

**STUDI FENOMENOLOGI: DAMPAK DAN SOLUSI PERILAKU  
BERJUDI *ONLINE* PADA GEN Z DI BANJARMASIN DALAM  
PARADIGMA TEORI DISONANSI KOGNITIF**

**Skripsi**

**Diajukan guna memenuhi sebagai syarat**

**Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi**

**Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Nur Zahidatus Salma

2110914120010

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**Desember, 2024**

## Skripsi

# STUDI FENOMENOLOGI: DAMPAK DAN SOLUSI PERILAKU BERJUDI *ONLINE* PADA GEN Z DI BANJARMASIN DALAM PARADIGMA TEORI DISONANSI KOGNITIF

dipersiapkan dan disusun oleh

**Nur Zahidatus Salma**


Telah dipertahankan di depan dewan penguji

pada tanggal 23 Desember 2024

### Susunan Dewan Penguji


Pembimbing Utama

Anggota Dewan Penguji Lain

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

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

Pembimbing Pendamping

  
Thaifah Ratna Hidayati, M.Psi., Psikolog  
NIPPPK. 199108092023212043

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

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

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

Koordinator Program Studi 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 orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 23 Desember 2024



**Nur Zahidatus Salma**

**NIM. 2110914120010**

## ABSTRAK

### STUDI FENOMENOLOGI: DAMPAK DAN SOLUSI PERILAKU BERJUDI *ONLINE* PADA GEN Z DI BANJARMASIN DALAM PARADIGMA TEORI DISONANSI KOGNITIF

Nur Zahidatus Salma

Perjudian *online* sekarang ini menjamur di Indonesia walaupun bertentangan dengan norma, hukum, dan agama. Tidak memandang usia, salah satunya adalah generasi z atau yang terhitung muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak dan solusi dari perjudian *online* yang dipandang melalui teori disonansi kognitif, serta mengetahui gambaran disonansi kognitif yang dialami penjudi *online*. Metode penelitian ini adalah kualitatif desain fenomenologi yang menerapkan teknik wawancara, FGD, dan *Cognitive Dissonance Scale* dalam pengambilan datanya. Subjek berjumlah 6 orang yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria usia 17-29 tahun, pernah dan/atau sedang bermain judi *online*, dan berdomisili di Banjarmasin. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dampak perjudi *online* meliputi kerugian finansial, ketidaknyamanan psikologis, perspektif negatif, dan kebimbangan. Temuan ini juga berhasil dijelaskan dengan paradigma teori disonansi kognitif baik berbentuk pemicu ataupun respon yang dimunculkan dari disonansi yang dialami. Adapun temuan mengenai solusi meliputi aspek eksternal dan internal yang juga beranjak dari disonansi kognitif yang dialami sehingga dapat diterapkan upaya berupa perubahan perilaku dan penambahan elemen kognitif baru. Kerja sama dengan tenaga profesional, pihak terkait hingga orang tua juga sangat penting dalam mengarahkan pemilihan elemen kognitif yang tepat. Penelitian ini berhasil menjawab peranan teori disonansi kognitif dalam konteks perjudian *online*.

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

## **ABSTRACT**

### **A PHENOMENOLOGICAL STUDY: THE IMPACTS AND SOLUTIONS OF ONLINE GAMBLING BEHAVIOR ON GEN Z IN BANJARMASIN IN COGNITIVE DISSONANCE THEORY PARADIGM**

*Nur Zahidatus Salma*

*Online gambling is now mushrooming in Indonesia although against norms, laws, and religion. It is prevalent regardless of age, including among generation z or those who are relatively young. This study aims to examine the impacts and solutions of online gambling as viewed through cognitive dissonance theory, and to describe the cognitive dissonance that the online gamblers experienced. It was a qualitative phenomenological study, employing interviews, FGD, and Cognitive Dissonance Scale for data collection. The subjects were 6 people selected using the purposive sampling technique with the criteria including being at ages 17-29 years, having played and/or playing online gambling, and living in Banjarmasin. The results revealed that the impacts of online gambling included financial losses, psychological discomfort, negative perspectives, and doubts. These findings were also explained by the cognitive dissonance theory paradigm, either the triggers or responses from the experienced dissonance. The solutions included external and internal aspects arising from the experienced cognitive dissonance; therefore, efforts can be made through behavioral changes and addition of new cognitive elements. Cooperation with professionals, related parties, and parents is important in selecting the appropriate cognitive elements. This study successfully answers the role of cognitive dissonance theory in the context of online gambling.*

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

## **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 “Studi Fenomenologi: Dampak dan Solusi Perilaku Berjudi *Online* pada Gen Z di Banjarmasin dalam Paradigma Teori Disonansi Kognitif” 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 Koordinator Program Studi 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 (Tim Judi *Online* dan Tim Acil Jukung) atas kesabarannya dalam membimbing, memfasilitasi, serta memberikan dukungan dan saran terbaik selama proses

penyelesaian laporan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik;

4. Ibu Thaifah Ratna Hidayati, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing pendamping yang memberikan dukungan dan masukan berharga sehingga dapat dilakukan penyempurnaan pada laporan skripsi ini;
5. Ibu Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog dan Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana M.Psi., Psikolog selaku dosen penguji atas masukan yang diberikan;
6. Tim PKM-RSH Judi *Online*, Andi, Majes, Syauqi, dan Salsa yang hebat dan dapat diandalkan serta memberikan banyak dukungan dan 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. Umi dan Abah, kedua orang tua tercinta dan sangat penulis banggakan yang telah kebersamai dan memberikan dukungan moral, materil, serta emosional sehingga penyelesaian laporan skripsi ini dapat dilakukan dengan optimal;
10. Kakak Azra tersayang atas dukungan, dorongan, saran membangun, dan telah kebersamai proses perkuliahan hingga penyusunan laporan skripsi ini;

11. Ketiga sahabat penulis, Anggun, Maulida, Uti yang membanggakan dan telah memberikan dukungan, bantuan, dan kebersamaan berharga selama proses perkuliahan hingga penyelesaian laporan skripsi ini.

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, 23 Desember 2024

Nur Zahidatus Salma

## 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
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis .....	9
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian .....	10
<b>BAB II PERSPEKTIF TEORITIS .....</b>	<b>16</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	16
2.1.1 Generasi Z.....	16
2.1.2 Judi <i>Online</i> .....	17
2.1.3 Teori Disonansi Kognitif .....	23
2.2 Perspektif Teori .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	30
3.2 Unit Analisis.....	31

3.3	Subjek dan Tempat Penelitian .....	32
3.4	Teknik Penggalan Data .....	33
3.5	Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data .....	34
3.6	Teknik Pemantapan Kredibilitas Penelitian .....	36
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	38
4.1	Situasi Penelitian .....	38
4.2	Hasil Penelitian.....	44
4.2.1	Deskripsi Data <i>Coding</i> .....	44
4.2.2	Deskripsi Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i> .....	47
4.3	Hasil dan Pembahasan .....	48
4.3.1	Dampak Bermain Judi <i>Online</i> .....	48
4.3.2	Solusi Bermain Judi <i>Online</i> .....	57
4.4	Keterbatasan Penelitian .....	66
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran .....	67
5.2.1	Bagi Subjek Penelitian .....	67
5.2.2	Bagi Pemangku Kebijakan/Pihak Terkait .....	68
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya .....	68
	DAFTAR PUSTAKA .....	69

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Data Demografi Subjek.....	33
Tabel 3.2 Standar Nilai Kappa .....	37
Tabel 4.1 Jadwal Pengambilan Data Penelitian .....	39
Tabel 4.2 Kumpulan Kode/Tema yang Diperoleh pada Tahap <i>Open</i> , <i>Axial</i> , dan <i>Selective Coding</i> .....	45
Tabel 4.3 Hasil <i>Coding Comparison</i> .....	46
Tabel 4.4 <i>Matrix Coding Query</i> .....	47
Tabel 4.5 Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i> Subjek .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Format <i>Informed Consent</i> .....	77
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian – <i>Cognitive Dissonance Scale</i> .....	81
Lampiran 3. <i>Guide</i> Wawancara.....	84
Lampiran 4. <i>Guide Focus Group Discussion</i> (FGD).....	97
Lampiran 5. Kaji Etik Penelitian.....	109
Lampiran 6. Sertifikat Uji Plagiasi.....	110
Lampiran 7. Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing.....	111
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi .....	113
Lampiran 9. Sertifikat Raihan Medali Perunggu pada PIMNAS ke-37.....	115
Lampiran 10. <i>Informed Consent</i> Subjek .....	116
Lampiran 11. Buku Koding/ <i>Code Book</i> .....	122
Lampiran 12. Verbatim Wawancara .....	140
Lampiran 13. Notulensi FGD.....	146
Lampiran 14. Lembar Bimbingan Revisi Semhas .....	148