

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembahasan mengenai perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi dengan segala problematikanya menarik untuk dikaji. Saat ini, dunia sedang memasuki babak baru dalam sejarah perkembangannya yaitu era revolusi 4.0 yang terus bergerak menuju revolusi 5.0. Revolusi Industri 4.0 yang berlangsung sejak awal abad ke-21 hingga sekarang dibangun di atas fondasi revolusi digital, yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi internet (Saeng, 2019). Kehadiran jaringan internet memudahkan siapa pun untuk mengakses berbagai platform media sosial tanpa batas ruang dan waktu. Berdasarkan data, dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 285 juta jiwa, hingga awal Januari 2025 tercatat jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212 juta orang atau sekitar 74,6 % dari total populasi nasional (Riyanto, 2025).

Perkembangan internet yang sangat pesat membawa berbagai dampak, baik positif maupun negatif, bagi penggunanya. Di satu sisi, internet mempermudah akses informasi dan membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan dengan lebih efisien. Namun di sisi lain, kemudahan ini juga membuka celah bagi munculnya berbagai masalah, seperti kecanduan internet, kejahatan siber, dan salah satunya yang kian meresahkan adalah maraknya praktik judi *online*.

Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK, 2024), jumlah pemain judi *online* di Indonesia mencapai sekitar 4 juta orang. Dilihat dari data demografi, pemain berusia di bawah 10 tahun berjumlah

sekitar 2% atau 80.000 anak. Kelompok usia 10–20 tahun mencakup 11% atau sekitar 440.000 orang. Usia 21–30 tahun tercatat sebesar 13% atau 520.000 orang. Sementara itu, kelompok usia 30–50 tahun mendominasi dengan persentase 40% atau sekitar 1.640.000 orang. Adapun pemain berusia di atas 50 tahun mencapai 34% atau sekitar 1.350.000 orang.

Praktik judi *online* ini tidak hanya merugikan para pelaku, tetapi juga menimbulkan kerugian besar bagi negara. Pada tahun 2023, kerugian negara akibat judi *online* diperkirakan mencapai Rp200 triliun, jumlah ini bahkan melebihi defisit investasi dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) tahun 2023 yang sebesar Rp 175 triliun (Guritno & Setuningsih, 2023). Wakil Menteri Komunikasi dan Digital (Komdigi) juga menyatakan bahwa menurut data PPATK, perputaran transaksi judi *online* dapat berpotensi menembus angka Rp 700 triliun apabila tidak dilakukan intervensi tegas (Habibah, 2024).

Berdasarkan data PPATK (2023), sebanyak 3.797.429 masyarakat Indonesia tercatat sebagai pemain judi online. Dari jumlah tersebut, sebanyak 311.353 merupakan pelajar/mahasiswa, 102.526 merupakan ibu rumah tangga, dan 2.964 merupakan petani. Umumnya, pelaku bermain dengan modal di bawah Rp100 ribu per transaksi, yang menunjukkan bahwa praktik judi online didominasi oleh kelompok berpenghasilan rendah (Akbar, 2023).

Beberapa kasus menunjukkan bahwa praktik judi *online* juga marak terjadi di kalangan ibu rumah tangga. Di Kabupaten Ngawi, seorang ibu rumah tangga yang bekerja di perusahaan penjualan properti ditangkap polisi karena menggelapkan dana perusahaan sebesar Rp 637 juta, yang digunakan untuk melunasi pinjaman *online* akibat kecanduan judi *online* (Hermawan, 2024). Kasus serupa terjadi di Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur, di mana seorang ibu

rumah tangga yang bekerja sebagai penjual sayur berinisial OK bersama seorang tukang ojek berinisial JP terancam hukuman penjara hingga 10 tahun setelah tertangkap bermain judi *online* (Tempo.co, 2022). Di Lhokseumawe, pihak kepolisian juga meringkus tiga ibu rumah tangga karena terlibat dalam praktik judi *online* melalui permainan chip Higgs Domino (Serambinews.com, 2022). Di Trenggalek, Jawa Timur, seorang selebgram berinisial PW yang sedang hamil tua dan berstatus sebagai ibu rumah tangga turut ditangkap karena mempromosikan situs judi *online* melalui media sosial (Hasani & Rusiana, 2024). Sementara itu, di Desa Cekal OKI, perjudian dilakukan dalam bentuk permainan kartu dengan taruhan uang dan makanan, yang umumnya dimainkan oleh ibu-ibu rumah tangga pada pagi menjelang siang dan sore hari di depan rumah, tempat berkumpul, atau di pinggir sungai. Jenis permainan yang biasa dimainkan meliputi domino, joker, dan kupon undian (Gustama, 2024).

Pemilihan lokasi penelitian di Nusa Tenggara Timur (NTT) didasarkan pada hasil observasi langsung peneliti yang berasal dari wilayah tersebut, serta informasi yang diperoleh dari masyarakat sekitar. Dalam interaksi sehari-hari, peneliti menemukan bahwa praktik judi online mulai marak di kalangan ibu rumah tangga, terutama melalui permainan berbasis aplikasi yang dapat diakses melalui ponsel. Aktivitas ini umumnya dilakukan secara diam-diam, dan sering kali berawal dari ajakan sesama teman atau tetangga. Meskipun fenomena ini belum banyak terdokumentasi dalam data formal, kekhawatiran masyarakat terhadap dampaknya cukup tinggi. Berdasarkan pengamatan dan informasi tersebut, peneliti memandang penting untuk mengangkat isu ini dalam penelitian ilmiah agar dapat memberikan gambaran empiris mengenai keterlibatan ibu rumah tangga dalam perilaku judi online di NTT.

Fenomena perjudian di kalangan ibu rumah tangga di Indonesia menjadi isu sosial yang penting untuk diteliti lebih mendalam karena menyentuh aspek fundamental kehidupan keluarga dan masyarakat. Ibu rumah tangga memiliki peran sentral dalam keluarga sebagai pendidik anak, pengelola keuangan, serta penjaga keharmonisan rumah tangga. Namun, kemudahan akses terhadap judi online melalui perangkat digital dan koneksi internet telah membuka celah keterlibatan ibu rumah tangga dalam aktivitas tersebut, yang berpotensi menimbulkan gangguan ekonomi, konflik keluarga, bahkan perceraian (Asman, 2024). Berdasarkan laporan PPATK (2023), terdapat lebih dari 102 ribu ibu rumah tangga yang teridentifikasi sebagai pelaku judi online di Indonesia, sebagian besar berasal dari kelompok berpenghasilan rendah dan bermain dengan modal di bawah Rp100 ribu. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran serius karena tidak hanya mengganggu stabilitas keuangan rumah tangga, tetapi juga dapat merusak peran keibuan dan menciptakan dampak moralitas yang lebih luas di tengah masyarakat. Minimnya penelitian dan intervensi spesifik terhadap kelompok ibu rumah tangga sebagai pelaku judi online turut memperkuat urgensi untuk mengkaji fenomena ini lebih lanjut guna merumuskan strategi preventif yang tepat (Ardiansyah, 2023).

Menurut Selpiyani (2024), judi *online* memiliki berbagai dampak negatif yang merugikan individu. Aktivitas ini dapat menimbulkan gangguan kesehatan mental, seperti stres, kecemasan berlebih, bahkan meningkatkan risiko bunuh diri. Kerugian finansial yang besar akibat perjudian juga berpotensi mengakibatkan kebangkrutan dan ketidakstabilan ekonomi yang serius. Selain itu, keterlibatan dalam judi *online* sering memicu depresi mendalam, masalah emosional lainnya, hingga mendorong seseorang melakukan tindak kriminal. Judi *online* juga kerap

merusak hubungan sosial, menimbulkan masalah hukum, mengancam keamanan data pribadi, dan pada akhirnya dapat menghancurkan masa depan pelakunya.

Putra (dalam Abdillah, 2024) menegaskan bahwa perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum. Lebih jauh lagi, praktik perjudian berdampak buruk pada perekonomian masyarakat dan dapat membahayakan kehidupan berbangsa dan bernegara. Fenomena perjudian saat ini semakin marak dalam kehidupan sehari-hari, baik dilakukan secara sembunyi-sembunyi maupun secara terang-terangan.

Alfaris (2024) menyebutkan bahwa perjudian di kalangan ibu rumah tangga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi masalah ekonomi yang menjadi pendorong utama, persepsi yang keliru bahwa permainan judi *online* mudah dimenangkan, serta rendahnya kesadaran hukum. Sementara itu, faktor eksternal antara lain pesatnya perkembangan teknologi yang mempermudah akses ke situs judi *online*, pengaruh lingkungan sekitar, serta adanya kesenjangan sosial dan ekonomi.

Perilaku judi *online* dapat dikategorikan sebagai bentuk penyalahgunaan teknologi di era digital. Sulaiman (2020) mendefinisikan judi *online* sebagai kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau barang berharga pada suatu hasil yang tidak pasti melalui internet, dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial. Ishaq (dalam Sriyuni et al., 2023) juga menambahkan bahwa tujuan utama seseorang berjudi adalah untuk mendapatkan keuntungan besar tanpa harus bekerja keras. Pamungkas dan Irza (2024) menegaskan bahwa perjudian merupakan tindak pidana sekaligus patologi sosial dan budaya yang sulit diberantas dari generasi ke generasi. Hal ini diperparah oleh anggapan sebagian masyarakat yang menganggap judi *online* sebagai sesuatu yang lumrah. Judi

online dapat dilakukan secara pribadi, kapan saja, dan di mana saja selama terhubung dengan internet, sehingga semakin memperluas dampaknya di tengah masyarakat.

Menurut Dislich dkk (2017), individu yang gemar berjudi pada dasarnya adalah pribadi yang memiliki kecenderungan untuk mengambil risiko. Perilaku berisiko ini umumnya berkaitan erat dengan rendahnya kemampuan pengendalian diri. Individu yang gemar berjudi biasanya tidak efektif dalam melatih kontrol diri, padahal pengendalian diri berperan penting dalam membantu seseorang mengatasi berbagai masalah psikologis maupun perilaku yang muncul. Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufroon & Risnawita, 2010) mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan seseorang untuk mengendalikan perilaku dan emosinya. Dengan kata lain, kontrol diri merupakan aktivitas individu dalam mengatur tingkah laku secara sadar.

Gottfredson dan Hirschi (1990) menyebutkan bahwa rendahnya kontrol diri pada seseorang dapat memicu kesulitan dalam mengendalikan emosi, yang pada akhirnya berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan. Individu dengan kontrol diri yang rendah juga cenderung lebih mudah melakukan tindakan kriminal tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Thalib (2010) menegaskan bahwa kontrol diri merupakan bagian dari keterampilan sosial, yang mencakup pengendalian diri, semangat, ketekunan, kemampuan memotivasi diri, menghadapi frustrasi, menahan dorongan hati, mengatur suasana hati, serta berempati.

Sejumlah penelitian mendukung adanya hubungan negatif antara kontrol diri dan perilaku judi *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2023) di Kelurahan Batusari menunjukkan bahwa semakin rendah tingkat kontrol diri,

semakin tinggi kecenderungan remaja untuk terlibat dalam judi *online*. Hasil serupa diperoleh Wiyono (2023) dalam penelitiannya terhadap 100 mahasiswa di Kota Malang, yang membuktikan bahwa kontrol diri dan konformitas berpengaruh signifikan terhadap kecenderungan kecanduan judi *online* pada mahasiswa. Abdillah (2024) juga menemukan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dan perilaku judi *online*, di mana semakin rendah kontrol diri, semakin tinggi intensitas perilaku judi online pada responden dewasa awal di Kota Malang.

Meskipun variabel kontrol diri telah banyak diteliti dalam konteks remaja dan mahasiswa, namun penelitian mengenai kontrol diri pada ibu rumah tangga yang terlibat dalam praktik judi online masih sangat terbatas. Padahal, kontrol diri merupakan aspek penting dalam mengendalikan perilaku menyimpang, terutama bagi ibu rumah tangga yang memiliki peran penting dalam pengelolaan keuangan, pendidikan anak, dan keharmonisan rumah tangga.

Adapun penelitian ini menggunakan populasi dan sampel yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, yakni ibu rumah tangga yang di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang terlibat dalam praktik judi online. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Peran Kontrol Diri Terhadap Perilaku Judi *Online* Pada Ibu Rumah Tangga di Nusa Tenggara Timur”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Peran Kontrol Diri terhadap Perilaku Judi *Online* pada Ibu Rumah Tangga di Nusa Tenggara Timur?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peran kontrol diri terhadap perilaku judi *online* pada ibu rumah tangga di Nusa Tenggara Timur.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi masyarakat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang berguna bagi meningkatkan keilmuan/pengetahuan khususnya peran kontrol diri terhadap perilaku judi *online* pada ibu rumah tangga di Nusa Tenggara Timur.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang peran kontrol diri ibu rumah tangga terhadap perilaku judi *online*.