

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Judi Online

Judi adalah pertaruhan suatu barang berharga, seperti uang atau properti, pada suatu hasil yang sebagian ditentukan oleh keberuntungan. Dalam beberapa kasus, unsur keberuntungan ini menjadi fitur yang tak terhindarkan dari aktivitas itu sendiri karena pengetahuan yang tidak lengkap (misalnya, balapan, taruhan olahraga) atau karena sifat acak hasil (misalnya, lotere, mesin permainan, atau permainan kasino). Beberapa bentuk spekulasi (misalnya, perdagangan saham) juga dapat dianggap sebagai bentuk perjudian tergantung pada bagaimana orang membuat keputusan, meskipun pasar tidak, secara alamiah, dirancang untuk menghasilkan hasil yang ditentukan oleh keberuntungan atau acak<sup>17</sup>. Judi umumnya dibagi menjadi tiga kategori: (1) Taruhan, memasang taruhan pada hasil suatu acara seperti pertandingan olahraga atau perlombaan; (2) Perjudian, yang melibatkan memasang taruhan pada permainan yang dibatasi oleh aturan matematis dan hasil teoritis pemain (mesin permainan dan permainan meja kasino); dan (3) Permainan gaya lotere, termasuk Cross-Lotto, Powerball, Pools, kupon gosok, dan Keno, yang semuanya memberikan hadiah berdasarkan pemilihan kombinasi simbol atau nomor pemenang (Delfabbro & LeCouteur, 2008)<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Debra Rickwood Dkk., *The Psychology Of Gambling* (Aps Review Paper, 2010).

<sup>18</sup> Alex Blaszczynski Dkk., "Psychological Aspects Of Gambling Behaviour: An Australian Psychological Society Position Paper," *Australian Psychologist* 34, No. 1 (1 Maret 1999): 4–16, <https://doi.org/10.1080/00050069908257418>.

Perjudian dalam jaringan atau judi online merupakan satu dari sekian banyak bentuk kegiatan judi, akan tetapi perbedaannya adalah bahwa perjudian jaringan ini dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas teknologi elektronik yang selanjutnya difungsikan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik dalam kegiatan perjudian yang akan dilakukan. Dalam dunia maya perjudian termasuk komunikasi terbesar. Metode perjudian yang dilakukan oleh masyarakat cenderung menggunakan cara lama, yakni dengan hanya sekedar mencoba peruntungan nasib baik dengan jalan mengikuti aturan dan intruksi yang telah ditentukan yang ada dalam model dan macam-macam bentuk permainan judi. Maka, judi online merupakan pengembangan dari konsep judi permainan gaya lotere atau menggunakan penyebutan lain disebut *Pattience Games*, yaitu judi yang santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, dalam kategori ini, pemain harus menunggu dengan sabar agar nomor yang dimiliki keluar<sup>19</sup>.

Judi online dapat dipahami sebagai aktivitas pertaruhan yang menggunakan internet sebagai media utamanya. Dalam judi online, pemain menggunakan perangkat elektronik untuk mengakses berbagai jenis permainan taruhan, seperti poker, slot, atau taruhan olahraga, yang diselenggarakan oleh platform judi digital. Aktivitas ini mencakup pendaftaran akun, penyetoran uang, dan penarikan kemenangan yang semuanya dilakukan secara online<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, Dan Syifa Nabilah Ilham, "Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan," *Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Jurnal Perspektif, 2 (2020), <https://doi.org/10.53947/Perspekt.V2i2.271>.

<sup>20</sup> Rizky Oktariani, Sri Suatmiati, Dan Muhammad Yahya Selma, "Penegakan Hukum Dalam Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online (Judi Slot) Di Kota Palembang" 8 (2023).

- 1 Aspek-Aspek perilaku Judi Online dengan konsep<sup>21</sup> *a history of behavioural repetition and a cognitive representation* pada buku *psychology of habit* karya Bas Verplanken dengan penguatan menggunakan beberapa teori yang relevan yaitu:
  - a. Frekuensi Pelaksanaan: Seberapa sering individu melaksanakan kebiasaan tersebut dalam satu periode waktu tertentu (hari, minggu, bulan)<sup>22</sup>.
  - b. Intensitas Keterlibatan Kognitif: Seberapa banyak energi kognitif yang diperlukan individu untuk melaksanakan kebiasaan tersebut. Misalnya, sejauh mana kebiasaan itu memerlukan perencanaan dan pemikiran yang mendalam<sup>23</sup>.
  - c. Kepercayaan Diri (Self-Efficacy): Se jauh mana individu yakin bahwa mereka dapat melaksanakan kebiasaan tersebut. Skala ini dapat mencakup tingkat keyakinan diri dalam mengatasi hambatan atau rintangan yang mungkin muncul<sup>24</sup>.
  - d. Motivasi Intrinsik: Se jauh mana individu termotivasi oleh kepuasan pribadi atau kepuasan internal dalam melaksanakan kebiasaan, tanpa bergantung pada hadiah eksternal atau hukuman<sup>25</sup>.

---

<sup>21</sup> Verplanken, *The Psychology Of Habit*.

<sup>22</sup> Benjamin Gardner, L. Alison Phillips, Dan Gaby Judah, "Habitual Instigation And Habitual Execution: Definition, Measurement, And Effects On Behaviour Frequency," *British Journal Of Health Psychology* 21, No. 3 (September 2016): 613–30, <https://doi.org/10.1111/bjhp.12189>.

<sup>23</sup> Marco Stojanovic, Stefan Fries, Dan Axel Grund, "Self-Efficacy In Habit Building: How General And Habit-Specific Self-Efficacy Influence Behavioral Automatization And Motivational Interference," *Frontiers In Psychology* 12 (7 Mei 2021): 643753, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.643753>.

<sup>25</sup> Benjamin Gardner Dan Phillippa Lally, "Does Intrinsic Motivation Strengthen Physical Activity Habit? Modeling Relationships Between Self-Determination, Past Behaviour, And Habit

- e. Emosional: Seberapa positif atau negatif perasaan individu terhadap pelaksanaan kebiasaan. Misalnya, sejauh mana kebiasaan itu memberikan kepuasan atau menyebabkan stres

## 2 Faktor-Faktor perilaku Judi Online

Terdapat 5 faktor yang mempengaruhi kebiasaan judi online<sup>26</sup> yaitu:

- a. Faktor Sosial dan Ekonomi: Kebutuhan ekonomi dan tekanan sosial sering mendorong individu untuk mencari jalan pintas melalui judi online sebagai sumber pendapatan instan.
- b. Faktor Situasional: Kemudahan akses internet dan ketersediaan platform judi online membuat aktivitas ini lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja.
- c. Faktor Pembelajaran: Paparan terhadap lingkungan yang mendukung atau mengenalkan judi online, baik melalui teman maupun media, berperan besar.
- d. Persepsi tentang Kemenangan: Kepercayaan bahwa kemenangan dalam judi online bisa dicapai secara konsisten mendorong pemain untuk terus bermain.
- e. Persepsi tentang Keterampilan: Keyakinan bahwa keterampilan memainkan peran besar dalam kemenangan, meskipun judi pada dasarnya adalah permainan peluang.

---

Strength,” *Journal Of Behavioral Medicine* 36, No. 5 (Oktober 2013): 488–97, <https://doi.org/10.1007/S10865-012-9442-0>.

<sup>26</sup> Abi Arsyian Makarin Dan Laras Astuti, “Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online,” *Indonesian Journal Of Criminal Law And Criminology (Ijclc)* 3, No. 3 (22 Januari 2023): 180–89, <https://doi.org/10.18196/Ijclc.V3i3.17674>.

## B. Decision-Making

*Decision-making* adalah proses mengidentifikasi dan memilih alternatif berdasarkan nilai dan preferensi individu dalam keputusan. Membuat keputusan menyiratkan bahwa ada pilihan-pilihan alternatif yang harus dipertimbangkan, dan dalam hal ini kita tidak hanya ingin mengidentifikasi sebanyak mungkin alternatif tersebut tetapi juga memilih yang paling cocok dengan tujuan, objektif, keinginan, nilai, dan sebagainya (Harris (1980)<sup>27</sup>.

Dalam *cognitive model* Pengambilan keputusan adalah proses kognitif tingkat tinggi yang didasarkan pada proses kognitif seperti persepsi, perhatian, dan memori. Situasi kehidupan nyata memerlukan serangkaian keputusan yang harus dibuat, di mana setiap keputusan bergantung pada umpan balik sebelumnya dari lingkungan yang mungkin berubah<sup>28</sup>.

Literatur yang membahas pengambilan keputusan dalam konteks neurokognitif sering membedakan antara dua jenis situasi keputusan: keputusan dalam ketidakjelasan/ambigu dan keputusan dalam risiko objektif (Brand et al., 2006; Schiebener dan Brand 2015a; Yates dan Stone 1992)<sup>29</sup>. Dalam keputusan dalam risiko ambigu, informasi eksplisit tentang opsi yang tersedia tidak disediakan. Sebagai gantinya, para pengambil keputusan harus belajar dari umpan balik, opsi mana yang lebih atau kurang menguntungkan

<sup>27</sup> Nicky J. Welton Dkk., *Evidence Synthesis For Decision Making In Healthcare*, 1 Ed. (Wiley, 2012), <https://doi.org/10.1002/9781119942986>.

<sup>28</sup> Sabine Prezenski Dkk., "A Cognitive Modeling Approach To Strategy Formation In Dynamic Decision Making," *Frontiers In Psychology* 8 (4 Agustus 2017): 1335, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01335>.

<sup>29</sup> Magnuss Liebherr Dkk., "Decision Making Under Ambiguity And Objective Risk In Higher Age – A Review On Cognitive And Emotional Contributions," *Frontiers In Psychology* 8 (6 Desember 2017): 2128, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02128>.

(Bechara et al., 1994; Damasio 1994). Dalam studi eksperimental, keputusan semacam ini sering dinilai dengan Iowa Gambling Task (IGT; Bechara et al., 1994, 2000). Dalam IGT, peserta harus memilih antara empat set kartu yang terlihat serupa di mana konsekuensi potensialnya (keuntungan atau kerugian uang fiktif) tidak diketahui. Untuk tampil baik, peserta harus belajar dari umpan balik yang diberikan bahwa dua set kartu lebih menguntungkan (menghasilkan hasil positif dalam jangka panjang) daripada yang lain dan menyesuaikan perilaku pilihannya sesuai (Bechara et al., 1997; Steingroever et al., 2013). Sebaliknya, situasi keputusan dalam risiko objektif menawarkan informasi eksplisit tentang konsekuensi potensial dari opsi yang tersedia dari awal, artinya hasil (positif dan/atau negatif) dan probabilitasnya diberikan atau dapat dihitung. Oleh karena itu, para pengambil keputusan tidak selalu perlu belajar dari percobaan sebelumnya, sebaliknya, mereka dapat mengembangkan dan menerapkan perhitungan, perbandingan sistematis, atau strategi dari awal (Brand et al., 2006; Schiebener dan Brand 2015a)<sup>30</sup>.

#### 1. Aspek-Aspek Decision-Making

Menurut George R. Terry dan Brinckloe mengemukakan aspek-aspek dasar *decision-making* adalah <sup>31</sup>:

---

<sup>30</sup> Johannes Schiebener Dan Matthias Brand, "Decision Making Under Objective Risk Conditions—A Review Of Cognitive And Emotional Correlates, Strategies, Feedback Processing, And External Influences," *Neuropsychology Review* 25, No. 2 (Juni 2015): 171–98, <https://doi.org/10.1007/S11065-015-9285-X>.

<sup>31</sup> Zahra Hayati, "Teori-Teori Pengambilan Keputusan," *Universitas Negeri Padang*, 2019.

a. Intuisi

Pengambilan keputusan menurut intuisi memiliki kelebihan dan kekurangan. Pengambilan keputusan ini berdasarkan perasaan sehingga mudah terpengaruh karena perasaan mempunyai sifat yang subjektif.

b. Pengalaman

Pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman memiliki banyak keuntungan karena itu orang-orang yang mempunyai lebih banyak pengalaman biasanya akan lebih bijak dalam mengambil keputusan. Pengalaman memiliki manfaat yaitu dengan adanya pengalaman akan dapat memperkirakan keadaan yang akan terjadi kedepan, serta memperkirakan untung rugi dalam keputusan yang dihasilkan.

c. Fakta

Pengambilan keputusan berdasarkan fakta dapat memberikan keputusan yang meyakinkan karena keputusan itu bersifat nyata dan tidak dibuat-buat. Dengan fakta akan menghasilkan keputusan yang baik dan sehat, sehingga orang akan menerima keputusan itu dengan lapang dada.

d. Wewenang

Sama halnya dengan dasar pengambilan keputusan yang lain, wewenang juga mempunyai keuntungan dan kerugian. Biasanya pengambilan keputusan ini dilakukan oleh atasan kepada bawahan.

e. Logika/Rasional

Pengambilan keputusan berdasarkan logika dan berdasarkan rasional menghasilkan keputusan yang bersifat objektif, logis sehingga keputusan yang diambil bisa mendekati kebenaran dan mendapatkan keputusan yang sesuai dengan yang diharapkan.

2. Faktor-Faktor Decision-Making

Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi *decision-making* :

- a. Faktor Psikologis: Emosi memainkan peran besar dalam pengambilan keputusan. Emosi dapat mempengaruhi penilaian dan pilihan seseorang secara signifikan, baik secara positif maupun negatif. Misalnya, seseorang yang emosional mungkin membuat keputusan yang lebih cepat dalam situasi darurat, tetapi emosi yang berlebihan juga dapat menghambat pengambilan keputusan yang rasional<sup>32</sup>
- b. Faktor Sosial: Pengaruh dari keluarga, teman, dan lingkungan sosial dapat membentuk cara berpikir dan keputusan seseorang. Tekanan dari kelompok sosial dan norma budaya juga dapat mempengaruhi keputusan individu<sup>33</sup>.
- c. Faktor Ekonomi: Keadaan finansial dan ketersediaan sumber daya mempengaruhi pilihan yang diambil. Orang cenderung membuat

<sup>32</sup> Jonas Fookan Dan Markus Schaffner, "The Role Of Psychological And Physiological Factors In Decision Making Under Risk And In A Dilemma," *Frontiers In Behavioral Neuroscience* 10 (22 Januari 2016), <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2016.00002>.

<sup>33</sup> Jonas Fookan Dan Markus Schaffner, "The Role Of Psychological And Physiological Factors In Decision Making Under Risk And In A Dilemma," *Frontiers In Behavioral Neuroscience* 10 (22 Januari 2016), <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2016.00002>.

keputusan yang lebih konservatif atau berisiko tergantung pada situasi ekonomi mereka<sup>34</sup>.

- d. Faktor Situasional: Konteks dan keadaan saat keputusan harus diambil, termasuk tekanan waktu dan informasi yang tersedia, sangat mempengaruhi proses pengambilan keputusan. Misalnya, dalam situasi yang penuh tekanan, seseorang mungkin lebih cenderung menggunakan heuristik atau aturan praktis untuk membuat keputusan dengan cepat<sup>35</sup>.
- e. Faktor Kognitif dan Fisiologis: Keterlibatan kognitif seperti perhatian, memori, dan kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pengambilan keputusan. Selain itu, faktor fisiologis seperti tingkat stres dan variabilitas detak jantung juga dapat mempengaruhi.<sup>36</sup> bagaimana seseorang membuat keputusan, terutama dalam situasi yang penuh tekanan atau berisiko tinggi.

### 3. Mekanisme Decision-making

Secara umum *Decision-making* adalah proses kognitif dasar yang melibatkan pemilihan alternatif terbaik dari sekumpulan pilihan berdasarkan kriteria tertentu<sup>37</sup>. Namun jika mengkaji berdasarkan beberapa

<sup>34</sup> Jiaying Feng Dkk., "Identifying The Factors Affecting Strategic Decision-Making Ability To Boost The Entrepreneurial Performance: A Hybrid Structural Equation Modeling – Artificial Neural Network Approach," *Frontiers In Psychology* 13 (31 Oktober 2022): 1038604, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1038604>.

<sup>35</sup> Jiaying Feng Dkk., "Identifying The Factors Affecting Strategic Decision-Making Ability To Boost The Entrepreneurial Performance: A Hybrid Structural Equation Modeling – Artificial Neural Network Approach," *Frontiers In Psychology* 13 (31 Oktober 2022): 1038604, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1038604>.

<sup>36</sup> Jiaying Feng Dkk., "Identifying The Factors Affecting Strategic Decision-Making Ability To Boost The Entrepreneurial Performance: A Hybrid Structural Equation Modeling – Artificial Neural Network Approach," *Frontiers In Psychology* 13 (31 Oktober 2022): 1038604, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1038604>.

<sup>37</sup> Yingxu Wang Dan Guenther Ruhe, "The Cognitive Process Of Decision Making," 2007.

penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa Mekanisme *decision-making* atau pengambilan keputusan adalah proses yang dilakukan individu atau kelompok untuk memilih satu tindakan dari beberapa alternatif yang tersedia guna mencapai tujuan tertentu. Mekanisme ini melibatkan beberapa tahapan dan komponen yang berfungsi untuk memastikan keputusan yang diambil adalah yang terbaik berdasarkan informasi yang tersedia. Berikut adalah tahapan umum dalam mekanisme pengambilan keputusan<sup>38</sup> :

- a. Identifikasi Masalah : Menentukan masalah atau situasi yang memerlukan keputusan. Ini termasuk memahami apa yang harus dicapai atau dipecahkan.
- b. .Pengumpulan Informasi: Mengumpulkan data dan informasi yang relevan untuk memahami masalah secara mendalam dan untuk mengetahui opsi-opsi yang tersedia.
- c. Identifikasi Alternatif : Mengidentifikasi berbagai alternatif tindakan yang dapat diambil untuk mengatasi masalah atau mencapai tujuan.
- d. Evaluasi Alternatif: Menilai masing-masing alternatif berdasarkan kriteria tertentu seperti efektivitas, efisiensi, biaya, dan dampak. Ini melibatkan analisis keuntungan dan kerugian dari setiap alternatif.

---

<sup>38</sup> Seth Herd Dkk., "Neural Mechanisms Of Human Decision-Making," *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience* 21, No. 1 (Februari 2021): 35–57, <https://doi.org/10.3758/S13415-020-00842-0>.

- e. Pemilihan Alternatif: Memilih alternatif terbaik yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan memberikan solusi paling efektif untuk masalah tersebut.
- f. Pelaksanaan Keputusan: Menerapkan keputusan yang telah diambil dan mengambil tindakan yang diperlukan untuk menjalankannya.
- g. Evaluasi Keputusan: Mengkaji hasil dari keputusan yang telah diambil untuk memastikan apakah tujuan telah tercapai atau jika diperlukan penyesuaian lebih lanjut.

Sedangkan Dari sisi *neurologi* mekanisme pengambilan keputusan yang kompleks terdiri dari pemilihan representasi memori kerja ke dalam keadaan aktif, yang kemudian mengkondisikan langkah lebih lanjut dalam proses pengambilan keputusan, termasuk seleksi tindakan. Model ini menggabungkan prediksi nilai dari korteks dan belajar dari sinyal dopamin untuk mengoptimalkan pengambilan keputusan<sup>39</sup>.

### **C. Proses Berpikir**

#### **1 Definisi Proses Berpikir**

Definisi umum proses berpikir yaitu dengan melibatkan serangkaian operasi mental yang digunakan untuk memahami, menginterpretasi, dan merespons lingkungan, proses berpikir mencakup beberapa komponen penting, termasuk perhatian, persepsi, memori, dan pengambilan

---

<sup>39</sup> Seth Herd Dkk., "Neural Mechanisms Of Human Decision-Making," *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience* 21, No. 1 (Februari 2021): 35–57, <https://doi.org/10.3758/S13415-020-00842-0>.

keputusan<sup>40</sup>. Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan dari Swiss mengemukakan teorinya tentang perkembangan kognitif. Menurut Piaget, proses berpikir berkembang melalui serangkaian tahap yang spesifik sepanjang masa kanak-kanak hingga remaja. Piaget memperkenalkan konsep penting seperti asimilasi, akomodasi, dan skema dalam menjelaskan bagaimana anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka<sup>41</sup>. Konsep asimilasi, akomodasi, dan skema adalah inti dari teorinya tentang bagaimana individu belajar dan berkembang. Berikut adalah penjelasan rinci tentang masing-masing konsep tersebut menurut Piaget<sup>42</sup> :

a. Asimilasi

Asimilasi adalah proses di mana individu mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema atau struktur mental yang sudah ada. Dalam asimilasi, informasi yang masuk ditafsirkan dan disesuaikan dengan pengetahuan yang telah ada tanpa mengubah skema yang ada. Contoh seorang penjudi online yang telah terbiasa dengan permainan *poker* dan memiliki skema bahwa "kemenangan dalam judi online dapat dicapai dengan keterampilan" mungkin akan mengasimilasi pengalaman bermain permainan baru seperti *blackjack* ke dalam skema yang sama. Mereka mungkin berpikir, "Jika saya bisa menang di poker dengan keterampilan saya, saya juga bisa menang di blackjack dengan cara yang

---

<sup>40</sup> Arthur B. Markman Dan Dedre Gentner, "Thinking," *Annual Review Of Psychology* 52, No. 1 (Februari 2001): 223–47, <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.223>.

<sup>41</sup> Jean Piaget, Bärbel Inhelder, Dan Jean Piaget, *The Psychology Of The Child*, 3rd Pr., Harper Torchbooks 5001 (New York: Basic Books, 1973).

<sup>42</sup> Jean Piaget Dan Margaret Cook, *The Origins Of Intelligence In Children* (Madison, Conn.: International Universities Press, 1998).

sama “. Penjudi menggunakan skema yang ada tentang keterampilan dalam perjudian untuk menafsirkan dan memahami permainan baru tanpa mengubah pandangan dasar mereka.

b. Akomodasi

Akomodasi adalah proses di mana individu mengubah skema yang ada atau menciptakan skema baru untuk memasukkan informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang sudah ada. Akomodasi melibatkan penyesuaian struktur mental yang ada untuk menyesuaikan dengan pengalaman baru. Contoh Setelah beberapa kali kalah dalam blackjack, penjudi online menyadari bahwa keterampilan mereka di poker tidak sepenuhnya dapat diterapkan di blackjack yang lebih bergantung pada keberuntungan dan probabilitas. Mereka mulai mengakomodasi informasi ini dengan membuat skema baru yaitu "Blackjack lebih bergantung pada keberuntungan daripada keterampilan. Penjudi mengubah pandangan mereka tentang perjudian dan menciptakan skema baru untuk memahami bahwa beberapa permainan judi lebih bergantung pada keberuntungan daripada keterampilan.

c. Skema

Skema adalah struktur mental atau kerangka kerja yang digunakan individu untuk mengorganisir dan menafsirkan informasi. Skema membantu individu memahami dan merespons lingkungan mereka dengan mengategorikan pengalaman berdasarkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari.

Peran Skema:

- 1) Organisasi: Skema membantu dalam mengatur informasi sehingga memori dan pengalaman dapat diakses dan digunakan dengan lebih efisien.
- 2) Interpretasi: Skema memungkinkan individu untuk menafsirkan informasi baru dengan cepat dan memberikan makna pada pengalaman baru berdasarkan pengalaman sebelumnya.
- 3) Respons: Skema memandu bagaimana individu merespons situasi yang berbeda dengan cara yang sesuai dan efisien.

Seperti contoh penjudi online memiliki skema yang menyatakan, "Judi online adalah cara untuk bersenang-senang dan terkadang bisa menghasilkan uang." Skema ini mencakup pemahaman mereka tentang berbagai permainan, strategi yang digunakan, dan ekspektasi tentang hasil perjudian. Skema ini membantu penjudi dalam mengorganisir pengalaman mereka dengan perjudian online, memandu bagaimana mereka memandang dan bereaksi terhadap berbagai situasi dalam konteks perjudian.

Menggunakan konsep asimilasi, akomodasi, dan skema dari Piaget, kita dapat melihat bagaimana penjudi online mengintegrasikan pengalaman baru, menyesuaikan pandangan mereka, dan menggunakan struktur mental yang ada untuk memahami dan menginterpretasi aktivitas perjudian mereka. Konsep-konsep ini memberikan wawasan tentang

bagaimana proses belajar dan adaptasi kognitif terjadi dalam konteks perjudian online<sup>43</sup>.

### 3 Proses berpikir penjudi online

Perjudian online telah menjadi fenomena global dengan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan sosial dan ekonomi. Perkembangan teknologi dan akses mudah ke internet telah memungkinkan siapa saja untuk berjudi kapan saja dan di mana saja, yang pada gilirannya meningkatkan jumlah penjudi secara drastis. Dalam konteks ini, memahami proses berpikir penjudi online menjadi semakin penting untuk mengidentifikasi mekanisme kognitif yang mempengaruhi perilaku mereka.

Penelitian terdahulu tentang proses berpikir penjudi online mengungkap mekanisme yang mempengaruhi cara mereka menilai peluang, membuat keputusan, dan mengelola risiko. Berikut beberapa penelitian yang mengungkap mekanisme berpikir penjudi online :

#### a. Ilusi kontrol

Penjudi sering mengalami ilusi kontrol, yaitu keyakinan bahwa mereka memiliki kendali lebih besar atas hasil perjudian daripada yang sebenarnya. Penjudi merasa bahwa mereka dapat mempengaruhi hasil permainan melalui strategi tertentu atau ritual, meskipun hasil sebenarnya acak. Ellen J. Langer, dari Yale University dalam

---

<sup>43</sup> Piaget, J. (1964). *Part I: Cognitive Development In Children: Piaget Development And Learning*. Journal Of Research In Science Teaching, 2(3), 176-186. Doi: 10.1002/Tea.3660020306

jurnalnya yang berjudul “The Illusion of Control” mengungkap bahwa Ilusi kontrol terjadi karena individu memperlakukan situasi keberuntungan seolah-olah dapat dikendalikan seperti situasi keterampilan, dengan mempengaruhi keyakinan dan perilaku mereka. Fenomena ini relevan dalam berbagai konteks, termasuk perjudian dan persepsi kontrol dalam lingkungan yang berbeda<sup>44</sup>. Dalam penelitian ini ia enam studi terpisah dengan berbagai manipulasi untuk menguji hipotesis:

- 1) Studi 1 dilakukan dengan Subjek bermain kartu melawan pesaing yang percaya diri atau gugup.
- 2) Studi 2 dilakukan dengan Partisipan lotere diberi pilihan tiket atau tidak.
- 3) Studi 3 dilakukan dengan Partisipan lotere diberi pilihan tiket familiar atau tidak familiar.
- 4) Studi 4 dilakukan dengan Permainan keberuntungan dengan subjek yang memiliki atau tidak memiliki latihan, dan respons oleh diri sendiri atau orang lain.
- 5) Studi 5 dilakukan dengan Partisipan lotere di lintasan pacuan kuda diminta menilai kepercayaan diri mereka pada berbagai waktu.
- 6) Studi 6 dilakukan dengan Partisipan lotere menerima tiket dengan satu digit setiap hari selama tiga hari.

---

<sup>44</sup> Ellen J. Langer, “The Illusion of Control.,” *Journal of Personality and Social Psychology* 32, no. 2 (Agustus 1975): 311–28, <https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311>.

Hasilnya Indikator kepercayaan diri dalam semua studi mendukung prediksi bahwa faktor-faktor keterampilan menyebabkan ilusi kontrol dalam situasi keberuntungan. Misalnya, subjek yang diberi pilihan tiket lotere lebih menghargai tiket mereka dibandingkan dengan yang tidak diberi pilihan. Familiaritas dengan stimulus juga meningkatkan kepercayaan diri dalam keberhasilan.

b. Bias Kognitif

Penjudi cenderung memiliki berbagai bias kognitif yang mempengaruhi pengambilan keputusan mereka. Bias-bias ini termasuk<sup>45</sup>:

- 1) Bias Konfirmasi: Penjudi mencari dan mengingat informasi yang mendukung keyakinan mereka tentang kemenangan, dan mengabaikan bukti yang bertentangan.
- 2) Bias Ketersediaan: Keputusan berjudi sering didasarkan pada informasi yang paling mudah diingat atau yang terbaru.

Makalah "Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases" oleh Amos Tversky dan Daniel Kahneman menjelaskan bagaimana manusia membuat penilaian di bawah ketidakpastian menggunakan heuristik, yaitu jalan pintas mental yang menyederhanakan proses pengambilan keputusan. Tiga heuristik utama yang diidentifikasi adalah representativeness, availability, dan anchoring. Heuristik

---

<sup>45</sup> Adam S. Goodie dan Erica E. Fortune, "Measuring Cognitive Distortions in Pathological Gambling: Review and Meta-Analyses.," *Psychology of Addictive Behaviors* 27, no. 3 (September 2013): 730–43, <https://doi.org/10.1037/a0031892>.

representasi menyebabkan orang menilai probabilitas berdasarkan kemiripan dengan kasus khas, sering mengabaikan statistik dasar dan ukuran sampel. Heuristik ketersediaan melibatkan estimasi frekuensi atau probabilitas berdasarkan kemudahan mengingat contoh-contoh, yang dapat menyebabkan kesalahan karena contoh yang lebih mudah diingat sering dianggap lebih umum. Heuristik penyesuaian dan pemberatan melibatkan penggunaan nilai awal sebagai titik acuan yang kemudian disesuaikan, tetapi penyesuaian ini biasanya tidak memadai, sehingga hasil akhir sering bias menuju nilai awal tersebut. Penulis menyimpulkan bahwa meskipun heuristik ini ekonomis dan biasanya efektif, mereka juga menyebabkan kesalahan sistematis yang dapat diprediksi, dan pemahaman yang lebih baik tentang heuristik dan bias ini dapat meningkatkan kualitas penilaian dan keputusan dalam situasi ketidakpastian<sup>46</sup>.

#### c. Pemikiran Magis

Penjudi sering menggunakan pemikiran magis, yaitu keyakinan bahwa pola atau hasil tertentu akan terjadi karena pengaruh kekuatan supranatural atau keberuntungan. Jackie Joukhador, Alex Blaszczynski, Fiona dan Maccallum dalam jurnalnya yang berjudul “Superstitious Beliefs in Gambling Among Problem and Non-Problem Gamblers: Preliminary Data” mengungkap peran

---

<sup>46</sup> Amos Tversky dan Daniel Kahneman, “Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases” 185 (1974).

kepercayaan takhayul dalam perilaku berjudi. Kepercayaan takhayul, yang didefinisikan sebagai keyakinan yang salah tentang hubungan sebab-akibat antara dua peristiwa independen, ditemukan lebih sering pada penjudi bermasalah dibandingkan dengan penjudi non-masalah. Studi ini melibatkan 56 penjudi mesin permainan elektronik (EGM) bermasalah, 22 penjudi EGM non-masalah, dan 23 penjudi non-EGM non-masalah. Hasil menunjukkan bahwa penjudi bermasalah memiliki tingkat kontrol yang lebih terganggu, lebih banyak uang yang dipertaruhkan per sesi, lebih banyak sesi per minggu, lebih banyak waktu yang dihabiskan setiap sesi, kerugian mingguan yang lebih besar, dan tingkat hutang yang lebih tinggi. Kepercayaan takhayul mereka juga lebih tinggi dan berkorelasi dengan intensitas berjudi<sup>47</sup>. Jika dikaitkan dengan dinamika lokal beberapa temuan kasus judi toto gelap dikaitkan dengan Takhayul ini sering kali berasal dari mimpi, kejadian sehari-hari, atau simbol-simbol tertentu yang dianggap memiliki makna khusus. Cara berpikir seperti ini dipengaruhi oleh kepercayaan dan budaya lokal yang sering bertakhayul walaupun dalam konteks lain seperti tafsir mimpi dan lain-lain.

---

<sup>47</sup> Jackie Joukhador, Alex Blaszczynski, dan Fiona Maccallum, "Superstitious Beliefs in Gambling Among Problem and Non-Problem Gamblers: Preliminary Data," *Journal of Gambling Studies* 20, no. 2 (Juni 2004): 171–80, <https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000022308.27774.2b>.

d. Kepercayaan pada keterampilan

Penjudi sering melebih-lebihkan keterampilan mereka dalam permainan yang sebagian besar bergantung pada keberuntungan. Penjudi percaya bahwa keterampilan mereka dapat mempengaruhi hasil permainan, meskipun permainan tersebut acak atau peluang menang sangat kecil seperti kasus dalam Jurnal yang berjudul "The Role of Perceived Control and Overconfidence in Pathological Gambling" oleh Adam S. Goodie mengeksplorasi bagaimana persepsi kontrol dan kepercayaan diri berlebihan (overconfidence) memengaruhi pengambilan keputusan dan penilaian di antara penjudi bermasalah dan non-masalah. Penelitian ini terdiri dari dua studi yang melibatkan mahasiswa yang sering berjudi. Studi pertama menemukan bahwa penjudi bermasalah menunjukkan tingkat overconfidence yang lebih tinggi, yang menyebabkan mereka membuat keputusan taruhan yang kurang menguntungkan dan memperoleh lebih sedikit poin dibandingkan penjudi non-masalah. Studi kedua menunjukkan bahwa ketika kontrol dimanipulasi, penjudi bermasalah dan patologis lebih sering menerima taruhan dan menunjukkan kemiringan fungsi taruhan yang lebih curam. Hasil ini menunjukkan bahwa penjudi bermasalah memproses informasi tentang kepercayaan diri dan kontrol secara berbeda dari penjudi non-masalah, dengan overconfidence dan persepsi kontrol memainkan peran penting dalam keputusan taruhan mereka. Penelitian ini

menyoroti pentingnya memahami peran persepsi kontrol dan overconfidence dalam perilaku perjudian untuk merancang intervensi yang lebih efektif dalam mengurangi masalah perjudian.

e. Teori prospek

Teori prospect menjelaskan bagaimana penjudi membuat keputusan berdasarkan potensi kerugian dan keuntungan. Penjudi cenderung lebih takut akan kerugian daripada mengharapkan keuntungan. Penjudi sering membuat keputusan yang tidak rasional karena mereka lebih fokus pada menghindari kerugian daripada mengejar keuntungan yang sama besar. Prospect Theory, yang dikembangkan oleh Daniel Kahneman dan Amos Tversky, adalah model alternatif untuk menjelaskan pengambilan keputusan di bawah risiko yang mengkritik teori utilitas yang diharapkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi orang seringkali melanggar prinsip-prinsip dasar teori utilitas, seperti ketika orang lebih menghargai hasil yang pasti dibandingkan dengan hasil yang hanya mungkin terjadi, sebuah fenomena yang disebut efek kepastian. Selain itu, orang cenderung mengabaikan komponen yang dimiliki dari semua opsi yang dipertimbangkan, dikenal sebagai efek isolasi, yang dapat menyebabkan preferensi yang tidak konsisten<sup>48</sup>.

---

<sup>48</sup> Daniel Kahneman Dan Amos Tversky, "Prospect Theory: An Analysis Of Decision Under Risk," Dalam *World Scientific Handbook In Financial Economics Series*, Oleh Leonard C Maclean Dan William T Ziemba, Vol. 4 (WORLD SCIENTIFIC, 2013), 99–127, [https://doi.org/10.1142/9789814417358\\_0006](https://doi.org/10.1142/9789814417358_0006).

Teori ini menawarkan wawasan penting tentang bagaimana orang membuat keputusan di bawah risiko, menyoroti bahwa preferensi mereka tidak selalu rasional atau konsisten, dan memberikan kerangka kerja yang lebih akurat untuk memahami dan memprediksi perilaku dalam situasi berisiko. Teori prospek memiliki implikasi penting dalam berbagai konteks, termasuk ekonomi, keuangan, dan psikologi. Memahami bagaimana orang membuat keputusan di bawah risiko dapat membantu dalam merancang kebijakan yang lebih efektif, produk keuangan, dan intervensi untuk mengurangi perilaku berisiko seperti perjudian dan investasi spekulatif.

Memahami proses berpikir ini tidak hanya memberikan wawasan tentang dinamika kognitif di balik perilaku perjudian tetapi juga membantu dalam merancang intervensi yang lebih efektif untuk mengurangi dampak negatif dari perjudian bermasalah. Dengan mengkaji mekanisme kognitif yang mendasari, kita dapat mengembangkan strategi yang lebih baik untuk mengatasi permasalahan penjudi dalam membuat keputusan yang lebih rasional dan mengelola perilaku mereka dengan lebih baik dalam konteks penyempurnaan intervensi dalam penanganan perilaku judi.

#### *D. Pengaruh judi online terhadap proses berpikir*

Judi online telah menjadi fenomena global yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Kemudahan akses dan anonimitas yang

ditawarkan oleh platform judi online telah menarik jutaan pengguna dari berbagai latar belakang. Namun, di balik popularitasnya, judi online juga menimbulkan berbagai masalah psikologis yang kompleks. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah bagaimana judi online mempengaruhi proses berpikir individu.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan berjudi dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang<sup>49</sup>. Menurut Ladouceur et al. (2001), individu yang terlibat dalam perjudian cenderung menunjukkan tingkat impulsivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan populasi umum. Hal ini disebabkan oleh sifat perjudian yang seringkali melibatkan risiko tinggi dan hasil yang tidak pasti, yang dapat mengubah cara seseorang mengevaluasi risiko dan membuat keputusan . ditandai dengan kesulitan dalam menahan diri untuk tidak berjudi. Impulsivitas ini sering kali menyebabkan pengambilan keputusan yang buruk, seperti memasang taruhan yang lebih besar dari yang direncanakan atau berjudi tanpa mempertimbangkan konsekuensi finansia

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Brevers et al. (2013) menunjukkan bahwa individu dengan kebiasaan berjudi memiliki respon otak yang berbeda terhadap hadiah dan kerugian dibandingkan dengan mereka yang tidak berjudi. Perbedaan ini dapat menyebabkan pergeseran dalam preferensi keputusan, di mana individu lebih cenderung untuk

---

<sup>49</sup> Robert Ladouceur Dkk., "Social Cost Of Pathological Gambling," *Journal Of Gambling Studies* 10, No. 4 (Desember 1994): 399–409, <https://doi.org/10.1007/Bf02104905>.

mengejar hasil yang berisiko demi mendapatkan imbalan yang lebih besar, meskipun ada kemungkinan kerugian yang signifikan<sup>50</sup>. Judi online memberikan kepuasan instan melalui kemenangan kecil yang sering terjadi. Setiap kemenangan melepaskan dopamin di otak, neurotransmitter yang terkait dengan perasaan senang dan reward. Pelepasan dopamin ini memperkuat perilaku berjudi, karena otak mengasosiasikan judi dengan reward. Seiring waktu, penjudi mungkin membutuhkan lebih banyak kemenangan untuk mendapatkan level kepuasan yang sama, yang dikenal sebagai toleransi. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan frekuensi dan intensitas berjudi, menciptakan siklus kecanduan di mana penjudi terus bermain meskipun mengalami kerugian yang signifikan.

Judi online memiliki pengaruh terhadap pola pikir atau perilaku seseorang secara eksplisit hal ini berarti mempengaruhi kognitif seseorang sehingga butuh upaya dan metode khusus untuk keluar atau berhenti dari perilaku judi online.

#### **E. Pemuda**

Menurut sudut pandang hukum berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia NO 40 Tahun 2009 pasal I Tentang Kepemudaan mengategorikan kategori pemuda adalah individu dengan rentang usia 16-30 tahun. Sedangkan menurut sudut pandang psikologi Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan kognitif terkenal mengemukakan pemuda berada

---

<sup>50</sup> Leroy Snippe Dkk., "Innovative Treatment Approaches In Gambling Disorder," Dalam *Gambling Disorder*, Ed. Oleh Andreas Heinz, Nina Romanczuk-Seiferth, Dan Marc N. Potenza (Cham: Springer International Publishing, 2019), 195–233, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-03060-5\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-030-03060-5_10).

dalam tahap perkembangan kognitif yang disebut sebagai tahap operasional formal. Tahap ini biasanya dimulai sekitar usia 11 tahun dan berlanjut ke masa dewasa. Di tahap operasional formal, individu mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, logis, dan sistematis.

Berikut adalah beberapa ciri khas pemuda menurut perspektif Jean Piaget:

1. **Pikiran Abstrak:** Pemuda mampu memahami konsep-konsep abstrak dan berpikir tentang ide-ide yang tidak konkret. Mereka dapat mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang berbeda dan mengeksplorasi konsep-konsep kompleks seperti cinta, keadilan, dan kebenaran.
2. **Pemikiran Logis:** Pemuda mulai mampu menggunakan pemikiran logis secara lebih sistematis. Mereka dapat mengidentifikasi hubungan kausalitas, membuat inferensi yang kompleks, dan menggunakan pemikiran deduktif untuk menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan.
3. **Pemikiran Hipotetis-deduktif:** Di tahap ini, pemuda mulai menggunakan pemikiran hipotetis-deduktif. Mereka mampu merumuskan hipotesis tentang dunia nyata dan menguji hipotesis tersebut melalui penalaran logis. Proses ini memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah yang lebih kompleks dan menangani situasi yang tidak familiar.

4. Kemampuan Berpikir Sistematis: Pemuda mulai mengembangkan kemampuan untuk memikirkan masalah-masalah secara sistematis, termasuk mempertimbangkan semua kemungkinan dan menyusun rencana yang terorganisir untuk mencapai tujuan mereka.

Dengan demikian, menurut Jean Piaget, pemuda adalah individu yang sedang mengalami perkembangan kognitif yang signifikan di mana mereka mulai mampu menggunakan pemikiran abstrak, logis, dan sistematis untuk memahami dunia di sekitar mereka<sup>51</sup>.

Pemuda adalah individu yang bila dilihat secara fisik sedang mengalami perkembangan dan secara psikis sedang mengalami perkembangan emosional, sehingga pemuda merupakan sumber daya manusia Pembangunan baik saat ini maupun nanti yang akan menggantikan generasi sebelumnya.

Pemuda adalah individu dengan karakter yang dinamis, bahkan bergejolak dan optimis namun belum memiliki pengendalian emosi yang stabil. Pemuda menghadapi masa perubahan sosial maupun kultural. Terdapat Banyak definisi tentang pemuda, Baik definisi secara fisik ataupun psikis tentang siapa figure yang pantas disebut pemuda serta apakah pemuda selalu diasosiasikan dengan semangat dan usia. Menurut Taufik Abdulah (1974;6) pemuda adalah individu dengan karakter yang

---

<sup>51</sup> Jean Piaget, Bärbel Inhelder, Dan Jean Piaget, *The Psychology Of The Child*, 3rd Pr., Harper Torchbooks 5001 (New York: Basic Books, 1973).

dinamis, bahkan bergejolak dan optimis namun belum memiliki pengendalian emosi yang stabil.

Pemuda menghadapi masa perubahan sosial maupun cultural. Dalam hal ini, Princeton mendefinisikan kata pemuda ( youth) dalam kamus websternya sebagai “ the time of life between childhood and maturity; early maturity; the state of being young or immature or inexperienced; the freshness and vitality characteristic of a young person”. Menurut WHO dalam sarlito sarwono (2008:9) usia 10-24 tahun digolongkan sebagai young people, sedangkan remaja atau adolescence dalam golongan usia 10-19 tahun.

Menurut mukhlis (2007:1) pemuda adalah suatu generasi yang dipundaknya dibebani bermacam-macam harapan, terutama dari generasi lainya. Hal ini dapat dimengerti karena pemuda diharapkan sebagai generasi penerus, generasi yang harus mengisi dan melangsungkan estafet pembangunan secara berkelanjutan”.

Berdasarkan dari pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemuda adalah manusia yang berusia 16-30 tahun yang secara biologis telah menunjukkan tanda-tanda kedewasaan.