

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Usia dewasa awal merupakan suatu masa dimana seseorang yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukannya di dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya (Hurlock, 1991). Dewasa awal juga sering disebut dewasa muda yaitu antara umur 20-40 tahun yang merupakan tahapan berkelanjutan sepanjang rentang kehidupan manusia, karena seorang individu mengalami banyak perubahan dari segi fisik, kognitif, sampai sosial emosional. Menurut Santrock (1999), orang dewasa muda termasuk masa transisi, baik secara fisik, transisi secara intelektual serta transisi peran sosial.

Seseorang yang sudah memasuki usia dewasa pastinya sudah bisa mengetahui arah tujuan hidupnya dan memiliki konsep diri. Pada kenyataannya, masih banyak orang pada usia dewasa awal belum menjadi manusia dewasa seutuhnya. Fandia (2016) mengindikasikan banyaknya dewasa awal di Indonesia yang diduga belum menyelesaikan tugas perkembangan sebelumnya terkait pembentukan identitas. Dewasa awal pada rentang usia 20 sampai 30 tahun seharusnya sudah membentuk konsep diri yang kuat, mulai membangun kemandirian diri dan ekonomi, mengembangkan karir, memilih pasangan dan membangun hubungan yang intim dengan pasangan, atau bahkan membangun keluarga dan membesarkan anak (Santrock, 2017). Konsep diri merupakan penilaian atau penaksiran

sikap yang ada didalam dirinya untuk mencapai tujuan atau keinginan yang maksimal dalam merealisasikan hidupnya sebagai evaluasi diri terhadap dirinya sendiri (Chaplin, 2002). Konsep diri merupakan konsep pusat yang terdapat dalam diri untuk bisa memahami manusia serta tingkah lakunya dan merupakan suatu hal yang dipelajari melalui interaksi dengan dirinya, orang lain, dan lingkungan sekitarnya (Firdaus,2020). Penilaian terhadap diri sendiri dipengaruhi oleh nilai-nilai dari interaksi dengan orang lain. Konsep diri juga merupakan dari proses belajar ketika berhubungan dengan lingkungan sosial (Taylor dalam Agustiani, 2006).

Saat ini, perilaku masyarakat banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi baik dampak positif maupun negatifnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin pesat di setiap tahunnya sehingga membawa banyak perubahan pada kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia juga semakin meningkat dan mendorong banyak penemuan di bidang teknologi, salah satunya berupa kecanggihan dan kemudahan dalam menggunakan internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Kebanyakan masyarakat saat beraktivitas dengan internet akan terpengaruh oleh lingkungan sosialnya yang terkadang belum memperhatikan sisi baik buruknya (Ekasari dan Dermawan, 2012).

Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk hal yang negatif, salah satunya perjudian. Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan atau permainan tebakkan berdasarkan kebetulan,

dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Risnawati, Prakoso dan Prihatmi (2015) mengemukakan pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Adanya perkembangan zaman, pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengharuskan mereka untuk bertemu secara langsung.

Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Permainan Judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, *notebook*, ataupun melalui *gadget* (Wibowo, 2013). Hadirnya permainan judi online berdampak negatif, hal ini perlu di sikapi dari berbagai sudut karena dampaknya akan dirasakan ketika pengguna sudah masuk dalam fase kecanduan yang mana terus menerus dilakukan tanpa sadar dan sifatnya merugikan diri sendiri. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada permainan tersebut terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama, hal ini dapat menyebabkan seseorang terisolasi dari lingkungannya cenderung cepat bosan serta mengalami kecemasan (Puspitosari, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Asriadi (2020) mengatakan bahwa banyak anak sekolah yang sudah memasuki usia dewasa awal menjadi pecandu judi online, hasil penelitian yang dilakukan berupa faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran untuk bermain judi, adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana pelaku belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas ketika bermain HP.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Achmad Zurohman (2016) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan, bahwa judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhaniaan yaitu ketika remaja menang bermain judi online remaja gunakan untuk mabuk-mabukan.

Peneliti melakukan wawancara awal di kota X pada tanggal 21 Desember 2022 dengan tiga orang yang sudah termasuk pecandu judi online, dua diantaranya dikenalkan judi oleh teman sebayanya sejak usia remaja hingga sekarang sudah menjadi pecandu judi online. Satu orang lainnya dikenalkan judi karena berawal dari penasaran akan permainan judi yang menyerupai game online, hingga sekarang ia masih menjadi pecandu judi online. Berdasarkan wawancara tiga orang tersebut, memang judi sangat membuat

kecanduan apalagi jika sudah pernah menang. Uang atau taruhannya tidak sedikit, jadi jika menang akan terasa bahagia dan akan mengulanginya lagi berharap akan menang kembali. Banyaknya game judi yang mudah dimainkan dan mudah dalam pembayaran untuk taruhan membuat ketiga informan sulit berhenti dalam memainkan judi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ramli (2019) bahwa informan melakukan segala cara untuk mendapatkan modal untuk bermain judi *online* sampai menggunakan uang lain untuk bermain judi *online*, dan mengadaikan barang-barang berharga seperti laptop, telepon genggam dan sepeda motor. Demi mendapatkan uang untuk bermain judi *online*, informan juga mengakui bahwa ketika sudah pandai dan pernah mendapatkan kemenangan besar dalam bermain judi *online*, maka kita akan susah untuk tidak memainkan permainan judi *online*, maka kita kan susah untuk memainkan permainan judi *online* tersebut karena selalu dibayangi oleh rasa penasaran dan rasa ingin terus menang.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“KONSEP DIRI PECANDU JUDI ONLINE USIA DEWASA AWAL DI KOTA X”**.

## **1.2 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana konsep diri pecandu judi online usia dewasa awal.

### **1.3 MANFAAT PENELITIAN**

#### **a. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian - penelitian yang sejenis, khususnya yang berkaitan dengan konsep diri dan perkembangan ilmu psikologi sosial.

#### **b. Manfaat praktis**

##### **1. Bagi peneliti**

Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang penelitian psikologi serta dapat menjadi referensi alternatif bagi para peneliti konsep diri pecandu judi online.

##### **2. Bagi masyarakat**

Memberikan informasi kepada masyarakat bahwa konsep diri mempengaruhi seseorang dalam berperilaku. Memahami konsep diri dapat mengontrol diri dan menghindari perbuatan yang negatif.

## 1.4 Keaslian Penelitian

Tabel 1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode Penelitian	Hasil
1.	Dampak judi online terhadap prestasi akademik mahasiswa	Bernadi Dwi Nugraha (2022)	Kualitatif	Mahasiswa yang bermain judi online mengalami dampak negatif seperti turunnya prestasi, kesulitan interaksi dan mudah terpengaruhi.
2..	Konsep Diri Pada Pelaku Judi Online	Sari, Dipta Ayu Nilam (2019)	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang memilih melakukan judi online untuk mendapatkan uang secara instan serta menjadikan judi online sebagai lapangan pekerjaan yang lebih menguntungkan. Judi online terbilang lebih aman daripada judi secara langsung.
3.	Konsep Diri Pemain Judi Online Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala	Marbun, Ade Irma (2018)	Kualitatif	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa konsep diri mahasiswa pemain judi online merupakan suatu perwujudan sikap dan pandangan mengenai diri sendiri yang terbentuk berdasarkan pilihan dan keputusan mereka sendiri, namun masih tetap dipengaruhi oleh pandangan dari masyarakat secara umum dan respon sosial yang mereka terima.
4.	<i>Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Sikap Terhadap Judi</i>	Siswoyo, Doni Agung (2018)	Kuantitatif	Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa korelasi antara konsep diri dan sikap terhadap judi. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang di ajukan diterima dibuktikan dengan adanya hubungan yang negatif antara konsep diri dan sikap terhadap judi, yang artinya semakin tinggi tingkat konsep diri maka akan semakin rendah sikap terhadap judi dan juga sebaliknya semakin rendah tingkat konsep diri akan semakin tinggi tingkat sikap terhadap judi.

Berdasarkan uraian diatas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah informan penelitian usia dewasa awal, penelitian dilakukan di kota yang berbeda, dan menggunakan metode penelitian yang berbeda yaitu menggunakan pendekatan fenomenologi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama membahas tentang konsep diri pada pemain judi online.



