

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet mempunyai dampak baik positif maupun negatif, dan internet dapat dipakai untuk tempat melakukan tindak kriminal di internet. Salah satu bentuk kriminalitas di internet yang marak saat ini merupakan judi online (Isnaini, 2009). Judi online menjamur di seluruh belahan dunia. Hasil survei menyatakan bahwa penjudi Indonesia berada pada urutan tiga besar pemegang kepemilikan anggota VIP di Kasino Marina Bay Sands Singapura, sedangkan Indonesia sendiri menjadi pasar judi togel terbesar di Singapura (Isnaini, 2010). Kartono dan Gulo (2003) menyatakan bahwa perjudian merupakan pertarungan dengan hal yang diyakini memiliki nilai bagi individu atau suatu kelompok yang dilakukan dengan adanya kesadaran atas setiap akibat dan kemungkinan yang akan terjadi dalam pertarungan. Perjudian tersebut diharapkan dapat menghasilkan keuntungan sebagai modal untuk mengubah hidup dan menjadi sumber pendapatan untuk penjudi. Motivasi untuk berjudi pun semakin meningkat bersamaan dengan bertambahnya intensitas perilaku berjudi.

Motivasi untuk berjudi makin berkembang seiring bertambahnya hasrat dan sensasi tegang ketika bermain yang dapat menimbulkan harapan besar atas kemenangan (Kartono, 2003). Asnawati (2013) menyatakan bahwa meningkatnya aspek minat, harapan dan sensasi tegang dalam perjudian dikarenakan oleh

ketidakpastian untuk menang atau kalah. Individu akan semakin senang dan tegang dapat menimbulkan peningkatan hasrat untuk tetap melakukan judi. Sensasi tegang juga semakin meninggi jika individu mempunyai keyakinan besar atas keberuntungan miliknya (Rickwood, et .al, 2010). Rickwood, Blaszczynski, Delfabrro, Dowling, dan Heading (2010) menyatakan bahwa perilaku judi memiliki potensi sebagai cara untuk mendapatkan kegembiraan dengan mempunyai kesempatan untuk mendapatkan keuntungan yang besar.

Permainan judi mempunyai bermacam jenis misalnya permainan konvensional misalnya adu ketangkasan, permainan dadu, sabung ayam, balap kuda, hingga permainan modern dengan memakai alat elektronik yang memiliki teknologi mutakhir, seperti judi online. Perilaku judi online adalah aktivitas judi memakai internet sebagai sarana utama. Suhariyanto (2012) menjelaskan bahwa terdapat bermacam-macam bentuk judi online yang saat ini berkembang di Indonesia diantaranya yaitu judi bola online yang adalah perjudian dengan pertandingan sepak bola sebagai alat taruhan dan pertaruhan berupa hasil pertandingan tersebut. Kemudian terdapat juga judi casino online merupakan kombinasi beberapa fasilitas pada suatu situs yang menampung bermacam-macam bentuk permainan judi. Ada pula judi bola tangkas online yang merupakan permainan dimana pemain menentukan satu pilihan dari berbagai pilihan yang memiliki satu pilihan benar. Selanjutnya ada judi poker online adalah permainan kartu berpasangan atau yang biasa disebut pair antara kartu yang dipegang pemain dan kartu terbuka yang dikeluarkan dealer di meja.

Trisnawati, Prakoso dan Prihatmi (2015) menjelaskan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh terhadap bentuk permainan judi hingga cara transaksi. Judi dahulu mewajibkan pemain bertemu secara langsung untuk melakukan permainan dan uang tunai sebagai pembayaran. Akan tetapi, sekarang, judi memakai internet sehingga judi dapat dilakukan secara online yang membuat pemain dapat melakukan judi dimana saja tanpa harus bertemu. Dalam permainan judi online, pemain harus pintar dalam menggunakan jaringan internet serta melaksanakan rencana strategi permainan judi online. Cara transaksi juga sudah memanfaatkan internet. Pemenang dalam judi online mendapatkan uang berupa uang elektronik, misalnya dengan mengirim lewat *M-Banking*.

Pemain perjudian online menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk perjudian modern, sehingga lebih memudahkan pemain judi online karena tidak mengharuskan pemain untuk bertemu langsung. Judi online di Indonesia makin marak terjadi bersamaan dengan adanya perkembangan aspek pendukung judi online misalnya akses internet dan perangkat untuk mengakses internet misalnya gadget, komputer, dan notebook. Beberapa situs permainan judi online merupakan judi bola *online*, *Poker Online*, *Higgs Domino*, dan *Domino 99 (kiukiu)*. Penelitian oleh Hardiansyah (2016) mengatakan adanya 26 mahasiswa yang bermain judi online sebanyak 7 kali per minggu dari jumlah keseluruhan responden sebesar 75 mahasiswa, hal ini memperlihatkan banyaknya jumlah mahasiswa yang bermain judi online.

Menurut Soleman (2009) permainan online sebagian besar berakibat negatif secara psikis, fisik, dan sosial sampai dengan menyebabkan timbulnya

kecenderungan permainan online. Dalam hal sosial, hubungan pertemanan dan hubungan dengan keluarga menjadi lemah karena waktu untuk berkegiatan bersama yang semakin sedikit. Dalam hal psikis, pikiran terpaku hanya pada permainan online. Individu akan semakin susah untuk fokus terhadap pekerjaan atau belajar, sering membolos hingga menghindar dari tanggung jawab.

Hal ini dapat dialami pemain judi online karena dengan permainan online, individu berubah tidak peduli terhadap dirinya dan sesuatu di sekitarnya. Hal tersebut didukung hasil penelitian Wibowo (2013) bahwa terdapat akibat yang timbul dan disadari pemain judi online ini, antara lain kecenderungan judi online. Adapun yang merasakan terganggunya jadwal tidur dan produktivitas dalam bekerja dan belajar mereka karena bermain judi online dengan pertandingan bola yang dilaksanakan hingga pagi hari. Masalah keuangan saat kalah menjadi akibat dialami langsung oleh pelaku judi online.

Berlandaskan pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada bulan Mei tahun 2021 terhadap beberapa mahasiswa di Kota Malang, didapati bahwa banyak diantara mahasiswa yang mengaku bahwa sering bahkan hampir setiap hari bermain judi online. Umumnya yang mereka mainkan merupakan seputar judi bola, judi kartu, dan *higgs domino* yang saat ini sedang sangat menjadi tren begitu populer di kalangan mahasiswa. *Higgs Domino* adalah salah satu jenis permainan kartu yang marak akhir-akhir ini. Terdapat berbagai jenis permainan lain yang bisa dimainkan seperti *qiu qiu*, *texas remi*, *domina*, dan sebagainya.

Melalui wawancara yang telah peneliti lakukan sebelumnya pada bulan Mei 2021, diketahui bahwa banyak mahasiswa yang seringkali melakukan isi ulang atau

top up sebagai saldo yang digunakan untuk memasang uang taruhan. Selain itu, banyak juga mahasiswa yang mengaku bahwa dirinya telah membeli chip *higgs domino* dengan harga yang tinggi, yaitu 10 juta keatas.

Hal tersebut diyakini oleh mahasiswa yang mengikuti judi *higgs domino*, bahwa dengan banyaknya jumlah chip yang mereka gunakan mampu menaikkan persentase kemenangan disetiap permainan yang ada. Selain itu, mahasiswa juga mengakui bahwa dengan adanya chip yang besar, dapat dijadikan sebagai uang taruhan mereka untuk dapat mengikuti setiap permainan yang disediakan oleh judi online tersebut.

Selain itu, berdasarkan wawancara lanjutan yang telah dilakukan oleh peneliti pada beberapa mahasiswa yang ditemui, didapati bahwa banyak dari antara mahasiswa yang bergabung dalam judi online *higgs domino* tersebut telah memakai uang pribadi, uang kost, bahkan uang semester kuliah, untuk membeli chip serta melakukan *top up*. Jika dirasa masih kurang uang yang dibutuhkan, mereka cenderung untuk meminta uang lebih kepada orang tua dengan cara berbohong.

Ketidakmampuan pemain judi online dalam mengendalikan kegiatan berjudi memiliki keterkaitan dengan tingkatan kontrol diri pemain judi online. Kusrini (2004) menyatakan bahwa kontrol diri memiliki relasi dengan perilaku kecanduan, semakin rendah tingkat kontrol diri individu, maka kecenderungan perilaku kecenderungan yang timbul akan semakin tinggi, dan sebaliknya. Muraven dan Baumaister (2000) mengatakan bahwa kontrol diri adalah kekuatan mengendalikan diri yang dilakukan secara internal. Kontrol diri ini dapat terwujud saat individu berupaya untuk memodifikasi cara individu dalam merasa berpikir, dan bertindak dengan benar.

Chaplin (2011) menerjemahkan kontrol diri sebagai kemampuan membina perilaku secara mandiri, kemampuan menahan ransangan dan perilaku impulsif. Kontrol diri pada dasarnya merupakan cara pengendalian diri untuk mengarahkan diri menuju tujuan tertentu. Calhoun dan Accocela (dalam Ghufron & Risnawita, 2010) menyatakan bahwa adanya dua alasan yang mewajibkan individu mengendalikan diri secara berkala. Pertama, individu tinggal dalam masyarakat oleh karena itu individu seharusnya menjaga diri untuk tidak melanggar hak serta kenyamanan orang lain dalam upaya memenuhi kebutuhan dan memuaskan keinginan. Kedua, masyarakat menghargai hal positif, kemampuan, dan kebaikan yang dimiliki setiap individu dalam masyarakat.

Judi online menggunakan alat elektronik dan internet membuat setiap orang dapat melakukan judi online dengan mudah. Selain itu, dalam bidang keamanan, permainan judi online jika dibandingkan dengan permainan judi tradisional membuat pemain lebih nyaman dengan fasilitas yang tersedia. Berbagai macam penelitian menyatakan bahwa permainan judi online berkemungkinan tinggi dalam membuat pemain judi online menjadi kecanduan. Hal ini dapat nampak pada mahasiswa yang menjadi pemain aktif judi online yang tidak berpikir banyak untuk menggunakan uang saku dan biaya kuliah lain untuk modal untuk bertaruh judi online. Judi online ini memiliki hubungan kuat dengan kalangan muda. Rairie dan Horrigan (dalam Brown, 2006) mengatakan bahwa terdapat sebesar 84% permainan judi online berada di kalangan mahasiswa. Mahasiswa adalah individu yang diharapkan untuk mempunyai keterampilan dalam pekerjaan, siap terjun ke dunia kerja, dan matang mengenai hal perencanaan karir. Mahasiswa yang diharapkan menghabiskan waktu

pada bermacam-macam aktivitas akademik di kampus dan organisasi yang berguna untuk masa depan, malah membuang uang dan waktu untuk bergelut dalam dunia perjudian.

Menurut Puspita (2018), seseorang yang mempunyai tingkat kontrol diri tinggi akan memakai jaringan untuk game online dengan sehat, memiliki batas waktu yang wajar, serta sesuai dengan keperluan agar terhindar dari kecenderungan. Bandura (dalam Schunk, 2012) menjelaskan kontrol diri sebagai metode mencontohkan berupa metode untuk menumbuhkan kontrol diri pada anak. Metode ini merupakan gaya belajar dengan mecontoh perilaku orang lain, membangun tanggapan tanpa adanya penguatan langsung yang sesuai dengan konsep kontrol diri. Pola pikir individu terhadap ransangan dapat memilah kemampuan dalam hal mengendalikan diri. Individu yang dapat berpikir positif dapat mengatasi keadaan dengan ransangan yang ada dan akan lebih bisa mengontrol diri.

Masya dan Candra (2016) menyatakan bahwa meningkatnya frekuensi bermain game online bisa terjadi akibat rendahnya kontrol diri individu yang mengakibatkan individu tidak mampu menghadapi dampak negatif yang muncul dari bermain judi online dengan berlebihan. Hal ini berarti jika individu mempunyai kontrol diri yang tinggi, maka individu dapat mengatur diri saat sedang bermain game judi online serta bermain dalam batas kewajaran. Bila dilihat berdasarkan kontrol diri, individu memberikan tanggapan yang reaktif serta terseret arus perjudian merupakan individu dengan tingkat kontrol diri rendah. Sedangkan, individu dengan tingkat kontrol diri tinggi akan cenderung memberikan tanggapan

yang proaktif serta mempunyai kesadaran untuk melakukan hal yang positif (Zulkarnain, 2002). Perkembangan kontrol diri dipengaruhi faktor kematangan dan faktor belajar lingkungan perkembangan biologis, pengenalan dan minat sosial, serta (Hurlock, dalam Ursia 2013).

Menurut Chaplin (2011), kontrol diri adalah kemampuan membina perilaku secara mandiri, kemampuan menahan rangsangan dan perilaku impulsif. Kontrol diri harus untuk ditumbuhkan dikarenakan individu merupakan bagian pembangun dalam masyarakat. Individu yang dapat mengendalikan diri menunjukkan individu mempunyai kontrol diri. Gangguan kontrol diri yang dialami remaja memunculkan kecenderungan game online adalah gangguan yang digambarkan sebagai gangguan kontrol diri pada keinginan atau hasrat untuk memainkan game online diluar pengaruh dari narkoba. Pemain game online yang mempunyai kontrol diri yang tinggi akan mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku online. Setiap individu dengan kontrol diri yang tinggi dapat mampu mengelola kegiatan bermain game, mampu mengombinasikan kegiatan online dengan kegiatan lain dalam kehidupannya (Siwi dalam Ningtyas, 2012)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan game judi online *higgs domino* pada mahasiswa di Kota Malang. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan judul **“Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Game Judi Online Higgs Domino Pada Mahasiswa Kota Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan dari latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian merupakan apakah terdapat hubungan kontrol diri dengan kecenderungan game judi online higgs domino pada mahasiswa Kota Malang.

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penelitian ialah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan kontrol diri dengan kecenderungan game judi online higgs domino pada mahasiswa Kota Malang. Manfaat penelitian ini terdapat dua bagian yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu khususnya dalam ilmu psikologi konsumen. Selain itu, manfaat lain merupakan memberikan informasi tambahan bagi peneliti hanya yang bermaksud untuk melaksanakan penelitian di bidang-bidang terkait.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi ataupun gambaran mengenai hubungan kontrol diri dengan kecenderungan game judi online higgs domino pada mahasiswa kota malang.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan didasari oleh beberapa penelitian terdahulu guna memperkuat dasar teori penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Putra

(2016), yang berjudul Gambaran Kontrol Diri pada Mahasiswa Penjudi di Kota Jember. Metode penelitian bersifat deskriptif kuantitatif. Jumlah sampel dalam penelitian yaitu 100 mahasiswa dengan cara sampling jenuh yaitu dengan karakteristik populasi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai prosentase kontrol diri keseluruhan yaitu 40% untuk kategori tinggi, dan 60% untuk yang rendah. Kesimpulan pada penelitian tersebut yakni mahasiswa yang kecanduan judi online memiliki kontrol diri yang rendah.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Masyita (2016) yang berjudul Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain Dota 2 Malang. Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan skala likert. Subjek pada penelitian ini berjumlah 120 remaja pria berusia 15-21 tahun yang dikumpulkan melalui teknik *accidental sampling*. Hasil analisis data diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,194 dengan sig (P) sebesar 0,000 ($P < 0,01$) sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima karena terdapat pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online sebesar 19,4% dan

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Hutasuhut (2020) yang berjudul Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online di Smartphone pada Remaja. Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif korelasional. Subjek pada penelitian ini berjumlah 84 siswa di SMAN 1 Tambang yang dilakukan melalui teknik *purposive sampling*. Hasil analisis data diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,333 dan $p = 0,001$ ($p \leq 0,05$), sehingga hipotesis yang diajukan diterima.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti yakni bahwa pada penelitian terdahulu lebih fokus hanya pada kecenderungan atau kecanduan game online, tetapi pada penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus pada perilaku kecenderungan untuk bermain judi online. Dimana penelitian tentang kecenderungan game judi online masih memiliki referensi yang kurang.