

Dukungan sosial dan motivasi internal dalam bermain judi online

Moch. Fandi¹

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya

Dwi Sarwindah Sukiatni²

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya

Amherstia Pasca Rina³

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya

E-mail: pascarina@untag-sby.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the relationship between social support and internal motivation in playing online gambling. This research is correlational quantitative research. The subjects of this study were 34 people in the online gambling community obtained using saturated sampling. The research instrument used a social support scale questionnaire and an internal motivation scale with five answer choices, for the social support scale there were 34 statement items and for the internal motivation scale there were 24 statement items. Data analysis to test the research hypothesis is the pearson product moment correlation test, which shows that there is no significant relationship between social support and internal motivation.

Keywords: Social Support; Online Gambling; Internal Motivation.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara dukungan sosial dan motivasi internal dalam bermain judi online. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional. Subjek penelitian ini adalah komunitas pada judi online sebanyak 34 orang yang didapat dengan menggunakan sampling jenuh. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner skala dukungan sosial dan skala motivasi internal dengan lima pilihan jawaban, untuk skala dukungan sosial terdapat 34 aitem pernyataan dan untuk skala motivasi internal terdapat 24 aitem pernyataan. Analisis data untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji korelasi pearson product moment menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara dukungan sosial dengan motivasi internal.

Kata kunci: Dukungan Sosial; Judi Online; Motivasi Internal.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi khususnya internet telah memberikan dampak yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Jika dilihat dari sejarah, teknologi telah dikenal sejak ratusan tahun yang lalu dan berkembang sangat pesat hingga saat ini. Sebelum kemunculan internet, dahulu orang menggunakan jasa pos untuk berkiriman kabar. Seiring dengan perkembangan teknologi muncul berbagai fitur dengan segala kelebihan seperti laptop, smartphone, dan tablet yang dapat digunakan untuk

mengakses internet. Menurut Kholil (2011), Internet sangat menarik dan berkembang pesat dengan berbagai program yang membawa dunia ini berada di bawah kendali teknologi.

Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk menangkap, menyimpan, dan bahkan memproses data untuk menghasilkan berbagai jenis informasi. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani (Wardiana, 2002). Pada awalnya, teknologi internet merupakan sesuatu yang bersifat netral, yaitu bebas nilai, tidak dapat dilekati sifat baik ataupun jahat. Akan tetapi pada perkembangannya, internet membawa dampak positif maupun negatif. Dampak negatifnya adalah membuka peluang munculnya pihak-pihak untuk menyalahgunakan internet (Ramli, 2018). Sebagai contohnya adalah membuka peluang untuk bermain judi online. Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono, 2014).

Banyak yang memanfaatkan internet untuk menghasilkan uang dengan bermain judi online dengan berbagai situs yang ada. Bermain judi online telah menjadi fenomena yang semakin populer di kalangan banyak orang dari berbagai kelompok usia dan latar belakang sosial. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi internet telah memungkinkan akses mudah dan cepat ke platform judi online. 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. Hasil riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bertajuk Survei Penetrasi dan Perilaku Internet 2023 menyebutkan bahwa sebanyak 34,26% responden mengaku mengetahui situs judi online tersebut. Namun, sebanyak 65,74% responden mengaku tidak mengetahuinya. Sementara, responden yang mengaku mengaksesnya mencapai 5,61%. Akan tetapi, mereka yang tidak mengakses jauh lebih banyak, yakni 94,39%. Perjudian dapat merugikan diri sendiri dan orang lain dengan cara mempertaruhkan uang atau barang. Oleh karena itu, orang yang berjudi dapat dikatakan melanggar norma agama dan norma hukum serta kegiatan perjudian termasuk kategori perilaku menyimpang.

Setiap orang mempunyai keinginan agar kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi. Gaya hidup yang semakin tinggi membuat seseorang mencari hiburan untuk kepuasan dirinya. Dalam memenuhi kebutuhan inilah seseorang dapat termotivasi untuk melakukan segala sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu kegiatan dalam pemenuhan kebutuhan tersebut disalurkan melalui bermain judi online.

Pelaku perjudian online didorong oleh beberapa motif, seperti ajakan dari teman, atau memang mencari keuntungan bebas (Dwihayuni & Fauzi, 2021). Kebiasaan ini dijadikan sebagai salah satu alternatif cara mereka memperoleh keuntungan.

Keuntungan ini membuat para penjudi semakin semangat bermain judi online. Menurut Uno (2007), motivasi adalah sebuah dorongan internal dan eksternal dalam diri individu yang di indikasi dengan adanya sebuah dorongan, hasrat dan minat, kebutuhan, harapan dan cita-cita, dan penghormatan.

Menurut Taufik (2007), terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi internal dan eksternal. Faktor yang mempengaruhi motivasi internal yaitu kebutuhan, harapan, dan minat. Faktor yang mempengaruhi motivasi eksternal yaitu dorongan keluarga dan lingkungan. Menurut Kadarisman (2012), faktor intern yang mempengaruhi motivasi seseorang diantaranya kematangan pribadi, tingkat pendidikan, keinginan dan harapan, kebutuhan, kelelahan dan kebosanan, dan kepuasan kerja. Sedangkan faktor eksternal diantaranya jenis dan sifat pekerjaan, kelompok kerja, organisasi, situasi lingkungan, dan sistem imbalan. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa faktor internal lebih beragam daripada faktor eksternal.

Menurut Moekijat (2005), motivasi internal mengacu pada segala sesuatu yang berhubungan dengan motivasi internal, misalnya tujuan seseorang melakukan sesuatu berdasarkan kemauan pribadi, dengan mempertimbangkan baik kekuatan, kebutuhan, dan keinginan pribadi. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang dalam bermain judi adalah dukungan sosial yang mereka terima. Setiap orang memiliki kondisi internal yang berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Motivasi didasari atas kebutuhan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut (Hamzah, 2012).

Perjudian online yang saat ini sedang marak di masyarakat menyediakan berbagai kemudahan dan keuntungan bagi para peminatnya. Terdapat beberapa faktor yang mendorong atau memotivasi masyarakat untuk mencoba perjudian online diantaranya adalah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya maupun adanya ajakan dari orang-orang disekitar. Apabila kebutuhannya dapat terpenuhi melalui hasil perjudian maka akan mendorong untuk kembali melakukan judi online secara terus menerus untuk mendapatkan keuntungan yang besar sehingga menyebabkan ketergantungan. Seseorang yang bermain judi online mempunyai harapan atau keinginan untuk memperoleh keuntungan. Ketika kepercayaan seseorang terhadap permainan judi semakin besar maka akan memberikan dampak negatif yaitu kecanduan atau ketergantungan dengan permainan tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Sofiati (2015), menunjukkan motivasi dan penggunaan situs judi bola online mempengaruhi pemenuhan kebutuhan pengguna. Kepercayaan dan reputasi media online memotivasi masyarakat untuk mengunjungi situs judi sepak bola dan menikmati manfaat dari aktivitas perjudiannya. Dari hasil wawancara diketahui bahwa motivasi penggunaan situs judi bola online terutama untuk memenuhi kebutuhan fisiologis berupa materi dan uang, disusul kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan hubungan sosial, dan kebutuhan akan harga diri. Dapat kita simpulkan bahwa ada beberapa motivasi seseorang menggunakan situs judi online untuk memenuhi kebutuhannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2015), menyebutkan bahwa secara bersamaan motivasi bermain game online dan dukungan sosial mempengaruhi adiksi game online. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan dukungan sosial memiliki pengaruh terhadap seseorang untuk melakukan sesuatu yang menjadi tujuannya. Salah satu contohnya yaitu motivasi dalam bermain judi online. Menurut Sarafino (2011) dukungan sosial mengacu pada kenyamanan, kepedulian, harga diri atau bantuan yang tersedia dari orang-orang atau kelompok lain. Aspek-aspeknya adalah dukungan emosional, dukungan instrumental, dukungan informasi, dan dukungan kelompok. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2017) menunjukkan bahwa dukungan sosial memberikan dampak positif terhadap penerimaan diri seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan sosial berpengaruh terhadap kondisi internal dari seseorang dalam melakukan suatu aktivitas. Dukungan sosial adalah faktor penting dalam kehidupan seseorang karena dapat mempengaruhi kesejahteraan emosional dan perilaku individu. Dukungan sosial dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk keluarga, teman, dan komunitas online. Dalam konteks bermain judi online, dukungan sosial dapat berperan penting dalam mempengaruhi motivasi internal individu. Santrok (2006) mengemukakan bahwa dukungan sosial adalah sebuah informasi atau tanggapan dari pihak lain yang disayangi dan dicintai yang menghargai dan menghormati dan mencakup suatu hubungan komunikasi dan situasi yang saling bergantung.

Penelitian yang dilakukan oleh Pasha (2023), menunjukkan bahwa adanya proses interaksi sosial berupa syarat-syarat interaksi, faktor-faktor interaksi sosial, dan juga bentuk interaksi sosial berpengaruh dalam judi online. Selain itu terdapat motivasi yang mendorong mahasiswa bermain judi online yaitu motivasi sosial, motivasi ekonomi, dan motivasi keamanan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial atau dukungan sosial dapat mempengaruhi atau memberi motivasi kepada seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini dukungan sosial dari lingkungan sekitar mempengaruhi atau mendukung seseorang dalam melakukan aktivitas perjudian. Hubungan atau interaksi antar individu pada suatu lingkungan dapat menimbulkan suatu dukungan sosial sebagai bentuk support antar individu untuk memahami permasalahan yang dialami seseorang. Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat diasumsikan bahwa dukungan sosial itu sangat penting dan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam motivasi internal bermain judi online.

Berdasarkan fenomena dan pemaparan hal-hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara dukungan sosial dan motivasi internal dalam bermain judi online.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas judi online. Pengambilan sampel menggunakan metode non probability sampling yang pengambilan sampelnya dengan cara Sampling Jenuh yaitu pemilihan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Sampel pada penelitian ini berjumlah 34 orang. Penelitian ini menggunakan skala Likert. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang memuat pernyataan tentang tingkat dukungan sosial yang dirasakan dan faktor-faktor motivasi internal yang mungkin mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian online. Variabel terikat (Y) merupakan motivasi internal dalam bermain judi online sedangkan variabel bebas (X) merupakan dukungan sosial. Teknik analisis yang digunakan untuk melihat hubungan antara dukungan sosial dengan motivasi internal dalam bermain judi online adalah uji korelasi Pearson Product Moment menggunakan SPSS versi 22.0 for Windows.

Hasil

Uji validitas skala motivasi internal melalui aplikasi SPSS 22 for Windows, proses uji diskriminasi aitem berjalan 3 kali putaran. Pada putaran ketiga analisis menunjukkan harga indeks corrected aitem total correlation yang bergerak dari 0,317 s/d 0,835. Hasil uji reliabilitas skala motivasi internal diperoleh nilai koefisien Cronbach's Alpha yaitu 0,909 dengan total aitem valid sejumlah 17 aitem.

Uji validitas skala dukungan sosial melalui aplikasi SPSS 22 for Windows, proses uji diskriminasi aitem berjalan 5 kali putaran. Pada putaran kelima analisis menunjukkan harga indeks corrected aitem total correlation yang bergerak dari 0,358 s/d 0,789. Hasil uji reliabilitas skala dukungan sosial diperoleh nilai koefisien Cronbach's Alpha yaitu 0,929 dengan total aitem valid sejumlah 19 aitem.

Peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu sebelum melakukan uji analisis data. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N	Sig.	Keterangan
34	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran untuk variabel motivasi internal dengan dukungan sosial menggunakan Kolmogorov-Smirnov di dapatkan nilai signifikansi sebesar $p=0,200 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table	Sig.
Deviation from Linearity	0,396

Hasil uji linieritas menunjukkan koefisien Deviation from Linierity memiliki nilai 0,396 yang mana lebih besar dari 0,05 maka antara variabel Motivasi Internal dengan Dukungan Sosial mempunyai hubungan yang linier.

Tabel 3

Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

Variabel	Pearson Correlation	Sig.
Motivasi Internal – Dukungan Sosial	-0,077	0,666

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan korelasi pearson product moment antara motivasi internal dengan dukungan sosial diperoleh skor korelasi sebesar -0,077 dengan signifikansi $p=0,666$ ($p>0,05$). Hal ini menunjukkan tidak terdapat korelasi atau hubungan antara dukungan sosial dengan motivasi internal dalam bermain judi online.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara dukungan sosial dengan motivasi internal dalam bermain judi online. Penelitian ini dilakukan pada komunitas pengguna Judi Online dengan jumlah sebanyak 34 responden. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa terdapat arah hubungan negatif dan tidak ada korelasi atau hubungan antara dukungan sosial dan motivasi internal dengan nilai korelasi sebesar -0,077 dengan signifikansi sebesar $p=0,666$ ($p>0,05$). Hal ini dapat diartikan bahwa dukungan sosial memiliki arah hubungan negatif dengan motivasi internal dalam bermain judi online. Artinya semakin tinggi dukungan sosial yang dimiliki seseorang maka semakin rendah motivasi internal seseorang dalam bermain judi online dan juga sebaliknya. Berdasarkan uji korelasi yang sudah dilakukan, maka hipotesis yang menyatakan bahwa adanya hubungan positif antara dukungan sosial dengan motivasi internal dalam bermain judi online ditolak, karena hasil analisis penelitian menunjukkan tidak ada hubungan antara dukungan sosial dengan motivasi internal dalam bermain judi online. Dapat diartikan bahwa dukungan sosial tidak menjadi faktor seseorang memiliki motivasi internal dalam bermain judi online.

Dukungan sosial mencakup bantuan, dukungan emosional, informasi, dan persepsi penerimaan dari individu atau kelompok yang bisa memengaruhi perilaku seseorang. Dalam konteks perjudian, dukungan sosial bisa berasal dari keluarga, teman, atau komunitas di sekitar seseorang.

Dukungan sosial yang positif dapat berperan dalam membantu seseorang mengatasi tekanan atau stres yang terkait dengan perjudian. Misalnya, jika seseorang memiliki keluarga atau teman yang mendukung, hal itu bisa mengurangi tekanan finansial atau

emosional yang mungkin timbul dari kekalahan dalam perjudian. Di sisi lain, dukungan sosial yang negatif atau mendukung perilaku perjudian yang tidak sehat juga bisa menjadi masalah. Misalnya, jika seseorang berada dalam lingkungan di mana perjudian dianggap sebagai hal yang positif atau normatif, hal ini dapat memperkuat kebiasaan perjudian yang berlebihan. Dampak judi bagi seseorang yaitu munculnya sikap adiksi atau kecanduan dan menjadi gerbang masuknya miras (Anggraeni, 2018).

Motivasi internal dalam perjudian bisa bervariasi dari individu ke individu lainnya. Selain itu terdapat motivasi yang mendorong seseorang bermain judi online yaitu motivasi sosial, motivasi ekonomi, dan motivasi keamanan. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pasha (2023) yang bertujuan untuk mengetahui proses interaksi mahasiswa menganal judi online serta motivasi mahasiswa dalam bermain judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya proses interaksi sosial berupa syarat-syarat interaksi, faktor-faktor interaksi sosial, dan juga bentuk interaksi sosial. Seseorang mungkin berjudi untuk mengatasi stres, mencari sensasi, atau untuk mengurangi kebosanan. Faktor-faktor emosional ini bisa menjadi motivasi internal yang kuat. Motivasi untuk meraih kemenangan dan hadiah besar bisa menjadi faktor internal yang mendorong seseorang untuk terus berjudi.

Dukungan sosial yang tidak baik dari keluarga atau teman bisa membantu seseorang mengelola motivasi internal yang mungkin mendorongnya untuk berjudi. Misalnya, dukungan yang kuat dapat membantu individu menangani dorongan emosional yang mendorong mereka untuk berjudi sebagai cara untuk mengatasi stres. Sebaliknya, motivasi internal seseorang dalam berjudi juga bisa memengaruhi dukungan sosial yang mereka dapatkan. Jika perilaku perjudian seseorang mengganggu hubungan dengan keluarga atau teman, maka dukungan sosial bisa berkurang atau bahkan hilang.

Kemungkinan adanya variabel mediasi atau faktor lain yang memoderasi hubungan ini perlu dipertimbangkan. Faktor-faktor seperti kepribadian individu, tingkat stres, atau motivasi lain mungkin memengaruhi secara tidak langsung hubungan antara dukungan sosial dan motivasi internal dalam konteks berjudi online. Penelitian ini menekankan pentingnya mempertimbangkan konteks psikososial yang lebih luas dalam memahami motivasi berjudi online. Faktor-faktor lingkungan, budaya, atau pengalaman individu mungkin memiliki peran yang signifikan dalam membentuk motivasi internal dalam berjudi.

Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan melibatkan para pemain judi online dengan jumlah responden sebanyak 34 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik non probability sampling atau lebih tepatnya menggunakan sampling jenuh. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS 22.0 version for windows menunjukkan hasil bahwa uji korelasi Pearson Product Moment diperoleh nilai sebesar -0,077 dengan signifikansi $p=0,666$

($p > 0,05$). Uji korelasi menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi atau hubungan antara dukungan sosial dengan motivasi internal dalam bermain judi online. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini yang mempengaruhi motivasi internal dalam bermain judi online selain dukungan sosial. Hubungan antara dukungan sosial dan motivasi internal dalam bermain judi online adalah dinamis dan kompleks. Dukungan sosial yang negatif dapat membantu individu dalam mengelola motivasi internal yang mendorong mereka untuk bermain judi online, sementara motivasi internal dapat memengaruhi cara individu tersebut menerima dan menggunakan dukungan sosial. Penting untuk diingat bahwa perjudian yang berlebihan atau tidak sehat bisa berdampak buruk pada individu dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk peneliti selanjutnya. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian lebih dalam terhadap subvariabel dengan meneliti subvariabel dari dukungan sosial dan motivasi internal yang mungkin memiliki dampak yang berbeda pada hasil. Misalnya, dalam dukungan sosial, ada perbedaan antara dukungan keluarga, dukungan teman sebaya, atau dukungan dari komunitas. Selain itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode analisis yang lebih kompleks yang dapat mendukung proses penelitian dengan lebih baik, serta melakukan pendekatan kualitatif untuk memperdalam pemahaman akan penelitian, seperti wawancara mendalam atau fokus kelompok, untuk memperdalam pemahaman tentang bagaimana dukungan sosial dan motivasi internal berinteraksi dalam konteks individu yang berjudi online.

Referensi

- Arikunto. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*.
- Azmia, N. (2021). *Fenomena Judi Online di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan*. Universitas Teuku Umar.
- Azwar. (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dwihayuni, & Fauzi. (2021). Motif Aksi Perjudian Online Sebagai Mata Pencaharian Tambahan Selama Pembatasan Sosial Akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 108-116.
- Hutauruk, K. (2010). *Hubungan Dukungan Sosial dengan Penyesuaian Diri pada Masa Lansia di Panti Werdha UPTD Abdi Dharma Asih Binjai*. Medan: Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Indrastuti. (2017). *Manajemen Sumberdaya Manusia Strategik*. Pekanbaru: UR Press.
- Kadarisman, M. (2012). *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kartono. (2014). *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kholil, S., & Ed. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Lestari. (2017). Hubungan Antara Dukungan Sosial dengan Harga Diri (Self Esteem) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, IV, 1-10.
- Luthans. (2016). *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: ANDI.

- Martin, & Dowson. (2009). Interpersonal relationships, motivation, engagement, and achievement: Yields for theory, current issues, and educational practice. *Review of educational research*, 79, 327-365.
- Mudjiman. (2007). *Kemandirian Belajar*. Solo: UNS Press.
- Pasha, M. K. (2023). *Interaksi Sosial dan Motivasi Bermain Judi Online (Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*. Universitas Lampung.
- Pratama, Y. Y., & Erianjoni. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5, 136-143.
- Rachmawati. (2015). *Pengaruh Motivasi Bermain Game Online Mmorpg dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online pada Remaja di Tangerang*.
- Ramli. (2018). Hubungan Hukum Para Pihak dalam Peer to Peer Lending. *Jurnal Hukum lus Quia Iustum*, 320-338.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2006). *Adolescence (perkembangan remaja)*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Sarafino. (2011). *Health psychology: Bio Psychosocial Interactions*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan. (2005). *Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bank Mandiri Cabang Malang*. Tesis: Universita Brawijaya, Malang.
- Siagian. (2012). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofiati, U. (2015). *Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012–2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Taufik. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Taylor, S. (2009). *Psikologi Sosial. Edisi Keduabelas. Alih Bahasa: Tri Wibowo, B.S.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Penerapannya Dalam Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardiana, W. (2002). *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. Seminar dan Pameran Teknologi Informasi*.
- Winardi. (2015). *Manajemen Perubahan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Winardi, J. (2002). *Sejarah Perkembangan Pemikiran Dalam Bidang Manajemen*.
- Zuldafrial. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.