

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman yang modern seperti sekarang ini setiap orang dimanjakan dengan adanya internet yang dapat memberi kemudahan bagi setiap penggunanya untuk mengakses berbagai hal apapun, dimanapun, dan kapanpun. Dengan diberikannya kemudahan untuk mengakses sesuatu pengguna bisa mendapatkan manfaat yang berbeda beda, ada yang berdampak positif ada juga yang berdampak negatif bagi para penggunanya. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi ialah situs yang menawarkan perjudian secara online.

Banyak masyarakat yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan secara instan. Misalnya seperti bermain judi online. Menurut Lyndon saputra (2013) di dalam diri manusia terdapat aspek-aspek yang menggerakkan manusia bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani.

Belakangan ini banyak kejahatan yang dilakukan oleh remaja khususnya remaja yang terlibat tindak pidana perjudian, seperti diketahui bahwa perjudian telah hidup dan berkembang di tengah masyarakat. Dalam kasus judi online ini tidak sedikit orang-orang yang terjebak di dalamnya, dan kebanyakan yang terjebak dalam kasus ini merupakan kalangan remaja, baik remaja yang suka dengan sepak bola atau para remaja yang sekedar ikut-ikutan teman karena penasaran dan akhirnya iseng iseng untuk ikut mencoba bermain judi online tersebut.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tengah gencar memberantas berbagai macam konten judi online (daring) dan judi slot di seluruh platform digital, termasuk konten media sosial, situs web, dan aplikasi yang terakses ke judi online, Menteri komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi pun memastikan bahwa 9.000 situs judi

online dan slot sudah diblokir per September 2023 hal ini bukan upaya pertama yang dilakukan pemerintah dalam perang melawan judi online. Berdasarkan laporan Kominfo. Sejak 2018 hingga juli 2023, pemerintah sudah memblokir 846.047 situs judi online secara bertahap.

Sejak Januari hingga juli 2023, Kementerian Komunikasi menemukan ada 1.509 aplikasi judi online yang menyusup ke situs perbankan. Sementara itu, sejak 1 Januari 2022 sampai 13 februari 2023, Kominfo mencatat ada 683 situs pemerintahan dan lembaga pendidikan yang ditebengi iklan judi online.

Menurut Kartono (2014), yang menyatakan bahwa perjudian adalah pertarungan 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. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi.

Berdasarkan hasil wawancara pertama pada tanggal 29 november 2023 terhadap lima remaja, bahwa proses awal remaja mengenal dan terlibatnya permainan judi online adalah melalui interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya mereka baik dari teman sekolah, teman rumah, atau teman sebaya lainnya yang berbeda kampus juga merupakan remaja akhir dan ternyata telah lebih dulu mengenal dan mengikuti permainan judi online. Berbagai macam-macam faktor yang membuat mahasiswa ingin dan ikut terlibat dalam kegiatan perjudian online. Hal tersebut didasarkan karena terdapatnya dalam diri mereka rasa ketertarikan, penasaran, dan sebatas ingin mencoba, terlebih adanya suatu pandangan tentang perjudian online baik dari tata cara atau aturan mainnya yang praktis serta keuntungan yang mungkin didapatkan, tanpa memikirkan apakah hal tersebut akan berdampak positif atau negatif dan termasuk dalam perbuatan menyimpang atau tidak.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara tanggal 30 november 2023 kedua yang telah dilakukan pada tanggal 25 dan 30 November 2023 terhadap lima remaja, wawancara ini berlangsung di warkop kalimalang bekasi, hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan bahwa remaja akhir yang sudah dikatakan memiliki ketergantungan terhadap perjudian online, mereka akan melakukan apa saja demi mendapatkan uang, dan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan bahwa remaja akhir di kab/kota bekasi banyaknya remaja yang ikut-ikutan teman karena penasaran dan akhirnya iseng-iseng untuk ikut mencoba bermain judi online, tanpa sadar remaja yang sekedar ikut-ikutan teman ini menjadi kecanduan judi online.

Permainan yang mengandalkan faktor keberuntungan ini memang banyak diminati oleh para remaja. Masa remaja akhir juga disebut dengan masa peralihan dari masa kehidupan anak-anak ke masa kehidupan orang dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan secara biologis dan psikologis. Secara biologis ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks sekunder sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau tidak menentu.

Selain dari perilaku remaja pada permainan judi online pada remaja kota bekasi, faktor lain yang mempengaruhi adiksi judi online adalah kontrol diri. Kontrol diri menurut Goldfried dan Merbaum (Runtukahu, sinolungan, & Opod 2015) mendefinisikan kontrol diri sebagai proses yang dimana menjadikan individu sebagai agen utama dalam memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku utamanya yang dapat mengarahkan ke konsekuensi positif. Perilaku kontrol diri sendiri bisa berubah menjadi perilaku negatif yang sangat berbahaya dimana perilaku ini tidak bisa menahan dari dorongan-dorongan yang ada di dalam dirinya sehingga membentuk suatu kepuasan yang dapat merugikan individu.

Kontrol diri memiliki peran untuk membentuk suatu resiliensi, konsep diri serta motivasi dari lingkungan sosial. Kesadaran untuk mengendalikan emosi, dorongan yang berbanding terbalik dapat diartikan sebagai kontrol diri. Kontrol diri merupakan individu dianggap mampu membuat suatu keputusan yang konsisten dan logis sehingga dapat sesuai dengan keinginan mereka. Apabila individu dapat mempertimbangkan segala resiko dari perbuatan mereka, serta lebih condong memilih perbuatan membawa sukacita ataupun kedamaian daripada rasa sakit dan kesedihan Miskanik, (2022). (Ghufron & Risnawati, (2017) individu yang disiplin diri sangat berhati-hati tentang tindakan yang benar dalam situasi yang berbeda.

Dari penjelasan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah penyesuaian diri individu dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru untuk menghindari kecemasan ataupun depresi. Selain itu, seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik maka akan membentuk suatu resiliensi dalam dirinya artinya individu mampu mengatasi emosi dan mengelola perilaku yang sesuai dengan situasi diri untuk bersosialisasi. Individu yang memiliki kemampuan kontrol diri yang baik mampu membuat keputusan yang konsisten dan mempertimbangkan resiko dari perbuatannya.

Kontrol diri mempunyai dua faktor penting yaitu internal dan faktor eksternal dimana kedua faktor ini mempengaruhi perilaku adiksi judi online pada individu. Faktor internal dimana individu mempunyai kemampuan untuk mengontrol serta mengatur dorongan perilaku yang didukung dari dunia luar atau lingkungan sekitar. Perilaku kontrol diri sendiri merupakan salah satu perilaku penting pada perilaku judi online untuk mengontrol serta menahan dari dorongan-dorongan yang mereka inginkan walaupun hanya untuk mencari sebuah kepuasan sesaat. Kontrol diri sendiri digunakan untuk membantu perilaku judi online agar tidak melakukan judi online.

Banyaknya kurang kesadaran perilaku judi online yang dapat merugikan dirinya sendiri.

Faktor lain yang dapat menyebabkan adiksi judi online yaitu konformitas teman sebaya. Tingkah laku seseorang dapat menjadikan contoh seseorang untuk dipelajari bahkan menjadikannya sebuah sikap perilaku individu. Dalam suatu dukungan pada teman dapat mempengaruhi dua dampak dimana terdapat dukungan positif dan dukungan negatif. Berdasarkan observasi awal, penulis menemukan bahwa tidak semua remaja di kab/kota Bekasi ini bermain judi online. Padahal secara teori remaja memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan emosi yang labil atau tidak menentu. Di tengah maraknya permainan judi online di kalangan remaja, terdapat beberapa remaja yang masih memiliki perilaku positif dan tidak terjebak pada permainan judi online. Walaupun tinggal dan menetap di lingkungan pergaulan yang sama, sebagian remaja di sini mampu mengontrol diri mereka dari pengaruh negatif lingkungan. Hal ini menurut peneliti menarik untuk diteliti karena beberapa remaja yang berkumpul dengan teman sebaya semuanya ikut serta dalam bermain judi, tetapi di kota bekasi masih ada beberapa remaja yang satu perkumpulan dengan teman yang bermain judi mereka tidak ikut bermain judi, peneliti juga berasumsi bahwa remaja yang masih berperilaku positif ini memiliki kontrol diri yang cukup baik sehingga mereka tidak terbawa arus pergaulan negatif remaja di daerah padat karya ini berbeda dengan remaja lainnya yang ikut bermain judi online. Dalam hal ini dukungan konformitas teman sebaya mempengaruhi suatu dorongan yang negatif dimana teman mengarahkan untuk hal-hal yang merugikan baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

Myers (2012) menyebutkan bahwa adanya suatu perubahan perilaku serta kepercayaan atau belief yang disebabkan oleh adanya tekanan kelompok yang dirasakan secara nyata atau hanya sebagai imajinasi dari diri individu disebut dengan konformitas. Santrock

Santrock (2008) menjelaskan bahwa konformitas muncul ketika individu meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan tekanan yang nyata maupun yang dibayangkan. Konformitas seringkali bersifat adaptif karena individu perlu menyesuaikan diri terhadap orang lain dan juga orang lain bisa memberikan informasi mengenai cara untuk bertindak dalam keadaan tertentu.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam sebuah judul penelitian: “Kontrol Diri Remaja Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Adiksi Judi Online Pada Remaja Kab/Kota Bekasi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah ialah bagaimana kontrol diri remaja dan konformitas teman sebaya dalam kecanduan permainan judi online di daerah kab/kota Bekasi.

1. Bagaimana gambaran adiksi judi online, kontrol diri, dan konformitas teman sebaya pada remaja di Kab/Kota Bekasi?
2. Apakah terdapat hubungan antara adiksi judi online dengan kontrol diri pada remaja di Kab/Kota Bekasi?
3. Apakah terdapat hubungan antara adiksi judi online dengan konformitas teman sebaya pada remaja di Kab/Kota Bekasi?
4. Apakah terdapat pengaruh adiksi judi online, kontrol diri, dan konformitas teman sebaya pada remaja di Kab/Kota Bekasi.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana gambaran adiksi judi online, kontrol diri, dan konformitas teman sebaya pada remaja di Kab/Kota Bekasi
2. Untuk mengetahui hubungan antara adiksi judi online dengan kontrol diri pada remaja di Kab/Kota Bekasi
3. Untuk mengetahui hubungan antara adiksi judi online dengan konformitas teman sebaya pada remaja di Kab/Kota Bekasi

4. Untuk mengetahui pengaruh adiksi judi online, kontrol diri, dan konformitas teman sebaya pada remaja di Kab/Kota Bekasi.

D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, maka diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan suatu manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini yang dapat ditinjau secara teoritis, penelitian ini sendiri dapat memberikan manfaat bagi suatu ilmu pengetahuan yang lebih jelas mengenai kontrol diri dan konformitas teman sebaya terhadap adiksi judi online pada remaja akhir di kota / kabupaten Bekasi.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan tentang mengontrol diri dan konformitas pada remaja dalam menghindari perilaku negatif salah satunya bermain judi online. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang dapat memberikan informasi untuk perkembangan ilmu pengetahuan yang khususnya ilmu psikologi pada psikologi sosial dan memberikan referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini yang dapat ditinjau secara praktis, dimana jika ada hubungan pada kontrol diri dan konformitas teman sebaya terhadap adiksi judi online pada remaja akhir, maka dapat dijadikan sebagai bahan dari pembelajaran untuk orang tua dalam mengajarkan anak-anaknya dalam memilih pergaulan serta tanggung jawab dalam mengontrol diri terhadap adiksi judi online.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para mahasiswa dan dosen di Universitas Islam 45 Bekasi dan diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat maupun orang tua tentang gambaran kontrol diri dan konformitas teman sebaya terhadap adiksi judi online pada remaja kab/kota bekasi.