

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Judi Online Pada Remaja

1. Pengertian Perilaku Judi Online Pada Remaja

a. Pengertian Perilaku

Menurut Sulaiman (2020: 49) Perilaku adalah segala bentuk tindakan baik fisik maupun psikis yang ditunjukkan seseorang. Perilaku juga sebagai reaksi sederhana dan bersifat kompleks, karena hasil dari stimulus yang menimbulkan beberapa respon.

Psikologi memandang perilaku (*human behavior*) sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun kompleks. Pada manusia khususnya dan pada spesies hewan umumnya memang terdapat bentuk perilaku instingtif (*species-speciesbehavior*) yang didasari oleh kodrat untuk mempertahankan kehidupan (Sulaiman, 2020: 50).

Sadily (dalam Sulaiman, 2020: 50) menyatakan bahwa perilaku berarti kelakuan, tindak tanduk, jalan. Tingkah laku hanya berupa reaksi faal (fisiologis) terhadap stimulus yang timbul dalam lingkungan. Dalam psikologi, perilaku dipandang sebagai reaksi yang bersifat sederhana maupun kompleks.

b. Pengertian Judi Online

Menurut Sulaiman (2020: 97) judi *online* adalah salah satu perilaku menyimpang yang dilakukan remaja berbentuk kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau benda berharga lain.

Menurut Young (2011: 112) judi *online* adalah bentuk aktifitas permainan taruhan yang dilakukan secara eksklusif dari lingkungan non-perjudian, menawarkan rentang permainan yang cepat dan menggairahkan, kemenangan yang sering, dan kesempatan untuk *replay* yang cepat dan mempertaruhkan uang di situs *internet*.

Menurut Banks (2014: 2-3) judi *online* adalah permainan taruhan yang dilakukan dalam situs *internet* yang terdapat berbagai penawaran yang menggiurkan dalam hal kemenangan.

Jadi dari beberapa pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian perilaku judi *online* adalah tindakan atau perlakuan menyimpang yang berupa mempertaruhkan uang untuk permainan yang dilakukan dengan mengakses situs *internet* yang pelakunya berusia belasan tahun hingga awal dua puluhan.

2. Aspek - Aspek Perilaku Judi Online

Menurut Martin & Pear (2019:3) adapun aspek-aspek perilaku judi *online* yaitu :

- a. Durasi, sebuah perilaku merujuk panjangnya waktu yang dibutuhkan perilaku melakukannya.

b. Frekuensi, sebuah perilaku merujuk pada jumlah tindakan yang muncul di periode waktu tertentu.

c. Intensitas atau kekuatan, sebuah perilaku merujuk pada upaya fisik atau energi yang dilibatkan untuk melakukan perilaku.

Griffiths, dkk (dalam Young and Abreu 2011:94) menyatakan ada aspek – aspek perilaku judi *online*, yaitu :

- a. adanya situs internet yang diakses secara khusus
- b. penawaran fasilitas layanan penggunaan media
- c. menghabiskan waktu untuk bermain
- d. pengaturan jumlah taruhan
- e. memiliki dampak psikososial

Menurut Banks (2014, 11) adapun aspek – aspek perilaku judi *online* terdiri dari :

- a. situs yang diakses secara terbuka
- b. adanya koneksi internet.
- c. adanya transaksi uang yang menjadi bahan taruhan dalam permainan
- d. kemenangan yang tidak pasti dalam setiap permainan judi

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa aspek – aspek yang memengaruhi perilaku judi *online* diantaranya adalah durasi perilaku, frekuensi, intensitas.

3. Faktor – Faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online

Griffiths, dkk (dalam Young dan Abreu, 2011: 95) menyatakan ada beberapa faktor yang memengaruhi perilaku judi *online*, yaitu faktor penggoda dan membuat ketagihan, antara lain:

a. Anonimitas

Anonimitas memungkinkan pengguna untuk secara pribadi terlibat dalam perjudian tanpa takut akan stigma. Anonimitas juga dapat meningkatkan perasaan nyaman karena ada penurunan kemampuan untuk mencari, dan dengan demikian mendeteksi tanda-tanda ketidak tulusan, ketidaksetujuan, atau penilaian dalam ekspresi wajah, seperti tipikal dalam interaksi tatap muka.

b. Kenyamanan dalam media bermain judi *online*.

Aplikasi *online* interaktif menyediakan media yang nyaman untuk terlibat dalam perilaku judi *online*. Perilaku judi *online* biasanya terjadi di lingkungan yang familiar dan nyaman di rumah atau tempat kerja, sehingga mengurangi perasaan berisiko dan memungkinkan perilaku yang lebih berani yang mungkin berpotensi menimbulkan kecanduan atau tidak. Bagi penjudi, tidak harus berpindah dari rumah atau tempat kerja mungkin memberikan manfaat positif yang besar.

c. Pelarian,

Melarikan diri bagi sebagian orang yang pernah bermain judi *non-online*, penguatan utama untuk terlibat dalam perjudian internet adalah kepuasan yang mereka alami secara *online*.

d. Disosiasi / pencelupan,

Disosiasi dan pencelupan dapat melibatkan banyak jenis perasaan yang berbeda, termasuk lupa waktu, perasaan menjadi orang lain, pingsan, dan berada dalam keadaan seperti kesurupan.

e. Aksesibilitas dan keterjangkauan,

Judi dapat dimainkan atau diakses dimana saja dan dimanapun dengan mengakses situs internet permainan judi *online*. Dan tidak menghabiskan biaya yang banyak untuk berjudi.

f. Frekuensi *event*,

Iklan yang menggiurkan supaya tertarik untuk berjudi *online* demi memenangkan hadiah yang ditawarkan dalam suatu acara.

d. Interaktifitas

Komponen interaktivitas Internet mungkin juga bermanfaat secara psikologis dan berbeda dari bentuk hiburan lain yang lebih pasif.

e. Disinhibisi,

Pengguna *online* tampaknya membuka lebih cepat secara *online* dan mengungkapkan diri mereka secara emosional jauh lebih cepat daripada di dunia *offline*.

f. Simulasi

Simulasi memberikan cara yang ideal untuk belajar tentang sesuatu dan cenderung tidak memiliki kemungkinan konsekuensi negatif. Misalnya, banyak situs perjudian daring memiliki format mode latihan, di mana calon pelanggan dapat memasang taruhan pura-pura untuk melihat dan mempraktikkan prosedur perjudian di situs tersebut.

g. Asosiabilitas

Salah satu konsekuensi dari teknologi dan Internet adalah mereduksi sifat dasar sosial dari perjudian menjadi aktivitas yang pada dasarnya asosial. Mereka yang mengalami masalah, cenderung bermain sendiri (misalnya, mereka bermain untuk melarikan atau menghibur diri). Berbeda dengan perjudian *offline* atau seperti *casino* yang mana ketika datang ke tempat dan harus memenuhi syarat untuk masuk, dengan adanya layanan perjudian *online* yang sifatnya tidak bertemu atau tanpa sosialisasi dengan orang lain, hal ini meningkatkan orang berperilaku judi *online* terutama bagi seseorang yang mungkin merasa tidak nyaman untuk berpergian sendiri menuju tempat perjudian *offline*.

Blackwood (2006: 21), menyatakan orang-orang yang paling senang berjudi melakukannya karena alasan:

a. Niat realistik

Niat realistik adalah hasrat atau nafsu yang bertujuan mendapatkan kemenangan atau keuntungan.

b. Pemahaman tentang peluang

Pemahaman akan keberuntungan yang ada pada saat permainan judi dimulai, dengan memanfaatkan celah untuk bertujuan mendapatkan kemenangan. Artinya seseorang dapat memahami seberapa besar kemungkinan sesuatu akan terjadi.

c. Sebuah strategi informasi

Kemampuan memahami situasi pada saat bermain judi *online*, sehingga membentuk pola untuk mendapatkan kemenangan.

d. Beberapa keterampilan, tergantung pada gimnya

Keahlian dalam suatu permainan judi, yang berupa pengalaman yang pernah dilalui dalam suatu permainan tertentu yang membuat permainan judi *online* itu menjadi mudah dimenangkan.

Menurut Banks (2014, 20) menyatakan beberapa faktor orang melakukan judi *online*. Singkatnya, pengalaman judi online kemungkinan besar akan terus diminati konsumen karena adanya beberapa hal berikut:

- a. ketertarikan pada iklan situs judi *online*
- b. aksesibilitas, situs yang mudah dijangkau dimanapun dan oleh siapapun
- c. keterjangkauan, dalam hal ini dapat dikatakan keterjangkauan akan modal pengeluaran untuk bermain, tidak perlu adanya biaya tambahan hanya mementingkan jumlah taruhan yang akan di pasang dalam setiap bermain
- d. anonimitas, tidak tampaknya diri pada permainan memberikan rasa nyaman untuk mengungkapkan emosi, nafsu, dan hal lain yang berupa ekspresi dan tindakan

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* meliputi anonimitas, kenyamanan dalam bermain, pelarian, disosiasi, aksesibilitas dan keterjangkauan, frekuensi *event*, interaktifitas, disinhibisi, simulasi, asosiasi.

B. Kontrol Diri

USM

1. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan suatu kemampuan individu dalam lingkungan sekitar. Selain itu, juga kemampuan untuk mengatur dan mengelola faktor - faktor perilaku sesuai dengan keadaan diri dan sekitarnya untuk menampilkan diri dalam bersosialisasi dengan tujuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain,

menyenangkan orang lain, menjaga kenyamanan dalam bersosialisasi, dan menutupi perasaannya (Ghufron dan Risnawita, 2012).

Gunarsa (2005: 252) menyatakan pengendalian diri artinya kemampuan individu untuk menahan keinginan yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial yang berlaku.

Sedangkan Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufron dan Risnawita, 2012: 22) mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif kontrol diri juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan.

Menurut Mahoney dan Thoresen (dalam Ghufron dan Risnawita, 2012: 22) kontrol diri merupakan jalinan yang secara utuh (*integrative*) yang dilakukan individu terhadap lingkungannya. Individu dengan kontrol diri tinggi sangat memperhatikan cara – cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi.



USM

Jadi dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasanya kontrol diri adalah kemampuan mengatur dan mengelola perilaku, sesuai kondisi dan situasi diri dalam bersosialisasi dengan tujuan mengendalikan perilaku, yang menghasilkan konsekuensi positif atas tindakannya.

2. Bentuk – Bentuk Kontrol Diri

Menurut Averill (1973) terdapat tiga bentuk kontrol diri, yaitu kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan mengontrol keputusan (*decisional control*).

- a. Kontrol perilaku (*behavior control*) merupakan tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi komponen, yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*). Kemampuan mengatur pelaksanaan merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan. Apakah dirinya sendiri atau aturan perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya dan bila tidak mampu individu akan menggunakan sumber eksternal. Kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menempatkan tenggang waktu antara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir, dan membatasi intensitasnya.
- b. Kontrol kognitif (*cognitive control*) merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri atas

dua komponen, yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*). Dengan informasi yang dimiliki oleh individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

- c. Mengontrol keputusan (*decisional control*) merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi, baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

Sedangkan menurut Gilliom dkk (dalam Gunarsa, 2004: 251) pengendalian diri adalah kemampuan individu memiliki tiga bentuk, yaitu:

- a. *Tapping aggressive and delinquent behaviors*

Kemampuan mengendalikan atau menahan tingkah laku yang bersifat menyakiti atau merugikan orang.

- b. *Cooperation*

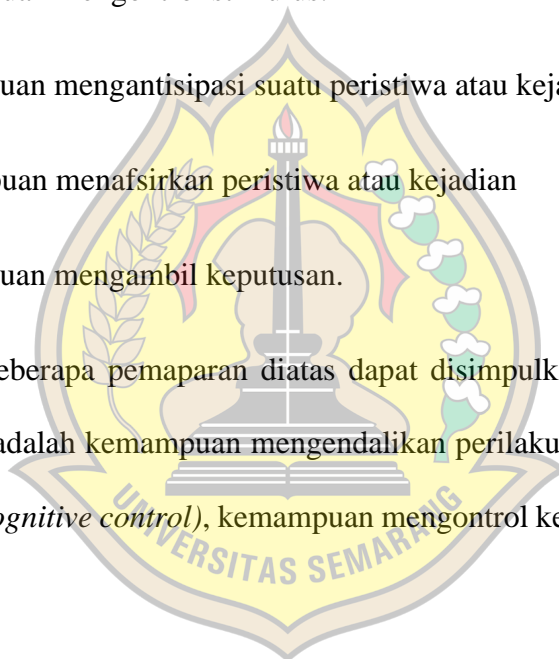
Kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dan kemampuan untuk mengikuti peraturan yang berlaku.

- c. Kemampuan untuk mengungkapkan keinginan atau perasaan kepada orang lain, tanpa menyakiti atau menyinggung perasaan orang lain tersebut.

Ghufro dan Risnawati (2012: 31) menyatakan bentuk – bentuk kontrol diri, yaitu:

- a. Kemampuan mengontrol perilaku.
- b. Kemampuan mengontrol stimulus.
- c. Kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian.
- d. Kemampuan menafsirkan peristiwa atau kejadian
- e. Kemampuan mengambil keputusan.

Jadi dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk – bentuk kontrol diri adalah kemampuan mengendalikan perilaku (*behavior control*), kognitif kontrol (*cognitive control*), kemampuan mengontrol keputusan (*decisional control*).



USM

C. Hubungan Antara Kontrol Diri Terhadap Perilaku Judi Online

Perilaku judi *online* adalah tindakan atau permainan yang dilakukan dengan sengaja dalam bentuk taruhan uang yang menggunakan media elektronik sebagai tempat bermainnya dan adanya akses *internet* untuk membuka situs permainan. Judi *online* merupakan salah satu bentuk penyimpangan yang ada pada masa remaja (Sulaiman, 2020: 96-101). Perilaku judi *online* pada remaja ini didasari oleh

beberapa faktor, meliputi kemudahan dalam mengakses situs judi *online*, pelarian, pengendalian diri karena adanya keterjangkauan modal dan minat dalam bermain, iklan yang menggurukan, pemahaman akan strategi permainan, anonimitas dan pengalaman dalam bermain judi *online*.

Beberapa alasan yang mendukung remaja untuk bermain judi *online* tersebut sebagian besar berada pada kontrol diri pada remaja tersebut. Kontrol diri merupakan kemampuan tindakan mengendalikan perilaku. Pengendalian diri ini artinya remaja mampu menahan atau melanjutkan tindakan seperti apa yang diinginkannya. Remaja yang tidak mampu mengendalikan dirinya maka akan mudah terpengaruh, dan hal tersebut dapat mengakibatkan remaja melakukan perilaku menyimpang. Begitu juga dengan judi *online*, jika remaja memiliki kontrol diri yang baik, maka tidak akan pernah remaja memainkan atau tergiur akan permainan ini.

D. Hipotesis

Berdasarkan beberapa pemaparan teori diatas maka peneliti mengajukan hipotesis terdapat hubungan antara kontrol diri dengan perilaku judi *online* terhadap remaja. Semakin tinggi kontrol diri, maka akan semakin rendah perilaku judi *online* pada remaja. Demikian sebaliknya, semakin rendah kontrol diri maka akan semakin tinggi perilaku judi *online* pada remaja.