

GAMBARAN KONTROL DIRI PADA DEWASA AWAL PELAKU JUDI ONLINE DI KOTA SINTANG

**Yoan Variel Nimrod
Tabah Aris Nurjaman**

Program Studi Psikologi
Fakultas Bisnis & Humaniora
Universitas Teknologi Yogyakarta
Email: yoanvariel22@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang terus berkembang memberikan banyak pengaruh dan perubahan pada kehidupan manusia. Pada saat ini teknologi dimanfaatkan sebagai sarana tindakan judi online di kalangan dewasa awal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana gambaran kontrol diri pada dewasa awal pelaku judi online di Kota Sintang. Teori yang digunakan yaitu kontrol diri menurut Averill (1973) dengan aspek Behavior Control, Cognitif Control, Decision Control, Informational Control, dan Restropective Control. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengambilan data penelitian berupa wawancara dan observasi disertai dengan adanya dokumentasi. Partisipan dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik Purposive sampling, yaitu tiga orang pria yang merupakan dewasa awal pelaku judi online. Pada penelitian ini di dapatkan bahwa subjek melakukan perjudian melalui interaksi mereka sehari-hari. Selama subjek melakukan permainan judi online mereka merasakan dampak yang mereka terima mau itu positif ataupun negatif. Dampak negatif yang mereka terima yaitu psikologis yang kurang baik dan keadaan ekonomi yang tidak stabil. Hasil dari penelitian ketiga subjek menunjukkan bahwa dewasa awal yang melakukan judi online di Kota Sintang dapat mengontrol dirinya dari tindakan judi online dengan cara mencari aktivitas yang lebih positif agar tidak terpengaruh untuk bermain judi online.

Kata Kunci: *Dewasa Awal, Kontrol Diri, Pelaku Judi Online*

DESCRIPTION OF SELF-CONTROL IN EARLY ADULT ONLINE GAMBLING IN SINTANG CITY

Yoan Variel Nimrod
Tabah Aris Nurjaman

Psychology Study Program
Faculty of Business & Humanities
University of Technology Yogyakarta
Email: yoanvariel22@gmail.com

ABSTRACT

Technological developments that continue to develop provide a lot of influence and change in human life. At this time technology is used as a means of online gambling action among early adults. The purpose of this study is to find out how self-control is described in early adulthood by online gambling actors in Sintang City. The theory used is self-control according to Averill (1973) with aspects of Behavior Control, Cognitive Control, Decision Control, Informational Control, and Retrospective Control. This study uses a qualitative research design with a case study approach. Research data collection techniques in the form of interviews and observations accompanied by documentation. Participants in this study were obtained through a purposive sampling technique, namely three men who were early adults who gambled online. In this study it was found that the subjects gambled through their daily interactions. As long as the subjects played online gambling games, they felt the impact they received, be it positive or negative. The negative impacts they received were unfavorable psychology and unstable economic conditions. The results of the research on the three subjects show that early adults who gamble online in Sintang City can control themselves from online gambling actions by looking for more positive activities so they are not influenced to play online gambling.

Keywords: *Early Adults, Self Control, Online Gambling Actors*