

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi memang menciptakan banyak inovasi dan kreativitas baru yang memudahkan segala pekerjaan dan aktivitas di zaman sekarang ini, namun ada juga beberapa dampak negatif atau bahkan oknum yang sengaja mencari keuntungan dalam kreativitas itu sendiri seperti membuat website judi *online*, Perkembangan internet yang pesat telah mempermudah berbagai pihak dalam menyalahgunakannya untuk judi *online*. Risnawati menyatakan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah memengaruhi bentuk permainan judi hingga metode pembayarannya. Jika dulu permainan judi mensyaratkan interaksi tatap muka atau penggunaan sarana fisik dengan pembayaran tunai, saat ini judi dapat dilakukan secara daring melalui jaringan internet. Hal ini memungkinkan permainan berlangsung tanpa perlu pertemuan langsung antara para pemain (A. S. Sitanggang dkk., 2023).

Judi *online* (Jadidah dkk., 2023) didefinisikan dalam perjudian sebagai tindakan bertaruh secara sengaja, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan kesadaran terhadap risiko yang ada serta adanya harapan tertentu, dalam berbagai peristiwa, permainan, atau kompetisi yang hasilnya belum pasti. Sementara menurut Adli (2015) Judi *online* ialah permainan judi yang mempergunakan sebuah media internet untuk melakukan pertaruhan, dimana seseorang dalam permainan tersebut/penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang akan dipertaruhkan. Apabila timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan dan yang kalah kehilangan segala yang dipertaruhkan.

Prabowo (2020) menyatakan bahwa Undang-Undang No. 19 Tahun 2016, sebagai revisi dari Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), mengatur perihal perjudian daring dalam Pasal 27 ayat (2). Pasal tersebut mengatur bahwa "siapapun yang dengan sengaja dan tanpa

hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau menyebarkan informasi atau dokumen yang mengandung unsur perjudian dapat diakses." Sanksi untuk pelanggaran ketentuan ini tercantum dalam Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016, yang menyebutkan ancaman pidana penjara hingga 6 tahun dan/atau denda maksimal 1 miliar rupiah bagi individu yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau memberi akses pada informasi atau dokumen elektronik yang memuat unsur perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE (Zumaranto & Zahara, 2024).

Seiring berjalannya zaman, segala jalan untuk melakukan sesuatu dipermudah oleh teknologi yang terus berkembang, judi yang tadinya hanya bisa dilakukan jika datang ketempat perjudian atau bertemu langsung, sekarang judi *online* muncul dan marak, memicu para Dewasa awal yang mencoba dan kecanduan bermain Judi *online*. kasus ini marak terjadi pada Dewasa awal sebagaimana data yang di nyatakan oleh Lembaga PPATK, dan kasus ini juga paling banyak terjadi di Jawa Barat khususnya daerah Bekasi yang memiliki banyak pemain Judi *Online*.

Dewasa atau *adult* berasal dari bahasa latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Maka dari itu orang dewasa adalah seseorang yang sudah melalui masa-masa pertumbuhannya dan siap menerima segala keadaan yaitu kedudukannya dalam masyarakat bersama dengan orang-orang dewasa lainnya (Elizabeth Hurlock, *Developmental Psychology*,). Menurut Papalia, Old, dan Feldman (Agusdwitanti & Tambunan, 2015), masa dewasa awal (*young adulthood*) berkisar antara usia 20 sampai dengan 40 tahun. Salah satu tugas perkembangan yang penting bagi dewasa awal adalah menjalin hubungan intim dan melakukan penyesuaian dengan kehidupan sosialnya.

Masa dewasa awal merupakan usia reproduktif. Masa ini ditandai dengan mulai membentuk hubungan yang serius dengan lawan jenis seperti mulai mencari lawan jenis untuk pernikahan atau sudah mulai membangun rumah tangga. Masa dewasa awal merupakan masa bermasalah, setiap masa dalam kehidupan manusia pasti mengalami perubahan, sehingga mengharuskan untuk melakukan sebuah penyesuaian diri terhadap keadaan diri sendiri maupun keadaan lingkungannya. Demikian masa dewasa awal ada beberapa penyesuaian yang pada umumnya

seperti kehidupan perkawinan, peran sebagai orang tua dan juga sebagai masyarakat warga negara yang sudah dianggap dewasa secara hukum dan lingkungan. Masa dewasa juga merupakan masa yang penuh ketegangan emosional, ketakutan, kekhawatiran atau kecemasan yang seringkali timbul dalam kehidupan (Damaryanti B, 2020).

Rasa takut, kekhawatiran, dan kecemasan finansial yang muncul pada umumnya bergantung pada sejauh mana seseorang berhasil menyesuaikan diri dengan masalah yang dihadapinya pada waktu tertentu, serta tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam penyelesaian masalah tersebut. Masa dewasa awal juga menjadi fase ketergantungan dan perubahan nilai. Ketergantungan ini bisa berupa ketergantungan kepada orang tua, lembaga pendidikan yang memberikan beasiswa, atau pemerintah yang menyediakan pinjaman untuk membiayai pendidikan mereka. Adapun perubahan nilai pada masa dewasa awal sering terjadi karena dorongan untuk diterima dalam kelompok orang dewasa, baik kelompok sosial maupun kelompok ekonomi (Damaryanti B, 2020).

Perilaku bermain judi merupakan masalah sosial yang sulit untuk diatasi khususnya di negara Indonesia ini. Menurut bapak Hadi Tjahjanto selaku Menteri koordinator politik, hukum dan keamanan data yang didapatkan dari PPATK tentang pemain judi *online* per daerah dan nilai transaksinya yang disampaikan pada tanggal 25 Juni 2024. Pak Hadi Tjahjanto menyampaikan ada 4 juta pengguna judi *online* di Indonesia dengan nilai transaksi sebesar 600 triliun Rupiah kurang lebih, dan menjadikan Indonesia peringkat pertama pemain judi *online*. Jawa barat menjadi provinsi dengan pemain judi *online* terbanyak 553.664 pengguna dan nilai transaksi sebesar 3,8 triliun rupiah. Bekasi menjadi kota terbanyak ke-7 pengguna judi *online* 30.000 lebih pengguna dan nilai transaksi sebesar 300 Miliar rupiah.

Bapak Hadi Tjahjanto selaku Menko Polhukam, menyampaikan usia terbanyak pengguna judi *online* di Indonesia yaitu 31-50 tahun sebanyak 1.640.000 pemain, dan untuk kalangan 10-30 tahun sebanyak 960.000 lebih pemainnya (Achmad, 2024). Perjudian *online* membawa berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, kerugian finansial, pemborosan waktu, ketidakmampuan mengontrol aktivitas berjudi, dan efek jangka panjang lainnya. Menurut Saputra dan Syani (2015),

beberapa dampak dari perjudian *online* meliputi: (1) pelaku merasa terasing dari lingkungannya karena perilakunya yang sering merugikan masyarakat, (2) meningkatnya tindakan kriminal, dan (3) ketidakstabilan ekonomi keluarga yang bisa berubah drastis dari keadaan semula akibat kekalahan berulang.

Fenomena ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya menjadi masalah individu, tetapi juga telah berkembang menjadi persoalan sosial yang kompleks yang berdampak luas pada tatanan masyarakat, ekonomi, bahkan keamanan. Kecanggihan teknologi dan mudahnya akses internet mempercepat penyebaran platform judi online, terutama di kalangan usia produktif dan remaja yang masih rentan secara psikologis maupun finansial. Tingginya angka pengguna judi online di kalangan usia muda (10–30 tahun) mengindikasikan perlunya perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk keluarga, institusi pendidikan, dan pemerintah, untuk memberikan edukasi serta menciptakan sistem pengawasan dan regulasi yang ketat. Tanpa adanya intervensi yang tepat, kekhawatiran terhadap meningkatnya angka kecanduan, tindakan kriminal, dan krisis ekonomi rumah tangga akan semakin nyata, mengingat dampak perjudian online tidak hanya bersifat individual tetapi juga sistemik.

Dampak negatif lain dari perjudian sepak bola *online*, menurut Erianjoni dan Pratama (2022), mencakup penurunan produktivitas, keengganan untuk bekerja karena menganggap bisa memperoleh uang secara instan, modal berjudi yang tidak sedikit, serta risiko kehilangan uang, yang menyebabkan hilangnya kendali, renggangnya hubungan sosial, ketidakstabilan emosi, dan kemerosotan moral serta mental generasi bangsa. Berdasarkan observasi, efek negatif lainnya adalah kecanduan, stres, renggangnya hubungan keluarga, ketidakstabilan finansial akibat kekalahan, dan emosi yang sering memuncak (Zumaranto & Zahara, 2024).

Berdasarkan data yang tersedia, perjudian *online* memberikan dampak signifikan, sehingga Indonesia saat ini berada dalam situasi darurat terkait masalah ini. Meskipun pemerintah telah melakukan upaya pemblokiran, jumlah situs judi *online* terus bertambah. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, dari Juli 2018 hingga Agustus 2023, sebanyak 886.719 situs judi *online* telah diblokir atau aksesnya diputus. Namun, pertumbuhan situs ini tetap berlanjut, yang turut

memicu peningkatan kasus kriminalitas di masyarakat Indonesia (Marpiansa & Suherman, 2024).

Faktor utama yang mendorong seseorang menjadi pecandu judi *online* adalah adanya banyak pemain lain yang bisa bermain bersama, sehingga bisa membuat pemain merasa terpisah dari lingkungan sosialnya, cepat merasa bosan, dan mengalami kecemasan (Puspitosari & Dwi Fitria Sari., 2024). Menurut Muh. Antok Nur Khompriy (2016) seseorang yang sudah kecanduan berat pada judi akan sulit untuk kembali ke jalan yang benar, meskipun ada juga orang yang berjudi sekadar untuk mengisi waktu luang atau sebagai hiburan (Wahkidi, 2021).

Kecemasan didefinisikan sebagai emosi yang meliputi pikiran dan sensasi yang tidak menyenangkan, serta perubahan fisik sebagai respons terhadap situasi atau rangsangan yang dianggap mengancam atau berbahaya (Spielberger, 2015). Sementara kecemasan finansial menurut Archuleta, (2015) didefinisikan sebagai perasaan cemas atau kekhawatiran yang muncul sebagai respon terhadap ketidakpastian dan tantangan yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan pribadi, seperti pendapatan, pengeluaran, utang, dan masa depan finansial. Tidak sedikit dewasa awal yang mengalami kecemasan finansial di zaman yang persaingan semakin ketat dan semua saling berkompetisi untuk menjadikan kehidupannya mencapai financial freedom.

Selain faktor kecemasan finansial faktor kontrol diri yang rendah juga menjadi salah satu faktor seseorang bermain judi *online*. Definisi kontrol diri menurut Lazarus (Lubis & Mardianto, 2024) adalah kemampuan seseorang untuk mengatur, merencanakan, membimbing, dan mengarahkan perilakunya sendiri ke arah yang lebih positif (Zumaranto & Zahara, 2024).

Menurut Averil (Zumaranto & Zahara, 2024), kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya, yang mencakup tiga aspek: kemampuan mengubah perilaku, mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasikannya, dan memilih tindakan berdasarkan keyakinan pribadi. Astuti (2016) menambahkan bahwa kontrol diri juga melibatkan proses belajar untuk menahan dorongan perilaku yang memberikan kepuasan langsung. Sementara itu, Gottfredson dan Hirsi dalam Marsela menyebutkan bahwa

masalah kontrol diri dapat muncul ketika seseorang memiliki tingkat kontrol diri yang rendah, yang menyebabkan sulitnya mengendalikan emosi dan dapat berujung pada perilaku yang berisiko, termasuk kecenderungan untuk melakukan tindakan kriminal tanpa memikirkan konsekuensi yang mungkin terjadi (Zumaranto & Zahara, 2024a).

Penelitian terdahulu terkait variabel perilaku bermain judi *online* dengan kontrol diri dari (Lubis & Mardianto, 2024) berisikan bahwa semakin sering seseorang bermain judi *online*, semakin tinggi pula gangguan emosional yang mereka alami. penelitiannya mengungkapkan bahwa perilaku judi *online* di kalangan mahasiswa berada pada kategori sedang, begitu pula tingkat gangguan emosional yang dialami oleh mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Namun, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara perilaku judi *online* dan gangguan emosional.

Dengan kata lain, tingkat gangguan emosional mahasiswa dipengaruhi oleh intensitas perilaku judi *onlinenya*. Maka semakin sering mahasiswa. Penelitian ini menyarankan agar mahasiswa atau individu yang bermain judi *online* mampu mengendalikan diri karena aktivitas tersebut tidak hanya merugikan secara materi dan waktu, tetapi juga berdampak negatif pada stabilitas emosional, menjauhkan dari lingkungan sosial, serta meningkatkan risiko isolasi sosial dan emosi yang tidak stabil. Subjek penelitian ini dibatasi pada mahasiswa yang bermain judi *online* minimal satu jam sehari, yang kemungkinan dilakukan untuk mengisi waktu luang atau mengatasi kebosanan.

Ada juga penelitian terkait perilaku bermain judi dengan kontrol diri dari jurnal (Pradana & Primanita, 2023). Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan adanya kontribusi positif yang signifikan antara *self-control* dan perilaku *internet gambling*. Dengan kata lain, semakin rendah tingkat *self-control* pada mahasiswa, semakin tinggi kecenderungan mereka untuk terlibat dalam *internet gambling*. Temuan ini didukung oleh uji korelasi yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,041, yang mengindikasikan bahwa *self-control* memiliki kontribusi terhadap perilaku tersebut. Berdasarkan hasil regresi, diperoleh nilai $R^2=0,041$ $R^2=0,041$, yang menunjukkan bahwa *self-control* memengaruhi perilaku

internet gambling sebesar 4,1%, sementara sisanya, yaitu 95,9%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu terkait variabel perilaku bermain judi *online* dan kecemasan finansial dalam jurnal (López-González, H., & Griffiths, M. D. 2020). yang berisikan, bahwa studi ini mengeksplorasi hubungan antara kecemasan finansial dan kecenderungan seseorang untuk berjudi secara *online*. Temuan menunjukkan bahwa kecemasan terkait ketidakpastian finansial dapat mendorong individu untuk mencari pelarian atau solusi instan, yang pada gilirannya meningkatkan perilaku judi *online*. Penelitian ini juga membahas dampak psikologis dan sosial dari perilaku ini, serta dampaknya terhadap kesejahteraan individu. Ada berbagai faktor lain yang mendorong individu untuk terlibat. Faktor internal meliputi persepsi terhadap permainan, kondisi ekonomi, dan tingkat kesadaran hukum, sementara faktor eksternal mencakup pengaruh lingkungan serta kemajuan teknologi.

Penelitian lainnya terkait variabel perilaku bermain judi *online* dengan peran *self control* dari jurnal (Aprilia et al., 2023). Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara *self control* dan kecenderungan adiksi judi *online*, di mana semakin tinggi tingkat *self control*, semakin rendah kecenderungan seseorang mengalami adiksi judi *online*, dan sebaliknya. Penelitian melibatkan 157 subjek, terdiri dari 131 laki-laki (83,5%) dan 26 perempuan (16,5%), menunjukkan bahwa laki-laki lebih aktif dalam judi *online* dibandingkan perempuan. Berdasarkan tingkat *self control*, 129 subjek (82,2%).

Berada pada kategori sedang, 18 subjek (11,5%) pada kategori rendah, dan 10 subjek (6,4%) pada kategori tinggi, mengindikasikan mayoritas subjek memiliki tingkat *self control* sedang. Untuk kecenderungan adiksi, sebanyak 119 subjek (75,8%) berada pada kategori sedang, 21 subjek (13,4%) pada kategori tinggi, dan 17 subjek (10,8%) pada kategori rendah, menunjukkan mayoritas subjek memiliki tingkat kecenderungan adiksi yang sedang.

Adapun penelitian terdahulu terkait judi *online* dari jurnal (Pramita dkk., 2024) mendapatkan hasil terkait kecemasan finansial yaitu Berdasarkan pertanyaan “Bagaimana tingkat stres atau kecemasan anda sebelum bermain judi *online*?” dari

21 responden yang mengisi kuesioner, diperoleh data bahwa 38,1% atau 8 responden menyatakan tidak merasakan stres atau cemas setelah bermain judi *online*. Sebanyak 33,3% atau 7 responden mengaku merasa sangat stres atau cemas, sementara 19% atau 4 responden merasa stres atau cemas, dan 9,5% atau 2 responden merasa sangat rileks setelah bermain judi *online*.

Dari hasil tersebut, terlihat bahwa mayoritas responden, yaitu 52,3% atau 11 orang, cenderung mengalami stres atau kecemasan setelah bermain judi *online*, menunjukkan bahwa aktivitas ini dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental. Namun, 47,6% atau 10 responden menyatakan tidak merasakan stres atau cemas, bahkan merasa rileks, menunjukkan bahwa efek perjudian *online* dapat berbeda-beda pada setiap individu.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara kepada 5 orang Dewasa awal di Bekasi pada hari Minggu 1 Desember 2024 dan hari Minggu 8 Desember 2024 di rumah subjek di Bekasi. Subjek penelitian pada studi pendahuluan ini terdiri dari Pria Dewasa awal berdomisili Bekasi yang dimana mengaku pernah dan masih menyukai bermain judi *online*, yang pernah memiliki pengalaman kerugian dalam bermain judi *online*, serta yang pernah mengalami kemenangan sesaat dalam bermain judi *online*. Judi *Online* merujuk pada perilaku seseorang yang mempertaruhkan hartanya dalam bentuk permainan visual *online* dimana disana tidak ada kepastian cara untuk menang. Ini dapat mencakup berbagai bentuk perilaku yang dapat merugikan, seperti depresi, kecemasan, kemiskinan dan hutang dimana mana.

Hasil wawancara dengan subjek pertama, MOW (29 tahun), menunjukkan bahwa ia mengalami kecanduan bermain judi *online*, khususnya pada jenis judi slot. teridentifikasi bahwa perilaku judi *online* yang dilakukannya berkembang secara progresif, baik dari segi intensitas keterlibatan maupun jumlah taruhan. Subjek mengaku mengalami peningkatan signifikan dalam nominal uang yang dipertaruhkan, frekuensi bermain yang hampir setiap hari, serta durasi bermain yang berlangsung lama tanpa batas waktu yang jelas. MOW juga menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan dana yang seharusnya diperuntukkan untuk kebutuhan pokok, seperti belanja harian, demi membiayai aktivitas judinya.

Dampak negatif dari aktivitas ini turut memengaruhi relasi sosial, di mana subjek mengaku menjadi lebih mudah marah dan sering terjadi konflik dengan orang terdekat. Selain itu, meskipun awalnya berusaha menetapkan batas waktu dan uang, subjek mengaku kesulitan untuk konsisten karena dorongan yang kuat untuk terus bermain. Kondisi ini tidak lepas dari kecemasan finansial yang intens dialami oleh subjek. MOW menunjukkan reaksi afektif yang kuat terhadap tekanan ekonomi, seperti merasa cemas berlebihan, sulit tidur, dan merasa tidak memiliki kontrol atas kondisi keuangan.

Masalah ini juga berdampak pada hubungan interpersonal, khususnya dengan pasangan, serta memunculkan gejala fisiologis seperti sakit kepala dan jantung berdebar. Kecemasan ini menjadi faktor pendorong utama subjek mencari pelarian melalui judi *online* sebagai mekanisme coping yang dianggap mampu memberikan solusi cepat, meskipun bersifat sementara dan berisiko tinggi. Secara keseluruhan, wawancara ini memperlihatkan bahwa perilaku judi *online* pada subjek MOW dipengaruhi secara kuat oleh kecemasan finansial dan diperparah oleh lemahnya kontrol diri. Ketiga aspek ini saling berkelindan dan membentuk pola perilaku yang sulit diputuskan tanpa intervensi psikologis atau dukungan lingkungan yang memadai.

Hasil wawancara pada subjek kedua, MR (28 tahun), menunjukkan bahwa ia pernah mengalami kerugian besar dalam bermain judi *online*, mencapai Rp.1.000.000 hanya dalam sekali bermain, kemudian diperoleh gambaran bahwa perilaku judi *online* yang dijalani telah menjadi bagian dari rutinitas harian, terutama pada malam hari. Subjek mengaku adanya peningkatan dalam jumlah taruhan yang dipasang, dengan alasan agar hasil yang diperoleh terasa lebih signifikan. MR juga menunjukkan frekuensi berjudi yang tinggi dengan durasi yang panjang, di mana kegiatan ini dilakukan hampir setiap malam selama beberapa jam.

Kegiatan berjudi tidak jarang menggunakan dana yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan sehari-hari, bahkan terkadang subjek meminjam uang dari teman demi tetap bisa bermain. Perilaku ini juga memunculkan konsekuensi psikologis dan sosial, seperti mudah tersinggung, marah, serta konflik

dengan orang sekitar. Upaya menetapkan batas pengeluaran atau waktu bermain telah dicoba, namun sering gagal karena dorongan untuk terus bermain lebih kuat daripada keinginan untuk berhenti.

Kecemasan finansial menjadi salah satu pemicu utama perilaku judi yang dilakukan oleh subjek. MR mengungkapkan adanya tekanan emosional yang tinggi terkait kondisi keuangan, seperti kesulitan tidur, perasaan tertekan, hingga menangis ketika memikirkan tagihan atau kebutuhan yang tidak terpenuhi. Dalam aspek kontrol diri, MR menunjukkan kelemahan dalam tiga dimensi utama, yaitu perilaku, kognisi, dan pengambilan keputusan. Subjek menyadari bahwa dirinya tidak mampu menahan dorongan untuk berjudi, terutama ketika sudah mulai bermain. Walaupun sempat muncul pertimbangan rasional sebelum berjudi, namun rasa penasaran dan keinginan untuk memperoleh keuntungan cepat cenderung mengalahkan logika.

Secara umum, wawancara dengan subjek MR memperkuat temuan bahwa perilaku judi *online* pada dewasa awal tidak hanya dipengaruhi oleh kecemasan finansial yang tinggi, tetapi juga oleh rendahnya kemampuan mengontrol diri, baik secara emosional maupun dalam pengambilan keputusan. Ketiga aspek ini saling terkait dan membentuk suatu siklus perilaku kompulsif yang sulit dihentikan tanpa intervensi psikologis dan dukungan sosial yang memadai.

Hasil wawancara pada subjek ketiga, RA (31 tahun), Sama dengan MR, subjek RA ini pernah memperoleh kerugian sebesar Rp.1.000.000 dalam sekali main, kemudian diperoleh gambaran bahwa keterlibatan dalam aktivitas judi *online* telah berkembang dari sekadar iseng menjadi perilaku yang kompulsif dan sulit dikendalikan. RA mengaku bahwa nominal taruhan yang dipasang cenderung meningkat seiring waktu, terutama karena dorongan untuk mengejar kekalahan atau mengejar keuntungan lebih besar. Judi *online* menjadi kebiasaan harian, terutama dilakukan di malam hari, bahkan terkadang berlangsung hingga subuh.

Dana yang digunakan berasal dari uang bulanan, tabungan, bahkan pinjaman, menunjukkan bahwa aktivitas berjudi telah mengganggu pengelolaan keuangan pribadi. Subjek juga mengalami perubahan dalam interaksi sosial, menjadi lebih emosional, mudah marah, dan cenderung menghindari pergaulan ketika

mengalami kekalahan atau tekanan finansial. Upaya untuk menetapkan batasan pengeluaran dan waktu sering gagal, terutama ketika subjek berada dalam kondisi kalah dan terdorong untuk terus bermain.

Dalam dimensi kecemasan finansial, RA mengalami tekanan emosional yang tinggi. Subjek menggambarkan perasaan panik, cemas, dan malu ketika menghadapi masalah keuangan, terutama ketika berkaitan dengan tanggungan seperti tagihan atau cicilan. Dari aspek kontrol diri, RA menunjukkan kelemahan dalam ketiga dimensi utama. Subjek merasa kesulitan mengendalikan perilaku berjudi meskipun menyadari adanya dampak negatif yang ditimbulkan. Dorongan untuk bermain muncul dengan cepat dan sulit dibendung, terutama ketika dihadapkan pada situasi stres atau rasa penasaran.

Secara keseluruhan, wawancara dengan RA menunjukkan pola yang konsisten dengan subjek sebelumnya, yaitu bahwa perilaku judi *online* pada dewasa awal dipengaruhi oleh tekanan ekonomi yang intens dan lemahnya kontrol diri. Ketiganya saling terhubung dan memperkuat siklus adiktif yang sulit dihentikan tanpa adanya kesadaran, bantuan profesional, atau dukungan dari lingkungan sosial.

Hasil wawancara pada subjek keempat, HR (25 tahun), mengungkapkan bahwa perilaku judi *online* yang dilakukan sudah berlangsung cukup intens dan menjadi bagian dari keseharian. HR memulai aktivitas berjudi dengan taruhan kecil, namun seiring berjalannya waktu, jumlah taruhan meningkat karena keinginan untuk memperoleh sensasi atau keuntungan yang lebih besar. Judi *online* dilakukan hampir setiap hari, terutama saat sedang tidak memiliki aktivitas lain. Durasi bermain bisa berlangsung antara satu hingga dua jam dalam sekali sesi.

Uang yang digunakan untuk berjudi berasal dari dana kebutuhan harian seperti uang transportasi, bahkan terkadang meminjam ketika dana pribadi tidak mencukupi. Perilaku berjudi ini membawa dampak emosional yang cukup signifikan; ketika kalah, HR menjadi mudah tersinggung, merasa frustrasi, dan memilih menarik diri dari lingkungan sosial. Upaya untuk mengatur batas waktu atau jumlah uang yang dikeluarkan saat berjudi sering kali gagal karena adanya dorongan kuat untuk terus bermain.

Dalam aspek kecemasan finansial, HR menunjukkan respon emosional yang tinggi terhadap kondisi ekonomi pribadinya. Ketika dihadapkan pada keterbatasan keuangan, subjek merasa cemas, gelisah, dan tidak tenang, bahkan ketika memiliki sedikit uang sekalipun. Dari sisi kontrol diri, HR mengalami kesulitan dalam menahan dorongan untuk berjudi. Meskipun ada pertimbangan rasional tentang baik dan buruknya berjudi, hal tersebut sering kali tidak cukup kuat untuk menghentikan tindakan. Setelah membuka aplikasi judi, HR mengaku hampir tidak bisa mengendalikan keinginan untuk terus bermain.

Secara keseluruhan, wawancara dengan HR menunjukkan pola yang konsisten dengan temuan dari subjek lain, yaitu bahwa perilaku judi *online* pada dewasa awal dipengaruhi oleh kombinasi dari tekanan ekonomi yang menimbulkan kecemasan serta lemahnya kontrol diri dalam aspek perilaku, kognitif, dan pengambilan keputusan. Ketiga aspek tersebut membentuk siklus kebiasaan yang sulit diputuskan tanpa adanya kesadaran diri yang kuat dan intervensi yang tepat.

Hasil wawancara pada subjek kelima, FRA (27 tahun), menunjukkan bahwa dirinya memiliki perilaku judi *online*, meskipun dalam intensitas yang relatif rendah. FRA mengaku bermain judi *online* hanya satu hingga dua kali dalam seminggu, dengan durasi yang singkat dan nominal taruhan yang kecil. Ia juga menyampaikan bahwa aktivitas berjudi dilakukan lebih karena alasan iseng atau mengisi waktu luang, bukan sebagai cara utama untuk memperoleh uang. FRA cenderung tidak mengalami peningkatan intensitas taruhan dari waktu ke waktu dan memiliki batasan pribadi dalam hal durasi maupun jumlah uang yang dipertaruhkan.

Selain itu, ia tidak menunjukkan adanya dampak emosional atau sosial yang signifikan akibat perilaku berjudi, seperti agresivitas atau penarikan diri dari lingkungan sosial. Dalam aspek kecemasan finansial, FRA mengalami beberapa bentuk tekanan, namun dalam intensitas yang tergolong sedang. Ia mengungkapkan rasa cemas ketika berada dalam kondisi keuangan terbatas, terutama menjelang akhir bulan, namun masih mampu berpikir rasional dan mencari solusi.

Terkait kontrol diri, FRA memperlihatkan kemampuan yang cukup baik dalam

mengendalikan dorongan untuk berjudi. Ia mampu membatasi perilaku berjudi, mempertimbangkan risiko, serta membuat keputusan berdasarkan logika dan kondisi keuangan saat itu. FRA juga menyadari bahwa judi bukanlah sumber penghasilan yang dapat diandalkan dan hanya dilakukan sebagai bentuk hiburan semata

Secara keseluruhan, wawancara dengan FRA memperlihatkan bahwa meskipun perilaku judi *online* tetap ada, namun dilakukan dengan kesadaran dan pengendalian diri yang relatif baik. Kecemasan finansial dan kontrol diri tetap menjadi faktor yang berperan, tetapi tidak memberikan dampak yang signifikan dalam mendorong FRA ke arah perilaku berjudi yang impulsif atau berlebihan.

Maka menurut informasi sebelumnya, peneliti memilih untuk meneliti lebih lanjut, apakah terdapat hubungan dan pengaruh dari kecemasan finansial dan juga kontrol diri terhadap perilaku judi *online* pada dewasa awal.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran kecemasan finansial, kontrol diri dan perilaku judi online pada dewasa awal.
2. Apakah terdapat pengaruh antara kecemasan finansial dengan perilaku judi online pada dewasa awal.
3. Apakah terdapat pengaruh antara kontrol diri dengan perilaku judi online pada dewasa awal.
4. Apakah terdapat hubungan kecemasan finansial dan kontrol diri terhadap perilaku judi online pada dewasa awal.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran kecemasan finansial, kontrol diri dan perilaku judi online pada dewasa awal.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kecemasan finansial dengan perilaku bermain judi online pada dewasa awal.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kontrol diri dengan perilaku bermain judi online pada dewasa awal.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecemasan finansial dan kontrol diri terhadap perilaku bermain judi online pada dewasa awal.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti berharap akan menghasilkan beberapa manfaat bagi beberapa pihak dan instansi yang terkait sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori kecemasan finansial dan kontrol diri dalam konteks perilaku bermain judi online di kalangan mahasiswa

2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi yang bermanfaat bagi para pendidik dan lembaga pendidikan untuk memahami dampak judi online terhadap mahasiswa dan bagaimana faktor kecemasan finansial serta kontrol diri mempengaruhi perilaku tersebut

- a) Bagi Mahasiswa

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan informasi yang berguna, agar mahasiswa dapat memahami hal-hal yang berkaitan dengan pengaruh kecemasan finansial dan kesulitan control diri terhadap perilaku judi online pada dewasa awal di Bekasi kecamatan Bekasi jaya.

- b) Bagi Universitas

Penulis berharap hasil temuan ini berguna untuk referensi penelitian lebih lanjut yang akan dilakukan di masa mendatang, dengan fokus yang lebih mendalam.

- c) Bagi penelitian selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna untuk sumber pengetahuan serta rujukan yang bermanfaat bagi studi lanjutan di bidang lain, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga penelitian.