

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perjudian adalah suatu bentuk peristiwa yang mempertaruhkan suatu nilai dan dilakukan secara sengaja, dengan resiko yang ditimbulkan terhadap peristiwa dalam bentuk pertandingan, permainan, perlombaan yang belum diketahui secara pasti hasilnya (Kartono, 2014). Seseorang yang berjudi mempunyai tujuan untuk mendapatkan hasil keuntungan yang besar tanpa bekerja (Ishaq, 2002). Perjudian merupakan patologi masyarakat yang berarti penyakit sosial masyarakat yang sedang berkembang dan melanggar norma serta hukum yang berlaku (Muhammad, 2007). Hal tersebut menjadi salah satu faktor perjudian yang ada di Indonesia sulit untuk diberantas karena perjudian dianggap sebagai hal yang lumrah bagi beberapa masyarakat Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kemajuan teknologi yang diwujudkan dengan adanya internet mempengaruhi cara permainan dalam perjudian (Trisnawati et al, 2015). Perjudian konvensional dan perjudian *online* pada dasarnya memiliki kesamaan. Perbedaan judi *online* dan judi konvensional dapat dilihat dari sarana permainan dan lokasi dari permainannya (Susanti, 2021). Penelitian tersebut, juga menyebutkan bahwa judi *online* menjadi berkembang dan populer terhadap masyarakat karena adanya pengaruh dari perkembangan teknologi yang ada pada era modernisasi. Tahun 2015, sebanyak 360 *website* judi *online* telah diblokir oleh pihak Kepolisian yang bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan

Informatika (Handayani, 2015). Ditemukan pada tahun 2020 situs dari judi *online* ditemukan sebanyak 14.726 (Octavianus, 2020). Hal tersebut membuktikan bahwa judi *online* marak terjadi di Indonesia. Peningkatan kasus judi *online* kembali mengalami peningkatan pada tahun 2022, tercatat Kementerian Komunikasi dan Informatika memutus akses 499.645 konten perjudian secara *online* (BBC, 2022).

Perjudian pada hakekatnya merupakan aktivitas yang melanggar hukum dan dilarang dalam peraturan perundang-undangan (Wardani, 2021). Berdasarkan aspek hukum, perjudian secara online diatur di dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 (UU ITE) dengan ancaman hukuman pidana maksimal 6 tahun atau denda maksimal Rp 1 Miliar (Adli, 2015). Maraknya kasus judi *online* di Indonesia membuat pemerintah Indonesia melakukan upaya melalui aparat penegak hukum untuk memberantas adanya perjudian *online*. Upaya dari penegakan hukum tersebut dapat dilihat dari penangkapan yang dilakukan oleh pihak aparat penegak hukum, yang dalam hal ini dilakukan oleh pihak Kepolisian Republik Indonesia (Polri). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya penangkapan kasus judi *online* yang dilakukan oleh seorang pria warga Cihampelas yang berjudi *online* (DetikJabar, 2022). Penangkapan kasus judi *online* juga terdapat di Kota Malang dengan pelaku terdiri dari dua orang yang mencuri uang di ATM sebesar Rp. 498.000.000,00 (Felisiani, 2021)

Judi *online* merupakan awal atau alasan dari kasus kriminal lain seperti KDRT, pencurian atau pemerasan, penganiayaan, dan dapat menjadi sumber

dari adanya pembunuhan (Murdi, 2022). Tindak kriminal lain yang tercatat akibat judi *online* ada pada seorang pemuda yang menganiaya serta mencuri motor ibunya (Hajarani, 2021). Judi *online* dapat dilakukan oleh siapa saja dengan tidak mengenal latar belakang sosial, kondisi ekonomi, jenis kelamin, usia (Susanti, 2021). Fenomena judi *online* juga terjadi pada mahasiswa. Kasus mengenai judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa, tertangkap oleh pihak kepolisian karena membuka dan ikut bermain judi *online* serta melakukan transaksi deposit ke rekening bandar (Alfons, 2022).

Fenomena judi *online* pada mahasiswa dapat menjadi hal negatif lainnya, seperti menimbulkan jenis tindak pidana lain. Kasus tindak pidana lain yang disebabkan oleh adanya judi *online* adalah adanya pembunuhan yang dilakukan oleh mahasiswa yang ada di daerah hukum Polda DIY (Wijana, 2020). Segala bentuk aktivitas perjudian dapat mengubah *mindset* atau pola pikir yang instan dengan wujud harapan agar dirinya menang dengan keberuntungan, nasib yang dihasilkan tanpa rencana dan adanya perhitungan (Kartono, 2001). Hal tersebut membuat mahasiswa untuk berpikir dan mempunyai perilaku agar keluar dari situasi atau keadaan seperti banyaknya kebutuhan dan keinginan dalam hidup, sehingga mencari alternatif yang instan dan mudah untuk didapatkan.

Berdasarkan kasus yang sudah tertulis di atas, judi *online* dapat saja dilakukan oleh mahasiswa. Mahasiswa menurut KBBI adalah seorang yang sedang menempuh pendidikan tingkat perguruan tinggi. Tugas mahasiswa sendiri adalah belajar dan merupakan harapan lingkungan untuk memberikan

perubahan yang maju dan berkembang. Mahasiswa sejatinya yang mengalami masa transisi dari SMA ke mahasiswa yang didalamnya terdapat karakteristik positif maupun negatif. Dampak dari adanya kecenderungan kecanduan judi *online* sangat rentan dialami oleh mahasiswa yang tertarik atau yang pernah bermain judi *online*.

Hal tersebut dilihat dimana mahasiswa memiliki kecenderungan merasa beranjak dewasa sehingga dapat mengeksplorasi semua gaya hidup dan terbebas dari adanya pengawasan orang tua (Arnett, dalam Santrock 2017). Sejalan dengan itu, karakteristik mahasiswa adalah seorang yang berada dalam masa peralihan. Peralihan tersebut adalah masa proses pergantian fase dari remaja ke dewasa. Novita (2018), memberikan pernyataan bahwa untuk mencapai tujuan dari pola sosialisasi dewasa awal dibutuhkan banyak penyesuaian baru, yang diantaranya adalah (1) ketidakhadiran orang tua, (2) adanya pertemanan dan komunikasi yang berbeda dari tempat asal, (3) gaya belajar yang sulit dilakukan. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka peluang mahasiswa dalam melakukan aktivitas judi *online* akan sangat besar peluangnya karena adanya penyesuaian baru.

Faktor keuntungan dari judi *online* dapat menggurikan mahasiswa karena dengan modal yang kecil dapat memperoleh hasil yang besar. Modal dalam permainan judi *online* hanya sebesar Rp. 1.000,00 dan mempunyai kesempatan 3000 kali lipat dari uang yang sudah ditaruhkan (Carina, 2014). Relevan dengan penelitian Ramli (2018), mengatakan bahwa terdapat 20 mahasiswa yang ikut judi *online*. Penelitian tersebut mengungkap bahwa

mahasiswa dapat mengenal judi *online* karena adanya proses belajar dari teman sebaya, merasa aman, dan dikatakan modal sedikit dapat memiliki kesempatan berkali lipat. Faktor lain mahasiswa ikut dalam permainan judi *online* adalah adanya faktor sosial, ekonomi, faktor persepsi peluang kemenangan, faktor situasional, dan faktor keinginan untuk mencoba (Darmawan, 2013). Peneliti juga melakukan studi pendahuluan terkait fenomena judi *online* yang terjadi pada mahasiswa pada tanggal 16 April 2022. Subyek adalah dua mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Kota Malang. Kedua subyek mengaku bahwa awal mula mengikuti aktivitas judi *online* dari umur 18 tahun ketika lulus SMA.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan, judi *online* memiliki dampak yang negatif bagi subyek. Dampak yang sering terjadi adalah masalah hutang piutang dan salah satu dari subyek mengaku sudah berani menggadai motornya. Penelitian dari Susanti (2021), menjelaskan dampak kerugian dari masyarakat yang juga dialami mahasiswa dari adanya judi *online* adalah dari segi material. Penelitian tersebut menyebutkan seseorang yang kalah dalam permainan judi *online* akan kehilangan harta bendanya sebagai modal untuk tambahan deposito. Judi *online* adalah salah satu cara yang dapat dijadikan alternatif bagi mahasiswa dalam mengadu nasib secara instan dan cepat meskipun didalamnya mempunyai resiko kerugian secara materi (Wardani, 2021). Judi *online* yang dilakukan mahasiswa menimbulkan adanya penyimpangan perilaku. Penyimpangan perilaku tersebut disebabkan pengendalian emosi yang belum stabil (Muhammad dan Kaimudin, 2019).

Mahasiswa yang masih dalam proses peralihan antara usia remaja ke dewasa memiliki kecenderungan emosi yang belum stabil, sehingga mengakibatkan mahasiswa dapat terjerumus pada fenomena judi *online*. Permainan judi *online* pada dasarnya memiliki beberapa dampak negatif bagi mahasiswa.

Istilah kecanduan digunakan pertama kali di tahun 1996 yang menghasilkan temuan mengenai kecanduan internet pada *American Psychological Association*. Penelitian tersebut membahas lebih dari 600 kasus pengguna berat internet yang menimbulkan tanda-tanda klinis kecanduan dengan diukur melalui kriteria DSM-V yang sudah diadaptasi patologis (Young, 2017). Ditinjau dari masalah psikis, sosial, fisik judi *online* dapat menyebabkan kecanduan bagi pelakunya (Soleman, 2009). Masalah psikis yang akan dirasakan adalah cenderung akan selalu berpikiran pada permainan yang sedang dimainkannya. Tahap dari kecanduan judi *online* mengakibatkan pelaku sulit lepas dari aktivitas permainan *online* yang notabeneanya sama dengan judi *online* (Haqiqi & Muhith, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2020), permainan yang dilakukan secara *online* jika mengalami peningkatan intensitas akan menimbulkan kecanduan jika kebiasaan tersebut dibiarkan. Hal tersebut sama seperti judi *online* yang mempunyai karakteristik permainan atau perlombaan namun dilakukan secara *online* (Soleman, dalam Putra 2016).

Masalah psikis berikutnya yang akan dirasakan dari adanya kecanduan judi *online* adalah gangguan konsentrasi yang berdampak pada pekerjaan, studi, dan ada juga beberapa orang menghindari pekerjaan demi

judi *online* tersebut (Khompry, 2016). Hariadi (2018), menyatakan bahwa adanya kecanduan merupakan perilaku kompulsif yang didalamnya mengandung ketergantungan dan kurang kontrol. Kecanduan adalah suatu ketergantungan yang digambarkan oleh individu dalam bentuk aktivitas seperti perjudian, minum-minuman keras, konsumsi obat-obatan yang ada di bawah kontrol kesadaran (Mark, Murray, Evans, dan Willig, 2004). Faktor yang mempengaruhi adanya kecanduan judi *online* adalah kuatnya rasa penasaran dan keinginan perilaku untuk bermain judi, serta adanya kebutuhan tambahan, lingkungan sekitar, dan kenikmatan dari hasil judi (Suharya, 2019). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2019), menemukan fakta bahwa motif mahasiswa bermain judi *online* karena adanya faktor pergaulan, faktor ekonomi, keinginan dalam mendapatkan sesuatu, kecanduan bermain judi *online* dan merasa aman jika bermain judi *online*. Berdasarkan tinjauan di atas, terdapat faktor internal dan eksternal dari mahasiswa yang berperilaku judi *online*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa ada faktor internal dari aktivitas judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Septyan (2016) menunjukkan bahwa kecenderungan mahasiswa berjudi *online* mempunyai kontrol diri yang rendah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kontrol diri adalah hal yang penting untuk terhindar dari kecenderungan kecanduan judi *online*. Ghufro dan Risnawati (2010), mendefinisikan kontrol diri mempunyai keterkaitan dengan bagaimana cara individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan

dalam dirinya. Kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (dalam Ghufron dan Risnawati, 2011), memiliki tiga aspek yaitu *behavior control* (kontrol perilaku), *cognitive control* (kontrol kognitif), dan *decesional control* (mengontrol perilaku). Berdasarkan teori yang sudah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah faktor internal yang mendorong adanya kecanduan judi *online*. Kontrol diri yang tinggi dapat mengontrol perilaku sehingga terhindar dari adanya kecanduan judi *online*, sedangkan kontrol diri yang rendah dapat membuat mahasiswa terjerumus dan tidak dapat mengontrol perilakunya untuk ikut dalam aktivitas judi *online*.

Wulandari (2016), dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa faktor eksternal dari fenomena judi *online* adalah kurangnya uang saku yang diberikan orang tua, pengaruh sosial, dinginnya hubungan dengan keluarga, mudahnya mengakses situs, dan adanya konformitas teman sebaya. Dijelaskan dalam penelitian tersebut ada faktor dari konformitas yang menyebabkan mahasiswa melakukan aktivitas judi *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Baisa dan Indrawati (2016), menunjukkan adanya konformitas yang dilakukan suatu kelompok atau komunitas. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah adanya konformitas yang tinggi dari kelompok, maka semakin tinggi intensitas judi *online* yang dilakukan. Taylor (2012), menjelaskan bahwa konformitas adalah perilaku yang dilakukan individu secara sukarela karena melihat apa yang dilakukan orang lain. Myers (2012), mendefinisikan konformitas yaitu adanya perubahan perilaku atau *belief* seseorang yang disebabkan adanya tekanan kelompok yang nyata atau imajinasi dan

cenderung ikut mengubah perilaku serta keyakinannya dengan tujuan agar sama dengan kelompok atau orang lain.

Sikap konformitas pada fenomena judi *online* dapat muncul karena pengaruh ajakan teman atau lingkungan sekitarnya yang bermain judi *online*. Shiraev (2012), konformitas adalah bentuk pengaruh sosial yang ada pada individu untuk mengubah sikap atau perilakunya untuk mengikuti norma atau kelompok sosial. Baron dan Bryne (2005), menyatakan bahwa faktor adanya konformitas adalah adanya kohesivitas sebagai rasa tertarik individu terhadap adanya kelompok tertentu, ukuran kelompok, norma deskriptif dan norma injungtif yang merupakan deskripsi dari aktivitas sebagian besar orang. Berdasarkan definisi konformitas diatas, maka dapat disimpulkan bahwa konformitas memiliki arti sebagai perilaku ikut-ikutan. Perilaku ikut-ikutan tersebut dapat menjadi kebiasaan dan memicu adanya kecenderungan kecanduan dalam fenomena judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa.

Peneliti tertarik pada fenomena judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa yang ada di kota Malang. Peguruan tinggi yang menjadi salah satu tempat favorit bagi masyarakat Indonesia umumnya berada di pulau Jawa (Syukron, 2017). Diperkuat dengan adanya data dari Kemendikbud yang menyatakan bahwa terdapat 50 Universitas terbaik yang ada di Indonesia dan diantaranya ada pada pulau Jawa, termasuk di dalamnya ada di Kota Malang (LLDIKTI, 2020). Data tersebut menyebutkan ada tiga universitas yang ada di kota Malang masuk dalam kategori 50 universitas terbaik di Indonesia. Helmy (2020), menyebutkan bahwa terdapat 100 ribu lebih mahasiswa baru yang

melakukan pendaftaran dan diterima di berbagai universitas negeri atau swasta yang ada di Kota Malang. Penelitian menggabungkan variabel psikologi diantaranya kontrol diri dan konformitas karena variabel tersebut merupakan faktor internal dan eksternal dari adanya kecanduan judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan terkait dengan variabel psikologi kontrol diri dan konformitas serta fenomena judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa kota Malang, maka judul dari penelitian ini adalah **Pengaruh Kontrol Diri dan Konformitas Terhadap Kecenderungan Kecanduan Judi *Online* Pada Mahasiswa di Kota Malang.**

## **B. Rumusan Permasalahan**

Ditinjau dari latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap kecenderungan kecanduan judi *online* pada mahasiswa di Kota Malang.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap kecenderungan kecanduan judi *online* pada mahasiswa di kota Malang.

Ada pun manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian diharapkan menambah pengetahuan tentang fenomena judi *online* yang berkaitan dengan faktor internal dan eksternal.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis seperti :

### a. Bagi mahasiswa

Diharapkan menjadi sumber referensi serta dapat meningkatkan kontrol diri dan memilih konformitas yang baik di sekitar mahasiswa, sehingga dapat terhindar dari kecenderungan kecanduan judi *online*.

### b. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menyadarkan masyarakat agar tidak mengikuti aktivitas judi *online* dan tidak membiarkan aktivitas judi *online* menjamur sebagai patologi sosial yang ada di lingkungan masyarakat.

### c. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan referensi dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

## **D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya**

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2016). Penelitian tersebut bertujuan untuk menjelaskan mengenai fenomena judi *online* yang sedang dialami oleh mahasiswa dengan menggunakan pengumpulan data metode kualitatif guna mengidentifikasi dampak psikologis serta alasan dari fenomena judi *online* pada mahasiswa. Mahasiswa yang mengalami kecanduan dari aktivitas judi *online* selama kurun waktu satu tahun atau lebih dipilih sebagai subyek penelitian. Hasil dari penelitian ditemukan adanya faktor internal dan eksternal pada diri mahasiswa. Faktor internal yang disebutkan adalah adanya

kurang kontrol diri, penasaran, buruknya manajemen emosi dan sifat malas. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi adalah adanya konformitas teman sebaya, uang saku yang kurang dari orang tua, hubungan dengan keluarga yang kurang, dan mudahnya dalam melakukan akses situs judi *online*. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan peneliti adalah metode kuantitatif. Analisa dari penelitian yang akan dilakukan adalah regresi berganda. Variabel yang digunakan peneliti adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah kontrol diri dan konformitas, sedangkan variabel terikat kecenderungan kecanduan judi *online*.

Penelitian selanjutnya oleh Adli (2015), dengan judul Perilaku Judi *Online* (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau). Penelitian menggunakan subyek mahasiswa usia 21-25 tahun. Faktor dari judi *online* adalah kontrol dari orang tua yang kurang, faktor adanya keuntungan, keinginan diri sendiri, dan juga sebagai hiburan. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan mahasiswa dari Universitas Riau yang sedang melakukan judi *online* sebagai populasi dari penelitian. Menggunakan teknik *snowball sample* dalam pengambilan sampel dan digunakan secara *non probability* dengan alasan belum diketahui banyaknya mahasiswa yang bermain judi *online*. Dampak yang tertulis akibat judi *online* pada mahasiswa yang disebutkan dalam penelitian ini adalah adanya kepribadian yang mengakibatkan penyimpangan perilaku seperti adanya kebohongan dan menggadaikan barang, serta adanya dampak dari kesehatan, penurunan semangat dalam aktivitas pembelajaran.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. Peneliti memilih subyek mahasiswa yang ada di Kota Malang. Variabel yang digunakan dalam penelitian menunjukkan bahwa ada faktor internal dan eksternal dari kecanduan judi *online*. Variabel yang digunakan penelitian adalah kontrol diri dan konformitas sebagai variabel bebas, dan kecenderungan kecanduan judi *online* sebagai variabel terikat.

Penelitian yang dilakukan oleh Baisa dan Indrawati (2016), menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya memberikan kontribusi yang positif dari adanya judi pada komunitas *fans club "X"* Indonesia regional Semarang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya yang mempengaruhi adanya intensi judi. Pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala intensi judi sebanyak 31 aitem dan skala konformitas 20 aitem. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada variabel. Variabel yang dipilih peneliti adalah kontrol diri, konformitas, dan kecenderungan kecanduan judi *online*. Peneliti memilih subyek mahasiswa Kota Malang. Perbedaan selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah tentang tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap kecenderungan kecanduan judi *online* pada mahasiswa di Kota Malang.

Penelitian terkait kontrol diri dilakukan oleh Putra (2016). Tujuan dari penelitian adalah untuk mengungkap gambaran kontrol diri pada mahasiswa penjudi di Kota Jember. Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif

dengan subyek mahasiswa laki-laki dengan usia 19-24 tahun yang berjudi *online*. Hasil dari penelitian ada pada validitas alat ukur pengambilan data sebenarnya yang diperoleh hasil 24 aitem valid. Hasil dari penelitian ini yaitu 40% dengan nilai kategori tinggi, 60% bagi yang rendah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang mempunyai kecanduan dengan judi *online* memiliki kontrol diri yang rendah. Penelitian ini mempunyai variabel kontrol diri yang dapat membedakan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan definisi kontrol diri, maka penelitian ini membahas faktor internal yang ada pada mahasiswa kota Jember dalam mengungkap fenomena perjudian. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah tujuan yang mengungkapkan adanya faktor internal dan faktor eksternal dari adanya kecanduan judi *online*. Faktor internal dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah kontrol diri dan sebagai variabel bebas dari penelitian, faktor eksternal dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah konformitas. Kontrol diri dan konformitas adalah variabel bebas dalam penelitian. Kecenderungan kecanduan judi *online* adalah variabel terikat dalam penelitian.