

Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi Di Kota Jember

Fangky Septyan P., Erna Ipak Rahmawati

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Jember

ABSTRAKSI

Mimpi mendapatkan *jackpot* merupakan motif mahasiswa berpartisipasi dalam judi togel, permainan ini memberikan kesempatan dengan modal kecil dan bisa mendapatkan uang dengan jumlah yang berlipat dan besar. Mahasiswa menikmati fantasi menyenangkan dengan mendapat uang berlipat tersebut untuk memenuhi kebutuhan sekunder serta memenuhi kebutuhan akan kesenangan yang telah ditampakan oleh lingkungan penjudi mahasiswa itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kontrol diri pada mahasiswa penjudi di Kota Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berjenis kelamin laki-laki berusia 19-24 tahun dan merupakan pemain judi online. Metode pengambilan data menggunakan skala Guttman yang disusun berdasarkan aspek-aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill. Sampel jenuh dengan jumlah 100 mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan menggunakan prosentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri mahasiswa penjudi berada pada kategori rendah sebesar 64%. Rendahnya kontrol diri diikuti pula oleh rendahnya kontrol perilaku sebesar 64%, kontrol kognitif sebesar 57%, dan kontrol keputusan 60%. Rendahnya kontrol diri menunjukkan bahwa mahasiswa rendah dalam kemampuan menentukan dan mengendalikan situasi yang berasal dari luar dan dalam dirinya, tidak mampu mengambil keputusan kognitif dengan tepat dan tidak mampu melihat peristiwa dengan hati-hati dan tidak mampu menentukan dan menilai tindakan yang tepat.

Kata Kunci :Mahasiswa, Kontrol Diri, Judi

A. PENDAHULUAN

Mahasiswa merupakan status yang di sandang oleh seseorang karena status dan hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual. Mahasiswa dipandang oleh masyarakat sebagai individu yang harus pergi ke perguruan tinggi untuk mendapatkan ilmu dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Status dan peran remaja sebagai

mahasiswa menuntut mahasiswa untuk belajar dan berprestasi dalam akademik yang merupakan prioritas utama mahasiswa dilingkup perguruan tinggi.

Pergaulan mahasiswa yang beragam menghasilkan berbagai macam dinamika di dalamnya dan semua itu tidak lepas dari norma yang berlaku di masyarakat, baik mahasiswa yang berada di kota besar maupun mahasiswa di kota kecil. Mahasiswa menjalankan dan menaati norma serta nilai tersebut, maka kehidupan mahasiswa dan masyarakat akan aman, tentram dan damai.

Kenyataannya dengan dinamika mahasiswa yang terdiri dari berbagai macam karakteristik dan latar belakang budaya dan norma yang dianut membuat mahasiswa memunculkan perilaku yang saling mendukung satu sama lainnya sehingga menimbulkan beragam perilaku yang positif dan negatif. Salah satu perilaku negatif yang dilakukan oleh mahasiswa adalah berjudi.

Judi merupakan pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono, 2009). Awalnya judi dimainkan dengan cara tradisional dan dimainkan secara sembunyi sembunyi, seiring dengan perkembangan teknologi mahasiswa yang gemar bermain judi dan pemain judi lainnya tidak perlu lagi saling bertemu untuk mempertaruhkan sesuatu. Mahasiswa yang berjudi dan pemain judi lainnya dapat berjudi dengan menggunakan media internet dan bisa dimana saja tanpa harus dicurigai oleh orang lain.

Animo masyarakat terhadap media internet sebagai sarana untuk memudahkan kegiatannya sangat besar, tercatat sekitar 63 juta jiwa penduduk Indonesia menjadi pengguna internet, di mana 95% penggunaan internet untuk mengakses jejaring sosial (Kemeninfo, 2013). Mahasiswa yang berjudi memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk semakin memudahkan aksinya dalam berjudi. Data dari (www.asiaplate.com) menempatkan Indonesia berada di urutan ke empat sebagai penjudi online terbanyak di dunia, dengan urutan pertama yaitu Amerika Serikat.

Kemudahan yang didapat dari kemajuan teknologi ini membuat mahasiswa yang gemar berjudi menjadi ketagihan untuk berjudi. Mahasiswa tahu bahwa berjudi itu tidak menguntungkan baik secara sosial dan ekonomi. Berjudi berdampak negatif pada hubungan interpersonal dengan orang disekitar mahasiswa, menurunnya prestasi mahasiswa dan morat maritnya perekonomian mahasiswa disadari oleh mahasiswa yang berjudi. Kan tetapi mahasiswa tetap saja berjudi meskipun mahasiswa tahu dampak yang dimunculkan dari bermain judi. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa mahasiswa merasa terikat dan khawatir akan melewatkan kemenangan dalam berjudi sehingga muncul perasaan tidak ingin keluar dari lingkaran permainan judi. Perasaan ingin terus bermain karena kawatir melewatkan kemenangan ini membuat mahasiswa memiliki kontrol diri yang rendah terhadap perilaku berjudi.

Setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda (Widiana dkk, 2004), tinggi rendahnya kontrol diri seseorang di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sejalan dengan Tajiri (dalam Anggia, 2013) bahwa kemampuan kontrol diri berpijak pada pikiran sadar yang dimiliki manusia, bahkan merupakan buah dari kesadaran atau fungsi pikiran sadar yaitu tingkat kesiagaan individu baik terhadap stimulus eksternal maupun internal. Seseorang sadar jika ia tidak hanya memantau lingkungan (internal dan eksternal), tetapi juga pada saat seseorang mengendalikan dirinya sendiri dan lingkungan.

Saat seseorang tidak mampu mengarahkan, mengatur dan mengendalikan dorongan-dorongan yang ada pada dirinya maka akan berdampak negatif pada dirinya, tetapi begitu juga sebaliknya ketika seseorang mampu mengarahkan, dan mengendalikan dorongan-dorongan yang ada pada dirinya maka akan berdampak positif bagi dirinya. Adapun dorongan-dorongan yang memicu mahasiswa berjudi yang tidak dapat dikendalikan yang nantinya akan berdampak negatif pada diri individu yaitu seperti tidak mampu mengendalikan keputusan khususnya menetapkan keputusan atau tidak mampu berhenti bermain judi dan bertaruh dengan semua yang dimiliki saat itu, sehingga menyebabkan kemiskinan. Ketika seseorang mampu dalam mengendalikan dan mengarahkan dorongan-dorongan

dalam dirinya seperti tidak mencoba-coba lagi berjudi, menjauhkan diri dari lingkungan judi maka intensitas dorongan berjudi yang dirasakan semakin rendah.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa Jember yang berjudi melalui aspek kontrol diri dengan judul penelitian yaitu “Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi Di Kota Jember”.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Kontrol Diri

Kontrol diri menurut Goldrief dan Merbaum (dalam Safitri, 2007) adalah kemampuan mahasiswa dalam mengelola sikap atau perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi. Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Lazarus (dalam Safitri, 2007) yang mengatakan bahwa kontrol diri juga dapat diartikan sebagai kemampuan menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan berbagai bentuk perilaku yang mengarah pada konsekuensi positif. Berdasarkan pendapat 2 (dua) tokoh maka dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan mahasiswa dalam mengelola, menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan berbagai bentuk sikap dan perilaku sesuai dengan kemampuan yang mengarah pada konsekuensi positif.

Berdasarkan definisi kontrol diri yang menunjukkan kemampuan diri dalam mengelola, menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan sikap dan perilaku maka dapat dijelaskan aspek dari kontrol diri. Menurut Averill (dalam Nurfauliyanti, 2010), ada tiga aspek dalam kontrol diri mahasiswa yaitu : kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Aspek inilah yang dijadikan landasan oleh peneliti untuk mengembangkan alat ukur kontrol diri.

Merujuk definisi kontrol diri dan aspek dari kontrol diri maka dapat diketahui fungsi dari kontrol diri. Fungsi kontrol diri dikemukakan oleh Messina (dalam Gunarsa, 2009), yang menyatakan bahwa kontrol diri memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Membatasi perhatian individu kepada individu lain, dengan adanya kontrol diri individu akan memberikan perhatian pada kebutuhan

peribadinya tidak sekedar berfokus pada kebutuhan, kepentingan atau keinginan individu lain dilingkungannya.

- 2) Membatasi keinginan individu untuk mengendalikan individu lain dilingkungannya.
- 3) Membatasi individu untuk bertingkah laku negative
- 4) Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan hidup secara seimbang.

Peran kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi kontrol diri dikemukakan oleh Gufron (Muharsih, 2008) yang mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri terdiri dari faktor internal yaitu dalam diri individu dan faktor eksternal yaitu lingkungan individu. Kedua faktor ini dijelaskan sebagai berikut :

a) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri dan ikut berperan terhadap kontrol diri. Adapun kontrol diri internal adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol dirinya.

b) Faktor eksternal.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri, diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri mahasiswa.

2. Judi

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi (KBBI, 2012). Sedangkan Widodo (2013) menjelaskan pada dasarnya judi online sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah-menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan, namun yang membedakan judi online dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan.

Sedangkan karakteristik perilaku berjudi Kartono(2009) memberi penjelasan seperti diatas dan mengelompokan tiga unsur agar suatu perbuatan

dapat dinyatakan sebagai perilaku berjudi, yaitu : permainan atau perlombaan, untung-untungan dan terdapat taruhan.

Untuk jenis-jenis permainan judi, ada banyak jenis-jenis perjudian konvensional diantaranya adalah *Roulet*, *Black Jack* atau selikutan, *Tekpo*, sambung ayam, dan Togel.

C. METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis (Sugiyono, 2014)

Variabel dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel X yaitu kontrol diri. Populasi dalam penelitian ini adalah Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang memiliki karakteristik yaitu berjenis kelamin laki-laki dan berusia 19-24 tahun juga merupakan pemain judi online. Sampel dalam penelitian ini menggunakan taraf kesalahan atau interval kepercayaan, dengan taraf kesalahan 5% sehingga dari jumlah populasi sampel yang akan digunakan berjumlah 100 mahasiswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala psikologi yang disusun berdasarkan teori mengenai aspek-aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (dalam Nurfauliyanti, 2010). Skala tersebut disusun dengan bentuk *skala Guttman*. Skala dalam pengukuran dalam tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu: “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah” dan “positif-negatif”. Skor dalam skala ini memiliki jawaban yang paling tinggi adalah 1 dan paling rendah adalah 0. Misalnya untuk jawaban setuju diberi skor 1 dan tidak setuju diberi skor 0 (dalam Sugiyono, 2014) .

Metode analisa data dalam penelitian menggunakan metode analisis deskriptif. Pengolahan analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa deskriptif yang dilakukan melalui prosentase. Analisa ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana gambaran kontrol diri mahasiswa penjudi online. Analisa data prosentase (%) menggunakan bantuan program SPSS for Windows.

Namun sebelum diuji dengan menggunakan analisis deskriptif yang dilakukan dengan prosentase terlebih dahulu akan digunakan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan tersebut valid dan reliabel (konsisten).

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa alat ukur yang digunakan oleh peneliti menunjukkan alat ukur yang digunakan cukup valid dan reliabel yang ditunjukkan dari skor nilai validitas yang berkisar 0,260 – 0,623 yang berkorelasi signifikan di taraf 1% dan 5%. Skala kontrol diri ini juga dapat dikatakan reliabel yang ditunjukkan dengan skor α (*Cronbach Alpha*) sebesar 0.865.

Berdasarkan analisa statistik deskriptif yang diperoleh dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa pemain judi memiliki kontrol diri yang rendah berdasarkan kategoritas yang dilakukan, yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Prosentase Kontrol Diri Secara Keseluruhan

Kategori	Keterangan	Σ Orang	Prosentase
$X > 13.13$	Tinggi	40	40%
$X \leq 13.13$	Rendah	60	60%

Berdasarkan tabel 1 dapat dikatakan bahwa kontrol diri mahasiswa rendah yang ditunjukkan sebesar 60% setara 60 orang dari 100 orang sampel. Dapat dikatakan bahwa mahasiswa yang bermain judi kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan untuk tidak terlibat dan bermain dalam perjudian rendah, yang ditunjukkan dengan hasil deskripsi dari data penelitian pada tabel 2.

Tabel 2. Gambaran Aspek Kontrol Diri

Keterangan	Kontrol Perilaku			Kontrol kognitif			Kontrol Keputusan		
	Kategori	Σ	%	Kategori	Σ	%	Kategori	Σ	%
Tinggi	$X > 3.22$	36	36%	$X > 4.24$	43	43%	$X > 4.23$	40	40%
Rendah	$X \leq 3.22$	64	64%	$X \leq 4.24$	57	57%	$X \leq 4.23$	60	60%

Prayoga (2009) berpendapat bahwa kontrol diri merupakan kemampuan mahasiswa untuk mengendalikan impuls-impuls dan perasaan untuk dapat mengendalikan peristiwa disekitarnya. Kontrol diri juga dapat digunakan sebagai intervensi yang bersifat preventif guna mereduksi efek-efek psikologis dan stresor-stresor negatif yang berasal dari lingkungan.

Berdasarkan penjabaran pada tabel 2 yang merupakan gambaran aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (Nurfaujiyanti, 2010). Menurut Averill bahwa kontrol diri terdiri dari kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri yang rendah diikuti oleh rendahnya kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan.

Kontrol perilaku rendah yang dimaknai bahwa mahasiswa yang bermain judi tidak memiliki kemampuan untuk menentukan siapa yang akan menjadi pengendali situasi dari luar dirinya dan mahasiswa tidak mampu mengetahui bagaimana dan kapan sebuah stimulus yang tidak dikehendaki dari luar dirinya perlu dihadapi dan dikontrol. Menurut Averill (dalam Nurfaujiyanti, 2010) kontrol perilaku rendah menandakan bahwa mahasiswa penjudi tidak memiliki kemampuan untuk menentukan dan mengendalikan situasi yang berasal dari luar dirinya maupun situasi yang dibentuk dari dalam dirinya. Rendahnya kontrol perilaku diikuti oleh rendahnya kontrol kognitif.

Dikatakan memiliki kontrol kognitif yang rendah adalah bahwa mahasiswa yang bermain judi tidak memiliki kemampuan untuk mengolah dan menerima informasi tentang keadaan yang tidak menyenangkan dengan berbagai pertimbangan serta mahasiswa tidak mampu menilai suatu keadaan atau peristiwa dari segi positif dan obyektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lazarus (Safitri 2007) yang mengatakan bahwa mahasiswa tidak mampu mengambil keputusan melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun guna mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan. Ketidakmampuan mahasiswa dalam menerima dan mengolah informasi membuat mahasiswa tidak mampu mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan kognitif. Ketidakmampuan mengambil keputusan ini berimbas juga pada kemampuan remaja untuk menilai situasi dari segi positif dan obyektif sehingga mahasiswa tidak mampu menampakkan perilaku yang telah disusun untuk mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang positif.

Ketidakmampuan dalam kontrol perilaku dan kontrol kognitif juga membuat mahasiswa yang bermain judi menunjukkan rendahnya kontrol keputusan yang dimiliki oleh mahasiswa pemain judi. Rendahnya kontrol keputusan karena mahasiswa tidak mampu dalam melihat sebuah peristiwa serta berhati-hati dalam menentukan tindakan apa yang sesuai dan juga mahasiswa tidak mampu dalam menilai suatu peristiwa berdasarkan pengalaman sehingga tidak mampu memutuskan tindakan yang sesuai dengan situasi. Menurut Averill (Nurfaujiyanti, 2010) kontrol keputusan rendah menandakan bahwa mahasiswa penjudi tidak memiliki kemampuan untuk melihat peristiwa dengan hati-hati dalam menentukan tindakan dan menilai sesuatu peristiwa berdasarkan pengalaman.

Rendahnya kontrol diri menurut Dewi (2014) dapat disebabkan banyak faktor diantaranya adalah kurangnya mahasiswa dalam memahami suatu kondisi dan kemampuan mengontrol dirinya sendiri. Mahasiswa yang tergolong dalam remaja akhir cenderung akan lebih mengarah pada pergaulan dan interaksinya dengan teman sebayanya atau lebih konform dengan *peer group*. Menurut Dewi (2014) gagalnya interaksi remaja terhadap lingkungan akan mengakibatkan munculnya perilaku negatif pada remaja seperti perilaku keluyuran, nongkrong di mall, game *online*, dan judi *online*. Menurut Pratama (2012) bahwa individu yang memiliki kontrol diri rendah berpotensi mengalami kecanduan karena individu tidak mampu memandu, mengatur dan mengarahkan perilakunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggia, M. (2013) . *Kontribusi Kontrol Diri Terhadap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Dan Konseling*. Skripsi : Universitas Pendidikan Indonesia (tidak diterbitkan).
- Kartono.K. (2009) *Patologi Sosial*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Nurfaujiyanti. (2010). *Hubungan Pengendalian Diri (self-control) dengan Agresifitas Anak Jalanan*. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah (tidak diterbitkan)
- Pratama. M.F. (2012). *Program bimbingan pribadi social untuk meningkatkan control diri remaja yang kecanduan internet*. Universitas pendidikan Indonesia. Depok
- Prayoga. B. (2009). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online*. Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Psikologi. (Skripsi tidak diterbitkan)
- Safitri. E. (2007). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Remaja*. Skripsi: Universitas Islam Indonesia (tidak diterbitkan)
- Sugiono.(2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Widodo.(2013). *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Widiana & Hidayat. (2004). Kontrol diri dan kecenderungan kecanduan internet. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*