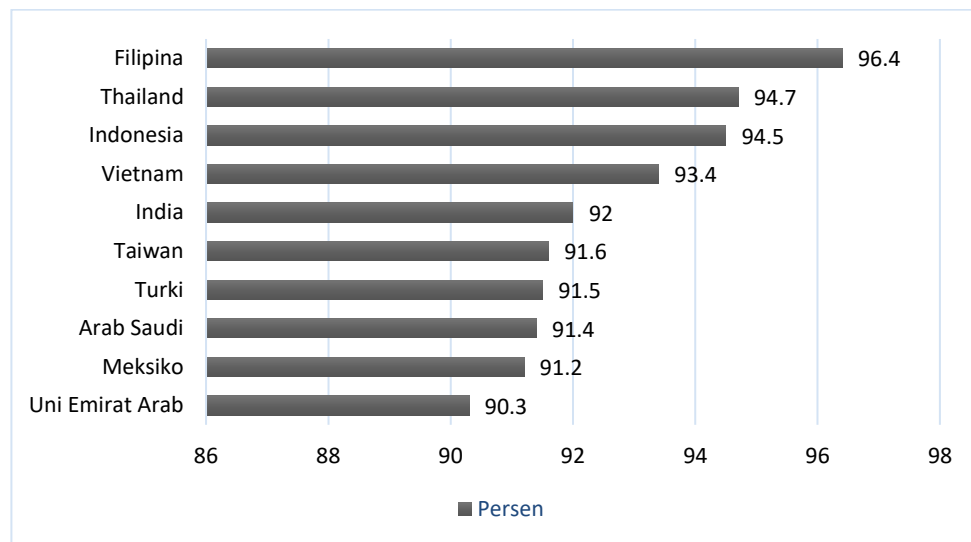


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia memberikan banyak dampak pada berbagai sektor industri. Salah satu industri yang terdampak yaitu *video game*. Indonesia merupakan salah satu dari negara-negara di dunia dengan pasar industri *game* terbesar. Berdasarkan data dari *We Are Social* yang merupakan penyaji data dan tren yang digunakan untuk memahami media sosial, internet dan kegiatan *e-commerce*, Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara yang pengguna *video game* nya terbanyak pada tahun 2022 di dunia.

Grafik 1.1 10 Negara dengan Pemain *Video Game* Terbanyak di Dunia



Berdasarkan grafik 1.1 diperlihatkan bahwa pemain *video game* di Indonesia mencapai 94,5% dan berada pada peringkat ketiga diantara 10 negara dengan pemain *video game* terbanyak di Dunia. Menurut *We are Social* (2022) sebesar 83,6% pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun di seluruh dunia memainkan *video game* menggunakan berbagai jenis perangkat seperti komputer, laptop, dan telepon

pintar. Sementara itu sebesar 68,1% pengguna internet hanya memakai *smartphone* sebagai perangkat untuk bermain *game*.

Game online merupakan suatu permainan yang memakai media elektronik sebagai medianya, dan merupakan suatu hiburan berbentuk multimedia yang dibuat sedemikian rupa menarik agar pemain bisa memperoleh suatu *experience* positif sehingga tercipta kepuasan batin (Barros dkk., 2018). *Game online* jenisnya sangat banyak dari *game* simpel berupa teks sampai *game* dengan grafik yang kompleks dan dapat membentuk dunia secara virtual.

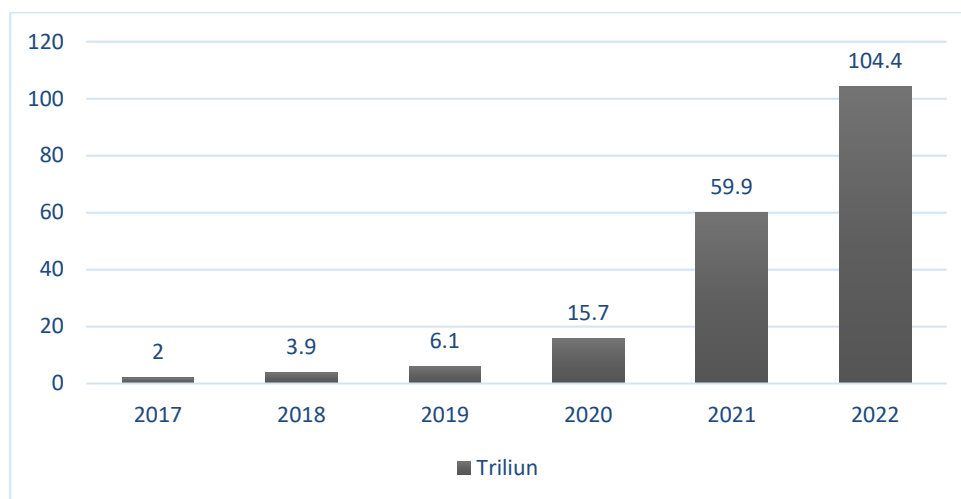
Beraneka ragamnya jenis dari *game online* membuat banyak sekali produk *game online* yang sudah dipasarkan. Salah satunya yakni *game online* berdimensi perjudian yang biasa dikenal masyarakat dengan judi *online*. Judi *online* merupakan bentuk permainan yang dalam prosesnya memakai uang atau benda berharga sebagai taruhannya dengan nominal taruhan yang ditentukan langsung oleh pejudi *online* dan memakai media elektronik dengan perantara akses internet (Fakhriansyah dan Alwi, 2022).

Bentuk judi *online* yang sering digunakan masyarakat yaitu *capsa* susun, judi bola *online*, *casino online*, *poker online*, domino QQ, slot *online*, togel, virtual *sports*, *e-games online betting*, agen judi *black jack*, bandar *ceme* judi *online*, dan *number game* (Pratama, Sondakh, dan Tangkudung 2023). Banyaknya jenis judi *online* membuat para pemain judi tidak hanya menikmati judi *online* sebatas keuntungan ketika menang saja, namun bisa dijadikan hiburan.

Salah satu jenis judi *online* yang paling banyak diminati pada masa sekarang yakni Slot *online*. Slot *online* adalah jenis permainan kasino populer yang berbasis pada mesin slot elektronik. Mesin slot biasanya dimainkan dengan menarik tuas yang berada di sisi mesin yang memutar gulungan di dalamnya. Tujuannya adalah membuat kombinasi simbol-simbol yang berbeda di gulungan dengan hadiah yang diberikan berdasarkan kombinasi yang muncul. Cara kerja slot *online* diantaranya gulungan, *payline*, taruhan, putaran, pembayaran, fitur bonus, dan *rng* (Ghozali dan Kurniawan 2023).

Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang memperlihatkan peningkatan yang besar dari transaksi judi *online* dalam beberapa tahun terakhir. Uang masyarakat Indonesia yang berputar dalam siklus perjudian *online* mencapai Rp 190 triliun pada periode 2017-2022 (PPATK, 2023).

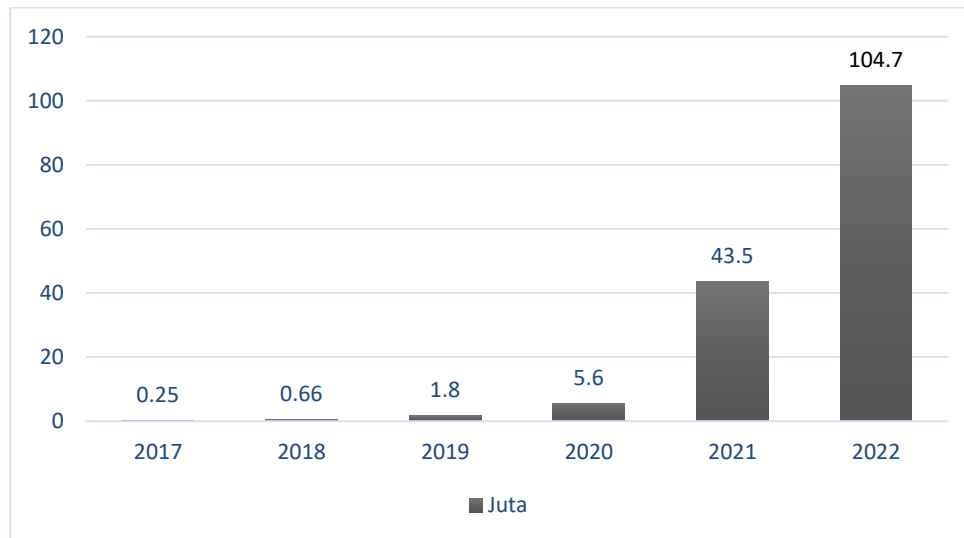
Grafik 1.1 Perputaran Uang Masyarakat Indonesia Pada Perjudian Online



(Sumber: Pusat Pelaporan dan Analisis Keuangan (PPATK) 2023)

Berlandaskan grafik 1.1 diperlihatkan peningkatan terbesar yang terjadi dari tahun sebelumnya mulai terjadi pada tahun 2021 yakni sebesar Rp 44,2 triliun dan pada tahun 2022 sebesar Rp. 44,5 triliun, nominal tersebut dinilai cukup besar dan sangat memungkinkan memengaruhi keuangan negara karena berputar pada sektor ilegal. Berdasarkan intensitasnya, transaksi judi *online* di Indonesia mencapai 156,7 juta transaksi dalam beberapa tahun belakangan ini pada periode 2017-2022 (PPATK, 2023).

Grafik 1.2 Banyak Transaksi yang Terjadi dalam Perjudian *Online* di Indonesia



(Sumber: Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) 2023)

Berlandaskan grafik 1.2 diperlihatkan peningkatan transaksi judi *online* di Indonesia terus terjadi sejak 2017 hingga 2022. Peningkatan terbesar dari tahun sebelumnya mulai terjadi pada tahun 2021 dengan kenaikan transaksi sebesar 37,9 juta dilanjutkan pada tahun 2022 naik lagi sebesar 61,2 juta transaksi. Pada periode 2017-2022 juga melibatkan setidaknya 887 jaringan judi *online*. Menurut Oswaldo (2022), kenaikan yang signifikan tersebut diakibatkan beberapa faktor yakni: sulitnya kondisi ekonomi keluarga akibat pandemi covid-19, kejenuhan, tidak perlu mengeluarkan uang banyak untuk mencoba judi *online*, situs judi *online* terus bermunculan dengan nama yang berbeda-beda, adanya legalisasi kegiatan perjudian di beberapa negara di luar Indonesia.

Pusat Pelaporan dan Analisis Keuangan (PPATK, 2023) mencatat sebanyak 2,7 juta orang saat ini aktif bermain judi *online*. Setidaknya sebanyak 2,1 juta diantaranya melakukan aktivitas judi *online* dengan nominal di bawah Rp 100 ribu. Kalangan yang terlibat merupakan masyarakat berpenghasilan minim. Diantaranya pelajar, mahasiswa, petani, buruh, pegawai swasta, dan ibu rumah tangga.

Sudah banyak kasus judi *online* yang terjadi di masyarakat. Kota Jambi menjadi salah satu wilayah dengan tingkat perjudian *online* yang tinggi. Pada suatu operasi 19-29 Agustus 2022, Kepolisian daerah Jambi berhasil menindak setidaknya 91 kasus perjudian. Terdapat 45 kasus judi *online* dan 46 kasus judi *offline*. Total tersangkanya mencapai 133 orang yakni judi *online* sebanyak 62 orang dan judi *offline* sebanyak 71 orang (Sultan, 2022).

Menurut Adli (2015), faktor yang menyebabkan seseorang memainkan judi *online* yaitu kelonggaran kontrol dari orang tua, kemenangan instan yang diperoleh, kemauan, dan hiburan. Orang yang sudah tertarik kedalam judi *online* besar kemungkinan akan sulit keluar dalam dunia perjudian *online*. Judi *online* dapat menimbulkan efek adiksi dimana pada awalnya hanya mencoba-coba dan mendapatkan kemenangan instan di awal akan menimbulkan keinginan untuk mengulangi dalam bermain. Kemenangan berjumlah besar secara instan membuat hasrat bermain perjudi semakin besar dan membuat mereka berani bertaruh untuk nominal yang lebih tinggi (Fakhriansyah dan Alwi, 2022). Berdasarkan wawancara langsung yang telah dilakukan pada RS mengenai faktor yang membuatnya akhirnya bisa kecanduan bermain judi dijelaskan sebagai berikut:

“...Biso dibilang sih kalo faktornyo, mungkin dak jauh dak lebih karena tergiur gitulah yo kito sebelum kato candu tadi kito awalnya tu tergiur ibarat aku cuma punyo duet sekian nih untuk seminggu. Apolagi pas awal - awal nyoba kek duet Cuma 500 ribu untuk seminggu misalkan. Terus kito main nahn menang. Awalnya gitula jadi tu kek pendorong nyo tu disitu gituna, Jadi dak ado takut...” (RS (21/Mahasiswa Pemain Judi Online), 17 Juli 2023, 18:39 WIB).

Berlandaskan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kemenangan RS di awal dahulu lah yang mendorong RS untuk terus bermain dan tidak takut dalam bermain. Para perjudi juga merasa sulit untuk meninggalkan perjudian karena mereka merasa yakin bahwa mereka memiliki peluang menang yang besar dan dapat mendatangkan keuntungan yang lebih besar dari jumlah yang dipertaruhkan (Nurdiana, dkk., 2022).

Judi *online* mampu memberikan efek kompulsif bermain dengan caranya sendiri dan membuat para pemain sulit untuk keluar dari lingkaran perjudian. Dampak judi *online* biasanya baru terasa ketika jumlah kerugian yang diakumulasi terasa besar bagi diri pejudi. Contoh dampak negatif pada mahasiswa ialah uang jajan terpakai sehingga terpaksa menahan lapar selama di sekolah, dampak lainnya ada yang terpaksa menjual laptop dan barang pokok lain karena kekalahannya dalam berjudi (Zurohman, dkk., 2016). Hal tersebut diperkuat berdasarkan pernyataan dalam wawancara langsung pada RS yang mengalami pengaruh negatif pada keuangan pribadinya yang dijelaskan sebagai berikut:

“...Ekh apolagi kalo untuk pribadi ehh contohnya kek yang pribadi tuu HP kami udah tejual gitukan. Barang – barang yang laen yang sekunder untuk pemakaian kami misalnya dak terlalu inti itu biasonyo tejual sih. Jadi kek keuangan yang uang jajan, uang bulanan, bahkan kalo dari pengalaman pribadi kek duet kuliah sampe tepakek gitunah demi memenuhi hasrat untuk main tadi...”(RS(22/Mahasiswa Pemain Judi Online), 17 Juli 2023, 18:39 WIB).

Berlandaskan hasil wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa demi memenuhi hasrat bermain judi, RS sampai harus memakai uang jajan, uang bulanan, uang kuliah bahkan menjual barang-barang sekunder. Kecenderungan menggunakan uang pokok untuk berjudi dapat memengaruhi manajemen keuangan. Rosa dan Listiadi (2020) mengatakan faktor-faktor yang memengaruhi manajemen keuangan pribadi diantaranya kontrol diri, pendidikan keuangan di keluarga, literasi keuangan, dan lingkungan sebaya. Seseorang yang tidak mampu memanajemen keuangan antara pendapatan dan pengeluaran cenderung akan melakukan suatu perilaku yang disebut perilaku berutang.

Berdasarkan wawancara langsung pada RS mengenai kesulitan untuk menahan diri untuk terus bermain dan faktor melakukan perilaku berutang kepada orang-orang terdekat bahkan terjauh sekalipun yang dijelaskan sebagai berikut:

“...Cuman kalo judi ni kapan kito lagi pengen nian, haa negatif nyo disitu. Kito tahan nyari duet kemano mano sampe ke orang – orang terdekat dan terjauh sekalipun kek itu nah demi kito biso main tadi...”(RS(21/Mahasiswa Pemain Judi Online), 17 Juli 2023, 18:39 WIB).

“...Terus jugo kalo faktor faktor kenapa sampe berutang gitu – gitu, karena pikiran kami yang sudah berkecimpung di dunia ini ni, duet kami yang ilang tadi tu biso balik. Nahh jadi itu faktor utamanyo kurang lebih kek itu...”(RS(21/Mahasiswa Pemain Judi Online), 17 Juli 2023, 18:39 WIB).

Berlandaskan wawancara di atas disimpulkan bahwa narasumber rela untuk melakukan perilaku berutang tidak hanya kepada orang-orang terdekatnya saja, bahkan orang-orang terjauh dari dirinya sekalipun. Dia juga menjelaskan faktor berutangnya karena masih penasaran dan terus mencoba bertaruh. Addiyansyah dan Rofi’ah (2023), menyatakan bahwa mayoritas alasan pejudi berutang adalah rasa keingintahuan dan keinginan untuk terus mencoba meskipun mengalami kekalahan.

Menurut Udiarti, dkk. (2022), perilaku berutang adalah suatu tindakan, aktivitas, ataupun perbuatan individu untuk meminjam kepada individu lain yang berkaitan dengan keuangan yang penyebabnya karena kurangnya pemasukan dana dan wajib untuk dikembalikan. Perilaku berutang tidak hanya dilakukan oleh seseorang yang sudah berkeluarga saja, tidak pula hanya dilakukan oleh lapisan masyarakat pada golongan menengah ke bawah saja. Kelompok masyarakat menengah ke atas juga lazim dalam melakukan perilaku berutang, bahkan remaja dan mahasiswa sudah biasa dalam melakukan perilaku berutang (Nurmalina dan Sulastri, 2019).

Berdasarkan *Fintech P2P lending* yang merupakan sebuah layanan jasa pinjam uang dalam rupiah secara langsung antara lender/kreditor dan borrower/debitor yang basisnya teknologi informasi, pada Desember 2022, 62% rekening *fintech P2P lending* dimiliki oleh pengguna usia 19-34 tahun (OJK, 2023). Usia tersebut termasuk kedalam rentang usia remaja akhir hingga dewasa awal, termasuk yang masih berada pada tingkatan mahasiswa.

Perilaku berutang dapat memberikan dampak negatif sosial dan psikologis pada seseorang. Sebab jika seseorang mempunyai utang yang tergolong banyak dan tidak mampu membayar, tentu resikonya menerima teror dari pihak penagih utang. Bahkan lebih buruknya dapat mengalami konsekuensi negatif finansial seperti disitanya barang hak milik dan menjual barang-barang pribadi. Hal tersebut akan

menyebabkan seseorang mengalami ketidak seimbangan kejiwaan yang berujung pada stres bahkan depresi (Renanita dan Hidayat, 2013). Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan langsung oleh RS mengenai kebiasaan menjual barang guna melunasi utang.

“...Kalo dibilang supaya dak berhutang sih biso dibilang iyo biso dibilang idak. Cuman lebih tepatnyo kearah ginii, Misalnyo kito sudah punyo hutang, nah jual barang tadi tu untuk melunasi hutang kito tadi tu naah lebih kearah situ...”(RS(21/Mahasiswa Pemain Judi Online), 17 Juli 2023, 18:39 WIB).

Berlandaskan hasil wawancara diperoleh kesimpulan bahwa untuk melunasi utang-utangnya yang semakin menumpuk, narasumber melakukan suatu upaya yakni dengan cara menjual barang-barang pribadinya. Menurut Warhamna (2022), menjual barang jaminan merupakan suatu solusi ketika tidak mampu melunasi utang yang telah mencapai masa jatuh tempo.

Terdapat beberapa faktor perilaku berutang menurut Nurdin (2001), yakni memang sangat diperlukan, karena keperluan yang mendesak, karena pola hidup yang salah, keinginan menikmati hidup yang melampaui batas dari kemampuannya. Nurmalina dan Sulastri (2019) juga menjelaskan kontrol diri juga dapat memengaruhi seseorang melakukan perilaku berutang. Berikut merupakan pernyataan langsung oleh DP mengenai faktor dirinya dalam berutang.

“...Karena kurang biso ngontrol lah bang misal nak main judi kan nahh berutang lah lagi kalo dak ada duit. Apolagi sekarang gampang nak berutang kan dak dapat samo kawan biso pinjol...”(DP(21/Mahasiswa Pemain Judi Online), 2 September 2023, 17:20 WIB).

Berlandaskan hasil wawancara diperoleh kesimpulan bahwa faktor yang memengaruhi narasumber melakukan perilaku berutang adalah karena DP kurang baik dalam mengontrol dirinya dalam berutang yang menjadi jalan pintasnya ketika ingin bermain judi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurmalina dan Sulastri (2019), mengenai peran kontrol diri dalam perilaku berutang. Selain itu kemudahan akses dalam berutang membuat narasumber melakukan perilaku berutang. Hal tersebut juga didukung Savitri, dkk. (2021) yang menyatakan kemudahan dalam melakukan

perilaku berutang seperti pinjaman *online* dapat mendorong seseorang melakukan perilaku berutang.

Kontrol diri merupakan kemampuan seseorang dalam mengontrol tingkah laku, menahan godaan yang muncul dari luar maupun dari dalam diri sampai bisa mengambil langkah terhadap suatu keadaan. Terkait juga antisipasi kejadian yang akan terjadi, berpikir positif, dan menetapkan sikap atau keputusan yang terbaik dan akhirnya dapat berdampak positif bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar (Tripambudi, 2018). Setiap individu mempunyai cara berbeda dalam upayanya mengontrol diri, perbedaan secara individual tersebut berkaitan dengan aspek sosial, emosional, serta penyesuaian perilaku (Hastuti, 2018). Berikut pernyataan langsung oleh RS & DP mengenai upayanya mengontrol diri agar terhindar dari perilaku berutang untuk terus bermain judi.

"...Kalo faktor dari dalam diri sih ado. Cuma kalo yang intens nian kami ngerasoin sih dari kawan si. Karena kek kawan-kawan terdekat tu biso dibilang muak jugo kan samo tingkah laku kito kan apo-apo dikit pingin main judi, minjem sano-sini kawan sekitar kito kan jugo ikut pening nahn jadi sebiso mungkin orang-orang nih jadi faktor pendukung untuk kek "ohh sudahla berhentila" gituna. Jadi untuk nahan kito supaya dak banyak nian utang tadi. Biasanyo kek gitu sih, kawan-kawan sih..."(RS(21/Mahasiswa Pemain Judi Online), 17 Juli 2023, 18:39 WIB).

"...Ehm salah satunya itulah bang mencari kesibukan dengan bermain game mobile legends tuh kan seperti saat sekarang ini ikut turnamen jadi banyak latihan bersama tim jadi pikiran buat main judi tuh berkurang bang..."(DP(21/Mahasiswa Pemain Judi Online), 2 September 2023, 17:20 WIB).

Berlandaskan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa RS & DP memiliki upaya yang berbeda dalam mengontrol dirinya. Menurut RS, teman-temannya yang menjadi faktor utamanya untuk lebih bisa mengontrol dirinya dengan cara mengingatkannya agar utangnya tidak lagi menumpuk akibat judi. Sedangkan DP beranggapan bermain *game mobile legends* sangat membantu nya untuk mengurangi pikiran bermain judi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Denda, dkk. (2022) bahwa bermain *game online* dapat menjadi upaya untuk mengurangi emosi negatif seperti kecemasan, penyesalan, dan perasaan-perasaan negatif lainnya.

Nurmalina dan Sulastri (2019) menyatakan kontrol diri memiliki hubungan dengan perilaku berutang. Kontrol diri berperan terhadap intensi perilaku berutang seseorang. Hal tersebut diperkuat oleh Lazarus (dalam Utami dan Sumaryono, 2008) yang mengatakan bahwa seseorang dengan kontrol diri yang baik menjadikan orang tersebut dapat memanajemen perilakunya dengan baik dan berakibat pada konsekuensi positif.

Konsekuensi positif yang dimaksud ialah kemampuan menahan tendensi perilaku berutang. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Achziger (2015), yang menyatakan terdapat korelasi negatif antara kontrol diri dengan perilaku berutang yang dimediasi oleh pembelian kompulsif. Berdasarkan pemaparan masalah dan fenomena yang sudah dijabarkan pada latar belakang masalah, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dan ingin mencoba membuktikan serta mengungkap apakah terdapat hubungan kontrol diri dengan perilaku berutang pada mahasiswa yang bermain judi slot *online* di Kota Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang yang sudah dijelaskan peneliti, jadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan kontrol diri dengan perilaku berutang pada mahasiswa yang bermain judi slot *online* di Kota Jambi?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian akan terbagi menjadi dua, yang pertama adalah tujuan umum, dan yang kedua adalah tujuan khusus.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk melihat hubungan kontrol diri dengan perilaku berutang pada mahasiswa yang bermain judi slot *online* di Kota Jambi.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui tingkat kontrol diri pada mahasiswa yang bermain judi slot *online* di Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui tingkat perilaku berutang pada mahasiswa yang bermain judi slot *online* di Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menambah pengetahuan, menjadi referensi dan sumber bacaan yang bermutu mengenai hubungan kontrol diri dengan perilaku berutang terutama di bidang psikologi klinis dan psikologi sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Perguruan Tinggi

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber literasi, landasan teori pada penelitian lanjutan, sebagai referensi baru berlandaskan hasil penelitian untuk para peneliti-peneliti selanjutnya terutama perihal hubungan kontrol diri dengan perilaku berutang pada mahasiswa yang bermain judi slot *online*.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membuat masyarakat lebih menyadari akan dampak perjudian *online* serta dapat meminimalisir perilaku berutang di masyarakat dengan manajemen kontrol diri yang baik.

3. Manfaat Bagi Responden

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan bahan edukasi untuk para responden agar diharapkan dapat mengurangi perilaku berutang dikalangan mahasiswa yang bermain judi slot *online*.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dan pemahaman peneliti mengenai hubungan kontrol diri dengan perilaku berutang. Serta diharapkan mampu mengimplementasikan ilmu dan dapat mengedukasi sekitar pada kehidupan sehari-hari.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memakai metode pendekatan kuantitatif yang meneliti hubungan kontrol diri dengan perilaku berutang pada mahasiswa yang bermain judi slot *online* di Kota Jambi. Peneliti tertarik meneliti variabel ini karena variabel kontrol diri merupakan salah satu faktor yang mampu memengaruhi terjadinya perilaku berutang. Selain itu variabel perilaku berutang merupakan variabel yang belum banyak penelitiannya.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *quota sampling*, dengan responden pada penelitian ini adalah mahasiswa yang masih aktif bermain judi slot *online*. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada bulan September 2023 hingga Juli 2024. Penelitian ini memakai skala kontrol diri dan skala perilaku berutang. Alat ukur pada penelitian ini akan menggunakan skala Likert.

1.6 Keaslian Penelitian

Skripsi yang sedang dikerjakan ini merupakan hasil karya dari peneliti sendiri dan bukan memplagiasi penelitian penelitian terdahulu. Adapun penelitian sebelumnya digunakan peneliti sebagai referensi untuk merancang penelitian ini. Terdapat kemiripan variabel dengan beberapa penelitian sebelumnya. Namun agar keaslian penelitiannya tetap terjaga, berikut spesifikasi perbedaan dengan penelitian sebelumnya di tabel berikut.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil dan Kesimpulan
1	Pengaruh Literasi Finansial terhadap Perilaku Berutang Ibu Rumah Tangga di Dusun Kembang Kuning Desa Sengonagung	Firdausi dan Kholifah (2023)	- Kuantitatif korelasional - Skala Likert (Skala Literasi Finansial & Skala Perilaku Berutang) - Populasi Ibu rumah tangga di Dusun Kembang Kuning sebanyak 147 - <i>Simple random sampling</i>	Hasil hitung uji F diperoleh nilai F sebesar 48,558 lebih besar dari F-tabel yakni 3,94 dan taraf signifikansinya $0,00 < 0,05$ yang menunjukkan ada pengaruh literasi finansial terhadap perilaku berutang, dan nilai korelasi (R) sebesar 0,582 serta diperoleh koefisien determinan (R Square) sebesar 0,338. Hasilnya memperlihatkan ada hubungan negatif yang kuat antara variabel literasi finansial dengan perilaku berutang yang artinya semakin tinggi tingkat kemampuan literasi finansial pada Ibu rumah tangga maka semakin rendah tingkat munculnya perilaku berutang pada Ibu rumah tangga di Dusun Kembang Kuning Desa Sengonagung.
2	Hubungan <i>Impulsive Buying</i> dengan Perilaku Berutang	Rosadi dan Andriani (2023)	- Kuantitatif - <i>Non probability sampling</i> - 182 sampel - <i>The Impulsive Buying Tendency Scale</i> (IBTS) - Skala Perilaku Berutang	Hasil analisis data memperoleh nilai koefisien korelasi 0,319 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang sangat kuat antara <i>impulsive buying</i> dengan perilaku berutang pada pengguna pinjaman <i>online</i> . Hasil analisis ini juga menunjukkan antara <i>impulsive buying</i> dengan perilaku berutang pada pengguna pinjaman <i>online</i> mempunyai keeratan yang lemah.

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil dan Kesimpulan
			- <i>Product moment pearson</i>	
3	Analisis Kontrol Diri terhadap Perilaku Berutang Pada Ibu Rumah Tangga	Udiarti, dkk. (2022)	- Kuantitatif - Desain <i>cross sectional</i> - 120 responden - <i>Purposive sampling</i> - Desa Pasir Angin Kecamatan Cileungsi	Hasilnya menjelaskan lebih dari setengah Ibu rumah tangga kontrol dirinya pada kategori rata-rata dalam memanajemen keuangan. Hasilnya juga memperlihatkan Ibu rumah tangga mempunyai kategori yang rendah dalam melakukan perilaku berutang. Pada penelitian ditemukan kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku berutang.
4	Hubungan Antara <i>Self-Control</i> Dengan Perilaku Berutang Pada Mahasiswa Fakultas X Universitas Muhammadiyah Lampung	Nurmalina (2019)	- Kuantitatif - Skala Likert - Mahasiswa Fakultas X semester 5 & 7 (53 mahasiswa) - <i>Purposive sampling</i> - Korelasi <i>Pearson</i>	Hasil penelitian memperlihatkan adanya korelasi negatif antara kontrol diri dengan perilaku berutang. Nilai $r_{xy} = -0,441$ dan $\alpha = 0,001$ dimana $\alpha < 0,05$. Korelasi variabel tersebut sifatnya negatif yang menunjukkan bahwa semakin rendah perilaku kontrol diri maka semakin tinggi perilaku berutang.
5	Hubungan antara <i>Compulsive Buying</i>	Dyanti (2019)	- Kuantitatif	Analisis data pada bab terdahulu membuktikan ada hubungan positif antara pembelian kompulsif dengan perilaku berutang, Itu menunjukkan bila nilai pada variabel

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil dan Kesimpulan
	dengan Perilaku Berutang (Studi Kasus Pada Ibu-Ibu Perumahan Angkatan Udara di Madiun		- Ibu-Ibu yang berdomisili di perumahan Perkutut Lanud Iswahjudi Madiun sebanyak 105 responden - Kuesioner & Interview - <i>Pearson product moment</i> - <i>Sampling</i> jenuh	pembelian kompulsif naik akan diikuti juga oleh kenaikan pada perilaku berutang, sebaliknya pembelian kompulsif mengalami penurunan akan diikuti pula oleh penurunan perilaku berutang. Tingkat pendidikan SMA terpengaruh dominan terhadap pembelian kompulsif.
6	Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Disiplin Remaja	Ningsih (2016)	- Kuantitatif - <i>Proportionate stratified random sampling</i> - Sampel 157 siswa - Skala kontrol diri dan Skala tingkat kedisiplinan	Hasilnya menunjukkan bahwa kontrol diri berkontribusi terhadap perilaku remaja. Peran kontrol diri pada tingkat kedisiplinan dalam penelitian ini sebesar 46,5%. Oleh karena itu intervensi pada masalah perilaku perlu memperhatikan prinsip-prinsip kontrol diri.

Berlandaskan penjelasan pada tabel, Peneliti sudah melakukan komparasi dengan penelitian sebelumnya. Meskipun memiliki kemiripan pada variabel penelitiannya, namun tetap memiliki perbedaan dari objek penelitian, waktu penelitian, dan tempat pelaksanaan penelitian, serta teknik pengambilan sampel penelitian. Keunikan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang spesifik dibandingkan penelitian sebelumnya. Subjeknya yakni mahasiswa yang bermain judi slot *online* di Kota Jambi. Subjek tersebut dipilih karena adanya aktivitas menghabiskan uang yang menjadi mediator perilaku berutang yakni aktivitas bermain judi slot *online*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan juga belum digunakan pada penelitian sebelumnya yang mana peneliti menggunakan teknik *quota sampling*. Teknik tersebut digunakan mengingat populasi pada penelitian ini tidak diketahui sehingga tidak adanya angka pasti yang bisa dirumuskan untuk dijadikan acuan banyaknya sampel. Penelitian ini juga belum pernah dilakukan di Kota Jambi. Peneliti memilih Kota Jambi karena sudah pernah adanya operasi besar di Kota Jambi terkait pemberantasan judi *online* dan memunculkan banyak tersangka hanya dalam waktu singkat. Sehingga peneliti menganggap hal tersebut sudah menjadi suatu yang bersifat *urgent* di Kota Jambi. Judul penelitian ini juga belum banyak diteliti namun urgensinya cukup tinggi saat ini. Urgensinya yang paling dirasakan yakni kemerosotan ekonomi baik di lingkungan keluarga bahkan sampai ke ekonomi negara. Terkait bagaimana gambaran kontrol diri subjek terhadap perilaku berutang.