

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Persepsi Siswa

1. Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan suatu tanggapan terhadap stimulus yang diterima oleh seseorang, hal tersebut dikatakan oleh Echols & Shadily dalam Pratisti & Yuwono.¹ Persepsi siswa terkait dengan stimulus yang guru berikan perlu kita ketahui agar dapat melakukan evaluasi dalam pembelajaran. Siswa sebagai subyek dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu stimulus yang diberikan oleh guru adalah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring. Apalagi dalam masa pandemi ini penting bagi kita untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa yang sebenarnya terhadap penggunaan media pembelajaran *google classroom* agar dapat melakukan langkah perbaikan serta pedoman dalam mengambil keputusan.

Persepsi merupakan penglihatan atau tanggapan atau menanggapi, menurut Walgito proses organisasi dan interpretasi terhadap stimulus yang diterima oleh panca indera maka akan menjadi lebih bermakna, hal tersebut dikatakan sebagai persepsi. Ia juga menambahkan bahwa persepsi merupakan respons yang diintegrasikan dari seseorang.² mendefinisikan persepsi sebagai proses dari menyimpulkan informasi dan menafsirkan suatu pesan yang

¹ Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi. Surakarta: Muhammadiyah University Press.

² Asrori. (2020). Psikologi pendidikan pendekatan multidisipliner. Jawa Tengah: CV Pena Perada.

menghasilkan pengalaman tentang objek atau peristiwa, sedangkan menurut Asrori sendiri proses untuk mengartikan semua informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar melalui panca indera, yakni penglihatan, pendengaran, penghayatan dan perasaan disebut sebagai.

Proses terjadinya persepsi diawali dari panca indera yang menerima stimulus dan disebut proses fisik.³ Diterima oleh panca indera selanjutnya diteruskan ke otak yang disebut sebagai suatu proses psikologis. Kemudian otak memproses stimulus yang diterimanya dan masih disebut proses psikologis. Pada proses psikologis ini merupakan puncak persepsi.

Persepsi berasal dari bahasa Inggris yaitu "perception" yang diartikan sebagai "tanggapan atau daya memahami/menanggapi sesuatu".⁴ juga mendefinisikan bahwa "persepsi merupakan stimulus dalam lingkungan kemudian mengorganisasi dan menafsirkan serta menginterpretasikan kesan atau tanggapan inderanya agar memiliki makna dalam konteks lingkungan". Persepsi pada hakekatnya merupakan suatu proses kognitif yang dialami setiap individu dalam memahami informasi tentang lingkungannya.

Menurut Trimo persepsi pada hakekatnya merupakan proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pandangan, penghayatan, perasaan, maupun lewat penciuman.⁵

³ M Maryati . (2021). Pengaruh. Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan. Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar. *Siswa . Jurnal* Kependidikan, Vol. 44, No. 2

⁴ Hasan Shadily. (2004). Kamus Inggris-Indonesia. Jakarta: Gramedia.

⁵ Trimo N. (2002). Tinjauan Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Laboratorium Jurdik Teknik mesi. Padang: FPTK IKIP Padang.

Selanjutnya menurut Slameto mengatakan bahwa “persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan dan informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya”. Hubungan ini dilakukan lewat indra yaitu dengan indra penglihatan, pendengaran, perasaan dan penciuman.⁶

Pengertian persepsi, maka dapat dikatakan bahwa terjadinya persepsi atas diri individual dimulai dengan adanya rangsangan, kemudian dihayati dan seterusnya timbul tanggapan dan kesan atas peristiwa yang dialami oleh individu.⁷ Persepsi dapat juga diartikan gambaran atau kesan terhadap sesuatu objek setelah mengamati dan menginterpretasikan sehingga memiliki makna dalam konteks lingkungannya. Dalam hal ini persepsi yang dimaksud adalah persepsi siswa tentang pelaksanaan proses belajar mengajar.

Persepsi adalah suatu proses yang di dahului oleh proses pengendaraan, yaitu merupakan proses yang diterima stimulus oleh individu melalui alat indra atau juga disebut proses sensoris. Sedangkan menurut Haramaini mengatakan persepsi dalam arti sempit adalah penglihatan yaitu bagaimana seseorang melihat sesuatu sedangkan dalam arti luas persepsi adalah bagaimana seseorang memandang dan atau mengartikan sesuatu dimana persepsi seseorang ditentukan oleh relevansinya dengan kebutuhan artinya seseorang akan akan mempunyai persepsi yang

⁶ Slameto. (1995). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.

⁷ Dedi Saputra. (2014). Hubungan Tentang Persepsi Siswa Tentang Pelaksanaan Proses Belajar Mata Diklat Las Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Di SMK Negeri 8 Padang

positif tentang sesuatu jika sesuai dengan kebutuhannya.⁸ Selain itu, persepsi menurut Marliani juga dapat di artikan sebagai daya pikir dan daya pemahaman individu terhadap rangsangan yang datang dari luar. Daya tafsir dan daya tafkir berada di dalam otak, dan diolah sedemikian rupa dalam merespons berbagai stimulus.⁹

Menurut Syaefi didalam bukunya Persepsi secara garis besarnya dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk, yaitu:

- a. Persepsi positif, yaitu manifestasinya berupa rasa senang sehingga dalam memberikan respon atau reaksi selanjutnya akan menampakkan kecenderungan untuk berbuat.
 - b. Persepsi negatif, yaitu manifestasinya berupa rasa tidak senang sehingga akan menampakkan kecenderungan reaksi untuk menghindari, menjauhi dan bisa menimbulkan antipasi atau cuek¹⁰.
2. Syarat terjadinya Persepsi

Menurut Rakhmat faktor-faktor yang menentukan persepsi ada dua yaitu:¹¹

- a. Faktor Fungsional

Faktor fungsional dalam proses persepsi merujuk pada elemen-elemen yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan berbagai aspek lainnya yang mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsikan dan merespons dunia sekitar mereka. Faktor-faktor ini sering disebut sebagai faktor

⁸ Harmani.2010. Pengaruh persepsi siswa Tentang Profesionalitas Guru mengajar dan Motifasi belajar Terhadap hasil belajar bahas Indonesia pada SMK se-Bangkinang. Jurnal bahas Volume 7. Diakses tgl 4 juni 2016.

⁹ Marlani, R.2010.Psikologi umum.CV.pustaka setia.Bandung

¹⁰ Syaefi, Persepsi Terhadap Visi Pendidikan Islam Kedepan Dikalangan Masyarakat, Pekanbaru 2003, hal. 11-12

¹¹ Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya. Bandung

personal, karena berkaitan langsung dengan individu itu sendiri, termasuk kondisi psikologis, fisiologis, dan sosial mereka.¹²

Kebutuhan adalah faktor pertama yang berperan penting dalam membentuk persepsi. Ketika seseorang memiliki kebutuhan tertentu, baik itu kebutuhan fisik seperti rasa lapar atau kebutuhan psikologis seperti keinginan untuk diterima, kebutuhan tersebut akan mendorong individu untuk mempersepsikan stimulus yang relevan dengan kebutuhan tersebut. Sebagai contoh, seseorang yang lapar akan lebih peka terhadap bau makanan dan cenderung mempersepsikan stimulus yang berkaitan dengan makanan, sementara mengabaikan rangsangan lain yang tidak relevan.

Pengalaman masa lalu juga menjadi faktor penting dalam persepsi, karena pengalaman-pengalaman yang telah dilalui sebelumnya membentuk pola pikir atau kerangka referensi yang mempengaruhi cara seseorang menilai situasi atau rangsangan baru. Pengalaman ini membentuk ekspektasi dan keyakinan yang akhirnya mempengaruhi bagaimana individu menafsirkan stimulus yang mereka terima. Sebagai contoh, seseorang yang pernah mengalami kecelakaan mobil mungkin akan mempersepsikan suara klakson atau rem yang mendekat dengan perasaan cemas atau ketakutan, meskipun pada kenyataannya itu adalah suara klakson yang tidak berbahaya.

¹² Dewi Larasati, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Produk Kosmetik Yang Tidak Terdaftar Pada BPOM Ditinjau Dari Perilaku Konsumen," *Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora* 5, no. 1 (2019): 68-77.

Selain itu, faktor personal juga mencakup aspek lain seperti kepribadian, nilai-nilai, minat, dan keadaan emosional yang sedang dialami oleh individu. Seseorang dengan kepribadian ekstrovert, misalnya, mungkin akan lebih mempersepsikan lingkungan sosialnya sebagai tempat yang menyenangkan dan penuh peluang, sementara seseorang yang lebih introvert mungkin merasa cemas atau tertekan dalam situasi sosial tersebut. Keadaan emosional juga sangat mempengaruhi persepsi, di mana seseorang yang sedang stres atau marah mungkin lebih sensitif terhadap rangsangan yang dianggap mengancam atau mengganggu.

Secara keseluruhan, faktor-faktor fungsional atau personal ini bekerja secara bersamaan untuk membentuk persepsi seseorang terhadap dunia sekitar. Persepsi bukanlah sekadar hasil dari stimulus yang diterima, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor internal yang berkaitan dengan kondisi dan pengalaman pribadi individu tersebut.

b. Faktor struktural

Faktor struktural dalam persepsi lebih berfokus pada elemen-elemen yang berasal dari stimulus fisik itu sendiri dan bagaimana rangsangan tersebut memengaruhi sistem saraf individu. Faktor ini berhubungan dengan sifat-sifat fisik stimulus yang diterima, seperti intensitas, durasi, dan sifat-sifat lainnya yang dapat diukur secara objektif. Misalnya, suhu, cahaya, suara, dan bau adalah bentuk rangsangan fisik yang dapat merangsang indera kita.

Ketika stimulus fisik diterima, proses awal yang terjadi adalah interaksi dengan alat indera yang relevan, seperti mata,

telinga, kulit, atau hidung, yang bertanggung jawab untuk menangkap rangsangan dari lingkungan. Selanjutnya, sinyal-sinyal tersebut diteruskan melalui sistem saraf ke otak untuk diproses. Proses ini merupakan tahap fisiologis dalam persepsi, di mana rangsangan fisik dikirim ke sistem saraf dan diproses secara neurologis.

Misalnya, dalam hal penglihatan, cahaya yang masuk melalui mata akan difokuskan pada retina, dan fotoreseptor di retina akan mengubah cahaya tersebut menjadi sinyal listrik. Sinyal ini kemudian dikirimkan melalui saraf optik ke otak untuk diinterpretasikan sebagai gambar visual. Begitu juga dengan pendengaran, gelombang suara akan merangsang telinga dan diterjemahkan oleh otak sebagai bunyi. Semua proses ini berlangsung dalam kerangka kerja sistem saraf yang dapat memengaruhi seberapa kuat dan jelas kita mempersepsikan rangsangan.

Faktor struktural berhubungan langsung dengan sifat fisik dari stimulus yang diterima oleh indera kita. Efek-efek yang ditimbulkan oleh stimulus tersebut pada sistem saraf individu, seperti seberapa besar rangsangan yang diterima, berapa lama stimulus tersebut berlangsung, atau seberapa kuat rangsangan itu, semuanya dapat memengaruhi bagaimana persepsi terbentuk. Sebagai contoh, cahaya yang sangat terang atau suara yang sangat keras akan lebih mudah mempersepsikan seseorang daripada rangsangan dengan intensitas yang lebih rendah, karena faktor struktural ini mempengaruhi seberapa banyak perhatian yang diberikan atau seberapa jelas persepsi yang terbentuk.

Dengan demikian, faktor struktural mencakup seluruh proses yang terjadi dari stimulus fisik yang diterima hingga reaksi awal sistem saraf yang mengarah pada pembentukan persepsi.

3. Ciri-ciri Persepsi

Menurut Marlina adapun ciri-ciri persepsi adalah:¹³

a. Proses pengorganisasian berbagai pengalaman

Persepsi merupakan proses yang dimulai dengan pengorganisasian berbagai pengalaman yang dimiliki individu. Pengalaman-pengalaman ini mencakup apa yang telah dialami oleh individu di masa lalu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam proses ini, pengalaman-pengalaman tersebut diolah dan disusun ke dalam pola tertentu sehingga membentuk kerangka pemahaman yang terstruktur. Pengorganisasian pengalaman ini menjadi dasar bagi individu untuk memahami informasi atau situasi baru yang mereka hadapi. Dengan adanya proses ini, individu dapat mengelompokkan, menghubungkan, dan memberi makna pada informasi yang mereka terima, sehingga membantu mereka dalam menavigasi lingkungan sekitar.¹⁴

Pengorganisasian ini juga penting untuk menciptakan keteraturan dalam persepsi. Tanpa kemampuan untuk mengorganisasikan informasi, individu akan kesulitan memahami atau merespons rangsangan yang datang dari

¹³ Marlina, R. (2010). *Psikologi Umum*. CV Pustaka Setia. Bandung.

¹⁴ Alfathur Muharam, Paranio Rajata Butar Butar, and Muhammad Rizky Yoga Wibawanto, "Implementasi Fungsi Keimigrasian Dalam Keamanan Negara," *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 4, no. 2 (2022): 573–82, <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.2007>.

lingkungan. Sebagai contoh, ketika seseorang menghadapi situasi baru, mereka akan mencoba untuk menghubungkan elemen-elemen dari situasi tersebut dengan pengalaman masa lalu mereka. Misalnya, seorang siswa yang telah belajar tentang bahaya judi online mungkin akan lebih cepat memahami risiko yang terlibat ketika mereka melihat promosi judi online dibandingkan dengan siswa yang belum memiliki pengalaman serupa.

Proses pengorganisasian juga berfungsi sebagai mekanisme untuk mengurangi kompleksitas informasi. Dalam kehidupan sehari-hari, individu sering kali dihadapkan pada banyak informasi yang datang secara bersamaan. Proses ini memungkinkan individu untuk menyaring informasi mana yang penting dan relevan untuk dipahami. Sebagai contoh, ketika seseorang berada di keramaian, mereka cenderung memusatkan perhatian pada suara yang paling relevan atau dikenal, seperti suara teman yang memanggil nama mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pengorganisasian pengalaman memungkinkan individu untuk fokus pada elemen-elemen yang signifikan di tengah banyaknya informasi yang ada.

Lebih jauh lagi, pengorganisasian pengalaman membantu individu untuk mengembangkan pola pikir yang konsisten dalam menghadapi berbagai situasi. Pola-pola ini terbentuk berdasarkan cara individu mengaitkan pengalaman masa lalu mereka dengan situasi baru, menciptakan kerangka pemahaman yang lebih luas. Sebagai hasilnya, individu mampu memprediksi atau mengantisipasi konsekuensi dari tindakan mereka berdasarkan pola-pola yang telah terbentuk. Dengan

demikian, proses pengorganisasian pengalaman tidak hanya berperan dalam memahami informasi baru tetapi juga dalam membangun strategi untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dalam konteks sosial, pengorganisasian pengalaman juga memungkinkan individu untuk memahami dinamika hubungan dengan orang lain. Misalnya, pengalaman sebelumnya dalam berinteraksi dengan teman sebaya dapat membantu seseorang menginterpretasikan isyarat sosial atau memahami maksud dari perilaku tertentu. Oleh karena itu, proses ini tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga melibatkan aspek emosional dan sosial, yang secara keseluruhan membentuk persepsi individu terhadap dunia di sekitar mereka.

- b. Proses menghubungkan-hubungkan antara pengalaman masa lalu dengan yang baru

Pengalaman masa lalu memiliki peranan yang sangat signifikan dalam memengaruhi cara individu memahami informasi baru. Ketika seseorang dihadapkan pada situasi yang belum pernah dialami sebelumnya, pikiran mereka secara alami mencoba mencari kesamaan atau keterkaitan dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilalui sebelumnya. Melalui proses ini, individu mampu memberikan makna pada situasi baru dengan lebih mudah, karena mereka mengandalkan pola atau pelajaran yang diperoleh dari pengalaman masa lalu. Pengalaman sebelumnya menjadi semacam peta mental yang membantu mereka menavigasi dan memahami lingkungan baru dengan lebih efektif.

Proses mengaitkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya memungkinkan individu untuk belajar dari kesalahan atau keberhasilan yang pernah dialami. Sebagai contoh, seseorang yang pernah terlibat dalam aktivitas berisiko, seperti judi online, mungkin memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bahaya atau konsekuensinya. Ketika dihadapkan pada situasi serupa di masa depan, mereka dapat menggunakan wawasan dari pengalaman tersebut untuk membuat keputusan yang lebih bijak dan terinformasi. Dengan cara ini, pengalaman masa lalu menjadi alat penting dalam pengambilan keputusan dan penghindaran risiko.

Selain membantu dalam memahami informasi baru, pengalaman masa lalu juga memengaruhi respons emosional individu terhadap situasi tertentu. Misalnya, seseorang yang pernah mengalami kerugian finansial akibat perjudian cenderung merasa waspada atau enggan ketika berhadapan dengan tawaran serupa. Sebaliknya, individu yang memiliki pengalaman positif mungkin lebih terbuka atau bahkan terdorong untuk mencoba kembali. Dengan kata lain, pengalaman sebelumnya tidak hanya membentuk cara seseorang memahami suatu informasi tetapi juga bagaimana mereka meresponsnya secara emosional.

Pengalaman masa lalu juga membantu individu mengembangkan pola pikir kritis. Saat menghadapi informasi baru, individu sering kali memprosesnya dengan membandingkan atau menguji kecocokannya dengan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka tetapi juga membantu

mereka menyusun langkah yang lebih strategis dalam menghadapi tantangan baru. Sebagai contoh, siswa yang telah memahami risiko judi online melalui pengalaman sebelumnya akan lebih siap untuk menghindari jebakan promosi judi yang dirancang dengan iming-iming menarik.

Lebih dari itu, pengalaman masa lalu memperkaya pengetahuan individu, yang pada akhirnya memperkuat kemampuan mereka dalam mengambil keputusan di masa mendatang. Setiap pengalaman baru yang dihubungkan dengan masa lalu memberikan kesempatan untuk belajar dan tumbuh, menciptakan dasar yang kuat untuk menghadapi situasi serupa dengan lebih percaya diri dan cermat. Dengan demikian, pengalaman masa lalu bukan hanya sekadar kenangan tetapi juga alat penting dalam proses pembelajaran dan adaptasi individu.

c. Proses pemilihan informasi

Dalam proses persepsi, informasi yang diterima oleh panca indera tidak semuanya diproses secara menyeluruh. Otak manusia memiliki kemampuan untuk menyaring informasi yang masuk dan hanya memfokuskan perhatian pada elemen-elemen yang dianggap relevan atau penting. Proses ini dikenal sebagai *selective attention*, yaitu kemampuan individu untuk memilih informasi tertentu dari lingkungan berdasarkan kebutuhan, minat, atau tujuan mereka saat itu. *Selective attention* memungkinkan individu untuk menghindari kelebihan informasi (*information overload*), yaitu situasi di mana terlalu banyak informasi yang diterima dapat

menyebabkan kebingungan atau gangguan dalam pengambilan keputusan.

Proses seleksi ini bekerja dengan cara memprioritaskan informasi yang dianggap paling signifikan dalam suatu konteks tertentu. Sebagai contoh, ketika seorang siswa berada di dalam kelas, ia cenderung memusatkan perhatian pada penjelasan guru dibandingkan suara lain di sekitarnya, seperti obrolan teman atau suara kendaraan di luar. Hal ini terjadi karena informasi yang disampaikan oleh guru relevan dengan tujuan siswa, yaitu memahami materi pelajaran. Namun, jika siswa tidak memiliki minat atau kebutuhan terhadap informasi tersebut, fokusnya dapat beralih ke rangsangan lain yang lebih menarik baginya, seperti notifikasi di smartphone.

Selain itu, selective attention juga dipengaruhi oleh pengalaman dan kebiasaan individu. Informasi yang pernah dianggap penting atau relevan di masa lalu cenderung lebih mudah menarik perhatian di masa depan. Sebagai contoh, seorang siswa yang pernah terpapar dampak buruk judi online akan lebih sensitif terhadap iklan atau promosi judi yang muncul di media sosial dibandingkan mereka yang tidak memiliki pengalaman serupa. Pengalaman masa lalu ini membentuk pola seleksi informasi yang memengaruhi bagaimana individu memproses dan merespons lingkungan mereka.

Proses seleksi ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu individu untuk memprioritaskan perhatian mereka pada hal-hal yang benar-benar membutuhkan fokus. Tanpa selective attention, individu dapat

merasa kewalahan oleh banyaknya informasi yang diterima dari lingkungan mereka, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengambil keputusan atau memahami situasi dengan jelas. Dengan menyaring informasi yang tidak relevan, individu dapat menggunakan sumber daya mental mereka secara lebih efisien, memusatkan energi pada hal-hal yang benar-benar penting, dan menghindari gangguan yang tidak perlu.

Dengan demikian, selective attention merupakan mekanisme penting yang membantu individu berfungsi secara efektif di dunia yang penuh dengan informasi. Proses ini tidak hanya mendukung pemahaman dan pengambilan keputusan, tetapi juga membantu individu mempertahankan keseimbangan mental dalam menghadapi kompleksitas kehidupan sehari-hari.

d. Proses teorisasi dan rasionalisasi

Persepsi merupakan proses aktif yang melibatkan teorisasi atau pembentukan hipotesis terhadap informasi yang diterima oleh individu. Hal ini berarti, ketika seseorang menerima rangsangan atau informasi dari lingkungannya, mereka tidak hanya menyerapnya secara pasif, tetapi berusaha mengolahnya dengan cara menjelaskan atau merasionalkan informasi tersebut. Proses ini sangat bergantung pada pengetahuan, nilai, dan kepercayaan yang dimiliki oleh individu. Pengetahuan menjadi landasan utama untuk memahami konteks dari informasi yang diterima, misalnya dengan membandingkannya dengan pengalaman atau wawasan sebelumnya. Nilai yang dimiliki seseorang, seperti

nilai moral atau etika, berfungsi sebagai panduan untuk menilai informasi tersebut, apakah sesuai dengan prinsip-prinsip yang dianut atau tidak. Sementara itu, kepercayaan membantu individu menentukan sikap terhadap informasi, baik dalam bentuk penerimaan, keraguan, maupun penolakan.

Pembentukan hipotesis dalam proses persepsi ini memungkinkan individu untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan terstruktur terhadap apa yang diamati atau dialami. Misalnya, ketika seseorang mendengar suara keras di luar rumah, mereka mungkin mencoba merasionalkan sumber suara tersebut dengan membuat dugaan awal, seperti suara kendaraan yang mengalami kecelakaan atau suara petasan. Dengan demikian, persepsi bukan hanya tentang apa yang terlihat atau terdengar, tetapi juga tentang bagaimana individu menafsirkan dan memaknainya berdasarkan kerangka kognitif dan emosional yang mereka miliki.

Proses ini sangat penting karena memberikan pemahaman yang logis dan bermakna terhadap pengalaman hidup sehari-hari. Tanpa proses teorisasi dan pembentukan hipotesis, individu mungkin kesulitan untuk menghubungkan berbagai informasi yang mereka terima dengan pengalaman masa lalu atau konteks yang sedang dihadapi. Lebih jauh lagi, persepsi juga memengaruhi cara individu mengambil keputusan, merespons situasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Faktor-faktor seperti konteks lingkungan, keadaan emosional, serta motivasi pribadi juga turut memengaruhi bagaimana seseorang membentuk persepsi

mereka. Dengan kata lain, persepsi adalah hasil interaksi yang kompleks antara informasi eksternal dan proses internal dalam pikiran seseorang, yang menjadikannya elemen penting dalam memahami dunia di sekitar mereka.

- e. Proses penafsiran atau pemaknaan pesan verbal dan nonverbal

Individu memiliki kemampuan untuk menafsirkan pesan yang diterima, baik yang bersifat verbal, seperti ucapan atau kata-kata, maupun nonverbal, seperti gestur, ekspresi wajah, atau bahasa tubuh. Penafsiran ini bukanlah proses yang bersifat statis atau universal, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat kontekstual dan personal.

Konteks di mana pesan disampaikan menjadi elemen penting yang menentukan bagaimana pesan tersebut dimaknai. Sebagai contoh, intonasi suara atau suasana dalam suatu percakapan dapat mengubah arti dari kata-kata yang diucapkan. Budaya juga memainkan peran signifikan dalam proses interpretasi. Sebuah gestur yang dianggap ramah di satu budaya mungkin dipahami sebagai sesuatu yang kurang sopan di budaya lain.

Selain itu, latar belakang individu, seperti pengalaman hidup, pendidikan, dan nilai-nilai pribadi, turut memengaruhi bagaimana pesan diterima dan diolah. Oleh karena itu, pesan yang sama dapat ditafsirkan secara berbeda oleh orang yang berbeda, tergantung pada sudut pandang dan kerangka berpikir masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi tidak hanya bergantung pada isi pesan itu sendiri, tetapi juga pada kemampuan individu untuk memahami dan

memaknai pesan tersebut berdasarkan berbagai faktor yang memengaruhinya.

f. Proses interaksi dan komunikasi berbagai pengalaman internal

Persepsi melibatkan integrasi dari berbagai pengalaman internal, seperti emosi, pengetahuan, dan keyakinan yang dimiliki oleh individu. Elemen-elemen internal ini saling berinteraksi, menciptakan sudut pandang yang unik terhadap situasi tertentu. Proses ini terjadi secara dinamis, di mana emosi dapat memengaruhi cara seseorang memahami sebuah kejadian, sementara pengetahuan dan keyakinan memberikan dasar untuk menginterpretasikan informasi yang diterima. Misalnya, seseorang yang memiliki pengalaman positif terhadap suatu kegiatan, seperti menghadiri seminar yang bermanfaat, akan cenderung membangun persepsi yang lebih positif ketika menghadapi kegiatan serupa di masa depan.

Sebaliknya, individu yang pernah mengalami pengalaman negatif dalam situasi yang sama, seperti merasa bosan atau gagal, mungkin memiliki persepsi yang kurang mendukung terhadap kegiatan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi tidak hanya dipengaruhi oleh fakta atau kejadian eksternal, tetapi juga sangat ditentukan oleh proses internal individu yang bersifat unik. Integrasi elemen-elemen ini mencerminkan kompleksitas persepsi manusia dan bagaimana persepsi tersebut dapat bervariasi antarindividu berdasarkan pengalaman mereka.

- g. Melakukan penyimpulan atau keputusan keputusan, pengertian-pengertian dan yang membentuk wujud persepsi individu

Proses persepsi tidak berhenti pada tahap penafsiran informasi semata, melainkan juga mencakup pengambilan kesimpulan atau keputusan yang didasarkan pada informasi yang diterima. Setelah individu menerima dan menafsirkan rangsangan atau pesan tertentu, mereka melanjutkan dengan memproses informasi tersebut secara mendalam, mengaitkannya dengan pengetahuan, pengalaman, dan nilai-nilai pribadi mereka. Proses ini kemudian menghasilkan suatu pengertian atau kesimpulan yang akan memengaruhi tindakan, sikap, atau keputusan mereka terhadap situasi tertentu.

Kesimpulan yang diambil mencakup evaluasi terhadap situasi—misalnya, menilai apakah suatu kejadian menguntungkan atau berbahaya—dan pembentukan sikap atau opini tertentu. Sebagai contoh, jika seseorang mendengar berita yang mengancam keamanan, mereka mungkin memutuskan untuk menghindari area tertentu. Sebaliknya, informasi yang memberikan peluang positif dapat mendorong seseorang untuk bertindak proaktif. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi tidak hanya mencerminkan cara seseorang memahami dunia di sekitarnya, tetapi juga menjadi dasar untuk menentukan bagaimana mereka merespons dan berinteraksi dengan lingkungan tersebut. Dengan demikian, persepsi berperan penting dalam membentuk tindakan dan keputusan individu secara keseluruhan.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Wade & Tavaris dalam Vemina mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:¹⁵

a. Kebutuhan

Ketika seseorang memiliki kebutuhan atau ketertarikan terhadap sesuatu, hal tersebut secara langsung mempengaruhi bagaimana mereka mempersepsikan lingkungan sekitar. Kebutuhan atau keinginan ini akan menciptakan suatu fokus tertentu yang mengarahkan perhatian individu pada stimulus yang relevan dengan kebutuhan atau keinginan tersebut. Misalnya, seseorang yang merasa lapar akan lebih mudah mempersepsikan bau makanan dibandingkan dengan suara atau rangsangan lain di sekitarnya.

Selain itu, ketertarikan atau minat seseorang terhadap suatu hal juga dapat memperkuat persepsi mereka terhadap hal tersebut. Seseorang yang memiliki minat yang besar terhadap seni akan lebih cenderung memperhatikan detail dalam sebuah lukisan, bahkan mungkin merasakan dan menginterpretasikan karya seni tersebut dengan cara yang lebih mendalam dibandingkan orang lain yang tidak memiliki minat serupa. Ketertarikan ini mengarahkan perhatian mereka pada aspek-aspek tertentu dari objek atau situasi, sehingga membentuk persepsi yang lebih tajam dan lebih intens terhadap hal tersebut.

¹⁵ Vemina. (2010). Hubungan Terhadap Persepsi Terhadap Iklim Kelas Dengan Motivasi Mata Pelajaran Fisika Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Brastagi. Fakultas Psikologi. Skripsi Universitas Sumatera Utara.

Kebutuhan dan keinginan ini, baik dalam konteks fisik (seperti rasa lapar atau haus) maupun psikologis (seperti rasa ingin tahu atau keinginan untuk mendapatkan pengakuan), mengubah cara individu memproses dan memberi makna terhadap stimulus yang ada di sekitar mereka. Sebagai contoh, dalam situasi yang penuh dengan rangsangan, seseorang yang sedang mencari pekerjaan akan lebih mudah mempersepsikan informasi atau kesempatan yang berhubungan dengan pekerjaan, mengabaikan hal-hal yang tidak relevan. Dengan kata lain, persepsi seseorang sangat dipengaruhi oleh kebutuhan dan keinginan yang mereka miliki, yang mengarahkan perhatian mereka kepada stimulus yang dianggap memenuhi kebutuhan tersebut.

b. Kepercayaan

Apa yang dianggap seseorang sebagai kebenaran atau keyakinan yang diyakini dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cara mereka menginterpretasikan sinyal sensoris yang diterima. Keyakinan atau persepsi yang sudah ada sebelumnya dapat bertindak sebagai filter atau lensa yang mempengaruhi bagaimana seseorang memproses informasi yang masuk. Dalam banyak kasus, individu cenderung menafsirkan stimulus berdasarkan pandangan atau keyakinan mereka, sehingga persepsi yang terbentuk tidak selalu objektif, tetapi dipengaruhi oleh apa yang mereka anggap benar atau sesuai dengan pandangan mereka.

Sebagai contoh, jika seseorang memiliki keyakinan bahwa sebuah produk tertentu sangat berkualitas, mereka mungkin akan lebih cenderung mempersepsikan segala

informasi atau pengalaman terkait produk tersebut dalam cahaya yang positif, meskipun stimulus yang diterima bisa saja netral atau kurang mendukung. Hal ini dikenal sebagai bias konfirmasi, di mana individu lebih fokus pada informasi yang menguatkan pandangan atau keyakinan yang sudah ada, sementara mengabaikan atau meremehkan informasi yang bertentangan.

Selain itu, apa yang dianggap benar juga dapat mempengaruhi perhatian seseorang terhadap stimulus tertentu. Seseorang yang percaya bahwa cuaca panas akan membuat mereka sakit mungkin akan lebih peka terhadap sinyal sensoris yang menunjukkan suhu tinggi, seperti keringat atau panas yang terik, dan merasakan ketidaknyamanan yang lebih besar dibandingkan dengan seseorang yang tidak memiliki keyakinan tersebut. Dengan kata lain, interpretasi terhadap stimuli sensoris sangat dipengaruhi oleh kerangka kognitif dan keyakinan pribadi yang dimiliki, yang membuat persepsi seseorang menjadi lebih subjektif dan dipengaruhi oleh pandangan atau pengalaman masa lalu mereka.

Dalam banyak kasus, hal ini juga mencerminkan bagaimana pengalaman dan konteks sosial membentuk cara individu menafsirkan dunia di sekitar mereka. Oleh karena itu, persepsi yang terbentuk tidak hanya hasil dari rangsangan yang diterima, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana individu memaknai dan memberi arti pada rangsangan tersebut melalui kacamata keyakinan dan pandangan mereka terhadap dunia. Emosi

Emosi dapat mempengaruhi interpretasi seseorang terhadap suatu informasi sensorik. Emosi yang negatif seperti marah, takut, atau sedih dapat menghasilkan penilaian yang negatif terhadap suatu stimulus.

c. Ekspektasi

Pengalaman masa lalu memang memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk cara seseorang mempersepsikan dunia di sekitarnya. Pengalaman-pengalaman sebelumnya, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan, membentuk kerangka referensi atau pola pikir yang akan mempengaruhi cara seseorang menafsirkan stimulus yang diterima. Ketika seseorang menghadapi situasi atau rangsangan yang mirip dengan pengalaman sebelumnya, mereka cenderung mempersepsikan hal tersebut berdasarkan ingatan atau pengetahuan yang telah terbentuk dalam pikiran mereka. Dengan kata lain, pengalaman masa lalu membentuk filter psikologis yang menyaring bagaimana mereka menginterpretasikan dunia sekitar.

Selain itu, harapan atau ekspektasi yang dimiliki seseorang juga berperan besar dalam mempengaruhi persepsinya. Ketika seseorang memiliki harapan tertentu tentang suatu kejadian atau situasi, mereka cenderung mempersepsikan stimulus yang ada sesuai dengan harapan tersebut, bahkan jika hal itu tidak sepenuhnya sesuai dengan kenyataan. Misalnya, jika seseorang memiliki harapan yang tinggi terhadap suatu produk atau layanan, mereka mungkin akan lebih cenderung untuk mempersepsikan pengalaman mereka dengan produk tersebut secara positif, meskipun ada

elemen-elemen yang mungkin tidak sesuai dengan harapan. Sebaliknya, jika seseorang merasa ragu atau memiliki ekspektasi yang rendah terhadap sesuatu, mereka mungkin akan lebih mudah melihat kekurangan atau masalah dalam pengalaman tersebut.

Proses ini juga dikenal dengan istilah bias harapan, di mana harapan dan pengalaman masa lalu berperan sebagai faktor yang mempengaruhi bagaimana seseorang menilai dan memberi makna pada rangsangan yang diterima. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi tidak hanya bergantung pada stimulus yang ada, tetapi juga pada interpretasi individu yang dipengaruhi oleh apa yang mereka harapkan atau yang telah mereka alami sebelumnya. Dengan demikian, pengalaman masa lalu dan harapan pribadi membentuk cara seseorang melihat dan merespons dunia, membuat persepsi menjadi sesuatu yang sangat subyektif dan dinamis. Karena persepsi merupakan aktivitas yang integrated dalam diri individu, maka apa yang ada dalam diri individu akan ikut aktif dalam persepsi. Berdasarkan hasil tersebut, maka dalam persepsi dapat di kemukakan karena perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antara individu satu dengan yang lain, maka persepsi itu bersifat individual

5. Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi merupakan interaksi kompleks antara stimulus dari lingkungan dan sistem saraf manusia yang melibatkan dua tahapan utama. Tahap pertama dimulai dengan

keberadaan objek di lingkungan yang menghasilkan stimulus. Stimulus ini merupakan rangsangan yang dapat ditangkap oleh alat indera manusia. Setiap objek memiliki karakteristik unik sehingga stimulus yang dihasilkan juga berbeda. Misalnya, cahaya yang dipantulkan oleh benda akan ditangkap oleh mata, suara oleh telinga, atau tekanan oleh kulit. Ada situasi tertentu di mana objek dan stimulus tampak menyatu, seperti dalam kasus tekanan. Ketika sebuah benda menyentuh kulit, stimulus berupa tekanan langsung dirasakan oleh kulit, menjadikan benda tersebut tidak hanya sebagai sumber stimulus tetapi juga bagian dari pengalaman sensorik itu sendiri. Proses ini disebut sebagai proses kealaman atau proses fisik, karena melibatkan interaksi langsung antara objek eksternal dan alat indera.

Tahap kedua terjadi ketika stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan melalui saraf sensoris menuju otak. Alat indera, seperti mata, telinga, kulit, hidung, dan lidah, memiliki reseptor sensorik khusus untuk menangkap stimulus tertentu. Informasi yang ditangkap ini kemudian dikirimkan melalui sistem saraf sensorik menuju pusat pengolahan di otak. Tahapan ini disebut proses fisiologis, di mana fungsi biologis tubuh bekerja untuk membawa informasi dari dunia luar ke sistem saraf pusat. Proses ini melibatkan jaringan saraf yang kompleks yang menghubungkan alat indera dengan otak, memungkinkan transfer informasi yang cepat dan efisien.

Setelah stimulus mencapai otak, tahap berikutnya adalah pengolahan informasi di pusat kesadaran. Di sinilah stimulus diinterpretasikan dan diberi makna oleh individu, berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan konteks situasi. Proses ini dikenal

sebagai proses psikologis karena melibatkan aspek mental dan emosional. Sebagai contoh, ketika seseorang merasakan tekanan dari sebuah benda di kulit, otak tidak hanya mengenali bahwa ada tekanan, tetapi juga mengidentifikasi benda tersebut, mungkin sebagai sebuah buku atau kursi, berdasarkan pengalaman sebelumnya. Proses psikologis ini memungkinkan individu memahami, mengintegrasikan, dan merespons stimulus secara lebih kompleks daripada sekadar penerimaan informasi sensorik.

Dengan demikian, proses persepsi melibatkan tahapan fisik, fisiologis, dan psikologis yang saling berkaitan. Proses ini dimulai dengan stimulus yang dihasilkan oleh objek di lingkungan, diterima oleh alat indera, diteruskan melalui sistem saraf sensoris ke otak, dan akhirnya diolah di pusat kesadaran untuk membentuk pemahaman yang bermakna. Persepsi memungkinkan manusia tidak hanya menerima informasi dari lingkungannya tetapi juga menginterpretasikan dan meresponsnya, sehingga menjadi landasan bagi interaksi manusia dengan dunia sekitar.¹⁶

Dalam proses persepsi, perhatian memainkan peran yang sangat penting sebagai langkah persiapan sebelum seseorang memulai proses penafsiran terhadap stimulus yang diterima. Ketika seseorang berada dalam lingkungan yang penuh dengan rangsangan atau stimulus, tidak semuanya akan mendapatkan perhatian atau respons yang sama. Lingkungan di sekitar individu biasanya mengandung berbagai macam stimulus, baik yang berasal dari objek, suara, cahaya, maupun perasaan atau keadaan internal. Namun, manusia hanya mampu mempersepsikan stimulus

¹⁶ Walgito, B. (2010). *Psikologi Umum*. Cv Andi Ofest. Yogyakarta

tertentu yang dianggap relevan atau penting bagi dirinya pada saat itu, tergantung pada fokus perhatian yang dimilikinya.

Perhatian ini berfungsi untuk menyaring dan memilih stimulus mana yang akan diterima dan diproses lebih lanjut. Proses perhatian ini mempengaruhi seberapa kuat dan cepat respons seseorang terhadap stimulus tersebut. Contohnya, seseorang yang sedang membaca buku di ruang yang bising mungkin hanya akan memberikan perhatian pada kata-kata dalam bukunya dan mengabaikan suara-suara lain di sekitarnya. Sebaliknya, jika seseorang mendengar suara keras yang tidak biasa, perhatian mereka akan teralihkan untuk mencari sumber suara tersebut, meskipun mereka sebelumnya sedang fokus pada aktivitas lain.

Pemilihan stimulus yang diperhatikan tidak hanya bergantung pada stimulus itu sendiri, tetapi juga pada faktor-faktor individu seperti kebutuhan, minat, dan tujuan pribadi. Misalnya, seseorang yang lapar mungkin akan lebih mudah mempersepsi bau makanan daripada suara musik yang sedang diputar. Oleh karena itu, perhatian menjadi kunci utama dalam menentukan mana stimulus yang akan dipersepsi dan diproses oleh individu, sehingga persepsi yang muncul bersifat selektif dan dipengaruhi oleh keadaan internal dan eksternal pada saat itu.

B. Judi Online

1. Pengertian Judi Online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si

pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).¹⁷ Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.¹⁸ Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula”.¹⁹

Control theory merujuk kepada pembahasan delinkuensi dan kejahatan yang dikaitkan dengan Pengertian teori kontrol atau control theory merujuk kepada setiap perspektif yang membahas pengendalian tingkah laku manusia, pengertian teori kontrol sosial atau social variabelvariabel yang bersifat sosiologis; antara lain struktur keluarga, pendidikan dan kelompok dominan.²⁰ Dengan demikian, pendekatan teori kontrol sosial ini berbeda dengan teori kontrol lainnya. Pemunculan teori kontrol sosial ini diakibatkan tiga ragam perkembangan dalam kriminologi.

Pertama, adanya reaksi terhadap orientasi labeling dan konflik dan kembali kepada penyelidikan tentang tingkah laku kriminal. Kedua, munculnya studi tentang criminal justice sebagai

¹⁷ Kbbi.web.id/judi.html, diakses 7 september 2017

¹⁸ Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 419.

¹⁹ Ibid., hlm. 419.

²⁰ Romli Atmasasmita, Teori dan Kapita Selektta Kriminologi.89.

suatu ilmu baru telah membawa pengaruh terhadap kriminologi menjadi lebih pragmatis dan berorientasi pada sistem. Ketiga, teori kontrol sosial telah dikaitkan dengan suatu teknik riset baru khususnya bagi tingkah laku anak/remaja, yakni *selfreport survey*.²¹

Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya.”²² Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Meskipun masalah perjudian sudah diatur dalam peraturan perundang-undangan, tetapi baik dalam KUHP maupun UU No. 7 tahun 1974 ternyata masih mengandung beberapa kelemahan. Kelemahan ini yang memungkinkan masih adanya celah kepada pelaku perjudian untuk melakukan perjudian. Perundang-undangan hanya mengatur tentang batas maksimal hukuman, tetapi tidak mengatur tentang batas minimal hukuman, sehingga dalam praktek peradilan, majelis hakim seringkali dalam

²¹ Ibid, Hal 42

²² R. Soesilo, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Politea: Bogor), hal. 192.

putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau malah dibebaskan.

Pasal 303 ayat (1) angka 2, hanya dikenakan terhadap perjudian yang bersifat ilegal, sedangkan perjudian yang legal atau ada izin penguasa sebagai pengecualian sehingga tidak dapat dikenakan pidana terhadap pelakunya. Dalam praktek izin penguasa ini sangat mungkin disalahgunakan, seperti adanya KKN (Korupsi, Kolusi dan Nepotisme) dengan pejabat yang berwenang.²³ Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah perilaku yang melibatkan adanya resiko kehilangan sesuatu yang berharga dan melibatkan interaksi sosial serta adanya unsur kebebasan untuk memilih apakah akan mengambil risiko kehilangan tersebut atau tidak. Dari pengertian diatas maka ada tiga unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi. Yaitu adanya unsur:

- a. Permainan/perlombaan. Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan sematamata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati.²⁴
- b. Untung-untungan. Artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif/kebetulan atau untung-untungan atau faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

²³ Dedy Ramses, Makalah perjudian, 25 Desember 2012. (diakses tgl 28 Maret 2015), hal. 78

²⁴ Purplenitadyah, Patologi Sosial Perjudian. Diakses tanggal 27 Maret 2015

- c. Ada taruhan. Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.²⁵

2. Jenis-jenis Judi Online

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu : Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud pasal ini meliputi:

a. Perjudian di Kasino

Perjudian di kasino adalah bentuk perjudian yang biasanya dilakukan di tempat yang sudah memiliki izin atau

²⁵ Onno W. Purbo. *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network* (2019)

lisensi dari pemerintah untuk menyelenggarakan perjudian secara legal. Kasino ini dapat berupa fasilitas fisik atau juga perjudian yang dilakukan melalui platform online yang memiliki izin resmi. Di Indonesia, meskipun ada undang-undang yang menyebutkan tentang kasino, kasino fisik belum diizinkan, namun beberapa negara lain di dunia memiliki kasino dengan regulasi yang ketat.

Jenis permainan yang termasuk dalam perjudian di kasino antara lain:

- 1) Roulette : Permainan yang melibatkan roda berputar, di mana pemain bertaruh pada nomor atau warna yang dipilih sebelum roda berputar. Hasil ditentukan oleh nomor atau warna yang muncul ketika roda berhenti.
- 2) Blackjack : Permainan kartu yang sangat populer, di mana tujuan pemain adalah untuk mendapatkan nilai kartu yang lebih tinggi dari dealer tanpa melebihi 21.
- 3) Baccarat : Permainan kartu di mana pemain dapat bertaruh pada tangan mereka atau tangan dealer, dengan tujuan mencapai total nilai kartu terdekat dengan angka 9.
- 4) Poker : Permainan kartu yang melibatkan kombinasi kartu yang berbeda, di mana pemain bertaruh berdasarkan kombinasi kartu yang mereka miliki.
- 5) Mesin Slot (Slot Machines) : Mesin yang menggunakan simbol-simbol pada gulungan untuk menentukan hasil kemenangan. Pemain memutar gulungan dan berharap kombinasi simbol tertentu muncul.

b. Perjudian di Pasaran Togel

Togel atau Toto Gelap adalah jenis perjudian yang melibatkan taruhan pada angka-angka yang akan keluar. Biasanya, angka yang dipertaruhkan adalah hasil undian yang dilakukan oleh pihak penyelenggara, yang sering kali terjadi pada waktu-waktu tertentu dalam seminggu.

Dalam perjudian togel, ada beberapa jenis taruhan yang umum, seperti:

- 1) 4D : Pemain bertaruh pada 4 digit angka yang akan keluar.
- 2) 3D : Pemain bertaruh pada 3 digit angka.
- 3) 2D : Pemain bertaruh pada 2 digit angka.
- 4) Colok Bebas : Pemain bisa memilih angka dengan posisi tertentu dalam keluaran hasil undian, meskipun angka tersebut tidak terurut.
- 5) Colok Jitu : Pemain bertaruh pada angka yang keluar dengan urutan dan posisi yang tepat.

c. Perjudian dengan Alat Tulis

Jenis perjudian ini mengacu pada permainan yang menggunakan tulisan atau alat tulis sebagai bagian dari proses permainan. Salah satu contohnya adalah permainan yang menggunakan kertas yang diisi dengan tulisan atau angka-angka tertentu untuk menentukan siapa yang menang. Bentuk ini sering dijumpai dalam permainan yang lebih tradisional dan tidak selalu memerlukan teknologi atau alat elektronik.

Contoh perjudian dengan alat tulis antara lain:

- 1) Permainan Undian dengan Kertas : Pemain membeli tiket yang berisi nomor atau kombinasi tertentu, dan tiket tersebut akan diundi untuk menentukan pemenang.

- 2) Tebak Angka atau Tebak Huruf : Pemain diminta untuk menebak angka atau huruf yang telah ditulis di sebuah kertas atau benda lainnya, dan yang benar akan memperoleh hadiah.

d. Perjudian dengan Alat Permainan Lainnya

Jenis perjudian ini menggunakan alat permainan lainnya seperti dadu, kartu remi, atau bahkan alat-alat lain yang digunakan untuk menentukan hasil dari permainan. Biasanya, permainan ini melibatkan pemain yang bertaruh dengan harapan mendapatkan hasil yang menguntungkan berdasarkan hasil acak atau keberuntungan.

Contoh perjudian dengan alat permainan lainnya:

- 1) Dadu (Dice Games) : Permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan hasil. Pemain akan bertaruh pada angka yang akan muncul setelah dadu dilemparkan.
- 2) Craps : Salah satu jenis permainan dadu di mana pemain bertaruh pada angka yang keluar setelah dadu dilemparkan.
- 3) Bingo : Permainan yang menggunakan kartu bingo, di mana pemain mencocokkan angka yang disebutkan dengan angka di kartu mereka. Pemain yang berhasil mencocokkan semua angka dalam satu baris atau kolom memenangkan permainan.

e. Perjudian dalam Bentuk Lain

Perjudian dalam bentuk lain merujuk pada berbagai bentuk perjudian lainnya yang mungkin tidak tercakup dalam kategori sebelumnya, tetapi tetap dianggap sebagai perjudian berdasarkan undang-undang ini. Bentuk perjudian ini bisa saja berupa permainan yang lebih modern, seperti yang memanfaatkan teknologi canggih (misalnya permainan berbasis online atau

taruhan melalui aplikasi), atau bahkan permainan yang tidak memiliki alat atau fasilitas fisik.

Contoh perjudian dalam bentuk lain bisa meliputi:

- 1) Perjudian Online : Termasuk dalam kategori ini adalah perjudian yang dilakukan melalui situs web atau aplikasi. Jenis permainan yang sering dimainkan adalah poker online, taruhan olahraga, permainan kasino digital, dan lainnya.
 - 2) E-sports Betting : Beberapa orang berjudi dengan bertaruh pada hasil pertandingan video game atau e-sports.
 - 3) Taruhan Olahraga : Meskipun taruhan olahraga dapat dilakukan secara legal di beberapa negara, di Indonesia taruhan olahraga juga dianggap ilegal. Jenis taruhan ini melibatkan prediksi hasil pertandingan dalam berbagai olahraga seperti sepak bola, basket, tenis, dan lainnya.
3. Sebab-sebab Melakukan Perjudian

Tentunya banyak sekali penyebab mengapa seseorang melakukan perjudian, diantaranya adalah kekurangan ekonomi. Masyarakat semacam ini membutuhkan rangsangan untuk melakukan perbaikan terhadap keterbelakangannya dalam hal ekonomi seperti:²⁶

- a. Cepat mereorganisasikan diri

Masyarakat yang menghadapi keterbatasan ekonomi sering kali merasa perlu untuk segera mengatur ulang strategi hidup mereka. Proses reorganisasi ini mencakup berbagai aspek, seperti mengubah kebiasaan, mencari peluang baru, atau menyesuaikan prioritas hidup. Perjudian dianggap sebagai salah satu langkah

²⁶ Stephen K Sanderson, Makro Sosiologi Sebuah Pendekatan Terhadap Realitas Sosial, (Jakarta: PT. Raja Grafindi Persada, 2000), hlm. 237

reorganisasi cepat karena tidak memerlukan persiapan panjang atau modal besar. Individu yang berada dalam tekanan ekonomi berharap bahwa melalui perjudian, mereka bisa mendapatkan modal instan untuk memperbaiki kondisi ekonomi mereka, sehingga dapat segera keluar dari situasi yang sulit.

b. Cara cepat atau mudah untuk mendapatkan uang

Dalam kondisi ekonomi yang mendesak, banyak orang tergoda untuk memilih cara instan guna mendapatkan uang. Perjudian sering kali dianggap sebagai metode cepat karena hasilnya dapat langsung terlihat, berbeda dengan pekerjaan atau usaha yang memerlukan waktu dan usaha yang konsisten. Dalam pandangan masyarakat tertentu, kecepatan hasil dari perjudian menjadi daya tarik utama, terutama bagi mereka yang membutuhkan solusi ekonomi dalam waktu singkat, seperti membayar utang atau memenuhi kebutuhan mendesak.

c. Kesempatan mendapatkan uang lebih besar daripada kerja

Pandangan bahwa perjudian menawarkan peluang mendapatkan uang dalam jumlah besar dengan usaha yang minim sering kali menjadi motivasi utama. Hal ini kontras dengan pekerjaan konvensional, yang biasanya memberikan hasil kecil namun stabil dalam jangka panjang. Dalam perjudian, iming-iming hadiah besar, seperti jackpot atau kemenangan besar lainnya, memberikan harapan kepada pelaku bahwa mereka dapat mengubah hidup mereka secara drastis dalam waktu singkat. Namun, persepsi ini sering kali mengabaikan risiko kehilangan yang lebih besar.

d. Mengadu Nasib

Bagi sebagian orang, perjudian adalah bentuk ekspresi keputusan atau keyakinan terhadap keberuntungan. Mereka yang

merasa tidak memiliki pilihan lain sering kali menganggap perjudian sebagai sarana untuk mengubah nasib. Pemikiran seperti ini biasanya didasarkan pada anggapan bahwa keberuntungan adalah faktor yang dapat membalikkan keadaan ekonomi yang buruk. Dalam hal ini, perjudian dilihat sebagai aktivitas yang memberikan harapan, meskipun dalam kenyataannya, keberuntungan tersebut jarang berpihak kepada pemain.

e. Mendapatkan penghasilan tambahan, dan lain sebagainya

Banyak individu yang melihat perjudian sebagai cara untuk menambah penghasilan di luar pekerjaan utama mereka. Hal ini terutama berlaku bagi mereka yang merasa bahwa pendapatan dari pekerjaan tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan hidup. Mereka beranggapan bahwa meskipun risikonya tinggi, perjudian dapat memberikan penghasilan tambahan yang signifikan jika berhasil menang. Sayangnya, pemikiran ini sering kali tidak disertai dengan pertimbangan terhadap konsekuensi kerugian yang mungkin timbul, sehingga justru menimbulkan masalah ekonomi yang lebih besar.

4. Dampak Negatif Judi Online

Kebiasaan berjudi mengkondisikan mental individu menjadi ceroboh, malas, mudah berspekulasi dan cepat mengambil risiko tanpa pertimbangan. Ekses lebih lanjut antara lain sebagai berikut:

a. Mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang kantor/ dinas dan melakukan tindak korupsi

Kecanduan judi dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan kriminal, seperti penggelapan uang kantor atau korupsi, demi memenuhi kebutuhan berjudi. Hal ini disebabkan oleh tekanan untuk terus bermain dan melunasi utang yang menumpuk akibat

kekalahan dalam berjudi. Sebagai contoh, sebuah penelitian mengungkapkan bahwa pelaku judi online dapat menghalalkan segala cara untuk tetap bermain, termasuk mengambil uang perusahaan hingga ratusan juta rupiah. Salah satu kasus yang disebutkan adalah Irfan Maulana (25) yang menggelapkan uang toko di Tasikmalaya sebesar 87,5 juta rupiah untuk judi online, yang kemudian hilang dalam waktu singkat, mengakibatkan pelaku dijerat hukuman penjara selama 5 tahun dengan pasal 374 KUHP.

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa kecanduan judi online dapat memicu tindakan kriminal seperti penipuan, pencurian, dan pencucian uang. Hal ini terjadi karena individu yang kecanduan judi sering kali mengalami tekanan finansial yang berat, sehingga mendorong mereka untuk melakukan kejahatan demi mendapatkan uang untuk berjudi.

Dampak negatif ini tidak hanya merugikan individu pelaku, tetapi juga dapat meningkatkan angka kriminalitas dan merusak tatanan sosial dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian khusus terhadap pencegahan dan penanganan kecanduan judi, termasuk melalui edukasi, penegakan hukum, dan rehabilitasi bagi para pelaku. Energi dan pikiran jadi berkurang

Kecanduan judi menguras energi dan fokus seseorang. Nafsu untuk berjudi menciptakan obsesi yang mengalihkan perhatian dari kegiatan produktif. Akibatnya, individu tersebut kehilangan banyak waktu dan tenaga untuk berpikir rasional, karena pikirannya selalu terpusat pada keinginan untuk menang dalam waktu singkat.²⁷

- b. Badan menjadi lesu dan sakit-sakitan

²⁷ Jurnal Multidisiplin and Ilmu Sosial, "Menjadi Bagian Integral Dari Kehidupan, Kemudahan Yang" 6, no. 8 (2025).

Kebiasaan berjudi memiliki dampak signifikan terhadap kesehatan fisik individu. Aktivitas perjudian yang sering dilakukan hingga larut malam mengakibatkan gangguan pola tidur, yang pada gilirannya dapat memicu berbagai masalah kesehatan seperti penyakit jantung, tekanan darah tinggi, dan diabetes. Kurang tidur juga memperburuk kondisi mental, mengurangi kemampuan konsentrasi, pengambilan keputusan, dan pengendalian emosi. Selain itu, kecanduan judi online pada remaja dapat menyebabkan perilaku begadang dan lupa waktu makan, yang berdampak negatif pada kesehatan fisik mereka.²⁸

Secara keseluruhan, keterlibatan dalam perjudian online tidak hanya mempengaruhi kesehatan mental tetapi juga berdampak buruk pada kesehatan fisik, terutama akibat gangguan pola tidur dan stres berkepanjangan. Pikiran mejadin kacau. Harapan-harapan tidak pasti yang ditawarkan oleh perjudian membuat pikiran individu menjadi tidak terarah. Mereka terus-menerus memikirkan cara untuk menang atau melunasi utang, sehingga sulit untuk fokus pada tugas-tugas penting lainnya. Kondisi ini menyebabkan gangguan konsentrasi dan ketidakmampuan untuk mengambil keputusan yang rasional.

c. Pekerjaan jadi terlantar

Kecanduan judi online dapat mengakibatkan penurunan kinerja kerja yang signifikan. Individu yang kecanduan sering kali menghabiskan waktu dan energi untuk berjudi, sehingga mengabaikan tanggung jawab profesional mereka. Hal ini berdampak pada menurunnya produktivitas, meningkatnya tingkat ketidakhadiran, dan berkurangnya komitmen terhadap pekerjaan. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan judi online mengganggu

²⁸ Arnit Kurnia Sari et al., "Judol Kesehatan Mental" 3, no. 2 (2024): 31-44.

keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, serta berdampak negatif pada hubungan interpersonal di lingkungan kerja.

Selain itu, kecanduan judi online juga dapat menyebabkan gangguan konsentrasi dan fokus, karena pikiran individu terus-menerus terpaku pada keinginan untuk berjudi. Akibatnya, kualitas pekerjaan menurun dan risiko melakukan kesalahan meningkat. Studi lain mengungkapkan bahwa individu yang kecanduan judi online cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi, yang semuanya berkontribusi pada penurunan kinerja kerja. Secara keseluruhan, kecanduan judi online tidak hanya merugikan individu secara pribadi, tetapi juga berdampak negatif pada lingkungan kerja dan produktivitas organisasi secara keseluruhan. Hatinya jadi sangat rapuh

Tekanan emosional akibat kekalahan dan ketidakpastian dalam judi menjadikan seseorang mudah tersinggung dan cepat marah. Ketegangan emosional yang terus-menerus sering kali memunculkan ledakan emosi yang tidak terkendali, sehingga merusak hubungan interpersonal dan kehidupan sosial.

d. Mentalnya terganggu dan kepribadiannya menjadi sangat labil

Kecanduan judi memiliki dampak mendalam terhadap kesehatan mental seseorang. Ketergantungan pada aktivitas ini sering kali menciptakan pola pikir yang tidak sehat, di mana individu menjadi terobsesi untuk terus berjudi meskipun mengalami kerugian besar. Kondisi ini menyebabkan perasaan cemas yang berkepanjangan, terutama ketika mereka menghadapi tekanan finansial yang diakibatkan oleh kekalahan berulang.

Selain itu, ketidakmampuan untuk berhenti berjudi dapat memicu perasaan putus asa yang mengarah pada depresi berat. Dalam

situasi seperti ini, individu cenderung mengalami perubahan kepribadian yang signifikan; mereka menjadi labil, mudah marah, dan sering kali kehilangan kemampuan untuk berpikir jernih. Akibatnya, pengambilan keputusan mereka pun terganggu, di mana pilihan-pilihan yang diambil tidak lagi berdasarkan logika atau pertimbangan matang, melainkan didorong oleh emosi yang tidak stabil. Hal ini membuat mereka sulit untuk menghadapi tekanan hidup dengan cara yang konstruktif, sehingga sering kali mereka terjebak dalam siklus ketergantungan yang semakin memperburuk kondisi mental dan kehidupan mereka secara keseluruhan. Terdorong melakukan perbuatan kriminal

Ketika kecanduan judi tidak terkendali, individu dapat terjerumus ke dalam tindakan kriminal seperti mencuri, menipu, atau bahkan membunuh untuk mendapatkan uang. Kebutuhan yang mendesak untuk terus berjudi menciptakan dorongan kuat untuk melanggar norma dan hukum. Dampaknya, angka kriminalitas meningkat, menciptakan lingkungan yang tidak aman bagi masyarakat.

e. Diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut, kurang iman kepada Tuhan, sehingga mudah tergoda melakukan tindak asusila jelas. bahwa rakyat kecil yang paling menderita ditimpa oleh eksekusi judi itu.²⁹

5. Proses Terjadinya Persepsi

a. Pengaruh Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial, khususnya pengaruh teman sebaya, memainkan peran krusial dalam membentuk persepsi dan intensi siswa terhadap judi online. Penelitian menunjukkan bahwa

²⁹ Kartino kartono, hal. 80-84

konformitas terhadap kelompok teman sebaya dapat meningkatkan kecenderungan individu untuk terlibat dalam perilaku judi online.

Sebuah studi oleh Saefullah (2023) di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang menemukan bahwa konformitas teman sebaya memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi judi online pada mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 36,2% variasi dalam intensi judi online dapat dijelaskan oleh tingkat konformitas terhadap teman sebaya, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.³⁰

Penelitian lain oleh Baisa dan Indrawati (2016) di Universitas Diponegoro juga mendukung temuan ini. Mereka menemukan hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan intensi judi pada anggota komunitas fans club di Semarang. Semakin tinggi tingkat konformitas terhadap teman sebaya, semakin tinggi pula intensi individu untuk terlibat dalam aktivitas judi.

Selain itu, Ananda (2024) dari Universitas Muhammadiyah Malang menemukan bahwa konformitas teman sebaya berpengaruh positif terhadap indikasi kecanduan judi online pada mahasiswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki tingkat konformitas tinggi terhadap kelompok teman sebaya lebih rentan terhadap kecanduan judi online.

Temuan-temuan ini menegaskan bahwa tekanan dan pengaruh dari teman sebaya dapat mendorong individu untuk mengadopsi perilaku berjudi online, baik melalui ajakan langsung maupun melalui norma dan kebiasaan yang ada dalam kelompok sosial mereka. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan dan

³⁰ Joko Hardono, "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)," *Jurnal Teknik* 4, no. 2 (2015): 50–57.

keluarga untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif dari konformitas teman sebaya terhadap perilaku judi online dan mengembangkan strategi pencegahan yang efektif.

b. Pengaruh Teknologi dan Media

Kemudahan akses teknologi, seperti internet dan smartphone, memberikan peluang besar bagi siswa untuk terpapar judi online. Dengan perangkat digital yang terhubung ke internet, siswa dapat mengakses situs atau aplikasi judi online kapan saja dan di mana saja tanpa kendala fisik. Promosi judi online melalui iklan digital yang agresif sering kali menampilkan iming-iming hadiah besar, bonus menarik, dan keuntungan instan. Strategi pemasaran semacam ini membangun persepsi siswa bahwa judi online adalah cara cepat untuk mendapatkan uang, meskipun kenyataannya aktivitas ini memiliki risiko besar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki akses bebas terhadap perangkat digital, terutama di sekolah, lebih rentan terlibat dalam judi online karena kurangnya pengawasan dari pihak sekolah. Waktu istirahat atau bahkan saat jam pelajaran kerap digunakan oleh siswa untuk mengakses platform tersebut.

Selain kemudahan akses teknologi, kurangnya kontrol keluarga terhadap aktivitas digital siswa juga menjadi faktor signifikan yang memengaruhi keterlibatan mereka dalam judi online. Keluarga dengan komunikasi yang lemah sering kali gagal memberikan pemahaman tentang risiko aktivitas ini. Akibatnya, siswa merasa bebas mengalokasikan uang saku mereka untuk berjudi tanpa pengawasan ketat dari orang tua. Beberapa siswa bahkan berani membohongi orang tua untuk mendapatkan uang tambahan yang digunakan sebagai modal berjudi. Minimnya literasi digital di kalangan orang tua juga menjadi penghalang dalam mendeteksi

keterlibatan anak-anak mereka dalam judi online. Gabungan antara akses teknologi yang luas dan lemahnya pengawasan keluarga menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk terpapar dan terlibat dalam judi online. Oleh karena itu, diperlukan edukasi tentang bahaya judi online, baik untuk siswa maupun orang tua, serta regulasi yang lebih ketat terkait penggunaan perangkat digital di rumah dan sekolah.

c. Psikologis

Keinginan untuk mencoba hal baru dan rasa penasaran merupakan faktor internal yang sangat kuat dalam mendorong siswa untuk terlibat dalam judi online. Pada masa remaja, individu berada dalam fase eksplorasi dan pencarian identitas, yang membuat mereka cenderung tertarik pada pengalaman baru, termasuk aktivitas yang berisiko seperti judi online. Faktor ini diperkuat oleh lingkungan sosial dan digital yang memperkenalkan siswa pada judi online melalui cerita teman, iklan, atau bahkan konten di media sosial. Ketika mendengar cerita kemenangan yang menggambarkan judi online sebagai cara instan untuk mendapatkan uang atau melihat iklan dengan visual menarik yang menawarkan bonus besar, siswa merasa terdorong untuk mencoba meskipun mereka belum memahami risiko yang terlibat.

Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman awal bermain judi online sering kali memberikan kesan positif pada siswa, terutama jika mereka mendapatkan kemenangan di awal. Kemenangan tersebut menciptakan perasaan senang, euforia, dan kepuasan emosional, yang kemudian menjadi motivasi untuk bermain lagi dengan harapan dapat mengulang keberhasilan tersebut. Namun, di balik perasaan senang ini terdapat risiko besar yang sering kali

diabaikan oleh siswa. Mereka cenderung tidak menyadari bahwa keberuntungan awal sering kali dirancang oleh platform judi untuk menarik pemain baru agar terus bermain, sementara peluang kemenangan jangka panjang jauh lebih kecil. Akibatnya, siswa yang awalnya hanya ingin mencoba akhirnya terjebak dalam siklus permainan yang sulit dihentikan.

Selain itu, rasa penasaran yang tinggi juga membuat siswa lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Ketika teman-teman mereka aktif bermain judi online dan berbagi pengalaman, siswa merasa terdorong untuk ikut serta demi mendapatkan pengalaman serupa atau sekadar membuktikan kemampuan mereka dalam permainan. Faktor ini diperparah oleh kurangnya edukasi mengenai risiko judi online, baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Tanpa pemahaman yang memadai, siswa melihat judi online sebagai hiburan biasa atau cara mudah untuk mendapatkan keuntungan, padahal aktivitas ini dapat membawa dampak negatif yang serius, termasuk kehilangan uang, stres, hingga kecanduan.

Keinginan untuk mencoba dan rasa penasaran adalah aspek psikologis yang sangat manusiawi, tetapi dalam konteks judi online, keduanya menjadi pintu masuk utama yang dapat mengarahkan siswa pada perilaku adiktif. Untuk mencegah hal ini, penting bagi pihak keluarga dan sekolah untuk memberikan pemahaman tentang risiko judi online, termasuk dampak jangka panjangnya. Selain itu, diperlukan pengawasan ketat terhadap akses siswa pada perangkat digital dan lingkungan sosial mereka. Upaya ini tidak hanya bertujuan untuk mengurangi daya tarik judi online, tetapi juga untuk mengarahkan rasa penasaran siswa ke aktivitas yang lebih positif dan produktif.

d. Faktor Ekonomi

Banyak siswa memandang judi online sebagai cara mudah dan cepat untuk mendapatkan uang tambahan, terutama di kalangan mereka yang memiliki akses luas ke perangkat digital. Pandangan ini sering kali muncul dari promosi judi online yang menjanjikan keuntungan instan dengan modal kecil, membuat siswa percaya bahwa judi adalah solusi praktis untuk memenuhi kebutuhan finansial mereka. Ketika siswa mengalami kemenangan, terutama di awal pengalaman mereka bermain, hal tersebut menciptakan motivasi kuat untuk terus bermain. Kemenangan ini tidak hanya memberikan kepuasan emosional, tetapi juga membangun harapan bahwa mereka dapat mengulangi keberhasilan tersebut. Sayangnya, siswa sering mengabaikan fakta bahwa judi online dirancang untuk menguntungkan penyedia layanan, sehingga kerugian jangka panjang lebih besar daripada peluang menang.

Dalam konteks sosial-ekonomi, tekanan finansial yang dihadapi siswa dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi menjadi faktor pendorong tambahan. Siswa dari latar belakang ini mungkin merasa terpaksa mencari cara untuk membantu memenuhi kebutuhan mereka sendiri atau meringankan beban keluarga. Judi online, yang terlihat mudah diakses dan menawarkan iming-iming hadiah besar, tampak sebagai jalan keluar yang menarik. Namun, pada kenyataannya, keterlibatan dalam judi online justru memperburuk situasi ekonomi mereka. Ketika mengalami kekalahan, siswa dapat terjebak dalam siklus permainan yang membuat mereka berusaha menutupi kerugian dengan bertaruh lebih banyak, yang akhirnya memperbesar risiko kerugian finansial.

Selain itu, siswa yang merasa tertekan oleh kebutuhan finansial juga lebih rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial yang mendukung aktivitas judi online. Ajakan teman atau cerita tentang keberhasilan orang lain dapat memperkuat keyakinan bahwa judi online adalah solusi yang layak, meskipun kenyataannya penuh dengan risiko. Dalam kasus tertentu, siswa bahkan berani mengambil langkah ekstrem, seperti meminjam uang dari teman, menggadaikan barang pribadi, atau berbohong kepada keluarga untuk mendapatkan modal bermain. Perilaku ini tidak hanya berdampak pada kondisi finansial siswa tetapi juga merusak hubungan interpersonal mereka dengan keluarga dan teman.

Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi institusi pendidikan dan keluarga untuk meningkatkan literasi finansial di kalangan siswa. Memberikan pemahaman tentang pengelolaan uang yang bijaksana dan risiko judi online dapat membantu siswa membuat keputusan yang lebih baik dalam menghadapi tekanan ekonomi. Selain itu, pemerintah dan pihak sekolah perlu memperketat pengawasan terhadap akses siswa ke situs atau aplikasi judi online, serta meningkatkan edukasi mengenai dampak negatif aktivitas ini. Pendekatan holistik yang melibatkan keluarga, sekolah, dan komunitas sangat diperlukan untuk melindungi siswa dari dampak buruk judi online, terutama dalam konteks sosial-ekonomi yang rentan.

e. Norma di Sekolah

Norma sosial di sekolah memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi siswa terhadap judi online. Norma ini mencakup aturan yang diterapkan sekolah serta pola interaksi sosial di antara siswa dan guru. Ketika sekolah memperbolehkan siswa

membawa smartphone tanpa pengawasan yang memadai, situasi ini menciptakan peluang bagi siswa untuk mengakses situs atau aplikasi judi online selama jam sekolah. Smartphone yang awalnya dirancang untuk mendukung pembelajaran, dalam praktiknya sering kali disalahgunakan untuk aktivitas yang tidak sesuai, termasuk judi online.

Keleluasaan penggunaan perangkat digital di sekolah menjadi salah satu pemicu utama keterlibatan siswa dalam judi online. Selama waktu istirahat atau bahkan saat proses belajar-mengajar berlangsung, siswa yang tidak diawasi dapat dengan mudah menghabiskan waktu mereka untuk bermain judi. Kurangnya regulasi internal di sekolah, seperti larangan penggunaan smartphone selama jam pelajaran atau pengawasan terhadap konten yang diakses siswa, memperburuk situasi ini. Tanpa adanya pengawasan yang ketat, siswa memiliki kebebasan untuk mengakses berbagai situs berbahaya, termasuk platform judi online.

Selain itu, norma sosial yang berkembang di antara siswa, seperti saling berbagi pengalaman tentang permainan judi online, juga memperkuat persepsi bahwa aktivitas ini adalah hal yang biasa. Dalam kelompok pertemanan, siswa yang lebih dahulu mengenal judi online sering kali mengajarkan teman-temannya untuk ikut bermain. Solidaritas kelompok ini menciptakan tekanan sosial bagi siswa lain untuk mengikuti tren tersebut, terutama jika norma sekolah tidak secara tegas melarang atau mengedukasi siswa tentang dampak negatif judi online. Kondisi ini menekankan pentingnya peran sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan bebas dari aktivitas ilegal. Sekolah perlu menerapkan kebijakan tegas terkait penggunaan smartphone di lingkungan sekolah, misalnya dengan

melarang penggunaannya kecuali untuk tujuan pembelajaran yang terkontrol. Selain itu, pengawasan dari pihak guru selama jam pelajaran dan edukasi rutin tentang risiko judi online dapat membantu siswa memahami dampak buruk dari aktivitas ini. Norma sosial di sekolah harus diarahkan untuk mendukung perilaku yang positif, dengan menanamkan nilai-nilai integritas, tanggung jawab, dan penggunaan teknologi secara bijaksana. Upaya ini akan lebih efektif jika didukung oleh kerjasama antara pihak sekolah, keluarga, dan komunitas untuk melindungi siswa dari bahaya judi online.

