

BAB I

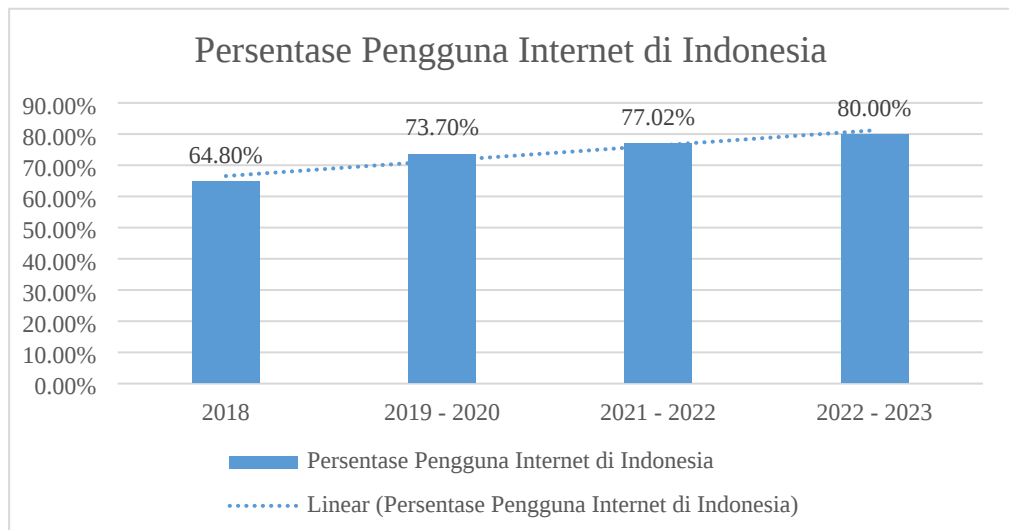
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi saat ini tidak bisa dibantahkan jika perkembangan dari segala aspek yang ada meningkat dengan pesat. Perkembangan media *online* telah mengubah cara seseorang untuk mengakses dan berinteraksi dengan informasi dan konten di era digital. Media *online* meliputi berbagai *platform* dan saluran yang memungkinkan individu untuk mengirimkan, berbagi, dan mengonsumsi konten secara *online*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa terdapat 2,67% peningkatan pengguna internet di Indonesia dengan jumlah 215,63 juta pengguna internet ditahun 2022-2023, dimana sebelumnya berjumlah 210,03 juta pengguna. Persentase pengguna internet di Indonesia tersebut setara dengan 78,19% dari 275,77 juta penduduk negara Indonesia.

Gambar 1.1 Persentase Pengguna Internet di Indonesia



Sumber: APJII, 2023

Grafik diatas menunjukan bahwa di Indonesia secara konsisten mengalami peningkatan tren penggunaan internet dari tahun ke tahun. Tahun 2018, pengguna internet di Indonesia mencapai 64,8% dan persentase tersebut naik menjadi 73,7% ditahun 2019-2020. Kemudian, pada 2021-2022 pengguna internet kembali meningkat yaitu mencapai 77,02% dan berada di angka 80% ditahun 2022-2023. Data tersebut membuktikan terjadinya peningkatan persentase pengguna internet yang ada di Indonesia pada tahun 2018 hingga 2023.

Sejalan dengan peningkatan persentase pengguna internet, perkembangan media *online* juga mengalami peningkatan, ditandai dengan tersedianya internet yang dapat diakses untuk semua golongan. Pengaksesan internet dapat bermodalkan gadget dan sim card sehingga orang dapat menikmati semua konten yang tersebar di internet, mulai dari sebuah konten yang positif seperti berita, materi untuk belajar, *platform* lowongan pekerjaan hingga bisnis *online*. Meskipun diinternet menyediakan konten positif namun keberadaan konten negatif juga banyak beredar salah satunya yaitu maraknya judi *online*. Kondisi ini membuat banyaknya promosi website judi *online* yang bertujuan memikat masyarakat untuk bermain judi *online*.

Sesuai perkembangan media *online*, judi juga beralih dari yang umumnya konvensional menjadi sebuah *platform* judi yang berbasis *online*. Singh, Mallaram, & Sarkar (2017) mendefinisikan bahwa judi *online* atau juga disebut judi internet mengacu pada berbagai aktivitas taruhan dan permainan yang ditawarkan melalui perangkat berkemampuan internet, termasuk komputer, *gadget*, tablet, dan televisi digital. Modus perjudian *online* ini didukung oleh kemajuan teknologi, ketersediaan internet, dan perangkat yang mendukung dan merupakan cara yang berbeda dari sistem perjudian secara langsung yang dilakukan tatap muka. Judi *online* dapat dilakukan secara pribadi dan dapat dilakukan setiap waktu serta dapat diakses dimanapun dengan menggunakan koneksi internet yang memungkinkan untuk menambah deposit serta mendapatkan informasi dengan cepat. Kondisi memicu sebuah kekhawatiran dengan adanya judi *online* ini akan berdampak kepada aktivitas perjudian lainnya (Saifuddin,Ahmad ,2023).

The Australian Productivity Commission menyebutkan bahwa judi adalah hiburan dengan mempertaruhkan uang dalam sebuah permainan namun perlu diingat bahwa penjudi sebagai kelompok akan kalah seiringnya waktu. (Saifuddin,Ahmad ,2023) Pendapatan perjudian tentunya sangat menjanjikan bagi semua kalangan terutama kalangan muda karena dapat memperoleh uang dengan jumlah yang fantastis tanpa bekerja ekstra. Adapun *The US National Research Council* mendefinisikan perjudian sebagai perilaku mempertaruhkan uang atau barang-barang lainnya pada kegiatan atau peristiwa dengan hasil acak atau tidak pasti (Williams et al., 2017). Judi juga bisa diartikan sebagai perilaku pengalihan kekayaan dengan berharap mendapatkan keuntungan yang lebih dari satu pihak dan kerugian bagi pihak lain (Borna & Lowry, 1987).

Williams et.al (2017) menyebutkan bahwa terdapat tiga komponen inti dari perjudian yaitu (1) jumlah nilai yang dipertaruhkan (2) perjudian memiliki hasil yang tidak pasti dan (3) keuntungan yang diperoleh jika berhasil memenangkan perjudian. Berdasarkan berbagai pengertian, judi dianggap sebagai permainan dan hiburan karena ketika seseorang bermain judi, mereka merasa terhibur. Akibatnya, beberapa orang yang jenuh dengan pekerjaannya kemudian mencoba bermain judi *online* untuk menghibur diri. Namun, seringkali orang menganggap judi bukan hanya sebatas hiburan, tetapi juga berkaitan dengan bisnis dan karir mereka. Seperti yang diutarakan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), jumlah uang yang masuk ke rekening para pelaku judi internet telah meningkat sejak tahun 2022. Kepala PPATK Ivan Yustiavandana menyebutkan bahwa dalam periode Januari hingga November 2022 terdapat transaksi sebesar Rp. 81 triliun pada rekening pelaku judi *online* yang dimana pada tahun 2021 hanya sekitar Rp. 57 triliun.

Judi saat ini dianggap sebagai perilaku menyimpang yang menyebabkan berbagai permasalahan lain dan dianggap sebagai penyakit masyarakat. Seiring berjalannya waktu konten terkait perjudian ini mengalami peningkatan. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melaporkan bahwa total 238.226 konten negatif diproses sepanjang tahun 2022, dengan 182.802 konten

terkait judi *online* yang paling banyak. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, responden diambil dari *Server* yang ada di aplikasi yang bernama Discord.

Pada awalnya Discord merupakan platform sosial media yang sering digunakan dan dimanfaatkan para *Gamers* untuk berkomunikasi, *sharing* dan *streaming* antar individu. Aplikasi Discord adalah platform komunikasi yang mirip dengan telekonferensi seperti Skype, Zoom, dan Google Meet. Meski demikian, Discord menawarkan desain yang sederhana, efisien, *user-friendly*, dan kompatibel dengan berbagai perangkat. Salah satu keunggulan Discord adalah fitur *Text Channels* untuk berkomunikasi melalui teks dan *Voice Channels* untuk *Voice note*, *Voice call*, dan *Video call* (Rizal & Aesthetika, 2022). Namun seiring perkembangan aplikasi Discord mulai bermunculan berbagai macam komunitas *online* seperti komunitas *Art*, komunitas *stream*, dan lain sebagainya, sehingga dalam *Server* Discord tidak lagi hanya berfokus pada game saja namun banyak topik yang dapat dibagikan oleh para anggota *Server* Discord.

Karena banyaknya jenis topik yang bisa dibagikan oleh anggota di *Server* Discord, para admin didalam sebuah *Server* biasanya membagi channel sesuai kategori di *Server*nya salah satunya channel untuk berjudi seperti yang dilakukan admin *Server* yang diteliti. Dikarenakan banyak anggota yang sering melakukan judi *online* pada *Server* tersebut pada malam hari, sang admin berinisiatif membuat channel khusus untuk berjudi sehingga dapat berbagi info tentang judi hingga melakukan *livestream* judi *online* antar anggota *Server* Discord.

Sejalan dengan penjelasan, hasil observasi secara langsung yang dilakukan peneliti menemukan bahwa anggota dari *Server* yang diteliti memiliki kebiasaan melakukan *livestream* judi slot maupun gacha ketika mereka sudah lelah bermain game ataupun ketika mereka mendapatkan uang lebih dari hasil penjualan item didalam game. Hasil survei data awal yang dilakukan peneliti juga membuktikan bahwa terdapat 68,5% anggota dari *Server* Discord yang diteliti pernah bermain judi *online* yang berjenis judi slot dan terdapat 64.8% anggota yang pernah meraup keuntungan dari bermain game *online* yang memiliki sistem gacha dengan rata-rata game yang dimainkan adalah CSGO, Genshin/Honkai impact dan Mobile Legend. Dalam *Server* Discord yang diteliti, terdapat 257 anggota aktif yang

merupakan gabungan dari 2 *Server*, yaitu *Server Sabileveling* dan *5Wolves*. Meskipun *Server Discord* yang diteliti identik dengan *games*, tak jarang pula ditemukan anggota *Server* yang memiliki hobi judi *online*. Jenis judi *online* yang biasanya digemari oleh para anggota *Server* antara lain Slot, taruhan tim E-Sport dan gacha. Didalam sebuah judi *online*, pertarungan yang dilakukan bukan hanya mempertaruhkan uang dan material namun juga mempertaruhkan psikis seorang individu, perjudian ini juga bersifat *addictive* atau kecanduan jika seseorang sudah memfokuskan dirinya untuk berjudi.

Mimi menyebutkan bahwa kecanduan adalah perasaan yang kuat, jadi ketika seseorang tertarik pada sesuatu, seperti kecanduan judi *online*, mereka ingin melakukannya lagi dan lagi (Aprilia et al., 2023). Kebiasaan melakukan sesuatu, terlepas dari dampaknya terhadap kesehatan spiritual, sosial, fisik, keuangan, atau mental seseorang, adalah definisi lain dari kecanduan. (Jumrianti et al., 2022). Individu akan selalu memikirkan judi *online* sehingga dalam hal ini muncul perasaan yang kuat terhadap keinginan untuk bermain judi *online* secara terus menerus. Hal ini didukung dengan pernyataan pecandu judi *online* dalam wawancara sebagai berikut:

“Untuk mengatur waktu itu cukup sulit ya, apa lagi kalau sudah menjadi keseharian Saya, karena kalau tidak ngapa-ngapain pasti ujung-ujungnya judi online, kayak Nongkrong sama temen pasti hp saya hidup untuk judi online, kalau di wc pun Saya juga ga lepas dari judi online ini” AF – (11 Juli 2023, Pukul 22.46 WIB)

Kutipan wawancara di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan judi *online* dan telah menjadi keseharian tentunya akan sering melakukan judi karena ada sebuah keinginan melakukan secara terus menerus demi memperoleh keuntungan yang diharapkan pemain dan juga mengisi waktu kosong. Perilaku tersebut searah dengan aspek kecanduan *Tolerance*, dimana semakin sering seseorang melakukan judi *online*. Waktu yang dibutuhkan untuk berjudi semakin meningkat sehingga mereka tidak bisa mengontrol diri dari keinginan untuk berjudi. Orang yang kecanduan cenderung tidak mampu mengendalikan dirinya atas dorongan untuk terlibat dalam perilaku yang menyebabkannya kecanduan. Kecanduan judi *online* merupakan salah satu dampak negatif dari

kemajuan teknologi dan aksesibilitas internet. Kecanduan judi *online* adalah sebuah situasi di mana seseorang tidak dapat mengendalikan dirinya untuk terus bermain judi *online* meskipun mengalami konsekuensi negatif dalam kehidupan pribadi, sosial, dan finansial. Fenomena ini telah menimbulkan banyak dampak buruk pada seseorang yang mengalaminya mulai dari permasalahan keuangan, psikis, dan sosial seseorang. Akibatnya, banyak dari pelaku judi *online* mengalami kebangkrutan, hutang yang menumpuk, mengalami stress berat dan memiliki konflik dengan orang terdekat sehingga banyak dari pelaku nekat melakukan kegiatan kriminal seperti merampok, pembegalan, pembunuhan dan lain sebagainya.

Fenomena perjudian memang telah ada sejak lama, dan beberapa masyarakat adat menganggapnya sebagai tradisi warisan leluhur yang harus dilestarikan. Meskipun demikian, perjudian merupakan *patologi* sosial karena bertentangan dengan norma dan prinsip masyarakat (Isnaini, 2017). Perjudian telah menjadi bagian penting dari berbagai masyarakat, yang mencakup jarak temporal dan spasial (Binde, 2005). Dalam psikologi, konsep temporal dan spasial memiliki peran penting dalam memahami bagaimana individu memproses informasi dan berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Secara temporal, individu mempelajari bagaimana persepsi waktu, durasi, urutan, dan momen berpengaruh terhadap pengalaman individu. Sedangkan aspek spasial berkaitan dengan bagaimana individu memahami, mempersepsikan, dan berinteraksi dengan ruang fisik di sekitarnya. Hal ini mencakup orientasi ruang, kedalaman persepsi, dan kemampuan navigasi.

Masyarakat barat percaya bahwa perjudian, selain sebagai sarana hiburan, memiliki banyak tujuan sosial budaya, termasuk menyelesaikan konflik kelompok, mendorong mobilitas sosial, dan menghasilkan kekayaan. Meskipun perjudian sangat penting untuk kehidupan sosial dan budaya di Barat, itu telah dibatasi oleh hukum dan moral (Macey & Hamari, 2022). Namun perjudian di Indonesia dilarang oleh pemerintah yang dimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang penerbitan perjudian. Larangan ini juga diatur dalam pasal 303 KUHP yang berbunyi “barang siapa melakukan perjudian, diancam hukuman

pidana 10 tahun penjara, atau denda Rp. 25 juta, kecuali mendapat izin dari penguasa yang berwenang”

Carbonneau et al. (2015) menyebutkan bahwa masa remaja hingga dewasa awal merupakan periode risiko tinggi terlibat dalam perjudian. Perilaku judi cenderung meningkat dari akhir remaja hingga dewasa awal (King et al., 2017) dan perjudian pada masa remaja akan berdampak kepada risiko permasalahan dikemudian hari Kessler et al. (2008). Orang dewasa merupakan titik puncak individu mengalami pertumbuhan dan siap menerima kedudukannya dimasyarakat (Hurlock, 1996). Dewasa awal adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan masa peralihan dari masa remaja ke kedewasaan. Orang-orang dalam rentang usia 18 hingga 25 tahun biasanya terlibat dalam aktivitas eksperimen dan eksplorasi (Santrock, 2011).

Konteks judi *online*, terdapat beberapa alasan yang mendasari keterkaitan dewasa awal dengan judi *online*. Pertama, pada usia dewasa awal seorang individu mulai memiliki kemerdekaan finansial dan kebebasan yang lebih besar dari pengawasan orang tua, sehingga memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen, termasuk dalam hal judi *online*. Kedua, usia dewasa awal sering kali dihubungkan dengan pencarian sensasi dan kecenderungan untuk mengambil sebuah risiko, yang dapat memicu ketertarikan pada judi sebagai bentuk hiburan atau tantangan. Selain itu, di era digital saat ini, generasi muda tumbuh dengan teknologi yang menjadikan mereka lebih familiar dan nyaman dengan platform berbasis *online*, termasuk situs-situs judi *online* yang mudah untuk diakses kapanpun dan dimanapun. Pemasaran agresif oleh industri judi *online* yang sering kali menargetkan kelompok muda juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi seseorang untuk terjun dalam perjudian. Pada akhirnya, interaksi sosial, baik secara langsung atau melalui media sosial, dapat mempengaruhi pandangan seseorang tentang judi *online*. Tekanan dari teman sebaya atau melihat keberhasilan teman dalam berjudi juga dapat memicu rasa keinginan untuk mencoba judi *online*.

Orang yang kecanduan judi *online* akan merasa terobsesi dengan perjudian dan mengalami kesulitan untuk menghentikan kegiatan tersebut. Berbagai

penelitian telah menunjukkan bahwa ketergantungan judi *online* memiliki dampak yang serius pada individu dan masyarakat. Sebuah studi yang dilakukan oleh *American Psychiatric Association* (2013) menyatakan bahwa kecanduan judi *online* dapat menyebabkan gangguan kecemasan, depresi, serta masalah hubungan sosial. Selain itu, kecanduan judi *online* juga dapat menyebabkan masalah finansial yang serius, seperti utang yang tidak terkendali dan kehilangan sumber pendapatan.

Berdasarkan Lemmens dkk. (dalam Kustiawan dan Utomo 2019) , Terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan judi *online*, yakni *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*. Dari ketujuh aspek tersebut, salah satu aspeknya memiliki keterkaitan dengan kontrol diri yaitu *tolerance* dimana ketika seseorang semakin sering berjudi *online*, Waktu yang dibutuhkan untuk berjudi semakin meningkat sehingga mereka tidak bisa mengontrol diri dari keinginan untuk berjudi. Menurut Johanes (dalam Putra, 2017) salah satu faktor penyebab judi marak di kalangan masyarakat yaitu faktor keinginan untuk mencoba. Ketertarikan individu dalam suatu hal dapat menimbulkan rasa kainginan untuk mencoba sehingga mempengaruhi pola pikir untuk memenuhi keinginan tersebut. Faktor keinginan ini sangat berpengaruh kepada perilaku berjudi pada seorang individu, terutama terhadap keinginan untuk terus berjudi. Faktor tersebut searah dengan pernyataan yang dikemukakan oleh salah satu narasumber dalam wawancara sebagai berikut:

“ Awalnya sih lihat -lihat teman gitu kan, trus dilihat-lihat seru nih... jadi pertama kali saya main nih dicoba-coba lah kan, dapat untung diawal, terus main - main jadi ibaratnya ketagihan lah gitu karna kalo kita masukin uang (deposit) bisa naik gitu jadi lebih, ya jadi tertarik lah”
AK – (12 juli 2023, Pukul 03.08 WIB)

Kutipan wawancara di atas menunjukan bahwa individu yang mengalami kecanduan judi *online* diawali dari keinginan yang kuat untuk mencoba judi *online* tersebut setelah melihat temannya yang bermain judi *online*. Bermula dari keinginan seseorang untuk mencoba judi *online* yang membuktikan bahwa individu tersebut tidak dapat mengontrol keinginannya untuk mencoba judi *online*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kontrol diri mempunyai pengaruh yang besar terhadap kecanduan judi *online* pada seseorang.

Kontrol diri itu sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk mengontrol perilaku mereka sesuai dengan situasi yang ada sehingga dapat diterima oleh orang sekitar (Vitasari, 2016). Calhoun berpendapat bahwa kontrol diri merupakan pengaruh seseorang terhadap kewenangan mengontrol fisik, perilaku, dan proses psikologisnya (Urrahma & Nur'aeni, 2021). Averill (dalam Harahap, 2017) menyebut kontrol diri dengan sebutan kontrol personal. Kontrol personal ini terdiri dari tiga aspek seperti kontrol kognitif, kontrol pengambilan keputusan, dan kontrol perilaku. Selanjutnya berdasarkan Averill (dalam Harahap, 2017), ada dua faktor yang mempengaruhi sejauh mana seseorang dapat mengontrol dirinya. Faktor yang pertama adalah faktor eksternal, seperti lingkungan dalam keluarga, khususnya peran dari orang tua, yang berpengaruh besar terhadap kemampuan seseorang dalam mengendalikan dirinya. Jika orang tua mengajarkan kedisiplinan kepada anaknya sejak kecil dan tetap konsisten dalam memberikan konsekuensi saat anak menyalahi aturan yang telah ditentukan, maka anak tersebut akan tumbuh menjadi individu yang disiplin. Sedangkan faktor internal yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam mengontrol diri diantaranya adalah usia. Seiring bertambahnya usia pada seorang individu, individu tersebut biasanya memiliki kemampuan kontrol diri yang lebih baik. Faktor internal lain yang berperan adalah lingkungan sekitarnya.

Maka dari itu, penelitian tentang hubungan antara kontrol diri dengan perilaku kecanduan judi *online* pada dewasa awal menjadi sangat penting untuk dilakukan. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Judi *Online* pada Usia Dewasa Awal di *Server* Discord”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di dapatkan dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan judi *online* pada usia dewasa awal di *Server* Discord?
2. Apakah terdapat hubungan antara aspek dari kontrol diri dengan kecanduan judi *online* pada usia dewasa awal di *Server* Discord?
3. Apakah ada gambaran perilaku kecanduan pada individu yang melakukan judi *online* di *Server* Discord?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memahami hubungan antara kontrol diri dan kecenderungan kecanduan judi *online* di kalangan dewasa awal, dan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hubungan tersebut.

1.3.2 Tujuan Khusus

Dalam penelitian ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran tingkat kontrol diri anggota *server* Discord yang berusia dewasa awal.
2. Mengetahui gambaran tingkat kecanduan judi *online* pada anggota *server* Discord yang berusia dewasa awal.
3. Melihat hubungan antara kontrol diri dan kecanduan judi *online* pada anggota *server* Discord yang berusia dewasa awal.
4. Melihat hubungan antara kontrol perilaku dari aspek kontrol diri dan kecanduan judi *online* pada anggota *server* Discord yang berusia dewasa awal.

5. Melihat hubungan antara kontrol kognitif dari aspek kontrol diri dan kecanduan judi *online* pada anggota *server* Discord yang berusia dewasa awal.
6. Melihat hubungan antara kontrol pengambilan keputusan dari aspek kontrol diri dan kecanduan judi *online* pada anggota *server* Discord yang berusia dewasa awal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.3.3 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil yang didapat dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan tentang hubungan kontrol diri dengan perilaku kecanduan judi *online* pada usia dewasa awal.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti masalah dengan topik yang sama sehingga penelitian ini menjadi sumber informasi.

1.3.4 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sejumlah pihak yang terkait, yaitu :

1. Pihak instansi pemerintah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam menyusun dan mengembangkan program untuk mengurangi tingkat perilaku kecanduan judi *online* dan meningkatkan kontrol diri pada orang dewasa.
2. Pihak peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk penelitian selanjutnya tentang kontrol diri dan perilaku kecanduan judi *online* atau variabel psikologis lainnya.
3. Pihak pecandu, hasil penelitian ini dapat membantu para pecandu judi *online* memahami pentingnya kontrol diri dalam mengurangi

kecanduan mereka. Hasilnya bisa dijadikan acuan untuk membuat program bantuan yang lebih efektif, sehingga membantu mereka keluar dari kecanduan dan meningkatkan kualitas hidup.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara kontrol diri (variabel X) dan kecanduan judi *online* (variabel Y) pada orang usia dewasa awal dengan rentang usia 18 hingga 25 tahun. Tempat penelitian akan dilakukan di *Server* Discord, dimana judi *online* menjadi tren di kalangan muda. Rencananya, penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Oktober 2023. Dalam prosesnya, alat ukur yang digunakan berupa skala kontrol diri dan skala kecanduan judi *online* dengan metode skala likert untuk mengumpulkan data dari para responden.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merujuk pada orisinalitas atau kebaruan dari kontribusi penelitian. Keaslian penelitian mencerminkan kemampuan peneliti untuk menyajikan temuan atau kontribusi yang belum pernah dilakukan sebelumnya atau memberikan sudut pandang baru terhadap topik penelitian. Keaslian penelitian juga dapat diartikan sebagai inovasi dalam metode penelitian, pendekatan, atau penggunaan kerangka teoritis. Berikut adalah tabel keaslian penelitian:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Judul	Peneliti	Tahun	Metode Penelitian	Hasil dan Kesimpulan
1.	Kecenderungan adiksi judi <i>online</i> pada penjudi <i>online</i> : Bagaimana peran self-control?	Nita Aprilia, Herlan Pratikto, Akta Ririn Aristawati	2023	kuantitatif korelasional	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>self-control</i> berkorelasi secara negatif terhadap kecanduan judi <i>online</i> . Semakin tinggi <i>self-control</i> , semakin rendah kemungkinan kecanduan judi <i>online</i> di Kota Surabaya untuk terlibat dalam judi <i>online</i> .
2.	Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game <i>Online</i> Pada Remaja Di Jorong Supanjang	Raudhatul Fadilla	2021	kuantitatif korelasional	Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan data, dengan nilai r hitung $-0,573$ dan r tabel $0,235$, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil korelasi menunjukkan bahwa ada arah hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan game <i>online</i> remaja. Jadi, ada korelasi yang signifikan antara kontrol diri dan kecanduan game <i>online</i> . Semakin tinggi kontrol diri remaja di Jorong Supanjang, semakin rendah kecanduan game <i>online</i> .
3.	Nomophobia pada Mahasiswa: Menguji Hubungan Intensitas Penggunaan	Fitri Verawat Fajri, Usmi Karyani	2021	Desain korelasional	Hasil dari pengujian normalitas Kolmogorov-Smirnov Z (K-S-Z) menandakan data memiliki distribusi yang normal. Signifikansi nomophobia tercatat sebesar $0,200$ ($p > 0.05$), variabel frekuensi penggunaan media sosial adalah $0,090$ ($p > 0.05$), sementara variabel kontrol diri adalah $0,059$ ($p > 0.05$). Dari ini, kita dapat menyatakan bahwa data mempunyai distribusi yang normal. Dari hasil pengujian

No.	Judul	Peneliti	Tahun	Metode Penelitian	Hasil dan Kesimpulan
	Media Sosial dan Kontrol Diri				linieritas, terlihat bahwa variabel frekuensi penggunaan media sosial berhubungan linier dengan nomophobia dengan sebuah nilai yang... (nilai tidak disebutkan dalam teks asli).
4.	Hubungan Self-Control Dengan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Ners Tingkat II Di Stikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2020	Jeshica Adelina Simanjuntak	2020	<i>Cross Sectional</i>	Hasil dari studi mengindikasikan bahwa terdapat korelasi antara kontrol diri dan ketagihan internet di kalangan siswa Ners Tingkat II di Stikes Santa Elisabeth Medan pada 2020. Sebanyak 70 individu (59,3%) memiliki kontrol diri yang berada dalam kategori sedang, sementara 112 individu (94,9%) memiliki tingkat ketagihan internet yang dikategorikan sebagai ringan. Nilai p dari uji chi square mencapai 0,002 ($p < 0,05$).
5.	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa	Ambar Mita Sari dan Kamsih Astuti	2020	<i>Analisis korelasi product moment</i>	Hasil studi mengindikasikan sebuah korelasi negatif antara kontrol diri dan ketagihan bermain game <i>online</i> di kalangan siswa, dengan koefisien korelasi -0,562 ($p < 0,001$). Kontrol diri memberikan dampak efektif sebesar 31,5% terhadap ketagihan game <i>online</i> , sementara 68,5% kontribusi lainnya tidak dieksplorasi dalam penelitian ini.
6.	Hubungan Antara Kontrol Diri	Novianti Pradilla Rudianto, Aspin, & Yuliastri	2020	kuantitatif korelasional	Berdasarkan analisis korelasi Product Moment Pearson, ditemukan adanya korelasi antara kontrol diri dan ketagihan game <i>online</i> pada usia dewasa awal dengan nilai $p=0,002$ (kurang dari 0,05) dan $r = -$

No.	Judul	Peneliti	Tahun	Metode Penelitian	Hasil dan Kesimpulan
	Dengan Kecanduan Game <i>Online</i> Pada Dewasa Awal Di Desa Mondoke	Ambar Pambudhi			0,437. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin rendah kontrol diri, semakin tinggi potensi seseorang untuk mengalami kecanduan game <i>online</i> .
7.	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa Pemain <i>Game Online</i> Di <i>Game Center X</i> Semarang	Ferry Hernoyo Budhi, Endang Sri Indrawati	2016	Desain korelasional	Hasil penelitian mengindikasikan bahwa hipotesis dari peneliti, yaitu adanya korelasi negatif antara kontrol diri dan frekuensi bermain game <i>online</i> di kalangan mahasiswa yang bermain game <i>online</i> di game center X Semarang, dinyatakan valid. Koefisien korelasi yang negatif mencerminkan bahwa hubungan antara dua variabel tersebut bersifat negatif, yaitu ketika kontrol diri meningkat, maka kecenderungan untuk bermain game <i>online</i> berkurang.

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian yang disajikan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait perbedaan antara penelitian mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan judi online pada usia dewasa awal di server Discord dengan penelitian-penelitian lainnya. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan korelasi antara kontrol diri dengan kecanduan berbagai aktivitas daring seperti judi online, game online, nomophobia, dan penggunaan media sosial. Secara umum, hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri, semakin rendah kemungkinan individu terlibat dalam perilaku kecanduan. Namun, perlu diperhatikan bahwa setiap penelitian memiliki konteks dan populasi yang berbeda. Penelitian mengenai hubungan kontrol diri dengan kecanduan judi online pada usia dewasa awal di server Discord mungkin memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari penelitian-penelitian lainnya. Faktor-faktor seperti lingkungan daring, interaksi sosial dalam server Discord, dan karakteristik kecanduan judi online pada platform tersebut dapat mempengaruhi dinamika hubungan antara kontrol diri dan kecanduan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang secara khusus mengeksplorasi hubungan tersebut pada konteks server Discord agar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan kecanduan judi *online* pada usia dewasa awal dalam lingkungan daring tersebut