

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Faktor Sosial

Faktor sosial menurut B.F. Skinner, seorang tokoh utama dalam aliran behaviorisme, lebih difokuskan pada bagaimana lingkungan sosial memengaruhi perilaku melalui proses penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*).¹ Menurut Skinner, faktor sosial adalah bagian dari lingkungan eksternal yang memengaruhi perilaku individu melalui interaksi sosial, norma, peraturan, dan konsekuensi yang diberikan oleh orang lain. Perilaku dibentuk dan dipertahankan oleh konsekuensinya, dan lingkungan sosial menyediakan banyak dari konsekuensi tersebut. Dengan kata lain, Skinner melihat faktor sosial sebagai stimulus eksternal yang memengaruhi bagaimana seseorang bertindak, terutama melalui sistem hadiah dan hukuman sosial.² Pandangan islam terhadap faktor sosial terhadap kepribadian individu berkembang melalui kualitas pengalaman hidup serta interaksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Nabi Muhammad SAW merupakan contoh utama dalam pembangunan karakter, dimana Al-Qur'an menggambarkan beliau sebagai pribadi yang senantiasa melaksanakan ibadah, menunjukkan kasih sayang kepada umat Islam, memberikan arahan menuju kebenaran, berbicara tanpa dipengaruhi oleh hawa nafsu, serta memiliki keteguhan dalam menghadapi berbagai ujian hidup

¹ Walden Two, "B. F. Skinner: Science and Human Behavior", New York: Macmillan, 1965, 59.

² Sahril Buchori, "Bab 8: Prinsip-Prinsip Belajar", Psikologi Umum, PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022, 94.

Selain itu, beliau menegaskan pentingnya pengaruh lingkungan sosial dalam proses pembentukan kepribadian seseorang. Nabi Muhammad SAW mengingatkan agar seseorang berhati-hati dalam memilih teman bergaul, karena teman memiliki pengaruh besar terhadap sikap dan perilaku individu. Sabda beliau yang diriwayatkan oleh Imam Al-Tirmidzi menyatakan:

“Seseorang akan terpengaruh oleh temannya, maka hendaklah dia memilih siapa yang dijadikan teman”

Oleh sebab itu, sangatlah penting bagi individu untuk memilih sahabat yang dapat senantiasa mendorong ke arah perbuatan baik dan menjauhi perilaku tercela. Sebaliknya, bergaul dengan individu yang memiliki pengaruh negatif berpotensi mendorong seseorang ke dalam tindakan yang tidak diinginkan atau maksiat.³

Dalam hal ini, perilaku dipelajari dan dibentuk melalui pengalaman sosial. Setiap manusia memiliki perilaku yang berbeda sama halnya dengan dewasa awal, perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsangan yang mengenai individu itu (lingkungannya). Perilaku atau aktivitas itu merupakan jawaban atau respon terhadap stimulus yang mengenainya. Perkembangan individu akan ditentukan baik oleh faktor yang di bawa sejak lahir (faktor endogen) maupun faktor lingkungan (termasuk pengalaman dan pendidikan) yang merupakan faktor eksogen.

³ Hasbullah Mat Daud, Ahmad Yussuf, dan Fakhru Adabi Abdul Kadir, “Pembentukan Akhlak dan Sahsiah Pelajar Melalui Pembelajaran Sosial Menurut Perspektif Islam”, *Journal of Social Sciences and Humanities*, vol. 17, no. 9, 2020, 78.

Lingkungan memiliki peran yang penting terhadap perkembangan individu, maka dari itu sebagai generasi muda harus mengerti bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai yang diharapkannya.⁴

Dengan demikian, teori perilaku dan lingkungan (baik secara digital maupun sekitarnya) menunjukkan bahwa perjudian online pada dewasa awal tidak hanya dipengaruhi oleh keputusan individu, tetapi juga oleh interaksi kompleks antara penguatan perilaku dan kondisi lingkungan digital serta sosial yang mereka hadapi. Faktor sosial sangat berperan dalam pembentukan dan penguatan perilaku berjudi online. Baik menurut pendekatan behavioristik (Skinner) maupun humanistik (Watson), lingkungan sosial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan dan kebiasaan seseorang.⁵

B. Perilaku Judi Online

1. Pengertian Perilaku Judi Online

Skinner menggunakan pendekatan behavioristik untuk menjelaskan perilaku manusia. Pada tahun 1938, ia menerbitkan buku berjudul *The Behavior of Organism*. Teori Perilaku Sosial, yang juga dikenal sebagai teori belajar dalam psikologi, berlandaskan pada konsep utama berupa penguatan atau ganjaran (*reward*). Teori ini menekankan keterkaitan antara perilaku individu dan lingkungannya. Menurut Skinner, respons seseorang muncul karena adanya penguatan. Ketika

⁴ Watson, J. B, “*Psychology as the Behaviorist Views It*”, *Psychological Review*, 20(2), 1913, 158-159.

⁵ Adnan Achiruddin Saleh, “Pengantar Psikologi”, Aksara Timur: Sulawesi Selatan, 144-150.

seseorang memberikan respons tertentu dalam situasi tertentu, lalu respons tersebut mendapatkan penguatan, maka ia akan cenderung mengulangnya. Lama-kelamaan, respons tersebut akan meluas ke situasi lainnya. Dengan kata lain, pengetahuan yang terbentuk melalui hubungan antara stimulus dan respons akan semakin kokoh jika disertai penguatan. Skinner membedakan penguatan menjadi dua jenis, yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Melalui proses penguatan yang stabil, perilaku yang dihasilkan cenderung menjadi kebiasaan yang menetap.⁶

Skinner membagi perilaku ke dalam dua kategori utama, yaitu *operant* dan *respondent*. *Operant* merujuk pada perilaku yang dilakukan organisme sebagai upaya merespons atau menghilangkan stimulus yang secara langsung mendorong tindakan tersebut. Contohnya, tikus yang berlari keluar dari labirin, atau seseorang yang berjalan keluar melalui pintu. Sementara itu, *respondent* adalah perilaku yang muncul sebagai reaksi langsung terhadap stimulus tertentu, di mana organisme memberikan respons otomatis akibat adanya rangsangan spesifik.⁷

Secara umum perilaku dapat diartikan sebagai segala bentuk respons atau reaksi individu terhadap rangsangan atau stimulus dari lingkungan, baik yang bersifat internal (dari dalam diri) maupun eksternal (dari luar diri). Perilaku mencakup tindakan yang dapat

⁶ Mustaqim, "Paradigma Perilaku Sosial dengan Pendekatan Behavioristik", *Al-Mabsut Jurnal Studi Islam dan Sosial*, vol. 10 (2), 8.

⁷ George Retzer, "Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda", (PT Raja Grafindo Persada: Jakarta), 19.

diamati (seperti berbicara atau bergerak) maupun yang tidak langsung terlihat (seperti berpikir atau merasa).⁸ Perilaku adalah suatu tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang dapat diamati dan memiliki bentuk yang nyata. Perilaku ini timbul karena adanya rangsangan dari luar individu (stimulus) yang kemudian direspons oleh individu tersebut.⁹

Dalam pandangan islam perilaku diartikan sebagai akhlak. Secara objektif, pendidikan dalam Islam bertujuan untuk menciptakan individu yang berakhlak mulia. Fokus utamanya adalah mengembangkan sumber daya manusia yang seimbang melalui pembentukan karakter dan jati diri yang unggul, yang berlandaskan pada Al-Qur'an dan Al-Sunnah. Secara umum, diketahui bahwa Nabi Muhammad SAW membina kepribadian umat Islam dengan tiga pilar utama, yaitu akidah, syariah, dan akhlak. Berkaitan dengan aspek akhlak, hal ini ditegaskan dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Abu Dawud yang menyatakan:

“Sebaik-baik orang beriman adalah yang paling baik akhlaknya.”¹⁰

Simpulannya Skinner, melalui pendekatan behavioristiknya, menjelaskan bahwa perilaku manusia terbentuk sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons, yang diperkuat oleh penguatan (*reward*). Penguatan dapat bersifat positif (memberikan sesuatu yang

⁸ Watson, J. B, “*Psychology as the Behaviorist Views It*”, *Psychological Review*, 20 (2), 1913, 158–160.

⁹ Notoatmodjo, S, “Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku”, Rineka Cipta: Jakarta, 2012.

¹⁰ Hasbullah Mat Daud, Ahmad Yussuf, dan Fakhrol Adabi Abdul Kadir, “Pembentukan Akhlak dan Sahsiah Pelajar Melalui Pembelajaran Sosial Menurut Perspektif Islam”, *Journal of Social Sciences and Humanities*, vol. 17, no. 9, 2020, 80.

menyenangkan) atau negatif (menghilangkan sesuatu yang tidak menyenangkan), dan keduanya berperan dalam membentuk kebiasaan. Ia membedakan perilaku menjadi dua jenis, yaitu operant (perilaku yang muncul secara sadar untuk mendapatkan atau menghindari sesuatu) dan respondent (reaksi otomatis terhadap stimulus tertentu). Secara umum, perilaku merupakan respons terhadap rangsangan dari lingkungan, baik internal maupun eksternal, dan mencakup tindakan yang bisa diamati maupun yang tidak terlihat secara langsung. Teori Skinner dan pandangan Islam menekankan pentingnya peran lingkungan dan penguatan dalam proses belajar dan pembentukan perilaku manusia.

2. Ciri-ciri Perilaku Judi Online

Ciri-ciri perilaku menurut Skinner ada empat, meliputi:

- a. Dapat diamati dan diukur: Fokus utama Skinner adalah perilaku yang nyata dan bisa dicatat. Maka, perilaku berjudi yang dilakukan haruslah tindakan nyata yang dapat dicatat frekuensi dan durasinya.
- b. Merupakan respons terhadap stimulus lingkungan: Perilaku terjadi karena adanya konsekuensi (penguatan atau hukuman). Pada perilaku berjudi terjadi karena ada pemicu (stimulus) dan diikuti oleh hasil (konsekuensi).
- c. Dipengaruhi oleh konsekuensi: Jika suatu perilaku diikuti oleh hasil positif (*reinforcement*), maka kemungkinan besar akan diulang. Hasil yang didapat setelah berjudi (menang atau kalah) akan memengaruhi apakah perilaku tersebut diulang.

- d. Bersifat operan: Perilaku bukan hanya reaksi otomatis, tapi bisa dibentuk secara sadar melalui penguatan. Perilaku berjudi bukanlah *refleks*, melainkan tindakan yang dilakukan secara sadar yang dibentuk oleh sejarah penguatan.¹¹

3. Aspek-aspek Perilaku Judi Online

Terdapat empat aspek perilaku menurut Skinner yang menjadi meliputi:

- a. Stimulus: Pemicu awal dari lingkungan baik internal ataupun eksternal. Seperti: notifikasi SMS/Iklan di media sosial tentang promo bonus deposit (eksternal); perasaan bosan, stres, atau keinginan cepat kaya (internal).
- b. Respons: Perilaku atau tindakan nyata yang dilakukan setelah stimulus muncul. Misalnya setelah melihat iklan, individu mengklik tautan dan melakukan deposit.
- c. Konsekuensi: Dampak dari perilaku yang akan memengaruhi pengulangan perilaku tersebut. 1) Penguatan (*reinforcement*): Meningkatkan kemungkinan perilaku terjadi lagi. Penguatan positif = Mendapat notifikasi "Selamat, Anda Menang!" dan uang masuk ke saldo. Penguatan negatif = Bermain untuk menghilangkan kecemasan atau melarikan diri dari masalah (penghilangan emosi negatif); 2) Hukuman (*punishment*): Mengurangi kemungkinan perilaku muncul lagi. Hukuman positif =

¹¹ Mustaqim, "Paradigma Perilaku Sosial dengan Pendekatan Behavioristik", Al-Mabsut Jurnal Studi Islam dan Sosial, vol. 10 (2), 8-10.

Menambahkan/memberikan stimulus yang tidak menyenangkan (*aversif*) setelah perilaku muncul dengan tujuan mengurangi frekuensi perilaku (berjudi) di masa depan. Hukuman negatif = menghilangkan/mengambil stimulus yang disukai (menguntungkan) setelah perilaku muncul dengan tujuan mengurangi frekuensi perilaku berjudi di masa depan.

- d. Pembentukan (*shaping*): Perilaku kompleks dibentuk secara bertahap melalui penguatan bertingkat. Jika perilaku berjudi yang semakin parah hal tersebut juga dibentuk secara bertahap.¹²

4. Tanda-tanda Adanya Perilaku Judi Online

Adanya tanda-tanda perilaku judi online dengan analisis teori Skinner, meliputi:

- a. Tampak secara nyata: Suatu tindakan fisik atau tindakan yang dapat diamati orang lain. Misalnya, terus-menerus melihat layar hp, bersembunyi saat mengakses hp, sering meminjam uang atau terlihat cemas dan gelisah setelah kalah.
- b. Bisa diperkuat atau dilemahkan: Jika perilaku judi yang diberi reward akan meningkat, dan sebaliknya perilaku judi yang diberi hukuman akan menurun. Seperti perilaku berjudi meningkat setelah menang besar (penguatan). Perilaku berjudi menurun setelah kartu ATM diblokir (hukuman negatif - mengambil hal yang disukai) atau

¹² Sahril Buchori, "Bab 8: Prinsip-Prinsip Belajar", Psikologi Umum, PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022, 95-99.

dimarahi pasangan (hukuman positif - menambahkan hal tidak disukai).

- c. Berulang dalam pola tertentu: Perilaku yang sering diperkuat akan menjadi kebiasaan. Pada perilaku penjudi setelah gajian (pola waktu), individu segera mentransfer sebagian uangnya untuk deposit judi online.
- d. Mengarah pada hasil atau tujuan tertentu: Perilaku tersebut dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan (meskipun seringkali irasional).¹³

5. Kondisi yang Mempengaruhi Perilaku Judi Online

Pada kondisi yang mempengaruhi perilaku, Skinner menjelaskan bahwa terdapat:

- a. Konsekuensi dari perilaku sebelumnya: Apakah mendapat *reward* atau *punishment*, misalnya pada perilaku judi online yakni hasil dari taruhan sebelumnya.
- b. Lingkungan sekitar: Pengaruh sosial dan ketersediaan akses termasuk aturan, budaya, dan situasi sosial.
- c. Frekuensi dan konsistensi penguatan: Semakin konsisten penguatan diberikan, semakin kuat perilaku terbentuk.
- d. Pengalaman belajar masa lalu: Pola perilaku dibentuk dari hasil interaksi berulang dengan lingkungan. Jadi, seseorang yang terbiasa

¹³ George Retzer, "Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda", PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 7.

mendapat reward (misalnya pujian) setiap kali ia berhasil dalam kompetisi di masa lalu, mungkin lebih rentan mencari reward yang sama dalam bentuk kemenangan judi online.

- e. Jadwal penguatan: Apakah penguatan diberikan setiap kali (*kontinu*) atau sesekali (*intermiten*). Jadi, judi online menggunakan jadwal penguatan rasio variabel (*variable ratio schedule*), seperti mendapat jackpot setelah jumlah permainan yang bervariasi dan yang merupakan jadwal paling kuat untuk mempertahankan perilaku.¹⁴

6. Perilaku Judi Online

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhan (misalnya dalam permainan dadu atau kartu). Sementara itu, judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui media elektronik dengan menggunakan internet sebagai penghubungnya.¹⁵ Judi merupakan perbuatan yang mengandung unsur pertarungan, dimana pihak-pihak yang terlibat mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan harapan memperoleh hasil yang tidak pasti. Dalam konteks online, aktivitas ini dilakukan melalui media internet, yang memperluas jangkauan dan aksesibilitas perjudian.¹⁶

¹⁴ Hasan Mustafa, "Perilaku Manusia dalam Perspektif Psikologi Sosial", Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, vol. 7, no. 2, 2011, 151-152.

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus versi online/daring: <https://kbbi.web.id/judi>, diakses pada tanggal 1 Mei 2025.

¹⁶ M. Yahya Harahap, "Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHPP: Penyidikan dan Penuntutan", Sinar Grafika: Jakarta, 2014.

Menurut pasal 303 ayat (3) KUHP menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.¹⁷ Dalam konteks Islam, judi (*maisir*) didefinisikan sebagai setiap permainan di mana seseorang berharap memenangkan sesuatu yang berharga dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai, sering kali uang, tanpa melakukan usaha produktif atau memberikan kontribusi nyata. Islam memandang judi sebagai bentuk yang menjadi penyebab kerusakan moral dan sosial, serta kerugian ekonomi secara signifikan dan konflik dengan prinsip syari'ah.¹⁸

Judi online pada dasarnya bersifat adiktif, awalnya dilakukan hanya untuk coba-coba, tetapi saat memperoleh kemenangan, timbul dorongan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar, dengan harapan semakin besar taruhannya, semakin besar pula potensi kemenangannya.¹⁹ Sehingga perilaku judi online merupakan suatu tindakan individu yang secara sadar terlibat dalam aktivitas perjudian

¹⁷ Kanya Anindita Mutiarasari, "Pasal 303 KUHP Tentang Apa? Cek Isinya di Sini", <https://news.detik.com/berita/d-6243566/pasal-303-kuhp-tentang-apa-cek-isinya-di-sini>, diakses pada tanggal 1 Mei 2025.

¹⁸ Lina Nur Anisa, "Judi Online dalam Perspektif Maqashid Syariah", *Journal of Islamic Business Management Studies*, vol. 5, no. 1, 2024.

¹⁹ Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, Fani Yuli Hasiolan, "Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner", *Triwikarma: Jurnal Ilmu Sosial*, vol. 01, no. 05, 2023, 58-60.

melalui platform digital, dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial secara instan, dalam permainan tersebut sangat dilarang dalam Islam yang telah dijelaskan pada Qur'an Surah al-Baqarah (2:219), karena terdapat dosa besar yang didalamnya memberikan manfaat negatif bagi manusia.

Perilaku ini tidak sekadar dimaknai sebagai tindakan memasang taruhan melalui media internet, tetapi juga sebagai proses yang terbentuk dari pengalaman sosial, pembelajaran melalui observasi, dan interaksi interpersonal, baik di dunia nyata maupun maya. Bagi Generasi Z, perilaku berjudi secara online sering kali muncul karena pengaruh lingkungan sekitar seperti teman sebaya, tren di media sosial, atau konten digital yang menampilkan judi sebagai hal yang seru dan menguntungkan. Secara psikologis, perilaku ini bisa dipengaruhi oleh keinginan untuk mendapat hiburan, mengatasi rasa bosan, atau bahkan untuk menunjukkan eksistensi diri di lingkungan pergaulan. Dalam pendekatan kualitatif, perilaku ini dipahami melalui sudut pandang pelaku secara langsung, dengan menggali makna, pengalaman, dan cara mereka memandang aktivitas judi online dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, penelitian ini berusaha melihat bagaimana judi online bukan hanya sebagai tindakan menyimpang, tetapi sebagai respons terhadap kondisi sosial dan budaya digital yang mereka hadapi.

C. Dewasa Awal

Menurut John W. Santrock dalam buku *Perkembangan Masa Hidup (Life-Span Development)*, masa dewasa awal (*Early Adulthood*) adalah periode perkembangan yang dimulai sekitar awal usia 20 tahun hingga akhir usia 30-an, dimana masa ini adalah masa periode krusial yang ditandai dengan pembentukan kemandirian pribadi dan ekonomi, pengembangan karier, serta pencapaian keintiman. Masa dewasa awal adalah masa yang paling lama dalam rentang waktu kehidupan dan merupakan periode yang menantang namun penuh dengan potensi untuk mengubah hidup ke arah yang lebih positif.²⁰

Dewasa awal merupakan masa transisi dari masa remaja, sehingga ciri-ciri masa perkembangan dewasa awal tidak begitu berbeda dari masa remaja. Masa dewasa awal menjadi masa pencarian, penemuan, pementapan dan masa reproduktif, yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada ola hidup yang baru. Sebagai seorang individu yang sudah tergolong dewasa, peran dan tanggung jawabnya tentu makin bertambah besar. Dimana sudah mulai melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang lain terutama dari orang tua, baik secara ekonomis, sosiologis ataupun psikologis. Mereka akan lebih mengupayakan untuk menjadi orang yang

²⁰ Jhon W. Santrock, "Life-Span Development, Section 7 (Early Adulthood)", Erlangga: Jakarta, 2013, Bab 13-14.

lebih mandiri lagi, segala upaya akan dilakukan agar tidak bergantung lagi kepada orang lain.²¹

Pada masa ini individu mulai menyesuaikan diri terhadap pola-pola kehidupan baru dan harapan-harapan sosial baru. Pada masa ini pula individu dituntut untuk dapat memulai kehidupannya memerankan peran ganda sebagai suami atau isteri sekaligus peran dalam dunia kerja. Santrock menjelaskan bahwa, masa dewasa awal adalah waktu perubahan besar dimana individu mencapai kematangan fisik, mengembangkan cara berpikir yang lebih dewasa dan rumit, serta menyesuaikan diri dengan peran sosial baru. Selama periode ini, mereka meninggalkan fokus egois dan menjadi lebih peka terhadap perasaan orang lain. Ciri utama dari tahap kedewasaan ini adalah kemandirian dalam hal uang dan keputusan, dengan dimulainya pekerjaan tetap sering dianggap sebagai penanda penting dari kehidupan dewasa yang sesungguhnya.

Secara keseluruhan, masa dewasa awal adalah periode penyelesaian identitas diri yang telah dieksplorasi, dan komitmen terhadap pilihan jangka panjang dalam cinta dan pekerjaan. Kegagalan mencapai komitmen ini dapat menyebabkan isolasi dan ketidakstabilan berkepanjangan.²²

²¹ Alifia Fernanda Putri, "Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya", *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*, vol. 3, no. 2, 2018, 36.

²² Fauziah Nasution, Annisa Wibowo, dkk, "Konsep Dasar, Ruang Lingkup Psikologi Dewasa dan Manula, Kondisi Dewasa Awal", *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan*, vol. 01, no. 03, 2024, 110.