

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Mahasiswa merupakan status yang di sandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual. Mahasiswa dipandang oleh masyarakat sebagai individu yang harus pergi ke Perguruan Tinggi untuk mendapatkan ilmu dan diharapkan dapat di terapkan di masyarakat pada nantinya. Tugas utama mahasiswa yaitu belajar yang merupakan prioritas utama mengapa seseorang berada di ruang lingkup perguruan tinggi. Perguruan Tinggi dapat menjadi masa penemuan intelektual dan pertumbuhan kepribadian. Mahasiswa berubah saat merespon terhadap kurikulum yang menawarkan wawasan dan cara berpikir baru seperti terhadap mahasiswa lain yang berbeda dalam soal pandangan dan nilai, terhadap kultur mahasiswa yang berbeda dengan kultur pada umumnya, dan terhadap anggota fakultas yang memberikan model baru.

Pergaulan mahasiswa yang beragam menghasilkan berbagai macam dinamika di dalamnya dan semua itu tidak lepas dari norma yang berlaku di masyarakat, baik mahasiswa yang berada di kota besar maupun mahasiswa di kota kecil. Mahasiswa menjalankan dan menaati norma serta nilai tersebut, maka kehidupan mahasiswa dan masyarakat akan aman, tentram dan damai. Kenyataannya sebagian dari mahasiswa ada yang melakukan pelanggaran-pelanggaran terhadap norma dan nilai tersebut.

Pelanggaran terhadap norma dan nilai yang berlaku di masyarakat dikenal dengan istilah penyimpangan sosial atau istilah yang sering digunakan dalam perspektif psikologi adalah patologi sosial. Penyimpangan sosial ini, memunculkan berbagai permasalahan kehidupan masyarakat yang selanjutnya dikenal dengan penyakit sosial. Setiap perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma akan disebut sebagai perilaku menyimpang dan setiap pelaku yang melakukan penyimpangan akan digambarkan sebagai penyimpang atau *deviant* (Siahaan, 2009). Norma sesungguhnya sangat penting dalam menjaga ketertiban. Norma dianggap sebagai budaya ideal atau sebagai harapan bagi individu dalam situasi tertentu. Norma budaya yang ideal dapat ditentukan dari pembicaraan atau dari melihat sanksi dan reaksi yang diberikan (Siahaan, 2009).

Salah satu bentuk perilaku menyimpang tersebut adalah judi. Judi merupakan kegiatan yang sudah muncul sejak beratus-ratus tahun yang lalu, dan begitu juga perjudian di Indonesia sudah mulai marak pada abad ke 19 namun perjudian di Indonesia merupakan hal yang melanggar norma, agama dan hukum negara. Judi merupakan pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono, 2009).

Judi di Indonesia memiliki berbagai macam permainan, mulai dari sabung ayam, domino, dan yang paling fenomenal yaitu judi togel. Judi togel sudah sangat terkenal dan merajalela sebelum kecanggihan teknologi merebah, masyarakat dahulu bermain toto gelap atau biasa disebut togel secara diam-diam

karena dilarang oleh pemerintah, masyarakat secara diam-diam membeli nomor togel di bandar togel dan menunggu sampai nomor yang di keluarkan bandar sama dengan yang di beli maka pemain akan menang sesuai dengan taruhan dan peraturan judi tersebut, namun faktanya judi togel tidak terbukti dapat memperkaya seseorang, justru judi ini dapat memiskinkan orang, akan tetapi penggemar judi ini tidak pernah surut malah mahasiswa pun banyak yang berjudi tipe ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan, terlebih dengan media internet di dalamnya. Animo masyarakat terhadap media internet sebagai sarana untuk memudahkan kegiatannya sangat besar, tercatat sekitar 63 juta jiwa penduduk Indonesia menjadi pengguna internet di mana 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial (Kemeninfo,2013). Perkembangan jaman yang terus-menerus membuat sebagian orang yang memiliki kemampuan dan finansial lebih memanfaatkan hal tersebut dengan cara menyediakan jasa permainan judi *online* memberikan kemudahan bagi para pelaku untuk melakukan transaksi judi. Bersamaan dengan kemajuan zaman, permainan judi online pun mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut terjadi karena permainan ini memang memberikan kemungkinan keuntungan yang cukup besar apabila memenangkannya serta sangat praktis untuk dilakukan, selain dikarenakan faktor perkembangan media yang mendukung sebenarnya permainan ini juga berdasarkan permainan judi yang sudah sangat melekat dengan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Mahasiswa memanfaatkan media komputer dan internet sebagai penghubung secara langsung, judi pun beralih ketempat yang sedikit lebih elit, karena dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi.

Permainan judi dengan menggunakan media komputerisasi dan teknologi internet yang marak di kalangan mahasiswa salah satunya adalah judi poker. Judi poker yang mengadopsi dari budaya barat dan termasuk baru dikalangan mahasiswa dapat langsung menjadi permainan populer di kalangan mahasiswa, judi ini menggunakan kartu remi dengan memiliki peraturan yang sudah ada dan memiliki satu pemenang. Judi poker ini biasa dimainkan oleh mahasiswa secara online di depan komputer melawan penjudi lainya dengan cara yang sama pula, jadi mahasiswa merasa tenang dan aman melakukan perjudian ini karena bisa dilakukan di kamar sendiri.

Data dari ([www.asiaplate.com](http://www.asiaplate.com)) menempatkan Indonesia berada di urutan ke empat sebagai penjudi online terbanyak di dunia, dengan urutan pertama yaitu Amerika Serikat. Berdasarkan data yang di kemukakan ([www.asiaplate.com](http://www.asiaplate.com)) memunculkan bahwa banyak sekali penjudi di negara yang mayoritas beragama muslim, dengan undang-undang mengilegalkan berbagai macam kegiatan judi. Mahasiswa di kota Jember menjadi bagian perkembangan judi online di

Indonesia, dengan di temukan beberapa mahasiswa di tempat warnet maupun di kos-kosan bermain judi online.

Uang merupakan hal pertama yang di fikirkan setiap individu saat mulai berfikir judi, hayalan mendapatkan kekayaan yang dibayangkan oleh individu dan didorong oleh iming-iming kesempatan besar oleh pihak yang tidak bertanggung jawab membuat individu semakin rasional berfikir bahwa judilah jalan menuju kekayaan dengan cepat dan mudah, namun faktanya tidak ada individu yang kaya raya berkat bermain judi sampai saat ini. Bentuk ketidak puasan manusia mengenai uang, rasionalitas, dan ketenangan pikiran sehingga cenderung mengabaikan tantangan, kreativitas, sosialisasi dan hanya bermain-main dengan judi saja (Thompson, dalam Binde 2013).

Hasil dari wawancara mengemukakan beberapa motif mahasiswa tertarik berjudi, ada beberapa aspek yang muncul ketika mahasiswa menceritakan awal mula mereka tertarik berjudi dan pertama kali ikut dalam perjudian, tidak luput juga beberapa mahasiswa menceritakan bagaimana perasaan mereka saat mulai bertaruh, dalam permainan, serta saat mengalami kemenangan dan juga mengalami kekalahan yang membuat mereka ingin terus berada di dalam lingkaran judi.

Kesempatan menang merupakan sudut pandang pertama yang di ungkapkan oleh mahasiswa, kemenangan dan uang sudah berada di benak mahasiswa saat memulai niat berjudi dilanjutkan dengan tindakan mengikuti perjudian yang belum pasti mereka menangkan, namun perjudian tetap berlangsung dengan kepastian yang belum jelas. Uang adalah murni media

perjudian, uang merupakan bahan bakar perjudian dan itu mendorong selayaknya bensin sebagai kekuatan mobil, namun ini untuk kesenangan (Spainier, dalam Binde 2013)

Mimpi mendapatkan *jackpot* merupakan motif mahasiswa berpartisipasi dalam judi togel, permainan ini memberikan kesempatan dengan modal kecil dan bisa mendapatkan uang dengan jumlah yang berlipat dan besar. Mahasiswa menikmati fantasi menyenangkan dengan mendapat uang berlipat tersebut untuk memenuhi kebutuhan sekunder serta memenuhi kebutuhan akan kesenangan yang telah ditampakan oleh lingkungan penjudi mahasiswa itu sendiri. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Binde pada tahun 2013 di Swedia, terdapat beberapa kesamaan motivasi.

Perjudian memberi kesempatan mahasiswa untuk mampu membeli apapun yang diinginkan saat mereka menang. Kemenangan tersebut menjadi daya tarik sosial, membuat mahasiswa di sekitarnya ingin merasakan kemenangan dan menghabiskan uang dengan cara yang sama pula. Proses modeling menjadi faktor mahasiswa lainya melakukan hal yang sama, sebuah teori menyebutkan hasil dari suatu proses belajar, menurut Shuterland penyimpangan adalah konsekuensidari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau dari teman-teman sebaya yang menyimpang (Kurniawan, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tentang judi pada mahasiswa, memberi gambaran perilaku yang terinternalisasi dari subyek bahwa, pada awal subjek melakukan perjudian adalah iseng-iseng, coba-coba dan pengaruh

lingkungan. Lambat laun perilaku berjudi pada mahasiswa menjadi kebiasaan, setelah intensitas berjudi mahasiswa dilakukan sering sekali dan bahkan bisa setiap hari. Uang merupakan target utama bagi mahasiswa yang mulai coba-coba berjudi, namun berbeda bagi mahasiswa yang intensitas berjudinya tinggi. Kemenangan yang didapat oleh mahasiswa bukanlah menikmati hasil kemenangan namun bermain lagi di zona judi yang lebih besar.

Alih-alih ingin mendapatkan hasil lebih besar, namun faktanya sering sekali mahasiswa tersebut malah kalah dan hasil yang seharusnya bisa dinikmati untuk beberapa minggu hangus dalam beberapa jam. Rasa menyesal muncul, namun kesalahan yang di buat mahasiswa terjadi berulang-ulang di disertai penyesalan yang sama dan tetap saja melakukan perjudian. Tindakan yang diambil oleh individu tersebut menunjukkan ketidak mampuan individu dalam memilih tindakan yang diyakini dapat menguntungkan atau merugikan diri sendiri, individu memilih suatu yang diyakini dapat memberi keuntungan yang lebih besar dari hasil yang didapatnya.

Faktanya individu lebih banyak mengalami kerugian dari tindakan yang diyakini mampu mendatangkan keuntungan yang lebih besar, pengalaman sebelumnya tidak berpengaruh besar dalam membentuk kemampuan memilih hasil, menilai situasi dan kemampuan menahan diri serta menafsirkan peristiwa yang pernah dialaminya. Kemampuan kontrol keputusan ini merujuk pada teori Averil (dalam Nurfauliyanti, 2010)

Kalah merupakan hal yang tidak di sukai setiap individu, rata-rata individu setelah mengalami kekalahan dalam hal olahraga, maka dia terus berlatih agar

tidak mengalami kekalahan. Berbeda pada hal negatif, rata-rata individu tidak akan mengulang kesalahan yang kedua kalinya, karena hal tersebut dirasa menyakitkan diri sendiri. Kalah bagi mahasiswa yang suka berjudi merupakan kemenangan yang tertunda, mahasiswa berfikir bahwa apabila kalah maka mereka harus berjudi lagi, karena tidak ada kata menang apabila tidak melakukan permainan judi tersebut.

Persepsi yang tidak tepat membuat penyesalan yang harusnya dirasa kapok untuk mengulanginya, namun mahasiswa penjudi tersebut malah berspekulasi dengan cara, meminjam pada temanya dengan pandangan akan mendapatkan kemenangan, adapun apabila mahasiswa tidak mendapatkan pinjaman maka akan menggadaikan barang bahkan menjual barang untuk tetap bisa bermain judi. Kasus ini membuktikan bahwa kemampuan individu dalam menginterpretasi dan menilai sebuah tekanan dalam kerangka kognitifnya memiliki masalah, individu tersebut tidak mampu menghentikan dan mencari jalan keluar yang tepat untuk dapat keluar dari tekanan, mahasiswa lebih memilih jalan pintas yang dianggap sebagai keputusan yang tepat namun keputusan tersebut bisa dapat merugikan diri sendiri pada akhirnya. Fenomena berdasarkan teori kontrol kognitif bahwa mahasiswa menginterpretasikan, menilai sebuah tekanan dengan adaptasi psikologis yang berbeda, dengan orang awam lainnya, dalam aspek kontrol diri dapat dikategorikan dalam aspek kontrol kognitif (Averil, dalam Nurfauliyanti, 2010).

Judi merupakan hal yang tidak pasti sehingga terkadang menang dan terkadang kalah, hal tersebut membuat mahasiswa mendorong dirinya sendiri berspekulasi dengan cara, barang-barang yang dimiliki digadaikan atau dijual agar

mendapat modal untuk berjudi lagi. Embel-embel memperjuangkan uang yang sebelumnya telah habis di ambil bandar atau pemain lainya dalam permainan judi.

Faktanya banyak masyarakat jatuh miskin setelah menghabiskan harta bendanya untuk berjudi, bahkan yang lebih disayangkan mahasiswa mengikuti perilaku berhutang, menggadaikan barang-barang, bahkan menjual semua harta bendanya untuk memenuhi keinginan bermain berjudi. Mahasiswa sadar bahwa yang dilakukan merupakan bentuk menyiksa diri, namun lebih tersiksa lagi apabila mereka melewatkan satu permainan yang tidak diikuti. contoh salah satu mahasiswa tidak bertaruh nomer yang akan keluar pada hari ini, dikarenakan tidak mempunyai uang namun di benaknya terdapat angka yang akan di beli apabila memiliki uang. Hasilnya angka yang berada dibenaknya benar-benar dikeluarkan bandar tanpa disangka, kejadian tersebut membuat mahasiswa tersebut benar-benar menyesal karena tidak mengikuti permainan tersebut. Mahasiswa tersebut marah dan frustasi dan tanpa pikir panjang mencari modal, agar bisa mengikuti permainan keesokan harinya yang tidak tentu pula kemenangan didapatnya.

Sebenarnya kecanduan berjudi dapat menjadi lebih mudah di tinggalkan ketika mekanisme pertahanan ego dilakukan secara tepat. Tindakan yang perlu dilakukan mahasiswa ketika berjudi adalah mencegah dan mengendalikanya agar tidak memperparah keadaanya ketika berjudi. Berhenti saat kalah merupakan tindakan yang benar, mekanisme kontrol diri berperan dengan mendorong diri agar tidak melakukan perjudian kembali sehingga tidak terjerumus lebih dalam. Menang merupakan hal yang menyenangkan, mekanisme kontrol diri yang tepat memberi peringatan diri bahwa judi bukanlah jalan yang benar untuk

mendapatkan uang, karena judi bukanlah hal yang pasti. Faktanya tidak semua mahasiswa mampu mengendalikan serta mengatasi permasalahan judi yang di hadapinya. Berkaitan dengan kontrol diri pada setiap individu karena pada dasarnya setiap individu memiliki suatu mekanisme yang dapat membantu mengatur dan mengarahkan perilaku.

Mekanisme yang dimaksud di atas adalah kontrol diri, menurut Harter (dalam Adam, 2014) menyatakan bahwa dalam diri seseorang terdapat suatu sistem pengaturan diri (*self-regulation*) yang memusatkan perhatian pada pengontrolan diri (*self control*). Proses pengontrolan diri ini menjelaskan bagaimana diri mengendalikan perilaku dalam menjalani kehidupan sesuai dengan kemampuan individu dalam mengendalikan perilaku. Apabila individu mampu mengendalikan perilakunya dengan baik maka dapat menjalani kehidupannya dengan baik. Setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda-beda dalam menghadapi stimulus khususnya dalam kondisi ketika mereka berjudi, ada yang mampu mengendalikan dirinya dengan melakukan upaya meredam diri ada yang masih tidak mampu mengendalikan dirinya. Melalui kemampuan ini, individu dapat membedakan perilaku yang dapat di terima dan tidak dapat di terima, dan kemampuan menggunakan pengetahuan tentang apa yang dapat diterima itu sebagai perilaku standar untuk membimbing perilakunya sehingga mau menunda pemenuhan kebutuhannya, (Santrock, dalam Adam, 2014)

Setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda (Widiana dkk, 2004), tinggi rendahnya kontrol diri seseorang di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sependapat dengan Tajiri (dalam Anggia, 2013) bahwa kemampuan

kontrol diri berpijak pada pikiran sadar yang dimiliki manusia, bahkan merupakan buah dari kesadaran atau fungsi pikiran sadar yaitu tingkat kesiagaan individu baik terhadap stimulus eksternal maupun internal. Seseorang sadar jika ia tidak hanya memantau lingkungan (internal dan eksternal), tetapi juga pada saat seseorang mengendalikan dirinya sendiri dan lingkungan.

Beberapa literatur terdapat beragam penyajian tentang kemampuan kontrol diri, namun demikian esensinya sama yaitu kemampuan melakukan pertimbangan dan kemampuan memutuskan pilihan perilaku yang terbaik. Saat seseorang tidak mampu mengarahkan, mengatur dan mengendalikan dorongan-dorongan yang ada pada dirinya maka akan berdampak negatif pada dirinya, tetapi begitu juga sebaliknya ketika seseorang mampu mengarahkan, dan mengendalikan dorongan-dorongan yang ada pada dirinya maka akan berdampak positif bagi dirinya. Adapun dorongan-dorongan yang memicu mahasiswa berjudi yang tidak dapat dikendalikan yang nantinya akan berdampak negatif pada diri individu yaitu seperti tidak mampu mengendalikan keputusan khususnya menetapkan keputusan atau tidak mampu berhenti bermain judi dan bertaruh dengan semua yang dimiliki saat itu, sehingga menyebabkan kemiskinan. Ketika seseorang mampu dalam mengendalikan dan mengarahkan dorongan-dorongan dalam dirinya seperti tidak mencoba-coba lagi berjudi, menjauhkan diri dari lingkungan judi maka intensitas dorongan berjudi yang dirasakan semakin rendah.

Penelitian dengan tema kontrol diri di Indonesia sudah pernah dilakukan, namun yang membahas mengenai perjudian belum banyak ditemukan. Penelitian tentang perjudian lebih mengarah pada faktor eksternal yang membentuk perilaku

judi. Eksplorasi terkait proses internalnya belum banyak diteliti, berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengetahui salah satu faktor internal yang berperan penting dalam perilaku perjudian.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa Jember yang berjudi melalui aspek kontrol diri dengan judul penelitian yaitu “Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi Di Kota Jember”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin mengetahui bagaimana fungsi tingkatan tinggi rendahnya kontrol diri sehingga mahasiswa menjadi penjudi di kota Jember.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui gambaran Kontrol Diri pada mahasiswa penjudi di kota Jember.

### **D. Manfaat**

Peneliti mengharapkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya dalam bidang psikologi sosial, terutama tentang kontrol diri dan gambaran penjudi .
2. Manfaat Praktis, penelitian ini diharapkan menjadi bahan informasi bagi para remaja dan dewasa untuk mengetahui kontrol diri yang dimiliki dan keadaan mahasiswa penjudi. Agar mereka dapat mengetahui kontrol diri mereka

masing-masing dan dapat mengendalikan atau mengantisipasi berjudi yang terjadi pada mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk membuat program intervensi atau pendampingan, baik yang bersifat preventif maupun rehabilitative.

### **B. Keaslian penelitian**

Penelitian dengan tema gambaran kontrol diri pada mahasiswa penjudi di kota Jember, di ketahui belum pernah diteliti sebelumnya, namun ada penelitian yang memiliki variabel yang serupa, antara lain yang pertama berjudul “Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Merokok Kalangan Remaja Di Smkn 1 Bitung”. Penelitian tersebut ditulis oleh Gritty pada tahun 2015 dengan menggunakan metode penelitian desain Cross Sectional dan bersifat analitik kuantitatif. Penelitian ini melibatkan 176 siswa aktif sekolah sebagai sampel, merokok dan tidak merokok, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, dan bersedia berpartisipasi. Pengambilan data melalui kuesioner. Teknik analisa data menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan nilai  $r = -0,756$  dengan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), artinya semakin tinggi kontrol diri remaja, semakin rendah perilaku merokoknya. Analisis terhadap 44 responden perokok dari total sampel 176, diperoleh nilai  $r = -0,766$  dengan nilai  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), artinya semakin rendah kontrol diri remaja, semakin tinggi perilaku merokoknya. Dengan demikian hipotesis H1 diterima yaitu terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku merokok.

Penelitian selanjutnya tentang “Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta”. Penelitian ini dilakukan oleh Kurniawan pada tahun

2014. Fokus penelitiannya yaitu mengidentifikasi perilaku menyimpang yang dilakukan secara sadar oleh mahasiswa di kota Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memilih lokasi di Yogyakarta. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan berperan serta, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses awal mahasiswa mengenal keberadaan judi online berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang telah lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi online. Proses interaksi tersebut, kemudian memunculkan rasa ketertarikan dalam diri mereka untuk ikut serta di dalamnya yang didorong atas beberapa hal, diantaranya adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah keterampilan, serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, diketahui bahwa ada perbedaan dari sampel yang digunakan oleh peneliti, fokus masalah yang diangkat, dan variabel yang digunakan dengan penelitian saat ini. Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang terletak pada fokus permasalahan yang diangkat, penelitian sebelumnya lebih melihat hubungan kontrol diri pada remaja merokok sedangkan saat ini peneliti melihat gambaran kontrol diri pada mahasiswa yang berjudi. Sampel yang digunakan sebelumnya adalah siswa SMA Belitung, sedangkan peneliti saat ini menggunakan sampel pada mahasiswa kota Jember.

Ada juga penelitian yang sama yang memiliki variabel tentang judi yang diteliti oleh Binde di Swedia pada tahun 2013, penelitian ini meneliti tentang judi namun fokus penelitian pada motivasi masyarakat barat bermain judi. Penelitian ini menyumbang pengetahuan mengenai motivasi masyarakat berjudi, hasilnya yaitu lima motivasi yang berupa bermimpi mendapatkan *jackpot*, merubah kehidupan, mendapatkan status sosial, tantangan intelektual, perubahan suasana hati yang disebabkan oleh bermain, namun yang paling mendasar adalah kesempatan mendapatkan kemenangan. Hasil penelitian tersebut terdapat beberapa kesamaan alasan individu berjudi namun perbedaan budaya barat dan timur membuat perbedaan fokus yang akan diteliti.