

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perjudian merupakan suatu aktivitas pertarungan tentang keputusan akhir dalam perlombaan atau permainan (Wahyuni dkk., 2021). Pada umumnya perjudian menggunakan sejumlah uang atau harta sebagai alat taruhannya dengan tujuan agar memperoleh keuntungan. Bentuk aktivitas perjudian yang banyak dikenali pada umumnya, yaitu seperti poker atau taruhan kartu, lotre, *bingo*, taruhan olahraga, taruhan pada balapan, permainan *casino*, dan mesin judi elektronik (Holtgraves, 2009). Di Indonesia, aktivitas perjudian masih kerap terjadi. Berdasarkan pada publikasi Statistik Kriminal 2021 yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), persentase tindak kejahatan perjudian pada tahun 2018 adalah sebanyak 15,30%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa tindak kejahatan perjudian menduduki tingkat jenis kejahatan kedua setelah pencurian yaitu sebanyak 45,01%. Adapun dilansir dari laman Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) pada [Kominfo.go.id](http://Kominfo.go.id) yang menyediakan data statistik aduan mengenai perjudian, pada bulan Januari 2022 telah terhitung sebanyak 12.125 aduan perjudian di Indonesia.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terdapat banyak aspek dalam kehidupan manusia yang mengalami perubahan, salah satunya pada aktivitas dalam interaksi sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa

dengan adanya keterbatasan jarak tidak lagi menjadi penghalang dalam melakukan interaksi, hal ini dikarenakan adanya kemudahan akses internet dan teknologi (Prasetyo & Trisyanti, 2018). Akan tetapi, perkembangan teknologi ini dimanfaatkan oleh pelaku tindak perjudian sebagai sarana perjudian modern (Satria dkk., 2013). Aktivitas perjudian pun mulai beralih menjadi sistem *online* dikarenakan adanya teknologi yang memudahkan masyarakat untuk melakukannya. Berbagai macam aktivitas perjudian seperti taruhan kartu, lotre, *bingo*, taruhan olahraga, atau taruhan lainnya yang populer pada perjudian umumnya, menjadi cara lama yang dipakai untuk berjudi. Seiring dengan berkembangnya teknologi, perjudian di kalangan masyarakat, baik pada bandar maupun pemain, mulai beralih menjadi sistem *online* dan dikenal dengan perjudian *online* (Jendraningrat, 2021).

Dilansir dari BBC News Indonesia (2022), KOMINFO dikabarkan telah memutus akses dari 499.645 konten perjudian *online* di berbagai *platform* digital terhitung semenjak tahun 2018 hingga 10 Mei 2022. Akan tetapi, perjudian *online* di Indonesia masih terus berkembang dan sulit diberantas karena kemunculannya dengan berbagai nama situs yang berbeda sehingga sulit untuk dilacak meskipun aksesnya telah diputus. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet dan situs atau *website* judi *online* yang tersebar di dunia maya (Adli, 2015). Dalam hukum Indonesia sendiri, perjudian secara *online* merupakan salah satu kegiatan yang dilarang dan telah diatur oleh hukum. Peraturan terkait judi *online* telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berbunyi, “*Setiap orang*

*dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian*". Adapun ancaman pidana bagi pelanggaran Pasal 27 ayat (2), diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Perjudian *online* merupakan aktivitas yang bersifat menggiurkan dan berpotensi memunculkan ketagihan. Menurut Griffiths (2011), faktor yang menjadikan judi *online* menjadi hal yang menggiurkan dan membuat menjadi berpotensi ketagihan adalah karena kemudahan dalam mengakses perjudian melalui internet yang dapat meningkatkan motivasi untuk terus berpartisipasi dalam perjudian tersebut. Hal tersebutlah yang menjadikan selain perjudian *online* merupakan kegiatan yang melanggar norma hukum, fenomena perjudian *online* juga dianggap menjadi suatu permasalahan karena akibatnya yang dapat merugikan karena dapat memicu ketagihan bagi penggunanya.

Di samping dapat memicu ketagihan, kemudahan dalam mengakses perjudian secara *online* juga menjadikan tindakan tersebut mudah untuk dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Salah satunya pada individu yang lebih muda, yang mana mereka rentan untuk mencoba hal-hal baru bersama dengan teman sebayanya (Santrock, 2020). Oleh karena itu, ajakan atau bujukan dari teman sebaya dapat semakin besar pengaruhnya terhadap aktivitas perjudian *online*. Hal ini telah dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Asriadi (2020) terhadap siswa di Maros yang memiliki kebiasaan bermain judi *online*. Berdasarkan dari data yang didapat, ditemukan bahwa terdapat pengaruh dari

lingkungan teman sebayanya, yang mana dirinya mendapatkan ajakan dari teman sebaya dan diajarkan bagaimana dengan mudahnya cara bermain judi *online* hingga partisipan tersebut mahir dalam memainkannya. Dengan demikian, teman sebaya cukup memengaruhi secara signifikan sebagai pendorong melakukan judi *online* melalui ajakannya.

Teman sebaya merupakan individu dengan usia atau tingkat kematangan yang sama, dengan salah satu fungsinya ialah dapat menjadi sumber informasi dan perbandingan sosial tentang dunia selain keluarga (Santrock, 2020). Teman sebaya memainkan peran yang kuat dalam berbagai aspek kehidupannya, khususnya pada usia remaja (Santrock, 2020). Hal tersebut dikarenakan pada biasanya remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengeksplorasi dan mempelajari berbagai hal baru bersama dengan teman sebaya daripada dengan keluarganya (Hurlock, 1990). Terdapat beberapa fungsi dari teman sebaya yang dikemukakan oleh Santrock (2020), diantaranya adalah sebagai sumber pembelajaran ataupun informasi sebagai perbandingan sosial tentang dunia di luar, tempat menerima umpan balik terkait kemampuan yang dimiliki di antara kelompok sebayanya, serta menjadi tempat untuk mengevaluasi sesuatu yang telah dilakukan apakah lebih baik ataupun lebih buruk daripada teman-temannya yang lain. Dengan demikian, besar pengaruhnya peranan teman sebaya dapat mengarah kepada perilaku yang baik ataupun sebaliknya seperti kenakalan remaja. Hal ini dikarenakan tidak jarang munculnya permasalahan serius yang disebabkan oleh kenakalan remaja dengan teman sebaya (Nurhidayah dkk., 2021).

Dalam pertemanan dengan teman sebaya, ada yang dinamakan dengan tekanan teman sebaya (*peer pressure*), yaitu tekanan untuk berpikir atau berperilaku sesuai dengan yang ditentukan oleh teman sebaya (Clasen & Brown, 1985). Tekanan teman sebaya yang positif dapat berdampak pada perilaku yang positif pula, seperti perilaku yang mengarah pada pembelajaran untuk mengembangkan perilaku yang diinginkan dan bertanggungjawab, begitu pula dengan sebaliknya (Temesgen, 2015). Penelitian yang dilakukan pada remaja di India mengungkapkan bahwa tekanan teman sebaya berhubungan dengan keputusan yang buruk (Bhattacharyya dkk., 2020). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa tekanan teman sebaya berhubungan dengan menentukan keputusan, yaitu semakin besar tekanan teman sebaya maka semakin besar pula kecenderungan untuk tergesa-gesa dalam mengambil keputusan karena mereka merasa tidak percaya diri dan lebih menyetujui untuk melakukan perilaku yang dilakukan temannya meskipun hal tersebut adalah perilaku yang negatif. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Smetana (2006, dalam Temesgen, 2015), bahwa tekanan teman sebaya yang negatif di kalangan remaja dapat berpengaruh salah satunya pada keputusan yang salah. Dengan demikian, remaja mengambil keputusan dengan mengikuti apa yang dirasa benar oleh teman sebayanya meskipun perilaku yang diikuti sebenarnya merupakan keputusan yang salah, seperti kenakalan remaja.

Sama halnya dengan peranan tekanan teman sebaya pada aktivitas perjudian. Hingga saat ini, penelitian mengenai peranan tekanan teman sebaya pada aktivitas perjudian hanya berfokus pada perjudian tradisional. Pada

penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Langhinrichsen-Rohling dkk. (2004) mengungkapkan bahwa perjudian yang dilakukan khususnya pada remaja, secara signifikan lebih banyak dilakukan dengan teman sebayanya dan menunjukkan kerentanan terhadap tekanan teman sebaya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Oyetunji-Alemede dkk. (2019) didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tekanan teman sebaya terhadap perjudian pada mahasiswa. Hasil yang didapatkan pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok dengan tekanan teman sebaya yang tinggi memiliki nilai perilaku perjudian yang lebih adiktif daripada mereka yang memiliki tekanan teman sebaya yang rendah. Melalui kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teman sebaya dan tekanan dari teman sebaya menjadi peran yang signifikan terhadap aktivitas perjudian remaja.

Adapun apabila dilihat pada konteks perjudian, baik perjudian tradisional maupun perjudian *online* terdapat beberapa hal yang menjadi perbedaan. Melihat kepada konteks perjudian tradisional, secara proses mulai dari segi transaksi deposit perjudian, melakukan permainan perjudian, hingga memperoleh hadiah kemenangan dalam perjudian hanya dapat dilakukan secara bertatap muka langsung. Sehingga antara bandar dan para pemain perjudian dapat mengetahui satu sama lain dalam segi fisik maupun berkemungkinan mengenal identitas seperti nama. Sedangkan pada konteks perjudian *online*, keseluruhan proses aktivitas perjudian dilakukan dengan tanpa bertatap muka secara langsung. Hal ini didukung oleh adanya perkembangan zaman dan teknologi dalam memudahkan prosesnya tersebut. Dari mulai proses transaksi deposit perjudian yang dapat

dilakukan secara digital melalui transfer, memainkan perjudian secara *online* pada situs yang disediakan, hingga perolehan hadiah melalui transfer kembali. Sehingga keseluruhan proses yang dilakukan secara *online* tersebut membuat antara bandar dan para pemain tidak dapat mengenali atau melihat satu sama lain. Hal ini lah yang membuat seseorang akan merasa lebih aman dan terjaga akan identitas pribadinya. Beberapa keuntungan tersebut dapat menjadi pertimbangan seseorang untuk mudah tergiur akan perjudian *online*, salah satunya ketika dihadapkan pada tekanan teman sebaya melalui ajakan teman yang diterimanya untuk bermain judi *online*.

Adapun yang menjadi kekhawatiran terbesar adalah karena perjudian *online* menjadi salah satu kenakalan remaja yang dapat memicu kenakalan atau perilaku kriminal yang lainnya. Hal ini dikarenakan remaja yang terlibat dalam perilaku judi *online* akan mungkin mengalami peningkatan dalam terlibat perilaku beresiko yang lainnya (Gómez dkk., 2020). Sedangkan apabila sudah berada pada tahap mengalami ketergantungan judi *online*, mereka akan melakukan berbagai cara agar mendapatkan uang demi melakukan judi *online* karena tidak dapat mengendalikan kontrol dirinya (Siemens & Kopp, 2011).

Upaya untuk mendalami lebih lanjut mengenai tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* pada remaja, peneliti terlebih dahulu melakukan pengambilan data awal. Peneliti menyusun pertanyaan pada data awal dengan mengacu kepada definisi tekanan teman sebaya yang dikemukakan oleh Clasen dan Brown (1985) yang kemudian definisi tekanan teman sebaya tersebut dikembangkan oleh Santor dkk. (2000). Menurut Clasen dan Brown (1985),

tekanan teman sebaya dapat muncul dan dirasakan apabila seseorang memaknai sebuah ajakan menjadi hal yang membuatnya tertekan ketika diminta untuk terlibat melakukan sesuatu. Adapun menurut Santor dkk. (2000) bahwa tekanan teman sebaya merupakan pengalaman subjektif dari perasaan tertekan, terdesak, dan tertantang ketika diminta untuk melakukan sesuatu oleh teman. Oleh karena itu, tekanan teman sebaya hanya dapat dirasakan sebagai perasaan subjektif oleh seseorang yang mendapatkan sebuah permintaan atau ajakan dari temannya untuk melakukan sesuatu seperti bermain judi *online*, atau dilihat berdasarkan sudut pandang korban yang mengalami tekanan teman sebaya.

Peneliti mengambil data awal untuk melihat peran teman sebaya dalam mengajak bermain judi *online* pada remaja. Dalam hal ini, usia remaja dipilih berdasarkan pada usia tersebutlah teman sebaya memainkan peran yang kuat dalam berbagai aspek kehidupannya (Santrock, 2020). Oleh karena itu pada usia remaja, mereka rentan untuk mendapatkan tekanan teman sebaya. Pada bulan Maret 2022, peneliti melakukan pengambilan data awal dengan menyebarkan kuesioner yang berisikan beberapa pertanyaan melalui *platform* Google Form. Setelah peneliti memperoleh data yang cukup, peneliti melakukan *coding* pada jawaban yang diberikan oleh partisipan.

Data yang telah didapatkan kemudian peneliti susun pada Tabel 1.1 yang tersaji karakteristik partisipan data awal yang pernah mendapatkan ajakan untuk melakukan judi *online* oleh teman sebayanya.

**Tabel 1.1 Karakteristik Partisipan Data Awal**

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persen
---------------	----------	--------	--------

Usia	16	2	28,6%
	17	2	28,6%
	18	1	14,3%
	19	1	14,3%
	20	1	14,3%
Subjek yang memberikan ajakan untuk melakukan judi <i>online</i>	Teman	5	71,5%
	Iklan media sosial	2	28,6%
Perasaan yang muncul ketika mendapatkan ajakan teman untuk bermain judi <i>online</i>	Cemas	1	25%
	Takut	2	40%
	Bingung	1	25%
	Marah	1	25%
	Netral	1	25%

Sumber: Data Awal Peneliti

Merujuk pada Tabel 1.1 di atas, dapat dilihat bahwa dari 7 partisipan yang mengisi data awal merupakan berada di rentang usia 16–20 tahun, rentang usia tersebut tergolong ke dalam kelompok remaja. Adapun berdasarkan jawaban yang didapatkan, mereka menyatakan bahwa pernah mendapatkan judi *online*, bahkan 4 dari 7 partisipan menyatakan mengalami ajakan yang cenderung bersifat memaksa dan menantang. Adapun 4 partisipan tersebut menyatakan pengalamannya sebagai berikut, “*temen pada main judi online, udah nolak tapi diajakin terus-terusan karena buat apaan main judi online*” (P1), “*waktu nongkrong sama temen-temen pada ngomongin judi, disitu aku doang yang gak main judi online, dan temen-temen yang disitu ngajakin ayo dong ikut main juga*” (P3), “*diajakin sama*

*temen, disuruh nyobain terus*” (P4), dan *“temen ngajakin taruhan siapa yang bakalan dapet nominal paling tinggi dari judi online”* (P5).

Selain itu, keempat partisipan tersebut juga merasakan perasaan-perasaan yang cenderung negatif ketika mendapatkan ajakan yang cenderung memaksa dan menantang untuk bermain judi *online*. Perasaan tersebut adalah seperti rasa cemas, takut, bingung, dan marah. Adapun 4 partisipan tersebut menyatakan perasaannya sebagai berikut, *“merasa cemas dan takut karena melanggar aturan hukum”* (P1), *“bingung karena tidak mau melakukan judi tapi diajak terus”* (P3), *“takut dijauhi teman”* (P4), dan *“marah karena ditantangin”* (P5).

Sebagaimana yang disampaikan oleh Clasen dan Brown (1985) bahwa tekanan teman sebaya dapat muncul dan dirasakan apabila seseorang memaknai sebuah ajakan menjadi hal yang membuatnya tertekan ketika diminta untuk terlibat melakukan sesuatu. Oleh karena hal tersebut, berdasarkan pengalaman partisipan data awal yang telah dipaparkan, dengan adanya ajakan teman yang secara aktif mendorong atau meminta temannya untuk melakukan bermain judi *online* dapat mengarah kepada tekanan teman sebaya yang ditandai dengan munculnya perasaan negatif pada diri mereka. Setiap orang memiliki pikiran dan perasaan tertentu yang bergantung pada situasinya. Sama halnya dengan adanya keadaan yang membuat tertekan ketika diminta untuk bermain judi *online* oleh teman sebayanya, seseorang dapat saja mengalami perasaan-perasaan yang cenderung negatif seperti cemas, takut, bingung, dan marah.

Berdasarkan pemaparan yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa hingga saat ini belum terdapat penelitian yang mengeksplorasi terkait tekanan

teman sebaya berdasarkan pengalaman mendapatkan tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* khususnya pada remaja. Padahal, tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* dapat berpotensi menjadi permasalahan yang berdampak pada aspek kehidupan lainnya, seperti kesehatan mental bagi korbannya. Hal ini menjadi ketertarikan bagi peneliti untuk melakukan penelitian terkait tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* pada remaja. Berdasarkan fenomena serta hasil data awal yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengetahui gambaran secara lebih dalam bagaimana dinamika tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* yang dialami oleh remaja.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dilihat bahwa ajakan dari teman dapat mengarahkan remaja untuk terlibat melakukan sesuatu atau melakukan hal-hal yang biasanya tidak mereka lakukan, seperti halnya melakukan judi *online*. Pada data awal yang telah didapatkan, ajakan teman menjadi alasan yang cukup banyak dilaporkan oleh partisipan sebagai subjek yang memberikan ajakan untuk bermain judi *online* kepada dirinya. Ajakan dari teman tersebut dapat mengarah kepada tekanan teman sebaya karena adanya teman yang secara aktif mengajak ataupun membujuk agar ikut terlibat bermain judi *online*. Sebagaimana yang disampaikan oleh Clasen dan Brown (1985), bahwa tekanan teman sebaya dapat muncul dan dirasakan apabila seseorang memaknai sebuah ajakan menjadi hal yang membuatnya tertekan ketika diminta untuk terlibat melakukan sesuatu. Tekanan teman sebaya juga merupakan pengalaman yang

subjektif, karena setiap tekanan teman sebaya dapat dimaknakan atau dirasakan secara berbeda oleh seseorang yang mendapatkannya.

Di samping itu, seseorang yang mendapatkan tekanan teman sebaya dapat mengalami perasaan-perasaan yang cenderung negatif. Khususnya pada remaja yang sedang mengalami periode “*storm and stress*” di mana ketegangan emosi yang tinggi dapat memberikan respons emosional yang cenderung lebih ekstrem (Hurlock, 1990). Perasaan negatif yang dirasakan oleh remaja sebagai korban tekanan teman sebaya juga dikhawatirkan mendorong mereka untuk berpikir atau melakukan sesuatu secara tidak rasional dan tidak memikirkan konsekuensi yang akan didapatkan kedepannya karena situasi yang dialaminya jika memilih untuk bermain judi *online*. Dengan demikian dikhawatirkan apabila remaja tidak memiliki pengetahuan terkait dampak dari judi *online* serta strategi dalam menghadapi tekanan teman sebaya, mereka akan merasa terjebak dalam perasaan negatifnya dan bersedia melakukan judi *online* karena tekanan dari teman sebayanya. Hal ini dapat mengakibatkan kepada masalah yang lebih serius seperti mengalami depresi atau gangguan kecemasan (Tarshis, 2010).

Bersamaan dengan kondisi yang telah dipaparkan, peranan tekanan teman sebaya yang signifikan juga dikhawatirkan menjadikan remaja sulit untuk menghindari atau bahkan menghentikan keterlibatannya dalam bermain judi *online*. Hal ini dapat dikarenakan pengguna judi *online* merasa sulit untuk terlepas dari teman sebaya ataupun ingin diterima dalam kelompok sosialnya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kusdiyati dkk. (2010), bahwa individu

menuruti sebuah ajakan atau bujukan dari teman sebagai cara agar mereka diakui sebagai bagian dan diterima oleh kelompok lingkungan sosialnya.

Adapun apabila dilihat dari implikasinya, perjudian *online* dapat berdampak pada aspek kehidupan lainnya, seperti kesehatan mental dan penyalahgunaan zat (Scholes-Balog & Hemphill, 2012), serta dapat mengakibatkan ketagihan atau kecanduan untuk terus menerus bermain judi *online* (Wibowo, 2013). Selain itu hingga saat ini penelitian mengenai fenomena tekanan teman sebaya yang berfokus pada konteks perilaku judi *online* pada remaja masih terbilang cukup terbatas.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memperoleh data dinamika tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online* yang dialami oleh remaja.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dengan menambah ilmu pengetahuan, wawasan, serta pemahaman khususnya pada bidang psikologi perkembangan dan psikologi sosial. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi tentang gambaran bagaimana dinamika remaja ketika mendapatkan tekanan teman sebaya (*peer pressure*) untuk melakukan judi *online*.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi remaja:

Mendapatkan informasi dan pengetahuan yang dapat menjadi sudut pandang baru kepada remaja mengenai tekanan teman sebaya (*peer pressure*) untuk melakukan judi *online*. Dengan demikian diharapkan dapat terbuka dan berhati-hati terhadap isu tekanan teman sebaya yang rentan terjadi pada usia perkembangan remaja.

b. Bagi orang tua:

Mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang tekanan teman sebaya (*peer pressure*) pada kehidupan remaja, khususnya tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online*. Dengan demikian dapat membantu dalam mengantisipasi ataupun memberikan bantuan kepada anak dalam menghadapi tekanan teman sebaya.

c. Bagi pendidik/pengajar:

Mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang tekanan teman sebaya (*peer pressure*) pada kehidupan remaja, khususnya tekanan teman sebaya untuk melakukan judi *online*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa permasalahan yang terjadi pada remaja tidak hanya di ranah pendidikan ataupun perkembangan saja, tetapi ada pula pada ranah kriminal seperti judi *online*. Sehingga hal ini dapat menjadi pertimbangan

pihak sekolah dan pendidik/pengajar dalam memberikan edukasi kepada remaja terkait hal tersebut.

d. Bagi peneliti selanjutnya:

Menjadi referensi bagi peneliti lain yang memiliki minat dan ketertarikan dalam melakukan penelitian terkait tekanan teman sebaya (*peer pressure*) pada remaja khususnya untuk melakukan judi *online*.