

**EKSPLORASI MOTIF MELAKUKAN JUDI *ONLINE* KALANGAN  
MAHASISWA GEN Z DI BANJARBARU: STUDI FENOMENOLOGI**

**Skripsi**

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat**

**Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi**

**Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh

Salsabila

2210914320032

**JURUSAN PSIKOLOGI**

**FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**Januari, 2026**

Skripsi

EKSPLORASI MOTIF MELAKUKAN JUDI *ONLINE* KALANGAN  
MAHASISWA GEN Z DI BANJARBARU:STUDI FENOMENOLOGI

dipersiapkan dan disusun oleh

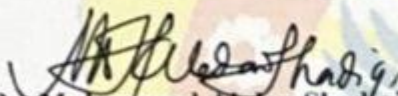
Salsabila

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 Alfianoor Achmad, S.Psi., MA  
NIP. 198810102020121010

  
Risna Febriani, S.Psi., M.Si  
NIP. 199402082025062006

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

Banjarbaru, 29 Desember 2025



Salsabila

NIM. 2210914320032

## ABSTRAK

### EKSPLORASI MOTIF MELAKUKAN JUDI *ONLINE* KALANGAN MAHASISWA GEN Z DI BANJARBARU: STUDI FENOMENOLOGI

Salsabila

Fenomena judi *online* semakin marak di kalangan mahasiswa Generasi Z seiring dengan kemudahan akses teknologi digital, meskipun aktivitas ini diketahui memiliki dampak negatif secara psikologis, sosial, akademik, serta bertentangan dengan norma hukum dan nilai moral. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi motif mahasiswa Generasi Z di Banjarbaru dalam melakukan judi *online* serta memahami dinamika disonansi kognitif yang mereka alami. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi terhadap mahasiswa Gen Z yang pernah atau sedang bermain judi *online*, dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, *focus group discussion* (FGD), serta *Cognitive Dissonance Scale* sebagai data pendukung, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif utama bermain judi *online* meliputi hiburan dan pengisi waktu luang, motif ekonomi, pengaruh lingkungan sosial dan teman sebaya, serta pelarian dari tekanan psikologis. Mahasiswa mengalami disonansi kognitif berupa konflik antara kesadaran akan risiko dan larangan judi *online* dengan perilaku berjudi yang tetap dilakukan, yang dimanifestasikan melalui emosi negatif, keraguan keputusan, dan pengaruh lingkungan, serta diredakan melalui berbagai bentuk rasionalisasi.

Kata kunci: Judi *online*, Generasi Z, Motif, Disonansi kognitif, Fenomenologi

## ABSTRACT

### *EXPLORING THE MOTIVES FOR ONLINE GAMBLING AMONG GENERATION Z UNIVERSITY STUDENTS IN BANJARBARU: A PHENOMENOLOGICAL STUDY*

Salsabila

*The phenomenon of online gambling is increasingly prevalent among Generation Z university students facilitated by the accessibility of digital technology, despite its well-documented negative psychological, social, and academic impacts, as well as its contradiction with legal norms and moral values. This study aims to explore the motives underlying online gambling behaviour among Gen Z students in Banjarbaru and to understand the dynamics of cognitive dissonance they experience. A qualitative approach using a phenomenological method was employed, involving Gen Z university students who have previously engaged in or are currently engaging in online gambling, selected through purposive sampling. Data were collected through in-depth interviews, focus group discussions (FGDs), and supplemented by the Cognitive Dissonance Scale to provide descriptive context. Data were then analyzed using thematic analysis. The findings revealed four primary motives: entertainment, financial gain, social influence, and psychological coping. Participants experienced cognitive dissonance in the form of conflict between awareness of the risks and prohibitions and their persistent gambling behaviour. This dissonance manifested as negative emotions, decision-making uncertainty, and social discomfort, and was mitigated through psychological rationalization.*

*Keywords: online gambling, Generation Z, motives, cognitive dissonance, phenomenology*

## **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

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Eksplorasi Motif Judi *Online* pada Mahasiswa Gen Z di Banjarbaru: Studi Fenomenologi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih 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 fasilitas untuk pelaksanaan penelitian ini.
2. Kepada Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana M.Psi., Psikolog selaku ketua jurusan Psikologi yang telah memudahkan proses administrasi untuk meraih gelar Sarjana Psikologi penulis (S.Psi).
3. Bapak Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik, PKM hingga Skripsi, yang selalu memberikan bantuan dalam mengembangkan potensi penulis di dalam proses akademik di

prodi psikologi ini dengan baik hati dan sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses akademik yang penulis jalani ini.

4. Kepada Dosen Pembimbing kedua yaitu Bapak Rendy Alfiannoor Achmad S.Psi., M.A. yang telah memberikan bimbingan skripsi dan ruang untuk penulis mengembangkan potensi dengan menjadi anak magang di biro Egopsychology.
5. Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana M.Psi., Psikolog dan Ibu Risna Febriani, S.Psi., M.Si., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan.
6. Teman-teman terdekat dan sahabat seperjuangan yang penulis sayangi Syifa, Nadia, dan juga Aira yang selalu memberikan semangat, bantuan, serta ruang berbagi selama proses perkuliahan ini.
7. Teman-teman kelompok PKM penulis Ka Salma, Andi, Syauqi, dan Majes yang telah menerima penulis dan bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan kegiatan PKM-PIMNAS hingga akhirnya juga dapat menyelesaikan skripsi penulis ini.
8. Teman-teman magang Egopsychology satu angkatan maupun kakak-kakak yang penulis banggakan telah memberikan bantuan dukungan dan semangat saat proses penelitian.
9. Seluruh dosen dan staf administrasi Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama masa studi.

10. Kedua orang tua tercinta, abah dan mamah penulis serta keluarga penulis yang lainnya atas doa, dukungan finansial, pengorbanan, dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti.
11. Seluruh partisipan penelitian Judi *Online* yang telah bersedia meluangkan waktu dan membagikan pengalamannya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
12. 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 telah memfasilitasi kami berupa tambahan dana penelitian dan pembinaan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, baik dalam penyajian maupun analisis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, terutama dalam memahami dinamika perilaku judi *online* di kalangan mahasiswa Gen Z.

Banjarbaru, 02 Januari 2026



Salsabila

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
PERNYATAAN REKOGNISI .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian.....	7
BAB II PERSPEKTIF TEORITIS .....	9
2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.1.1 Perilaku Judi <i>Online</i> .....	9
2.1.2 Teori Disonansi Kognitif.....	13
2.1.3 Generasi Z .....	19
2.1.4 Motif Bermain Judi <i>Online</i> .....	21

2.2 Perspektif Teori.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Rancangan Penelitian.....	25
3.2 Unit Analisis .....	26
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian .....	27
3.4 Teknik Penggalan Data.....	29
3.5 Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data.....	30
3.6 Teknik Pemantapan Kredibilitas Penelitian.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Situasi Penelitian.....	33
4.2 Hasil Penelitian .....	39
4.2.1 Deskripsi Data <i>Coding</i> .....	39
4.2.2 Deskripsi Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i> .....	42
4.3 Hasil dan Pembahasan .....	43
4.3.1 Motif Bermain Judi <i>Online</i> .....	43
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	57
5.2.1 Bagi Subjek Penelitian .....	57
5.2.2 Bagi Pemangku Kebijakan/Pihak Terkait .....	57
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	57

LAMPIRAN..... 62

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Data Demografi Subjek.....	29
Tabel 3.2 Standar Nilai <i>Kappa</i> .....	32
Tabel 4.1 Jadwal Pengambilan Data Penelitian .....	35
Tabel 4.2 Kumpulan Kode/Tema yang Diperoleh pada pengcodangan .....	39
Table 4.3 <i>Selective Coding</i> .....	40
Table 4.4 <i>Matrix Coding Query</i> .....	41
Table 4.5 Skor <i>Cognitive Dissonance Scale</i> Subjek .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Format Informed Consent.....	63
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian Cognitive Dissonance Scale.....	67
Lampiran 3. Guide Wawancara.....	72
Lampiran 4. Guide Focus Group Discussion .....	83
Lampiran 5. Kaji Etik Penelitian.....	90
Lampiran 6. Sertifikat Uji Plagiasi.....	91
Lampiran 7. Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing.....	92
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi .....	94
Lampiran 9. Sertifikat Raihan Medali Perunggu pada PIMNAS ke-37.....	95
Lampiran 10. Informed Consent Subjek .....	96
Lampiran 11. Buku Koding/Codebook.....	104
Lampiran 12. Verbatim Wawancara .....	119
Lampiran 13. Notulensi FGD.....	124
Lampiran 14. Keterangan Uji Format .....	127
Lampiran 15. Lembar Revisi Semhas .....	128
Lampiran 16 Dokumentasi Pengambilan Data .....	129