

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kehidupan banyak orang dapat dipengaruhi oleh peningkatan teknologi secara bertahap. Perluasan internet hanyalah salah satu contoh dari banyak jenis kemajuan teknis. Di era modern, Internet dapat dengan mudah diakses melalui sarana elektronik canggih. Ada beberapa cara di mana internet meningkatkan kehidupan masyarakat. Internet bersifat multiguna; orang dapat menggunakannya untuk bersosialisasi, bekerja, menemukan permainan dan bentuk hiburan lainnya, berbelanja, dan bahkan belajar. Setiap orang yang memiliki akses ke Internet dapat memanfaatkan banyak manfaatnya. Akses cepat dan mudah yang selalu tersedia melalui sarana komunikasi teknologi seperti ponsel. Semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, sekarang dapat memenuhi kebutuhan mereka dengan menggunakan internet. Namun, karena kemajuan teknologi yang pesat, tidak jarang orang menyalahgunakannya, bahkan terkadang melanggar standar etika. Beberapa hal, seperti kegiatan kriminal, tampaknya diberikan dan ditukar secara bebas, seperti perilaku menyimpang orang dewasa atau remaja. Perjudian melalui internet adalah salah satunya.

Kemudahan akses perjudian hanya melalui komputer atau perangkat genggam menjadikannya semakin digandrungi. Mahasiswa yang terlibat dalam judi online umumnya menyadari bahwa aktivitas tersebut adalah perilaku menyimpang dan melanggar hukum, yang penjara. Menurut Derevensky,dkk (dalam Heidy, 2023) perilaku adiksi judi online adalah bentuk taruhan yang dilakukan di internet atas dasar kegiatan yang sedang terjadi seperti olahraga, kasino, poker, lotre, aktifitas berbasis keterampilan, hingga politik. Menurut

Sulaiman (2020) Adiksi judi online merupakan suatu manifestasi perilaku kompulsif yang melibatkan transaksi finansial berbasis digital dengan probabilitas ketidakpastian hasil, yang secara fundamental didorong oleh motivasi perolehan keuntungan material melalui platform maya. Menurut Blackwood (dalam Heidy, 2023) adapun bentuk – bentuk perilaku adiksi judi online seperti Casino online yaitu permainan kartu hingga tebak dadu dengan meja sebagai alasnya berbentuk oval, permainan mesin seperti slot online, dan judi pertandingan olahraga.

Pada masa sekarang banyak mahasiswa yang ikut memulai permainan judi online ini, karena mudahnya akses yang terjangkau dan dapat dilakukan dimana saja, dan mudahnya modal untuk taruhan menjadi salah satu penyebab maraknya perilaku adiksi judi online pada usia dewasa awal (Sulaiman, 2020). Perjudian online di kalangan mahasiswa menjadi salah satu cara untuk memperoleh keuntungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Aktivitas ini tidak hanya dipelajari secara mandiri, tetapi juga melalui pengaruh interaksi dengan lingkungan sosial yang terlibat dalam perjudian. Mahasiswa cenderung menganggap perjudian online sebagai sarana aktualisasi diri dalam kelompok sosial mereka, yang mendorong mereka untuk mempelajari dan ikut serta dalam kegiatan tersebut. Kebiasaan berjudi online ini akhirnya dapat menyebabkan ketergantungan, karena dianggap memiliki risiko hukum yang lebih rendah (Sulaiman, 2020).

Perilaku adiksi judi online dapat menyebabkan adiksi terhadap kegiatan tersebut. Adiksi adalah dorongan kuat yang membuat individu terus ingin melakukan aktivitas tertentu, seperti judi online. Seseorang yang mengalami kecanduan judi online akan terus memikirkan aktivitas tersebut, sehingga timbul keinginan yang berulang untuk bermain (Mimi dalam Sari Permata & Intan, 2022). Adiksi judi online tergolong dalam kecanduan perilaku, di mana individu kesulitan

mengendalikan diri, yang berpotensi mengurangi produktivitas (Inara & Antang, 2021). Dampak negatif dari perjudian online dapat memperburuk kecanduan pada individu. Selain faktor internal, faktor eksternal seperti lingkungan pertemanan, keluarga, dan masyarakat juga berperan dalam menyebabkan kecanduan judi online (Astuti, 2022). Individu yang teradiksi cenderung menghabiskan waktu lebih lama untuk berjudi, tanpa memperhitungkan batasan waktu yang wajar.

Mahasiswa yang berada dalam masa pertumbuhan sangat memerlukan *self-esteem* sebagai bagian dari kebutuhan psikologis dasar (Maslow dalam Adinda, 2021). *Self-esteem* sering dikaitkan dengan berbagai perilaku mahasiswa, seperti penyalahgunaan obat, hubungan asmara, dan prestasi olahraga. Perkembangan *self-esteem* yang sehat pada mahasiswa dapat menentukan kesuksesan atau kegagalan di masa depan (Tambunan dalam Adinda, 2021). Coopersmith (dalam Adinda, 2021) menjelaskan bahwa *self-esteem* adalah penilaian individu terhadap dirinya sendiri, yang meliputi sikap menerima atau menolak diri serta keyakinan terhadap kemampuan dan nilai diri. Secara singkat, *self-esteem* adalah penilaian pribadi tentang perasaan berharga yang tercermin dalam sikap individu terhadap dirinya. Penilaian ini akan memengaruhi perilaku dan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. *Self-esteem* positif dapat meningkatkan rasa percaya diri, harga diri, serta keyakinan pada kemampuan diri. Mahasiswa dengan *self-esteem* positif akan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan dan berusaha keras meraihnya.

Mahasiswa dengan *self-esteem* negatif sering merasa tidak mampu dan tidak berharga. Mereka cenderung menghindari tantangan baru, lebih suka berada dalam situasi yang sudah dikenal, dan cenderung tidak menyukai hal-hal yang penuh tuntutan. Rasa tidak yakin terhadap pemikiran dan perasaan sendiri, ketakutan terhadap respons orang lain, serta kesulitan dalam menjalin komunikasi

yang baik, sering kali mengarah pada perasaan tidak bahagia. Pada individu dengan *self-esteem* rendah, perilaku negatif sering muncul sebagai upaya untuk mengatasi perasaan tidak berharga, seperti mencari pengakuan dari teman-temannya. Mereka dapat terlibat dalam perilaku merugikan, seperti penyalahgunaan obat, berkelahi, atau berjudi, dengan harapan mendapatkan perhatian dan penerimaan. Perilaku ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan dan meningkatkan harga diri melalui lingkungan sosial. Akibatnya, mereka sering terperangkap dalam perilaku yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Tindakan ini menjadi mekanisme untuk merasa lebih dihargai dan berharga di mata orang lain.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (2018) melaporkan bahwa sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022, telah memutus akses terhadap 118.320 konten perjudian di berbagai platform digital. Fenomena perjudian online berkembang pesat, dengan semakin banyaknya pengguna, termasuk di kalangan mahasiswa. Sebagai contoh, seorang mahasiswa di Jakarta yang telah terlibat dalam judi online selama satu tahun, hingga menghabiskan uangnya dan terjebak dalam hutang. Alasan utama mahasiswa tersebut bermain judi online adalah ajakan teman, harapan untuk memperoleh kemenangan cepat, serta kemudahan mengaksesnya melalui smartphone dengan koneksi internet. Namun, perjudian online menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, di mana uang yang dimiliki digunakan secara terus-menerus untuk berjudi.

Secara psikologis, perjudian online memicu rasa penasaran yang mendalam, yang mendorong individu untuk terus mencoba, meskipun mengalami kekalahan. Ketika kalah, muncul dorongan untuk memenangkan kembali uang yang hilang, sementara kemenangan justru memicu keinginan untuk mendapatkan

lebih banyak. Penelitian (Ryan Putra Pratama 2018) menunjukkan bahwa mahasiswa di Universitas Andalas Padang terpengaruh oleh judi online melalui pergaulan, dengan harapan kemenangan cepat, yang akhirnya menyebabkan kerugian materi dan kecanduan psikologis. Fenomena ini menggambarkan perubahan perilaku mahasiswa yang dapat berakibat buruk dalam jangka panjang. Dampak dari judi online ini sangat relevan untuk dipahami, terutama dalam konteks pengaruh sosial yang ada di kalangan mahasiswa.

Penelitian Kurniawan (2014) dalam skripsinya menunjukkan bahwa judi sepak bola online di kalangan mahasiswa dipicu oleh interaksi sosial dan kesamaan identitas yang mendorong imitasi antar sesama mahasiswa. Azizah (2018) dalam skripsinya mengungkapkan bahwa lingkungan sosial, terutama teman-teman, memberi dampak besar terhadap keinginan mahasiswa untuk mengeksplorasi judi online. Penelitian oleh Nassim Tabri, dkk (2018) dalam jurnal menemukan bahwa individu dengan kecenderungan perfeksionis lebih mengutamakan keuntungan finansial dalam perjudian dibandingkan dengan kesejahteraan pribadi mereka. Konsep diri mereka lebih berfokus pada pencapaian kesuksesan finansial melalui judi online. Temuan-temuan ini menunjukkan adanya pengaruh sosial dan psikologis yang signifikan terhadap perilaku judi online di kalangan mahasiswa.

Perjudian online dapat memicu perubahan perilaku pada individu yang berpotensi berdampak pada lingkungan sosial. Menurut Coman, perilaku judi tidak hanya mempengaruhi individu, tetapi juga keluarga dan masyarakat. Ketika seseorang terjerumus dalam kecanduan judi atau menjadi penjudi patologis, dampaknya termasuk kesulitan finansial yang signifikan. Perubahan perilaku ini dapat memengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk

melakukan kajian dan pengendalian terhadap dampak perubahan tersebut agar dapat meminimalkan efek negatif yang timbul di masyarakat, sekaligus memaksimalkan potensi pengaruh positifnya.

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji mengenai fenomena judi online di kalangan mahasiswa. Maka dari itu Peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul "*hubungan self esteem dan perilaku adiksi pada mahasiswa yang melakukan judi online di Kota Malang*"

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan *self esteem* terhadap perilaku adiksi judi online pada mahasiswa di Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui terdapat hubungan *self esteem* terhadap perilaku adiksi pada mahasiswa yang melakukan judi online di Kota Malang

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas cakrawala ilmu psikologi, khususnya dalam psikologi perkembangan.
- b. Penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan yang berguna untuk memperdalam pemahaman peneliti, terutama terkait hubungan antara *self-esteem* dan kecanduan judi online.
- c. Peneliti juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori yang ada serta untuk meningkatkan kualitas keilmuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

2. Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama yang membahas hubungan antara *self-esteem* dan perilaku adiksi judi online pada mahasiswa.
- b. Bagi pihak yang berwenang atau pemerintah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan yang mengatur hiburan di dunia maya, khususnya judi online..