

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet yang semakin pesat membawa pengaruh dalam kehidupan sosial masyarakat. Perkembangan tersebut mengakibatkan munculnya penemuan-penemuan baru di bidang teknologi, salah satunya adalah judi *online*. AT Ramli, et al. (2019) mengemukakan bahwa perjudian *online* saat ini berkembang dengan pesat, yang awalnya perjudian *online* hanya berupa game kartu, saat ini terdapat judi tebak skor pertandingan sepak bola hingga sabung ayam banyak menjamur di situs-situs lokal maupun mancanegara, seperti SBObet Dewa poker BETWIN303 dan memiliki user untuk melakukan transaksi judi yang praktis. Sebelum internet berkembang dengan pesat, masyarakat melakukan transaksi maupun sosialisasi dengan orang lain secara langsung atau konvensional. Trisnawati, et al. (2015) mengemukakan bahwa pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berdampak pada model permainan judi hingga cara pembayarannya.

Menurut Kartono (2014) judi atau perjudian merupakan pertaruhan secara sengaja untuk mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian, atau hal yang

hasilnya belum pasti bahkan tidak pasti (Asriadi, 2020). Fenomena perjudian merupakan hal yang sudah marak terjadi dalam kehidupan masyarakat, serta tidak mengenal usia, jenis kelamin, maupun status sosial. Dahulu, setiap orang yang berjudi umumnya bertemu secara langsung atau konvensional, namun sekarang kondisinya berbeda, karena sistem perjudian bersifat *online* dan *global*, sehingga tidak perlu dilakukan secara langsung dengan tatap muka. Orang yang ingin berjudi disajikan dengan berbagai macam pilihan dan jenis, serta kemudahan akses dalam genggaman dan situs-situs judi *online* yang sudah menjamur.

Maraknya situs-situs judi *online* di internet serta kemudahan akses dan transaksinya, seperti melalui transaksi elektronik perbankan atau *e-wallet*, membuat aparat penegak hukum cukup kesulitan dalam membongkar praktik perjudian *online* (Subagyo & Astuti, 2022). Para pelaku semakin mudah mengakses situs-situs judi *online* dengan adanya perangkat *VPN* yang mampu memanipulasi lokasi perangkat para pelakunya. Pada tahun 2015, Bareskrim telah berupaya dan bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika memblokir sedikitnya 360 situs judi *online* (Susanti, 2021). Namun pada tahun 2020, ditemukan sebanyak 14.726 konten judi yang tidak hanya menasar masyarakat perkotaan saja, tetapi juga masyarakat di desa-desa (Susanti, 2021). Sementara, pada bulan September 2023, Kementerian Kominfo masih berupaya melakukan pemutusan akses dan/atau penghapusan terhadap 60.582 konten perjudian *online*. Penemuan-penemuan tersebut menunjukkan

bahwa semakin menjamurnya situs-situs judi *online* di Indonesia, serta menjadi salah satu fokus pemberantasan masalah oleh pemerintah.

Hasil penelitian Susanti (2021) mengemukakan bahwa aktivitas judi *Live Ding Dong* di Desa, tidak hanya dilakukan oleh kalangan dewasa saja melainkan ada anak-anak hingga remaja. Perjudian *Live Ding Dong* di Desa semakin meningkat dengan bertambahnya jumlah pemain yang diakibatkan oleh lemahnya kontrol sosial, karena mayoritas para pemain judi memiliki hubungan kekeluargaan yang dekat, sehingga apabila tersandung kasus dengan hukum akan merusak citra keluarga besar, serta kondisi ini cenderung “membungkam” masyarakat untuk melakukan tindakan yang lebih serius (Susanti, 2021). Sejalan dengan itu (AT Ramli et al., 2019), mengemukakan bahwa fenomena judi *online* juga terjadi pada remaja di Kelurahan Bone, Kabupaten Luwu Utara. Penelitian tersebut mengemukakan bahwa bertahannya judi *online* di Kelurahan Bone bermula mudahnya para pelaku dalam mengakses judi *online* untuk mendapatkan keuntungan, menjadi *alternative* untuk mendapatkan penghasilan tambahan, merasa aman karena lemahnya pengawasan dan tidak adanya penggerebekan dari pihak kepolisian, kurangnya pengawasan dari orang tua dan keluarga, serta lingkungan sekitar yang melakukan aktivitas perjudian, menjadi penyebab bertahannya judi *online*.

Aktivitas perjudian *online* juga terjadi pada kalangan mahasiswa-mahasiswa di Indonesia. Salah satu contohnya adalah mahasiswa yang berkuliah di salah satu perguruan tinggi di Kota Tanjungpinang yang mengaku

bermain *game* judi *online* Higgs Domino hanya untuk hiburan (Supratama et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Supratama et al., (2022) ditemukan bahwa adanya fenomena judi *online* Higgs Domino yang marak pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan pada mahasiswa, yakni dengan interaksi yang intensif antar mahasiswa seperti saling memberikan informasi terkait Higgs Domino yang disertai adanya ajakan dan ajaran. Penelitian terkait fenomena perjudian *online* di kalangan mahasiswa juga dilakukan pada subjek mahasiswa di kota Jember (Septyan & Rahmawati (2016). Penelitian tersebut mengemukakan bahwa mahasiswa yang bermain judi *online* sangat berambisi untuk mendapatkan uang dalam jumlah yang besar dan berlipat dengan modal kecil. Keuntungan yang akan didapat apabila memenangkan perjudian akan digunakan oleh mahasiswa tersebut untuk kebutuhan gaya hidup. Meskipun mahasiswa mengetahui dampak negatif dari berjudi, namun mahasiswa tersebut masih tetap berjudi karena merasa terikat dan khawatir akan melewatkan kemenangan. Kondisi tersebut membuat mahasiswa memiliki perasaan tidak ingin keluar dari lingkaran permainan judi, dan kontrol diri yang rendah terhadap perilaku berjudi (Septyan & Rahmawati, 2016).

Perjudian di kalangan mahasiswa yang lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Agrippina & Nugrahawati (2023) yang meneliti tentang pengaruh peran teman sebaya terhadap *gambling intention* pada mahasiswa yang bermain judi Slot *online* di Kota Bandung. Dalam penelitian tersebut,

munculnya *gambling intention* pada mahasiswa dipengaruhi oleh persepsi kontrol perilaku bermain judi dari informasi mengenai pengalaman kemenangan-kekalahan dan tingkat kesulitan teman sebaya dalam bermain judi *online*. Siringoringo, et al. (2024) menemukan bahwa sejumlah mahasiswa bahkan menggunakan perjudian *online* sebagai *alternative* untuk mendapatkan uang saku atau bahkan sebagai sumber utama penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Ambisi yang tinggi untuk memenangkan perjudian membuat mahasiswa pemain judi *online* melakukan pinjaman *online* yang seakan-akan menjadi solusi agar bermain judi tetap berlanjut (Hatimatunnisani et al., 2023). Akibatnya, mahasiswa tersebut kehilangan harta-benda dikarenakan utang pada pinjaman *online* yang membengkak. Sehingga, berdasarkan beberapa penelitian tersebut, diketahui bahwa aktivitas judi *online* sudah marak terjadi di Indonesia sampai dengan saat ini, baik di kalangan masyarakat pedesaan, orang dewasa, remaja, pelajar, hingga mahasiswa.

Dalam usaha untuk memprediksi dan menggambarkan perilaku berjudi, beberapa penelitian telah menjelaskan bahwa memahami intensi yang memunculkan perilaku berjudi tersebut dengan mendasarkan penelitian mereka pada *Theory of Planned Behavior* (TPB) atau teori perilaku terencana, untuk menjelaskan perilaku perjudian di masa mendatang. Intensi merupakan kemungkinan subjektif individu dalam melakukan suatu perilaku tertentu dengan mempertimbangkan informasi, implikasi serta sumberdaya yang

dimiliki individu sebelum memunculkan perilaku. *Gambling intention* merupakan pendahulu langsung dari tindakan berjudi itu sendiri (Cummings & Corney, 1987) Ajzen & Fishbein (1980) telah mengidentifikasi empat elemen dari *gambling intention* (tindakan, target dari tindakan, konteks tindakan, dan waktu di mana tindakan tersebut terjadi).

Menurut TPB, niat diprediksi oleh tiga faktor, yakni *attitude towards behavior*, *subjective norms*, dan *perceived behavioral control*. Sikap ditentukan oleh keyakinan atau pengetahuan (baik yang benar maupun salah, eksplisit maupun tersirat) tentang perilaku tersebut, serta pengorbanan dan manfaat yang dipersepsikan dari keterlibatan dalam perilaku tersebut. Sementara, norma subjektif merupakan hasil dari keyakinan bahwa orang-orang penting (misalnya keluarga dan/ atau teman) menganggap bahwa perilaku itu adalah sesuai, ditambah dengan motivasi individu untuk mematuhi norma-norma yang dipersepsikan tersebut. Sedangkan, persepsi kontrol merupakan persepsi individu mengenai mudah atau sulitnya mewujudkan suatu perilaku tertentu (Ajzen, 2005).

Dalam konteks perjudian, konsep ini akan memprediksi bahwa niat untuk berjudi adalah hasil dari sikap individu terhadap perjudian dan norma subjektif yang dimilikinya terkait perjudian. Selanjutnya, niat tersebut akan memprediksi frekuensi perjudian yang sebenarnya (Moore & Ohtsuka, 1999). Martin et al., (2010) berpendapat bahwa frekuensi perjudian dan masalah perjudian secara konsisten dikaitkan dengan sikap yang menguntungkan

terhadap perjudian. Sejalan dengan itu, (Donati et al., 2013) menyatakan bahwa perjudian adalah kegiatan yang dianggap menguntungkan secara ekonomi oleh banyak remaja. Sementara, norma subjektif (*subjective norms*) muncul dari persepsi remaja tentang sikap perjudian dari pengaruh orang lain ketika melakukan perilaku beresiko sebagai referensi utama mereka (Gardner & Steinberg, 2005; León-Jariego et al., 2020). Zhai et al. (2018) telah mengamati bahwa perilaku perjudian diantara teman sebaya berkontribusi pada perkembangan masalah perjudian di masa depan pada individu. Selain itu, sikap orang tua yang mendukung terhadap perjudian remaja, berkontribusi pada normalisasi perjudian (Campbell et al., 2011). Martin et al., (2010) menilai PBC sebagai persepsi kontrol individu atas perilaku perjudian, individu yang merasa memiliki sedikit kontrol atas perjudian mereka lebih cenderung untuk terlibat dalam perilaku perjudian bermasalah, karena mereka merasa tidak mampu berhenti meskipun mereka ingin. Lee (2013) menunjukkan bahwa kontrol perilaku yang dirasakan terhadap perilaku perjudian juga dipengaruhi oleh sejauh mana individu merasa mudah atau sulit untuk mengunjungi tempat perjudian.

Penelitian-penelitian terdahulu telah meneliti terkait faktor-faktor yang mempengaruhi *gambling intention* berdasarkan determinan intensi dari *theory of planned behavior*. Beberapa penelitian terakhir menunjukkan bahwa *attitude towards behavior* merupakan predictor *gambling intention*, *gambling frequencies*, dan bahkan *problem gambling* yang paling kuat. León-Jariego et

al. (2020) menemukan bahwa salah satu faktor yang paling mencolok yang memprediksi niat berjudi adalah keyakinan bahwa perjudian merupakan kegiatan yang berpotensi menguntungkan. Dengan cara yang sama, Delfabbro & Thrupp (2003) mengaitkan niat di masa depan dan frekuensi perjudian yang lebih tinggi dengan persepsi bahwa perjudian adalah kegiatan yang menguntungkan. Sejalan dengan itu, Wang et al. (2021) dari ketiga determinan TPB, sikap terhadap perjudian olahraga merupakan faktor yang paling signifikan sebagai *antecedent* (pendahulu) niat perilaku, dan juga secara tidak langsung memprediksi perilaku perjudian olahraga pada mahasiswa, yang menyoroti pentingnya pembentukan dan perubahan sikap terkait perjudian olahraga di kalangan populasi usia mahasiswa. Sikap terhadap perjudian dan tekanan normatif yang dirasakan muncul sebagai prediktor terkuat dan paling konsisten terhadap niat untuk berjudi baik pada sampel mahasiswa maupun non-mahasiswa (Dahl et al., 2018).

Meski demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan dan masih diperlukannya penelitian lanjutan atau kajian yang lebih lanjut terkait dinamika dari *attitude toward gambling* mempengaruhi *gambling intention*. Sehingga, berdasarkan dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh *attitude toward gambling* terhadap *online gambling intention*, terutama pada mahasiswa sebagai kelompok sasarannya. Selain itu, peneliti juga bertujuan untuk memperluas cakupan populasi berdasarkan saran dan keterbatasan dari

penelitian terdahulu, dimana penelitian terdahulu terkait dengan *gambling intention* pada mahasiswa di Indonesia masih jarang peneliti temui.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji fenomena perjudian online dengan judul penelitian “Pengaruh *Attitude Towards Gambling* terhadap *Online Gambling Intention* pada Mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi penguat dari penelitian terdahulu dan menjawab pertanyaan bagaimana Pengaruh *Attitude Towards Gambling* terhadap *Online Gambling Intention* pada Mahasiswa. Sehingga, topik penelitian yang diusung ini menjadi penting untuk dikaji atau dilakukan penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *attitude towards gambling* terhadap *online gambling intention* pada mahasiswa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *attitude towards gambling* terhadap *online gambling intention* pada mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bacaan tambahan bagi semua kalangan terutama akademis, untuk menyikapi permasalahan sosial

terkait perjudian. Selain itu, penelitian ini juga memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan mengenai pengaruh *attitude towards gambling* terhadap *online gambling intention* pada mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pengetahuan bagi mahasiswa maupun masyarakat mengenai fenomena judi *online* yang terjadi di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau acuan bagi pemerintah dalam menentukan langkah-langkah untuk memperbaiki sistem atau akses internet bagi para pengguna sebagai upaya pemberantasan judi *online* yang semakin merajalela. Penelitian ini dapat membantu merancang dan mengimplementasikan program pencegahan yang efektif di lingkungan perguruan tinggi.