

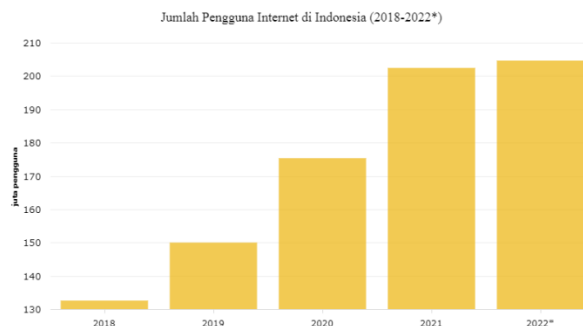
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet merupakan salah satu media teknologi komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia pada saat ini. Internet mampu memperluas jaringan dan interaksi antara manusia dengan lainnya melalui sarana dalam suatu media. Komunikasi yang dilakukan internet menjadi mudah dengan tersedianya warnet (warung internet), modem, bahkan *smartphone* yang saat ini telah banyak dimiliki oleh mayoritas masyarakat.

Sesuai dengan artikel dari (databoks.katadata.co.id) Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan *We Are Social*, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta. Tren jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal 2022. Tercatat, total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022.



Gambar 1 Data perkembangan pengguna internet di Indonesia tahun 2018-2022 (databoks.katadata.co.id:2022)

Perkembangan zaman saat ini segala sesuatu dapat diakses melalui internet. Hampir seluruh kota di Indonesia telah terpasang jaringan internet, rumah-rumah mulai bisa mengakses internet, dan berbagai usaha ikut memasang

iklan di internet, sebenarnya masyarakat sedang menuju pintu gerbang informasi dunia. Keadaan ini tentu amat menggembirakan kepada kelompok-kelompok masyarakat tertentu, penguasaan teknologi ini benar-benar dimanfaatkan untuk pengembangan usaha, dunia pendidikan, jaringan informasi. Namun pada kelompok masyarakat luas, terutama remaja, jaringan internet lebih banyak digunakan untuk hiburan dan pergaulan. Pada kelompok remaja internet lebih banyak menyisakan informasi-informasi yang tidak menguntungkan bagi mereka, ternyata banyak remaja yang mengakses gambar-gambar erotik dan porno dari situs-situs yang ada di internet (Bungin, 2005). Tidak menuntut kemungkinan remaja juga membuka situs-situs judi online. Perjudian dengan menggunakan internet memiliki beberapa kelebihan yang paling jelas adalah kenyamanan yang jauh lebih besar, karena orang bisa bermain kapan saja, dimanapun tanpa harus pergi keluar. Kemudian, bentuk-bentuk taruhan judi online tidak memiliki kesamaan dengan yang manual, tanpa harus bertemu secara langsung, perjudian dengan cara online bisa dilakukan (wordpress.com: 2022).

Sesuai dengan artikel dari (Tanbet.com) Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia, hampir semua negara mengenalnya sebagai permainan yang menguntungkan. Perjudian juga merupakan masalah sosial, terutama bagi generasi muda karena menyebabkan pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang diperoleh dalam game ini cukup besar sehingga dana asli dapat digunakan untuk pengembangan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusilaan. Terlepas dari judi online itu sendiri, tentu saja ada faktor yang mendukung dari perjudian itu, entah dari kondisi internal sendiri, seperti halnya lingkup keluarga dan juga kondisi eksternal yaitu lingkungan. Kedua faktor ini sering kali dijadikan sebagai faktor bagi mereka para pelaku judi untuk melakukan kegiatan judi . Game judi juga bisa menimbulkan kecanduan dan menimbulkan kerugian materi dan immaterial tidak hanya untuk para pemain tetapi juga untuk keluarga mereka.(Ninla, Elmawati, Falabiba 2018).

Sedangkan perjudian yang dikemukakan oleh (Rasyid,2017), adalah taruhan dari uang atau barang dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama

untuk melipat gandakan uang tambahan atau juga berupa barang –barang materi yang telah dipertaruhkan. Dikatakan perjudian sebagai pemain judi yaitu dengan memilih satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang dari taruhan mereka yang kalah. Adapun jumlah taruhan maupun peraturan permainannya tentu saja sudah ditetapkan sebelum taruhan dimulai (Rasyid,2017)

Menurut Kartono (2014), perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertahankan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap pelaku judi.

Adanya keamanan dan kenyamanan menjadikan seseorang tertarik untuk beralih dari perjudian yang dilakukan dengan tatap muka secara langsung ke perjudian menggunakan fasilitas internet atau bisa disebut judi online. Salah satu permainan yang memang sampai saat ini cukup populer dan juga banyak dimainkan oleh pemain judi online adalah judi slot online. permainan judi slot online sendiri termasuk dalam daftar permainan judi casino online, cukup banyak sekali pemain judi online yang sangat menyukai jenis permainan judi casino, karena memang cara bermain yang cukup mudah dan sangat sederhana. Di dalam permainan judi slot online memang tidak memerlukan rumus khusus, hanya saja harus tetap dijalani dengan beberapa strategi yang terbaik karena memang didalam semua permainan judi online akan bisa berhasil jika memang bermain dengan strategi khusus bukan hanya mengandalkan keberuntungan atau hoki saja (union .ic.ac.uk, 2022).

Perjudian online sendiri merupakan permainan yang dilakukan dengan mempertaruhkan modal yang dimiliki untuk mendapatkan hasil berlipat dari modal yang ditanamkan. Dewasa ini perjudian online pun sudah semakin marak dan jumlah taruhan yang dipertaruhkan semakin meningkat hingga berkali-kali dari modal yang ditanamkan. Judi online adalah salah satu penyalahgunaan

teknologi yang semakin berkembang. Para pelaku judi online menyadari bahwa tindakan perjudian adalah tindakan menyimpang dan perilaku melanggar hukum yang dapat menjerat para pemain judi online ke dalam bui penjara (Roby, 2018).

Sesuai artikel dari (Suara Malang, 2022), dalam kurun waktu 8 bulan Polda Jawa Timur berhasil meringkus 500 terduga pelaku judi online dengan omset puluhan juta rupiah. "Tersangka yang diamankan sebanyak 500, untuk Ditreskrim 261 LP, dengan 429 tersangka, sedangkan Ditreskrimsus 66 LP, dengan 71 tersangka, mereka diamankan mulai bulan Januari sampai pertengahan Agustus 2022," kata Kabid Humas Polda Jatim, Kombes Pol Dirmanto.

Sesuai dengan artikel dari (GamCar, 2020), Pada tahun 2020 sekitar 1,7% anak muda berusia 11-16 sudah dapat digolongkan sebagai penjudi bermasalah yaitu sebanyak 55.000 anak muda di seluruh Inggris, Skotlandia, dan Wales, dan 2,7% lebih lanjut dapat berisiko mengembangkan masalah perjudian jika kita tidak membuat beberapa perubahan.

Fenomena judi bukanlah hal yang aneh dalam kehidupan sehari-hari. Perjudian dilakukan oleh siapa saja tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial ekonomi. Perjudian adalah taruhan yang disengaja pada objek nilai dengan harapan dan kesadaran tertentu akan risiko yang tidak pasti dari permainan, kompetisi, atau pertandingan yang dipertaruhkan. Meskipun menang dari perjudian yang tidak pasti, tujuan paling mendasar dari orang-orang yang berjudi, terutama ketika mereka telah merasakan kemenangan, mereka akan menjadi kecanduan dengan bentuk perjudian yang mereka ikuti. Istilah judi online semakin populer seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi informasi. Tidak hanya dari segi kuantitas tetapi dari segi kualitas juga meningkat. Orang yang ingin berjudi disuguhkan dengan pilihan berbagai jenis dan kemudahan akses di tangan mereka. Apalagi di situasi saat ini dimana teknologi komunikasi sudah menjadi “dewa” maka situs judi merajalela. Promosi dilakukan di media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram dan Twitter dengan menggunakan gambar dan iming-iming yang menggairkan (Susanti, 2021).

Fenomena judi online mulai menjadi aktivitas baru di kalangan remaja yang mudah sekali terpengaruh arus perkembangan jaman. Di kalangan remaja

kegiatan judi online menjadi salah satu aktivitas rutin dalam mendapatkan keuntungan guna memenuhi kebutuhan hidup. Berjudi online tidak semata-mata dilakukan dengan otodidak namun dipelajari interaksi dengan lingkungan sosial yang melakukan perjudian online. Kebanyakan dari mereka yang tertarik akan perkembangan teknologi komunikasi merupakan penduduk dengan usia produktif, yakni usia antara 20 sampai 29 tahun (Roby, 2018).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap ketergantungan *game online* terutama judi online dari pada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidak stabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Seperti merelakan uangnya hilang untuk bermain game judi online (Novrialdy 2019).

Kebiasaan berjudi mengkondisikan mental individu menjadi ceroboh, malas, pikiran menjadi kacau, mentalnya terganggu dan menjadi sakit sedangkan kepribadiannya menjadi sangat labil, mudah berspekulasi, cepat mengambil keputusan tanpa mempertimbangkan dampak baik dan buruknya (Kartono, 2015). Kondisi psikologis tersebut, dapat kita ketahui bahwa remaja yang berjudi online menunjukkan ciri atau gambaran perilaku impulsif (impulsivitas).

Impulsivitas merupakan salah satu faktor bagi seorang individu hingga dapat memiliki kecanduan. Roberts dan Pirog (2012), menemukan bahwa perilaku impulsif yang dikaitkan dengan materialisme bersifat langsung memiliki hubungan positif dengan kecanduan bermain judi online. Orang yang impulsif, biasanya sering membuat keputusan yang tidak didasari dan sedikit pertimbangan konsekuensi untuk masa depan. Sedangkan impulsivitas menurut Whiteside dan Lynam (2003) didefinisikan sebagai bertindak tanpa berpikir atau memperhatikan konsekuensi dan terlibat dalam perilaku berisiko dan merupakan komponen utama membentuk psikopatologi. Coutlee, Politzer, Hoyle dan Huettel (2014) mendefinisikan impulsivitas sebagai sifat kepribadian yang ditandai oleh keinginan untuk bertindak secara spontan, tanpa merenungkan suatu tindakan dan konsekuensinya.

Ainslie (dalam Martin & Potts, 2009) menyebutkan bahwa individu dengan impulsif tinggi akan membuat keputusan berisiko dikarenakan individu lebih termotivasi dengan mendapatkan “hadiah langsung” daripada dampak negatif dalam jangka panjang dari pilihan individu sendiri, menunjukkan kepekaan yang meningkat terhadap “hadiah” atau berkurangnya sensitivitas terhadap hasil negatif. Menurut Mitchell dan Potenza (2014) individu dengan tingkat impulsivitas yang tinggi umumnya maladaptif dan akan menghasilkan konsekuensi yang merugikan.

Evenden (dalam Geurten, et al 2018) menyebutkan bahwa impulsivitas dicirikan sebagai perilaku yang kurang dipahami, yang diungkapkan tidak saat yang tepat, atau perilaku berisiko berlebihan yang sering menghasilkan hasil yang tidak diinginkan. Pada tingkat yang lebih tinggi, impulsivitas dapat bersifat maladaptif, yang mengarah pada gangguan kepribadian, penyalahgunaan zat terlarang dan kriminalitas (Jones & Paulhus, 2011).

Menurut Verplanken dan Herabadi (dalam Diba, 2014) mendefinisikan perilaku impulsif sebagai tindakan yang tidak rasional dan diasosiasikan dengan tindakan yang cepat dan tidak direncanakan, diikuti oleh adanya konflik fikiran dan dorongan emosional. Faktor penyebab terbentuknya perilaku impulsif adalah seperti rangsangan eksternal (pengaruh lingkungan, hadiah yang besar, dan pengaruh ekonomi), persepsi internal (gaya hidup, kepribadian, emosi, uang dan tekanan waktu).

Menurut Loudon dan Bitta (dalam Larasati & Budiani 2014) mendefinisikan perilaku impulsif sebagai tindakan yang terjadi dengan tiba-tiba dan spontan, tidak adanya perencanaan, dan disertai adanya dorongan yang kuat untuk melakukan tindakan dengan segera. Selain itu, Verplanken dan Herabadi (2001) mengatakan bahwa perilaku impulsif yaitu tindakan yang terjadi secara tidak rasional dan berhubungan dengan tindakan yang terjadi secara cepat dan tanpa perencanaan. Kemudian disertai dengan munculnya konflik pikiran dan dorongan emosional.

Terdapat dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku impulsif. Menurut Tinarbuko (dalam Siregar dan Rini, 2019) perilaku impulsif

menyebabkan pembengkakan pengeluaran, adanya perasaan menyesal yang berhubungan terkait masalah dalam keuangan, dorongan untuk bermain judi telah memanjakan remaja dari kegiatan positif serta perasaan kecewa setelah kalah dalam bermain judi online. Menurut Aragoncillo dan Orús (dalam Tupamahu & Balik, 2020) dampak negatif dari perilaku impulsif yaitu terdapat masalah mengenai keuangan, adanya perasaan kecewa atau menyesal dengan kekalahan yang dialami dan menyadari jika apa yang telah dilakukan tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan. Menurut Arisandy Desy dan Hurriyati Dwi (2011), individu yang melakukan perilaku impulsif menggunakan proses kognitif lebih sedikit dan lebih menggunakan faktor emosi. Perilaku impulsif didasarkan oleh pembuatan keputusan yang terjadi relatif dengan cepat serta adanya perasaan untuk memenangkan perjudian dengan segera (Arifianti, Ria dan Gunawan 2020). Proses afektif yang terjadi dalam individu secara langsung mengarah kepada aktivitas impulsif, tanpa disertai pemikiran atau pertimbangan terlebih dahulu dan konsekuensi yang akan didapatkan (Arisandy Desy dan Hurriyati Dwi 2011).

Perilaku impulsif (impulsivitas) tentu ada penyebabnya. Ada banyak faktor ekstrinsik (faktor yang datang dari luar) seperti perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang terjadi pada remaja mempengaruhi remaja sebagai pemain judi online. Namun yang lebih berperan lagi yaitu faktor karakteristik kepribadian dari remaja itu sendiri, salah satunya yaitu kontrol diri (Diba 2014).

Adanya kontrol diri menjadikan individu dapat memandu, mengarahkan dan mengatur perilakunya dengan kuat yang pada akhirnya menuju pada konsekuensi positif (Lazarus, 1976). Proses kerjanya adalah kontrol diri menolak respon yang terbentuk dan menggantinya dengan yang lain. Respon penggantinya terdiri dari penggunaan pemikiran, pengubahan emosi, pengaturan dorongan, dan pengubahan tingkah laku (Baumeister, 2002).

Menurut Monica (2019) Kemampuan mengontrol diri pada remaja berarti remaja berusaha dengan sekuat-kuatnya mengarahkan perilaku terhadap sesuatu yang bermanfaat dan dapat diterima secara sosial, kontrol diri memungkinkan remaja untuk berfikir atau berperilaku yang lebih terarah, dapat menyalurkan

dorongan-dorongan perasaan dalam dirinya secara baik dan tidak menyimpang dari norma-norma dan aturan-aturan yang berlaku pada lingkungannya.

Baron, Byrne dan Branscombe (2006) mengatakan bahwa individu dengan kekuatan (power) besar mempunyai kemampuan untuk mengendalikan perilakunya. Sebaliknya, individu dengan kekuatan kecil akan mengalami kesulitan untuk mengendalikan dirinya sendiri, termasuk kesulitan mengendalikan perilakunya. Mereka yang sulit mengendalikan diri sering membuat keputusan yang terburu-buru yang bisa merusak dan bahkan berakibat fatal seperti sedang menelepon atau mengirim pesan saat mengemudi. Remaja dengan impulsivitas yang tinggi biasanya memiliki kontrol diri yang rendah dibandingkan dengan remaja impulsivitas rendah.

Berdasarkan konsep Tangney, Baumeister dan Boone (2004) terdapat tiga aspek dalam kemampuan mengontrol diri yaitu *breaking habits* (melanggar kebiasaan) merupakan sesuatu yang berkaitan dengan melakukan perilaku diluar dari kebiasaan yang sering dilakukannya, *resisting temptation* (menahan godaan) merupakan sesuatu yang berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam menahan godaan, dan *self-discipline* (disiplin diri) mengacu pada kemampuan yang mencerminkan kemampuan diri untuk mengontrol diri individu dari hal-hal lain yang dapat mengganggu konsentrasinya.

Sedangkan Adeonalia (dalam Rahman 2020), menjelaskan bahwa kontrol diri merupakan keyakinan individu bahwa tindakannya akan mempengaruhi perilakunya dan individu sendiri yang dapat mengontrol perilaku tersebut. Individu dengan kontrol diri yang tinggi akan melihat dirinya mampu mengendalikan segala hal yang menyangkut perilakunya, begitu juga sebaliknya apabila kontrol diri rendah, maka individu tersebut tidak mampu untuk mengendalikan segala hal yang menyangkut dalam perilakunya, yang dalam hal ini adalah game judi online.

Baron dan Byrne (2011), menjelaskan bahwa remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah tidak dapat mentolerir dan ingin mencapai sesuatu yang instan. Perilaku remaja yang bermain judi online erat hubungannya dengan kontrol diri yang rendah, seperti berhutang uang kepada temannya untuk modal bermain judi,

menghabiskan uang untuk berjudi, menggunakan uang hasil bermain judi online untuk berpesta minum-minuman keras, dll.

Puspita dan Mulyana (dalam Rahman 2020), menjelaskan bahwa adanya hubungan terbalik antara kontrol diri dan intensitas bermain game judi online, dimana ketika kontrol diri yang dimiliki rendah maka intensitas bermain game akan meningkat. Dapat disimpulkan bahwa peranan kontrol diri yang kurang baik yang dimiliki para remaja membuat intensitas bermain game menjadi tinggi dan membuat para remaja melalaikan kewajiban sebagai pelajar atau mahasiswa. Individu dengan kontrol diri rendah memiliki kecenderungan yang senang melakukan resiko dan melanggar aturan tanpa memikirkan dampak atas perbuatannya, sedangkan individu dengan kontrol diri yang tinggi akan memikirkan sebab dan akibat dari perilaku yang menyimpang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nityadhira dan Anastasia, 2019), yang berjudul “Hubungan Kontrol Diri Dan Perilaku Impulsif Dengan *Nomophobia* Pada Remaja Pengguna *Instagram* Dikelas Xi Ips Sman 31 Jakarta Timur” menjelaskan bahwa kontrol diri dan perilaku impulsif memiliki hubungan yang signifikan. Sehingga orang yang memiliki kontrol diri yang rendah akan mempengaruhi pengambilan keputusan yang tidak tepat, dalam penelitian mempunyai kesamaan dalam segi variabel yaitu kontrol diri dan impulsivitas. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu dari segi fenomena yaitu remaja yang bermain judi online.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wenny (2022) rentang “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Pembelian Impulsif Produk Fashion di Lingkungan Mahasiswa Kost” pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Kontrol diri terhadap pembelian impulsif dalam membeli produk fashion di lingkungan mahasiswa kost. Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa mahasiswa kost dalam penelitian ini memiliki kontrol diri yang termasuk dalam katagori sedang dan perilaku pembelian impulsif yang juga termasuk dalam katagori sedang. Artinya, semakin tinggi kontrol diri terhadap produk fashion maka perilaku pembelian impulsive semakin rendah, sebaliknya, semakin rendah kontrol diri terhadap produk fashion maka perilaku pembelian impulsive semakin tinggi.

Oleh karena itu penelitian ini akan berfokus pada pengaruh kontrol diri dengan perilaku impulsivitas pada remaja yang bermain judi online yang dilakukan oleh remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas apakah ada pengaruh kontrol diri terhadap impulsivitas pada remaja yang bermain judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap impulsivitas pada remaja yang bermain judi online.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis maupun teoritis:

1.4.1 Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi teoritis serta menambah pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu psikologi terutama di bidang psikologi sosial, psikologi perkembangan, dan psikologi pendidikan, serta dapat menelaah masalah terkait kontrol diri dan impulsivitas.

14.2 Manfaat praktis

a. Bagi remaja

Penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan pemahaman kepada remaja yang bermain judi. Agar bisa mengontrol dirinya pada permainan judi online sehingga dapat mencegah terjadinya pengambilan keputusan yang terburu buru (impulsivitas).

b. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan pemahaman kepada orang tua untuk memperhatikan anak-anaknya supaya tidak terjerumus pada permainan judi online.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan gambaran atau referensi kepada peneliti selanjutnya yang akan membuat penelitian dengan variabel yang relevan.