

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, perkembangan jaman semakin terlihat dan nampak, dengan berkembangnya jaman menimbulkan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dari teknologi, semua manusia bisa melakukan segala aktivitasnya dengan mudah, dan teknologi sudah terbilang lumrah digunakan oleh manusia seperti telepon genggam. Telepon genggam (*handphone*) merupakan alat telekomunikasi elektronik dengan tidak menggunakan kabel dan bisa dibawa kemana-mana serta dapat bercakap-cakap dengan dua orang atau lebih tanpa dibatasi jarak¹. Artinya telepon genggam bisa digunakan sebagai alat komunikasi dengan satu orang atau lebih secara jarak jauh, seiring dengan berkembangnya teknologi, telepon genggam juga semakin canggih, telepon genggam tidak hanya bisa digunakan untuk alat komunikasi saja melainkan bisa untuk berbelanja, mencari hiburan, mencari informasi, bekerja, bertransaksi, bahkan bisa untuk belajar juga. Dan saat ini manusia bisa dibilang tidak bisa lepas dari telepon genggamnya. Dari banyaknya manfaat telepon genggam tersebut, semua manusia bisa dengan mudahnya untuk bekerja dan menjalani kegiatan sehari-hari. Namun tidak hanya manfaat yang didapatkan, telepon genggam juga bisa merugikan para penggunanya jika disalah gunakan. Salah satu contoh menyalahgunakan telepon genggam adalah untuk bermain judi secara online.

Akhir-akhir ini, sering sekali mendengar judi online apalagi di lingkungan laki-laki. Karena banyaknya orang yang bermain judi online

¹ Nurhakim Syerif, *Dunia Komunikasi dan Gadget*, Jakarta: 2015

sehingga judi online bisa dikatakan menjadi fenomena bukan lagi hal yang aneh dibicarakan, melainkan judi online merupakan hal yang lumrah untuk dibicarakan. Dari fenomena ini kementerian kominfo sudah berhasil menangani konten perjudian sebanyak 504.860 pada tanggal 17 Juli sampai 9 November 2023. Terjadinya judi online biasanya karena berawalan dengan coba-coba, atau bisa juga karena kondisi ekonominya lagi menurun dan melihat peluang yang ada dengan akses yang mudah sehingga judi online itu terjadi.

Judi online merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai bahan taruhannya, dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online, untuk memajukan judi online ini menggunakan media elektronik yang dihubungkan dengan jaringan internet.² Permainan judi online juga salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi adalah sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma.³ Artinya judi online bisa dikatakan sebagai penyakit masyarakat yang berupa kejahatan, dengan melakukan permainan menggunakan taruhan uang yang menjamin kemenangan sehingga mudah untuk mendapatkan uang, ditambah lagi dengan menggunakan media online yang mana pelaku atau pengguna judi online tinggal duduk santai di rumah saja ketika permainan berlangsung, dan sudah jelas judi online merupakan perilaku yang menyimpang dan tidak sedikit masyarakat menganggap hal ini sesuai dengan norma dan itu akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri.

² Rizqi Kuriadi Nurdin, *Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam*, Jakarta: 2022 hlm. 13

³ Achmad Zurohman dkk, *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja*, Semarang: 2016 hlm. 158

Mudahnya situs yang dijangkau memberikan kemudahan semua orang untuk bermain judi online, karena kemudahan situs yang dijangkau mengakibatkan semua orang bisa terjadi untuk melakukan perjudian online. Di Indonesia sendiri jumlah pemain judi online pada tahun 2023 sekitar 2,7 juta orang dan 77 persennya pemain bermodal di bawah 100 ribu rupiah dan jumlah transaksi judi online sudah mencapai lebih dari Rp 200 triliun, menurut kepala biro PPATK, Natsir Kongah yang dilansir dari berbagai sumber berita.⁴ Dari mudahnya situs yang dijangkau menyebabkan setiap orang bisa menggunakannya maupun keadaan orang tersebut hanya memiliki jumlah uang di bawah 100 ribu rupiah.

Terjadinya judi online bukan hanya di lingkungan masyarakat, namun di lingkungan kampus juga kerap terjadi. Melihat kondisi mahasiswa yang ngekos, dan ia harus bisa mengatur keuangannya sebaik mungkin dengan jumlah uang yang diberikan oleh orang tuanya. Menurut KBBI mahasiswa merupakan seseorang yang belajar di perguruan tinggi.⁵ Ketika uangnya tidak cukup ia mengandalkan jalan pintas dengan bermain judi online, dengan harapan ia menang bermain dan memberinya keuntungan, namun nyatanya judi online kerap banyak merugikan dan banyak sekali resiko yang harus diambil ketika kekalahan datang sehingga banyak juga sesuatu yang harus dikorbankan. Judi online merupakan permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan menang dan itu menarik perhatian sebagian masyarakat ataupun mahasiswa yang akan terlibat di dalamnya. Dengan terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi online, hal itu menjadi

⁴ <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas:platform-judi:online:fMVZI#:~:text=Menurut%20Kepala%20Biro%20Humas%20PPATK,bermodal%20di%20bawah%20Rp100%20ribu> diakses pada 13 November 2023 pukul 20.38 WIB

⁵ <https://kbbi.web.id/mahasiswa> diakses pada 13 November 2023 pukul 21.16 WIB

permasalahan besar karena hal tersebut akan mengganggu fungsi sosialnya sebagai mahasiswa yang berdisiplin, berfikir kritis, berintelektual. Bukan hanya itu nilai akademiknya juga terganggu, karena biasaya pemain judi online bermain dengan tidak melihat waktu, sehingga itu mengakibatkan turunya nilai akademik pada mahasiswa, pola tidurnya yang tidak teratur yang mengakibatkan menunya kesehatan sehingga tidak mampu meregulasi dirinya.

Judi online telah dilarang oleh negara, sebagaimana yang telah diatur dalam pasal 303 bis Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), dan Undang-undang Nomor. 7 Tahun 1974 tentang penerbitan perjudian serta untuk perjudian online diatur dalam pasal 27 ayat 2 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008.⁶ Perjudian menurut KUHP akan diancam pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Adapun judi menurut UU ITE Pasal 27 ayat 2 yang berbunyi setiap orang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian akan dikenakan ancaman sebagaimana yang diatur dalam pasal 45 ayat 2 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016, yaitu akan dipidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 miliar.

Larangan bermain judi tidak hanya di negara saja, melainkan di dalam ajaran syariat Islam juga dilarang seperti ayat yang dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-Maidah ayat 90-91.

⁶ <https://pid.kepri.porli.go.id/hukum-judi-internet-berdasarkan-undang-undang-ite/> diakses pada tanggal 13 November 2023 pada pukul 22.35

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ

وَيَصُدِّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Yang artinya:

“wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung. Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan sholat, maka tidaklah kamu mau berhenti?”. Jadi sudah jelas bahwasannya bermain judi itu sudah dilarang dalam agama maupun negara, karena hal itu akan merugikan dan menjadi penyakit dalam dirinya maupun dalam lingkungan masyarakat. Dalam undang-undang sudah menjelaskan bahwasannya siapapun yang menyebarkan akses judi online ataupun yang melakukan itu akan dikenakan pidana seperti yang telah dipaparkan di atas, begitupun dalam islam bermain judi itu merupakan perbuatan setan, dan harus di jauhi karena jika tidak ia akan jauh dari Allah dan sholat sehingga akan muncul kebencian pada dirinya.

Selain dilarang judi online juga akan berdampak tidak baik pada kondisi diri pengguna judi online tersebut. Judi online akan mengganggu pengguna dalam melakukan kegiatan sehari-hari, mulai dari pola tidur yang tidak teratur, kemudian akan menimbulkan menurunnya kesehatan, sehingga nilai akademik menurun. Tidak hanya itu kebanyakan pengguna judi online juga bisa mengganggu kondisi psikologisnya, mulai dari munculnya rasa cemas, kemudian *mood* yang tidak jelas, seringnya marah-marah, sampai merusak mentalnya, sehingga ia tidak bisa meregulasi dirinya. Regulasi diri adalah kemampuan seseorang untuk memonitor dan

memelihara diri sendiri, baik kognisi, perilaku, perasaan, pikiran sehingga mempengaruhi penacapaian tujuan secara sistematis. Seperti yang dikatakan oleh Albert Bandura 1986, regulasi diri merupakan kemampuan manusia sebagai pribadi yang dapat mengatur diri sendiri, mempengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, mengadakan kosekuensi bagi tingkah lakunya. Artinya regulasi diri merupakan kemapuan seseorang untuk memonitor atau mengatur dirinya mulai dari prilaku, pikiran, perasaan dengan cara mengatur lingkungan sehingga menciptakan dukungan dari sekitar dan bertanggung jawab dengan kosekuensi dari perilakunya.

Tidak sedikit pengguna judi online yang tidak bisa memonitor diri atau merugulasi dirinya, sehingga terjadilah hal yang tidak diinginkan. Hal ini dirasa perlu adanya konseling pada pengguna judi online dengan teknik yang sesuai. Dengan itu peneliti tertarik untuk membahas persoalan ini dan menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk skripsi yang berjudul **“KONSELING INDIVIDUAL MENGGUNAKAN TEKNIK *SELF-MANAGEMENT* PADA REGULASI DIRI PENGGUNA JUDI ONLINE”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, diketahui bahwa identifikasi masalah yang dapat dijabarkan adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi
2. Fenomena judi online
3. Pengertian judi online
4. Jumlah pemain judi online
5. Faktor terjadinya judi online

6. Aturan judi online dalam pasal 303 bis Kitab UU Hukum Pidana (KUHP)
7. Larangan judi online dalam islam
8. Dampak judi online
9. Regulasi diri
10. Konseling individual
11. Teknik *self-management*

C. Batasan Masalah

Peneliti memiliki keterbatasan, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, yang meliputi konseling individual menggunakan teknik *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online, penelitian ini berobjek pada beberapa mahasiswa yang ada di kota Serang.

D. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran regulasi diri pada pengguna judi online?
2. Bagaimana langkah-langkah konseling individual menggunakan teknik *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online ?
3. Bagaimana hasil layanan konseling individual menggunakan teknik *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk medeskripsikan gambaran regulasi diri pada mahasiswa BKI pengguna judi online.

2. Untuk mengetahui penjelasan langkah-langkah layanan konseling individual menggunakan *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online.
3. Untuk mengetahui hasil dari layanan konseling individual menggunakan teknik *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan kontribusi bagi perkembangan keilmuan serta dapat menamabah wawasan keilmuan, pengetahuan, kepustakaan bagi jurusan Bimbingan Konseling Islam, terutama yang berhubungan dengan konseling individual dan menggunakan teknik *self-management* pada pengguna judi online.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan inspirasi dan informasi pada mahasiswa dan dosen di Universitas Islam Negeri Sultan Mulana Hasanuddin Banten.

b. Bagi masyarakat

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran regulasi diri pada pengguna judi online bagi masyarakat sekitar.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan kajian atau referensi dalam melakukan penelitian lain dengan memperluas dan

memperdalam lingkup penelitian yang berkaitan dengan konseling individual menggunakan teknik *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Shella Anggraini pada skripsinya yang diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar sajana pendidikan pada jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, pada tahun 2019 yang berjudul “*Hubungan Regulasi Diri dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*”⁷. Dengan rumusan masalah “adakah hubungan regulasi diri dengan intensitas penggunaan media sosial pada peserta didik kelas X di MA Al-Hikmah Bandar Lampung?” dan tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui hubungan regulasi diri dengan intensitas penggunaan media sosial peserta didik kelas X di MA Al-Hikmah Bandar Lampung, penelitian ini menggunakan metodeologi penelitian kuantitatif, dan hasil dari penelitian ini terdapat hubungan yang negatif antara regulasi diri dengan intensitas penggunaan media sosial pada peserta didik kelas X di MA Al-Hikmah Bandar Lampung. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang regulasi diri. Perbedaan penelitian dari Shella Anggraini ialah meneliti tentang hubungan regulasi diri dengan intensitas penggunaan media sosial peserta didik kelas X di MA Al-Hikmah Bandar Lampung, sedangkan peneliti meneliti tentang

⁷ Shella Anggraini, *Hubungan Regulasi Diri dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hikmah Bandar Lampung*, Lampung: 2019 hlm. 1-109

penerapan konseling individual dengan teknik *self-management* terhadap regulasi diri pada pengguna judi online.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Anjas Mathorri pada skripsinya yang diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana sosial pada program studi Bimbingan dan Konseling Islam jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada tahun 2022 dengan judul penelitian “*Kontrol Diri Remaja dalam Mengurangi Permainan Judi Online*”.⁸ Dengan rumusan masalah “bagaimana kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi online di daerah Padat Karya?” dan tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi online, penelitian ini menggunakan metodeologi penelitian dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anjas Mathorri bahwasannya kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi online di Daerah Padat Karya Kelurahan Sumur Dewa Bengkulu ini ada tiga aspek yaitu kontrol prilaku, kontrol kognitif, dan mengontrol keputusan yang dilakukan pada penelitian ini dan remaja bisa menjalankan ketiga aspek tersebut sehingga mereka memiliki kontrol yang baik untuk terhindar dari permainan judi online. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian tentang kondisi pengguna judi online. Dan perbedaan dari penelitian yang ditulis oleh Anjas Mathorri ialah meneliti tentang kontrol diri pada remaja dalam mengurangi permainan judi online di Daerah Padat Karya Kelurahan Sumur Dewa Bengkulu, sedangkan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah meneliti tentang regulasi diri pada pengguna judi online dengan menggunakan

⁸ Anjas Matorri, *Kontrol Diri Remaja dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu*, Bengkulu:2022 hlm. 1-125

layanan konseling individual dengan teknik *self-management* pada mahasiswa di salah satu kampus yang berada di kota Serang.

Ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Mutiara Sweetza Iktiarini pada skripsinya yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana sosial pada program studi Bimbingan dan Konseling Islam jurusan Dakwah dan Komunikasi Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden MAS SAID Surakarta pada tahun 2023 yang berjudul “*Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di Kelurahan Mojosongo Surakarta*”.⁹ Dengan rumusan masalah (1) apa faktor penyebab remaja mengalami kecanduan terhadap judi online?” (2) bagaimana tegulasi emosi remaja yang mengalami kecanduan judi online?” dan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab dari remaja yang mengalami kecanduan bermain judi online dan juga untuk mendeskripsikan regulasi emosi dari remaja yang mengalami kecanduan judi online. Penelitian ini juga menggunakan metodeologi penelitian dengan metode penelitian kualitatif studi kasus dan hasil penelitian yang ditulis oleh Mutiara Sweetza Iktiarini terdapat dua responden yang ditulis pada hasil penelitian yaitu pada responden A lebih mendominasi emosi negatif sehingga kurang dapat mengontrol emosi yang mengakibatkan munculnya respon emosional yang tidak tepat dan mengarahkan individu ke arah yang salah. Sedangkan responden B mampu untuk menendalikan emosinya sehingga tidak memunculkan reaksi yang berlebihan. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang judi online. Sedangkan perbedaannya penelitian yang ditulis oleh Mutiara Sweetza Iktiarini ialah meneliti regulasi emosi pada remaja pengguna judi online di Kelurahan Mojosongo

⁹ Mutiara Sweetza Iktiarini, *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di Kelurahan Mojosongu*, Surakarta:2023 hlm. 1-112

Surakarta, sedangkan peneliti meneliti tentang regulasi diri pada pengguna judi online dengan menggunakan layanan konseling individual dengan teknik *self-management* pada mahasiswa di salah satu kampus yang berada di kota Serang.

Ketiga penelitian terdahulu di atas belum ditemukan pembahasan mengenai konseling individual dengan menggunakan *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online, maka dari itu peneliti akan meneliti hal itu, karena penelitian terdahulu hanya membahas tentang hubungan regulasi diri dengan intensitas penggunaan media sosial, kemudian kontrol diri remaja dalam mengurangi permainan judi online, dan regulasi emosi remaja pecandu judi online.

H. Definisi Operasional

Segala upaya dan tindakan yang dianggap efektif secara operasional adalah efektif untuk dilakukan. Seperti keberhasilan atau tidaknya layanan konseling individual dengan teknik *self-management* pada regulasi diri pengguna judi online (pada mahasiswa BKI Fakultas Dakwah). Pada judul ini terdapat beberapa istilah dan peneliti dirasa perlu untuk menjelaskan beberapa definisi supaya tidak ada kekeliruan. Berikut adalah definisi operasional yang akan dibahas:

1. Layanan Konseling Individual

Prayitno mengatakan bahwa konseling individual yang biasa disebut dengan konseling perorangan (KP) merupakan layanan konseling yang dilakukan oleh seorang konselor terhadap seorang klien dalam rangka pengentasan masalah pribadi konseli.¹⁰ Konseling individual dilakukan secara *face to face* untuk menjabatani dan

¹⁰ Prayitno, *Konseling Profesional yang Berhasil*, Rajawali Pres, Depok: 2017, hlm. 107

mengentaskan masalah pribadi konseli mulai masalah yang bersifat umum sampai masalah yang mengarah ke pribadi konseli itu sendiri sehingga konseli dapat secara mandiri dalam mengentaskan masalah selanjutnya.

2. Teknik *Self-Management*

Nursalim mengemukakan bahwasannya *self-management* adalah suatu proses dimana konseli/klien mengarahkan perubahan tingkah laku mereka sendiri, dengan menggunakan satu strategi atau kombinasi strategi.¹¹ Teknik *self-management* merupakan suatu teknik dalam layanan konseling yang mengarahkan pada perubahan keadaan konseli dengan menggunakan beberapa strategi untuk membantu konseli mengatur dan memonitor serta mengelola perilaku konseli itu sendiri.

3. Regulasi Diri

Regulasi merupakan dasar dari terjadinya interaksi sosial karena regulasi diri berhubungan dengan fisik, sosial, kognitif dan juga emosi untuk mencapai suatu tujuan. setiap individu akan berusaha menerapkan regulasi pada dirinya untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkannya. Ketika individu dapat meregulasi dirinya maka tercapailah segala tujuannya.

4. Judi Online

Menurut Wahyu Tris Haryadi yang sependapat dengan Kartini Kartono pada buku "Patologi Sosial" judi online merupakan pertaruhan dengan sengaja yang mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari akan adanya resiko dan harapan-

¹¹ Mochamad Nursalim, *Strategi dan Intervensi Konseling*, AkamediaPermata, Jakarta: 2014, hlm. 149

harapan tertentu dalam peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.¹² Jadi perjudian adalah pertaruhan dalam suatu permainan atau permainan yang dilakukan secara sadar dan diketahui bahwa adanya resiko dalam melakukan permainan tersebut. Terjadinya permainan judi oleh disebabkan oleh khayalan tentang mendapatkan uang dengan cepat, jiwa yang tidak stabil, kecanduan dan ketergantungan serta malasnya berusaha.

¹² Tris Haryadi Wahyu, *Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP dan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Kartini Press, Surabaya: 2019 vol. 13 no. 2 hlm. 119-133