

**ANALISIS MOTIF DAN DAMPAK YANG DIRASAKAN PEMAIN JUDI
ONLINE KALANGAN GENERASI Z DI BANJARMASIN DALAM
PERSPEKTIF TEORI DISONANSI KOGNITIF: STUDI FENOMENOLOGI**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Ahmad Syauqi

2210914110017

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Januari, 2026

Skripsi

**ANALISIS MOTIF DAN DAMPAK YANG DIRASAKAN PEMAIN JUDI
ONLINE KALANGAN GENERASI Z DI BANJARMASIN DALAM
PERSPEKTIF TEORI DISONANSI KOGNITIF: STUDI FENOMENOLOGI**

dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Syauqi

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 13 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

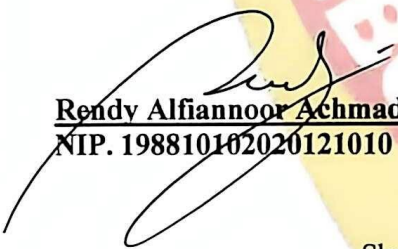
Pembimbing Utama

Anggota Dewan Penguji Lain


Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si
NIP. 199102232019031008


Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP. 198302172008122001


Pembimbing Pendamping


Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A
NIP. 198810162020121010


Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog
NIP. 199204192019032019

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi




Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP. 198302172008122001

Ketua Jurusan Psikologi

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 13 Januari 2026



Ahmad Syauqi
NIM. 2210914110017

ABSTRAK

ANALISIS MOTIF DAN DAMPAK YANG DIRASAKAN PEMAIN JUDI *ONLINE* KALANGAN GENERASI Z DI BANJARMASIN DALAM PERSPEKTIF TEORI DISONANSI KOGNITIF: STUDI FENOMENOLOGI

Ahmad Syauqi

Fenomena judi *online* menjadi tantangan nyata bagi semua kalangan, termasuk bagi Generasi Z. Kasus-kasus terkait judi *online* semakin marak terjadi di Indonesia, walaupun perilaku tersebut jelas bertentangan dengan norma, hukum, dan agama. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motif dan dampak yang dirasakan pemain judi *online* melalui perspektif teori disonansi kognitif, serta mengetahui gambaran disonansi kognitif yang dialami. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan desain fenomenologi yang menerapkan teknik wawancara, FGD, dan *Cognitive Dissonance Scale* dalam pengambilan datanya. Subjek penelitian berjumlah 6 orang yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria usia 17-29 tahun, pernah dan/atau sedang bermain judi *online*, serta berdomisili di Kota Banjarmasin. Hasil penelitian mengungkapkan keterlibatan dalam judi *online* dipengaruhi oleh berbagai motif, yaitu dorongan pribadi, media promosi, normalisasi dari lingkungan sekitar, adanya pikiran menyangkal, pemanfaatan waktu luang, serta faktor finansial. Penelitian ini juga menemukan dampak setelah bermain judi *online*, mulai dari kerugian finansial, renggangnya interaksi sosial, kebingungan dalam pengambilan keputusan, berkembangnya perspektif negatif, hingga tekanan psikologis yang dirasakan. Seluruh subjek diketahui mengalami disonansi kognitif dengan tingkat sedang hingga tinggi yang menunjukkan perilaku judi *online* dapat dipahami melalui kerangka teori disonansi kognitif, terutama terkait pemilihan elemen kognitif yang mendorong untuk terus bermain atau justru menghentikan perilaku judi *online*.

Kata Kunci: Judi *Online*, Disonansi Kognitif, Generasi Z

ABSTRACT

ANALYSIS OF MOTIVES AND PERCEIVED IMPACTS AMONG GENERATION Z ONLINE GAMBLERS IN BANJARMASIN FROM A COGNITIVE DISSONANCE THEORY PERSPECTIVE: A PHENOMENOLOGICAL STUDY

Ahmad Syauqi

The phenomenon of online gambling poses a serious challenge for all groups, including Generation Z. Cases of online gambling have increasingly occurred in Indonesia, despite contradicting social norms, laws, and religious values. This study aims to analyze the motives and perceived impacts experienced by online gambling players from a cognitive dissonance theory perspective, and to describe the forms of cognitive dissonance they experience. This qualitative phenomenological study employed interviews, focus group discussions (FGDs), and the Cognitive Dissonance Scale for data collection. The study involved six participants selected through purposive sampling, with criteria including being aged 17–29 years, having previously engaged in and/or currently engaging in online gambling, and residing in Banjarmasin City. The findings reveal that involvement in online gambling is influenced by various motives, such as personal drives, promotional media, normalization within the social environment, denial-oriented thinking, leisure-time use, and financial factors. Several impacts were identified, including financial losses, weakened social interactions, indecisiveness in decision-making, negative perspectives, and psychological pressure. All participants experienced moderate to high levels of cognitive dissonance, indicating that online gambling behavior can be understood through the cognitive dissonance framework, particularly in relation to cognitive elements that either encourage continued gambling or motivate cessation.

Keywords: *Online Gambling, Cognitive Dissonance, Generation Z*

PERNYATAAN REKOGNISI

Skripsi ini adalah hasil rekognisi prestasi akademik pada Program Kreativitas Mahasiswa Riset Sosiasl Humaniora (PKM-RSH) tahun 2024 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) Kemendikbudristek Republik Indonesia dengan judul “Memutus Lingkaran Setan Judi *Online*: Analisis Motif, Dampak, dan Solusi Perilaku Berjudi pada Gen Z melalui Perspektif Teori Disonansi Kognitif” dengan raihan medali perunggu pada PIMNAS ke-37 di Universitas Airlangga, Surabaya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Sang Penguasa lagi Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga Skripsi dengan judul “Analisis Motif dan Dampak yang Dirasakan Pemain Judi *Online* Kalangan Generasi Z di Banjarmasin dalam Perspektif Teori Disonansi Kognitif: Studi Fenomenologi” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penyelesaian Skripsi ini bukanlah hal yang bisa penulis kerjakan sendiri, tentunya banyak bantuan dan keterlibatan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M.Pd., FISPH., FISCAM yang telah memberikan kesempatan dan dukungan melalui fasilitas untuk pelaksanaan penelitian ini;
2. Ketua Jurusan Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog yang memberikan kemudahan dan meluluskan penulis dalam proses administrasi, serta raihan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi);
3. Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si selaku pembimbing utama dan dosen pendamping selama perjalanan PKM penulis (Tim Judi *Online* dan Tim Joki Tugas) atas kesabarannya dalam membimbing, serta saran dan dukungan selama proses penyelesaian laporan skripsi ini;

4. Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A selaku dosen pembimbing pendamping yang memberikan dukungan dan masukan berharga sehingga dapat dilakukan penyempurnaan pada laporan skripsi ini;
5. Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog dan Ibu Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji atas masukan yang diberikan;
6. Tim PKM-RSH Judi *Online*, Kak Nur Zahidatus Salma, Andi Maulana Nugroho, Salsabila, serta Majesty Steffania Putri Anggen Dese yang telah kebersamai dan memberikan banyak dukungan, serta bantuan selama proses penelitian ini;
7. Seluruh subjek yang berpartisipasi dan berkenan membagikan informasi dan pengalamannya dalam penelitian ini;
8. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan dana selama proses penelitian, serta Universitas Lambung Mangkurat yang juga memberikan dukungan berupa tambahan dana penelitian dan pembinaan;
9. Mama tercinta yang sangat penulis banggakan karena telah kebersamai dan memberikan dukungan moral, materil, serta emosional sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan;
10. Seluruh teman-teman Rhumszen, Sungud, dan 3KA yang telah berbagi kenangan suka dan duka selama proses penyelesaian skripsi ini, serta menemani perjalanan peneliti selama berkuliah di Jurusan Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat;

11. Terakhir, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah di tengah berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah tetap berkomitmen, berusaha dengan sungguh-sungguh, dan terus belajar meskipun dihadapkan pada rasa lelah, keraguan, ketidakpastian, dan berbagai tekanan.

Dengan demikian, penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dan membantu masyarakat luas dengan keberlanjutan ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya saran dan masukan membangun yang dapat menyempurnakan penelitian untuk masa mendatang.

Banjarbaru, 13 Januari 2026



Ahmad Syauqi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN REKOGNISI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian	8
BAB II PERSPEKTIF TEORITIS	14
2.1 Kajian Pustaka.....	14
2.1.1 Judi <i>Online</i>	14
2.1.2 Generasi Z	16
2.1.3 Teori Disonansi Kognitif.....	17
2.2 Perspektif Teori	21
2.3 Bagan Perspektif Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Rancangan Penelitian	23

3.2 Unit Analisis.....	25
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian	25
3.4 Teknik Penggalan Data.....	27
3.5 Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data.....	28
3.6 Teknik Pemantapan Kredibilitas Penelitian.....	29
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Situasi Penelitian	31
4.2 Hasil Penelitian	37
4.2.1 Deskripsi Data <i>Coding</i>	37
4.2.2 Deskripsi Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i>	41
4.3 Hasil dan Pembahasan.....	42
4.3.1 Motif Bermain Judi <i>Online</i>	42
4.3.2 Dampak Bermain Judi <i>Online</i>	54
4.4 Keterbatasan Penelitian	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
5.2.1 Bagi Subjek Penelitian	65
5.2.2 Bagi Pemangku Kebijakan/Pihak Terkait.....	66
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Data Demografi Subjek.....	26
Tabel 3.2 Standar Nilai <i>Kappa</i>	30
Tabel 4.1 Jadwal Pengambilan Data Penelitian	32
Tabel 4.2 Kumpulan Kode/Tema pada Tahap <i>Open</i> , <i>Axial</i> , dan <i>Selective Coding</i> 37	
Tabel 4.3 Hasil <i>Coding Comparison</i>	40
Tabel 4.4 Matrix <i>Coding Query</i>	41
Tabel 4.5 Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i> Subjek	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Format <i>Informed Consent</i>	73
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian – <i>Cognitive Dissonance Scale</i>	77
Lampiran 3. Pedoman Wawancara.....	80
Lampiran 4. Pedoman <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	90
Lampiran 5. Sertifikat Kaji Etik Penelitian.....	97
Lampiran 6. <i>Code Book</i>	98
Lampiran 7. <i>Informed Consent</i> Subjek.....	115
Lampiran 8. Verbatim Wawancara.....	121
Lampiran 9. Notulensi FGD.....	127
Lampiran 10. Dokumentasi Pengambilan Data Penelitian.....	129
Lampiran 11. Sertifikat Raihan Medali Perunggu pada PIMNAS ke-37.....	130
Lampiran 12. Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing.....	131
Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi.....	133
Lampiran 14. Sertifikat Uji Plagiasi.....	135
Lampiran 15. Lembar Keterangan Uji Format.....	136