

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Masa dewasa awal merupakan fase penting dalam kehidupan individu, di mana seseorang mulai mencari jati diri dan mengalami berbagai bentuk transisi, baik secara fisik, kognitif, maupun sosial (Santrock, 1999). Pada masa ini, individu cenderung lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosial, terutama oleh teman sebaya. Pengaruh teman sebaya dapat sangat kuat karena individu pada tahap ini memiliki kebutuhan tinggi untuk diterima dan diakui dalam kelompok sosialnya.

Salah satu fenomena yang marak terjadi di kalangan dewasa awal saat ini adalah perilaku judi *online*. Kemudahan akses internet dan perkembangan teknologi digital membuat situs-situs judi *online* sangat mudah dijangkau. Judi *online* sendiri menawarkan iming-iming uang cepat dalam jumlah besar, yang tentunya sangat menarik bagi individu yang sedang berada dalam tahap pencarian identitas dan kestabilan hidup. Tekanan dari teman atau lingkungan sosial yang juga terlibat dalam perjudian dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk mulai berjudi secara *online*, apalagi jika mereka melihat teman sebayanya mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut.

Fenomena judi *online* ini tidak bisa dipandang sebelah mata, karena dampaknya tidak hanya bersifat ekonomi seperti kehilangan uang dan terjebak dalam hutang, tetapi juga menyentuh aspek psikologis dan sosial. Menurut *American Psychological Association* (APA), individu yang sering terlibat dalam aktivitas perjudian berisiko tinggi mengalami gangguan seperti stres, kecemasan, hingga depresi. Hal ini diperkuat oleh laporan dari *World Health Organization* (WHO) yang menyatakan bahwa perjudian *online* merupakan ancaman global yang dapat menyebabkan gangguan berjudi (*gambling*

disorder), yang ditandai dengan disfungsi dalam berbagai aspek kehidupan individu, termasuk dalam hubungan sosial, pendidikan, dan pekerjaan.

Peneliti melihat bahwa konformitas menjadi salah satu faktor penting yang dapat mendorong perilaku judi *online*, khususnya di kalangan dewasa awal. Individu cenderung menyesuaikan perilaku dan sikapnya agar dapat diterima dalam kelompok sosial, apalagi jika lingkungan tersebut menganggap perilaku berjudi sebagai sesuatu yang wajar atau bahkan keren. Penelitian Pratama dan Hartati (2023) menunjukkan bahwa konformitas terhadap teman sebaya memiliki pengaruh besar terhadap keputusan individu untuk berjudi. Ini menunjukkan bahwa tekanan kelompok, baik secara langsung maupun tidak langsung, mampu mengubah keyakinan dan perilaku seseorang.

Konformitas sendiri dapat dimaknai sebagai kecenderungan seseorang untuk mengikuti nilai, pendapat, atau perilaku kelompoknya agar tidak menyimpang dari norma sosial yang berlaku dalam kelompok tersebut (Sovitriana dkk., 2020). Dalam konteks judi *online*, individu yang sebelumnya tidak tertarik bisa saja akhirnya ikut terlibat karena dorongan atau pengaruh dari teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan pandangan Solomon Asch (1951) bahwa individu akan cenderung mengikuti penilaian kelompok karena adanya tekanan sosial.

Peneliti ingin mengetahui secara spesifik hubungan antara konformitas teman sebaya dan perilaku judi *online*, khususnya di kalangan dewasa awal. Mengingat besarnya pengaruh lingkungan sosial pada tahap usia ini, peneliti ingin ada kajian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana konformitas teman sebaya mempengaruhi keterlibatan individu dalam judi *online*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai pengaruh konformitas teman sebaya terhadap perilaku judi *online* pada individu dewasa awal. Saya berharap, melalui penelitian ini, dapat diperoleh

pemahaman yang lebih mengenai faktor yang berperan dalam mendorong perilaku berjudi, sehingga dapat dijadikan dasar bagi upaya pencegahan yang lebih efektif di masa depan.

