

# 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 menurut Kartini Kartono (Jadidah dkk, 2023) mendefinisikan 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.

Masa dewasa awal merupakan fase usia reproduktif yang sering kali ditandai dengan pembentukan rumah tangga. Terutama bagi wanita, usia di bawah 30 tahun sering dianggap sebagai masa reproduksi, di mana seorang wanita umumnya siap mengemban tanggung jawab sebagai seorang ibu. Pada masa ini, sistem reproduksi manusia telah mencapai kematangan dan siap untuk melakukan fungsi reproduksi. (Mulyana & Hayati, 2024).

Menurut Santrock (Eka Yolanda Siregar et al., 2022), masa dewasa muda/dewasa awal adalah fase transisi yang mencakup perubahan fisik, perkembangan intelektual, dan penyesuaian peran sosial. Tahap ini merupakan puncak dari perkembangan sosial yang dimulai sejak usia dewasa awal. Pada masa ini, seseorang mulai beralih dari pandangan

egosentris menuju sikap yang lebih empatik. Pembentukan relasi menjadi aspek yang sangat penting, di mana individu mulai menjalin hubungan intim dengan lawan jenis. 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). Fenomena judi online di kalangan dewasa awal telah menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan, terutama dengan perkembangan teknologi dan media sosial yang pesat. Perilaku perjudian online yang sering dianggap sebagai hiburan ringan ini dapat berkembang menjadi adiksi yang sulit diatasi.

Selain iklan, fitur interaktif seperti permainan kasino virtual, taruhan olahraga, dan kompetisi berbasis undian turut memengaruhi pandangan individu terhadap perjudian online. Media sosial juga memungkinkan pengguna untuk melihat unggahan dari teman atau selebritas yang terlibat dalam perjudian, sehingga perilaku tersebut dianggap sebagai sesuatu yang normal atau bahkan menguntungkan.

Menurut laporan Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto, ada sekitar 4 juta orang yang terdeteksi melakukan judi online di Indonesia. Usia pemain judi *online* ini bervariasi, mulai dari anak-anak sampai orang tua. "Sesuai data demografi pemain judi *online*, usia di bawah 10 tahun itu ada 2%, totalnya 80 ribu orang yang terdeteksi," kata Hadi dalam konferensi pers, Rabu (19/6/2024). Kemudian yang berusia 10-20 tahun ada 11% (440 ribu pelaku), usia 21-30 tahun 13% (520 ribu pelaku), usia 31-50 tahun 40% (1,64 juta pelaku), dan usia di atas 50 tahun 34% (1,35 juta pelaku).

"Pelaku judi *online* ini adalah rata-rata kalangan menengah ke bawah, jumlahnya 80% dari total pemain," kata Hadi. Hadi mengungkapkan, nominal transaksi judi *online* di kelompok kelas menengah ke bawah mulai dari Rp10 ribu sampai Rp100 ribu. Kemudian di kelas menengah ke atas transaksinya mulai dari Rp100 ribu hingga Rp40 miliar. Adapun menurut laporan Pusat Pelaporan Analisis dan Transaksi Keuangan (PPATK), pihak berwenang sudah memblokir sekitar 5 ribu rekening yang diduga terkait judi *online*.

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 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, 2024).

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.

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  $R^2=0,041$ , 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.

Kartono (2015), bahwa, judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum.

Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar di sekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi.

Selain dari promosi iklan judi online pada media sosial terdapat faktor lain yang mempengaruhi adiksi judi online yaitu konformitas teman sebaya. Pada masa dewasa awal, individu berada dalam fase pencarian identitas diri dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, terutama teman sebaya. Konformitas teman sebaya merujuk pada kecenderungan individu untuk menyesuaikan perilaku, sikap, atau nilai mereka dengan kelompok sosial di mana mereka terlibat. Jika dalam kelompok tersebut perjudian online dipandang sebagai kegiatan yang menyenangkan, menantang, atau bergengsi, maka individu cenderung merasa terdorong untuk ikut serta demi diterima dalam kelompok.

Adapun konformitas menurut Muslikah (Baisa & Indrawati, 2017) konformitas teman sebaya dapat diartikan sebagai perilaku untuk menyesuaikan diri meliputi penilaian diri, sudut pandang dan perilaku agar dapat diterima dan tidak bertentangan dengan kelompok teman sebayanya. Konformitas ini diperkuat oleh dinamika kelompok yang sering kali menormalisasi risiko perjudian, seperti kesan bahwa judi online hanya sekadar hiburan atau peluang untuk cepat kaya. Padahal, perilaku ini dapat dengan cepat berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dikontrol. Dewasa awal (usia 18–30 tahun) merupakan kelompok yang paling rentan terhadap adiksi judi online karena beberapa alasan, seperti eksplorasi identitas, kemandirian finansial yang baru, dan pengaruh teknologi yang semakin besar. Platform judi online yang mudah diakses, promosi melalui media sosial, serta tekanan sosial dari teman sebaya dapat menjadi faktor yang saling memperkuat. Akibatnya, individu yang mengalami adiksi judi online dapat menghadapi berbagai dampak negatif, termasuk masalah keuangan, gangguan psikologis, dan konflik sosial.

Mengingat kompleks dan bahaya yang ditimbulkan, penting untuk memahami hubungan antara pengaruh media sosial dan konformitas teman sebaya terhadap adiksi judi online. Penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk merancang intervensi yang efektif dalam mencegah perilaku adiktif tersebut pada dewasa awal. Strategi pencegahan, seperti edukasi tentang risiko perjudian online, pengawasan konten media sosial, serta penguatan nilai individual terhadap tekanan sosial, dapat menjadi langkah yang relevan untuk mengatasi masalah ini.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap lima responden, bahwa proses awal mengenal dan terlibatnya permainan judi online adalah melalui interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya mereka baik dari teman kuliah, teman rumah, atau teman sebaya lainnya yang berbeda daerah juga merupakan dewasa awal dan ternyata telah lebih dulu mengenal dan mengikuti permainan judi online. Berbagai macam-macam faktor yang membuat orang-orang 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.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh kontrol diri terhadap tingkat perilaku judi online pada dewasa awal?
2. Bagaimana peran konformitas teman sebaya dalam memengaruhi perilaku judi online pada dewasa awal?
3. Apakah terdapat pengaruh antara eksposur kontrol diri dan konformitas teman sebaya terhadap kecenderungan perilaku judi online pada dewasa awal?
4. Bagaimana kontrol diri dan konformitas teman sebaya dapat memperkuat risiko perilaku judi online?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis pengaruh kontrol diri dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku bermain judi online pada Dewasa awal di Jabodetabek.
2. Mengetahui peran konformitas teman sebaya dalam memengaruhi perilaku judi online pada dewasa awal
3. Mengetahui hubungan antara kontrol diri dan konformitas teman sebaya dengan perilaku bermain judi online pada Dewasa awal di Jabodetabek.
4. Mengidentifikasi apakah terdapat hubungan signifikan antara kontrol diri dan konformitas teman sebaya dengan perilaku bermain judi online pada Dewasa awal di Jabodetabek.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memahami faktor-faktor psikologis dan sosial, seperti pengaruh kontrol diri dan konformitas teman sebaya, yang memengaruhi perilaku khususnya dalam konteks perjudian online pada dewasa awal.

**b. Manfaat praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengetahui apakah ada mahasiswa sering melakukan perilaku judi online

2. Bagi Universitas

Manfaat penelitian ini diharapkan perilaku judi online tidak tersebar luas di lingkungan universitas

