

BAB I

PENDAHULUAN

A. konteks Penelitian

Judi adalah pertarungan suatu barang berharga, seperti uang atau properti, pada suatu hasil yang sebagian ditentukan oleh keberuntungan. Dalam beberapa kasus, unsur keberuntungan ini menjadi fitur yang tak terhindarkan dari aktivitas itu sendiri karena pengetahuan yang tidak lengkap (misalnya, balapan, taruhan olahraga) atau karena sifat acak hasil (misalnya, lotere, mesin permainan, atau permainan kasino). Beberapa bentuk spekulasi (misalnya, perdagangan saham) juga dapat dianggap sebagai bentuk perjudian tergantung pada bagaimana orang membuat keputusan, meskipun pasar tidak, secara alamiah, dirancang untuk menghasilkan hasil yang ditentukan oleh keberuntungan atau acak¹.

Bahwa Perjudian dalam jaringan atau lebih dikenal dengan judi online merupakan satu dari sekian banyak bentuk kegiatan judi, akan tetapi perbedaannya adalah bahwa perjudian jaringan ini dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas teknologi elektronik yang selanjutnya difungsikan untuk mengakses dokumen elektronik². Merangkum dari beberapa pendapat dan penjelasan tentang judi diatas dapat disimpulkan bahwa judi online dapat dipahami sebagai aktivitas pertarungan yang menggunakan internet sebagai

¹ debra rickwood dkk., *the psychology of gambling* (APS Review Paper, 2010).

² Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, dan Syifa Nabilah Ilham, "Fenomena judi online di daerah jakarta selatan," *Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jurnal Perspektif*, 2 (2020), <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>.

media utamanya. Dalam judi online, pemain menggunakan perangkat elektronik untuk mengakses berbagai jenis permainan taruhan, seperti poker, slot, atau taruhan olahraga, yang diselenggarakan oleh platform judi digital. Aktivitas ini mencakup pendaftaran akun, penyetoran uang, dan penarikan kemenangan yang semuanya dilakukan secara online³.

Beberapa laporan menunjukkan peningkatan tren perilaku judi online pada skala nasional Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi online di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. PPATK memperoleh data tersebut dari penelusuran dan analisis terhadap 887 pihak yang termasuk dalam jaringan bandar judi *online*. "Perputaran dana dimaksud, merupakan aliran dana untuk kepentingan taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar-jaringan bandar, serta transaksi dengan tujuan yang diduga pencucian uang yang dilakukan oleh jaringan bandar," kata Ketua Biro Humas PPATK Natsir Kongah dalam keterangannya, dilansir dari *CNN Indonesia*, Senin (26/9/2023).

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil temuan, pengamatan, analisis dan pengalaman peneliti yang di Desa X Provinsi Riau, yang dihuni oleh sejumlah pemuda dengan rentang usia antara 18 hingga 28 tahun berjumlah 112 orang⁴. Temuan dilapangan menunjukkan bahwa mayoritas dari pemuda

³ Rizky Oktariani, Sri Suatmiati, dan Muhammad Yahya Selma, "PENEGAKAN HUKUM DALAM PEMBERANTASAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE (JUDI SLOT) DI KOTA PALEMBANG" 8 (2023).

⁴ Akmal Auli, Wawancara Sekretaris Desa X, Kantor desa X, 29 Mei 2024

di desa ini terlibat dalam kegiatan berjudi online. Fenomena ini menarik perhatian peneliti untuk melakukan investigasi lebih lanjut terhadap dinamika lapangan yang berkaitan dengan aktivitas judi online dikalangan pemuda.

Dari hasil temuan lapangan, didapati aktivitas judi online dilakukan di tempat – tempat yang biasanya digunakan untuk berkumpul para pemuda. Berdasarkan hasil wawancara didapati bahwa hampir tiap hari terdapat aktivitas judi online dengan jenis judi slot online dan pada momentum tertentu juga didapati aktivitas judi online berjenis *sportbook* yaitu jenis judi yang mempertaruhkan sejumlah harta pada hasil tertentu dalam aktivitas olahraga. Aktivitas ini masuk kategori *pekat* atau penyakit masyarakat yaitu istilah yang dicetuskan oleh Polsek setempat. Hal-hal tersebut tentu mejadi naiknya persentase potensi merugikan kesejahteraan ekonomi dan keuangan para pemuda di Desa X Riau.

Peneliti juga melakukan pendalaman terhadap beberapa temuan sebelumnya dengan meneliti alur transaksi para pemuda yang terlibat aktivitas judi online dengan mewawancarai dua pemilik usaha PPOB atau *Payment Point Online Bank* yang menuturkan bahwa omsetnya naik beberapa kali lipat sejak 2022 terkhusus pada transaksi *top up E-wallet* dan Tarik tunai. Pemilik menuturkan bahwa sebagian besar pelanggannya merupakan pemuda desa X. Hal ini berkaitan dengan meningkatnya aktivitas judi online karena transaksi *deposit* atau *withdraw* secara dominan menggunakan *E-wallet*⁵. Hal serupa juga didapati pada agen PPOB serupa, pemilik menuturkan bahwa ia memiliki

⁵Akmal Auli, Wawancara inisial MR (Mantan pecandu judi online), Caffe corner, 2 juni 2024.

2 cabang agen PPOB yang lokasinya berjarak 4 km antar tiap agen, berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara didapati terdapat 300-500 transaksi *top up E-Wallet* dan terdapat 100-150 transaksi tarik tunai dari *E-Wallet* bukan dari bank konvensional⁶. Jika dianalisis secara mendalam terdapat dugaan bahwa aktivitas tersebut digunakan untuk aktivitas judi online. Hal ini menimbulkan bias perspektif dimana secara hukum transaksi yang dilakukan agen PPOB dengan konsumen adalah sah dan legal Namun transaksi *deposit* dan *withdraw* yang dilakukan oleh pemain judi online tentu ilegal dimata hukum negara dan hukum agama.

Maraknya aktivitas judi online tentu menjadi suatu hal yang ironis dan perlu segera ditangani sebelum menjadi kerusakan moral secara massal dan dampak kerugian ekonomi yang besar. Peneliti mendapati 3 orang yang masuk dalam populasi tersebut yang telah berhasil berhenti dari jerat aktivitas judi online. Meningkatnya tingkat perilaku judi online tentu perlu ditangani dengan langkah intervensi yang tepat dan efektif baik dalam skala lokal maupun nasional oleh karena itu Pendalaman terhadap mekanisme *Decision-Making* dan proses berpikir dalam keberhasilan 3 mantan penjudi online dapat menjadi *role model* sebagai bahan edukasi dan alternatif opsi intervensi penanganan perilaku judi online. Dengan melakukan wawancara terhadap 3 mantan penjudi online tersebut diharap dapat mengeksplorasi dan mendapatkan data yang dapat dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana mekanisme *Decision-Making* dan proses berpikirnya sehingga hasil dari penelitian ini memiliki nilai

⁶Akmal Auli, Wawancara inisial MA, Counter PPOB desa X, 6 juni 2024

edukasi dan menjadi opsi alternatif penanganan maraknya aktivitas judi online di desa X Provinsi Riau.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi berbagai aspek terkait proses pengambilan keputusan, termasuk faktor-faktor kognitif yang mempengaruhi keputusan tersebut, perubahan pola pikir dan persepsi, serta tantangan dan hambatan yang dihadapi selama proses tersebut. Melalui wawancara mendalam dengan mantan penjudi online yang berhasil berhenti, penelitian ini berusaha mengidentifikasi tema-tema utama dan pola-pola dalam mekanisme *Decision-Making* mereka.

Penelitian ini juga akan mempertimbangkan aspek-aspek etis dalam pengumpulan dan analisis data, memastikan bahwa partisipan dilindungi dan bahwa temuan penelitian digunakan untuk kebaikan masyarakat. Dengan pendekatan yang holistik dan berbasis bukti, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya mengatasi masalah perjudian online di Desa X dan komunitas serupa lainnya.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dipaparkan, maka yang menjadi fokus penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme *Decision-Making* dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online?
2. Bagaimana Proses Berpikir dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini dengan harapan mampu menjawab apa yang telah dirangkum dalam fokus penelitian. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui mekanisme *Decision-Making* dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online
2. Mengetahui Proses Berpikir dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat pada bidang psikologi mengenai mekanisme *Decision-Making* dan Proses berpikir dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online.
 - b. Sebagai sumbangsih informasi dan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, khususnya pada penelitian mengenai mekanisme *Decision-Making* dan Proses berpikir dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online..
2. Secara praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan dapat menambah pengetahuan baru terkait mengenai mekanisme *Decision-Making* dan Proses berpikir dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online.

- b. dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru khususnya dalam bidang penelitian tentang peran mekanisme *Decision-Making* dan Proses berpikir dalam keberhasilan pemuda Desa X Riau berhenti dari perilaku judi online.
- c. Dapat menjadi produk edukasi dan alternatif penanganan perilaku judi online yang dapat diadaptasi oleh pihak berwenang setempat atau organisasi yang berfokus pada penanganan tindak judi online.
- d. Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar strata satu (S1) pada prodi Psikologi Islam, Fakultas Dakwah, Ushuludin, dan Psikologi di Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.

E. Definisi Operasional

1. Mekanisme *Decision-Making*

Peneliti menggunakan mekanisme *Decision-Making* model kognitif yaitu Model *Decision-Making* kognitif menekankan pada bagaimana individu memproses informasi untuk membuat keputusan. Model ini melihat *Decision-Making* sebagai serangkaian langkah yang sistematis dan logis yang mencakup identifikasi masalah, pengumpulan informasi, evaluasi alternatif, dan pemilihan tindakan⁷.

⁷ David E. Bell, Howard Raiffa, dan Amos Tversky, "DESCRIPTIVE, NORMATIVE, AND PRESCRIPTIVE INTERACTIONS IN DECISION MAKING," dalam *Decision Making*, ed. oleh David E. Bell, Howard Raiffa, dan Amos Tversky, 1 ed. (Cambridge University Press, 1988), 9–30, <https://doi.org/10.1017/CBO9780511598951.003>.

2. Proses Berpikir Menurut Jean Piaget

Definisi umum proses berpikir yaitu dengan melibatkan serangkaian operasi mental yang digunakan untuk memahami, menginterpretasi, dan merespons lingkungan, proses berpikir mencakup beberapa komponen penting, termasuk perhatian, persepsi, memori, dan pengambilan keputusan⁸. Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan dari Swiss mengemukakan teorinya tentang perkembangan kognitif. Menurut Piaget, proses berpikir berkembang melalui serangkaian tahap yang spesifik sepanjang masa kanak-kanak hingga remaja. Piaget memperkenalkan konsep penting seperti asimilasi, akomodasi, dan skema dalam menjelaskan bagaimana seseorang mengembangkan kemampuan kognitif mereka⁹. Konsep asimilasi, akomodasi, dan skema adalah inti dari teorinya tentang bagaimana individu belajar dan berkembang. Proses ini melibatkan tahapan kognitif seperti persepsi, atensi, memori, penalaran, dan evaluasi yang saling berinteraksi untuk menghasilkan keputusan yang optimal¹⁰.

3. Pemuda

Menurut Jean Piaget, pemuda berada dalam tahap operasional formal, di mana mereka berusia antara 16-30 tahun dan mulai

⁸ Arthur B. Markman dan Dedre Gentner, "Thinking," *Annual Review of Psychology* 52, no. 1 (Februari 2001): 223–47, <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.223>.

⁹ Jean Piaget, Bärbel Inhelder, dan Jean Piaget, *The Psychology of the Child*, 3rd pr., Harper Torchbooks 5001 (New York: Basic Books, 1973).

¹⁰ Wayne W. Zachary, Joan M. Ryder, dan James H. Hicinbothom, "Cognitive Task Analysis and Modeling of Decision Making in Complex Environments.," dalam *Making Decisions under Stress: Implications for Individual and Team Training.*, ed. oleh Janis A. Cannon-Bowers dan Eduardo Salas (Washington: American Psychological Association, 1998), 315–44, <https://doi.org/10.1037/10278-012>.

mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, penalaran hipotetis-deduktif, dan pemikiran sistematis dan logis. Tahap ini penting untuk perkembangan kognitif yang lebih tinggi, memungkinkan pemuda untuk mengatasi masalah yang lebih kompleks dan membuat keputusan berdasarkan logika dan analisis yang mendalam. Piaget menganggap perkembangan ini sebagai fondasi penting bagi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kehidupan dewasa¹¹.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang pertama dari artikel jurnal "Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat " Penelitian ini mengidentifikasi beberapa faktor utama yang menyebabkan maraknya judi online¹². Faktor sosial dan ekonomi memainkan peran besar, di mana banyak orang menganggap judi online sebagai cara mudah dan cepat untuk menjadi kaya. Kondisi situasional juga berkontribusi, dengan masyarakat yang memiliki jiwa konsumtif dan sering terpapar promosi judi yang menarik. Faktor belajar dan persepsi tentang probabilitas kemenangan juga mendorong individu untuk terus berjudi, meskipun mereka seringkali memiliki persepsi yang keliru tentang peluang mereka untuk menang. Selain itu, keyakinan diri bahwa keterampilan individu dapat menjamin kemenangan dalam perjudian online menambah kompleksitas masalah ini.

¹¹ Jean Piaget, Bärbel Inhelder, dan Jean Piaget, *The Psychology of the Child*, 3rd pr., Harper Torchbooks 5001 (New York: Basic Books, 1973).

¹² Ines Tasya Jadidah dkk., "Analisis maraknya judi online di Masyarakat" 1, no. 1 (2023).

Perjudian online dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama pelaku memiliki akses internet, perangkat elektronik, dan sejumlah uang di rekening mereka. Ada berbagai bentuk perjudian, baik yang legal seperti kasino yang diizinkan oleh pemerintah, maupun ilegal seperti togel. Macam-macam perjudian ini mencakup berbagai jenis permainan seperti roulette, blackjack, lotre, dadu, dan lainnya. Setiap bentuk perjudian memiliki aturan dan cara permainan yang berbeda, namun semuanya berisiko tinggi dan dapat menyebabkan kerugian besar.

Dampak negatif dari perjudian online sangat luas. Judi dapat menghancurkan rumah tangga, merusak iman seseorang, mendorong perilaku syirik, dan menyebabkan seseorang malas bekerja serta berdoa. Selain itu, judi juga bisa mendorong pelakunya untuk melakukan kejahatan demi mendapatkan uang untuk berjudi. Oleh karena itu, upaya untuk menghindari perilaku berjudi sangat penting. Ini bisa dilakukan dengan memahami dampak buruk berjudi, menjalankan perintah agama, mengisi waktu dengan kegiatan bermanfaat, dan menghindari tempat-tempat perjudian.

Persamaan dengan penelitian ini adalah mengidentifikasi dampak yang ditimbulkan dari aktivitas judi online yang kemudian akan diungkap sebagai faktor eksternal yang menjadi salah satu seseorang memutuskan untuk berhenti.

Kedua, penelitian berjudul "Dampak dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh, Kec. Ipuh, Kab. Mukomuko, Provinsi Bengkulu," oleh Agif Septia Meswari dan Matnur Ritonga dari Universitas

Darunnajah Jakarta, diterbitkan di Jurnal Cakrawala Ilmiah, Vol. 2, No. 5, Januari 2023¹³.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% responden setuju bahwa judi online membawa dampak negatif, seperti penurunan prestasi di sekolah, kebiasaan membolos, dan tindakan kabur dari rumah. Sebagian remaja tetap mampu menjaga prestasi akademik meskipun berjudi online. Selain itu, 50% responden mengakui bahwa judi online mendorong pelanggaran hukum.

Penelitian ini memiliki kesamaan tentang dampak dari perjudian terhadap kualitas diri seseorang namun terdapat perbedaan pada tujuan yang diungkap. Peneliti ingin mengungkap penurunan kualitas diri apakah berdampak pada keputusan seseorang untuk berhenti.

Ketiga, Penelitian berjudul "Cognitive Factors in Gambling Disorder: A Behavioral Addiction" yang ditulis oleh Gabriel Brooks, Mario Ferrari, dan Luke Clark dari Centre for Gambling Research at UBC, Department of Psychology, University of British Columbia, Vancouver, BC, Canada. Artikel ini diterbitkan dalam buku *Cognition and Addiction* oleh Elsevier pada tahun 2020¹⁴.

Penelitian ini mengkaji faktor-faktor kognitif dalam gangguan perjudian yang dipandang sebagai kecanduan perilaku. Gangguan perjudian

¹³ Agif Septia Meswari dan Matnur Ritonga, "DAMPAK DARI JUDI ONLINE TERHADAP MASA DEPAN PEMUDA, DESA AIR BULUH KEC.IPUH KAB.MUKOMUKO PROVINSI BENGKULU," *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2, no. 5 (13 Januari 2023): 2097–2102, <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i5.4642>.

¹⁴ Gabriel Brooks, Mario Ferrari, dan Luke Clark, "Cognitive Factors in Gambling Disorder, a Behavioral Addiction," dalam *Cognition and Addiction* (Elsevier, 2020), 209–19, <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815298-0.00015-0>.

telah diakui sebagai kecanduan perilaku oleh DSM-5, yang sebelumnya dikenal sebagai perjudian patologis dan dikategorikan sebagai gangguan kontrol impuls dalam DSM-III. Tinjauan literatur menunjukkan adanya kesamaan antara gangguan perjudian dan gangguan penggunaan zat dalam hal fitur neurobiologis dan neuropsikologis, heritabilitas, dan pengobatan yang efektif.

Gangguan perjudian menunjukkan gejala-gejala tertentu yang mirip dengan gangguan penggunaan zat, termasuk gejala penarikan seperti iritabilitas, mual, dan jantung berdebar-debar. Salah satu ciri utama adalah "loss chasing," di mana penjudi terus berjudi atau kembali ke tempat judi untuk mencoba memulihkan kerugian sebelumnya. Prevalensi gangguan perjudian diperkirakan sekitar 1%, namun dampaknya meluas hingga 3-4% populasi yang mengalami konsekuensi negatif subklinis dari perjudian.

Faktor-faktor personal seperti impulsivitas, pengalaman hidup, dan faktor neurobiologis meningkatkan risiko seseorang mengembangkan masalah perjudian. Penelitian juga menunjukkan bahwa produk perjudian memainkan peran penting dalam masalah ini. Mesin permainan elektronik (EGMs) seringkali terkait dengan kerugian finansial dan gejala masalah perjudian. Produk perjudian ini memiliki karakteristik struktural yang mempengaruhi kognisi dan perilaku penjudi, seperti kecepatan permainan, ukuran jackpot, dan umpan balik sensorik.

Model kognitif perjudian menjelaskan bagaimana distorsi kognitif muncul dari mekanisme psikologis yang terkait dengan *Decision-Making* dan

penilaian. Distorsi ini, seperti "gambler's fallacy" dan "hot hand fallacy," membuat penjudi percaya pada hasil yang tidak realistis. Misalnya, penjudi mungkin berpikir bahwa setelah serangkaian kekalahan, kemenangan akan segera menyusul, atau setelah serangkaian kemenangan, keberuntungan mereka akan terus berlanjut.

Penelitian menunjukkan bahwa distorsi kognitif ini lebih sering terjadi pada penjudi bermasalah dibandingkan dengan penjudi biasa. Pengukuran distorsi kognitif ini dilakukan melalui berbagai metode, termasuk self-report questionnaires dan teknik "think-aloud" selama berjudi. Penelitian juga menunjukkan bahwa pengalaman perjudian yang intens dapat memicu distorsi kognitif ini, memperkuat keyakinan yang salah tentang kemampuan kontrol dan hasil perjudian.

Kesimpulannya, penelitian ini menggambarkan bagaimana distorsi kognitif dalam gangguan perjudian muncul dari mekanisme psikologis dasar yang dikarakterisasi dalam penelitian tentang penilaian dan pengambilan keputusan. Distorsi ini berkaitan dengan faktor risiko pribadi dan karakteristik produk perjudian, yang secara bersama-sama membentuk perkembangan dan pemeliharaan masalah perjudian. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya intervensi yang menargetkan distorsi kognitif untuk pengobatan gangguan perjudian yang lebih efektif.

Persamaan dalam penelitian ini adalah mengungkap aspek kognitif para pelaku judi online dan perbedaannya terletak di aspek neurobiologi, penulis tidak meneliti tentang neurobiologi dalam penelitian ini.

Keempat, Penelitian berjudul "Strategi Pencegahan dan Penanganan Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja di Wilayah Desa Ungaran" yang ditulis oleh Firdous Rizqi Imtihan dan Dany Miftahul Ula dari Universitas Terbuka dan Universitas Insan Budi Utomo. Artikel ini diterbitkan dalam *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* Volume 3, Nomor 11, tahun 2024¹⁵.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pencegahan dan penanganan kecanduan judi online di kalangan remaja di Desa Ungaran. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi yang dianalisis untuk memahami fenomena kecanduan judi online di desa tersebut. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih responden yang aktif terlibat dalam praktik judi online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak remaja dan sebagian kecil orang tua di Desa Ungaran terlibat dalam judi online di lebih dari dua situs. Faktor utama yang menyebabkan maraknya judi online antara lain adalah sifat ikut-ikutan terhadap tren yang viral dan perasaan tenang karena memiliki pekerjaan tetap yang menghasilkan uang untuk berjudi. Dampak sosial yang ditimbulkan oleh judi online termasuk menurunnya tingkat sosialisasi di antara anak muda, rendahnya tingkat religiusitas, dan kesadaran beribadah yang sangat rendah.

¹⁵ Firdous Rizqi Imtihan dan Dany Miftahul Ula, "Strategi Pencegahan Dan Penanganan Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Di Wilayah Desa Ungaran," *Open Access* 3, no. 11 (2024).

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyarankan beberapa solusi, seperti melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang dampak negatif judi online dan penegakan hukum yang kuat untuk memberantas tindak pidana judi online. Peneliti juga menekankan pentingnya pendidikan agama yang kuat untuk menanamkan nilai-nilai bahwa judi adalah tindakan yang merugikan dan berdosa. Persamaan dalam penelitian ini adalah peneliti ingin menghasilkan edukasi yang bermanfaat kepada penjudi patologis yang ingin berhenti.

Kelima, Penelitian berjudul *Dual Disorder: A Dual Disorder and Clinical Neuroscience Perspective* terbit pada tahun 2020 menjelaskan tentang Beberapa perilaku, termasuk perjudian kompulsif telah dianggap sebagai gangguan adiktif yang tidak terkait dengan substansi. misalnya, Gangguan mental kategorikal (DSM-5) biasanya disertai dengan ekspresi simtomatik yang sangat berbeda (afektif, perilaku, kognitif, penyalahgunaan zat, ciri kepribadian). Ketika gangguan mental ini terjadi bersamaan dengan gangguan adiktif, baik secara bersamaan atau berurutan sepanjang hidup, kondisi klinis ini disebut sebagai gangguan ganda. Gangguan judi (GD) telah dikaitkan dengan diagnosis psikiatri kategorikal lainnya: gangguan hiperaktivitas dan kurang perhatian, depresi, gangguan bipolar, kecemasan sosial, skizofrenia, gangguan penggunaan zat, gangguan kepribadian antisosial; dan gejala dimensional termasuk impulsivitas yang lebih tinggi, kesejahteraan emosional yang buruk, distorsi kognitif, psikosis, regulasi diri yang kurang, bunuh diri, lingkungan keluarga yang buruk, dan tekanan mental yang lebih besar. Kami menyebut kondisi klinis ini sebagai Gangguan Ganda Judi.

Dari perspektif klinis, jelas bahwa Gangguan Ganda Judi bukanlah pengecualian melainkan harapan, dan ini berlaku tidak hanya untuk GD, tetapi juga untuk gangguan mental lainnya termasuk adiksi lainnya. Gangguan mental dipandang sebagai gangguan biologis yang melibatkan sirkuit otak yang melibatkan domain spesifik kognisi, emosi, dan perilaku. Tinjauan naratif ini menyajikan perkembangan terbaru sehubungan dengan GD untuk mengatasi masalah saat ini dari perspektif gangguan ganda, psikiatri presisi, dan neurosains klinis, bukan pendekatan lebih subjektif dari simtomatologi dan presentasi klinis. Tinjauan ini juga menyajikan Gangguan Ganda Judi sebagai gangguan otak dan neurodevelopmental, termasuk dari perspektif psikiatri evolusioner, genetika, impulsivitas sebagai endofenotipe, hipotesis pengobatan diri, dan perbedaan biologis seksual. Visi luas penyakit ini mengarah pada perubahan paradigma, menyoroti bagaimana GD dan gangguan ganda seharusnya dikonseptualisasikan, didiagnosis, dan diobati. Memikirkan kembali GD sebagai bagian dari gangguan ganda sangat penting untuk konseptualisasi yang sesuai dari perspektif neurosains klinis dan psikiatri presisi¹⁶. Persamaan dalam penelitian ini adalah mengungkap aspek kognitif yang tampak dan perbedaannya terletak pada tidak adanya kajian klinis yang diungkap.

¹⁶ Nestor Szerman dkk., "Gambling Dual Disorder: A Dual Disorder and Clinical Neuroscience Perspective," *Frontiers in Psychiatry* 11 (24 November 2020): 589155, <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.589155>.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, BAB ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori, memuat uraian tentang mekanisme *Decision-Making* dan proses berpikir. .

BAB III: Metode Penelitian, memuat secara rinci tentang rancangan penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: Berisi hasil penelitian dari.

BAB V: Berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran