

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan dalam masyarakat.<sup>1</sup> Di Indonesia, internet sekarang sudah ada di hampir setiap telepon genggam dan bisa diakses setiap waktu, di manapun tempatnya, dan oleh siapa saja orangnya.<sup>2</sup> Cara mudah untuk mengakses internet menggunakan teknologi elektronik yang canggih sekarang ini. Manfaat internet sangat beragam untuk kehidupan manusia. Orang bisa menggunakan internet untuk beraktifitas, bersosialisasi, bekerja, mencari hiburan, seperti bermain game berbelanja, atau bahkan untuk belajar. Internet memiliki banyak kelebihan yang bisa dimanfaatkan oleh semua orang yang bias mengaksesnya. Akses mudah yang bisa dijangkau dimana saja dengan menggunakan teknologi elektronik seperti *smartphone*. Bahkan semua kalangan baik dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa bisa mengakses internet untuk memenuhi kebutuhannya. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi ini, tidak jarang seseorang memanfaatkannya untuk melakukan hal yang kurang baik bahkan melanggar aturan, norma, dan etika. Banyak aktivitas tidak pantas yang dilakukan oleh orang dewasa maupun remaja yang terlihat jelas, seperti kejahatan, tindak kriminal, dan perilaku menyimpang salah satunya adalah judi online<sup>3</sup>.

Permainan judi online merupakan jenis perjudian yang dimainkan melalui komputer, telepon pintar, atau android dan diakses melalui jaringan internet. Judi sendiri merupakan bertaruh yang dilakukan secara sengaja, dengan mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga<sup>4</sup>. Penjudi online

---

<sup>1</sup> Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia”, *Jurnal ilmu komputer, ekonomi, dan manajemen*, (2016.): 140–157.

<sup>2</sup> Nurbaiti, “Sejarah Internet Di Indonesia” *Jurnal Ilmu Komputer and Manajemen Jikem*, 3, no. 2 (2023): 2336–2344.

<sup>3</sup> Anang Sugeng Cahyono, Op.cit.

<sup>4</sup> Ibid.

merupakan individu yang bermain judi dengan media uang namun traksaksinya menggunakan sistem elektronik dan juga perlunya akses internet. PPATK (Pusat Pelaporan Dan Analisis Transaksi Keuangan) melaporkan bahwa transaksi judi online yang terjadi di Indonesia sejak awal 2023 hingga September 2023, yakni lebih dari 159 juta transaksi senilai di atas Rp160 triliun sedang dalam analisis.<sup>5</sup>

Praktik perjudian online di Indonesia semakin meluas, tidak bisa dipungkiri bahwa praktik perjudian online berkembang dengan cepat dan semakin meluas di masyarakat, tak luput mahasiswa juga ada yang terlibat. Kominfo mencatat konten perjudian online yang terdeteksi di internet, selama lima tahun terakhir, ada 800 ribu situs judi online diblokir. Pada tanggal 21 September 2023, dilaporkan bahwa 201ribu rekening bank telah diblokir dan hampir dua ribu rekening lainnya sedang dalam proses pemblokiran oleh Otoritas Jasa Keuangan.<sup>6</sup> Perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), berisi bahwa perjudian dapat dikenakan pidana penjara maksimal 6 tahun setara dengan denda maksimal Rp 1 miliar<sup>7</sup>.

Perilaku judi online merupakan perilaku yang mempertaruhkan beberapa uang atau barang yang nantinya diharapkan mendapatkan kemenangan berupa uang dengan perantara internet, beberapa macam perilaku judi antara lain permainan kartu, menebak dadu, mesin slot online, dan judi bola.<sup>8</sup> Perilaku perjudian online dapat disebut bentuk dari penyalahgunaan teknologi yang semakin meningkat. Para pelaku perjudian online, terutama mahasiswa, perlu menyadari bahwa perjudian merupakan

---

<sup>5</sup> Fadhilla et al., "Pengaruh Perilaku Ekonomi Pada Ketergantungan Judi Online Di Kalangan Mahasiswa," *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan* 3, no. 5 (2023): 811–826.

<sup>6</sup> Ardiansah Fathurohman Nawawi and Nina Yuliana, "Fenomena Judi Online Slot Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Fisip Unitrta Angkatan 2022", *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha (JIKOBA)* 4, no. 1 (2024): 24-37.

<sup>7</sup> Lilis Wahkidi, "Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan", *jurnal psikologi klinis* 5, no. 2 (2022).

<sup>8</sup> Fadhilla et al. Op.cit.

pelanggaran hukum yang dapat mengakibatkan hukuman pidana. Perjudian online mencakup taruhan yang dilakukan melalui internet, mulai dari olahraga, kasino, poker, lotre, aktivitas berbasis keterampilan, hingga politik.

Dalam PPDGJ III, perilaku berjudi ditandai dengan perbuatan yang diulang-ulang, terus menerus, dan sering kali meningkat meskipun mengalami resiko sosial yang merugikan seperti kehilangan uang, gangguan hubungan keluarga, dan kekacauan dalam kehidupan pribadi.<sup>9</sup> Kurangnya kontrol terhadap penggunaan internet oleh mahasiswa adalah awal dari kecanduan<sup>10</sup>. Sebagai perilaku menyimpang, judi online dapat dikendalikan oleh masyarakat yang memiliki peran strategis dalam melakukan kontrol diri. Keluarga memegang peranan penting dalam memberikan perhatian positif dan mengontrol perilaku menyimpang anggota keluarga.<sup>11</sup>

*Self-control* atau kontrol diri bermakna upaya yang dilakukan oleh individu dalam membuat kendali atas perilakunya, kontrol diri juga didefinisikan sebagai sebuah kemampuan dalam manajemen atau mengatur tingkah laku sehingga dapat menjadi suatu keputusan yang bersifat positif, *self-control* yakni suatu keadaan di mana individu menjalani strategi dalam membuat pengaruh atas kecenderungan tertentu terlarang<sup>12</sup>. *Self-control* atau kontrol diri juga berkenaan dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu sehingga dapat mempertimbangkan konsekuensi atas perilaku tertentu<sup>13</sup>. Jadi semakin tinggi *self-control* maka semakin rendah tingkat perilaku judi online<sup>14</sup>. Untuk mengantisipasi perilaku judi online tersebut

---

<sup>9</sup> Noratika Ardilasari et al., "Hubungan Self-Control dan Perilaku Cyberloafing pada Pegawai Negeri Sipil", *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 05, no. 01 (2017): 19–39.

<sup>10</sup> Oki Pradana and Rida Yanna Primanita, "Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling Pada Mahasiswa", *Innovative: Journal of Social Science Research* 3 (2023): 9510–9518.

<sup>11</sup> Nurbaiti, "Sejarah Internet Di Indonesia", *Jurnal Ilmu Komputer dan Manajemen Jikem* 3, no.2 (2023):2336-2344.

<sup>12</sup> Yuni Atina, Nelyahardi Gutji, and S.F Ayu, "Pengaruh Kontrol Diri (Self Control) Terhadap Tingkat Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 5 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 4077–4082, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3508>.

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Heidy Ghofar Setiawan, Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Judi Online Pada Remaja, *Universitas Semarang*, 2023.

diharapkan setiap individu memiliki *self-control* atau kontrol diri yang baik untuk mengarahkan cara bertingkah laku sesuai norma yang ada ataupun agar menahan perilaku yang tidak tepat<sup>15</sup>. Namun faktor lain yang mempengaruhi *self-control* adalah karena faktor pengaruh pertemanan atau konformitas dimana faktor ini sangat rentan jika seseorang tidak memiliki *self-control* yang tinggi.

Konformitas adalah suatu bentuk tingkah laku menyesuaikan diri dengan tingkah laku orang lain, sehingga menjadi kurang lebih sama atau identik guna mencapai tujuan tertentu. Konformitas adalah tekanan untuk mengikuti kelompok untuk bertindak setara dengan orang lain dalam sebuah kelompok atau masyarakat<sup>16</sup>. Konformitas adalah pengaruh sosial di mana seseorang mengubah sikap serta perilaku mereka untuk sesuai dengan standar sosial yang berlaku<sup>17</sup>. Dampak positif adalah dari konformitas adalah seseorang menjadi lebih siap untuk menghadapi kehidupan yang akan datang, setiap orang dapat berlatih untuk memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan keterampilannya serta memiliki rasa solidaritas antar teman, tetapi dampak negatifnya adalah sulit menerima orang yang tidak memiliki kesamaan dengannya, tertutup bagi orang lain yang tidak termasuk dalam kelompoknya, dan membuat teman yang tidak memiliki kesamaan dengannya iri<sup>18</sup>. Jika lingkungan berkembang secara normal sesuai norma, itu akan berdampak positif pada pertumbuhan karakter individu, begitu pula sebaliknya. Jadi salah satu usaha yang seseorang lakukan agar dapat diterima dalam suatu kelompok sosial yaitu melakukan konformitas.

Konformitas dalam kehidupan kampus dapat bersifat konstruktif, seperti keterlibatan dalam kegiatan organisasi atau komunitas akademik, namun demikian, tidak jarang konformitas justru menjerumuskan mahasiswa

---

<sup>15</sup> Karolus Supartan Purwanto, Amir and Aironi Zuroida, "Kontrol Diri Dengan Konformitas Pada Pelaku Judi Online," *Journal of CLinical, Industrial, Social and Educational Psychology* 7, no. 2 (2023): 54–62.

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Rahil Adriyadi Dwi Ananda, Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Indikasi Kecanduan Judi Online Pada Mahasiswa, *Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang*, 2024.

<sup>18</sup> Ibid.

pada perilaku menyimpang, khususnya ketika nilai-nilai kelompok mengarah pada tindakan yang tidak sesuai dengan norma hukum maupun etika<sup>19</sup>. Tekanan sosial dari kelompok memiliki peran penting dalam keputusan individu untuk mulai berjudi secara online<sup>20</sup>. Perilaku berjudi secara online kini tidak lagi terbatas pada kelompok masyarakat tertentu banyak kalangan mahasiswa mulai menjadi sasaran yang rentan terlibat dalam aktivitas ini<sup>21</sup>. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan sosial sekitar serta eksposur digital yang tinggi. Kecenderungan mahasiswa untuk mencoba judi online kerap diawali oleh pengaruh dari teman sebaya, dorongan tren, maupun paparan promosi yang masif melalui media sosial<sup>22</sup>. Tidak dapat diabaikan pula bahwa kondisi psikososial yang dihadapi mahasiswa seperti tekanan akademik, kesulitan ekonomi, serta kebutuhan untuk mendapatkan hiburan instan juga berkontribusi terhadap keputusan mereka dalam terlibat praktik judi daring. Ketika lingkaran sosial memberikan contoh atau pembenaran bahwa berjudi adalah cara cepat untuk memperoleh uang atau sekadar aktivitas hiburan, mahasiswa yang memiliki kontrol diri lemah dan pemahaman hukum yang terbatas menjadi lebih mudah terpengaruh<sup>23</sup>.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 20-26 Oktober 2024 yang dilakukan di salah satu warung kopi di kota Tulungagung menunjukkan bahwa praktik judi online cukup marak dikalangan mahasiswa. Selama pengamatan, terlihat sejumlah mahasiswa mengakses aplikasi judi *Domino High Island* melalui ponsel mereka sambil nongkrong bersama teman-temannya. Aktivitas tersebut dilakukan secara terbuka dan menjadi rutinitas mereka saat berada di warung tersebut. Dalam beberapa situasi

---

<sup>19</sup> Ida Sriwaty Sunarjo, Aspin, and La Ode Husaini, "Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Remaja," *Jurnal Sublimapsi* 3, no. 3 (2022): 219–228.

<sup>20</sup> Moh Hendrik Saefullah, *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Dan Kontrol Diri Terhadap Intensitas Judi Online Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang*, 2023.

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Abi Arsyah Makarin and Laras Astuti, "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online," *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)* 3, no. 3 (2023): 180–189.

<sup>23</sup> Ibid.

mahasiswa yang awalnya hanya menonton akhirnya ikut mencoba bermain setelah mendapat dorongan temannya karena temannya berhasil menang atau mendapatkan *jackpot*. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya pengaruh konformitas, dimana individu cenderung mengikuti perilaku mayoritas dalam lingkungan sosialnya. Selain itu, terdapat pula adanya kecenderungan kurangnya *self-control* dimana beberapa mahasiswa mengabaikan waktu dan keuangannya hanya demi terus bermain. Secara umum hasil observasi ini memperkuat dugaan bahwa rendahnya *self-control* dan tingginya konformitas menjadi faktor yang berperan dalam meningkatnya perilaku judi online pada kalangan mahasiswa.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Setiawan yang berjudul “Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Judi Online Pada Remaja” dengan hasil bahwa terdapat hubungan yang terjadi antara kontrol diri dengan perilaku judi. Melihat semakin maraknya promosi judi online dan meningkatnya transaksi keuangan yang terkait dengan aktivitas ini di kalangan usia muda, penting untuk menelaah hubungan antara konformitas sosial dan keterlibatan mahasiswa dalam praktik tersebut. Penelitian dalam bidang ini diharapkan dapat memperkaya khasanah literatur psikologi sosial serta memberikan dasar ilmiah bagi penyusunan kebijakan preventif di lingkungan pendidikan tinggi. Berpedoman dari hal tersebut yang mana kontrol diri pada remaja sangat rendah sehingga menyebabkan melakukan perilaku judi dengan hal itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan *self control* dengan konformitas terhadap perilaku judi online pada kalangan mahasiswa di Tulungagung. Sehingga penelitian ini yang berjudul “Hubungan *Self-Control* Dengan Konformitas Terhadap Perilaku Judi Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Kota Tulungagung. dilakukan karena tertarik perbedaan faktor subjek yang diharapkan apakah ada perbedaan antara remaja dan mahasiswa.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

Mahasiswa cenderung mencoba tindakan yang mulai menyimpang karena rasa ingin tahu yang besar dan hausnya akan pengetahuan yang belum

pernah ditemui hingga bahkan pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Perilaku inilah yang mengakibatkan berada dalam penyimpangan. Banyak perilaku penyimpangan pada masa ini, salah satunya yaitu perjudian. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang ada, perjudian kini mulai mudah diakses dan dimainkan, dengan adanya akses internet dan media seperti *smartphone* atau komputer. Judi online merupakan sebuah permainan dengan media uang dan akses internet sebagai bahan taruhan dalam permainan. Permainan judi online ini dapat diakses dari situs internet yang ada dan tersebar luas. Mahasiswa dengan penguasaan *selfcontrol* yang kuat karena sadar akan aturan yang ada, tidak akan tergiur untuk memainkan permainan ini. Judi online dimainkan oleh remaja karena pada awalnya hanya rasa ingin tahu dan juga konformitas yang timbul dari temannya muncul menyebabkan mahasiswa akan mendalami permainan judi tersebut, namun karena *self-control* yang tidak terkendali menimbulkan hasrat ingin bermain lagi sehingga bertujuan menang mendapat uang secara instan.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat *self-control* pada mahasiswa?
2. Bagaimana tingkat konformitas pada mahasiswa?
3. Bagaimana tingkat perilaku judi online pada mahasiswa?
4. Bagaimana hubungan *self control* dengan perilaku judi online pada mahasiswa?
5. Bagaimana hubungan konformitas dengan perilaku judi online pada mahasiswa?
6. Bagaimana hubungan *self-control* dan konformitas dengan perilaku judi online pada mahasiswa?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui tingkat *self-control* pada mahasiswa
2. Mengetahui tingkat konformitas pada mahasiswa
3. Mengetahui tingkat perilaku judi online
4. Mengetahui hubungan *self control* dengan perilaku judi online

5. Mengetahui hubungan konformitas dengan perilaku judi online
6. Mengetahui hubungan *self-control* dan konformitas dengan perilaku judi online pada mahasiswa

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini nantinya diharapkan memberi sebuah ilmu pengetahuan dan pengembangan dalam bidang psikologi khususnya Psikologi Sosial yang berkaitan perilaku berteman pada kalangan mahasiswa lebih fokus pada perilaku judi online, *self-control*, dan konformitas.

### **2. Manfaat Praktis**

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan nantinya berguna bagi masyarakat pada umumnya, dan khususnya dapat memberi informasi dan pertimbangan bagi para mahasiswa tentang dampak negatif dan bahaya yang ditimbulkan dari perilaku judi online. Sebagai informasi untuk orang tua supaya dapat memahami perilaku dan proses perkembangan mahasiswa, sehingga diharapkan masyarakat dapat menghindari dampak dari perilaku judi online yang cenderung dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Fokus pada penelitian ini untuk mengkaji hubungan antara *self-control* dan konformitas terhadap perilaku judi online. *Self-control* dalam penelitian ini merujuk pada mengkondisikan sebuah pola dalam berperilaku dengan memperhitungkan dampak ketika sedang dalam suatu situasi dan kondisi tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan hasil dan tujuan seperti yang diinginkan, sedangkan konformitas adalah kecenderungan seseorang untuk membiarkan perilakunya dipengaruhi oleh aturan atau sikap yang sudah melekat dan mendapatkan pengakuan masyarakat.

## **G. Penegasan Variabel**

1. Perilaku judi online

Perilaku judi online adalah tindakan permainan yang dilakukan dengan sengaja dalam bentuk taruhan uang yang menggunakan situs internet sebagai tempat bermainnya dan adanya akses internet untuk membuka situs permainan<sup>24</sup>. Perilaku judi online diukur dengan skala yang disusun berdasarkan bentuk judi online yang telah dimainkan diantaranya Domino High Island, Casino Online, Indoplay. Semakin banyak jumlah orang menyatakan telah melakukan judi online, maka semakin tinggi tingkat Perilaku judi online. Sebaliknya semakin sedikit jumlah orang telah menyatakan melakukan judi online maka semakin rendah tingkat Perilaku judi online pada Mahasiswa.

## 2. *Self Control*

*Self Control* adalah sebuah pola dalam berperilaku dengan memperhitungkan dampak ketika sedang dalam suatu situasi dan kondisi tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan hasil dan tujuan seperti yang di inginkan<sup>25</sup>. *Self Control* diukur dengan skala yang disusun berdasarkan tiga aspek yaitu: kemampuan mengendalikan perilaku (*behavior control*), kognitif kontrol (*cognitive control*), mengontrol keputusan (*decisional control*). Semakin tinggi skor yang diperoleh berarti semakin tinggi *self-control*. Sebaliknya semakin rendah skor maka semakin rendah *self-control*.

## 3. Konformitas

Konformitas adalah kecenderungan seseorang untuk membiarkan perilakunya dipengaruhi oleh aturan atau sikap yang sudah melekat dan mendapatkan pengakuan masyarakat<sup>26</sup>. Konformitas dapat di

---

<sup>24</sup> Moh Hendrik Saefullah, "Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Dan Kontrol Diri Terhadap Intensitas Judi Online Pada Mahasiswa UIN Walisongo Semarang" *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*, (2023).

<sup>25</sup> Oki Pradana dan Rida Yanna Primanita, "Kontribusi Self Control Terhadap Perilaku Internet Gambling Pada Mahasiswa", *Innovative: Journal of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 9510-9518.

<sup>26</sup> Safri Mardison, "Konformitas Teman Sebaya Sebagai Pembentuk Perilaku Individu," *Jurnal Al-Taujih* 2, no. 1 (2016): 78–90, <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/article/view/941>.

klasifikasikan berdasarkan 3 aspek yaitu : Kekompakan Yang Besar, Kesepakatan Dalam Pendapat, Ketaatan Yang Dimiliki Individu. Jadi tiga aspek itulah yang mempengaruhi konformitas seseorang.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Sistem penulisan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab utama yang saling terkait. Bab 1 Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan itu sendiri. Bab 2 Landasan Teori mencakup teori-teori yang relevan, hasil-hasil penelitian terdahulu, kerangka ideologis sebagai dasar analisis, dan hipotesis-hipotesis penelitian. Bab 3 Metodologi Penelitian menjelaskan pendekatan penelitian, topik atau objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab 4 menjelaskan hasil penelitian. Bab 5 Pembahasan menyajikan data yang ditemukan di lapangan dan menghubungkannya dengan teori yang diteliti. Bab 6 Kesimpulan merangkum hasil penelitian dan memberikan saran. Setelah itu, disertakan daftar pustaka yang mencantumkan semua sumber yang digunakan, serta lampiran yang berisi dokumen pendukung seperti alat penelitian, data, atau surat izin.