

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan transisi dalam berkegiatan, salah satunya dalam berjudi. Jika pada jaman dulu judi dilakukan dengan cara tatap muka dan bersembunyi, saat ini judi tidak lagi dilakukan dengan cara bersembunyi atau mencari relasi pada orang yang memiliki kegiatan serupa, namun judi sudah dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui media elektronik, seperti smartphone maupun pc. (Zurohman et al., 2016).

Judi online adalah suatu bentuk permainan yang menyimpang dari pandangan sosial, agama, serta hukum. Meskipun demikian, judi online semakin menyebarluas diberbagai kalangan dan sulit untuk dihilangkan. (Sa'diyah et al., 2022).

Situs perjudian online yang mudah diakses merupakan salah satu pemicu remaja awal dalam mengunjungi website tersebut, juga pengaruh lingkungan dan teman sebaya yang saling bertukar pengetahuan terkait judi online juga merupakan salah satu pemicu mereka dalam menyebarluaskan kegiatan perjudian ini. Berawal dari bermain game online yang tersedia pada gadget, namun karena rasa ingin tahu yang besar pada remaja yang menuntun mereka kedalam game online yang didasari pertarungan atau yang biasa disebut dengan judi online. (Falabiba et al 2014).

Fenomena judi online tidak memandang usia, jenis kelamin, maupun status ekonomi, siapapun dapat mengakses web dan aplikasi yang tersedia dalam judi online, siapapun dan dari kalangan manapun dapat mengakses website judi online yang sudah sangat mudah ditemui pada sosial media, karena banyak juga artis yang menjadi promotor website atau link judi online di Indonesia. (Susanti 2021).

Kebanyakan orang menganggap bahwa melakukan judi online merupakan bentuk hiburan, padahal terlihat jelas bahwa hal tersebut melanggar norma yang ada. Pada pelaksanaannya, judi online memiliki admin yang membantu mempengaruhi dengan cara memberikan tawaran yang menarik agar para pelajar dan mahasiswa tertarik untuk menggunakan webnya. (Falabiba et al 2014).

Tidak sedikit remaja yang senang melakukan kegiatan judi online ini, karena banyak diantara mereka yang pernah merasa diuntungkan dengan permainan yang mereka mainkan, pada awalnya mereka mendapatkan kemenangan yang mampu meyakinkan mereka dipertandingan selanjutnya, sehingga ketika mereka mengalami kekalahan, mereka tidak ragu untuk memainkannya kembali, karena sudah sudah meyakinkan diri mereka dalam permainan berikutnya, padahal jumlah kekalahannya lebih besar dibandingkan dengan jumlah kemenangannya. Tidak jarang juga bagi mereka menggunakan uang kuliah, menjual atau menggadai barang, dan bahkan mencuri demi melakukan judi online. (Simbolon 2022).

Berdasarkan berita siaran televisi maupun media sosial yang ada, Tempo.co melalui websitenya mengutip dampak judi online ini sampai merugikan seorang polwan di Mojokerto, Jawa Tengah. Seorang polisi Wanita membakar suaminya yang juga berprofesi sebagai polisi. Pembakaran yang terjadi di Asrama polisi polres Mojokerto, pembunuhan itu dipicu karena korban menggunakan gajinya untuk bermain judi online.

Berdasarkan hasil wawancara bersama informan A4, peneliti mengetahui bahwa informan melakukan segala cara untuk mendapatkan modal untuk bermain judi online, seperti menggunakan uang SPP kuliahnya untuk bermain judi online, dan informan A4 juga pernah mengadaikan barang – barang berharganya seperti laptop, telepon genggamnya dan sepeda motornya. Demi mendapatkan uang untuk bermain judi online, informan A4 juga mengakui bahwa ketika kita sudah pandai dan pernah mendapatkan kemenangan besar dalam bermain judi online, maka kita akan susah untuk tidak memainkan permainan judi online, karena selalu dibayangi oleh rasa penasaran dan rasa ingin terus menang. (AT et al., 2019).

Menurut Merton (2010) seseorang memprediksi pertaruhan yang akan dijalani, seolah mereka dapat mengendalikan mesin judi online karena keyakinannya yang begitu kuat untuk memenangkan pertaruhan tersebut. Hal ini disebutkan oleh Madon et al., (1997) *Self-Fulfilling Prophecy*, yaitu situasi yang meramalkan suatu prediksi akan harapan tentang suatu hal, seperti terhadap seseorang atau peristiwa yang dapat mempengaruhi perilaku individu terhadap subyek itu yang menyebabkan harapan menjadi terealisasikan. *Self-fulfilling*

prophecy ini menciptakan realitas yang tampaknya membuat stereotip akurat, bahkan jika hal itu salah ditempat pertama.

Sebagai persepsi, perasaan, dan keyakinan Awo et al., (2020) menyatakan bahwa seseorang dapat mengontrol hasil perjudian melalui keterampilan, kemampuan, atau pengetahuan pribadi, kognisi perjudian yang salah telah dikategorikan lebih lanjut ke dalam tiga bentuk khusus. Kategori pertama mencerminkan keyakinan bahwa seseorang dapat mengontrol hasil perjudian melalui keterampilan, kemampuan, atau pengetahuan pribadi. Kategori ini termasuk kontrol ilusi aktif di mana individu memiliki keyakinan bahwa mengandalkan perilaku takhayul, pada sistem atau angka keberuntungan dapat mempengaruhi hasil perjudian, misalnya kepemilikan benda-benda tertentu seperti melakukan ritual tertentu seperti doa atau memiliki kondisi mental tertentu seperti sikap positif. Kategori kedua adalah kontrol prediktif dan ini mencerminkan keyakinan individu bahwa mereka dapat memprediksi hasil perjudian. Ini mencakup keyakinan bahwa seseorang memiliki keterampilan untuk membuat prediksi yang akurat mengenai hasil perjudian positif berdasarkan isyarat yang menonjol misalnya cuaca, firasat atau berdasarkan pada kemenangan/kekalahan masa lalu (adanya pengharapan bahwa serangkaian kekalahan akan diikuti oleh serangkaian kemenangan). Ini juga termasuk kesalahan probabilitas, seperti kesalahpahaman sifat probabilitas hasil (percaya bahwa perjudian terus menerus meningkatkan kemungkinan menang dari pada kehilangan uang). Kategori ketiga mencerminkan bias interpretatif, yang terdiri dari melakukan ulang hasil perjudian yang akan mendorong perjudian terus berlanjut meskipun mengalami kerugian. Ini termasuk menghubungkan keberhasilan dengan keterampilan sendiri dan kegagalan dengan pengaruh atau keberuntungan orang lain atau mengingat kemenangan lebih mudah daripada kerugian, dan dengan demikian mengharapkan untuk menang di permainan yang telah mereka kalahkan sebelumnya.

Menurut Awo et al., (2020) Keyakinan yang salah dari sifat ini umumnya telah dihipotesiskan untuk mempengaruhi ketekunan perjudian meskipun kerugian finansial meningkat. Konstruksi psikologis dari *Locus of Control* mengacu pada keyakinan bahwa seseorang memiliki kapasitas untuk mempengaruhi peristiwa kehidupan, seperti nasib, keberuntungan, atau pengaruh diluar kendalinya.

Seseorang yang bermain judi online memiliki harapan dan keyakinan untuk memenangkan taruhan yang dipasang supaya memperoleh suatu keuntungan dan kemenangan, ketika seseorang tersebut merasa yakin dan percaya bahwa situs judi online dapat memberikan apa yang ia inginkan dan butuhkan seperti uang dan kesenangan, maka pelaku judi online akan semakin senang dan yakin melakukan perjudian melalui situs perjudian online. Pelaku judi online terobsesi dengan keyakinan untuk memenangkan pertarungan hingga mengalihkan perhatian pada hal-hal lain seperti kekalahan, mencari uang diluar perjudian, maupun hal lain selain kegiatan berjudi. (Falabiba et al., 2014).

Menurut Maryam (2019) pada buku ajar psikologi sosial pada penerapan dalam permasalahan sosial dimana efek persepsi yang dialami individu merupakan jenis bias konfrimasi, yang tentunya melibatkan kecenderungan individu untuk menafsirkan, mencari, dan membuat informasi yang akan merubah harapannya menjadi nyata.

Self-Fulfilling Prophecy menyebabkan terjadinya bias bagaimana kita berpikir, merasakan, berperilaku terhadap sesuatu atau seseorang. Seseorang yang bermain judi online, tentunya membuat berbagai strategi dengan harapan terwujudnya semua keinginan yang telah dirancang yaitu memenangkan pertarungan dengan jumlah yang besar, seseorang akan memiliki keyakinan untuk kemenangan yang sesuai harapannya sehingga meramalkan hasil yang belum jelas. Jika individu mendapatkan kemenangan yang sesuai dengan ramalannya, ia akan melakukan kembali hal yang sama walaupun dengan hasil yang belum tentu serupa dengan sebelumnya, namun jika individu mendapatkan dan merasakan kekalahan pada pertaruhannya, mereka akan tetap yakin pada persepsi awal bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan, sehingga mereka akan tetap bertaruh.

Self-Fulfilling Prophecy konsep yang menyatakan bahwa keyakinan atau harapan seseorang terhadap suatu hal dapat mempengaruhi perilaku mereka sehingga hal tersebut menjadi kenyataan (Evans & Rosenthal, 1969). *Self-Fulfilling Prophecy* ini akan menciptakan realitas yang tampaknya membuat stereotip akurat, bahkan jika hal itu terbukti salah menurut Maryam, (2019) dalam buku ajar psikologi sosial yaitu penerapan dalam permasalahan sosial. Seseorang yang

bermain judi online, tentunya membuat berbagai strategi dengan harapan terwujudnya semua keinginan yang telah dirancang yaitu memenangkan pertarungan dengan jumlah yang besar, seseorang akan memiliki keyakinan untuk kemenangan yang sesuai harapannya sehingga meramalkan hasil yang belum jelas. Jika individu mendapatkan kemenangan yang sesuai dengan ramalannya, ia akan melakukan kembali hal yang sama, walaupun dengan hasil yang belum tentu serupa dengan sebelumnya, namun jika individu mendapatkan dan merasakan kekalahan pada pertaruhan, mereka akan tetap yakin pada persepsi awal bahwa mereka akan mendapatkankemenangan, sehingga mereka akan tetap bertaruh.

Menurut Primi & Donati (2022) para penjudi akan dimanjakan kemenangan saat awal pertarungan atau bisadikatakan kemenangan awal saat menjadi anggota baru pada website atau link judi online yang dimainkan, kemenangan yang didapatkan terbilang cukup besar. Penelitian menunjukkan bahwa ada proporsi remaja yang berjudi karena pesan-pesan ini dan dimanjakan dengan harapan-harapan memenangkan pertarungan yang mereka jalani

Menariknya, Awo et al., (2020) menyatakan *Self-Fulfilling Prophecy* ini berbeda dengan perasaan optimisme abadi yang umumnya didefinisikan bahwa “hari ini adalah harinya”, ketika berbicara tentang perjudian, banyak individu yang mengalami perasaan keniscayaan dalam perjudian. Prospek kemenangan yang mengubah pola pikir dan kehidupan mereka berkembang dari harapan ke harapanyang mereka tanamkan dalam pertarungan, dengan penerimaan kehilangan akhirnya menjadi ramalan yang terpenuhi dengan sendirinya yang menyebabkan individu ingin mengganti kekalahan yang pernah mereka alami. Namun seperti yang diungkapkan oleh para penjudi sendiri, tidak ada yang berbicara tentang kerugian; satu-satunya hasil yang dibagikan adalah kemenangan, menciptakan perasaan palsu tentang kemungkinan menang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian ini mendapati permasalahan yang sesuai dengan penelitian yang terdahulu, dan diakhiridengan hasil penelitian yang terakhir, berikut pemaparan yang telah di temukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Primi & Donati, (2022), Caterina Primi dan

Maria Anna Donati yang berjudul *“The Prevention of Adolescent Problem Gambling Through Probabilistic Reasoning”* menunjukkan bahwa adanya pengaruh perjudi karena pesan-pesan kemenangan juga dimanjakan dengan harapan-harapan dan prediksi-prediksi memenangkan pertaruhan yang dialami oleh remaja

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Donati et al., (2022), Maria Anna Donati, Jessica Boncompagni, Giuseppe Iraci Sareri, Sonia Ridolfi, Adriana Iozzi, Valentina Cocci, Alfiero Arena, Caterina Primi pada tahun 2022 yang berjudul *“Optimizing large-scale gambling prevention with adolescents through the development and evaluation of a training course for health professionals.”* Temuan menunjukkan bahwa adanya hubungan faktor kognitif dalam bermain judi, yaitu, pengetahuan perjudian yang benar, pemahaman keacakan, dan penalaran probabilistik, dan pengurangan faktor afektif risiko, yaitu, pemikiran takhayul atau peramalan dan prediksi yang dilakukan saat melakukan perjudian

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Von Der Heiden & Egloff, (2021) Juliane M. von der Heiden, Boris Egloff pada tahun 2021 yang berjudul *“Associations of the Big Five and locus of control with problem gambling in a large Australian sample.”* Menemukan adanya pengaruh locus of control eksternal yang tinggi, stabilitas emosi yang rendah, kesadaran yang rendah, dan keramahan yang rendah dikaitkan dengan masalah perjudian. Hubungan ini tetap signifikan bahkan ketika kami mengontrol semua variabel sosiodemografis secara bersamaan.

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Nießen et al., (2022), Désirée Nießen, Isabelle Schmidt, Katharina Groskurth, Beatrice Rammstedt, Clemens M. Lechner tahun 2021, yang berjudul *“The Internal–External Locus of Control Short Scale–4 (IE-4): A comprehensive validation of the English-language adaptation”* menemukan bahwa baik orang yang dikontrol secara internal maupun eksternal rentang terhadap respon yang diinginkan secara sosial. *Locus of Control Internal* dikaitkan dengan lebih-lebih kualitas positif, sedangkan *Locus of Control Eksternal* dikaitkan dengan meminimalkan kualitas negatif. Individu yang cenderung meminimalkan kualitas negatif memiliki kecenderungan untuk percaya bahwa suatu peristiwa adalah hasil dari kebetulan, atau berada di bawah kendali sesuatu.

Hasil penelitian M.AT, A. Haris, H. Heru et al pada “*Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*”, Faktor lingkungan pertemanan juga menjadi faktor utama penyebab bertahanya judi online Dimana ketika orang-orang disekeliling kita juga sudah terbiasa dalam melakukan penyimpangan sosial, maka lambat laun kita juga akan ikut terbiasa melakukan penyimpangan sosial. (AT et al., 2019).

Hasil penelitian Suhada (2016) yang berjudul “*Makna judi online bagi remaja di Kota Surabaya.*” dari fenomena judi online di kalangan remaja urban adalah remaja memilih untuk melakukan judi online sebagai wujud dari pilihan rasional yang didasari oleh keinginan mendapatkan uang secara instan. Judi online dipilih oleh para remaja sebagai media karenadianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain judi. Selain itu remaja juga memaknai situs judi di dunia maya sebagai media untuk bermain judi. Penelitian yang telah disebutkan diatas, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan seperti perbedaan dari segi subjek, responden, aspek, dan ruang lingkup penelitian.

Berdasarkan penjelasan informasi data pada latar belakang dan juga diperkuat dengan adanya hasil penelitian serta keterbatasan penelitian terdahulu, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti “Apakah Ada Hubungan Antara *Locus of Control* Eksternal Dengan *Self-fulfilling Prophecy* Terhadap Remaja di Bekasi Yang Mengalami Kekalahan Dalam Judi Online?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah hasil dari Hubungan antara *Locus of Control Eksternal* Dengan *Self-Fulfilling Prophecy* Terhadap Remaja di Bekasi Yang Mengalami Kekalahan Dalam Judi Online.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan keilmuan dibidang psikologi, khususnya pada kajian *Locus of Control* Eksternal dan *Self-fulfilling Prophecy* pada remaja yang mengalami

kekalahan pada aktivitas judi online.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait hubungan antara *Locus of Control Eksternal* dan *Self-fulfilling Prophecy* pada remaja yang mengalami kekalahan dalam judi online.

