegah dengan kemampuan *self control* yang dimiliki oleh mereka. Mahasiswa perlu memahami bagaimana mengendalikan dan mengarahkan aktivitas tersebut sehingga tidak memberikan dampak negatif di mana keterlibatan dalam perjudian *slot online* sering kali terkait dengan rendahnya *Self control* dan tingginya *Fear missing out* pada mahasiswa, yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada kehidupan mahasiswa (Chika & Fahmawati, 2024).

Kemampuan *self-control* sangat penting bagi mahasiswa untuk menghindari *Fear of Missing Out (FOMO)* dan kecenderungan adiksi judi *slot online*. Dalam perspektif Islam, *self-control* dikenal sebagai *mujahadah an-nafs*,

yaitu perjuangan melawan hawa nafsu dan dorongan negatif yang dapat menjauhkan seseorang dari nilai-nilai kebaikan. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Ankabut ayat 69: "Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik." Ayat ini menegaskan bahwa mereka yang berjuang menahan diri akan mendapatkan petunjuk dari Allah. Dengan pengendalian diri yang baik, mahasiswa dapat menghadapi tekanan sosial digital dan godaan kesenangan sesaat, sehingga lebih mampu menghindari kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*.

Berdasarkan dari pemaparan terkait mengenai *self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* dapat dilihat bahwa tingkat *self control* dan *(FOMO)* yang tinggi atau rendah memiliki dampak yang signifikan pada kemampuan individu dalam mengendalikan berbagai aspek kehidupan, termasuk perilaku, emosi, pikiran, dan keputusan yang berpengaruh pada kesehatan dan kesejahteraan mahasiswa. Penelitian ini secara keseluruhan menggarisbawahi pentingnya *self control* dalam kehidupan mahasiswa, karena *self control* dapat menghambat atau mencegah munculnya *Fear of Missing Out (FOMO)* atau perilaku yang dapat melanggar norma atau bertentangan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh mahasiswa.

Khusus dalam konteks perilaku kecenderungan adiksi judi *slot online* pada mahasiswa, adanya perilaku tersebut penting bagi mahasiswa untuk memahami hubungan *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* bagaimana mencegah

dan mengendalikan serta mengarahkan aktivitas tersebut agar tidak memberikan dampak negatif terhadap mahasiswa. Terkadang, keterlibatan dalam perjudian *slot online* seringkali terkait dengan rendahnya tingkat *Self control* dan tingginya *FOMO* pada mahasiswa, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada kehidupan mahasiswa.

E. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara *Self control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* dengan kecenderungan perilaku Adiksi Judi Slot online pada mahasiswa di kota pekanbaru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Menurut Sugiyono (2013) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode yang menggunakan populasi dan sampel tertentu untuk diteliti, menggunakan instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data, dan analisis data yang bersifat statistik, serta bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Desain penelitian kuantitatif korelasi dalam penelitian ini dimaksudkan yang melihat hubungan *self control* (X1) dan *fear missing out* (X2) dengan perilaku adiksi judi *slot online* (Y) pada mahasiswa di Kota Pekanbaru

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah suatu variabel yang ada atau terjadi mendahului variabel terikatnya. Keberadaan variabel bebas dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian (Prasetyo & Jannah, 2014). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel Bebas (X1) : *Self control*
- b. Variabel Bebas (X2) : *Fear of Missing Out (FOMO)*
- c. Variabel Terikat (Y) : Kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah penjelasan atau definisi mengenai suatu variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diukur atau diamati secara konkret (Syahrum & Salim, 2014). Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi *Slot online*

Kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* dalam penelitian ini diartikan sebagai perilaku mahasiswa yang memiliki keterikatan terhadap berjudi *online* pada mesin *slot virtual*, sehingga menyebabkan masalah sosial seperti penarikan diri dari interaksi sosial, kesulitan dalam menjalankan aktivitas akademik sehari-hari, dan ketidakmampuan untuk mengendalikan dorongan untuk berjudi. Kecenderungan perilaku adiksi Judi *slot online* pada penelitian ini diukur berdasarkan menggunakan skala yang di modifikasi dari Larasati dkk., (2024). yang mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh (Griffiths, 2005). Menurut teori tersebut terdapat beberapa aspek perilaku adiksi Judi *Slot online* yaitu: *Salience*, *Mood Modification*, *Tolerance*, *Withdrawal*, *Conflict*, dan *Relapse*. Berdasarkan aspek ini untuk mengindikasikan adanya kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* pada mahasiswa.

2. *Self control*

Dalam penelitian ini, *Self control* diartikan sebagai kemampuan mahasiswa untuk mengatur dan mengendalikan perilaku, emosi, dan pikiran mereka sendiri dari tindakan impulsif atau reaksi, mengelola emosi negatif, dan fokus pada tugas yang ditentukan meskipun adanya gangguan atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

tekanan. *Self control* dalam penelitian ini diukur menggunakan skala modifikasi dari (Arifin & Milla, 2020) mengacu pada dua dimensi *self control* yang di kemukakan oleh Ridder, dkk (2012) yang mencakup dua dimensi yaitu:

- a. Inhibisi, yaitu kemampuan untuk menahan diri dari perilaku yang tidak diinginkan atau merugikan dengan menolak godaan dan menghentikan kebiasaan buruk.
- b. Inisiasi, yaitu kemampuan untuk memulai dan melanjutkan perilaku positif atau bermanfaat dan mempertahankan motivasi meskipun menghadapi hambatan.

3. *Fear of Missing Out (FOMO)*

Dalam penelitian ini *Fear of Missing Out (FOMO)* adalah keadaan di mana mahasiswa merasakan kecemasan atau kekhawatiran akan kehilangan momen atau pengalaman penting yang sedang terjadi, terutama terkait aktivitas perilaku adiksi judi *slot online*, demi mengikuti tren atau mendapatkan pengalaman yang dianggap menarik dan relevan oleh lingkungannya. *FOMO* pada penelitian ini diukur menggunakan skala adaptasi dari Kaloeti, dkk (2021) Skala ini didasarkan pada konsep *FOMO* yang di kemukakan oleh Przybylski dkk., (2013). Adapun beberapa aspek *FOMO* yang di uraikan oleh (Kaloeti dkk., 2021) yaitu :

- a. *Missed Experiences*, dapat diartikan sebagai perasaan kehilangan momen berharga atau kesempatan yang dialami orang lain, sering dipicu oleh melihat pengalaman positif dari teman atau media sosial.
- b. *Comparison with Friends*, dapat diartikan sebagai keadaan yang membandingkan diri dengan pencapaian dan kebahagiaan teman, yang

dapat menyebabkan rasa takut ketertinggalan.

- c. *Compulsion*, dapat diartikan sebagai keadaan untuk terus memeriksa media sosial agar tidak ketinggalan informasi, yang dapat menyebabkan pengalihan perhatian dari tugas sehari-hari.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti, populasi mencakup daerah atau geografis dan juga benda-benda yang tidak bergerak dan orang atau yang lainnya (Syahrum & Salim, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di kota Pekanbaru yang memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*. Tidak diketahuinya jumlah pasti dari populasi tersebut maka populasi penelitian ini berjumlah infinit.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Penentuan jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini, mengacu pada pendapat Roscoe (dalam Sugiyono, 2013) yang mengatakan bahwa jumlah sampel yang layak digunakan dalam penelitian adalah antara 30-500. Mengacu pada pendapat Roscoe tersebut, Berdasarkan pertimbangan tersebut serta mempertimbangkan ketersediaan subjek, maka jumlah sampel yang dalam penelitian ini adalah sebanyak 75 orang.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data

sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebabran populasi agar diperoleh sampel yang representatif (Syahrum & Salim, 2012). Teknik yang akan digunakan adalah *non-probability sampling* secara *snowball sampling*, dalam teknik ini pengambilan sampel yang dilakukan secara bertahap, di mana jumlah sampel awalnya kecil dan kemudian berkembang (Sugiyono, 2013).

Teknik ini dilakukan secara bertahap, dimulai dengan skrining dan memilih beberapa mahasiswa di kota pekanbaru yang memenuhi kriteria berdasarkan dalam (DSM-5), dengan gejala perilaku adiksi selama periode 12 bulan untuk dapat diidentifikasi sebagai perilaku adiksi (APA, 2013). kriteria sampel penelitian yaitu :

- a. Mahasiswa/i aktif dikota Pekanbaru.
- b. Mengakses judi *slot online* dengan dalam periode selama 12 bulan terakhir.

Kemudian, mahasiswa yang telah dipilih diminta untuk merekomendasikan mahasiswa lain yang juga memenuhi kriteria tersebut. Proses ini berlanjut hingga jumlah sampel yang dibutuhkan sebanyak 75 subjek, dengan memastikan sampel yang diambil dapat mewakili karakteristik populasi yang diteliti (Sugiyono, 2013).

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data, yaitu cara-cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara objektif (Syahrum & Salim, 2012). Beberapa cara untuk mengumpulkan data meliputi, melakukan wawancara, menggunakan skala,

melakukan observasi, dan studi dokumenter.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan metode skala psikologi yang terdiri dari skala *Likert*. Responden akan diberikan serangkaian pertanyaan tertulis yang telah disusun sebelumnya, dan responden akan memberikan jawaban mereka. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi skrining berdasarkan DSM-5 *Diagnostic Criteria for Gambling Disorder*, skala perilaku adiksi judi *slot online*, skala *self control* dan skala *fear missing out (FOMO)*

1. Skrining Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi *Slot online*

Tujuan dilakukan skrining awal adalah untuk mengidentifikasi mahasiswa yang memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*. Skrining ini mengadaptasi kriteria dalam buku penatalaksaan gangguan psikologis,(IPK) Indonesia berdasarkan DSM-5 (*Diagnostic Criteria for Gambling Disorder*) terdapat sembilan kriteria yang di tunjukan responden dalam periode 12 bulan yaitu (1) preokupasi terhadap aktivitas perjudian, (2) peningkatan kebutuhan berjudi dengan jumlah uang yang lebih besar (toleransi), (3) munculnya gejala tidak nyaman saat mengurangi atau berhenti berjudi (withdrawal), (4) kegagalan berulang dalam mengendalikan atau menghentikan perilaku berjudi, (5) keinginan untuk mengejar kerugian dengan terus berjudi (chasing losses), (6) berjudi sebagai pelarian dari masalah emosional seperti kecemasan atau depresi, (7) berbohong kepada orang terdekat mengenai aktivitas berjudi, (8) mengorbankan hubungan sosial,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan, atau pekerjaan akibat berjudi, dan (9) mengandalkan orang lain untuk mengatasi kesulitan finansial yang timbul akibat berjudi.

Responden diminta untuk mengisi kuesioner yang mencakup pertanyaan terkait sembilan gejala adiksi judi, dengan tingkatan ringan (*mild*), yang menunjukkan 4–5 gejala. Sedang (*moderate*), dengan 6–7 gejala adiksi judi, dan tingkatan parah (*severe*), dengan 8–9 gejala.

Hasil skrining kemudian dianalisis berdasarkan berdasarkan sembilan gejala dalam DSM-5 yang dirasakan responden dalam periode 12 bulan terakhir. Skrining ini hanya bersifat indikatif dan bukan merupakan diagnosis klinis, karena tidak melibatkan asesmen langsung oleh psikolog atau ahli terkait. Dengan demikian, hasil skrining yang menunjukkan minimal empat gejala hanya digunakan untuk mengidentifikasi adanya kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* pada mahasiswa dan menjadi subjek pada penelitian ini.

2. Skala Perilaku adiksi judi *slot online*

Alat pengukuran yang digunakan untuk mengukur kencendrungan Perilaku adiksi judi *slot online* dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari skala kecenderungan kecanduan judi menggunakan skala dari Larasati dkk., (2023) Skala ini terdiri dari 24 item yang telah divalidasi dan memiliki reliabilitas skor, 0.926 Skala penelitian ini mengacu pada aspek yang dikemukakan oleh Griffiths (2005). Berikut adalah aspek-aspek yang dijadikan acuan penyusunan skala tersebut: *Salience, Mood Modification, Tolerance, Withdrawal, Conflict, dan Relapse*

Tabel 3.1
Blue Print Skala kencenderungan Perilaku adiksi judi slot online

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorabel	Unfavorabel	
1.	<i>Salience</i>	1, 3, 4, 6	2, 5	7
2.	<i>Mood Modification</i>	8, 9	7	3
3.	<i>Tolerance</i>	10, 11	12	3
4.	<i>Withdrawal</i>	13, 14, 15	-	3
5.	<i>Conflict</i>	16, 17, 18, 19, 20	-	5
6.	<i>Relapse</i>	22, 23	21, 24	3
Jumlah Aitem		18	6	24

Skala ini memiliki empat tingkatan jawaban untuk mengukur kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*, Skala ini menggunakan skala Likert yang memiliki empat alternatif pilihan jawaban, yaitu unfavorable dengan teknik skala Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) Sangat Tidak Sesuai (STS). Begitupula dengan aitem favorable menggunakan empat skala yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) serta Sangat Tidak Sesuai (STS). Untuk aitem favorabel diberi skor sebagai berikut: SS= 4, S= 3, TS= 2, STS= 1. Sedangkan untuk aitem unfavorable diberi skor sebagai berikut: SS= 1, S= 2, TS= 3, STS= 4.

3. Skala *Self Control*

Skala kontrol diri dalam penelitian ini merupakan modifikasi berupa penyesuaian konteks subjek dan penambahan aitem dari skala kontrol diri singkat versi Indonesia yang divalidasi oleh (Arifin & Milla, 2020). Hasil uji dengan nilai reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,86. Berdasarkan skala kontrol diri dari (de Ridder dkk., 2012). yang mencakup dua dimensi yaitu, inhibisi (kemampuan menahan godaan) dan inisiasi (kemampuan dalam mengendalikan diri untuk meraih tujuan).

Tabel 3.2
Blue Print Skala self control

No	Dimensi	Nomor Aitem		Jumlah
		Favorabel	Unfavorabel	
1	Inhibisi	1, 4, 5, 7,8	2, 3, 6	7
2	Inisiasi	13, 14	9, 10, 11,12,	7
	Jumlah	7	7	14

Skala ini memiliki empat tingkatan jawaban untuk mengukur kontrol diri, skala pengukuran ini menggunakan skala Likert yang memiliki empat alternatif pilihan jawaban, yaitu unfavorable dengan skala Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) Sangat Tidak Sesuai (STS). Begitupula dengan aitem favorable menggunakan empat skala yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) serta Sangat Tidak Sesuai (STS). Teknik. Untuk aitem favorabel diberi skor sebagai berikut: SS= 4, S= 3, TS= 2, STS= 1. Sedangkan untuk aitem unfavorable diberi skor sebagai berikut: SS= 1, S= 2, TS= 3, STS= 4.

4. Skala *Fear of Missing Out (FOMO)*

Skala dalam penelitian ini merupakan modifikasi berupa penyesuaian konteks dan subjek dari skala yang dirancang oleh Kaloeti, dkk. (2021). untuk mengukur fenomena *Fear of Missing Out (FOMO)* dalam konteks Indonesia Skala ini terdiri dari 12 item yang telah divalidasi dan memiliki reliabilitas skor, 0,930. Skala ini didasarkan pada konsep *FOMO* yang diuraikan oleh Przybylski, dkk. (2013), yang mencakup aspek *Missed Experiences*, *Comparison with Friends*, dan *Compulsion*

Tabel 3.3
Blue Print Skala FOMO

No	Aspek	Nomor Aitem	Jumlah
		Favorabel	
1	<i>Missed Experiences</i>	1,2,3,4,5	5
2	<i>Compulsion</i>	6,7,8,9,10	5
3	<i>Comparison with Friends</i>	11,12	2
	Jumlah	12	12

Skala ini memiliki empat tingkatan jawaban yaitu Pada skala *FOMO*, sampel penelitian dapat memilih jawaban dari Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS). Pada masing-masing jawaban yang diberikan sampel penelitian pada pernyataan akan diberikan skor sebagai berikut: STS = 1, TS = 2, S = 3, SS = 4.

F. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum melakukan penelitian, alat ukur yang digunakan perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Uji coba (*try out*) dilakukan agar dapat mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan instrument yang sebenarnya digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur pada *try out* ini. Uji coba dilakukan pada tanggal 17 Februari 2025 hingga 7 Maret 2025 terhadap 40 mahasiswa di Kota Pekanbaru yang dalam 12 bulan terakhir pernah mengakses judi *slot online*. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan *platform Google Forms* yang disebarluaskan langsung oleh peneliti. Data yang diperoleh kemudian akan diberi skor untuk dianalisis validitasnya, reliabilitasnya, serta indeks daya bedanya.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Dalam pengertian yang paling umum, validitas seringkali dikonsepkkan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai kemampuan suatu tes untuk mengukur secara akurat atribut yang seharusnya diukur (Azwar, 2013). Dalam rangka menguji validitas alat ukur dalam penelitian ini, peneliti melakukan penilaian terhadap isi alat ukur yang diukur, yang disebut sebagai validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diperoleh melalui pengujian isi tes dengan menganalisis secara rasional berdasarkan pendapat profesional dan penilaian ahli (Azwar, 2021). Validitas isi pada penelitian ini dilakukan dengan metode *expert judgement*, yaitu dengan dosen pembimbing skripsi

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah jika sebuah instrument penelitian dapat mengukur sebuah variabel pada suatu saat dan kelak juga dapat digunakan diwaktu lainnya untuk mengukur variabel yang sama. Reliabilitas merupakan kemampuan alat ukur untuk tetap konsisten meskipun ada perubahan waktu (Syahrum & Salim, 2012).

Besaran koefisien reliabilitas diteorikan berkisar antara 0 sampai dengan 1,0 akan tetapi dalam kenyataannya koefisien reliabilitas hasil ukur psikologi yang mencapai angka 1,0 tidak pernah dapat diperoleh (Azwar, 2013). Reliabilitas berkisar dari 0 sampai dengan 1,0. Maka dari itu, semakin mendekati 1,0 alat ukur dianggap semakin reliable. Reliabilitas dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus *Cronbach alpha* (α) (Azwar, 2015). Dalam penghitungannya dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan koefesien jika tingkat reliabilitas berada dalam rentang 0 sampai dengan 1. Apabila koefesien reliabilitas semakin mendekati angka 1, maka semakin tinggi reliabilitasnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebaliknya jika koefisien reliabilitas semakin mendekati angka 0, maka semakin rendah Tingkat reliabilitasnya (Azwar, 2015).

Setelah dilakukan uji reliabilitas, maka didapatkan hasil dari setiap skala penelitian ini, nilai cronbach alpha untuk skala kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* sebesar 0,916, untuk skala *self-control* sebesar 0,750, dan untuk skala *FOMO* sebesar 0,877. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa ketiga alat ukur (skala kencendrungan Perilaku adiksi judi *slot online*, *self control*, dan *FOMO*) memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

3. Uji Daya Diskriminasi Aitem

Daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2013).

Sebagai kriteria pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem-total, biasanya digunakan batasan $r_{ix} \geq 0,30$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,25 daya bedanya dianggap memuaskan. Aitem yang memiliki harga r_{ix} atau $r_{i(X-i)}$ kurang dari 0,30 dapat diinterpretasikan sebagai aitem yang memiliki daya beda rendah. Batasan ini merupakan suatu konvensi (Azwar, 2013). Maka dari itu, peneliti hanya akan menggunakan aitem yang koefisien korelasi aitem totalnya $\geq 0,30$. Aitem yang koefisien korelasi aitem totalnya $< 0,30$ akan disisihkan dari skala.

Proses perkiraan indeks daya beda dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*)²⁶ forWindows. Selanjutnya setelah dilakukan uji coba, dari 24 aitem skala kencenderungan Perilaku adiksi judi *slot online* terdapat 18 aitem yang valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertambahkkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan 6 aitem yang gugur, hal ini dikarenakan nilai koefisien korelasinya tidak memenuhi kriteria yaitu $> 0,25$. Nilai koefisien korelasi pada skala kencenderungan Perilaku adiksi judi *slot online* yang valid berada pada rentang 0,33 sampai 0,78. Gambaran aitem yang valid dan gugur untuk skala kencenderungan Perilaku adiksi judi *slot online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4

Blue Print Skala kencenderungan Perilaku adiksi judi *slot online* (Setelah Try Out)

No	Aspek	Valid		Aitem Gugur		Jumlah
		F	UF	F	UF	
1.	<i>Salience</i>	1, 3, 4	2, 5	6	-	5
2.	<i>Mood Modification</i>	8,	7	9		3
3.	<i>Tolerance</i>	10, 11	12			3
4.	<i>Withdrawal</i>	13, 14, 15	-	-		3
5.	<i>Conflict</i>	16,17,19	-	18,20		5
6.	<i>Relapse</i>	23	24	22	21	4
Total		13	5	5	1	24

Berdasarkan aitem yang valid dan membuang aitem yang gugur pada

uji coba, maka disusun *blue print* Skala kencenderungan *Perilaku adiksi judi slot* yang baru untuk penelitian yang dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.5

Blue Print Skala kencenderungan Perilaku adiksi judi *slot online* untuk penelitian)

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		F	UF	
1.	<i>Salience</i>	1, 3, 4,	2, 5	5
2.	<i>Mood Modification</i>	7,	6	2
3.	<i>Tolerance</i>	8, 9	10	3
4.	<i>Withdrawal</i>	11, 12, 13	-	3
5.	<i>Conflict</i>	14, 15,16	-	3
6.	<i>Relapse</i>	17	18	2
Jumlah Aitem		13	5	18

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selanjutnya setelah dilakukan uji coba, dari 14 aitem skala *self control* terdapat 12 aitem yang valid dan 2 aitem yang gugur, hal ini dikarenakan nilai koefisien korelasinya tidak memenuhi kriteria yaitu $> 0,25$. Nilai koefisien korelasi pada skala *self control* yang valid berada pada rentang 0,28 sampai 0,60. Gambaran aitem yang valid dan gugur untuk skala kualitas tidur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Blue Print Skala *Self control* (Setelah Try Out)

No	Aspek	Valid		Aitem Gugur		Jumlah
		F	UF	F	UF	
1.	Inhibisi	1, 4, 7, 8	2, 3, 6	5		8
2.	Inisiasi	13	9, 10, 11, 12,	14		6
	Total	5	7	2		14

Berdasarkan aitem yang valid dan membuang aitem yang gugur pada uji coba, maka disusun *blue print* skala *self control* baru untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7
Blue Print Skala *self control* (Untuk Penelitian)

No	Aspek	Valid		Jumlah
		F	UF	
1.	Inhibisi	1, 4, 6, 7	2, 3, 5	7
2.	Inisiasi	12	8, 9, 10, 11,	5
	Total	5	7	12

Selanjutnya setelah dilakukan uji coba, dari 12 aitem skala *FOMO* terdapat 10 aitem yang valid dan 2 aitem yang gugur, hal ini dikarenakan nilai koefisien korelasinya tidak memenuhi kriteria yaitu $> 0,25$. Nilai koefisien korelasi pada skala yang valid berada pada rentang 0,43 sampai 0,71. Gambaran aitem yang valid dan gugur untuk skala *FOMO* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8
Blue Print Skala FOMO (Setelah Try Out)

No	Aspek	Valid		Aitem Gugur		Jumlah
		F	UF	F	UF	
1.	<i>Missed Experiences</i>	1,2,3,4,5	-	-	-	5
2.	<i>Compulsion</i>	6,9,10	-	7,8	-	5
3.	<i>Comparison with Friends</i>	11,12	-	-	-	2
	Total	10		2		12

Berdasarkan aitem yang valid dan membuang aitem yang gugur pada uji coba, maka disusun *blue print* skala *FOMO* baru untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9
Blue Print Skala FOMO (Untuk Penelitian)

No	Aspek	Valid		Jumlah
		F	UF	
1.	<i>Missed Experiences</i>	1,2,3,4,5	-	5
2.	<i>Compulsion</i>	6,7,8	-	3
3.	<i>Comparison with Friends</i>	9,10	-	2
	Total	10	-	10

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013) dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data biasanya melibatkan penggunaan metode statistik untuk mengolah dan menafsirkan data. Uji statistik bertujuan untuk mengukur kekuatan antar variabel serta signifikannya. Penelitian ini menggunakan teknik analisa statistik deskriptif, dimana statistis deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik analisis regresi berganda. Analisis regresi berganda merupakan perluasan dari analisis

regresi linier sederhana, dimana regresi linier sederhana merupakan teknik analisis yang membahas hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas (Prasetyo & Helman, 2022). Sedangkan analisis regresi berganda adalah suatu model regresi yang memuat lebih dari satu variabel bebas. Adapun proses penghitungannya menggunakan bantuan program *SPSS* versi 26.0 *for windows* untuk mengetahui hubungan antara X1 dan X2.

I. Jadwal Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Kota Pekanbaru. Tahap-tahap yang dilalui pada penelitian ini meliputi penyusunan proposal, seminar proposal, *tryout*, pelaksanaan penelitian, dan ujian akhir. Rincian jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.10
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1	Seminar Proposal	November 2024
2	Pengesahan Perbaikan Proposal	Januari 2025
3	Pengurusan Surat-Surat Izin <i>Try Out</i>	Januari 2025
4	Pelaksanaan <i>Try Out</i>	Februari 2025
5	Pengolahan Data	Mei 2025
6	Pengurusan Surat-Surat Permohonan Riset	Januari 2025
7	Penelitian	Februari -Mei 2025
8	Pengolahan Data Penelitian	Mei 2025
9	Seminar Hasil	Juni 2025

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan secara bersama sama antara *Self-control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* dengan Kecenderungan Perilaku adiksi judi *slot online*. Secara bersama sama, kedua variabel ini berhubungan dengan tingkat kecenderungan adiksi mahasiswa dalam perjudian *slot online*. Hasil analisis secara terpisah menunjukkan bahwa *Self-control* dan *Fear of Missing Out (FOMO)* memiliki hubungan positif dengan kecenderungan perilaku adiksi mahasiswa dalam perjudian *slot online*. Mahasiswa yang memiliki tingkat *FOMO* yang tinggi memiliki kecenderungan lebih besar untuk terlibat dalam perilaku adiksi terhadap judi *slot online*, demikian pula sebaliknya. Menariknya, dalam penelitian ini, *self-control* yang dimiliki mahasiswa juga menunjukkan hubungan positif terhadap kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online*. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat kemungkinan adanya faktor lain di luar variabel yang diteliti, yang mungkin lebih berperan dalam mendorong keterlibatan mahasiswa terhadap perilaku adiksi tersebut.

Dalam penelitian ini menemukan bahwa mayoritas responden yang bermain judi *slot online* memiliki tingkat keterlibatan yang sedang pada mahasiswa Kota Pekanbaru dengan pengeluaran bulanan yang cukup besar. Menariknya, mayoritas dari mereka adalah mahasiswa laki -laki yang tinggal secara mandiri, sehingga kurangnya pengawasan orang tua atau wali sehingga memiliki kebebasan lebih dalam mengakses judi *slot online*.

B. Saran

Terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan di dalam penelitian ini, saran-saran tersebut antara lain:

1. Mahasiswa:

Mahasiswa perlu belajar memahami dan mengembangkan kontrol diri dan membatasi akses terhadap konten atau aktivitas yang berisiko menimbulkan perilaku adiksi, termasuk judi *slot online*, dengan cara mengalihkanya ke kegiatan yang lebih produktif seperti organisasi kampus atau kegiatan yang mendukung perkembangan pribadi.

2. Orang Tua

Keluarga terkhusunya orang tua diharapkan tetap menjalin komunikasi yang terbuka dan supotif dengan anak meskipun tidak selalu hadir secara fisik. Memiliki pemahaman tentang pentingnya peran pengawasan, edukasi mengenai risiko perjudian *online*, serta penguatan nilai-nilai pengendalian diri menjadi langkah mencegah kecanduan judi *online* pada mahasiswa.

3. Kampus

Pihak kampus dan komunitas akademik perlu mengambil peran aktif dalam pencegahan perilaku adiksi dengan menyediakan layanan konseling, ruang diskusi terbuka, serta program literasi adiksi dengan meningkatkan edukasi tentang bahaya judi *slot online* pada mahasiswa.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan disarankan untuk meneliti faktor lain yang memengaruhi adiksi judi *slot online*, seperti aspek ekonomi, teknologi, usia, dan pengaruh sosial. Selain itu, penting juga untuk meneliti variabel moderasi,

seperti jenis permainan atau fitur spesifik dalam *slot online*, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam mencegah dan menangani adiksi judi *slot online*.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsp.v3i1.5305>
- Angesti, R., & Oriza, I. D. I. (2018). Peran Fear of Missing Out (*FOMO*) Sebagai Mediator Antara Kepribadian Dan Penggunaan Internet Bermasalah. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(2), 790. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i2.2317>
- Anggreini, R., & Mariyanti, S. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul* *Jurnal Psikologi*, 12, 34–42. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-22839-11_2150.pdf
- Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R., & Psikologi, F. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Arifin, H. H., & Milla, M. N. (2020). Adaptasi dan properti psikometrik skala kontrol diri ringkas versi Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 179–195. <https://doi.org/10.7454/jps.2020.18>
- Asriadi. (2020). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)*.
- Alwisol, Psikologi Kepribadian, and Edisi Revisi. "Malang." (2009).
- Azwar, Saifuddin. (2015). Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, Saifuddin. Edisi ii (2021). ,Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Chika, S., & Fahmawati, Z. N. (2024). *PENGARUH SELF CONTROL DAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO) TERHADAP ADIKSI MEDIA SOSIAL PADA GENERASI Z THE INFLUENCE OF SELF-CONTROL AND FEAR OF MISSING OUT (FOMO) ON SOCIAL MEDIA ADDICTION IN GENERATION Z Pendahuluan*. 7(2), 449–464.
- Christina, R., Yuniardi, M. S., & Prabowo, A. (2019). Hubungan Tingkat Neurotisme dengan Fear of Missing Out (*FOMO*) pada Remaja Pengguna Aktif Media Sosial. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 105–117. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v4i2.8024>

- de Ridder, D. T. D., Lensvelt-Mulders, G., Finkenauer, C., Stok, F. M., & Baumeister, R. F. (2012). Taking stock of self-control: A meta-analysis of how trait self-control relates to a wide range of behaviors. *Personality and Social Psychology Review*, 16(1), 76–99. <https://doi.org/10.1177/1088868311418749>
- Emond, A., Griffiths, M. D., & Hollén, L. (2022). Problem Gambling in Early Adulthood: a Population-Based Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(2), 754–770. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00401-1>
- Fu, L., & Yu, G. (2014). Predicting disordered gambling with illusory control: Behavioral evidence and risk profile among Chinese youth. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 4(1), 1–10.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori Psikologis* (p. 202).
- Goleman, D. (2020). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bloomsbury Publishing.
- Goodie, A. S. (2005). The role of perceived control and overconfidence in pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 481–502. <https://doi.org/10.1007/s10899-005-5559-1>
- Griffiths, M. (2003). dan Rekomendasi. *Cyberpsikologi & Bperilaku*, 6(6). www.onlinedoctranslator.com
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Inzlicht, M., & Schmeichel, B. J. (2012). What is ego depletion? Toward a mechanistic revision of the resource model of self-control. *Perspectives on Psychological Science*, 7(5), 450–463.
- Inzlicht, M., Schmeichel, B. J., & Macrae, C. N. (2014). Why self-control seems (but may not be) limited. *Trends in Cognitive Sciences*, 18(3), 127–133. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2013.12.009>
- Jonas, B., Leuschner, F., Eiling, A., Schoelen, C., Soellner, R., & Tossmann, P. (2020). Web-Based Intervention and Email-Counseling for Problem Gamblers: Results of a Randomized Controlled Trial. *Journal of Gambling Studies*, 36(4), 1341–1358. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09883-8>
- Kaloeti, D. V. S., Kurnia S, A., & Tahamata, V. M. (2021). Validation and psychometric properties of the Indonesian version of the Fear of Missing Out Scale in adolescents. *Psicologia: Reflexao e Critica*, 34(1). <https://doi.org/10.1186/s41155-021-00181-0>

- Laiyina, S. Z. (2016). *Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan Santri Pada Aturan Pesantren di Pondok Pesantren Sabilurrosyad Karangbesuki Sukun Malang*. 10.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32(2), 311–328. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331 .
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2655–2663.
- Maza, S., & Aprianty, R. A. (2022). Hubungan Kontrol Diri Dengan Fear of Missing Out (FOMO) Pada Remaja Pengguna Media Sosial. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 148. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v8i3.9139>
- Mutiara, N. B., Agustin, A., Puriani, R. A., & Putri, R. M. (2025). Fenomena FOMO: Bagaimana Self Control Mempengaruhi Generasi Z. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 3(2), 130-145.
- Parengkuhan, E. M. (2017). *Self- Control Pada Mahasiswa UKSW Yang Kecanduan Bermain Judi Bola Online*. 1–38.
- Paul Delfabbro a, □, Daniel King b, J. P. c. (n.d.). Addictive Behaviors. *Addictive Behaviors, Volume 137*. Paul Delfabbro a, □, Daniel King b, J. P. c. (t.t.). Addictive Behaviors. *Addictive Behaviors, Volume 137*. <https://doi.org/10.4135/9781412963862.n4>
- Pradana, O., & Yanna Primanita, R. (2023). Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling pada Mahasiswa. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 9510–9518.
- Putri, A. P., & Fahmawati, I. (2024). Hubungan antara Self-Control dan Fear of Missing Out terhadap adiksi digital pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 12(1), 22–35.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Stark, S. M. (2021). General and gambling-specific types of control: Extending

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- mental health theory and concepts to problem gambling. *Critical Gambling Studies*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.29173/cgs23>
- Syahrum, S., & Salim, S. (2014). Metodologi penelitian kuantitatif.
- Siddik, S., Mafaza, M., & Sembiring, L. S. (2020). Peran Harga Diri terhadap Fear of Missing Out pada Remaja Pengguna Situs Jejaring Sosial. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 10(2), 127.
- Song, F., Graupensperger, S., Lostutter, T. W., & Larimer, M. E. (2024a). Fear of Missing out on Financial Gains: Associations Between Fear of Missing Out, Problem Gambling, and Speculative Trading in College Students. *Emerging Adulthood*, 12(3), 387–397. <https://doi.org/10.1177/21676968241238028>
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d. Alfabeta
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297–311. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1933>
- 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>
- Tangney, J. P., Boone, A. L., & Baumeister, R. F. (2018). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. In *Self-Regulation and Self-Control* (Issue May).
- PPID UTAMA, (13 November 2023) Ini Kata Plt OJK Riau soal Banyaknya Mahasiswa yang Terjerat Pinjol dan Judi Online, diakses dari PPID Provinsi Riau, pada 25 agustus 2025
- Watipah, Y. S. (2024). *Kontribusi Kontrol Diri Terhadap Fear Of Missing Out Pada Mahasiswa Pengguna Instagram Di Universitas Negeri Padang*. 4(2021), 10896–10906.
- Wibowo, W. A. C., & Kurniawan, A. (2021). Hubungan Self-control dengan Online Gaming Addiction pada Mahasiswa di Surabaya. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 1(1), 78–86.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN-A

Guide Wawancara dan Verbatim Wawancara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

GUIDE WAWANCARA

A. Definisi Operasional Variabel X

Kecenderungan perilaku adiksi judi *slot online* dalam penelitian ini diartikan sebagai perilaku mahasiswa yang memiliki keterikatan terhadap berjudi *online* pada mesin slot virtual, sehingga menyebabkan masalah sosial seperti penarikan diri dari interaksi sosial, kesulitan dalam menjalankan aktivitas akademik sehari-hari, dan ketidakmampuan untuk mengendalikan dorongan untuk berjudi. Wawancara pada penelitian ini diukur berdasarkan menggunakan yang mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh (Griffiths, 2005). Menurut teori tersebut terdapat beberapa aspek perilaku Adiksi Judi *Slot online* yaitu: *Salience, Mood Modification, Tolerance, Withdrawal, Conflict, dan Relapse*

B. Blue Print kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online*

Bagan I. Pertanyaan umum

No	PERTANYAAN
1.	Apakah anda seorang mahasiswa?
2.	Apakah anda pernah bermain judi slot online?
3.	Apa yang mendorong Anda untuk pertamakali memulai bermain judi slot online, dan bagaimana pengalaman awal Anda dalam permainan tersebut?
4.	Bagaimana Anda melihat pengaruh aktivitas judi tersebut terhadap kehidupan Anda secara keseluruhan?
5.	Apa yang membuat Anda terus terlibat dalam berjudi slot online itu, dan apakah Anda merasa ketergantungan?
6.	Apakah Anda merasakan adanya pengaruh dari lingkungan sosial yang mendorong Anda untuk terlibat dalam aktivitas tersebut?

Bagan II . Pertanyaan wawacara

Aspek	Indikator	Pertanyaan Wawancara
<i>Hak Cipta Dilengungi Undang-Undang</i> 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh tulisan ini tanpa izin. a. Pengutipan hanya untuk keperluan yang wajar. b. Pengutipan tidak merugikan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Tingkat intensitas dan keterlibatan yang tinggi dan Kemampuan untuk mengalihkan intensitas ke aktivitas lain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Anda menggambarkan waktu yang Anda habiskan untuk berpikir atau merencanakan aktivitas judi? 2. Bagaimana judi mempengaruhi hubungan sosial dan akademis Anda?
<i>Saliency</i> <i>Mood Modification</i>	Perubahan suasana hati yang dihasilkan dari motivasi dan niat untuk melakukan perilaku kecanduan.	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bagaimana perasaan Anda setelah berjudi, apakah ada perubahan suasana hati yang anda rasakan? 4. Bagaimana judi mempengaruhi suasana hati Anda ketika merasa stres atau cemas?
<i>Tolerance</i>	Kebutuhan untuk meningkatkan frekuensi bermain judi slot online agar mendapatkan efek yang sama	<ol style="list-style-type: none"> 5. Apakah Anda merasa perlu berjudi lebih sering untuk mendapatkan kepuasan yang sama? 6. Bagaimana Anda menggambarkan perubahan frekuensi atau aktivitas berjudi Anda dari waktu ke waktu?
<i>Withdrawal</i>	Menunjukkan gejala penarikan yang timbul ketika seseorang berhenti atau mengurangi perilaku kecanduan.	<ol style="list-style-type: none"> 7. Apa yang Anda rasakan ketika Anda berhenti berjudi untuk jangka waktu tertentu? 8. Apakah ada gejala seperti kecemasan atau kegelisahan ketika mencoba berhenti berjudi?
<i>Conflict</i>	Ketidak sesuaian antara nilai-nilai pribadi atau sosial	<ol style="list-style-type: none"> 9. Apakah judi pernah menyebabkan konflik dengan orang terdekat? 10. Apakah Anda pernah mengalami situasi di mana judi menghambat aktivitas akademik anda?
<i>Relapse</i>	kemampuan untuk mempertahankan hasil positif dari upaya penghentian atau pengurangan perilaku kecanduan.	<ol style="list-style-type: none"> 11. Apakah Anda pernah mencoba berhenti berjudi, namun akhirnya kembali berjudi? 12. Apa yang memicu kembalinya kebiasaan berjudi setelah mencoba berhenti?



1. Dilanggar mengumumkan dan mempertanyakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- a. Pengumuman dan mempertanyakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- b. Pengumuman dan mempertanyakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Verbatim Wawancara

Pewawancara	: Muhammad Zikri
Narasumber	: AH
Jenis kelamin	: Pria
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Wawancara	: Jl. Budi Daya, Simpang Baru, Tampan, Pekanbaru.
Tanggal Wawancara	: 09 Juni 2024
Waktu Wawancara	: 22.00-22.25

AH= Narasumber

Z= Pewawancara

Baris	Z/A	HASIL WAWANCARA	KODING
1.	Z	Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh. Perkenalkan, nama saya Muhammad Zikri, mahasiswa psikologi dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif khasim. Apakah saya boleh mewawancarai Anda?	
2.	A	Boleh.	
3.	Z	Terima kasih atas pengetahuannya. Di sini saya ingin mewawancarai Anda tentang fenomena yang terjadi pada mahasiswa, yaitu bermain judis online. Apakah Anda berkenan untuk diwawancarai?	
4.	A	Berkenan	
5.	Z	apa sih motivasi Anda untuk bermain judis online?	
6.	A	Motivasinya itu sebenarnya tak ada. Lebih tepatnya itu, awalnya-awalnya itu penasaran. Karena sesama kawan Anda tahu juga dia kayak mana. Terus keuangannya juga tahu. Kok bingung dari mana dia selama ini kok foya -foya kali, kok royal gitu. Jadi kok bingung kan, terus kok cari tahu gitu. Rupanya dia kenalkan itu jadi slot gitu. Oh jadi teman Anda yang mengenalkan permainan judi online slot. Karena dari situ juga dia memang penghasilannya ada. Dan alasan dia pun dalam kuliah juga. Alasan dia pun kita kuliah nih, saya itu dimana lagi gitu.	
7.	Z	Oh jadi teman Anda yang mengenalkan permainan judi?	
8.	A	Karena dari situ juga dia memang penghasilannya ada. Dan alasan dia pun dalam kuliah juga. Alasan dia pun kita kuliah nih, saya itu dimana lagi gitu.	
9.	Z	Dari yang Anda sampaikan tadi, apa pengalaman awal ketika pertama kali Anda bermain? Apakah terasa sulit atau mudah?	
10.	A	Pertama mulai itu terasa mudah aja sih memang Mudah saja	
11.	Z	Bagaimana Anda menilai dampak bermain judis slot online	

2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyakkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritisik atau tmauan suatu masalah.

38.		terhadap kehidupan Anda di pertama saat Anda bermain judis slot online?	
39.			
40.	A	Apakah baik atau buruk itu dampak awalnya! Dampak awalnya itu sangat baik gitu. Karena kita memang dikasih untuk menang di awal-awal itu. Di situ juga kita mulai kecanduannya gitu	
41.	Z	Apa yang membuat Anda terus kembali bermain judis slot online?	
42.	A	Jadi memang pas awal itu kan karena dikasih kita menang terus gitu kan. Jadi kita sesudah menang itu kita main lagi gitu. Main kita terus kita itu dimakan lagi, dimakan, diambil sama dia, diambil sama dia.	
43.		Jadi pemikiran kita itu muncul. Ke mana pun itu harus balik lagi gitu. Di situlah mulainya ibaratnya itu sebenarnya bukan kecanduan. Kita pengen duit kita yang ditarik dia kemarin itu balik kembali lagi gitu	
44.	Z	Pada saat Anda bermain judis slot online, bagaimana sih Anda mengelola keuangan Anda? Karena kan di saat Anda ini kan berkuliah.	
45.	A	Kalau untuk itu, awal-awal itu... Bukan menyisihkan sih. Bagaimana duit itu harus ganda gitu. Berlipat ganda. Biar cukup dengan kebutuhan kita selama kuliah gitu. Dengan ekonomi ibaratnya kita memang dibatasi lah sama keluarga kita. Duit harus segini harus cukup gitu. Sebenarnya kita gak cukup. Kan mau gak mau kita harus gimana duitnya harus bisa lebih dari ini gitu. Dan cukup untuk ke depannya gitu.	
46.	Z	Apakah Anda percaya? Apakah Anda merasa ada ajakan atau dorongan dari diri Anda untuk bermain judis slot online	
47.	A	Merasa sih Bang,	
48.	Z	Anda percaya tidak bahwa ada langkah-langkah yang dapat diambil oleh diri Anda untuk mengurangi resiko kecanduan tersebut?	
49.	A	Iya merasa Percaya? Percaya Bang, percaya.	
50.	Z	Bagaimana pandangan Anda terhadap tanggung jawab sosial dari penyedia judis slot online?	
51.	A	Tanggapan Bang?	
52.	Z	Iya tanggapan.	
53.	A	Tanggapan saya untuk orang yang menyediakan judi ini ya. Tanggapan saya sih sebenarnya orang ini merusak kehidupan atau jalan hidup seseorang yang mulai memainkan apa yang dibuat dia gitu Bang. Di dampak itu memang kurang bagus gitu Bang.	
54.		Bagaimana Anda menilai kebutuhan untuk meningkatkan jumlah taruhan atau perilaku Anda lah dalam bermain agar Anda merasa puas nih?	
55.	A	Di tahap saya puas itu Bang, sebenarnya tidak ada puas-puasnya Bang. Kalau di bilang main judi ini tidak ada puas-puasnya.	
56.	Z	Bermain judi slot online ya?	

89.	A	Iya karena itu menurut saya kenapa tidak puas-puas itu karena kita pengen lebih terus dari sebelumnya.	
90.	Z	Bagaimana pengalaman Anda ketika mencoba meningkatkan taruhan atau frekuensi judi untuk mendapatkan hasil yang memuaskan?	
91.	A	Mengenai itu tuh sebenarnya satu mikir panjang juga gitu Bang. Tentu prinsip orang pemain judi ada juga itu Bang.	
92.	Z	. Oh kalau boleh tahu boleh disampaikan.	
93.	A	Prinsip pemain judi itu Bang habis-habis kali gitu. Terus ada juga prinsip keduanya. prinsipnya itu kalau misalnya kita kalau main judi ini yang memang candu ya itu kalau pribadi saya. Tidak mikir menang dulu Bang, Penting main	(Pertanyaan Khusus) Subjek memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi bermain (B ₉₇₋₁₀₀ , W) (Tolerance)
94.	Z	Bagaimana perasaan Anda atau gejala-gejala yang Anda rasakan ketika ingin berhenti bermain judi?	
95.	A	Sangat sulit Bang. Gelisah. Pemikiran kita tuh ke situ terus kayak gimana harus bisa main terus gitu. Harus kayak gimana, Sementara kita udah banyak habis di situ Bang. Bagaimana harus bisa dibalik lagi gitu.	(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan kegelisahan, saat mencoba berhenti berjudi. (B ₁₀₆₋₁₀₉ , W) (Withdrawal symptoms)
96.	Z	Bagaimana cara Anda mengatasi hal tidak nyaman tersebut saat mengurangi frekuensi bermain?	
97.	A	Palingan kepasangan sih Bang. Pas masih ada pasangan saya semalam tuh	
98.	Z	Pacar ya?	
99.	A	Iya pacar gitu Bang. Kepasangan. Ngabisikan waktunya tuh banyak ke dia gitu Bang	
100.	Z	Ada tidak , judi itu mempengaruhi hubungan Anda?	
101.	A	Mempengaruhi Bang. Karena di situ tipe-tipe manusia tuh kan Bang. Kalo gak ada duit tuh pasti udah pening. Kita butuh duit. Di situ duit kita udah habis kita main judi gitu kan. Tambah pula ibaratnya itu nambah masalah Dampaknya memang besar sekali gitu. Ke pasangan dia dikenakan juga. Ke teman pun juga.	(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan kegelisahan, saat mencoba berhenti berjudi. (B ₁₂₃₋₁₂₇ , W) (Withdrawal symptoms)
102.	Z	Dampak judi slot online Anda sebagai mahasiswa?	
103.	A	Sangat buruk banget sih Bang. Kalo untuk mahasiswa nih. Perkulian Terganggu gitu.	
104.	Z	Apa hal yang membuat Anda itu terganggu dalam perkuliahan Anda?	
105.	A	Kita males bergerak Bang. Karena duit tuh udah gak ada lagi. Sementara kita kan punya motor. Kita harus makan juga gitu kan. Gimana kita mau bergerak duit kita sudah tidak ada gitu kan Bang, habis di judi	
106.			
107.			
108.			
109.			
110.			
111.			
112.			
113.			
114.			
115.			
116.			
117.			
118.			
119.			
120.			
121.			
122.			
123.			
124.			
125.			
126.			
127.			
128.			
129.			
130.			
131.			
132.			
133.			
134.			
135.			
136.			
137.			
138.			
139.			
140.			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang		Q	A	
141.				
142.				
143.	Z	Bagaimana Anda sebagai mahasiswa. Menghadapi perasaan bersalah setelah berjudi?		
144.	A	Cara menghadapinya sih Bang. Lebih tepatnya sharing ke teman-teman Bang. Minta saran dan solusinya. Gimana dengan keadaan budi ini. Sama teman-teman. Biasanya kayak gitu sih Bang. Karena disaat kita hancur tuh disitu memang kita butuh teman-teman gitu Bang. Saran dan solusinya tuh kita butuhkan gitu.		
145.	Z	Berarti Anda merasakan membutuhkan tempat lah untuk menceritakan permasalahan dalam judi tersebut ya?		
146.	A	Iya betul Bang.		
147.	Z	Bagaimana perasaan Anda ketika menghabiskan waktu nih untuk berpikir atau merencanakan judi yang Anda lakukan?		
148.	A	Ada sih Bang. Menggelbu-gelbu gitu Bang. Pas kita tuh kayak Iya ingin terus. Ini pasti menang nih. Masa iya kalah terus gitu. Ini pasti menang, pasti menang. Jadi kita tuh memang tunggu di momen kita saat kita ada duit itu gitu Bang.	(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan Perasaan euforia saat menang (B ₁₅₆₋₁₆₀ , W) (Mood modification)	
149.	Z	Menantilah uang masuk ya?		
150.	A	Dalam bulan ini memang kita disedotnya. Dia habiskan duit kita gitu Bang. Itu pemikiran kita itu kan, Jadi pasti balik nih, Pasti balik. Cuma kita nak tau kapan baliknya itu Bang. Maka niat tuh coba, coba terus, coba terus. Maka ada kata-kata tadi tuh. Habis-habis kali itu, hancur-hancur kali itu		
151.	Z	Bagaimana judi menjadi fokus pikiran Anda? Meskipun sedang tidak berjudi.		
152.	A	Ada Bang. Tiap hari itu Bang		
153.	Z	Tiap hari ya?		
154.	A	Iya kalau pribadian saya karena saya udah kecanduan kali. Itu tiap kali, tiap saat itu pasti kepikiran terus Bang. Kayak udah makanan sehari-hari gitu Bang.	(Pertanyaan Khusus) Subjek Menghabiskan banyak waktu untuk berpikir atau merencanakan aktivitas judi. (B ₁₇₃₋₁₇₅ , W) (Salience)	
155.	Z	Bagaimana Anda sebagai mahasiswa ini, Melakukan atau untuk merencanakan judi. Sedangkan kan Anda masih terikat oleh perkuliahan?		
156.	A	Yang satu kita memang harus butuh dengan duit gitu kan Bang. Tentu kita tidak ada lagi terpatok ke kuliah gitu Bang. Yang terpatoknya ke judi gitu Bang. Satu. Yang satu lagi bagi saya pas belum canduan. Saya tuh bisa mengatur waktu gitu Bang. Untuk judi ada waktunya, untuk kuliah ada waktunya gitu Bang. Di saat saya udah kecanduan, di saat itulah saya mementingkan judi saya daripada kuliah saya disini. Dan itu juga yang membuat saya hancur gitu		
157.				
158.				
159.				
160.				
161.				
162.				
163.				
164.				
165.				
166.				
167.				
168.				
169.				
170.				
171.				
172.				
173.				
174.				
175.				
176.				
177.				
178.				
179.				
180.				
181.				
182.				
183.				
184.				
185.				
186.				
187.				
188.				
189.				
190.				
191.				
192.				



Hak Cipta UIN SUSKA RIAU		
193.	Z	Bang.
194.	Z	Ketika Anda nih di saat berjudi tidak mendapatkan hasil yang diharapkan. Apa perasaan yang saudara rasakan setiap waktu? Mencoba terus Bang. Mencoba terus?
195.	A	Iya sampai saya puas dan sampai saya merasakan ingin untung, misalnya saya menang harus dapat uang yang sesuai. Dan dapat segitu mungkin saya sudah puas gitu Bang. Sampai target saya gitu.
196.	Z	Ketika Anda ingin berhenti nih atau mengurangi perasaan untuk berjudi. Apa emosi atau tindakan yang muncul dalam diri Anda?
197.	A	Hal yang mengganggu Bang dan saya merasa hari-hari saya sangat kesal gitu Bang dengan apa yang saya jalani sekarang. Penuh penyesalan. Jadi apa yang saya pikirkan itu merasa sia-sia aja gitu Bang. Apa yang saya buat gitu sia-sia aja gitu.
198.	Z	Apakah Anda merasakan kesadaran bahwa judi ini sangat mempengaruhi kehidupan Anda?
199.	A	Ada seperti itu Bang.
200.	Z	Saya ingin meminta tanggapan juga. Sebagai Anda nih, sebagai mahasiswa yang ada di Pekanbaru. Melihat kondisi judi slot online yang mudah diakses oleh para mahasiswa saat ini. Apakah menurut Anda ini suatu fenomena yang sangat berbahaya? Atau menjadi hal yang umum dalam perjudian Judi onlin saat ini?
201.	A	Kalau untuk perjudian saat ini rasanya saya umum sih Bang. Karena semua orang butuh duit gitu Bang. Dengan kebutuhan yang banyak dan dengan kita dikasih dengan keluarga kita segini itu pasti kurang Bang. Satu lagi dampaknya itu menurut saya tidak bagus Bang Buanglah pemikiran itu bahwasannya memang judi ini bisa membantu Anda. Jangan. Itu memang judi itu merusak jalan hidup kita.
202.	Z	Sebagai mahasiswa?
203.	A	Terkendala terus Bang. Karena waktu kita itu memang kita habiskan di situ semua Bang. Di judi itu. Di judi tersebut. Kesal kita kan. Kesal. Kesal kita ini terbawa ke kuliah kita.
204.	Z	Berarti awal Anda bermain judi. Berarti Anda mengikuti teman-teman Anda?
205.	A	Iya mengikuti Bang. Karena penasaran kok duit dia

244. 245. 246. 247. 248. 249.	Hak Cipta Universitas Sultan Syarif Kasim Riau 1. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritisik atau tmaua suatu masalah.	<p>banyak gitu. Kok hari-hari dia menghabiskan beratus-ratus ribu gitu. Dari mana duitnya? Sementara kita tahu dia kayak mana gitu Bang.</p>	
247. 248. 249. 250. 251. 252. 253.		<p>Z Apakah Anda pernah merasa takut ketinggalan dalam lingkungan Anda sebagai mahasiswa dengan teman-teman yang lain dalam berjudi?</p>	
250. 251. 252. 253.	NS State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	<p>A Merasa ada ketinggalan gitu ya? Iya merasa. Di saat teman-teman menang Anda apa yaa, karena saya merasa kayak gitu Bang. Karena duit saya udah banyak habis disitu Bang. Makanya saya merasa</p>	
254. 255. 256.		<p>Z Di saat Anda mendapatkan keuntungan yang besar di saat berjudi, apakah hal tersebut menjadi tolak ikur Anda dalam menilai tindakan Anda dalam berjudi?</p>	
257. 258. 259. 260. 261. 262.	NS State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	<p>A Karena rasa puas kita terlepaskan gitu Bang. Dan rasa penasaran kita pun terlepaskan juga.</p>	<p>(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan Perasaan euforia saat menang (B₂₅₇₋₂₅₈, W) <i>(Mood modification)</i></p>
263. 264. 265. 266. 267.		<p>Z Baik, sebelum saya tutup, saya berharap Anda segera terbebas dari tindakan judi ini. Apakah ada saran dari Anda untuk para mahasiswa, khususnya para mahasiswa untuk dalam melakukan tindakan perlaku judi tadi, judi slot online</p>	
268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283.	State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	<p>A Saran saya sih sebagai mahasiswa yang memang kecanduan berat ke dalam judi ini, bagi kawan-kawan ataupun adik-adik yang baru masuk kuliah. Kalau bisa, jangan mencoba dan jangan cari tahu tentang apa itu judi. Karena itu bagi saya, itu merusak kehidupan kalian dan masa depan kalian juga. Dengan pemikiran kalian, ini bisa aku menang ini, tidak ada itu semua. Itu cuma belakang saja.</p> <p>Memang iya kalian dikasih menang di awal. Cuma ke depannya kalian pasti hancur. Jadi saran saya jangan dicoba dan sampai kapan pun jangan.</p> <p>Karena itu tetap merusak hidup Anda dan merusak segalanya. Apa yang Anda planingkan, datang ke kuliah, niat awal kuliah untuk apa, ke depannya apa, itu semua hancur. Karena kalian sudah mencoba judi ini.</p> <p>Tapi kalau bisa, jangan dicoba. Itu saran dari saya.</p>	
284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293.		<p>Z Terima kasih saran dari saudara.</p> <p>Saya ingatkan kembali, mungkin hasil wawancara ini akan menjadi bahan saya, referensi saya dalam penelitian saya. Untuk kecenderungan berlaku adiksi judis online pada mahasiswa. Untuk kerahasiaan Anda, itu tanggung jawab saya.</p> <p>Saya ucapkan lagi terima kasih. Dengan ini saya tutup sesi wawancara kita. Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.</p>	

Verbatim Wawancara



1. Pewawancara : Muhammad Zikri
 Narasumber : BP
 Jenis kelamin : Pria
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Lokasi Wawancara : jln.H.R Subrantas, Binawidya, Pekanbaru
 Tanggal Wawancara : 11 Juni 2024
 Waktu Wawancara : 17.00-17.23

B= Narasumber

Z= Pewawancara

Baris	Z/A	Hasil Wawancara	Koding
1. au seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Z	Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.	
2. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	B	Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh.	
3. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.		Perkenalkan, nama saya Muhammad Zikri, mahasiswa psikologi dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif khasim. Perkenalkan, nama saya Muhammad Zikri, mahasiswa psikologi dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif khasim. Bolehkah saya meminta waktu anda sejenak?	
4. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	B	Boleh	
5. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Z	Terima kasih atas pengertiannya Baik, Oke, terima kasih Baik, disini saya ingin mewancarai anda Terkait fenomena judi Kecanduan judi Judi surat online Pada mahasiswa di Kota Pekanbaru, Apakah anda bersedia melanjutkan wawancara ini?	
6. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	B	Ya, saya bersedia dan ingin melanjutkan wawancara ini	
7. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Z	Apa sih yang mendorong saudara Untuk memulai bermain judi surat online?	
8. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	B	Motivasi pertama gitu, dorongannya Mungkin dari pengaruh lingkungan mestinya Pengaruh dari teman-teman, lingkungan Karena banyak yang main judi slot online Jadi awalnya yang coba-coba Dan mulai ketagihan Mungkin dari lingkungan yang terutama	
9. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Z	Bisa dijelaskan pengalaman awal seperti apa Yang anda rasakan saat berjudi slot online tersebut?	
10. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	B	Pengalaman pertama saya judi surat online itu Dari teman-teman waktu itu Mengajarkan saya bagaimana itu judi surat online Dan cara mudah untuk mendapatkan uang Dengan cara bermain judi surat online Jadi ya disana pertama-tama saya itu kalah Dan kita coba mulai lagi Dorongan dari teman-teman juga Buat saya keseringan menjadi online Dan dapat sekali menang Dan itu membuat saya ketagihan	
11. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Z	Bagaimana saudara menilai dampak bermain judi surat online Terhadap kehidupan anda sebagai seorang mahasiswa?	
12. b. Dilang mengumurkan dan mempertanyak sebagian atau seunh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	B	Tentunya dampak yang saya rasakan Ketika saya kecanda judi slot online itu Terutama waktu luang saya bersama teman-teman Itu berkurang dan untuk keuangan Saya sendiri itu tidak teratur Saya seringkali memakai duit	(Pertanyaan Khusus) Subjek memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyiaran laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. 2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyakkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	<p>41. kiriman perbulan dari orang tua saya Untuk bermain judi slot online Jadi jarang saya memakai uang kuliah maupun uang tabungan saya Untuk bermain judi slot online Dan dampaknya duit itu pun hilang Dan saya pun susah untuk menggantinya Dan perurangan keuangan saya membuat saya itu Terjerat dalam dampak negatif dari judi slot online tersebut</p>	<p>bermain (B₃₇₋₄₈, W) (Tolerance)</p>
		<p>Z Dari penjelasan anda tadi Bagaimana di keadaan anda Bagaimana cara mengelola keuangan anda Saat bermain judi surat online slot?</p>	
		<p>B Yang pertama ketika kita menang Menang di judi slot online Kita pasti foya-foya dulu Memanfaatkan uang dari judi slot online tersebut Dan juga kita bakal simpan Untuk bermain selanjutnya Pengelolaan uang saya ketika saya Judi slot online itu sangat tidak teratur Ada sedikit duit kita selalu Kita mainkan judi Selalu kita putarkan untuk judi surat online itu</p>	<p>(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan Perasaan euforia saat menang (B₅₂₋₅₈, W) (Mood modification)</p>
		<p>Z Apakah anda merasa ada tekanan sosial Atau psikologis yang mendorong anda Harus bermain judi surat online Baik dari teman, keluarga Atau lingkungan yang ada di sekitar anda?</p>	
		<p>B Mungkin dari teman ya terutama kalau keluarga jelas itu sangat melarang dan sampai sekarang keluarga saya tidak tahu bahwasannya saya itu main judi surat online dan dari teman-teman dari lingkungan saya yang memang hampir setiap hari kita main judi surat online main parlay dan maupun seperti judi slot online lah dan gangguan dari psikis saya itu ketika saya kalah saya sangat depresi saya sangat kecewa saya sangat menyesal kenapa saya mainkan judi surat online yang seharusnya saya bisa membeli makan dan membeli kebutuhan lainnya tapi duit itu habis di judi surat online</p>	<p>(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan Perasaan euforia saat menang (B₆₃₋₇₃, W) (Mood modification)</p>
		<p>Z Apakah anda percaya nih Bawa ada langkah-langkah Yang dapat anda ambil Dalam masyarakat secara umum Untuk mengurangi risiko kecanduan Bermain judi surat online?</p>	
		<p>B ya Pertama mungkin untuk masyarakat Terutama untuk mahasiswa Itu ya kalau bisa kita kurangin Emang dalam kecanduan ini Tidak bisa langsung berhenti gitu Tapi kita kurangin Kita kurangin pelan-pelan Kita hindar dari lingkarannya Dari teman-teman yang Membawa kita dan menjurumuskan kita Kedalam judi surat online ini Karena yang namanya judi itu tidak akan pernah Membuat kalian kaya</p>	
		<p>Z Bagaimana nih Pendapat anda atau tanggapan anda Terhadap Orang-orang Sebagai penyedia Platform judi surat online Apa tanggapan anda untuk mereka?</p>	
		<p>B Ya kita Platform judi ini kan sebenarnya Sudah diatur dalam undang-undang Sangat dilarang juga untuk negara kita Dan ya Saya kira Kalau penyedia platform judi ini Kalau bisa itu Kita berantas lah Siapapun yang menyedia</p>	

92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142.	<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>platform judi dan yang mempromosikan judi slot online itu Kalau bisa ditangkap dan dipenjarakan Karena judi ini Akan menyesarkan dari semua orang</p>	
	<p>Z Dari penyataan anda tadi Berarti judi ini Dipengaruhi juga berbagai iklan atau promosi Yang sering anda dapat Boleh diceritakan Iklan atau promosi apa yang anda terima?</p>	
	<p>B Maksudnya kaya Ini kan kaya Kita bisa buka Social media Terus ada SPG-SPG nya Kaya cewek-cewek nya kan Yang mempromosikan dengan Kekinian lah Oh dalam berbentuk konten Konten, dalam berbentuk konten Dan mempromosikan judi online tersebut Jadi kita tertarik Dan suatu hal yang sangat menggiurkan Dari 50 ribu bisa jadi 5 juta Dan bahkan 50 juta itu sangat menggiurkan Dalam waktu singkat kan Berarti social media ini</p>	
	<p>Z Bagaimana perasaan anda Untuk Menilai kebutuhan Untuk meningkatkan jumlah taruhan Atau frekuensi bermain Agar puas</p>	
	<p>B Pertama kita Pasti menganalisa Menganalisa dari judi slot online ini Kaya Misalnya nih Kaya Jam-jam berapa ya Kita harus cocoknya untuk main judi slot online ini Butuh kenyamanan apa Kita harus ngeliat Kita main judi slot online ini Di mana tempat pun bisa Tapi kita perlu kenyamanan dalam main judi slot online ini Dan ketika itu sudah naik Kita bakal naikin bet nya Ketika itu udah naik besar Kita bakal naikin bet nya untuk mendapatkan Hasil yang lebih tinggi lagi Baik</p>	<p>(Pertanyaan Khusus) Subjek Menghabiskan banyak waktu untuk berpikir atau merencanakan aktivitas judi. (B₁₁₂₋₁₂₀, W) (<i>Salience</i>)</p>
	<p>Z Bagaimana pengalaman anda Ketika mencoba meningkatkan Taruhan atau bet Untuk mendapatkan Hasil yang berlipat?</p>	
	<p>B Kita bakal ngeliat dulu. Apakah yang dari Bet kecil ini kita naik Apakah kita masuknya Bet rendah Terus setelah itu naik. Kita bakal pengen lebih nih Pengen lebih Kurang dari bet yang sekarang Kita pengen lebih lagi Kita naikin bet nya Dan kita pengen hasil yang lebih tinggi lagi Ketika kita tunggu dulu itu naik Kalau ga naik tuh kita rungkat kan Jadi kalau kita lihat dulu itu naik</p>	<p>(Pertanyaan Khusus) Subjek memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi bermain (B₁₂₄₋₁₃₀, W) (<i>Tolerance</i>)</p>
	<p>Z Bagaimana perasaan Ketika Berusaha Saat ingin Berhenti sejenak Dalam bermain Judi slot online?</p>	
	<p>B Pertama sangat susah ya Untuk berhenti dari judi slot online Yang sejenak Langkah yang saya lakukan Itu banyak yang kesibukan Seperti main futsal Pergi sama temen-temen Melakukan hal positif Main game online Yang tidak judi slot online Kayak mobile legend dan lain-lain</p>	
	<p>Z ya Apakah pola tidur anda juga terganggu?</p>	
	<p>B Sangat terganggu Karena waktu kita Untuk bisa relax, itu adalah malam hari Waktu kita bisa nyantai itu adalah malam hari Karena dari pagi sampai sore Itu kan saya kuliah Dan lakukan sesuatu yang lain</p>	<p>(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan sulit untuk tidur di malam hari, saat mencoba berhenti berjudi. (B₁₄₀₋₁₄₄, W)</p>

2. Dilang mengumurkan dan mempertanyakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dihindungi Undang-Undang	Dilang mengumurkan dan mempertanyakan kepentingan yang wajar	(Withdrawal symptoms)
143.	Z	Bagaimana Judi ya Menurut pendapat anda ya Bagaimana judi ini mempengaruhi hubungan Anda secara interpersonal?
144.	B	Sangat mempengaruhi Karena saya lebih banyak Sendiri Dan juga Beberapa teman-teman yang Di lingkungan judi slot online saya Jadi saya tidak pernah Untuk membawa keluar Tidak pernah lagi melakukan Diskusi bersama teman-teman Sibuk main judi slot
145.	Z	Bagaimana pengaruh berjudi dengan kinerja Akademis anda dalam perkuliahan Menjalankan tugas-tugas berpengaruh kah?
146.	B	Sangat mempengaruhi Karena waktunya kita ngerjain tugas Itu malah kita sibuk dengan Judi slot online
147.	Z	Bagaimana Waktu yang dihabiskan anda Untuk merencanakan judi slot online Bagaimana sih perasaannya Di saat merencanakan ingin berjudi?
148.	B	Yang awal pertama kita ragu ya kita tidak pernah melakukan judi slot online Tapi kalau sudah Semakin lama Semakin biasa Apalagi faktor lingkungan juga mendorong kita Untuk melakukan hal itu Itu ya sudah biasa saja Kita bakal berharap Kita menang ini Tidak ada perasaan berdosa dan kalah sekalipun Waktu
149.	Z	Bagaimana judi itu Dapat menjadi fokus pikiran Anda Meskipun Lagi sedang Tidak bermain judi
150.	B	Ya kadang-kadang kita kepikiran Misalnya kita dapat duit 100 ribu 100 ribu Untuk kebutuhan kita Untuk mahasiswa dan bagi pencanggu Judi slot online Itu sangat sedikit Kita ingin naikin lagi Bagaimana cara naikinnya Karena kita perangguran tidak kerja Kita coba dulu
151.	Z	Bagaimana Anda Sebagai mahasiswa Mengatur waktu Untuk melakukan kegiatan judi Sedangkan Anda sebagai mahasiswa Tentu ada Jalani perkuliahan?
152.	B	Waktu itu Saya tidak mengatur waktu Tapi saya itu Ada kesempatan untuk menjudi Ketika itu duit kita ada Kita putar di mana tempat pun Kita bakal melakukan itu Bahkan siang hari pun bisa Dan itu yang membuat terganggu perkuliahan saya Aktivitas saya bersama teman-teman yang Positif
153.	Z	itu Anda sebagai mahasiswa Di Pekanbaru Anda melihat judi di Pekanbaru Ini suatu hal yang seperti apa Yang Anda rasakan?
154.	B	mahasiswa judi online Bukan hanya di kalangan mahasiswa saja Anda melihat hal ini Ini adalah suatu kebutuhan Bagi kaum umat laki tentunya Bagi pemuda-pemuda Umur 20an ke bawah Itu adalah suatu hal yang Seperti permainan biasa Jadi judi ini terlihat normal Di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendokumen, penelitian, penulisankarya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritisik atau tinjauan sifat dan masalah. 2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	<p>194. saat ini Sangat normal Kalau di wilayah Pekanbaru Tidak ada tindakan tegas Dari kepolisian Untuk meraziah dari judianan tersebut</p>	<p>atau mengurangi perilaku (B₁₉₄₋₂₀₀, W) (Relapse)</p>
	<p>Z Apakah Anda pernah merasa Ingin berhenti berjudi slot online Kalau di saat Anda ingin berhenti, apa yang Anda rasakan?</p>	
<p>195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244.</p>	<p>B Ya Kita sebagai Penjudi Pasti ada Untuk berhenti Ketika itu sudah Udah habis, udah rungkap parah Udah tidak ada lagi model kita Untuk bermain judi Pasti ada niatan Untuk berhenti Tapi bagaimanapun Jalannya pasti ada untuk mutar Pasti ada Kita pinjam sama orang Atau kita manfaatin yang lain Nah kalau menurut saya Ketika saya Sebagai penjudi slot online. Niat berhenti itu ada Kita harus hindari dulu Sama Hilangkan fokus Alihkan fokus sama kegiatan-kegiatan yang lain Dan hindari kawan-kawan Teman-teman yang menjurus Terus kita ke sana</p>	<p>(Pertanyaan Khusus) Subjek memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi bermain (B₂₀₅₋₂₁₁, W) (Tolerance)</p>
<p>212. Baik Sebelum wawancara ini Kita tutup Saya ingin menanyakan Sepengetahuan Anda Dalam lingkungan Anda nih Dan berjudian saya mendengarkan bahwa Anda berjudi tadi ini Dengan teman-teman ya Apakah dari teman-teman Anda tersebut Masih marak bermain judi slot online?</p>	<p>Z</p>	
<p>213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244.</p>	<p>B Masih, Sebagai Narasumber saya Memberikan pesan Dan kesan terhadap pengguna Judi slot online yang Terkhusus mahasiswanya ya Di pekan baru, hmm baik mungkin Untuk teman-teman Siapapun Mahasiswa terutama Teman-teman yang berada di luar Kuliahnya dari luar kota Kalau bisa Untuk judi slot online ini Berhenti Karena teman-teman kan jauh Dan kesini pun juga Atas duit dari orang tua Tidak ada sesuatu hal yang instan tentunya Kalau teman-teman Setelah terjurumus Kedalam judi slot online ini Tak akan ada bisa lagi lepas Susah sangat lagi lepas Saya adalah salah satu contoh dari Kecandungan judi slot online. Dan saya sangat merasakan bagaimana Saya sulit keluar dari Pengaruh dari judi slot online Ya kalau bisa Kita langkahnya itu Kurangin pelan-pelan Kurangin judi slot online tersebut Dan gunakan duit Anda Ke hal-hal positif lainnya Ya misalnya Bermain futsal Kita pergi nongkrong Bersama teman-teman yang positif Atau main dengan Apa Naik gunung Atau hal-hal yang lain Itu pasti fokus kita terhadap judi slot online Pasti lebih kurang dan yang paling penting Hindari lingkungan yang akan membawa Anda Kedalam judi slot online tersebut Itu sih menurut saya</p>	
<p>211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244.</p>	<p>Z Oh baik Terima kasih atas waktunya Anda sebagai narasumber Saya pada Sore ini Sebelum saya tutup Saya boleh meminta izin Bahwa hasil dari wawancara kita ini Akan digunakan sebagai Referensi dalam penelitian saya Apakah saudara bersedia?</p>	

B Z Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak menggunakan keperluan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis itu dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Bersedia.	
	Terima kasih Saya berharap saudara Segera terlepas dari Kecanduan judi slot online Dan saya tadi sudah mendengar Anda memiliki saran yang sangat baik Untuk teman-teman yang di luar sana Semoga Dengan penelitian ini Dapat memberikan dampak yang baik Bagi semuanya Mungkin saya tutup Saya ucapan terima kasih Ditutup dengan kira-kira Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh	

**Verbatim Wawancara**

Pewawancara : Muhammad Zikri
 Narasumber : F
 Jenis kelamin : Pria
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Lokasi Wawancara : Jl. Astakarya, Tampan, Pekanbaru.
 Tanggal Wawancara : 10 Juni 2024
 Waktu Wawancara : 15.00-15.22

F= Narasumber**Z= Pewawancara**

Baris	Z/F	HASIL WAWANCARA	KODING
1. au seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Z	Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh. Perkenalkan, nama saya Muhammad Zikri. Dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dari Fakultas Psikologi. Apakah saya boleh meminta waktu Anda sejenak?	
2. Dilanggar penggunaan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	F	Bisa.	
3. b. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	Z	Baik, terima kasih. Saya di sini ingin mewawancarai Anda tentang fenomena kecenderungan mahasiswa pada perilaku adiksi judi slot online. Apakah saudara bersedia?	
4. a. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	F	Bersedia, bersedia.	
5. b. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	Z	Oke, terima kasih. Baik, saya ingin bertanya dulu. Apakah Anda seorang mahasiswa?	
6. a. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	F	Benar. Saya seorang mahasiswa.	
7. b. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	Z	Oh, seorang mahasiswa. Baik. Untuk pertanyaan pertama mengenai judi ini, apa sih hal motivasi yang mendorong Anda untuk bermain judi slot online di saat pertama kali?	
8. a. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	F	Jadi, pengalaman pertama saya bermain judi online ini terkait dengan motivasi sebenarnya lebih ke awal-awalnya saya melihat iklan, Jadi, timbulan rasa, oh enak juga ya main kayak gini. Jadi, apalagi melihat orang yang menangnya banyak. Jadi, saya ingin ikut main juga.	
9. b. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	Z	Baik, baik. Bagaimana Anda menilai dampak permainan judi slot online dalam kehidupan Anda secara keseluruhan?	
10. a. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	F	Dampak ketika saya bermain judi online di kehidupan saya? Ya, tentu kalau bermain judi online ketika menang, saya merasa senang. Dan, ya, ketika saya kalah saya merasa depresi, ketakutan juga. Dan juga, ya, stress lah. Tapi, kalau saya jujur, sebenarnya lebih banyak saya merasakan kekalahan.	(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan Perasaan euforia saat menang dan merasa depresi, ketakutan ketika kalah (B ₂₇₋₃₂ , W) (Mood modification)
11. b. Pengutipan tidak merujukkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	Z	Apa yang membuat Anda kembali lagi dalam bermain judi slot	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Dilindungi Undang-Undang a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilang mengumumkan dan mempertanyakan yang wajar UIN Suska Riau.	Hak Cipta milik UIN Suska Riau 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91.	online?	
	F	Hal yang membuat saya kembali bermain judi slot online, Jadi, dulu saya pernah berhenti sebentar. Tetapi, ketika saya melihat kawan saya yang bahasa menangnya itu Maxwin, gitu kan, Maxwin. Di sana muncul lagi keinginan saya untuk bermain judi slot online.	
	Z	Apakah Anda pernah merasa kecanduan dalam bermain judi tersebut?	
	F	Masalah kecanduan saya pribadi tergantung situasi atau kondisinya di mana. Jadi, ketika saya menang, di sana saya merasa kecanduan. Nah, hmmm, oh ini menang, saya candu lagi, candu lagi, pengen nambah lagi. Tetapi, ketika saya kalah, mungkin saya lebih berbeda dari orang. Ketika habis banyak saya kalah, saya sudah stop.	(Pertanyaan Khusus) Subjek memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi bermain (B ₄₉₋₅₆ , W) (Tolerance)
	Z	Baik, bisa Anda ceritakan bagaimana cara Anda dalam mengelola keuangan Anda saat bermain judi slot online? Mengelola keuangan?	
	F	Ketika saya bermain judi online, hal yang pertama saya pikirkan adalah bagaimana cara saya bisa bermain online tanpa harus mengurangkan biaya makan saya. Seperti itu.	
	Z	Apakah Anda merasa pernah mengalami masalah keuangan karena perjudian?	
	F	Tentu, sebagai mantan dan penjudi ketika saya kalah. Mohon diulangi pertanyaannya.	
	Z	Apakah Anda pernah merasa mengalami masalah keuangan karena melakukan tindakan perjudian?	
	F	Oh, terkait dengan masalah keuangan? Ya, ketika saya kalah, saya langsung mengalami masalah keuangan. Contohnya seperti ketika saya dikasih menang, oh ya sudah, lanjut lagi main, lanjut lagi main. Sehingga keuangan yang saya miliki terkuras oleh judi online tersebut.	
	Z	Apakah Anda merasa ada tekanan sosial atau dorongan Anda untuk bermain judi online baik dari teman, keluarga atau lingkungan sekitar Anda?	
	F	Kadang saya berpikir ketika saya sedang di fase yang membutuhkan uang, lalu ketika saya hanya memiliki sedikit uang, saya berpikiran bahwasannya, ya sudah saya mau judi saja, mana tahu nanti di judi duitnya bisa lebih banyak, berlipat ganda, tapi hasilnya ya tidak juga.	(Pertanyaan Khusus) Subjek memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi bermain (B ₈₀₋₈₅ , W) (Tolerance)
		Berarti bisa dikatakan Anda terkadang mendapat keuntungan,	

92.	terkadang juga Anda sering mendapat kekalahan?		
93.	F Ya, benar		
94.	Z Apakah Anda percaya bahwa ada cara atau metode yang dapat diambil oleh individu atau masyarakat secara umum untuk mengurangi resiko kecanduan terkait dengan judi online?		
95.	F Saya yakin ada cara untuk mengatasi hal tersebut. Contohnya seperti mungkin pribadi saya seorang penjudi, ketika saya ingin berhenti memang lingkungan itulah hal yang pertama menjadi suatu alasan mengapa saya harus berhenti judi tersebut.		
96.	Z Bagaimana pandangan Anda terhadap tanggung jawab sosial dari penyedia situs judi surat online dalam memastikan keselamatan dan kesejahteraan penggunanya? Maksudnya pandangan Anda terhadap orang yang menyediakan judi ini gimana sih?		
97.	F Pandangan saya untuk tanggung jawab penyedia judi ini relatif tidak memberikan tanggung jawab apapun kepada penggunanya.		
98.	Z Masih bisa kita lanjutkan?		
99.	F Masih bisa.		
100.	Z Oke sebelum kita lanjut lagi, kalau boleh tahu Anda pertama kali dalam bermain judi surat online itu menggunakan uang Anda sendiri atau dari uang orang lain?		
101.	F Jujur saya bermain judi online menggunakan uang saya namun uang tersebut berasal dari orang tua saya.		
102.	Z Bagaimana Anda berpikiran untuk menilai, meningkatkan jumlah taruhan atau keseringan bermain agar merasa puas? Bagaimana cara Anda memuaskan itu?		
103.	F Cara saya untuk memuaskan itu ketika saya bermain judi online tersebut saya didoktrin oleh gameplay dari judi online tersebut jadi saya kan akan, oh ini bakal menang nih yaudah saya naikkan karena saya merasa puas karena bonus yang diberi kepada saya itu lumayan besar.		(Pertanyaan Khusus) Subjek memikirkan peningkatan jumlah taruhan atau frekuensi bermain (B ₁₁₇₋₁₂₁ , W) (Tolerance)
104.	Z Bagaimana pengalaman saudara ketika mencoba meningkatkan jumlah taruhan?		
105.	F Pengalaman yang saya rasakan ketika meningkatkan jumlah taruhan ya ketika saya diberi bonus saya merasa senang lalu saya terdoktrin kembali untuk meningkatkan jumlah taruhan saya.		
106.	Z Berarti semakin diberi bonus Anda semakin ingin kembali untuk meningkatkan jumlah taruhan tersebut ya?		
107.	F Benar.		
108.	Bagaimana perasaan Anda ketika merasa gelisah atau mengalami masalah emosional saat berhenti berjudi?		
109.	F Perasaan saya? Ya, perasaan saya lebih sedikit sebenarnya untuk berhenti atau vakum dari dunia tersebut perasaan saya agak sedikit gelisah karena saya tidak tahu mungkin saya sudah tervakui mungkin oleh judi online ini atau bagaimana yang pastinya gelisah		
110.			
111.			
112.			
113.			
114.			
115.			
116.			
117.			
118.			
119.			
120.			
121.			
122.			
123.			
124.			
125.			
126.			
127.			
128.			
129.			
130.			
131.			
132.			
133.			
134.			
135.			
136.			
137.			
138.			
139.			
140.			
141.			
142.			

143.	Z	Kalau boleh tahu bagaimana cara Anda mengatasi rasa tidak nyaman tersebut yang seperti Anda sebut tadi seperti gelisah ya saat mau berhentilah sejenak dalam bermain judi tadi?	(Pertanyaan Khusus) Subjek kembali terlibat dalam perilaku kecanduan setelah berusaha untuk berhenti atau mengurangi perilaku (B ₁₄₄₋₁₄₆ , W) (<i>Relapse</i>)
144.	F	Cara saya mengatasinya hal yang pertama sekali saya sebagai seorang manusia ya tentu saya permohon kepada Tuhan saya sholat, lalu setelah sholat mungkin saya bersosialisasi dengan lingkungan-lingkungan yang memang menerima saya sebagai seorang penyudi yang ingin melepas dari hal-hal seperti itu.	
145.	Z	Berarti Anda merasakan bahwa dukungan sosial atau dukungan dari teman anda mungkin dapat membantu Anda terlepas dalam penggunaan judi ini?	
146.	F	Ya benar	
147.	Z	Apakah judi ini mempengaruhi hubungan Anda secara interpersonal antara sesama teman?	
148.	F	Menurut saya karena ketika saya berjudi lalu saya diajak oleh teman-teman saya ya kalau saya menang saya bisa ikut orang itu tapi ketika saya kalah ya saya tidak bisa ikut dengan orang-orang itu dengan teman-teman saya	
149.	Z	Anda kan sebagai mahasiswa nih apakah judi ini mempengaruhi tidak kinerja akademis Anda sebagai mahasiswa dalam menjalankan tugas-tugas atau perkuliahan Anda?	
150.	F	Sejujurnya ketika saya melakukan judi itu tidak sama sekali berpengaruh terhadap nilai akademis saya karena saya lebih bisa mengatur mana yang harus saya dudukkan mana yang harus saya tinggalkan	
151.	Z	Bagaimana Anda nih sebagai mahasiswa menghadapi perasaan bersalah setelah berjudi surat online?	
152.	F	Cara saya menghadapi rasa bersalah saya ketika saya berjudi hal yang pertama saya sekali lakukan adalah tentu saya meminta maaf kepada orangtua saya namun saya tidak berkata langsung tapi saya menggunakan perilaku atau sikap di depan orangtua saya seakan-akan saya meminta maaf karena duit yang mereka kasih ke saya saya jadikan untuk saldo judi saya	(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan perasaan bersalah setelah berjudi. (B ₁₈₂₋₁₈₇ , W) (<i>Conflict</i>)
153.	Z	Bagaimana Anda menggambarkan waktu yang telah Anda habiskan nih untuk merencanakan judi?	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendokan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.		© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau	F	Bisa diulangi?	
				Bagaimana Anda menggambarkan waktu yang telah Anda habiskan untuk bermain atau merencanakan judi?	
194.			F	Menggambarkan waktu untuk merencanakan judi Sebenarnya waktu yang bisa saya gambarkan ketika saya merasa tidak punya tujuan lalu ketika saya merasa bosan dan karena ada juga beberapa hal yang membuat saya stres sehingga saya berfikiran bahwasannya ya jalan sesuatunya untuk menghilangkan hal-hal tersebut dengan judi online	(Pertanyaan Khusus) Subjek kembali terlibat dalam bermain judi slot online ketika bosan (B ₁₉₈₋₂₀₃ , W) (Relapse)
195.			Z	Apakah pernah judi ini menjadi fokus pikiran Anda meskipun lagi tidak sedang berjudi tapi kepikiran untuk berjudi?	
196.			F	Ya, pasti saya berfikiran ketika saya tidak lagi berjudi tapi pikiran saya tetap ada di judi salah satu contohnya ketika saya tidak bisa bermain judi saya menonton orang bermain judi	
197.			Z	Bagaimana Anda sebagai mahasiswa? Anda kan sebagai mahasiswa punya tugas-tugas perkuliahan juga Bagaimana cara Anda mengatur waktu untuk merencanakan bermain judi slot? Atau di tengah malam, pagi, siang? Atau bagaimana?	
198.			F	Saya pribadi sejurnya seperti yang saya sudah sebutkan tadi bahwasannya ketika saya merasa bosan, stres dengan hal-hal luar Nah, di saat itulah saya bermain judi Namun ketika saya Ya, sejurnya pribadi saya ketika saya bermain judi lalu saya kalah saya pasang lagi kalah lagi, pasang lagi Nah, di saat itulah timbul pikiran saya bahwasannya saya harus berhenti Nah, di saat itulah saya bisa menggunakan waktu yang tersisa untuk mengerjakan tugas-tugas akademis saya	(Pertanyaan Khusus) Subjek Menghabiskan banyak waktu untuk berpikir atau merencanakan aktivitas judi. (B ₂₁₆₋₂₂₄ , W) (Salience)
199.			Z	Di saat Anda ingin berhenti bermain judi sejenak Apakah Anda pernah merasakan seperti semangat yang berkurang atau emosional yang kurang baik?	
200.			F	Di saat berjudi Di saat saya berjudi semangat saya mungkin lebih ke semangat untuk bisa mendapatkan bonus yang diberikan oleh penyedia layanan tersebut	
201.			Z	Kalau ketika Anda tidak mendapatkan bonus tersebut perasaan apa sih yang Anda rasakan?	
202.			F	Ya, tentu perasaan yang saya rasakan adalah emosional yang tinggi lalu stres dan ada beberapa pertanyaan yang timbul di pikiran saya seperti contohnya kenapa sih saya kan sudah depo segini-gini tapi kok berusaha tidak keluar-keluar gitu loh malah kok saya jadi kalah berkali-kali gitu	(Pertanyaan Khusus) Subjek merasakan Perasaan sedih saat kalah bermain judi (B ₂₃₅₋₂₃₉ , W) (Mood)
203.					
204.					
205.					
206.					
207.					
208.					
209.					
210.					
211.					
212.					
213.					
214.					
215.					
216.					
217.					
218.					
219.					
220.					
221.					
222.					
223.					
224.					
225.					
226.					
227.					
228.					
229.					
230.					
231.					
232.					
233.					
234.					
235.					
236.					
237.					
238.					
239.					
240.					
241.					
242.					
243.					
244.					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.		modification)
245.	Z	Tapi Anda semakin Anda penasaran semakin Anda tingkatkan ya?
246.	F	Ya, semakin saya penasaran semakin saya tingkatkan
	Z	Mungkin sekian saja wawancara kita Terima kasih saya ucapkan atas informasi dari saudara berikan terhadap saya untuk menambah wawasan bahwa kecenderungan perlaku adiksi pada mahasiswa di kota Pekanbaru saya ucapkan terima kasih dengan ini saya tutup dengan akhirulkalam Oh, mungkin sebelum itu saya mohon izin hasil wawancara ini akan saya gunakan untuk menjadi referensi dalam penelitian saya apakah diizinkan?
	F	Saya mau, izinkan
	Z	Oke, terima kasih dengan tutup akhir ulkalam Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Waalaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh
	F	Tunggu bang, saya mungkin ada sedikit saran untuk teman-teman yang mungkin sedang berhadapan dengan JUDI Online Oke, silakan Terutama saya sebagai pengguna jasa JUDI Online telah merasakan bahwasannya dampak yang diberikan oleh JUDI Online ini relatif tidak bermanfaat sekali ke dalam kehidupan saya jadi pesan saya kepada teman-teman semua yang berhadapan dengan itu mulailah stop bermain JUDI Online bersolusi lah dengan lingkungan-lingkungan yang menerima Anda lakukanlah hal-hal yang Anda senangi Anda sukai saya rasa itu bisa menjadi sebuah jalan atau solusi untuk Anda bisa berhenti bermain slot atau JUDI Online ini begitu bang
	F	oh, gitu saja? iya saya terima atas sarannya semoga hasil wawancara ini dapat menjadi gambaran perilaku judi Slot Online pada mahasiswa di Kota Pekanbaru saya ucapkan terima kasih kembali saya tutup atas waktu yang telah Anda berikan dan ini saya tutup Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Warahmatullahi Wabarakatuh



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN-B

Lembar Validasi Alat Ukur



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

SKRINING KECENDERUGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE

1. Definisi Operasional

Tujuan dilakukan skrining awal adalah untuk mengidentifikasi mahasiswa yang memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi slot online. Skrining ini mengadaptasi kriteria dalam DSM-5 (*Diagnostic Criteria for Gambling Disorder*) untuk mengidentifikasi perilaku adiktif judi slot online di kalangan mahasiswa. Responden diminta untuk mengisi kuesioner yang mencakup pertanyaan terkait gejala adiksi judi, seperti *tolerance* (keinginan untuk berjudi lebih banyak demi mendapatkan sensasi yang sama), *withdrawal* (kecemasan atau gelisah saat tidak berjudi), dan dampaknya terhadap kegiatan sehari-hari, seperti akademik atau hubungan sosial. Hasil skrining kemudian dianalisis untuk mengklasifikasikan tingkat risiko adiksi perjudian berdasarkan kriteria DSM-5, dengan fokus pada periode 12 bulan terakhir. Responden yang menunjukkan empat atau lebih gejala dari kriteria tersebut dikategorikan sebagai subjek penelitian ini yaitu mahasiswa yang memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi slot online.

2. Skala yang Digunakan

- | | |
|-------------------|---|
| a. Buatan sendiri | (<input type="checkbox"/>) |
| b. Adaptasi | (<input checked="" type="checkbox"/>) |
| c. Modifikasi | (<input type="checkbox"/>) |

3. Jumlah Altem

Aitem pada Skrining Perilaku adiksi judi *slot online* ini berjumlah 9 aitem.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Jenis dan Format Respon

Menggunakan jenis skala *likert* dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- a. Iya
- b. Tidak

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Gelisah atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang meraih sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKRINING KECENDERUGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE

No	Pernyataan Alitem	Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Perlu berjudi dengan meningkatkan jumlah uang agar bisa mencapai keseruan yang diinginkan	✓		
2.	Gelisah atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian	✓		
3.	Telah berulang kali gagal melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan perjudian	✓		
4.	Sering disibukkan dengan perjudian (misalnya, memiliki pikiran yang gigih untuk menghidupkan kembali pengalaman perjudian masa lalu, membuat cacat atau merencanakan usaha berikutnya, memikirkan cara mendapatkan uang untuk berjudi)	✓		
5.	Sering berjudi saat merasa tertekan (mis., Tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi)	✓		
6.	Setelah kehilangan uang dalam perjudian, sering kali kembali hari lain untuk membalas dendam ("mengejar" kerugian seseorang)	✓		
7.	Berbohong untuk menyembunyikan sejauh mana keterlibatan dalam perjudian	✓		
8.	Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier yang signifikan karena perjudian	✓		
9.	Bergantung pada orang lain untuk menyediakan uang guna meringankan situasi keuangan yang menyediakan yang di sebabkan oleh perjudian	✓		

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR
SKALA PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE

1. Definisi Operasional

Perilaku Adiksi judi slot online adalah tidak hanya terkait bermain judi online secara berlebihan tapi tentang bagaimana permainan tersebut mempengaruhi kehidupan seseorang dan bagaimana mereka meresponsnya. Perilaku adiksi dapat dilihat ketika individu menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain, sering kali mengabaikan tanggung jawab dan hubungan penting lainnya. penelitian ini diukur berdasarkan menggunakan skala yang di modifikasi dari Larasati dkk., (2023). yang mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Griffiths, (2005) dengan nilai reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,926. Kemudian skala ini peneliti modifikasi dengan menambahkan aitem sesuai keperluan penelitian.

2. Skala yang Digunakan

- a. Buatan sendiri ()
- b. Adaptasi ()
- c. Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem

Aitem pada Skala Perilaku adiksi judi *slot online* ini berjumlah 24 aitem.

4. Jenis dan Format Respon

Menggunakan jenis skala *likert* dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Tidak Setuju (TS)
- d. Sangat Tidak Setuju (STS).

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No R/aiem	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Bagi saya selama apapun waktu bermain slot online tidak masalah.	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

SKALA KECENDERUNGAN KECANDUAN JUDI

Aspek	Indikator	No	Pernyataan Aitem	Pernyataan Aitem Modifikasi	Alternatif Jawaban			Ket
					R	KR	TR	
<i>Salience</i>	Tingkat intensitas dan keterlibatan yang tinggi dan Kemampuan untuk mengalihkan intensitas ke aktivitas lain.	1.	Hari saya kurang lengkap apabila belum mengakses judi online. (F)	Hari saya kurang lengkap apabila belum mengakses judi slot online. (F)				
		2.	Saya baik-baik saja meskipun tidak mengakses judi online dalam sehari. (F)	Saya baik-baik saja meskipun tidak mengakses judi slot online dalam sehari. (UF)				
		3.	Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi online. (F)	Saya mengakses judi slot online setiap hari (F)				
		4.	Memantau hasil putaran judi slot online adalah hal penting bagi saya. (F)	Memantau putaran judi slot online adalah hal penting bagi saya. (F)				
		5.	Ketika situs judi online langganan terblokir, maka saya akan melakukan aktivitas lain seperti bermain PS. (UF)	Ketika situs judi slot online langganan terblokir, maka saya akan melakukan aktivitas lain seperti menyelesaikan tugas perkuliahan. (UF)				
		6.	Saya merasa kesal ketika diganggu seseorang saat sedang menunggu angka keluar. (F)	Saya merasa kesal ketika diganggu saat sedang menunggu hasil putaran judi keluar. (F)				
<i>Mood Modification</i>	Perubahan suasana hati	7.	Saya lebih suka	Saya lebih suka menonton film				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		yang dihasilkan dari motivasi dan niat untuk melakukannya perilaku kecanduan.	menonton TV dari pada mengakses judi online. (UF)	dari pada mengakses judi slot online. (UF)			
			8. Rasa penat saat bekerja hilang ketika saya mengakses judi online. (F)	Rasa penat setelah beraktivitas hilang ketika saya mengakses judi slot online. (F)			
			9. Saya senang ketika angka tebakan saya keluar. (F)	Saya senang ketika angka tebakan sesuai pola yang diinginkan. (F)			
			10. Bagi saya mengakses judi online sangat menyenangkan. (F)	Bagi saya mengakses judi slot online sangat menyenangkan. (F)			
			11. Jam tidur saya berkurang karena bermain permainan judi online sampai larut malam. (F)	Jam tidur saya berkurang karena bertaruh di judi slot online sampai larut malam. (F)			
			12. Saya berhasil mengurangi waktu mengakses judi online. (UF)	Saya telah berhasil mengurangi waktu mengakses judi slot online. (UF)			
			13. Bagi saya selama apapun waktu bermain tidak masalah. (F)	Bagi saya selama apapun waktu bermain slot online tidak masalah. (F)			
			14. Saya jadi patah semangat apabila dalam satu hari tidak mengakses judi online. (F)	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain judi slot online. (F)			
			15. Saya merasa stress ketika	Saya merasa stress ketika			

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Conjuct Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Ketidak sesuaian antara nilai-nilai pribadi atau sosial	tidak bermain judi online. (F)	tidak bisa bermain judi slot online. (F)	✓			
		16. Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi online. (F)	Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi slot online. (F)	✓			
		17. Saya merasa terbebani saat harus kembali bekerja. (F)	Saya merasa terbebani saat harus kembali masuk perkuliahan	✓			
		18. Saya tidak jujur apabila ditanya oleh teman atau pasangan. (F) seberapa lama saya mengakses judi online	Saya tidak jujur apabila ditanya oleh orang dekat seberapa lama waktu, saya mengakses judi slot online. (F)	✓			
		19. Saya mengelak ketika ditanya oleh teman atau pasangan apakah sedang bermain judi online. (F)	Saya mengelak ketika ditanya oleh orang dekat, apakah sedang bermain judi slot online. (F)	✓			
Relapse State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	kemampuan untuk mempertahankan hasil positif dari upaya penghentian atau pengurangan perilaku kecanduan.	20. Saya mendapatkan teguran dari teman atau pasangan ketika bermain judi online. (UF)	Saya mendapatkan teguran dari orang dekat ketika bermain judi slot online. (UF)	✓			
		21. Ketika ditegur teman atau pasangan, saya langsung offline. (UF)	Ketika ditegur orang dekat saat mengakses situs judi slot, saya langsung berhenti mengaksesnya. (UF)	✓			
		22. Saya menambahkan waktu saat bermain	Saya menambah waktu bertaruh saat mendapatkan	✓			

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

 Hak Cipta Dilindungi ~~Undang-Undang~~

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	permainan judi online(F)	keuntungan bermain permainan judi slot online. (F)			
23.	Saya merasa gagal ketika berusaha mengurangi waktu mengakses judi online. (F)	Saya merasa gagal ketika berusaha mengurangi waktu mengakses judi slot online. (F)			
24.	Saya memilih berkomunikasi dengan rekan kerja untuk menghindari judi online. (UF)	Saya memilih berkomunikasi dengan teman untuk menghindari judi online. (UF)			

Catatan

a. Isi

sesuai indikator

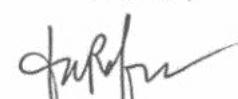
b. Bahasa

cukup jelas

c. Jumlah Aitem

cukup

Pekanbaru, 28 Agustus 2024
Validator,



Farah Ulfa, M. Psi., Psikolog
NIP. 199301032020122020

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA *SELF CONTROL*

1. Definisi Operasional

Self control adalah konsep psikologis yang merujuk pada kemampuan diri untuk mengatur dan mengendalikan perilaku, emosi, dan pikiran mereka sendiri. Ini adalah keterampilan penting yang memungkinkan individu untuk menahan diri dari tindakan impulsif atau reaksi, mengelola emosi negatif, dan fokus pada tugas yang ditentukan meskipun adanya gangguan atau tekanan. *Self control* memainkan peran penting dalam Inhibitory *Self-control* (Inisiasi) dan Initiatory *Self-control* (Inhibisi) pada individu dalam penelitian ini diukur, berdasarkan skala yang di modifikasi dari (Arifin & Milla, 2020) dengan nilai reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,86. Yang mengacu pada dua dimensi *self control* yang di kemukakan oleh Ridder, dkk. (2012)

2. Skala yang Digunakan

- d. Buatan sendiri ()
- e. Adaptasi ()
- f. Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem

Aitem pada skala *self control* ini berjumlah 14 aitem.

4. Jenis dan Format Respon

Menggunakan jenis skala *likert* dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Tidak Setuju (TS)
- d. Sangat Tidak Setuju (STS).

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Saya merasa cemas jika melihat teman-teman yang mendapatkan pengalaman berharga daripada saya	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

SKALA SELF CONTROL

Aspek	Indikator	No	Pernyataan Aitem	Pernyataan Aitem Modifikasi	Alternatif Jawaban			Ket
					R	KR	TR	
Inhibisi	Kemampuan untuk menahan diri dari perilaku negatif dan godaan.	1.	Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun dengan baik. (F)	-		✓		
		2.	Saya kesulitan menghentikan kebiasaan buruk. (UF)	-		✓		
		3.	Hal yang menyenangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan pekerjaan. (UF)	Hal yang menyenangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan tugas perkuliahan. (UF)		✓		
		4.	Saya dapat bekerja dengan efektif dalam meraih tujuan jangka panjang. (F)	-		✓		
		5.	Saya menolak hal-hal yang buruk untuk diri saya. (F)	-		✓		
		6.		Saya tidak fokus pada tujuan ketika ada godaan yang menghalangi. (UF)		✓		
		7.		Saya bisa menjaga diri dari mengambil keputusan yang berisiko. (F)		✓		
		8.		Saya bisa menjaga diri dari mengambil keputusan yang berisiko. (F)		✓		

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti keperintahan yang wajib UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inisiasi Kemampuan untuk memulai dan melanjutkan perilaku positif dan bermanfaat.	9.	Saya pemalas. (UF)	Saya adalah orang yang pemalas. (UF))
	10.	I terkadang saya tidak bisa menghentikan diri saya dari sesuatu, meskipun saya tahu itu salah. (UF)		
	11.	Saya sering bertindak tanpa mempertimbangkan seluruh alternatif. (UF)	Saya sering bertindak tanpa memikirkan semua kemungkinan yang ada. (UF)	
	12.		Saya kesulitan untuk memulai mengerjakan tugas meskipun saya tahu itu penting. (UF)	
	13.		Saya cenderung tidak ragu untuk memulai tugas yang memerlukan usaha besar. (F)	
	14.		Saya selalu berupaya menyelesaikan tugas kuliah tanpa penundaan.. (F))



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Catatan

Isi

sesuai indikator

b. Bahasa

Cabup Jelas

Jumlah Aitem

5 Lembar

Pekanbaru, 28 Agustus 2024
Validator,

Fara Ulfa, M. Psi., Psikolog
NIP. 199301032020122020

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA FEAR OF MISSING OUT (FOMO)

1. Definisi Operasional

Fear of Missing Out (FoMO) adalah fenomena psikologis di mana seseorang merasa cemas atau takut ketinggalan pengalaman, interaksi, atau informasi yang mungkin dinikmati orang lain. Dalam konteks perilaku adiksi, FoMO dapat memicu kecanduan media sosial karena dorongan untuk terus terhubung dan tidak ketinggalan apa pun yang terjadi di lingkungan sosial mereka. Ini dapat menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berlebihan di media sosial, mencari validasi, dan membandingkan diri mereka dengan orang lain, yang pada akhirnya dapat mengarah ke perilaku adiksi. FoMO pada penelitian ini diukur menggunakan skala yang di modifikasi dari skala di buat oleh Kaloeti dkk., (2021). Skala ini didasarkan pada konsep FoMO yang diuraikan oleh Przybylski dkk. (2013). Skala ini memiliki nilai reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,930.

2. Skala yang Digunakan

- a. Buatan sendiri ()
- b. Adaptasi ()
- c. Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem

Aitem pada skala *fear of missing out* ini berjumlah 12 aitem.

4. Jenis dan Format Respon

Menggunakan jenis skala likert dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Cukup Setuju (CS)
- d. Tidak Setuju (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Saya merasa cemas jika melihat teman-teman yang mendapatkan pengalaman berharga daripada saya	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA FEAR OF MISSING OUT (FOMO)

Aspek	Indikator	No	Pernyataan Aitem	Pernyataan Aitem Modifikasi	Alternatif Jawaban			Ket
					R	KR	TR	
Missed experiences	Perasaan kehilangan momen atau kesempatan berharga yang dialami orang lain	1.	Saya merasa sedih ketika melewatkkan kesempatan untuk bertemu (nongkrong) dengan teman-teman. (F)	-	✓			
		2.	Saya menjadi gelisah saat mengetahui teman-teman bersenang-senang tanpa kehadiran saya. (F)	Saya menjadi gelisah saat mengetahui teman-teman bermain judi slot online tanpa mengajak saya. (F)	✓			
		3.	Saya cemas jika tidak mengetahui kegiatan teman-teman. (F)	-	✓			
		4.	Saya merasa kesal ketika melihat postingan foto teman-teman yang pergi jalan-jalan tanpa mengajak saya. (F)	Saya merasa kesal ketika melihat teman-teman membagikan kemenangan mereka di judi online slot online terbaru, tanpa mengajak saya bermain. (F)	✓			
		5.	Saya merasa sedih ketika melewatkkan kesempatan berfoto bersama teman-teman yang diunggah di media sosial. (F)	Saya merasa kecewa kesempatan untuk ikut serta dalam kegiatan yang diikuti teman-teman. (F)	✓			

Hak Cipta Bilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Compulsion	Dorongan kuat untuk terus memeriksa media sosial atau platform online lainnya agar tidak ketinggalan informasi	6.	Ketika mengunjungi sebuah tempat wisata yang keren, saya akan langsung mengunggah foto tempat tersebut ke media sosial. (F)	Ketika saya berhasil memenangkan permainan judi online, saya langsung membagikan kemenangan saya di media sosial. (F)		
		7.	Setiap kali saya baru membeli produk yang sedang viral di media sosial, saya akan langsung mengunggah foto produk tersebut. (F)	Setiap kali saya bermain di situs terbaru judi slot online dan mendapat hasil yang bagus, saya langsung membagikannya ke teman saya. (F)		✓
		8.	Ketika saya sedang berlibur, saya tetap mengikuti update kegiatan yang dilakukan teman-teman melalui media sosial. (F)			✓
		9.	Ketika saya punya pengalaman yang menyenangkan, saya merasa perlu untuk menceritakan pengalaman tersebut dengan detail di media sosial (misalnya melalui update status). (F)	Ketika saya menang atau mendapat hasil yang baik saat bermain judi slot online, saya merasa perlu untuk membagikan pengalaman tersebut dengan detail di media sosial (misalnya melalui update status). (F)		✓
		10.	Menurut saya, hidup terasa membosankan	Menurut saya, hidup terasa membosankan tanpa memantau		✓

Comparison with friend <i>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</i>	Perbandingan diri dengan teman-teman, terutama dalam prestasi, karir, hubungan, atau gaya hidup.	11. Saya merasa cemas jika melihat teman-teman yang mendapatkan pengalaman berharga daripada saya. (F) 12. Saya merasa cemas jika melihat orang lain menceritakan pengalaman yang lebih berharga daripada saya	di media sosial. (F)				
			Saya merasa cemas jika melihat teman-teman memenangkan lebih banyak uang daripada saya dalam judi online. (F)				

Catatan

a. Isi

sesuai · judi online

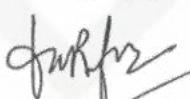
b. Bahasa

Wktip Jelas

c. Jumlah Aitem

sesuai

Pekanbaru, 28 Agustus 2024
 Validator,



Fara Ulfa, M.Psi., Psikolog
 NIP. 199301032020122020



LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR
SKRINING KECENDERUGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT
ONLINE

120

1. Definisi Operasional

Tujuan dilakukan skrining awal adalah untuk mengidentifikasi mahasiswa yang memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi slot online.

Skrining ini mengadaptasi kriteria dalam DSM-5 (*Diagnostic Criteria for Gambling Disorder*) untuk mengidentifikasi perilaku adiktif judi slot online di kalangan mahasiswa. Responden diminta untuk mengisi kuesioner yang mencakup pertanyaan terkait gejala adiksi judi, seperti *tolerance* (keinginan untuk berjudi lebih banyak demi mendapatkan sensasi yang sama), *withdrawal* (kecemasan atau gelisah saat tidak berjudi), dan dampaknya terhadap kegiatan sehari-hari, seperti akademik atau hubungan sosial. Hasil skrining kemudian dianalisis untuk mengklasifikasikan tingkat risiko adiksi perjudian berdasarkan kriteria DSM-5, dengan fokus pada periode 12 bulan terakhir. Responden yang menunjukkan empat atau lebih gejala dari kriteria tersebut dikategorikan sebagai subjek penelitian ini yaitu mahasiswa yang memiliki kecenderungan perilaku adiksi judi slot online.

2. Skala yang Digunakan

- a. Buatan sendiri ()
- b. Adaptasi ()
- c. Modifikasi ()

3. Jumlah Altem

Aitem pada Skrining Perilaku adiksi judi slot online ini berjumlah 9 aitem.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Jenis dan Format Respon

121

Menggunakan jenis skala *likert* dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- a. Iya
- b. Tidak

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Gelisah atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

**SKRINING KECENDERUGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT
ONLINE**

No	Pernyataan Aitem	Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Perlu berjudi dengan meningkatkan jumlah uang agar bisa mencapai keseruan yang diinginkan	✓		
2.	Gelisah atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian	✓		
3.	Telah berulang kali gagal melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan perjudian	✓		
4.	Sering disibukkan dengan perjudian (misalnya, memiliki pikiran yang gigih untuk menghidupkan kembali pengalaman perjudian masa lalu, membuat cacat atau merencanakan usaha berikutnya, memikirkan cara mendapatkan uang untuk berjudi)	✓		
5.	Sering berjudi saat merasa tertekan (mis., Tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi)	✓		
6.	Setelah kehilangan uang dalam perjudian, sering kali kembali hari lain untuk membalas dendam ("mengejar" kerugian seseorang)	✓	✓	
7.	Berbohong untuk menyembunyikan sejauh mana keterlibatan dalam perjudian	✓		
8.	Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier yang signifikan karena perjudian	✓		
9.	Bergantung pada orang lain untuk menyediakan uang guna meringankan situasi keuangan yang menyedihkan yang di sebabkan oleh perjudian	✓		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan

a. Isi

ok

b. Bahasa

ok

c. Jumlah Aitem

an/p

Pekanbaru, Januari 2025

Validator,

Dr. Yuliana Intan Lestari, M.A.
NIP.198627032011012010

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE

124

1. Definisi Operasional

Perilaku Adiksi judi slot online adalah tidak hanya terkait bermain judi online secara berlebihan tapi tentang bagaimana permainan tersebut mempengaruhi kehidupan seseorang dan bagaimana mereka meresponsnya. Perilaku adiksi dapat dilihat ketika individu menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain, sering kali mengabaikan tanggung jawab dan hubungan penting lainnya. penelitian ini diukur berdasarkan menggunakan skala yang di modifikasi dari Larasati dkk., (2023). yang mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Griffiths, (2005) dengan nilai reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,926. Kemudian skala ini peneliti modifikasi dengan menambahkan aitem sesuai keperluan penelitian.

2. Skala yang Digunakan

- a. Buatan sendiri ()
- b. Adaptasi ()
- c. Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem

Aitem pada Skala Perilaku adiksi judi *slot online* ini berjumlah 24 aitem.

4. Jenis dan Format Respon

Menggunakan jenis skala *likert* dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- a. Sangat Sesuai (SS)
- b. Sesuai (S)
- c. Tidak Sesuai (TS)
- d. Sangat Tidak Sesuai (STS)

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Bagi saya selama apapun waktu bermain slot online tidak masalah.	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UNIVERSITAS

UNIVERSITAS

SKALA KECENDERUNGAN KECANDUAN JUDI

126

Aspek	Indikator	No	Pernyataan Aitem	Pernyataan Aitem Modifikasi	Alternatif Jawaban			Ket
					R	KR	TR	
Salience	Tingkat intensitas dan keterlibatan yang tinggi dan Kemampuan untuk mengalihkan intensitas ke aktivitas lain.	1.	Hari saya kurang lengkap apabila belum mengakses judi slot online. (F)	Hari saya kurang lengkap apabila belum mengakses judi slot online. (F)	>	>	>	
		2.	Saya baik-baik saja meskipun tidak mengakses judi slot online dalam sehari. (F)	Saya baik-baik saja meskipun tidak mengakses judi slot online dalam sehari. (UF)				
		3.	Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi online. (F)	Saya mengakses judi slot online setiap hari. (F)				
		4.	Memantau hasil putaran judi slot online adalah hal penting bagi saya. (F)	Memantau putaran judi slot online adalah hal penting bagi saya. (F)				
		5.	Ketika situs judi online langganan terblokir, maka saya akan melakukan aktivitas lain seperti bermain PS. (UF)	Ketika situs judi slot online langganan terblokir, maka saya akan melakukan aktivitas lain seperti menyelesaikan tugas perkuliahan. (UF)				
		6.	Saya merasa kesal ketika diganggu seseorang saat sedang menunggu angka keluar. (F)	Saya merasa kesal ketika diganggu saat sedang menunggu hasil putaran judi keluar. (F)				
Mood Modification	Perubahan suasana hati	7.	Saya lebih suka	Saya lebih suka menonton film				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		yang dihasilkan dari motivasi dan niat untuk melakukan perilaku kecanduan.	menonton TV dari pada mengakses judi online. (UF)	dari pada mengakses judi slot online. (UF)				
			8. Rasa penat saat bekerja hilang ketika saya mengakses judi online. (F)	Rasa penat setelah beraktivitas hilang ketika saya mengakses judi slot online. (F)				
			9. Saya senang ketika angka tebakan saya keluar. (F)	Saya senang ketika angka tebakan sesuai pola yang diinginkan. (F)				
			10. Bagi saya mengakses judi online sangat menyenangkan. (F)	Bagi saya mengakses judi slot online sangat menyenangkan. (F)				
			11. Jam tidur saya berkurang karena bermain permainan judi online sampai larut malam. (F)	Jam tidur saya berkurang karena bertaruh di judi slot online sampai larut malam. (F)				
			12. Saya berhasil mengurangi waktu mengakses judi online. (UF)	Saya telah berhasil mengurangi waktu mengakses judi slot online. (UF)				
			13. Bagi saya selama apapun waktu bermain tidak masalah. (F)	Bagi saya selama apapun waktu bermain slot online tidak masalah. (F)				
			14. Saya jadi patah semangat apabila dalam satu hari tidak mengakses judi online. (F)	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain judi slot online. (F)				
			15. Saya merasa stress ketika	Saya merasa stress ketika				



Hak Conflict	Ketidak sesuaian antara nilai- nilai pribadi atau sosial	tidak bermain judi online. (F)	tidak bisa bermain judi slot online. (F)	✓
		16. Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi online. (F)	Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi slot online. (F)	
		17. Saya merasa terbebani saat harus kembali bekerja. (F)	Saya merasa terbebani saat harus kembali masuk perkuliahan	
		18. Saya tidak jujur apabila ditanya oleh teman atau pasangan. (F) seberapa lama saya mengakses judi online	Saya tidak jujur apabila ditanya oleh orang dekat seberapa lama waktu, saya mengakses judi slot online. (F)	
		19. Saya mengelak ketika ditanya oleh teman atau pasangan apakah sedang bermain judi online. (F)	Saya mengelak ketika ditanya oleh orang dekat, apakah sedang bermain judi slot online. (F)	
Relapse	kemampuan untuk mempertahankan hasil positif dari upaya penghentian atau pengurangan perilaku kecanduan.	20. Saya mendapatkan teguran dari teman atau pasangan ketika bermain judi online. (UF)	Saya mendapatkan teguran dari orang dekat ketika bermain judi slot online. (UF)	✓
		21. Ketika ditegur teman atau pasangan, saya langsung offline. (UF)	Ketika ditegur orang dekat saat mengakses situs judi slot, saya langsung berhenti mengaksesnya. (UF)	
		22. Saya menambahkan waktu saat bermain permainan judi online(F)	Saya menambah waktu bertaruh saat mendapatkan keuntungan bermain	

		permainan judi slot online. (F)			
23.	Saya merasa gagal ketika berusaha mengurangi waktu mengakses judi online. (F)	Saya merasa gagal ketika berusaha mengurangi waktu mengakses judi slot online. (F)		✓	
24.	Saya memilih berkomunikasi dengan rekan kerja untuk menghindari judi online. (UF)	Saya memilih berkomunikasi dengan teman untuk menghindari judi online. (UF)		✓	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

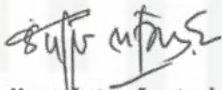
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Catatan**
- Isi
ok
 - Bahasa
ok
 - Jumlah Aitem
24

Pekanbaru, 6 Januari 2025
Validator,


Dr. Yuliana Intan Lestari, M.A.

NIP.198607032011012010

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA SELF CONTROL

130

1. Definisi Operasional

Self control adalah konsep psikologis yang merujuk pada kemampuan diri untuk mengatur dan mengendalikan perilaku, emosi, dan pikiran mereka sendiri. Ini adalah keterampilan penting yang memungkinkan individu untuk menahan diri dari tindakan impulsif atau reaksi, mengelola emosi negatif, dan fokus pada tugas yang ditentukan meskipun adanya gangguan atau tekanan. *Self control* memainkan peran penting dalam Inhibitory *Self-control* (Inisiasi) dan Initiatory *Self-control* (Inhibisi) pada individu dalam penelitian ini diukur, berdasarkan skala yang di modifikasi dari (Arifin & Milla, 2020) dengan nilai reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,86. Yang mengacu pada dua dimensi *self control* yang di kemukakan oleh Ridder, dkk. (2012)

2. Skala yang Digunakan

- a. Buatan sendiri ()
- b. Adaptasi ()
- c. Modifikasi (✓)

3. Jumlah Aitem

Aitem pada skala *self control* ini berjumlah 14 aitem.

4. Jenis dan Format Respon

Menggunakan jenis skala *likert* dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- a. Sangat Sesuai (SS)
- b. Sesuai (S)
- c. Tidak Sesuai (TS)
- d. Sangat Tidak Sesuai (STS)

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)* dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
3. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
4. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Saya menolak hal-hal yang buruk untuk diri saya.	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

SKALA SELF CONTROL

132

Aspek	Indikator	No	Pernyataan Aitem	Pernyataan Aitem Modifikasi	Alternatif Jawaban			Ket
					R	KR	TR	
Inhibisi	Kemampuan untuk menahan diri dari perilaku negatif dan godaan.	1.	Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun dengan baik. (F)	-		✓		
		2.	Saya kesulitan menghentikan kebiasaan buruk. (UF)	-		✓		
		3.	Hal yang menyenangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan pekerjaan. (UF)	Hal yang menyenangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan tugas perkuliahan. (UF)		✓		
		4.	Saya dapat bekerja dengan efektif dalam meraih tujuan jangka panjang. (F)	-		✓		
		5.	Saya menolak hal-hal yang buruk untuk diri saya. (F)	-		✓		
		6.		Saya tidak fokus pada tujuan ketika ada godaan yang menghalangi. (UF)		✓		
		7.		Saya bisa menjaga diri dari mengambil keputusan yang berisiko. (F)		✓		
		8.		Saya bisa menjaga diri dari mengambil keputusan yang berisiko. (F)		✓		

Inisiasi	Kemampuan untuk memulai dan melanjutkan perilaku positif dan bermanfaat.	9.	Saya pemalas. (UF)	Saya adalah orang yang pemalas. (UF)	✓	
		10.	Terkadang saya tidak bisa menghentikan diri saya dari sesuatu, meskipun saya tahu itu salah. (UF)			
		11.	Saya sering bertindak tanpa mempertimbangkan seluruh alternatif. (UF)	Saya sering bertindak tanpa memikirkan semua kemungkinan yang ada. (UF)		
		12.		Saya kesulitan untuk memulai mengerjakan tugas meskipun saya tahu itu penting. (UF)	✓	
		13.		Saya cenderung tidak ragu untuk memulai tugas yang memerlukan usaha besar. (F)	✓	
		14.		Saya selalu berupaya menyelesaikan tugas kuliah tanpa penundaan. (F)	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti keperlengahan yang wajib UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbarui sebagian atau seuruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan**a. Isi**

ok

b. Bahasa

ok

c. Jumlah Aitem

cabip.

Pekanbaru, 6 Januari 2025
 Validator,

Dr. Yuliana Intan Lestari, M.A
 NIP.198627032011012010

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR
SKALA FEAR OF MISSING OUT (FOMO)**

135

1. Definisi Operasional

Fear of Missing Out (FoMO) adalah kondisi psikologis di mana seseorang merasa cemas atau takut ketinggalan pengalaman, interaksi, atau informasi yang mungkin dinikmati orang lain. Dalam konteks perilaku adiksi, FoMO dapat memicu kecanduan media sosial karena dorongan untuk terus terhubung dan tidak ketinggalan apa pun yang terjadi di lingkungan sosial mereka. Ini dapat menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berlebihan di media sosial, mencari validasi, dan membandingkan diri mereka dengan orang lain, yang pada akhirnya dapat mengarah ke perilaku adiksi. FoMO pada penelitian ini diukur menggunakan skala yang di modifikasi dari skala di buat oleh Kaloeti dkk., (2021). Skala ini didasarkan pada konsep FoMO yang diuraikan oleh Przybylski dkk. (2013). Skala ini memiliki nilai reliabilitas *cronbach's alpha* sebesar 0,930.

2. Skala yang Digunakan

- | | |
|-------------------|---|
| a. Buatan sendiri | (<input type="checkbox"/>) |
| b. Adaptasi | (<input type="checkbox"/>) |
| c. Modifikasi | (<input checked="" type="checkbox"/>) |

3. Jumlah Aitem

Aitem pada skala *fear of missing out* ini berjumlah 12 aitem.

4. Jenis dan Format Respon

Menggunakan jenis skala likert dengan empat alternatif jawaban pada pernyataan yaitu:

- | | |
|------------------------|-------|
| a. Sangat Sesuai | (SS) |
| b. Sesuai | (S) |
| c. Tidak Sesuai | (TS) |
| d. Sangat Tidak Sesuai | (STS) |

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada tiap aitem pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan *Self Control* dan *Fear of Missing Out (FoMO)*

dengan Kecenderungan perilaku Adiksi Judi *Slot Online* Pada Mahasiswa di kota Pekanbaru

Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), dan Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan, seperti contoh dibawah yakni sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		R	KR	TR
1.	Saya merasa cemas jika melihat teman-teman yang mendapatkan pengalaman berharga daripada saya	✓		

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut relevan dengan indikatornya berilah tanda *checklist* pada kolom Relevan (R). demikian seterusnya untuk seluruh aitem.

SKALA FEAR OF MISSING OUT (FOMO)

Aspek	Indikator	No	Pernyataan Aitem	Pernyataan Aitem Modifikasi	Alternatif Jawaban			Ket
					R	KR	TR	
<i>Missed experiences</i>	Perasaan kehilangan momen atau kesempatan berharga yang dialami orang lain	1.	Saya merasa sedih ketika melewatkkan kesempatan untuk bertemu (nongkrong) dengan teman-teman. (F)			✓		
		2.	Saya menjadi gelisah saat mengetahui teman-teman bersenang-senang tanpa kehadiran saya. (F)	Saya menjadi gelisah saat mengetahui teman-teman bermain judi slot online tanpa mengajak saya. (F)		✓		
		3.	Saya cemas jika tidak mengetahui kegiatan teman-teman. (F)			✓		
		4.	Saya merasa kesal ketika melihat postingan foto teman-teman yang pergi jalan-jalan tanpa mengajak saya. (F)	Saya merasa kesal ketika melihat teman-teman membagikan kemenangan mereka di judi online slot online terbaru, tanpa mengajak saya bermain. (F)		✓		
		5.	Saya merasa sedih ketika melewatkkan kesempatan berfoto bersama teman-teman yang diunggah di media sosial. (F)	Saya merasa kecewa kesempatan untuk ikut serta dalam kegiatan yang diikuti teman-teman. (F)		✓		

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak meugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

			tanpa kehadiran media sosial. (F)	aktivitas teman di media sosial. (F)			
Comparison with friend	Perbandingan diri dengan teman-teman, terutama dalam prestasi, karier, hubungan, atau gaya hidup.	11.	Saya merasa cemas jika melihat teman-teman yang mendapatkan pengalaman berharga daripada saya. (F)	Saya merasa cemas ketinggalan jika melihat teman-teman memenangkan lebih banyak uang daripada saya dalam judi online. (F)	✓		
		12.	Saya merasa cemas jika melihat orang lain menceritakan pengalaman yang lebih berharga daripada saya		✓		

Catatan

a. Isi

✓

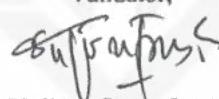
b. Bahasa

✓

c. Jumlah Aitem

cukup

Pekanbaru, 6 Januari 2025
 Validator,



Dr. Yuliana Intan Lestari, M.A.
 NIP.198627032011012010

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN-C

SKALA TRY OUT

© Hak Cipta

Skala Penelitian Perilaku Judi Slot Online

Assalamu'alaikum Werahamatullahi Wabarakatuh
Terkenalkan saya Muhammad Zikri, mahasiswa
Fakultas Psikologi
UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Saat ini, saya sedang
melakukan pengembangan data untuk
kebutuhan penelitian tugas akhir (skripsi). Oleh
karena itu, saya menghargai dan
kemudian Sahabat dalam mengisi skala penelitian
ini. Penelitian ini dilakukan guna untuk memperoleh
gelar Strata Satu (S1) dibawah bimbingan Ibu Faru
Uta, M.Psi.
Psikolog. Pada penelitian ini kami melakukan
penelitian yang ditujukan kepada mahasiswa di
Kota Pekanbaru dengan kriteria:

1. Mahasiswa Aktif di Kota Pekanbaru
2. Mengakses Judi Slot Online dalam periode
selama 12 bulan terakhir.

Harapannya

Muhammad Zikri
Fip Uta, M. Psi., Psikolog

* Melanjutkan pertanyaan yang wajib diisi

Lambar Persetujuan (Informed Consent)

© H. El-Khalqy

Informasi Data Diri

Mohon lengkapilah data diri Anda dengan menuliskan ~~atau~~ memilih opsi yang tersedia pada formulir sesuai dengan diri Anda.

5. Nama (inisial) *

6. Jenis Kelamin *

Tanda satu oval saja.

Laki-laki
 Perempuan

7. Semester *

Tanda satu oval saja.

1
3
5
7
9
11
13
Lebih dari 13

8. Apakah Anda tinggal sendiri atau bersama keluarga/wali selama menjalani perkuliahan? *

Tanda satu oval saja.

Kontrakan atau kosan
 Rumah keluarga/wali

4. Usia *

Tanda satu oval saja.

- 17 tahun
 18 tahun
 19 tahun
 20 tahun
 21 tahun
 22 tahun
 23 tahun
 24 tahun
 25 tahun (laki)

7. Berapakah pengeluaran anda untuk berjadi jadi slot online dalam 1 bulan *

Tanda satu oval saja.

- Kurang dari 100.000 (Rupiah)
 100.000 - 200.000 (Rupiah)
 300.000 - 400.000 (Rupiah)
 500.000- 1000.000 (Rupiah)
 1000.000- 2000.000 (Rupiah)
 Lebih 2100.000 (Rupiah)

8. No Handphone (Untuk Kepentingan Pengiriman Reward)

9. Apakah Anda tinggal sendiri atau bersama keluarga/wali selama menjalani perkuliahan? *

Tanda satu oval saja.

Kontrakan atau kosan
 Rumah keluarga/wali

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Ha

(P)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

1. Sebutkan E-wallet yang terhubung dengan no HP Anda (Jika tidak ada akan tetap diberikan dengan mengisi pulsa bagi responden yang beruntung)

Tandai satu oval saja.

- Shopee Pay
 Dana
 Gopay
 Ovo
 Tidak Ada

10. Perlu berjudi dengan meningkatkan jumlah uang agar bisa mencapai kesenangan yang diinginkan

Tandai satu oval saja.

- Iya
 Tidak

11. Gelasah atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian

Tandai satu oval saja.

- Iya
 Tidak

Petunjuk Pengisian Skala 1

Mohon lengkapi data aktivitas mengakses judi slot online dalam periode 12 bulan terakhir dengan memilih opsi yang tersedia sesuai dengan diri Anda

Petunjuk Pengisian: Dalam setiap pertanyaan terdapat opsi(s) jawaban yang harus Anda pilih berdasarkan Aktifitas Penggunaan Judi Online yang Anda lakukan. Anda hanya diperbolehkan untuk memilih satu dari dua opsi(s) jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, karena setiap individu memiliki pendangan dan pengalaman yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara jujur, tanpa berdiskusi dengan orang lain."

12. Telah berulang kali gagal melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan perjudian

Tandai satu oval saja.

- Iya
 Tidak

13. Sering disibukkan dengan perjudian (misalnya, memiliki pikiran yang gugup untuk menghidupkan kembali pengalaman perjudian masa lalu, membuat catatan atau merencanakan usaha berikutnya, memikirkan cara mendapatkan uang untuk berjudi)

Tandai satu oval saja.

- Iya
 Tidak

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Sering berjudi saat merasa tertekan (mis., Tidak bermula, bersalah, cemas, depresi)

Tanda satu oval saja.

- Iya
 Tidak

15. Setelah kehilangan uang dalam perjudian, sering kali kembali hari-hari untuk membaks dendam ("mengejar" kerugian)

Tanda satu oval saja.

- Iya
 Tidak

18. Bergantung pada orang lain untuk menyediakan uang guna meringankan situasi kesusahan yang menyediakan yang disebabkan oleh perjudian

Tanda satu oval saja.

- Iya
 Tidak

19. Apakah Anda menjawab "Iya" pada 4 pernyataan atau lebih?

Tanda satu oval saja.

- Iya. Saya menjawab "Iya" pada 4 pernyataan atau lebih
Langung ke pertanyaan 20

- Tidak

16. Bebohong untuk menyembunyikan sejauh mana keterlibatan dalam perjudian

Tanda satu oval saja.

- Iya
 Tidak

17. Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier yang signifikan karena perjudian

Tanda satu oval saja.

- Iya
 Tidak

Petunjuk Pengisian Skala II

Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan mengenai perilaku dan pengalaman Anda terkait judi slot online. Baca dan pahami setiap pernyataan, lalu pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda.

Petunjuk Pengisian: Anda hanya diperbolehkan **memilih satu** dari empat opsi/jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, karena setiap individu memiliki pengalaman dan pengalaman yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara juju, tanpa berdiskusi dengan orang lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber
- Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

© Hak Cipta milik UI N Suska Riau

20. 1. Hari saya kurang lengkap apabila belum mengakses judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

21. 2. Saya baik-baik saja meskipun tidak mengakses judi slot online dalam sehari

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

24. 5. Ketika situs judi slot online langganan terblokir, maka saya akan melakukan aktivitas lain seperti menyelesaikan tugas perkuliahan

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

25. 6. Saya merasa kesal ketika diganggu saat sedang menunggu hasil putaran judi keberuntungan

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

22. 3. Saya mengakses judi slot online setiap hari

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

23. 4. Memantau putaran judi slot online adalah hal penting bagi saya

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

26. 7. Saya lebih suka menonton film dari pada mengakses judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

27. 8. Rasa penasaran setelah beraktivitas hilang ketika saya mengakses judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

28. 9. Saya senang ketika angku telahkan sesuai pola yang diinginkan
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
30. 11. Jauh tidak saya berkurang karena bertaruh di judi slot online sampai larut malam
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
29. 10. Bagi saya mengakses judi slot online sungguh menyenangkan
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
31. 12. Saya telah berhasil mengurangi waktu mengakses judi slot online
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai
32. 13. Bagi saya selama apapun waktu bermain slot online tidak masalah
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
34. 15. Saya merasa stres ketika tidak bisa bermain judi slot online
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
33. 14. Saya merasa gelisah ketika tidak bermain judi slot online
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
35. 16. Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi slot online
- Tanda/ satu oval saja.*
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

36. 17. Saya merasa terbebani saat harus kembali * masuk perkuliahan

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

37. 18. Saya tidak jujur apabila ditanya oleh orang * dekat seberapa lama waktu saya mengakses judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

38. 19. Saya mengelak ketika ditanya oleh orang * dekat, apakah sedang bermain judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

39. 20. Saya mendapatkan teguran dari orang dekat ketika bermain judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

40. 21. Ketika ditegur orang dekat saat mengakses situs judi slot, saya langsung berhenti mengaksesnya

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

41. 22. Saya menambah waktu bertaruh saat mendapatkan kesempatan bermain permainan judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

42. 23. Saya merasa gagal ketika berusaha mengelangi waktu mengakses judi slot online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

43. 24. Saya memilih berkomunikasi dengan teman untuk menghindari judi online

Tanda! satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

Petunjuk Pengisian Skala III

Diketahui ini terdapat sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan kemampuan Anda mengendalikan diri dalam kehidupan sehari-hari. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi Anda.

Petunjuk Pengisian: Anda hanya diperbolehkan untuk memilih satu dari empat opsi jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, karena setiap individu memiliki pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara jujur, tanpa berfokus dengan orang lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

44. 1. Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun dengan baik.

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

45. 2. Saya kesulitan menghentikan kebiasaan buruk.

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

46. 3. Hal yang menyengangkan dan bersenang-senang kadang menahan saya untuk menyelesaikan tugas perkuliahan.

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

47. 4. Saya dapat bekerja dengan efektif dalam menulis tugas jangka panjang.

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

48. 5. Saya mencoba hal-hal yang buruk untuk diri saya.

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

49. 6. Saya tidak fokus pada tujuan ketika ada godaan yang menghalangi.

Tandai satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

50. 7. Saya sulit dalam mengambil keputusan yang bersifat *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Yang lain: _____

51. 8. Saya bisa menjaga diri dari mengambil keputusan yang bersifat *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

54. 11. Saya sering bertindak tanpa memikirkan semua kemungkinan yang ada *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

55. 12. Saya kesulitan untuk memulai mengerjakan tugas meskipun saya tahu itu penting *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

52. 9. Saya adalah orang yang pemalas *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

53. 10. Terkadang saya tidak bisa menghindar dari saya dari sesuatu, meskipun saya tahu itu salah *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

56. 13. Saya cenderung tidak ragu untuk memulai tugas yang memerlukan usaha besar *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

57. 14. Saya selalu berupaya menyelesaikan tugas kuliah tanpa perundungan *

Tanda satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Penjuk Pengelam Skala IV

Dikawab ini ada beberapa pernyataan yang berhubungan dengan perasaan dan pengalaman Anda tentang "Takut Ketinggalan" atau *Fear of Missing Out* (FOMO) dalam kehidupan sehari-hari. Bacaah setiap pernyataan dengan teliti, lalu pilih jawaban yang paling cocok dengan diri Anda.

Penjuk Pengelam: Anda hanya diperbolehkan untuk memilih satu dari empat opsiional jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Karena setiap individu memiliki pandangan dan pengalaman yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara jujur, tanpa berdiskusi dengan orang lain."

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

58. 1. Saya merasa sedih/kecewa ketika melewati kesempatan untuk bertemu (nongkrong) dengan teman-teman

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

59. 2. Saya menjadi gelisah saat mengetahui teman-teman bermain judi slot online tanpa mengajak saya

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

60. 3. Saya cemas jika tidak mengetahui kegiatan teman-teman

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

62. 5. Saya merasa kecewa kesempatan untuk ikut serta dalam kegiatan yang diikuti teman-teman

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

61. 4. Saya menjadi gelisah saat mengetahui teman-teman bermain judi slot online tanpa mengajak saya

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

63. 6. Ketika saya berhasil memenangkan permainan judi online, saya langsung membagikan kemenangan saya di media sosial

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

64. 7. Setiap kali saya bermain di situs terbaru judi slot online dan mendapat hasil yang bagus, saya langsung membagikannya ke teman saya.

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

65. 8. Ketika saya sedang bekerja, saya tetap mengikuti update kegiatan yang dilakukan teman-teman melalui media sosial

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

66. 9. Ketika saya merasa siu mencapai hasil yang baik saat bermain judi slot online, saya merasa perlu untuk membagikan pengalaman tersebut dengan detail di media sosial (misalnya melalui update status)

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

67. 10. Menurut saya, hidup terasa membosankan * tanpa memantau aktivitas teman di media sosial

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sama
 Sama
 Tidak Sama
 Sangat Tidak Sama

68. 11. Saya merasa cemas jika melihat teman-jemuan memamerkan lebih banyak uang daripada saya dalam jadi online

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sama
 Sama
 Tidak Sama
 Sangat Tidak Sama

69. 12. Saya merasa cemas jika melihat orang lain menceritakan pengalaman yang lebih berharga daripada saya

Tandai satu oval saja.

- Sangat Sama
 Sama
 Tidak Sama
 Sangat Tidak Sama

AKHIR PERTANYAAN

Terimakasih banyak atas kesedian Saudara/I dalam mengisi waktu untuk mengisi skala ini, karena bantuan Saudara/I sangat berarti untuk penelitian ini.

Wassalam'alaikum
Wa'alaikumussalam
Hormat kami,
Muhammad Zikri
Faqi Ul-Hikma, M. Psi., Psikolog

Karya ini tidak dibuat atau diterbitkan oleh Google

Google Formulir

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN-D **TABULASI DATA *TRY OUT***

Self control , FOMO dan Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi Slot Online

TABULASI DATA TRY OUT

NO	Dilindungi Undang-Undang	Hak Cipta milik JIN Suska Riau	Jenis Kelamin	Usia	Semester	Apakah Anda tinggal sendiri atau bersama keluarga/wali selama menjalani perkuliahan?	Dalam 12 bulan terakhir, mengakses judi slot online	Berpakaah pengeluaran anda untuk berjudi judi slot online dalam 1 bulan	Perlu berjudi dengan meningkatkan jumlah uang agar bisa mencapai keseruan yang diinginkan	Gelisah atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian	Telah berulang kali gagal melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan perjudian	Sering disibukkan dengan perjudian (misalnya, memiliki pikiran yang gigih untuk menghindukan kembali pengalaman perjudian masa lalu, membuat catatan atau merencanakan usaha berikutnya, memikirkan cara mendapatkan uang untuk berjudi)	Sering berjudi saat merasa tertekan (mis., Tidak berdayabersalah, cemas, depresi)	Setelah kehilangan uang dalam perjudian, sering kali kembali hari lain untuk membala dendam ("mengejar" kerugian)	Berbohong untuk menyembunyikan sejauh mana keterlibatan dalam perjudian	Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier yang signifikan karena perjudian	Bergantung pada orang lain untuk menyediakan uang guna meringankan situasi kuanagan yang menyediakan yang di sebabkan oleh perjudian
1	Laki-laki	25 tahun lebih	11	Rumah keluarga/wali	Iya, saya mengakses	Lebih 2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	
2	Laki-laki	22 tahun	7	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	500.000-1000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	
3	Laki-laki	21 tahun	3	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	300.000 - 400.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	
4	Laki-laki	20 tahun	3	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	100.000 - 200.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	
5	Laki-laki	21 tahun	5	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	300.000 - 400.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	
6	Laki-laki	20 tahun	5	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	Kurang dari 100.000 (Rupiah)	Tidak	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	
7	Laki-laki	23	9	Kontrakan	Iya, saya	500.000-	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	



Kode	Cipta	Larang ne-gup sebagian hanya untuk keperluan penemuan dan men-	Pengutipan hanya untuk keperluan penemuan dan men-											
			20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
20	Laki-laki	23 tahun	11	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	300.000 - 400.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
21	Laki-laki	21 tahun	7	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	Lebih 2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak
22	Laki-laki	24 tahun	9	Rumah keluarga/wali	Iya, saya mengakses	Lebih 2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya
23	Laki-laki	24 tahun	13	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	Lebih 2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya
24	Laki-laki	21 tahun	5	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	1000.000-2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
25	Laki-laki	23 tahun	13	Rumah keluarga/wali	Iya, saya mengakses	500.000-1000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya
26	Laki-laki	22 tahun	7	Rumah keluarga/wali	Iya, saya mengakses	500.000-1000.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak
27	Laki-laki	23 tahun	9	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	1000.000-2000.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak
28	Laki-laki	24 tahun	11	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	1000.000-2000.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya
29	Laki-laki	24 tahun	11	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	1000.000-2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya
30	Laki-laki	25 tahun lebih	11	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	Lebih 2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
31	Laki-laki	24 tahun	11	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	1000.000-2000.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Barang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya Untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

32	Perempuan	22 tahun	7	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	100.000 - 200.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Tidak
33	Laki-laki	25 tahun lebih	13	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	500.000-1000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya
34	Laki-laki	23 tahun	9	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	500.000-1000.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak
35	Laki-laki	24 tahun	9	Rumah keluarga/wali	Iya, saya mengakses	500.000-1000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya
36	Laki-laki	22 tahun	1	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	Lebih 2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
37	Laki-laki	22 tahun	7	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	500.000-1000.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya
38	Laki-laki	23 tahun	9	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	300.000 - 400.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya
39	Laki-laki	22 tahun	7	Rumah keluarga/wali	Iya, saya mengakses	Lebih 2000.000 (Rupiah)	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Tidak
40	Laki-laki	24 tahun	11	Kontrakan atau kosan	Iya, saya mengakses	1000.000-2000.000 (Rupiah)	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya



No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban												Pembahasan																																					
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
1. D	Hak Cipta	1. Diketahui bahwa hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Berikut ini yang merupakan hak cipta adalah	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
2. D	Patent	a. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
3. D	Patent	b. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
4. D	Patent	c. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
5. D	Patent	d. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
6. D	Patent	e. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
7. D	Patent	f. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
8. D	Patent	g. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
9. D	Patent	h. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
10. D	Patent	i. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
11. D	Patent	j. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
12. D	Patent	k. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
13. D	Patent	l. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
14. D	Patent	m. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
15. D	Patent	n. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
16. D	Patent	o. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
17. D	Patent	p. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
18. D	Patent	q. Pengembangan teknologi dan teknologi baru	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. D a. b. c. d. e. f. g. h. i. j. k. l. m. n. o. p. q. r. s. t. u. v. w. x. y. z.
Dilengkapi dengan sumber
2. D a. b. c. d. e. f. g. h. i. j. k. l. m. n. o. p. q. r. s. t. u. v. w. x. y. z.
Dilengkapi dengan sumber



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil Uji Realibilitas Dan Daya Perilaku Adiksi Judi Slot Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.885	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AJ1	66.60	93.938	.686	.875
AJ2	67.33	98.071	.401	.883
AJ3	67.00	93.231	.641	.876
AJ4	66.83	93.584	.695	.875
AJ5	67.23	93.820	.608	.877
AJ6	67.10	101.477	.198	.888
AJ7	66.93	95.610	.520	.880
AJ8	67.20	97.395	.473	.881
AJ9	66.38	101.881	.211	.887
AJ10	66.50	96.718	.527	.880
AJ11	66.85	95.054	.486	.881
AJ12	67.05	91.485	.733	.873
AJ13	66.95	98.818	.387	.883
AJ14	67.25	96.808	.464	.881
AJ15	67.13	93.907	.616	.877
AJ16	66.80	94.267	.610	.877
AJ17	66.95	91.074	.741	.873
AJ18	66.78	101.051	.240	.886
AJ19	66.58	99.071	.402	.883
AJ20	67.03	109.615	-.338	.898
AJ21	66.95	103.997	.054	.890
AJ22	66.60	101.374	.257	.886
AJ23	66.80	93.446	.690	.875
AJ24	67.20	95.190	.571	.878

Uji kedua:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.913	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AJ1	51.70	87.446	.712	.905
AJ2	52.43	91.379	.429	.912
AJ3	52.10	86.810	.661	.906
AJ4	51.93	87.558	.688	.905
AJ5	52.33	87.199	.638	.907

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak menggunakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.913	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AJ1	51.70	87.446	.712	.905
AJ2	52.43	91.379	.429	.912
AJ3	52.10	86.810	.661	.906
AJ4	51.93	87.558	.688	.905
AJ5	52.33	87.199	.638	.907

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hukum Riau

AJ7	52.03	88.999	.546	.909
AJ8	52.30	90.267	.535	.909
AJ10	51.60	89.836	.574	.908
AJ11	51.95	89.331	.460	.912
AJ12	52.15	85.362	.737	.904
AJ13	52.05	93.177	.341	.914
AJ14	52.35	90.438	.473	.911
AJ15	52.22	87.256	.649	.906
AJ16	51.90	87.631	.642	.906
AJ17	52.05	84.459	.776	.902
AJ19	51.68	93.456	.350	.913
AJ22	51.70	95.908	.185	.916
AJ23	51.90	87.323	.690	.905
AJ24	52.30	88.062	.634	.907

Uji ketiga

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.916	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AJ1	48.47	84.769	.712	.909
AJ2	49.20	88.472	.441	.915
AJ3	48.87	84.112	.663	.910
AJ4	48.70	85.087	.674	.910
AJ5	49.10	84.451	.643	.910
AJ7	48.80	86.421	.539	.913
AJ8	49.08	87.456	.542	.913
AJ10	48.37	87.112	.576	.912
AJ11	48.72	86.820	.449	.916
AJ12	48.93	82.738	.737	.907
AJ13	48.83	90.507	.335	.918
AJ14	49.12	87.702	.474	.915
AJ15	49.00	84.513	.654	.910
AJ16	48.68	84.738	.657	.910
AJ17	48.83	81.789	.780	.906
AJ19	48.45	90.613	.356	.917
AJ23	48.68	84.687	.688	.909
AJ24	49.08	85.456	.629	.911

Hasil Uji Realibilitas Dan Daya Aitem *Self Control*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.744	14

Item-Total Statistics

Scale	Mean if Item Deleted	Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SC1	33.38	26.548	.274	.737
SC2	33.95	25.126	.391	.725
SC3	33.85	25.208	.279	.740
SC4	33.23	26.179	.400	.728
SC5	33.48	26.307	.250	.740
SC6	34.03	25.358	.322	.733
SC7	33.03	26.128	.321	.733
SC8	33.35	25.669	.339	.731
SC9	33.38	24.087	.624	.704
SC10	33.80	24.062	.455	.717
SC11	33.60	23.938	.484	.714
SC12	33.88	24.471	.397	.724
SC13	33.33	26.020	.345	.731
SC14	33.70	26.010	.196	.750

Uji kedua:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.750	13

Item-Total Statistics

TABLE 1: TOTAL CORRELATION				
Scale	Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SC1	30.93	23.763	.282	.743
SC2	31.50	22.103	.441	.727
SC3	31.40	22.349	.299	.746
SC4	30.78	23.204	.449	.730
SC5	31.03	23.717	.230	.750
SC6	31.58	22.815	.303	.743
SC7	30.58	23.481	.309	.741
SC8	30.90	23.067	.325	.739
SC9	30.93	21.610	.604	.711
SC10	31.35	21.259	.480	.721
SC11	31.15	21.054	.521	.716
SC12	31.43	22.302	.338	.739
SC13	30.88	23.394	.331	.739

Uji ketiga:

© Hak Cipta

milik UIN Suska Riau

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menggulung sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang menggumukkan dan memperbaikkan sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.750	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SC1	28.25	21.628	.270	.745
SC2	28.83	19.789	.469	.722
SC3	28.73	19.999	.322	.743
SC4	28.10	21.272	.401	.733
SC6	28.90	20.656	.301	.744
SC7	27.90	21.169	.329	.739
SC8	28.23	21.307	.262	.747
SC9	28.25	19.526	.601	.709
SC10	28.67	19.046	.497	.717
SC11	28.48	19.128	.499	.717
SC12	28.75	20.090	.346	.739
SC13	28.20	20.985	.368	.735

Hasil Uji Realibilitas Dan Daya Aitem *Fear Of Missing Out*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	12

Item-Total Statistics

Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
FO1	30.85	.431	.853
FO2	31.15	.615	.841
FO3	31.20	.671	.837
FO4	31.33	.715	.833
FO5	30.95	.610	.842
FO6	31.73	.591	.843
FO7	31.08	.182	.868
FO8	30.80	.228	.864
FO9	31.35	.499	.850
FO10	30.93	.682	.837
FO11	31.10	.602	.842
FO12	31.00	.536	.847

UJI KEDUA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	10

Item-Total Statistics

Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
FO1	24.83	.383	.879
FO2	25.13	.632	.862
FO3	25.18	.686	.858
FO4	25.30	.724	.855
FO5	24.93	.598	.865
FO6	25.70	.595	.865
FO9	25.33	.544	.870
FO10	24.90	.645	.862
FO11	25.08	.610	.864
FO12	24.98	.581	.866

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN-F

SKALA PENELITIAN

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak Cipta Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

Skala Penelitian Perilaku Judi Slot Online

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, saya Muhammad Zikri, mahasiswa Fakultas Psikologi

UIN Sultan Syarif Kasim Riau Sos ini, saya sedang melakukannya pengambilan data untuk

Penelitian penelitian tugas akhir (skripsi). Oleh karena itu, saya mengharapkan

kesadaran Standar dalam mengisi skala penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan guna untuk memperoleh gelar

Strata Sos (SI) dibawah bimbingan ibu Farah Ulfa,

M.Psi.,

Projek. Pada penelitian ini kami melakukan penelitian yang ditunjukkan kepada mahasiswa di Kota Pekanbaru dengan kriteria:

1. Mahasiswa Aktif di Kota Pekanbaru
2. Mengakses Judi Slot Online dalam periode selama 12 bulan terakhir.

Jika anda memiliki kriteria diatas, kami mengandeng, anda untuk berpartisipasi dalam penelitian dengan mengisi sesangkutan kuesioner sesuai dengan pertanyaan yang disediakan.

Lembar Penelitian (Questionnaire)

1. Saya secara sadar telah membaca bagian lembar informasi penelitian dan memahami tujuan dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki beberapa bagian dan membutuhkan waktu kurang lebih selama 5-15 menit. Saya juga menyadari bahwa partisipasi saya dalam penelitian ini bersifat sukarela, tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Jika dalam proses pengisian terdapat permasalahan tidak nyaman, saya memiliki hak untuk mengundurkan diri kapan pun tanpa adanya konsekuensi.

Dengan ini, saya menyatakan bahwa saya bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Tanda satu oval saja.

Ya, Saya bersedia

Saya Tidak Bersedia

Langsung ke bagian 8 (Akhir Penelitian).

Pengisian skala ini sekitar 5-15 menit. Anda diharapkan merespons setiap pernyataan yang kami ajukan, tidak ada jawaban benar atau salah. Kami menerima semua respon yang anda berikan sepanjang hal tersebut seonggongbarkan diri anda seunggishnya. Kami akan menjaga kerahasiaan data pribadi.

Anda jawaban yang Anda berikan merupakan pendapat yang sebenarnya dan jawaban hanya dipungut untuk data kepentingan penelitian. Kami sangat menghargai waktu anda dan mengapaskan terima kasih banyak atas partisipasi serta berbagai pengalaman dengan kami.

Anda berkesempatan untuk memperoleh *reward* melalui sakuang elektronik (e-wallet) berupa Gopay/ShopeePay/DANA/OWO/Pulse untuk empat partisipan terpilih dengan total hadiah 200.000, jika Anda mengikuti penelitian ini hingga selesai.

Partisipasi Anda dalam penelitian ini sangat berharga dalam penelitian ini. Atas perhatian dan kerjasama Anda, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Muhammad Zikri
Farah Ulfa, M.Psi., Psikolog

* Menggunakan pertanyaan yang wajib jawab

Informasi Data Diri

Mohon lengkap data diri Anda dengan mendukung atau memilih opsi yang tersedia pada formulir sesuai dengan diri Anda.

2. Nama (inisial) *

3. Jenis Kelamin *

Tanda satu oval saja.

Laki-laki

Perempuan

© Hak Cipta Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

4.

- Tandai satu oval saja.
- 17 tahun
18 tahun
19 tahun
20 tahun
21 tahun
22 tahun
23 tahun
24 tahun
25 tahun (lebih)

7.

- Banyak pengeluaran anda untuk bekerja jadi slot online dalam 1 bulan
- Tandai satu oval saja.

- Kurang dari 100.000 (Rupiah)
100.000 - 200.000 (Rupiah)
300.000 - 400.000 (Rupiah)
500.000 - 1.000.000 (Rupiah)
1.000.000 - 2.000.000 (Rupiah)
Lebih 2.000.000 (Rupiah)

8.

- No Handphone (Untuk Kepentingan Pengiriman Reward)

5. Semester *

- Tandai satu oval saja.
- 2
4
6
8
10
12
Lebih dari 12

6. Apakah Anda tinggal sendiri atau bersama keluarga/wali selama menjalani perkuliahan?

- Tandai satu oval saja.
- Kost/kamar atau kontrakan
Rumah keluarga/wali

9. Sebutkan E-wallet yang terhubung dengan no HP Anda (Jika tidak ada akun tetap diberikan dengan mengisi polos bagi responden yang belum punya)

- Tandai satu oval saja.
- Shopee Pay
Dana
Gopay
Duo
Tidak Ada

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilanggar mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perihal Pengidam Studi I

Mohon lengkapi data akhiran mengikis jadi slot online dalam periode 12 bulan terakhir dengan memilih opsi yang tersedia sesuai dengan diri Anda

Persiapan Pengidam: Dalam setiap pernyataan terdapat opsi jawaban yang harus Anda pilih berdasarkan Aktivitas Penggunaan Judi Online yang Anda.

Aturan: Anda hanya diperbolehkan untuk memilih satu dari tiga opsi jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, karena setiap individu memiliki pandangan dan pengalaman yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara jujur, tanpa berdiskusi dengan orang lain!

10. Perlu berjudi dengan meningkatkan jumlah uang agar saya mencapai kesenangan yang ditimpakan

Tandai satu oval saja

- Iya
 Tidak

13. Sering dibobokan dengan perjudian (misalnya, memiliki pikiran yang paling umum menghindarinya (seperti pengalaman perjudian mao hilo, membuat status atau merencanakan uang berikutnya).

Tandai satu oval saja

- Iya
Tidak

14. Sering berjudi saat merasa tenang (mis. Tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi)

Tandai satu oval saja

- Iya
Tidak

11. Gembira atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian

Tandai satu oval saja

- Iya
 Tidak

12. Telah berulang kali gagal melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan perjudian

Tandai satu oval saja

- Iya
 Tidak

15. Setelah kehilangan uang dalam perjudian, sering kali kembali hari lain untuk membalas dendam ("merengejat" kerugian)

Tandai satu oval saja

- Iya
 Tidak

16. Berbicara untuk menyembunyikan sejauh mana keseributan dalam perjudian

Tandai satu oval saja

- Iya
 Tidak

© Hak Cipta UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17. Telah membahayakan atau merusak keberlangsungan kerja, pendidikan, atau peluang karier yang signifikan karena perjudian

Tanda satu oval saja

Iya

Tidak

18. Bergantung pada orang lain untuk menyediakan uang/guru memperlukan status kesuksesan yang menyebalkan yang di sebabkan oleh perjudian

Tanda satu oval saja

Iya

Tidak

19. Apakah Anda menjawab "Iya" pada 4 pernyataan atau lebih?

Tanda satu oval saja

Iya. Saya menjawab "Iya" pada 4 pernyataan atau lebih

Tidak

Langsung ke bagian 8 (Akhir Penelitian)

Petunjuk Pengisian Skala 1

Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan mengenai perjudian dan pengalaman Anda terkait judi slot online. Baca dan pahami setiap pernyataan. lida pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda.

Petunjuk Pengisian: Anda hanya diperbolehkan untuk memilih satu dari empat opsi jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. karena setiap individu memiliki pandangan dan pengalaman yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara jujur, tanpa berhakuksi dengan orang lain."

20. 1. Hari saya kurang siap jika belum mengakses judi slot online

Tanda satu oval saja

Sangat Sesuai

Sesuai

Tidak Sesuai

Sangat Tidak Sesuai

22. 3. Saya mengakses judi slot online setiap hari

Tanda satu oval saja

Sangat Sesuai

Sesuai

Tidak Sesuai

Sangat Tidak Sesuai

23. 4. Memantau putaran judi slot online adalah hal positif bagi saya

Tanda satu oval saja

Sangat Sesuai

Sesuai

Tidak Sesuai

Sangat Tidak Sesuai

21. Saya buk-buk saja meskipun tidak memahami adi slot online dalam sehat

Tanda satu oval saja

Sangat Tidak Sesuai

Tidak Sesuai

Sesuai

Sangat Sesuai

© HAK CIPTA

UIN SUSKA RIAU

Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

24.

6. Ketika situs judi slot online lunggaran terblokir, maka saya akan melakukan aktivitas lain seperti menyelesaikan tugas perkuliahan

Tanda satu oval saja

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

25.

8. Saya lebih suka merombak film dari pada mengakses judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

28.

9. Jam tidak saya berkurang karena berlalu di judi slot online sampai larut malam

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

29.

10. Saya telah berhenti mengalih waktu mengakses judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

26.

7. Rasa penas setelah beraktivitas hilang ketika saya mengakses judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

27.

8. Bagi saya mengakses judi slot online sangat menyenangkan

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

30.

11. Bagi saya selama apa pun waktu bermain slot online tidak masalah

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

31.

12. Saya merasa gelisah ketika tidak bermain judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

32. 13. Saya merasa stress ketika tidak bisa bermain judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

33. 14. Saya merasa hampa ketika tidak bisa mengakses judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

36. 17. Saya merasa gagal ketika berusaha mengurangi waktu mengakses judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

37. 18. Saya merasa bermakna dengan teman untuk menghindari judi online

Tanda satu oval saja

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

34. 15. Saya merasa terbebani saat harus kembali mesuk perkuliahan

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

35. 16. Saya merasakan ketika ditutup oleh orang dekat, apakah sedang bermain judi slot online

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Petunjuk Pemilihan Skala III

Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan kemampuan Anda mengendalikan diri dalam kehidupan sehari-hari. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi Anda.

Petunjuk Pemilihan: Anda hanya diperbolehkan untuk memilih satu dari empat opsi jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, karena setiap individu memiliki pandangan dan pengalaman yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara jujur, tanpa berdiskusi dengan orang lain."

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

8. **E. Secara umum, saya dapat menahan godaan apapun ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
40. **3. Hal yang menyenangkan dan berkesan-kesan kahung mesahan saya untuk memoleskan tugas perkuliahan ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai
39. **2. Saya kesulitan menghentikan kebiasaan buruk ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai
41. **4. Saya dapat bekerja dengan efisien dalam memahat jangka panjang ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
42. **5. Saya tidak fokus pada tujuan ketika ada godaan yang menghalangi ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai
44. **7. Saya bisa menjaga diri dari mengambil keputusan yang berisiko ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
43. **6. Saya sulit dalam mengambil keputusan yang berisiko ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai
45. **8. Saya adalah orang yang pemalu ***
- Tanda satu oval saja
- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

© Hak Cipta UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

46. Terkadang saya tidak bisa menghentikan diri saya dari sesuatu, meskipun saya tahu itu salah

Tanda satu oval saja

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

47. Saya sering bertindak tanpa memikirkan semua kemungkinan yang ada

Tanda satu oval saja

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

48. Saya kesulitan untuk memulai mengerjakan tugas meskipun saya tahu itu penting

Tanda satu oval saja

- Sangat Tidak Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sesuai
 Sangat Sesuai

49. Saya cenderung tidak ragu untuk memulai tugas yang memerlukan usaha besar

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Petunjuk Pengisian Skala IV

Di bawah ini ada beberapa pernyataan yang berhubungan dengan perasaan dan pengalaman Anda tentang "Takut Ketinggalan"

atau *Fear of Missing Out* (FOMO) dalam kehidupan sehari-hari.

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, lalu pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda.

Petunjuk Pengisian: Anda hanya diperbolehkan untuk memilih satu dari empat opsi jawaban yang tersedia. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Karena setiap individu memiliki pandangan dan pengalaman yang berbeda. Silakan pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda secara pujar, tanpa berdiskusi dengan orang lain."

© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau sejumlah karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

52.

4. Saya cemas jika tidak mengikuti kegiatan tertentu *

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

53.

5. Saya menjadi gelisah saat mengalihai irman-irman bermain judi slot online tanpa mengajak saya

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

56.

7. Ketika saya menang atau mendapat hasil yang baik * saat bermain judi slot online, saya merasa perlu untuk menyebutkan pengalaman tersebut dengan detail di media sosial (misalnya melalui update status)

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

57.

8. Memutus saya, tidak tenang membosankan tanpa memantau aktivitas teman di media sosial

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

54.

9. Saya merasa kocewa kесempatan untuk ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan teman-teman

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

55.

10. Ketika saya berhasil memenangkan permainan judi online, saya langsung membagikan kemenangan saya di media sosial

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

58.

11. Saya merasa cemas jika melihat teman-teman memamerkan lebih banyak yang dirasanya saya dalam post online

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

59.

12. Saya merasa cemas jika melihat orang lain memamerkan pengalaman yang lebih berharga daripada saya

Tanda satu oval saja

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

© **Hezkiyah**

Akhir Penelitian

Skala Penelitian Penilaian dan Skor Online

Terimakasih banyak atas kesedian Saudara/i dalam meluangkan waktu untuk mengisi skala ini, karena bantuan Saudara/i sangat berarti untuk penelitian ini.

Wassalamu'alaikum
Wahrhamatullahi Wabarakatuh.

Hormat kami,
Muhammad Zikri
Fara Ulfa, M. Psi., Psikolog

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syafti Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN-G **TABULASI DATA PENELITIAN**



三

Tabulasi Data Skrining Adiksi Judi *Slot Online* berdasarkan *symptoms* DSM-5



10

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbaiki sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Hak Cipta	© H	J	Laki-laki	22 tahun	8	Kontrak atau kosan	T										0	0	7
							T	T	T	T	T	T	T	T	T	T			
1. Dilengkapi	0103/2024/2146.12	J	Laki-laki	19 tahun	4	Kontrak atau kosan	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	0	0	6
2. Dilengkapi	0103/2024/2149.35	J	Laki-laki	21 tahun	6	Kontrak atau kosan	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	0	0	8
3. Pengalih	0103/2024/2150.28	J	Laki-laki	23 tahun	8	Kontrak atau kosan	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	0	0	7
4. Pengalih	0103/2024/2202.45	J	Laki-laki	23 tahun	Lebih dari 12	Kontrak atau kosan	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	0	1	7

Berdasarkan analisis tingkat keparahan adiksi judi *slot online* dari 75 subjek menggunakan 9 gejala berdasarkan DSM-5. Setiap subjek kategorikan berdasarkan jumlah gejala yang dialami

Kategori Tingkat Keparahan	Jumlah Subjek	Percentase (%)
Ringan (Mild)	19	25
Sedang (Moderate)	48	64
Parah (Severe)	8	11

- Sebagian besar responden (64%) tergolong dalam kategori Sedang (Moderate), artinya mereka menunjukkan 6–7 gejala adiksi, yang menandakan keterlibatan cukup serius namun belum masuk tahap parah. Mereka cenderung menunjukkan perilaku kompulsif, kesulitan mengontrol, dan telah mengalami beberapa dampak sosial atau emosional.
 - Sebanyak 25,33% berada dalam kategori Ringan (Mild), menunjukkan 4–5 gejala, yang mengindikasikan awal keterlibatan dalam pola adiktif dan perlu intervensi ringan seperti edukasi risiko atau konseling.

psikologis karena kemungkinan besar mereka telah kehilangan kontrol dan terdampak secara signifikan dalam aspek kehidupan sosial, akademik, atau keuangan.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

DATA PENELITIAN ADIKSI JUDI SLOT ONLINE

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
1	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	57
2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	61
3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	47
4	3	3	4	3	2	4	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	56
5	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	57
6	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	56
7	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	61
8	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	57
9	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	61
10	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	53
11	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	56
12	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	55
13	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	60
14	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	55
15	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	4	52
16	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2	4	3	2	3	2	53
17	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	3	4	58
18	3	2	4	4	3	4	2	3	2	4	2	4	3	2	4	3	4	4	57

19	4	3	3	2	4	3	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	57
20	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	2	4	3	2	4	59
21	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	52
22	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	44
23	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2	2	51
24	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	56
25	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	4	3	3	55
26	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	2	4	2	3	3	53
27	4	2	3	2	3	3	1	4	3	3	2	3	4	4	2	4	4	2	53
28	3	4	3	2	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	55
29	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	4	3	3	52
30	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	55
31	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	4	3	54
32	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	50
33	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	52
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	53
35	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	55
36	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	51
37	2	2	2	3	2	2	2	4	4	2	4	2	2	2	1	4	4	1	45
38	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	57

39	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	51
40	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	2	4	4	4	57
41	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	4	3	2	3	52
42	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	52
43	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	56
44	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	53
45	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	3	3	3	51
46	3	3	4	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	4	3	3	4	53
47	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	50
48	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	49
49	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	53
50	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	52
51	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	51
52	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	3	2	55
53	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	54
54	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	51
55	3	3	4	4	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	51
56	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	48
57	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	49
58	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Daring 2. Non-daring	59	© Hak Cipta Milik UIN SUSKA RIAU																		52	
		3	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	4	
	60	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	54
	61	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	53
	62	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	54	
	63	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	4	3	50	
	64	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	57	
	65	3	3	2	3	3	2	2	3	2	4	4	1	3	3	2	4	2	2	48	
	66	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	49	
	67	2	2	1	2	3	2	2	3	1	1	2	1	2	1	2	4	3	2	36	
	68	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	48	
	69	4	2	3	2	4	3	4	3	2	2	4	3	3	2	2	3	2	3	51	
	70	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	3	4	58	
	71	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	50	
	72	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	56	
	73	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	4	52	
	74	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	54	
	75	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	57	

1. Daring
a. Pengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

DATA PENELITIAN SELF CONTROL

NO	SC1	SC2	SC3	SC4	SC5	SC6	SC7	SC8	SC9	SC10	SC11	SC12	TOTAL
1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	25
2	3	3	2	3	3	4	1	2	2	2	3	4	32
3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	28
4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	39
5	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	1	32
6	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	32
7	3	1	2	2	3	4	3	2	4	3	3	4	34
8	2	3	3	2	2	2	4	2	3	2	3	3	31
9	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	2	1	29
10	2	2	2	4	3	2	3	3	1	2	2	3	29
11	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	1	30
12	3	3	4	2	4	2	3	3	2	4	3	3	36
13	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	41
14	3	1	3	3	2	3	3	2	4	2	2	3	31
15	3	2	2	2	1	2	3	3	3	1	2	3	27
16	3	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	4	32
17	3	3	2	1	3	1	3	2	3	2	1	4	28
18	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4	36





19	3	2	2	4	2	2	2	3	2	3	2	4	31
20	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	1	4	30
21	3	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	34
22	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	32
23	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	29
24	2	3	2	4	2	4	3	3	3	3	2	4	35
25	3	2	2	2	2	2	4	3	2	3	2	3	30
26	2	3	2	3	2	3	2	4	2	4	3	2	32
27	3	2	3	4	4	3	2	3	4	3	1	1	33
28	3	2	2	3	4	2	1	3	3	2	2	3	30
29	3	2	3	4	3	2	4	2	4	2	2	2	33
30	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	4	33
31	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	2	1	33
32	3	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	28
33	3	2	3	2	3	3	2	3	1	2	3	4	31
34	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	30
35	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	28
36	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	31
37	3	1	1	3	1	3	3	3	1	2	2	3	26
38	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	30

© H

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	© www.uin-suska.ac.id	Skor Kognitif														Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
39		3	2	3	3	3	3	2	2	1	1	2	1	1	26	
40		4	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	23	
41		3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	34	
42		3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	35	
43		3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	33	
44		3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	35	
45		3	3	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	29	
46		3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	29	
47		3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	34	
48		3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	28	
49		3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	31	
50		4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	33	
51		3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	34	
52		3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	32	
53		3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	32	
54		3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	31	
55		3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	33	
56		3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	30	
57		2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	32	
58		3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	36	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	© <i>State Islamic University Syekh Nurjati Cirebon</i>													28
	59	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	
60	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	28	
61	3	2	3	3	3	3	3	2	4	1	1	4	32	
62	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	28	
63	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	4	37	
64	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	36	
65	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	34	
66	3	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	28	
67	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	29	
68	3	1	1	3	1	3	3	3	1	2	2	3	26	
69	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	32	
70	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4	36	
71	3	3	3	3	1	2	2	2	3	2	3	2	29	
72	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	
73	3	2	2	3	4	2	1	3	3	2	2	3	30	
74	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	34	
75	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4	36	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

DATA PENELITIAN FEAR OF MISSING OUT

NOMOR	FO1	FO2	FO3	FO4	FO5	FO6	FO7	FO8	FO9	FO10	TOTAL
1	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	33
2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	34
3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	25
4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	32
5	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	31
6	3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	31
7	3	3	2	3	4	1	3	4	4	3	30
8	3	3	2	4	3	3	2	3	4	4	31
9	3	4	3	2	3	3	3	3	2	4	30
10	3	2	3	3	4	2	3	2	3	4	29
11	4	3	3	3	3	2	2	3	2	4	29
12	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	32
13	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	31
14	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	33
15	3	3	4	1	3	2	3	2	4	3	28
16	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	30
17	3	3	3	2	4	3	1	4	4	1	28
18	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	28



19	3	3	3	2	3	2	3	4	2	4	29
20	3	4	2	4	2	3	4	3	2	2	29
21	3	2	4	3	2	3	4	2	3	4	30
22	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	24
23	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	23
24	3	2	3	2	4	3	3	4	2	3	29
25	3	2	3	2	3	2	4	4	4	4	31
26	4	2	4	2	4	3	2	3	2	4	30
27	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	27
28	2	3	2	4	3	4	4	4	3	3	32
29	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	29
30	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	30
31	3	3	3	2	4	2	2	3	3	3	28
32	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	30
33	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	27
34	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	26
35	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	27
36	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	26
37	4	3	4	4	4	1	1	3	4	4	32
38	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	26





©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mendapat persetujuan dan meyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

39	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	31
40	3	2	4	3	2	3	2	3	3	4	29
41	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	27
42	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	26
43	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
44	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	29
45	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	29
46	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	29
47	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	26
48	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	26
49	4	3	3	2	3	3	2	3	4	3	30
50	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	28
51	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	30
52	3	2	3	2	3	2	4	3	4	4	30
53	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
54	3	4	4	3	2	2	3	2	3	3	29
55	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	26
56	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
57	4	3	3	3	2	2	2	2	4	4	29
58	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28

State Islamic UIN Suska Riau

59	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	34
60	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32
61	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	28
62	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	29
63	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	30
64	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	29
65	3	3	4	3	2	2	2	3	3	4	29
66	3	3	2	3	2	4	3	4	2	3	29
67	3	2	2	2	2	1	1	1	3	3	20
68	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	31
69	3	3	2	3	4	1	3	4	4	3	30
70	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32
71	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
72	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	30
73	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	28
74	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	31
75	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	30

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN-H

UJI ASUMSI

UJI ASUMSI

Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.062	75	.200*	.984	75	.463

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Linieritas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ADIKSI JUDI *	Between Groups	(Combined)	293.747	15	19.583	1.235
		Linearity	73.421	1	73.421	4.630
		Deviation from Linearity	220.326	14	15.738	.992
	Within Groups		935.640	59	15.858	
			1229.387	74		

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ADIKSI JUDI *	Between Groups	(Combined)	503.693	12	41.974	3.586
		Linearity	310.324	1	310.324	26.513
		Deviation from Linearity	193.369	11	17.579	.154
	Within Groups		725.693	62	11.705	
			1229.387	74		

Hak Cipta Dihindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa persetujuan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk keperluan penulisan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN SUSKA Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Dependent Variable: A

Model	Coefficients ^a						Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Std. Error	Beta					
(Constant)	21.390	5.938			3.603	.001		
Self Control	.263	.122	.213	.213	2.153	.035	.996	1.004
FOMO	.813	.165	.489	.489	4.939	.000	.996	1.004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN-I

UJI HIPOTESIS

UJI HIPTOTESIS

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ADIKSI JUDI	53.19	4.076	75
Self Control	31.45	3.306	75
FOMO	28.96	2.452	75

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R	Std. Error of the
			Square	Estimate
1	.546 ^a	.298	.278	3.463

a. Predictors: (Constant), FOMO, Self Control

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		Regression	2	182.967	15.257	.000 ^b
1	Residual	863.454	72	11.992		
1	Total	1229.387	74			

a. Dependent Variable: Kecenderungan perilaku adiksi judi slot online

b. Predictors: (Constant), FOMO, Self Control

Analisis tambahan

Analisis parsial

Coefficients^a

Model	B	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			95,0% Confidence Interval for B		Correlations		
				Std. Error	Beta	t	Sig.	Lower Bound	Upper Bound	Zero-order
1	(Constant)	21.390	5.938			3.603	.001	9.554	33.227	
1	Self Control	.263	.122	.213	.213	2.153	.035	.020	.506	.244
1	FOMO	.813	.165	.489	.489	4.939	.000	.485	1.140	.502
										.503
										.488

a. Dependent Variable: Kecenderungan perilaku adiksi judi slot online

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
جامعة علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-34E/Un.04/F.VI/PP.00.9/01/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Riset

Pekanbaru, 07 Januari 2025

Kepada Yth.
Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Muhammad Zikri
NIM : 12060112484
Jurusan : Psikologi S1
Semester : IX (Sembilan)

akan melakukan riset penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data
yang berhubungan dengan judul penelitian / skripsi / tesis yaitu:

*"Hubungan Self Control Dan Fear Of Missing Out (fomo) Dengan
Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi Slot Online Pada Mahasiswa Di Kota
Pekanbaru".*

untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin riset yang bersangkutan
dalam rangka penyelesaian penyusunan laporan penelitian / skripsi / tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima
kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.
Dekan,

Dr. Kusnadi, M.Pd
NIP. 19671212 199503 1 001



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tumpang Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-337E/Un.04/F.VI/PP.00.9/02/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Pekanbaru, 11 Februari 2025

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
menyampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa:

Nama	: Muhammad Zikri
NIM	: 12060112484
Jurusan	: Psikologi S1
Semester	: X (Sepuluh)

akan melakukan *try out* penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data
yang berhubungan dengan judul penelitian/ skripsi / tesis, yaitu:

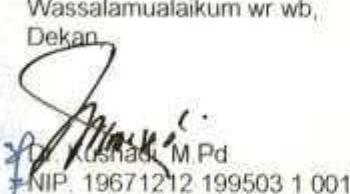
*"Hubungan Self Control Dan Fear Of Missing Out (fomo) Dengan
Kecenderungan Penilaku Adiksi Judi Slot Online Pada Mahasiswa Di Kota
Pekanbaru".*

Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin *try out* kepada yang
bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan laporan penelitian /
skripsi / tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima
kasih

Wassalamualaikum wr wb,

Dekan


Dr. Muhammad Zikri, M.Pd
NIP. 19671212 199503 1 001



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
KECAMATAN BINAWIDYA

Jalan H.R Subrantas No.52 Telp. (0761) 63317 PEKANBARU

Pekanbaru, 24 April 2025

Nomor : B.000.9/Kec. BW-Kessos/ 75/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Kepada :
Hal : Izin Riset / Penelitian

Menindaklanjuti Surat Keterangan Penelitian dari BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK KOTA PEKAN BARU nomor: 000.9.2/Kesbangpol/558/2025 , tanggal 20 Februari 2025, terkait izin riset atas nama:

N a m a : MUHAMMAD ZIKRI
NIM : 12060112484
Judul Penelitian : HUBUNGAN SELF CONTROL DAN FEAR OFF MISSING OUT (FOMO) DENGAN KECENDUNGAN PRILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE PADA MAHASISWA KOTA PEKANBARU

Dengan ini kami beritahukan bahwa saudara dapat melakukan penelitian dengan judul di atas, sepanjang memenuhi aturan dan ketentuan yang berlaku selama melakukan penelitian di lingkungan Kecamatan Binawidya.

Demikian disampaikan, untuk dilaksanakan sebaiknya terima kasih.

a.n Camat Binawidya
Sekretaris Camat



M. RIZKIADY RAMBE, S. STP, M.Si
NIP. 199301114 201507 1 004



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail:fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor	:	B-310E/Un.04/F.VI/PP.00.9/02/2025	Pekanbaru, 07 Februari 2025
Sifat	:	Penting	
Lampiran	:	1 (satu) berkas	
Hal	:	Mohon Rekomendasi Riset	

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan
ini menyampaikan kepada Saudara bahwa:

Nama	:	Muhammad Zikri
NIM	:	12060112484
Jurusan	:	Psikologi S1
Semester	:	X (Sepuluh)

ditugaskan untuk melakukan riset guna mendapatkan data yang
berhubungan dengan judul penelitian / skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan Self Control Dan Fear Of Missing Out (fomo) Dengan
Kecenderungan Perilaku Adiksi Judi Slot Online Pada Mahasiswa Di
Kota Pekanbaru."*

Lokasi : Kota Pekanbaru

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon Saudara berkenan memberi
rekomendasi riset yang bersangkutan pada lokasi tersebut di atas
dalam rangka penyelesaian penelitian / skripsi / tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan
terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb,
Dekan,


Dr. Rusnadi, M.Pd
NIP. 19671212 199503 1 001



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
KECAMATAN BINAWIDYA

Jalan H.R Subrantas No.52 Telp. (0761) 63317 PEKANBARU

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.000.9/Kec. BW-Kessos/ 75 /2025

Dengan ini menerangkan bahwa :

- NIM : 12060112484
- Nama : MUHAMMAD ZIKRI
- Fakultas : PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU
- Jurusan : PSIKOLOGI
- Judul Penelitian : HUBUNGAN SELF CONTROL DAN FEAR OFF MISSING OUT (FOMO) DENGAN KECENDUNGAN PRILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE PADA MAHASISWA KOTA PEKANBARU
- Maksud : Benar namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian di Wilayah Kecamatan Binawidya Kota Pekanbaru.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Pekanbaru, 24 April 2025

Al. Camat Binawidya
Sekretaris Camat



M. RIZKIADY RAMBE, S. STP
NIP. 19930114 201507 1 004



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Kamp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/72630
TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, Nomor : B-310E/Un.04/F.VI/PP.00.9/02/2025 Tanggal 7 Februari 2025, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

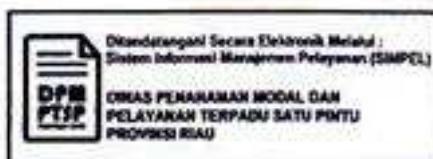
1. Nama	MUHAMMAD ZIKRI
2. NIM / KTP	12060112484
3. Program Studi	PSIKOLOGI
4. Jenjang	S1
5. Alamat	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	HUBUNGAN SELF CONTROL DAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO) DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU
7. Lokasi Penelitian	MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 17 Februari 2025



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Wali kota Pekanbaru
3. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
4. Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
GEDUNG LIMAS KAJANG LANTAI III KOMP. PERKANTORAN PEMKO. PEKANBARU
JL. ABDUL RAHMAN HAMID KOTA PEKANBARU



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 000.9.2/Kesbangpol/586/2025



a. Dasar

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 Tentang Perangkat Daerah
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
- Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru

b. Menumbang

Rekomendasi dan Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau nomor 503/DPMP/SPINON/12/II-R/SET/7/1453 tanggal 14 Januari 2025 perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | MUHAMMAD ZIKRUS |
| 2. NIM | 12000112454 |
| 3. Fakultas | PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU |
| 4. Jurusan | PSIKOLOGI |
| 5. Jenjang | S1 |
| 6. Alamat | PUNCAK INDAH DESA SOREK SATU KEC. PANGKALAN KURAS-PELALAWAN |
| 7. Judul Penelitian | HUBUNGAN SELF CONTROL DAN FEAR OF MISSING OUT (FOMO) DENGAN KECENDRUMAN PERILAKU ADIKSI JUDI SLOT ONLINE PADA MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU |
| 8. Lokasi Penelitian | 1 KANTOR KECAMATAN BINAWDYA KOTA PEKANBARU |

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut

- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/Penelitian dan pengumpulan data ini.
- Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
- Berpakaian sopan mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan foto copy Kartu Tanda Pengenal
- Melaporkan hasil Penelitian kepada Wakil Wali Kota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dioenggunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 20 Februari 2025

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Pekanbaru
Kepala Bidang Politik Ormas Negeri
BAGIAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
TENGKU PRIO AYUS, S.Pd, M.Si
Pembina
NIP. 19760409-199609-1-001

Tembusan

- Yth : 1. Dekan Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau di Pekanbaru
2. Yang Bersangkutan