



Sensation Seeking Behavior pada Pemain Judi Slot Online

Faischa Nadiyah Fiyanda^{1*}, Rr.Setyawati²

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

faischafiyanda@gmail.com

rrsetyawati21psiump@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas dampak negatif konsep *Society 5.0* yang dihasilkan dari kemajuan teknologi dan komunikasi, terutama dalam konteks penyalahgunaan teknologi komunikasi dan informasi yang mengarah pada *cybercrime*. Salah satu bentuk *cybercrime* yang marak saat ini adalah perjudian *online*, khususnya judi *slot online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui *sensation seeking behavior* pada dewasa awal pemain judi *slot online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, khususnya studi kasus tunggal holistik yang dilakukan pada 2 partisipan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara semi terstruktur, analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis isi terarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku *sensation seeking*, yang dicirikan oleh dorongan untuk mencari pengalaman baru dan mendebarkan, menjadi pemicu utama kecanduan perjudian *slot online*. Penelitian ini menyoroti *sensation seeking* pada pemain judi *slot online*, serta implikasinya terhadap perilaku *sensation seeking* para pemain judi. Saran untuk penelitian selanjutnya mencakup penggunaan metode fenomenologi untuk mendalami lebih lanjut fenomena judi *online* yang sedang marak saat ini. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengatasi adiksi judi *online* dan dinamika *sensation seeking* pada perilaku kecanduan agar dapat dijadikan referensi untuk kajian perilaku kecanduan.

Kata Kunci : *Dewasa awal, Internet, Judi online, Kecanduan, Sensation Seeking*

Abstract

This research discusses the negative impact of the Society 5.0 concept resulting from technological and communication advances, especially in the context of misuse of communication and information technology that leads to cybercrime. One form of cybercrime that is rampant today is online gambling, especially online slot gambling. The purpose of this study is to determine sensation seeking behavior in early adult online slot gambling players. This research uses a qualitative approach with a case study method, specifically a holistic single case study conducted on 2 participants. This study uses data collection techniques semi-structured interviews, data analysis in this study using directed content analysis. The results showed that sensation seeking behavior, characterized by the drive to seek new and thrilling experiences, became the main trigger of online slot gambling addiction. This research highlights sensation seeking in online slot gambling players, as well as the implications for the sensation seeking behavior of gambling players. Suggestions for future research include the use of phenomenological methods to further explore the phenomenon of online gambling that is currently rife. This research is expected to be a reference to overcome online gambling addiction and the dynamics of sensation seeking in addiction behavior so that it can be used as a reference for the study of addiction behavior.

Keywords : *Addiction, Early adulthood, Internet, Online gambling, Sensation seeking*

PENDAHULUAN

Kemudahan yang ditawarkan dari kemajudian teknologi yag pada akhirnya menciptakan era *Society 5.0*. Era tersebut memberikan manfaat besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, namun dibalik manfaat besarnya tersebut banyak juga dampak negatif yang diberikan. Salah satu negatifnya adalah penyalah gunaan teknologi komunikasi dan informasi sebagai sarana untuk melakukan tindak



kejahatan. Tindak kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi tersebut dikenal dengan istilah *cybercrime* (Maynard & Ahmad, 2019). Tindak kejahatan *cybercrime* diantaranya adalah jual beli narkoba, pornografi, peretasan, situs kekerasan, dan perjudian (Maynard & Ahmad, 2019). Perjudian sendiri merupakan salah satu kasus *cybercrime* yang *massive* pada era ini, tindakan judi pada era siber ini dilakukan secara *online*, dengan berbagai kemudahan yang didapatkan oleh para pelaku (Caillon et al., 2016).

Judi *online* sendiri memiliki mekanisme yang serupa dengan judi konvensional, namun judi *online* dilakukan dengan media elektronik seperti *smartphone*, laptop dan komputer yang difasilitasi dengan akses internet sebagai alat penghubungnya (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023). Judi *online* sendiri memiliki jenis diantaranya adalah taruhan bola, slot *online*, poker *online*, casino *online*, domino *online* dan togel *online* (Cyrus Model, 2023). Menurut Narasi (2023) Indonesia menempati posisi puncak pertama sebagai negara dengan jumlah pemain judi slot dan *gacor* terbanyak di dunia mencapai 201.122 orang. Berdasarkan hasil survei yang disampaikan oleh Drone Emprit, sebagai sistem pemantau dan analisis media sosial pencapaian tersebut mengungguli negara-negara seperti Kamboja, Filipina, dan Rusia (Narasi, 2023). Judi slot sendiri merupakan permainan dengan sitem memainkan mesin slot untuk mencoba keberuntungan dalam memenangkan hadiah yang dapat diakses melalui situs *online* (Agrippina, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Addiyansyah dan Rofi'ah (2023) mengemukakan bahwa maraknya judi slot *online* melibatkan berbagai kelompok usia dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal melibatkan dorongan dan rasa ingin tahu yang kuat untuk terlibat dalam aktivitas perjudian (Sitanggang & Sabta, 2023). Rasa ingin tahu yang kuat juga dapat memainkan peran signifikan, di mana orang-orang tertarik untuk mencoba pengalaman baru, terutama ketika judi slot *online* menawarkan akses mudah dan cepat melalui platform digital (Sitanggang & Sabta, 2023). Keingintahuan terhadap dunia perjudian slot *online* dan daya tarik teknologi modern dapat mendorong individu untuk ikut serta dalam aktivitas ini. Selain faktor internal, maraknya judi slot *online* juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti promosi agresif dari penyedia layanan judi slot *online*, iklan yang memikat, dan peningkatan aksesibilitas melalui perangkat digital (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023). Faktor lingkungan juga memberikan kontribusi besar terhadap maraknya fenomena judi slot *online*, seperti pengaruh teman sebaya atau kelompok sosial (Agrippina, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Hardiansyah (2016) mengungkap bahwa adanya kecanduan pada pemain judi *online* disebabkan oleh kegembiraan yang diperoleh dari kemenangan. Setiap kali mencapai keberhasilan dalam permainan, pemain cenderung terpanggil untuk kembali mencoba permainan tersebut. Kemenangan yang sering terjadi, terutama yang berlipat ganda dapat meningkatkan minat pemain terhadap permainan tersebut. Bahkan, minat mereka tidak terbatas hanya pada satu situs judi, melainkan melibatkan eksplorasi ke situs dan permainan lainnya (Hardiansyah, 2016). Sekali meraih kemenangan dapat mendorong para pemain untuk kembali mencoba permainan tersebut dengan menggunakan uang kemenangan sebagai modal bermain (Hardiansyah, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Williams et al (2016) mengungkap bahwa kecenderungan perilaku kecanduan pada masalah perjudian berhubungan dengan perilaku *sensation seeking*. Zuckerman dan Glicksohn (2016) mengemukakan bahwa *sensation seeking* merupakan suatu karakter kepribadian yang dicirikan oleh hasrat untuk mencari hal-hal yang beragam, baru, kompleks, serta pengalaman dan perasaan yang mendebarkan. Ini juga mencakup keinginan untuk mengambil risiko fisik dan sosial demi mencapai pengalaman-pengalaman yang mendebarkan tersebut. Harris et al (2013) mengungkapkan bahwa *sensation seeking* menjadi faktor pendukung dalam perilaku berjudi. Penelitian yang dilakukan oleh Williams et al (2016) juga mengungkap bahwa kecenderungan perilaku kecanduan pada masalah perjudian berhubungan dengan perilaku *sensation seeking*. Berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang sudah dijelaskan diatas, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penulis akan melakukan penelitian mengenai bentuk *sensation seeking behavior* pada pemain judi slot *online*, yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode studi kasus.



METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan *sensation seeking behavior* pada pemain judi *slot online*. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Jenis studi kasus yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi tunggal holistik (*holistic single-case study*) dimana suatu kasus menjadi pusat perhatian utama penelitian (Yin, 2018). *Holistic Single-case* merupakan metode yang hanya ditujukan pada satu kasus tertentu (Yin, 2018). Kasus yang menjadi fokus utama pada penelitian ini adalah permasalahan *sensation seeking behavior* pada pemain judi *slot online*.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengumpulkan partisipan penelitian yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. *Purposive sampling* merupakan metode *non-random sampling*, sehingga penulis menentukan kriteria tertentu yang digunakan penulis dalam pemilihan partisipan penelitian (Yusuf, 2014). Pada rencana penelitian kali ini membutuhkan partisipan primer yang memiliki kriteria laki-laki atau perempuan usia 18-29 tahun, memiliki pemahaman tentang permainan judi *slot online*, sudah bermain judi *slot online* minimal 1 tahun, bermain judi *slot online* minimal 3-5 kali dalam satu minggu.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data wawancara dengan teknik semi-terstruktur. Teknik wawancara semi terstruktur menggunakan pendoman wawancara berdasarkan dari aspek kajian yang diteliti (Poerwandari, 2017). Aspek kajian yang digunakan menjadi dasar penyusunan pertanyaan wawancara penelitian ini adalah aspek *sensation seeking* yang dikemukakan oleh Zuckerman dan Glicksohn (2016) yaitu pencarian getaran jiwa dan petualangan (*thrill and adventure seeking*), pencarian pengalaman (*experience seeking*), ketidakmampuan/ketidakmauan menghambat dorongan (*disinhibition*), kerentanan terhadap rasa bosan (*Boredom Susceptibility*).

Penelitian kualitatif yang dilakukan penulis menggunakan triangulasi data untuk menentukan kredibilitas penelitian. Triangulasi data yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi sumber, yaitu menggali kebenaran informasi tertentu dengan menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi. Kemudian teknik kredibilitas berikutnya yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi teori yaitu menggunakan beberapa perspektif teoritis yang berbeda untuk analisis data penelitian (Kardoff et al., 2017).

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis isi terarah. Data yang berasal dari partisipan dan informan penelitian akan dibaca dan dikodekan dengan menggunakan kode yang telah ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu. Jika ada data yang tidak dapat dimasukkan ke dalam kode yang sudah ada, peneliti akan melakukan pembacaan ulang dan jika diperlukan, akan menambahkan kode baru (Bungin, 2011).

HASIL

Partisipan pertama (NL) adalah seorang laki-laki berusia 23 tahun, seorang mahasiswa di salah satu perguruan tinggi swasta di Kabupaten Banyumas, partisipan NL sudah bermain judi *slot online* selama kurang lebih 2. Saat pertama kali bermain judi *slot* kemenangan, partisipan NL mendapatkan kemenangan dan kemenangan pertama itulah yang memberikan dampak kesenangan, kecanduan, rasa penasaran dan mencari kepuasan yang terus memacu untuk bermain judi *slot online*.

Partisipan kedua (OT), adalah seorang laki-laki berusia 27 tahun merupakan seorang karyawan di salah satu perusahaan *start up* yang bertempat di Kabupaten Banyumas. Partisipan OT sudah



bermain judi *slot online* selama kurang lebih 3 tahun yang awal mulanya mengenal judi *slot online* dari lingkungan pertemanan dan judi slot tersebut memberikan keuntungan besar yang menjadi pemicu untuk terus kembali melakukan permainan judi *slot online*.

Berdasarkan dari pernyataan penelitian maka diperoleh hasil dari wawancara kedua partisipan, bahwa mereka kemenangan dan kalah dalam bermain judi slot juga berpengaruh besar terhadap rasa penasaran yang dialami, sehingga lebih memacu adrenalin dan terus mencari cara untuk menang. Hal tersebut menunjukkan perilaku *sensation seeking* selama mereka bermain judi *slot online*. Ditunjukkan dari keterangan yang diberikan oleh kedua partisipan yaitu bermain judi slot memberikan rasa kesenangan, rasa penasaran yang memacu adrenalin, dan terus mencari sensasi tersebut disaat mereka merasa bosan. Kedua partisipan tersebut juga terus mencari pengalaman baru selama bermain judi *slot online*, seperti perkiraan kemenangan pada setiap putaran permainan judi *slot online*.

Tabel 1. Tabel Hasil Analisis

Partisipan NL	Partisipan OT
Pencarian getaran jiwa dan petualangan (<i>thrill and adventure seeking</i>)	
Adrenalin untuk meraih keuntungan	Penasaran
Pencarian pengalaman (<i>experience seeking</i>)	
Prediksi menang dan kalah	Membayangkan keuntungan
Ketidakmampuan atau ketidakmauan menghambat dorongan (<i>Disinhibition</i>)	
Tidak puas	“ <i>Gatel</i> (keinginan tidak tertahankan)”
Kerentanan terhadap rasa bosan (<i>Boredom Susceptibility</i>)	
Gampang “ <i>mumet</i> (pusing)”	Mudah bosan dengan kegiatan monoton

DISKUSI

Bermain judi *slot online* memberikan rasa kesenangan, rasa penasaran yang memacu adrenalin, dan terus mencari sensasi tersebut disaat mereka merasa bosan. Hasil wawancara kedua partisipan tersebut menunjukkan bahwa selama bermain judi slot mereka terus mencari pengalaman baru selama bermain judi *slot online*, seperti perkiraan kemenangan pada setiap putaran permainan judi *slot online*. Partisipan dianggap memiliki ketergantungan terhadap bermain judi *slot online* karena didominasi hasrat rasa penasaran untuk mencari pengalaman baru seperti berapa jumlah keuntungan yang akan mereka dapatkan dalam sekali bermain, apakah modal yang mereka gunakan untuk bermain judi *slot online* dapat memberikan keuntungan yang berlipat bagi mereka. Hasrat rasa penasaran terhadap kemenangan adalah pemicu utama yang mendorong para pemain untuk terus mencari, dan akhirnya, menyebabkan perilaku kecanduan.

Saat pertama kali bermain judi *slot online*, partisipan NL mendapatkan kemenangan dan kemenangan pertama itulah yang memberikan dampak kesenangan, kecanduan, rasa penasaran dan mencari kepuasan yang terus memacu untuk bermain judi *slot online*.

“*Pas aku pertama kali main tuh dilalah dikasih menang.. jadi efek penasarannya makin gede .. kaya ada rasa ga puas jadi pengen main lagi main lagi gitu.. penasaran nanti kalo main dapet berapa terus terusan aja gitu.. terus sensasi adrenalnya juga sih mba yang mungkin kek seru gitu jadi nagih*” (NL, wawancara tanggal 23 November 2023).

Hal serupa juga dialami oleh partisipan OT, yang memberikan keterangan bahwa keuntungan yang besar ketika bermain slot menjadi pemicu untuk kembali melakukan permainan judi *slot online*.

“*Pertama coba itu saya langsung dapet itu mba.. pertama main lima puluh ribu.. dapet sampe 150 gitu... pernah juga sama teman-teman itu patungan depo lima ratus ribu terus ya lumayan bisa menang sampe 4 jutaan ada lah.. itukan sangat menguntungkan jadi ya seneng terus tergiur sama penasaran buat melakukan lagi.. kaya tertantang gitu*” (OT, wawancara tanggal 23 November 2023).

Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shumlich et al (2017) yang menjelaskan bahwa bermain judi memberikan sensasi mendebarkan dan menarik yang dapat



menghilangkan rasa jenuh dan hal tersebut terus merangsang motivasi para pejudi untuk terus berjudi. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa peserta bermain judi melebihi-lebihkan jumlah permainan dan waktu yang dihabiskan untuk bermain judi, hal tersebut menghasilkan korelasi positif yang signifikan antara perjudian dan kesuksesan perjudian yang masuk dalam salah satu aspek dari *sensation seeking* yaitu getaran jiwa dan petualangan (*thrill and adventure seeking*) (Shumlich et al., 2017). Zuckerman dan Glicksohn (2016) mengungkapkan bahwa getaran jiwa dan petualangan (*thrill and adventure seeking*) terkait dengan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas berisiko tinggi, mencakup ketertarikan pada kegiatan yang dapat menyajikan perasaan dan pengalaman yang di luar kebiasaan,

Kedua partisipan juga akan mencari pengalaman-pengalaman baru dalam permainan judi *slot online* seperti pengalaman menang atau kalah, pengalaman mendapatkan keuntungan, pengalaman untuk merasakan adrenalin dari setiap taruhan yang dilakukan dalam permainan judi *slot online*.

“Pasti ada rasa mau main lagi, gini yang bikin aku penasaran tuh ya.. dipikiranku tuh kok kemarin aku menang kok sekarang aku kalah.. kaya masih ga terima dengan kalah itu.. kaya aku harus dapet menang lebih gede gitu.. kaya gimana sih rasanya kalo aku untung apa menang” (NL, wawancara tanggal 23 November 2023)

“Kaya kepo aja gitu mba.. misal nih diputeran ini aku bakal menang berapa banyak.. kan kemarin dah menang misal lima ratus ribu.. nah skrng aku bakal menang lebih ga.. nah rasa rasa pengen ngerasain menang lebihnya itu sih.. kaya apa ya..pengalamane gimana gitu mba..” (OT, wawancara tanggal 23 November 2023)

Penelitian yang dilakukan oleh Müller et al., (2016) menjelaskan bahwa rasa penasaran dan adrenalin yang tercipta pada pemain judi merupakan sebuah pencarian akan pengalaman dari setiap permainan judi yang dimainkan, hal tersebut berkaitan dengan aspek pencarian pengalaman (*experience seeking*). Pencarian pengalaman (*experience seeking*) sendiri terkait dengan hasrat untuk eksplorasi, hal-hal baru dan menarik, serta ketertarikan pada berbagai aktivitas yang membawa risiko, seperti menikmati pengalaman baru.

Kedua partisipan juga akan mencari pengalaman-pengalaman baru dalam permainan judi *slot online* seperti pengalaman menang atau kalah, pengalaman mendapatkan keuntungan. Setelah kedua partisipan terlibat dalam pengalaman yang tidak biasa dan berisiko dengan mempertaruhkan sejumlah uang melalui judi *slot online*, kedua partisipan mulai memiliki rasa yang tidak tertahankan jika tidak bermain judi *slot online* yang berarti bahwa mereka selalu memiliki keinginan dan merasakan sensasi bermain judi *slot online*. Keinginan yang tidak tertahankan dari kedua partisipan tersebut pada akhirnya mereka rentan terhadap rasa bosan dan mencari sensasi menyenangkan dan mendebarkan melalui permainan judi *slot online*

Pada penelitiannya Müller et al (2016) juga menjelaskan bahwa perjudian memiliki korelasi dengan *sensation seeking*. Zuckerman dan Glicksohn (2016) mengemukakan bahwa *sensation seeking* merupakan suatu karakter kepribadian yang dicirikan oleh hasrat untuk mencari hal-hal yang beragam, baru, kompleks, serta pengalaman dan perasaan yang mendebarkan. Ini juga mencakup keinginan untuk mengambil risiko fisik dan sosial demi mencapai pengalaman-pengalaman yang mendebarkan tersebut. Kedua partisipan tersebut juga merasa ketika bermain mereka merasakan adrenalin dan rasa ingin tahu mereka meningkat membuat mereka terus ingin mengulang sensasi tersebut dalam bermain judi *slot online*. Pernyataan partisipan tersebut relevan dengan aspek *sensation seeking* yang dikemukakan oleh Zuckerman dan Glicksohn (2016) yaitu pencarian getaran jiwa dan petualangan (*thrill and adventure seeking*), pencarian pengalaman (*experience seeking*), ketidakmampuan/ketidakmauan menghambat dorongan (*disinhibition*), kerentanan terhadap rasa bosan (*Boredom Susceptibility*).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kedua partisipan penelitian dipengaruhi oleh *sensation seeking behavior* yang membentuk dorongan untuk mencari pengalaman baru dan mendebarkan, menjadi pemicu utama kecanduan perjudian *slot online*. Pada kedua partisipan aspek *sensation seeking* yang paling kuat mendasari perilaku berulang dalam bermain judi slot online adalah pencarian getaran jiwa dan petualangan (*thrill and adventure seeking*), pencarian pengalaman (*experience seeking*).



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data dan pembahasan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat aspek-aspek *sensation seeking behavior* yang membentuk perilaku berulang para pemain judi *slot online* untuk terus bermain judi *slot online*, terutama pada aspek pencarian getaran jiwa dan petualangan (*thrill and adventure seeking*), pencarian pengalaman (*experience seeking*). Berdasarkan hasil wawancara dengan partisipan maka dapat disimpulkan kedua partisipan penelitian mengatakan bahwa ketika mereka bermain judi *slot online* mereka memiliki keinginan untuk terlibat dalam aktivitas bermain judi *slot online*, hal tersebut didasari dengan rasa penasaran dan pencarian adrenalin melalui diluar kebiasaan yang tidak biasa yaitu bermain judi *slot online* dengan keuntungan instan yang mereka dapatkan secara cuma-cuma. Kedua partisipan juga akan mencari pengalaman-pengalaman baru dalam permainan judi *slot online* seperti pengalaman menang atau kalah, pengalaman mendapatkan keuntungan. Setelah kedua partisipan terlibat dalam pengalaman yang tidak biasa dan beresiko dengan mempertaruhkan sejumlah uang melalui judi *slot online*, kedua partisipan mulai memiliki ras yang tidak tertahankan jika tidak bermain judi *slot online* yang berarti bahwa mereka selalu memiliki keinginan dan merasakan sensasi bermain judi *slot online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa. *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13–22.
- Agrippina, F. & N. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1), 282–290.
- Andri Sahana Sitanggang, Ridho Sabta, F. Y. H. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05). <https://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248/239>
- Bungin, B. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. PT RajaGrafindo Persada.
- Caillon, J., Humeau, E., Perrot, B., Remaud, M., & Guilleux, A. (2016). *Gambling among European professional athletes: Prevalence and associated factors*. 0887(April). <https://doi.org/10.1080/10550887.2016.1177807>
- Cyrus Model. (2023). *6 Jenis Judi Online Yang Populer Di Indonesia*. 04 Agustus. <https://cyrusmodels.com/6-jenis-judi-online-populer-ramai-peminatnya-di-indonesia/>
- Flick, Uwe, Steinke, Ines & Kardoff, E. (2017). *Buku Induk Penelitian Kualitatif* (A. Fawaid (ed.)). Cantrik Pustaka.
- Hardiansyah, S. (2016). Kegiatan Judi Online Dikalangan Peajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai). *Jurnal Online Mahasiswa FISIP*, 3(1), 1–15.
- Harris, N., Newby, J., & Klein, R. G. (2013). *Competitiveness Facets and Sensation Seeking as Predictors of Problem Gambling Among a Sample of University Student Gamblers*. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9431-4>
- Maynard, S. B., & Ahmad, A. (2019). *The Dark Web Phenomenon : A Review and Research Agenda Abstract (Abs heading)*. 1–12.
- Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2016). Is Sensation Seeking a correlate of excessive behaviors and behavioral addictions? A detailed examination of patients with Gambling Disorder and Internet Addiction. *Psychiatry Research*, 242, 319–325. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2016.06.004>



- Narasi. (2023). *Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot dan Gacor di Dunia Kalahkan Rusia*. 09 September. <https://narasi.tv/read/narasi-daily/indonesia-peringkat-satu-judi-online>
- Poerwandari, K. . (2017). *Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia*. LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. P. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Penelitian Gabungan*. Kencana.
- Robert, K. Y. (2018). *Case Study Research and Applications* (6th ed.). SAGE Publications.
- Shumlich, E. J., Perez, S., & Hoaken, P. N. S. (2017). The influence of locus of control and sensation seeking among undergraduate texas hold'em players. *Journal of Gambling Issues*, 2017(37), 36–58. <https://doi.org/10.4309/jgi.2018.37.2>
- Williams, R. J., Mishra, S., & Lalumie, M. L. (2016). Gambling , Risk-Taking , and Antisocial Behavior : A Replication Study Supporting the Generality of Deviance. : : *Journal Gambling Study*, 33(1), 15–36. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9608-8>
- Zuckerman, M., & Glicksohn, J. (2016). Hans Eysenck ' s personality model and the constructs of sensation seeking and impulsivity. *PAID*, 103, 48–52. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.04.003>