

BAB II TINJUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Konsep

2.1.1 Judi *Online*

Perjudian (gambling) dalam kamus Webster didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan elemen risiko, dan risiko didefinisikan sebagai kemungkinan terjadinya suatu kerugian. Sementara Robert Carson & James Butcher (1992) dalam buku *Abnormal Psychology and Modern Life*, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas.

Definisi serupa dikemukakan oleh Stephen Lea, dkk dalam buku *The Individua in the Economy. A Textbook of Economic Psychology* (1987), menurut mereka perjudian tidak lain dan tidak bukan adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung resiko. Namun demikian, perbuatan mengambil resiko dalam perilaku berjudi, perlu dibedakan pengertiannya dari perbuatan lain yang mengandung resiko.

Judi *online* adalah perjudian dengan menggunakan internet pada saat permainannya. Dalam kehidupan masyarakat khususnya para mahasiswa yang bermain judi *online* tidak asing lagi dengan kehidupan sebagian mahasiswa, karena proses dari permainan judi *online* sangat dekat dengan kehidupan para

mahasiswa atau begitulah mudah dikenali bahwa beberapa mahasiswa bahkan berjudi *online* sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan untuk menang,

Pada dasarnya judi *online* sama dengan judi lain karena didalamnya ada unsur kalah menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang membedakan judi *online* dengan judi lainnya adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *online*. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi *online* juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian *online* yang tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan berbagai model permainan seperti situs enaket, luxury111, ronaldo4d, dewicasino, 388hero, warnetvegas, Cuan77, Galaxyslot88, Bataraslot, Dewatogel, Panen138, Bos88, Star77.

2.1.2 Media Sosial

Media sosial adalah media *online* dimana pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan berbagi dan buat konten yang mencakup blog. Jejaringan sosial, wiki, forum, dunia maya blog, jejaringan sosial, dan wiki. Merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia. Pandangan lain bahwa media sosial merupakan media *online* yang mendukung interaksi sosial, media sosial menggunakan transformasi berdasarkan teknologi percakapan interaktif.

Menurut Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015) Media sosial adalah media berbasis internet yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi dan menampilkan diri, baik secara langsung maupun tertunda dengan khalayak luas atau tidak yang mendorong nilai konten yang dibuat pengguna dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Menurut Kent (2013) Sosial media adalah segala bentuk media komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadi interaksi dua arah dan masukan. Jejaringan sosial adalah situs dimana semua orang dapat buat halaman web pribadi, lalu hubungkan dengan teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaringan sosial terbesar, antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media media cetak dan penyiaran, kemudian media sosial menggunakan internet. Media sosial mengundang siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi berkontribusi dan memberi umpan balik secara terbuka, berkomentar, dan bagikan informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas. Ketika teknologi internet dan ponsel lebih maju sehingga media sosial juga berkembang dengan cepat.

Jejaringan sosial adalah situs web dimana setiap orang dapat membuat halaman web pribadi dan kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaringan sosial terbesar termasuk Facebook. Myspace. Instagram, WhatsApp dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media penyiaran, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang berminat untuk berpartisipasi dengan memberikan

kontribusi dan masukan kepada publik, meninggalkan komentar, dan berbagi informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Teori Perilaku Sosial

Skinner mengambil pendekatan *behavioristik* untuk menjelaskan perilaku. Pada tahun 1938, Skinner menerbitkan bukunya *The Behavior of organisms*. Teori perilaku sosial juga bisa disebut teori belajar dalam psikologi. Konsep dasar teori ini adalah penguatan atau penghargaan (reward) Teori ini lebih mementingkan perilaku aktor dan lingkungan.

Skinner (2013) membedakan antara perilaku alami dan operan. Perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak individu dilahirkan, yaitu berupa refleks-refleks dan insting-insting, sedangkan perilaku operan yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap individu yang bersangkutan.

Bagi Skinner, respon muncul karena penguatan dan ketika dia mengeluarkan respon tertentu dalam kondisi tertentu, ketika ada penguatan, dia cenderung mengulangi respon itu untuk akhirnya merespon situasi yang lebih luas. Intinya adalah bahwa pengetahuan terbentuk melalui kombinasi rangsangan, dan responnya lebih kuat ketika penguatan diberikan. Skinner membagi penguatan semacam ini menjadi dua jenis, penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan Akan stabil dan mengarah pada perilaku yang menetap.

Dalam arti tertentu, pelaku judi *online* tetap bermain saat menang dan berhenti saat kalah. Disini kemenangan permainan adalah bentuk stimulus, keinginan pelaku untuk melanjutkan permainan adalah respons penjudi *online*,

kemenangan disini adalah penguatan positif, dan penguatan negatif atau stimulus negatif adalah bentuk penguatan positif, dan penguatan negatif atau stimulus negatif adalah bentuk respon penjudi *online* untuk berhenti. Permainan, jika berlangsung lebih lama, itu menjadi perilaku yang menatap.

Skinner membuat tiga asumsi dasar teori ini:

1. *Behavior is lawful* (perilaku memiliki hukum tertentu)
2. *Behavior can be predicted* (perilaku dapat diramalkan)
3. *Behavior can be controlled* (perilaku dapat dikontrol)

Berdasarkan asumsi dasar tersebut, Skinner (dalam J.W Santrock (2002:8-9) menyatakan bahwa unsur yang terpenting dalam belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*).

Penguatan dan Hukuman. Penguatan (*reinforcement*) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Sebaliknya, hukuman (*punishment*) adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku.

Penguatan boleh jadi kompleks. Penguatan berarti memperkuat. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua bagian:

1. Penguatan positif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*). Bentuk-bentuk positif adalah berupa hadiah (kado, makanan, benda, dll), perilaku (senyuman, mengangguk untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan (nilai A, juara 1, dll).

2. Penguatan negatif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain: Pengharagaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa,dll)

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Ibrahim, 2001). Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey (1982) dalam Ibrahim (2001), perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antara orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain (Baron & Byrne, 1991 dalam Ibrahim, 2001). Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain.

Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan

kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan mencari untung sendiri.

Teori perilaku sosial yang erat kaitannya dengan perilaku mahasiswa yang bermain judi *online* yang dimana seseorang akan dianggap berperilaku menyimpang jika perbuatan atau perilakunya tidak sesuai dengan kaidah atau norma yang berlaku.

Berbicara perilaku juga sering menimbulkan pengaruh hingga akhirnya akan membuat perubahan walaupun biasanya terjadi secara peralihan. Pengaruh adalah daya yang akan ada dan timbul dari sesuatu orang, benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang dari penguatan diatas telah ditemukan sebelumnya bahwa pengaruh adalah merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk dan mengubah sesuatu yang lain.

Ada beberapa dampak judi *online* yang perlu kita ketahui, yaitu:

1. kecanduan

Ketika seseorang sudah mulai bermain judi maka mereka akan diseret oleh hawa nafsu judi yang berkepanjangan. Selain itu kepribadian dari orang yang berjudi ketika mereka sudah berhenti berjudi akan menjadi labil.

2. Permasalahan Keuangan

Judi tetap saja membawa masalah menang atau kalah uang yang mereka hasilkan akan tetap hilang. saat kalah, pemain harus menyerahkan taruhan yang sudah di pasang. Ketika menang ini

adalah saat tepat untuk berpesta. Sehingga pada akhirnya masalah keuangan selalu muncul pada para perilaku judi.

Perilaku sosial adalah kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri, melainkan memerlukan bantuan orang lain. Faktor penentu atau determinan perilaku manusia sulit untuk di batasi karena perilaku merupakan hasil dari perubahan faktor, baik internal maupun eksternal (lingkungan).

Sesungguhnya yang menjadi dasar dari uraian diatas adalah bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial (Gerungan, 1978:28). Sejak dilahirkan manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, interaksi sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensi itu pada awalnya dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat bersosialisasi maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.

Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peranan yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi dimana terdapat saling hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain (Gerungan, 1978:77). Dengan kata lain setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapatlah dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya di lingkungan pasar, pada saat rapat, atau dalam lingkungan pembelajaran pendidikan.

Ada beberapa faktor penyebab maraknya judi *online* di kalangan mahasiswa, diantaranya:

1. Faktor belajar

Faktor belajar memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku berjudi, terutama berkaitan dengan keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu hal-hal yang menarik akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi.

2. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor penyebab terjadinya perjudian. salah satu faktor yang menyebabkan perjudian. Seseorang yang berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan di mana judi adalah pekerjaannya dapat dengan mudah menjadi penjudi suatu hari nanti karena yang dia lihat setiap hari adalah judi. Sehingga lama kelamaan menjadi kebiasaan. Harus diakui bahwa peniruan sosial memang memiliki dampak yang lebih besar.

2.3 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang pertama dilakukan oleh Wiko Suriyanto (2017) dengan judul “Dampak Judi Bola *Online* Terhadap Nilai Akademik Yang Dilakukan Mahasiswa Di Kafe Jalan Ampera Kelurahan Sungai Jawi Kecamatan Pontianak Kota Pontianak”. Peneliti tersebut mengambil mahasiswa IKIP PGRI Pontianak sebagai informan. Peneliti mengambil data bahwa mahasiswa yang ikut serta bermain judi bola *online* mengalami perubahan pada nilai akademiknya. Faktor pergaulan menjadi penyebab utama terjadinya beberapa mahasiswa ikut serta dalam permainan judi bola *online*.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang saya lakukan yaitu melakukan pendalaman pada perubahan perilaku mahasiswa yang bermain judi *online*. Sedangkan, perbedaan penelitian yang saya teliti dengan peneliti sebelumnya yaitu pada perubahan nilai akademik yang di akibatkan mahasiswa tersebut bermain judi bola *online*.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian dilakukan oleh Rian Pambudi Wibowo (2013), dengan judul “Perilaku Mahasiswa Fisip Yang Melakukan Judi Bola *Online*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang cara mahasiswa mempelajari judi *online*, serta dampak yang dirasakan dengan mengikuti bermain judi bola *online*. Metode yang digunakandalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar Edwin H. Shuterland yang mengkaji penyimpangan perilaku individu sebagai akibat dari subkultur yang menyimpang para pelaku judi bola *online* ini tidak belajar secara otodidak, akan tetapi mereka belajar dari subkultural menyimpang yang ada di lingkungan mereka.

Dari hasil penelitian yang dilakukan Rian Pambudi Wibowo tentang perilaku mahasiswa Fisip yang melakukan judi bola *online* memiliki kesamaan dengan apa yang peneliti lakukan di Universitas Tanjungpura dengan judul “Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura” yaitu peneliti meneliti tentang perubahan perilaku pada mahasiswa yang bermain judi *online* yang ada di kalangan mahasiswa sedangkan perbedaan dalam penelitian yang di lakukan oleh Rian Pambudi Wibowo lebih mengarah kepada perilaku yang

menyimpang mahasiswa dalam satu jurusan terhadap permainan judi bola *online* dan tidak mencakup kesemua permainan judi *online* seperti penulis lakukan terhadap permainan judi *online* di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Universitas Tanjungpura.

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Wiko Suario (2017) Universitas Tanjungpura	Dampak Judi Bola <i>Online</i> Terhadap Nilai Akademik Yang Dilakukan Mahasiswa Di Kafe Jalan Ampera Kelurahan Sungai Jawi Kecamatan Pontianak Kota Pontianak	Peneliti mengambil data bahwa mahasiswa yang ikut serta bermain judi bola <i>online</i> mengalami perubahan nilai akademiknya. Faktor pergaulan menjadi penyebab utama terjadinya beberapa mahasiswa ikut serta dalam permainan judi bola <i>online</i> .	Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang saya lakukan yaitu melakukan pendalaman pada mahasiswa yang bermain judi <i>online</i> .	Perbedaan penelitian yang saya teliti dengan peneliti sebelumnya lebih memfokuska pada perubahan nilai akademik.
Rian Pambudi Wibowo (2013)	Perilaku Mahasiswa Fisip Yang Melakukan	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang cara	Dari hasil penelitian tentang perilaku mahasiswa	Perbedaan dalam penelitian ini dimana penelitian

Universitas Airlangga	Judi Bola <i>Online</i>	mahasiswa mempelajari bermain judi <i>online</i> , serta dampak yang dirasakan dengan mengikuti permainan judi bola <i>online</i> .	Fisip yang melakukan judi bola <i>online</i> memiliki kesamaan dengan apa yang peneliti lakukan di Universitas Tanjungpura dengan judul "Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Tanjungpura" yaitu peneliti meneliti tentang judi <i>online</i> yang ada di kalangan mahasiswa.	yang lebih fokus pada permainan judi bola <i>online</i> dan tidak mencakup kesemua permainan judi <i>online</i> seperti peneliti lakukan terhadap permainan judi <i>online</i> di kalangan mahasiswa Universitas Tanjungpura.
-----------------------	----------------------------	---	---	---

2.4 Alur Pikir

Keadaan pikiran yang menjadi garis besar penelitian ini adalah perjudian *online* di kalangan mahasiswa. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi komunikasi dan informasi berkembang pesat, dan hampir semua bidang telah tersentuh oleh perkembangan teknologi tersebut. Munculnya berbagai penemuan baru telah memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia khususnya dalam bidang komunikasi, penemuan internet telah memberikan dampak yang cukup

besar. Pelajar sebagai salah satu pengguna aktif internet juga terkena dampak negatif dari internet. Dampak negatif internet bagi pelajar tercermin dari partisipasi pelajar dalam permainan judi *online*.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana dampak mahasiswa yang bermain judi *online* terhadap perubahan perilaku, khususnya mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura mengenal permainan judi *online*.

Gambar 2.1 Alur Pikir Penelitian

