

**ANALISIS MOTIF DAN DAMPAK BERMAIN JUDI *ONLINE* ANTARA  
PEMAIN LAMA DENGAN PEMAIN BARU: STUDI FENOMENOLOGI**

**Skripsi**

**Diajukan guna memenuhi sebagai syarat**

**Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi**

**Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Andi Maulana Nugroho

2210914210012

**JURUSAN PSIKOLOGI**

**FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**Januari, 2026**

**Skripsi**

**ANALISIS MOTIF DAN DAMPAK BERMAIN JUDI ONLINE ANTARA  
PEMAIN LAMA DENGAN PEMAIN BARU: STUDI FENOMENOLOGI**

dipersiapkan dan disusun oleh


**Andi Maulana Nugroho**

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.**


  
**Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana,**  
**M.Psi., Psikolog**

NIP. 199102232019031008

NIP. 198302172008122001

Pembimbing Pendamping

  
**Rendy Alfianoor Achmad, S.Psi., M.A.**

  
**Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog**

NIP. 198810102020121010

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



## SURAT 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, 29 Desember 2025



Andi Maulana Nugroho

NIM. 2210914210012

## ABSTRAK

### ANALISIS MOTIF DAN DAMPAK BERMAIN JUDI *ONLINE* ANTARA PEMAIN LAMA DENGAN PEMAIN BARU: STUDI FENOMENOLOGI

Andi Maulana Nugroho

Fenomena judi *online* semakin marak menyasar generasi z meski bertentangan dengan norma dan hukum. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbandingan motif dan dampak perilaku judi *online* antara pemain lama dengan pemain baru melalui perspektif teori disonansi kognitif. Metode penelitian kualitatif fenomenologi dilakukan terhadap 10 partisipan generasi z di Banjarmasin dan Banjarbaru yang terbagi atas pemain lama ( $> 2$  tahun) dan pemain baru ( $\leq 2$  tahun). Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, *Focus Group Discussion* (FGD) dan *Cognitive Dissonance Scale*. Hasil penelitian menunjukkan seluruh subjek mengalami disonansi kognitif tingkat sedang hingga tinggi. Ditemukan motif serupa antara pemain lama dengan pemain baru yaitu normalisasi lingkungan yang menjadi pemicu awal berjudi *online*. Dampak serupa antara dua kelompok yaitu munculnya perspektif negatif ke perjudian *online*. Namun, pemain lama didominasi oleh motif pikiran menyangkal dengan dampak kerugian finansial akumulatif yang lebih besar. Sementara pemain baru lebih didorong oleh dorongan pribadi seperti rasa penasaran dan euforia yang berdampak pada penurunan interaksi sosial akibat fokus berlebih pada aktivitas baru tersebut. Kesimpulannya, durasi bermain membedakan kedalaman motif dan keparahan dampak, tetapi disonansi kognitif konsisten menjelaskan pertentangan elemen kognitif yang mempertahankan perilaku berjudi. Implikasi penelitian menyarankan intervensi berbasis kognitif untuk mereduksi perilaku tersebut.

**Kata Kunci:** Judi *Online*, Disonansi Kognitif, Pemain Lama, Pemain Baru

## **ABSTRACT**

### **ANALYSIS OF MOTIVES AND IMPACTS OF ONLINE GAMBLING ACROSS LONG-TERM AND NEW PLAYERS: A PHENOMENOLOGICAL STUDY**

*Andi Maulana Nugroho*

*The phenomenon of online gambling has increasingly prevailed among Generation Z, despite conflicting with legal regulations and social norms. This study aims to analyze and compare the motives and impacts of online gambling behavior between long-term and new players from the perspective of Cognitive Dissonance Theory. A qualitative phenomenological approach was employed, involving ten Generation Z participants in Banjarmasin and Banjarbaru: long-term players (>2 years involvement) and new players (≤2 years involvement). Data were collected through semi-structured interviews, focus group discussions, and the Cognitive Dissonance Scale, and analyzed using thematic analysis. The results indicate that all participants experienced moderate to high levels of cognitive dissonance. Similar motives emerged in both groups, particularly the normalization of online gambling within their social environment as an initial driver. Both groups reported similar impacts, including negative perceptions toward online gambling. However, long-term players were characterized by cognitive denial and greater cumulative financial losses. In contrast, new players were driven by curiosity and initial euphoria, leading to reduced social interaction. Overall, duration of involvement differentiates motivational depth and impact severity, while cognitive dissonance explains conflicts that sustain gambling behavior. The findings suggest the need for cognitive-based interventions to reduce online gambling behavior.*

**Keywords:** *Online Gambling, Cognitive Dissonance, Long-Term Players, New Players*

## **PERNYATAAN REKOGNISI**

Skripsi ini adalah hasil rekognisi prestasi akademik pada Program Kreativitas Mahasiswa Riset Sosial Humaniora (PKM-RSH) tahun 2024 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Dikti Ristek) melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) Kemendikbudristek RI berjudul “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 Bermain Judi *Online* antara Pemain Lama dengan Pemain Baru: 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. Untuk itu, dengan hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Bapak Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M.Pd, FISPH, FISCM. yang telah memberikan kesempatan dan mendukung melalui fasilitas untuk pelaksanaan penelitian ini;
2. Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana M.Psi., Psikolog selaku Ketua Jurusan Psikologi yang memberikan kemudahan dan meluluskan penulis dalam proses administrasi ataupun raihan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi);
3. Bapak Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si. selaku pembimbing utama sekaligus dosen pendamping selama perjalanan PKM penulis atas bimbingan, arahan, fasilitas, dukungan serta saran yang luar biasa selama

proses penyelesaian laporan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik;

4. Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A. selaku dosen pembimbing pendamping yang turut memberikan bimbingan, dukungan serta masukan luar biasa sehingga dapat dilakukan penyempurnaan pada laporan skripsi ini;
5. Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji utama atas masukan yang diberikan;
6. Ibu Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji pendamping atas masukan yang diberikan;
7. Ibu Marina Dwi Mayangsari, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan masukan, arahan dan pandangan yang sangat baik bagi peneliti mulai dari awal semester hingga tahap penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh staf, admin serta civitas akademik kampus yang dengan ramah membantu peneliti dalam setiap ada keperluan selama di kampus.
9. Tim PKM-RSH Judi *Online*, Kak Nur Zahidatus Salma, Ahmad Syauqi, Salsabila serta Majesty Steffania Putri Anggen Dese yang kebersamaan proses penelitian ini dengan penuh perjuangan, suka dan duka serta memberikan banyak dukungan dan bantuan;
10. Seluruh subjek yang berpartisipasi serta berkenan membagikan informasi dan pengalamannya dalam penelitian ini;

11. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan dana selama proses penelitian, serta Universitas Lambung Mangkurat yang juga memberikan dukungan berupa tambahan dana penelitian dan pembinaan;
12. Kedua orang tua, Mama dan Bapak yang selalu mendukung dan membantu penulis di setiap waktu dan di mana pun penulis berada serta kebersamaan penulis selama perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini;
13. Kedua saudara serta keluarga penulis yang turut memberikan dukungan dalam bentuk apapun selama proses perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini;
14. Perempuan yang selalu di samping saya yang memberikan dukungan, afirmasi serta afeksi kepada penulis selama perkuliahan sampai proses penyusunan skripsi;
15. Rekan-rekan Nasi Kotak, M. Yusuf Faisal, Muhammad Aminullah, Muhammad Arifin Haeqal, Muhammad Iqbal Masruri serta Victorio Valentino yang memberikan banyak pengalaman, pelajaran dan dukungan kepada penulis dari awal perkuliahan hingga ke akhir perkuliahan;
16. *Ego Psychology* beserta orang-orang luar biasa di dalamnya yang telah memberikan pengalaman, dukungan dan penguatan di sela-sela hidup saya dalam menjalani perkuliahan:

17. Rekan-rekan mahasiswa psikologi angkatan 2022 (rhumszen) serta angkatan di atas saya dan di bawah saya yang memberi begitu banyak pengalaman dari awal hingga akhir perkuliahan;
18. Seluruh pihak dengan segala pengalaman dan dukungan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu serta;
19. Diri saya sendiri karena telah berjuang, teguh pendirian, konsisten, fokus dan berkemauan untuk terus belajar serta berproses dalam masa perkuliahan.

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

Banjarbaru, 06 Januari 2025



Andi Maulana Nugroho

## 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 .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.1 Fokus Penelitian .....	9
1.2 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis .....	11
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian .....	12
BAB II PERSPEKTIF TEORITIS .....	17
2.1 Kajian Pustaka .....	17
2.1.1 Judi <i>Online</i> .....	17
2.1.2 Teori Disonansi Kognitif .....	25
2.1.3 Teori Generasi.....	29
2.2 Perspektif Teori.....	36
2.3 Bagan Perspektif Teori .....	39

BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Rancangan Penelitian .....	40
3.2 Unit Analisis .....	42
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian .....	43
3.4 Teknik Penggalan Data.....	45
3.5 Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data.....	47
3.6 Teknik Pemantapan Kredibilitas Penelitian.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	51
4.1 Situasi Penelitian .....	51
4.2 Hasil Penelitian.....	61
4.2.1 Deskripsi Data <i>Coding</i> .....	61
4.2.2 Deskripsi Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i> .....	65
4.3 Hasil dan Pembahasan .....	67
4.3.1 Motif Bermain Judi <i>Online</i> .....	67
4.3.2 Dampak Bermain Judi <i>Online</i> .....	80
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran .....	93
5.2.1 Bagi Subjek Penelitian.....	93
5.2.2 Bagi Pemangku Kebijakan/Pihak Terkait .....	94
5.2.3 Bagi Penelitian Selanjutnya.....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN.....	102

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Data Demografi Subjek.....	44
Tabel 3. 2 Standar Nilai Kappa .....	50
Tabel 4. 1 Jadwal Pengambilan Data Penelitian .....	52
Tabel 4. 2 Kumpulan Kode/Tema yang Diperoleh pada Tahap <i>Open, Axial</i> dan <i>Selective Coding</i> .....	61
Tabel 4. 3 Hasil <i>Coding Comparison</i> .....	64
Tabel 4. 4 <i>Matrix Coding Query</i> .....	65
Tabel 4. 5 Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i> Subjek .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Format <i>Informed consent</i> .....	103
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian- <i>Cognitive Disonance Scale</i> .....	107
Lampiran 3. <i>Guide</i> Wawancara .....	111
Lampiran 4. <i>Guide Focus Group Discussion (FGD)</i> .....	128
Lampiran 5. Kaji Etik Penelitian .....	141
Lampiran 6. Sertifikat Uji Plagiasi.....	142
Lampiran 7. Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing.....	143
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi .....	145
Lampiran 9. Sertifikat Raihan Medali Perunggu pada PIMNAS ke-37....	147
Lampiran 10. <i>Informed Consent</i> Subjek.....	148
Lampiran 11. Buku Koding/ <i>Code Book</i> .....	158
Lampiran 12. Verbatim Wawancara .....	199
Lampiran 13. Notulensi FGD.....	209
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	213
Lampiran 15. Formulir Keterangan Uji Format.....	215