

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebelum melakukan penelitian mengenai “Perilaku Pengguna Parlay (Judi Bola Online) Pada Pemuda Kecamatan Lengkon Kota Bandung peneliti terlebih dahulu melakukan kajian Pustaka. Kajian Pustaka yang dilakukan peneliti ialah melakukan kajian Pustakan dengan peneliti sebelumnya yang sejenis dan terkait jadikan acuan untuk melakukan penelitian ini :

1. Entol Ahmad Ichwan Jamiel Mahasiswa S1 Sosiologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul penelitian “Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja”. Objek Judi Online dengan informan sebanyak 7 orang, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan teori netralisasi. Dalam penelitian ini bentuk netralisasi yang paling banyak dilakukan adalah bentuk Denial of Injury, atau menyangkal atas luka-luka yang ditimbulkan, yang artinya mereka tidak merasa bahwa yang dilakukannya merupakan sebuah penyimpangan atau kejahatan, karena menurut mereka tidak merugikan orang lain.
2. Ramli S1 Mahasiswa Universitas Mehammadiyah Makassar dengan judul penelitian “Fenomena Judi Bola di Kalangan Mahasiswa”. Hasil dalam penelitian ini yaitu fenomena judi bola online sekarang sangat menjanjikan

keuntungan yang besar apa bila mereka menang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori belajar dan teori interaksi.

Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis

No	Judul dan Penulis	Metode	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja Entol Ahmad Ichwan Jamiel	Kualitatif	Memiliki persamaan objek yaitu judi online	Perbedaan yang terdapat adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori netralisasi	Hasil penelitian menyatakan bahwa yang dilakukann mereka tidak merupakan kejahatan atau penyimpangan ,karena tidak merugikan orang lain
2.	Fenomena Judi Bola di Kalangan	Kualitatif	Memiliki persamaan objek yaitu	Perbedaan yang terdapat	Hasil penelitian ini judi bola

	Mahasiswa		judi bola online	adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar dan teori interaksi	online bersifat rahasia dan susah untuk diketahui hukum.
	Ramli				

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Perilaku

2.2.1.1 Definisi Perilaku

Perilaku merupakan suatu cara bertindak yang menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan hasil perpaduan aspek anatomi, fisiologi, dan perkembangan psikologis (Kast, Rosenweig 1995). Disebutkan oleh Rakhmat (2001) menyatakan bahwa ada tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui seseorang. Komponen afektif

adalah aspek emosional. Komponen konatif adalah aspek kemauan yang berkaitan dengan kebiasaan dan kemauan untuk bertindak. Menurut Samsudin (1987), unsur perilaku terdiri dari tingkah laku yang tidak terlihat, seperti pengetahuan (*cognitive*) dan sikap (*affective*) serta perilaku yang tampak seperti keterampilan (*psychomotoric*) dan tindakan (*action*). Pola perilaku setiap individu berbeda-beda namun proses terjadinya adalah mendasar bagi semua individu, yakni dapat terjadi karena disebabkan, digerakan dan ditunjukkan pada sasaran (Kast, Rosenwig, 1995).

Perilaku dipengaruhi berdasarkan tujuannya. Tujuan dari perilaku ini tidak hanya dipengaruhi oleh sikap seseorang tetapi juga oleh lingkungan sosialnya mengenai perilaku tersebut, norma subjektifnya, dan kemampuan untuk melakukan perilaku tersebut, yakni penilaian terhadap perilakunya sendiri.

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas Notoatmodjo (2002) menjelaskan antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia baik yang diamati langsung, maupun yang tidak langsung.

Psikologi memandang perilaku manusia sebagai respon yang bisa sederhana atau kompleks. Berbicara tentang perilaku, orang itu unik/istimewa. Artinya tidak sama antara setiap orang yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Baik dalam

segi kecerdasan, bakat, sikap, dan minat. Seseorang berperilaku atau melakukan aktivitas berdasarkan tujuan tertentu. Ketika kebutuhan atau keinginan seseorang muncul, maka hal itu akan muncul motivasi bagi seseorang untuk berperilaku, maka tujuan akan tercapai dan orang akan merasakan kepuasan. Siklusnya kembali pada memenuhi kebutuhan selanjutnya atau kebutuhan lainnya dan seterusnya dalam suatu proses terjadinya perilaku seseorang.

Albert Bandura (1986) menyatakan bahwa suatu perilaku dan sekaligus dapat memberikan informasi tentang peran perilaku itu terhadap lingkungan dan pada orang atau organisme yang bersangkutan. Formulasi Bandura berbentuk $B = f(E, P)$ perilaku (*behavior*), E =lingkungan (*environment*), P = orang (*person*), atau organisme. Perilaku lingkungan dan individu itu sendiri saling berkaitan satu sama lain. Ini berarti bahwa perilaku individu dapat mempengaruhi individu itu sendiri, selain itu perilaku juga mempengaruhi lingkungan. Seperti itu lingkungan dapat mempengaruhi individu (Walgito, 2003).

Bentuk perilaku dapat dilihat dari sudut pandang respon terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu : Perilaku Tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau aksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain. Perilaku Terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk

tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktek (*practice*).

2.2.1.2 Proses Pembentukan Perilaku

Proses pembentukan perilaku melibatkan beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bertindak dan merespons lingkungan. Berikut beberapa konsep proses pembentukan perilaku yaitu :

1) Pembelajaran Observasional (*observational Learning*)

Dikemukakan oleh Albert Bandura, menyatakan bahwa individu dapat belajar perilaku baru dengan mengamati dan meniru tindakan orang lain. Pembelajaran, observasional melibatkan empat komponen yaitu : perhatian, retensi, reproduksi motorik, dan motivasi.

2) Modeling

Perilaku sering dibentuk melalui peniruan atau modeling, dimana individu mengamati dan meniru perilaku orang lain yang dianggap sebagai model. Model ini bisa berupa orang tua, guru, teman, atau tokoh masyarakat. Proses ini melibatkan tiga tahap yaitu : perhatian (mengamati perilaku), retensi (mengingat perilaku), dan reproduksi (melakukan perilaku yang diamati).

3) Motivasi dan Emosi

Motivasi seperti kebutuhan, keinginan, dan tujuan. Sedangkan emosi seperti rasa takut, cinta, dan marah. Kedua itu sangat mempengaruhi perilaku.

4) Pengalaman dan Lingkungan

Pengalaman masa lalu dan lingkungan sekitar memainkan peran penting dalam membentuk perilaku. Interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial dapat memperkuat atau melemahkan kebiasaan dan tindakan tertentu.

2.2.1.3 Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku :

1. Genetika : Genetika merupakan cabang ilmu yang mencoba menjelaskan persamaan dan perbedaan sifat yang diturunkan pada makhluk hidup. Selain itu, genetika juga berhubungan dengan apa yang diturunkan atau diwarikan dari induk kepada turunanya.
2. Sikap : Sikap melibatkan beberapa pengetahuan tentang sesuatu. Namun aspek yang esensial dalam sikap adalah adanya perasaan atau emosi, kecenderungan terhadap perbuatan yang berhubungan dengan pengetahuan, sikap melibatkan pengetahuan tentang sesuatu termasuk situasi. Situasi di sini dapat digambarkan sebagai suatu objek yang pada akhirnya akan mempengaruhi perasaan atau emosi dan kemudian memungkinkan munculnya reaksi atau respons atau kecenderungan untuk berbuat. Dalam beberapa hal, sikap adalah penentu yang paling penting dalam tingkah laku manusia. Sebagai reaksi maka sikap selalu berhubungan dengan dua alternatif yaitu senang (*like*) dan tidak senang (*dislike*) untuk melaksanakan atau menjauhinya. Dengan demikian pengetahuan tentang sesuatu adalah awal

yang mempengaruhi suatu sikap yang mungkin mengarah kepada suatu perbuatan.

3. Pengalaman pribadi : Pengalaman masa lalu individu dapat mempengaruhi perilaku mereka di masa mendatang. Pengalaman yang positif atau negatif dapat membentuk preferensi, sikap, dan keterampilan seseorang.
4. Faktor lingkungan : Dalam faktor ini perilaku akan sangat dipengaruhi dan juga dengan situasi serta lingkungan dimana dia berada.

2.2.1.4 Macam – Macam Perilaku

Dilihat dari bentuk reespon terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua menurut (Notoatmodjo, 2003), sebagai berikut :

1. Perilaku Tertutup

Perilaku tertutup adalah dimana adanya respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima suatu stimulus tersebut dan hal tersebut belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2. Perilaku Terbuka (Convert Behavior)

Perilaku tertutup adalah dimana adanya respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulustersebut sudah

jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

2.2.2 Judi

Judi berdasarkan KBBI adalah permainan menggunakan harta benda sebagai taruhan. Sedangkan berjudi adalah permainan yang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan secara kebetulan dengan tujuan memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah uang pada semula (Departemen Pendidikan Nasional, 2005:479).

Judi merupakan suatu pertarungan yang dilakukan secara sadar, yaitu dengan harapan memperoleh hasil yang tidak pasti dengan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai. Berdasarkan Pasal 303 ayat 3 Undang-Undang Hukum Pidana, perjudian diartikan sebagai berikut: Memainkan permainan judi hanya menghasilkan kemenangan tergantung pada hasil permainannya, dengan kemungkinan menang apabila pemainnya ahli dalam memainkan permainan tersebut.

Perjudian mencakup semua taruhan tentang bagaimana kompetisi akan berlangsung berdasarkan pemain yang berpartisipasi dalam kompetisi. Dengan tersedianya judi online di beberapa situs internet serta beragam permainan dan teknik yang sangat sederhana, kini perjudian tidak lagi hanya dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan dengan prosedur yang sangat sulit. Alhasil, perjudian berkembang pesat dan menyebar ke seluruh wilayah, dari kota hingga negara. Selain itu kegiatan perjudian juga dapat dilakukan secara praktis, aman, nyaman, tanpa syarat apapun

dan kapanpun dan dimanapun tanpa harus mengkhawatirkan pihak yang berwajib, selain itu penuntutan hukum terhadap kejahatan jejaring sosial di Internet masih belum dilakukan secara efektif dan optimal.

Tempat dan instansi yang menggunakan jaringan internet. Inilah adanya perjudian online dimana pemain dapat bermain atau berjudi kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan situs perjudian yang tersedia di jaringan Internet. Ada banyak sekali situs judi yang menawarkan berbagai jenis model perjudian didalamnya seperti: Sbobet.com, Bola88.com, 188Bet.com, PanenBola.com, UtamaBet.com, Bola365.com dan lain sebagainya. Paparan situs judi online yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak besar bagi masyarakat. Selain itu, kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi dan berujung pada kebangkrutan. Selain itu, perjudian online disembunyikan di situs jaringan internet sehingga pemain dapat menikmati permainan dengan aman, nyaman, dan praktis. Perjudian kini sudah tersebar luas di masyarakat dan tidak lagi dilakukan secara manual. Namun perjudian online kini telah hadir dan dapat diakses oleh seluruh anggota masyarakat kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan literatur dan praktik, kejahatan perjudian online memiliki unsur utama sebagai berikut:

1. Perbuatan yang dilakukan secara tidak sah, tanpa hak, atau tidak etis, terjadi dalam ruang/wilayah, sehingga tidak dapat ditentukan negara mana yang tunduk pada yurisdiksinya.

2. Tindakan tersebut dilakukan dengan menggunakan perangkat apa pun yang terhubung ke Internet.
3. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materiil dan intangible (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, harkat dan martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar.
4. Pelaku adalah orang yang memahami Internet dan aplikasinya.
5. Tindakan-tindakan ini seringkali dilakukan lintas batas negara atau lintas batas negara. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perjudian sering kali terjadi di dunia nyata dengan uang sungguhan dan pemain (penjudi) sungguhan. Seiring kemajuan teknologi, banyak permainan judi yang dilakukan secara online. Dari dunia nyata maupun virtual, perjudian merupakan suatu keadaan dimana terdapat pemicu hilangnya sesuatu yang berharga.

2.2.2.1 Pengertian Judi Online

Jenis perjudian saat ini sangat beragam mulai dari perjudian tradisional hingga penggunaan teknologi canggih melalui situs jaringan internet atau yang disebut dengan perjudian online. Entah karena jaringan internet yang memberikan kebebasan untuk mempublikasikan, mengunjungi atau membuat website apapun yang diinginkan, masyarakat atau juga karena aparat penegak hukum masih belum bisa menangkap secara utuh kejahatan-kejahatan yang terdapat di jaringan internet, sehingga salah satu kejahatan yang semakin meningkat pesat. dan dengan sangat

cepat dapat populer di kalangan orang tua serta remaja dan pelajar adalah perjudian online.

Menurut Purbo, yang disebut dengan perjudian online atau perjudian melalui Internet biasanya dilakukan dengan memasang taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui Internet. Judi online sebenarnya adalah keseluruhan proses bertaruh, bermain, dan mengumpulkan uang melalui Internet. Pemain harus melakukan pembayaran di muka sebelum dapat bermain online. Artinya Anda harus mentransfer sejumlah uang ke pengelola website judi sebagai deposit pertama. Setelah pemain mengirimkan deposit, ia menerima sejumlah koin pada akun yang dia gunakan untuk perjudian online. Jika menang, uang taruhan dikirim melalui transfer bank, dan jika kalah, koin dikurangi.

Mengetahui bahwa ada perjudian melalui Internet, dan untuk memperkuat bukti keberadaan perjudian ini, maka harus melakukan pendaftaran atau registrasi terlebih dahulu. Setelah registrasi, agen salah satu situs judi akan memberikan user ID dan password pribadi kepada Anda, sehingga mereka dapat membuat user ID dan password yang diinginkan pemain baik melalui email atau ponsel, kemudian administrator akan memberikan instruksi untuk berpartisipasi dalam permainan dan berkomunikasi tentang proses permainan.

Untuk interaksi antara pemain dan pengelola perjudian, mereka juga menggunakan layanan transaksi bank melalui internet. Karena uang yang akan dipertaruhkan harus ditransfer melalui rekening bank yang ditentukan oleh penyedia

layanan perjudian online, dengan jumlah minimum yang ditentukan di bagian "Forum Deposit" situs perjudian online, maka uang tersebut disetorkan ke yang disediakan. akun judi pribadi yang dipilih pemain dalam bentuk koin dan dapat digunakan untuk memasang taruhan pada permainan judi online yang diinginkannya. Selain komunikasi online dengan anggota, pengelola situs juga menggunakan telepon seluler dengan nomor tertentu yang digunakan antar anggota.

2.2.2.2 Bentuk Perjudian

Bentuk perjudian ada dua, yaitu perjudian yang mempunyai izin negara (legal) dan perjudian yang tidak mempunyai izin negara atau ilegal (ilegal). Berikut penjelasannya:

1. Bentuk hukum permainan dan lotere dengan izin negara. Bentuk hukum permainan dan lotere dengan izin negara. Perjudian yang legal ini diperbolehkan oleh negara, kegiatannya mempunyai tempat resmi, terjamin keamanan penyelenggaraannya dan diketahui masyarakat. Misalnya saja ada kasino Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di Jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk-bentuk perjudian yang dilegalkan oleh pemerintah mempunyai tujuan sebagai berikut: mengembangkan sumber pendapatan non-konvensional dan memuaskan naluri perjudian manusia, yang pada prinsipnya tidak dapat ditindas atau dimusnahkan. Kasino adalah suatu bangunan atau rumah yang menyediakan fasilitas atau perlengkapan latihan untuk berjudi. 18 Kasino adalah tempat berkumpulnya orang-orang untuk memainkan

permainan judi sesuai dengan keinginan para pemainnya. Di kasino biasanya ada orang atau organisasi yang meminjamkan uang untuk berjudi dengan bunga tinggi, seperti melalui rentenir.

2. Bentuk perjudian dan lotere ilegal. Sedangkan bentuk perjudian ini tidak mendapat persetujuan pemerintah, salah satunya perjudian togel. Sebelumnya di media ada pemberitaan bahwa perjudian ini akan dilegalkan oleh pemerintah, namun hingga saat ini belum ada keputusan dari pemerintah kita.

2.2.2.3 Jenis – Jenis Judi Online

Beberapa bentuk permainan Judi Online diantaranya :

1. Judi Poker dan Domino

Permainan poker online telah menjadi permainan yang paling populer. Sudah banyak yang mengetahuinya dan pernah memainkannya, permainan poker online sudah banyak ditemukan di berbagai platform. Kelebihan dari poker online uang asli adalah adanya bonus yang berbeda-beda untuk setiap member yang bergabung, tentunya dengan memenuhi beberapa syarat. Salah satu server poker online terbesar dan terpopuler di Indonesia adalah server PKV. 1234Domino merupakan salah satu jenis berbeda dari poker hanya saja disini kartu domino digunakan sebagai media permainannya. Pemain biasanya mudah ditemukan di kafe-kafe atau tempat-tempat yang biasa menjadi tempat berkumpulnya orang-orang. Tentu saja domino online didesain untuk

dimainkan secara online. Untuk bisa memainkan permainan ini anda bisa bergabung dengan situs tersebut melalui server pkv game.

2. Judi Bola

Taruhan bola online merupakan salah satu jenis taruhan yang sangat populer terutama di kalangan pecinta sepak bola. Olahraga ini dilakukan dalam bentuk perjudian hampir di seluruh dunia. Untuk taruhan ini terdapat lebih dari ratusan liga sepak bola yang ada di dunia dan dapat dijadikan sebagai permainan taruhan sepak bola. Sebelumnya, bermain judi online hanya bisa dilakukan secara langsung dengan bandarannya. Namun dengan kemajuan teknologi, taruhan sepak bola kini dapat dimainkan secara online dan sangat rahasia. Sejak diperkenalkannya taruhan bola online, perputaran uang dari taruhan sepak bola meningkat pesat. Hal ini mengakibatkan semakin banyak situs perjudian online yang menawarkan taruhan sepak bola. Hampir semua aspek pertandingan sepak bola dapat dipertaruhkan, seperti hasil, jumlah offside, jumlah lemparan ke dalam, dan parlay campuran. Perlu diketahui juga bahwa untuk bertaruh pada taruhan bola harus bergabung dengan website terpercaya dan terbaik agar tidak terjadi penipuan dalam bentuk apapun.

3. Live Casino

Casino merupakan jenis perjudian yang paling banyak diminati di daratan Eropa dan Asia. Judi ini mempunyai lokasi resmi seperti gedung khusus. Las Vegas adalah kasino paling terkenal di daratan Eropa, di negara Asia Makau adalah menjadi salah satu gedung kasino paling populer. Saat ini untuk dapat

bermain kasino melalui via online dan banyak yang menyediakannya. Permainan kasino yang ada antara lain baccarat, roulette, sicbo dadu, mesin slot online dan lain-lain.

4. Judi slot online

Permainan dengan mesin slot ini tidak memerlukan banyak teknik dan cara, mesin slot sangat digemari oleh semua kalangan. Pemain slot juga bisa mendapatkan hadiah berupa bonus dan jackpot. Ada banyak cara dalam mesin slot online dan salah satunya adalah perjudian pragmatis. Dalam permainan ini pemain cukup menekan tombol spin dan gambar akan otomatis diacak. Setiap kombinasi gambar mempunyai perhitungan yang berbeda-beda. Untuk menang besar, pemain perlu meningkatkan jumlah taruhan. Jika anda bertaruh dengan modal yang banyak maka anda mempunyai peluang menang yang lebih besar.

5. Judi togel

Togel sudah ada sejak lama dan dimainkan bersama dengan semua jenis perjudian yang sudah ada di Indonesia. Togel merupakan singkatan dari Toto Gelap. Sebelumnya permainan ini hanya dianggap sebagai togel resmi dan mendapat persetujuan sah hanya dengan menebak angka yang muncul. Jika pembeli membeli kupon dengan 27 pilihan yang benar, ia akan menerima uang yang cukup banyak. Di Indonesia banyak sekali batasan dalam memainkan permainan ini, namun para pecinta judi bisa menikmatinya dalam

versi lain yaitu online. Pasar yang paling banyak digunakan adalah Singapura, Hongkong, Sydney, Macau, Thailand dan masih banyak lagi.

6. Menembak Ikan

Permainan ini juga sangat populer. Awalnya game ini hanya tersedia di area permainan keluarga seperti Timezone. Namun karena semakin beragamnya judi online, maka tembak ikan diubah menjadi versi online. Game tembak ikan uang asli ini sangat spesial karena menawarkan hadiah yang cukup besar.

7. Spaceman

Permainan ini merupakan permainan yang baru muncul baru-baru ini. Spaceman merupakan salah satu permainan yang menghasilkan uang dengan sangat cepat yaitu dengan sekali menekan tombol dan memperkirakan akan berhenti di angka berapa maka uang yang ditaruhkan akan dikalikan dengan perkalian tersebut.

2.2.2.4 Faktor-Faktor Judi Online

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi judi online terjadi hal yang sangat berpengaruh pada perilaku perjudian, berikut faktornya yaitu :

1. Faktor ekonomi dan sosial

Perjudian sering kali dianggap meningkatkan ambang hidup masyarakat, terutama di kalangan remaja dengan status sosial dan ekonomi rendah. Mereka ingin mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya dengan modal yang sangat sedikit atau menjadi kaya dalam waktu singkat tanpa banyak usaha.

Selain itu, konteks sosial dari mereka yang menerima perjudian juga berperan penting dalam penyebaran perjudian di masyarakat.

2. Faktor lingkungan

Kondisi yang dapat dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi seperti ajakan teman atau kelompok, taktik pemasaran yang digunakan pengelola perjudian. Ketika pemain tidak menuruti keinginan kelompok, mereka mungkin merasa tidak nyaman karena tekanan dari kelompok. Di sisi lain, taktik pemasaran yang digunakan oleh pengelola perjudian menggambarkan pemain yang sukses dan memberikan kesan kepada calon pemain bahwa menang dalam perjudian adalah hal yang normal dan mudah serta dapat terjadi pada siapa saja.

3. Faktor kognitif

Faktor kognitif yang berhubungan dengan kemungkinan menang yaitu kognisi yang terdapat pada persepsi pelaku ketika menilai kemungkinan keuntungan yang akan diterima pemain. Para penjudi yang sulit berhenti berjudi cenderung melakukan hal tersebut. Persepsi yang salah menilai peluang menang, mereka umumnya merasa senang dan percaya diri untuk menang, meskipun kemungkinannya sangat kecil. Kepercayaan yang ditanamkan pada diri anak merupakan ilusi yang diperoleh melalui penilaian berdasarkan situasi dan peristiwa yang tidak diketahui dan sangat subyektif. Menurut pendapat saya, seseorang selalu mempunyai pemikiran seperti: "Bahkan jika Anda tidak bisa menang sekarang, Anda pasti bisa menang di lain waktu."

4. Faktor persepsi

Faktor-faktor yang mempengaruhi sudut pandang seorang penjudi: Orang-orang yang menganggap dirinya sangat terampil dan kompeten dalam satu atau lebih jenis perjudian mengaitkan kesuksesan dan kemenangan perjudian mereka dengan keterampilan mereka. Mereka cenderung percaya bahwa keterampilan mereka memungkinkan mereka mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (pengendalian diri yang salah). Mereka seringkali tidak dapat membedakan antara kemenangan berdasarkan keterampilan dan keberuntungan semata. Bagi mereka, kalah dalam berjudi tidak pernah sama dengan kalah, justru dianggap “hampir menang”, sehingga mereka terus berjuang untuk mendapatkan kemenangan yang mereka pikir bisa mereka dapatkan.

5. Faktor situasional

Keadaan inilah yang dapat digolongkan sebagai pemicu perilaku berjudi. Termasuk tekanan untuk berpartisipasi dari teman, kelompok, atau teknik pemasaran lingkungan yang digunakan oleh pengelola perjudian dan perjudian. Tekanan kelompok ini membuat calon penjudi merasa bersalah jika mereka tidak melakukan apa yang mereka ingin kelompoknya lakukan. Sementara itu, pengelola perjudian menggunakan teknik pemasaran untuk mengesankan para penjudi dengan selalu mengungkapkan siapa yang menang. Para penjudi percaya bahwa menang dalam perjudian adalah hal yang normal,

mudah, dan mungkin. Semuanya memiliki kesempatan menang walaupun peluang menangnya sangat rendah.

2.2.2.5 Dampak Judi Online

Banyak sisi positif yang didapat seperti memperoleh keuntungan. Namun, dampak negatifnya justru jauh lebih besar dibanding dampak positif. Dampak negatif bermain judi online diantaranya yaitu:

1. Menyebabkan depresi

Ketika kita menggunakan uang sebagai bahan lelang, walaupun dalam skala besar, kita pasti akan merasa cemas, khawatir, khawatir, bahkan mengalami perasaan depresi. Kita khawatir uang yang dipertaruhkan akan hilang karena hasilnya tidak sesuai ekspektasi. Hal ini dapat mempengaruhi fokus dan konsentrasi untuk melakukan aktivitas lainnya. Sebab pikiran terus fokus pada uang yang dipertaruhkan dalam permainan.

2. Informasi pribadi dapat dicuri

Saat mengikuti perjudian, kita harus mewaspadaai pencurian data. Ada risiko tinggi dalam perjudian online. Karena di situs judi online biasanya memasukkan data berupa alamat email dan nomor rekening untuk mentransfer uang jika ingin melakukan deposit atau penarikan uang. Ada risiko data ini dicuri dan disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab

3. Terdapat konten pornografi

Dampak negatif dari perjudian online adalah konten pornografi. Hal ini sebenarnya dilakukan oleh penyedia layanan untuk menarik perhatian para pemain. Konten pornografi banyak memberikan dampak negatif terhadap sikap psikologis seseorang.

4. Penyebab kasus bunuh diri

Sebagian besar kasus ini datang dari orang-orang yang menderita kerugian saat berjudi online. Depresi akibat kerugian saat berjudi dan ketakutan kehilangan uang membuat pemain labil bahkan bunuh diri. Hal ini juga didukung dengan buruknya kesehatan mental para pemain akibat seringnya berjudi online.

5. Serangan virus pada perangkat

Situs web yang menawarkan layanan perjudian online rentan terhadap malware dan virus. Karena situs web seperti ini memiliki frekuensi akses yang tinggi, situs tersebut merupakan target yang baik untuk menyebarkan malware dan virus, terutama bagi penjahat digital. Maka tidak heran jika malware dan virus menyebar dengan begitu mudahnya setelah membuka situs judi online ini.

6. Kecanduan

Kecanduan judi adalah penyakit mental yang ditandai dengan ketidakmampuan mengendalikan kecanduan judi meskipun ada konsekuensi negatifnya. Kecanduan ini merupakan salah satu bentuk perilaku dimana

seseorang tidak bisa menahan keinginan untuk berjudi, padahal hal ini berdampak buruk pada kehidupan pribadi, finansial dan sosial.

2.2.3. Parlay

Parlay adalah jenis taruhan dalam dunia perjudian, terutama dalam taruhan olahraga (sepak bola), yang dimana seorang pemain menggabungkan beberapa taruhan pemain menjadi satu taruhan. Semua pertandingan yang telah ditaruhkan dalam taruhan parlay harus menang agar keseluruhan taruhan parlay dianggap menang. Dan apabila jika ada salah satu pertandingan yang ditaruhkan kalah maka seluruh taruhan parlay akan dinyatakan kalah, dan petaruh tidak akan mendapatkan keuntungan, meskipun sebagian pertandingan lainnya menang. Keuntungan dari taruhan parlay akan mendapatkan keuntungan yang lebih besar dibandingkan dengan taruhan individu karena peluang dari setiap pertandingan akan ditambahkan dengan keseluruhan pertandingan yang dipasang. Namun juga memiliki resiko yang lebih tinggi, karena semakin banyak pertandingan yang ditambahkan, semakin besar kemungkinan ada satu pertandingan yang kalah dan menggagalkan semua taruhan.

Parlay dalam konteks judi bola online merujuk pada jenis taruhan dimana pemain menggabungkan beberapa pertandingan sepak bola dalam satu taruhan. Dalam parlay, pemain memilih berbagai pertandingan dan menentukan hasil yang pemain prediksi, seperti tim mana yang akan menang, jumlah gol yang terjadi pada pertandingan, atau bahkan menebak skor yang tepat. Semakin banyak pertandingan yang ditaruhkan dalam satu tiket parlay, semakin tinggi resiko yang diambil oleh

pemain, tetapi juga sekamin besar keuntungan yang didapat apabila semua prediksi tersebut benar.

Keuntungan utama dari taruhan parlay di judi bola online adalah potensi pembayaran yang jauh lebih besar dibandingkan dengan taruhan tunggal. Misalnya, jika seorang pemain memasang taruhan pada tiga pertandingan dan memilih pemenang yang benar untuk masing-masing pertandingan, keuntungan dari taruhan tersebut dikalikan dengan odds setiap pertandingan. Namun, tantangan utama dari parlay adalah bahwa jika satu prediksi saja meleset, maka seluruh taruhan parlay akan kalah. Ini membuat parlay menjadi taruhan dengan tingkat risiko yang tinggi, yang sering kali hanya dipilih oleh pemain yang mencari keuntungan besar dengan kesediaan untuk menghadapi risiko yang signifikan.

Dalam judi bola online, taruhan parlay sering kali menawarkan fleksibilitas dalam hal jenis taruhan yang dapat digabungkan. Pemain bisa menggabungkan taruhan pada hasil pertandingan (1X2), taruhan pada jumlah gol (over/under), taruhan pada handicap, dan berbagai jenis taruhan lainnya dalam satu tiket parlay. Beberapa platform taruhan juga memungkinkan pemain untuk memasukkan taruhan dari berbagai liga atau kompetisi dalam satu parlay, memberikan lebih banyak opsi dan strategi bagi pemain. Namun, karena sifat kompleks dari taruhan ini, pemain perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang tim, performa, statistik, dan kondisi pertandingan sebelum memasang parlay.

Selain itu, beberapa situs judi bola online menawarkan fitur "teaser" pada taruhan parlay, di mana pemain dapat menyesuaikan garis taruhan untuk mengurangi risiko, tetapi dengan pengurangan potensi kemenangan. Fitur ini memungkinkan pemain untuk, misalnya, menambah handicap pada tim underdog atau mengurangi jumlah gol yang dibutuhkan untuk menang dalam taruhan over/under. Meski ini mengurangi risiko kegagalan pada satu atau dua bagian dari parlay, hasilnya adalah potensi pembayaran yang lebih kecil. Dengan demikian, strategi ini lebih sering digunakan oleh pemain yang ingin memperbesar peluang kemenangan mereka tanpa mengambil risiko terlalu besar.

Beberapa situs judi bola online juga memberikan bonus atau promosi khusus untuk taruhan parlay, seperti pengganda keuntungan jika parlay mencakup lebih dari sejumlah tertentu pertandingan atau jika parlay dipasang pada pertandingan dengan odds tertentu. Ini menarik banyak pemain yang ingin memaksimalkan potensi keuntungan mereka. Namun, penting untuk selalu diingat bahwa meskipun bonus ini bisa sangat menggoda, taruhan parlay tetaplah bentuk taruhan yang sangat berisiko, dan pemain harus mempertimbangkan strategi manajemen bankroll yang hati-hati agar tidak mengalami kerugian besar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, perjudian merupakan salah satu bentuk kejahatan pun mengalami perubahan, dari suatu bentuk kegiatan yang konvensional menjadi modern. Jenis kegiatannya sama namun menggunakan media yang berbeda yaitu internet. Sepak bola sudah sangat populer dan menjadi tontonan

bagi banyak orang. Tidak dapat di pungkiri bahwa ada saja yang menjadikan sepak bola menjadi sumber penghasilan di internet. Kejadian tersebut merupakan judi bola online. Permainan judi bola online berkembang dengan cepat karena permainan ini memberikan keuntungan yang besar dan juga praktis dimainkan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih, para pelaku judi bola online dapat diakses melalui situs-situs perjudain bola online seperti Sbobet, ibcbet, 1xbet, Mainson88 dan masih banyak lagi.

Judi bola online merupakan permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam permainan parlay, para pemain judi bola online ini mempertaruhkan uang dengan cara memilih sebuah tim sepak bolah bola yang diunggulkan, menebak jumlah gol yang akan terjadi pada laga itu, atau menebak skor pada pertandingan itu untuk di pertaruhkan, para pemain judi bola terlebih dahulu memprediksi pada pertandingan tersebut, dengan melihat statistik tim dan menjakannya sebagai acuan dalam menentukan pilihannya. Ranah judi bola online tidak hanya untuk sepak bola nasional, tetapi cakupannya internasional.

Parlay didasarkan pada *feeling* dan sejauh mana mengetahui sepak bola. Karena kemungkinan besar kemenangan parlay di dasari dengan pengetahuan pemain terhadap sepak bola. Pemain akan memilih beberapa laga yang akan berlangsung, agar mendapatkan *odds* yang besar dan mendapatkan keuntungan yang besar pula. Semakin besar *odds* semakin besar juga keuntungan yang didapat.

Pada zaman sekarang pemuda sering kali memainkan game ini khususnya bagi pecinta sepak bola, tetapi tidak hanya pemuda orang dewasa pun sering ikut andil dalam permainan judi ini. Karena dengan bermodal sedikit apabila tebakan mereka benar akan menjadi berlipat ganda. Judi bola online ini sudah meracuni masyarakat luas baik dari kalangan bawah hingga menengah, salah satunya adalah pemuda kecamatan lengkung yang sudah tidak asing lagi dengan judi yang dilakukan di internet. Judi bola online telah dijadikan sebagai pekerjaan sampingan dan hiburan sehari-hari bagi para pemuda saat ini.

Gambar 2. 1 Judi Bola Online

The screenshot shows the SBOBET website interface. At the top, there are navigation links: My Bets, Statement, Balance, Account, Announcements (99+), Hi, merdekabel, Po 0.76, and Sign Out. Below this is a main menu with Home, Sports, Live Sports, Live Casino, Racing, and Games. The user's language is set to English (Asia) and the time is 05/11/2014 01:32 PM GMT+8. The main content area displays 'Today - Non-Live' matches for '51' events. The matches are listed in a table with columns for Time, Event, Full Time (HDP, OU, 1X2, OE), and First Half (HDP, OU, 1X2). The matches include Atalanta vs AC Milan, Livorno vs Fiorentina, Sampdoria vs Napoli, Bologna vs Catania, and Cagliari vs Chievo. Each match has various betting odds displayed. On the left side, there is a 'My Favourites' section and a 'Ticket' section for a bet on Atalanta vs AC Milan with a handicap of -1.00. The ticket section includes options to 'Accept better odds' and 'Accept any odds', and a 'Submit' button.

Time	Event	Full Time				First Half			+ More			
		HDP	OU	1X2	OE	HDP	OU	1X2				
18:30 Live	Atalanta vs AC Milan Draw	1.0	-1.04	2.5-3	-1.06	5.40	1.04	1.23	1.0	-1.33	5.20	+18
			-1.02		-1.04	1.57	-1.16	0-0.5	-1.40		1.17	
21:00 Live	Livorno vs Fiorentina Draw	0.5-1	-1.44	2.50	-1.28	4.20		0.50	-1.25	1-1.5	1.25	-18
					1.13				1.11		-1.42	
21:00 Live	Sampdoria vs Napoli Draw	0.5-1	-1.01	2.5-3	-1.25	4.30	1.02	0-0.5	-1.03	1-1.5	1.13	+18
			-1.05		1.11	1.74	-1.13		-1.07		-1.28	
21:00 Live	Bologna vs Catania Draw	0.50	1.20	3.0	1.00	3.95		0.50	-1.58	1.0	-1.49	+18
			-1.29		-1.11				1.36		1.29	
21:00 Live	Cagliari vs Chievo Draw	0.5-1	1.07	2.5-3	-1.01	3.35	1.04	0-0.5	-1.40	1.0	-1.31	+18
			-1.14		-1.09	2.16	-1.16		1.23		1.16	
21:00 Live	Cagliari vs Chievo Draw	0.50	1.07	2.50	1.04	2.05	1.02	0-0.5	1.13	1.0	-1.00	+18
			-1.14		-1.16	3.60	-1.13		-1.28		-1.11	
21:00 Live	Cagliari vs Chievo Draw	0.5-1	-1.25	2-2.5	-1.28	3.25		0.0	-1.75	0.5-1	-1.61	+18
			1.16		1.13				1.49		1.38	
21:00 Live	Cagliari vs Chievo Draw	0.50	-1.14	2-2.5	-1.17	3.90	1.04	0-0.5	-1.42	1.0	1.08	+18
			1.07		1.05	2.05	-1.16		1.25		-1.21	
21:00 Live	Cagliari vs Chievo Draw	0.5-1	1.20	2.50	1.13	3.15		0.0	1.42	0.5-1	-1.47	+18
			-1.29		-1.28				-1.66		1.28	

Dalam parlay terdapat istilah-istilah seperti :

- a. *Handicap* (HDP)

Jenis taruhan yang dimana tim favorit diberi keunggulan poin tertentu, sementara tim lawan diberi poin awal.

b. *Over/Under* (O/U)

Jenis taruhan dimana bertaruh total gol dalam suatu pertandingan akan melebihi (over) atau kurang dari (under) jumlah yang ditetukan oleh bandar.

c. 1X2

Jenis taruhan dasar yang memungkinkan memilih tim tuan rumah menang (1), seri (X), atau tim tamu menang (2).

d. *Odd/Even* (Ganjil/Genap)

Jenis taruhan dimana memprediksi apakah jumlah gol dalam pertandingan akan berakhir ganjil atau genap.

e. *Correct Score* (Skor Tepat)

Taruhan dimana harus menebak skor akhir pertandingan dengan tepat.

f. *Half Time/Full Time* (HT/FT)

Jenis taruhan dimana memprediksi hasil pertandingan pada akhir babak pertama dan pada akhir pertandingan.

g. *Double Chance* (DC)

Jenis taruhan dimana bisa memilih dua dari tiga kemungkinan hasil pertandingan. Misalnya, menang atay seri untuk tim tuan rumah atau tim tamu.

h. Accumulator

Jenis taruhan dimana memasang taruhan pada beberapa pertandingan sekaligus, dan hanya menang jika semua taruhan tepat.

i. Goal Line

Jenis taruhan dimaan bertaruh pada jumlah total gol yang akan di cetak dalam pertandingan.

j. Asian Handicap (AH)

Sistem taruhan dimana tim favorite diberi “handicap” untuk meminimalkan perbedaan kualitas antara kedua tim.

k. Odds (kemungkinan nilai)

Merupakan alat ukur yang ditetapkan oleh bandar untuk memberikan prediksi atas kekuatan tim. Tim yang di unggulkan berdasarkan versi bandar biasanya akan diberikan odds yang tinggi. Sebaliknya, tim yang kurang diunggulkan menurut bandar biasanya akan diberikan odds dengan nilai rendah.

2.2.3.1 Dampak-Dampak Judi Bola Online

Adapun beberapa dampak positif dalam melakukan judi bola online yaitu :

1. Sebagai Hiburan

Bagi sebagian banyak orang-orang penggemar sepak bola, judi bola adalah bentuk hiburan yang menarik dan menguntungkan. Karena dengan menontong pertandingan sepak bola dan memasang taruhan dapat meningkatkan kesenangan dan keterlibatan dalam sepak bola.

2. Penghasilan Tambahan

Beberapa orang dapat menghasilkan penghasilan tambahan melalui judi bola online jika memiliki pengetahuan sepak bola dan menganalisis strategi yang baik dalam memasang sebuah taruhan

3. Peningkatan Pengetahuan Sepak Bola

Seseorang dalam berjudi sering harus melakukan analisis tentang sebuah tim, pemain dan statistik sebuah melakukan taruhan. Jadi seseorang update dalam perkembangan sepak bola.

Adapun beberapa dampak negatif dalam melakukan judi bola online yaitu :

1. Kecanduan Judi

Judi bola dapat menyebabkan kecanduan, dimana seseorang terus bermain judi meskipun mengalami kerugian finansial. Kecanduan ini dapat merusak kehidupan pribadi dan sosial.

2. Kerugian Finansial

Salah satu resiko terbesar adalah potensi kerugian finansial. Penjudi dapat kehilangan sejumlah uang besar dalam waktu yang singkat, dan yang dapat menyebabkan hutang dan kebangkrutan.

3. Masalah Kesehatan Mental

Kecanduan judi sering kali dikaitkan dengan masalah kesehatan mental seperti stress, depresi, kecemasan, dan bunuh diri.

4. Dampak Sosial

Kecanduan judi dapat merusak hubungan dengan keluarga dan teman. Konflik yang timbul dari masalah keuangan dan perilaku yang terkait dengan judi dapat menyebabkan pemisahan sosial.

5. Masalah Hukum

Judi bola online diatur secara ketat atau bahkan dilarang, berjudi di situs ilegal dapat menempatkan seseorang dalam masalah hukum, termasuk denda dan hukuman penjara.

6. Keamanan dan Penipuan

Tidak semua situs judi bola online aman dan terpercaya. Beberapa situs dapat menipu pengguna dengan tidak membayar kemenangan atau mencuri informasi pribadi.

Judi bola online memiliki dampak positif dan negatif nya yang perlu dipertimbangkan dengan benar-benar. Meskipun dapat memberikan hiburan dan potensi penghasilan tambahan, resiko kecanduan, kerugian finansial, dan dampak negatif yang lainnya tidak bisa diabaikan. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk berjudi agar mempertimbangkan resiko yang akan terjadi apabila akan melakukan judi bola online.

2.2.4 Kerangka Teoritis

2.2.4.1 Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Behaviorisme berfokus pada hubungan antara stimulus (rangkaiannya peristiwa atau informasi yang mempengaruhi seseorang) dan respon (reaksi atau perilaku yang muncul sebagai tanggapan terhadap stimulus tersebut). Behaviorisme memandang perilaku manusia sangat ditentukan oleh kondisi lingkungan luar dan rekayasa atau kondisi terhadap manusia tersebut. Behaviorisme berasumsi bahwa manusia itu netral, baik atau buruknya perilaku ditentukan oleh situasi dan perlakuan yang dialami oleh manusia.

Dalam teori ini, seseorang dapat terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajari melalui pengalaman-pengalaman dan menghubungkan tingkah laku tersebut. Individu menghentikan suatu tingkah laku karena tingkah laku tersebut telah mendapat hukuman. Karena semua perilaku yang bermanfaat atau merusak adalah perilaku yang dipelajari. Behaviorisme bersandar pada konsep stimulus dan respon dimana seorang individu akan berperilaku sesuai stimulus yang ia terima, mempelajarinya kemudian menentukan respon atas stimulus tersebut.

Behaviorisme lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah

manusia baik atau jelek. rasional atau emosional, behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan.

Menurut Thondike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera atau suatu perubahan dari lingkungan sosial yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat. Sedangkan respon adalah reaksi yang muncul ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan akibat adanya rangsangan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan dapat berupa konkrit yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak diamati.

Thondike mengemukakan bahwa terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon ini mengikuti hukum-hukum berikut:

1. Hukum kesiapan (law of readiness) yaitu semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.
2. Hukum latihan (law of exercise), yaitu semakin sering suatu tingkah laku diulang/dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut semakin kuat.
3. Hukum akibat (law of effect) yaitu hubungan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan.

2.2.5 Kerangka Pemikiran

2.2.5.1 *Theory Planned Behavior*

Theory Planned Behavior merupakan teori yang menampilkan tingkah laku seseorang individu dengan proses rasional yang ditujukan pada suatu tujuan tertentu dengan mengikuti pola pikir individu (Ajzen, 2020). *Theory Planned Behavior* merupakan teori yang memprediksi perilaku dengan dasar bahwa perilaku bisa direncanakan dan di pertimbangkan.

Wellington (2009) berpendapat keunggulan *Theory Planned Behavior* dari teori perilaku yang lain adalah *Theory Planned Behavior* dapat mengenali keyakinan seseorang yang akan membedakan perilaku baik seseorang yang memiliki kehendak untuk melakukan maupun yang tidak memiliki kehendak untuk berperilaku yang akan berpengaruh terhadap hasil perilaku (Pebrina, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa *Theory Planned Behavior* atau teori perilaku terencana adalah suatu teori yang memprediksi pertimbangan perilaku secara rasional untuk tujuan tertentu yang mengikuti pola pikir individu.

Dalam *Theory Planned Behavior*, intensi atau niat yang mendorong tindakan seseorang disebabkan oleh kontrol dari perilakunya. Fokus dari teori ini tidak terbatas pada aspek rasionalitas perilaku namun juga berfokus pada tujuan perilaku yang berada dalam kesadaran individu. Selain itu, tujuan perilaku juga didorong oleh faktor-faktor lain di luar kendali individu seperti ketersediaan sumber daya serta peluang dalam melakukan perilaku tersebut (Sartika, 2020).

Menurut *Theory Planned Behavior*, intensi untuk berperilaku dapat di prediksi dari :

1. Sikap (*Attitude*)

Sikap terhadap perilaku adalah respon dan penilaian individu terhadap pertanyaan perilaku. Menurut Ajzen, ketika seseorang memiliki minat tertentu, meyakini dan berpegang teguh terhadap sikapnya maka orang itu akan berperilaku sesuai dengan sikapnya. Schiffman & Leslie (2007) menyimpulkan sikap seseorang akan membentuk kecenderungan menyukai atau tidak menyukai terhadap suatu objek tertentu (Fadhila 2020). Pendapat tersebut sejalan dengan Ajzen (2005) yang berpendapat bahwa sikap adalah hasil dari proses evaluasi pribadi dari dalam diri seseorang baik yang bersifat secara positif ataupun negatif terhadap objek, kejadian, institusi, atau kelembagaan serta perilaku atau minat tertentu (Sartika, 2020).

2. Norma Subjektif

Norma subjektif muncul sebagai hasil dari dorongan yang diberikan kepada seseorang untuk melakukan atau menahan diri dari perilaku tertentu (Islam, 2022). Norma subjektif adalah pandangan individu terhadap keyakinan orang lain memiliki dampak pada minatnya untuk menjalankan ataupun tidak menjalankan perilaku yang sedang dalam pertimbangan (Sugiyanto, 2023). Norma subjektif mencerminkan pengaruh sosial yang dirasakan oleh individu yang memiliki pertimbangan untuk terjun dalam suatu perilaku, namun berasal dari faktor eksternal. Norma ini merupakan penentu

kedua dari niat yang berhubungan langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi acuan dalam berperilaku. Faktor norma subyektif yang dianggap mempengaruhi minat berperilaku adalah keluarga, grup referensi dan Teman (Sugiyanto 2023).

3. *Perceived Behavior Control*

Perceived Behavior Control (Persepsi terhadap kendali perilaku) merupakan evaluasi seseorang terhadap tingkat kemampuannya dalam melaksanakan suatu perilaku yang dipengaruhi oleh keyakinan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi atau menghalangi perilaku tersebut, serta persepsi individu (Hidayat & Nugroho dalam Irawan , 2020). Kontrol perilaku yang dirasakan adalah pengukuran peluang dan kemampuan individu untuk melakukan suatu perilaku ketika mereka percaya bahwa mereka memiliki kekuatan untuk bertindak atau memutuskan dengan perilaku itu (Islam, 2022). Menurut Ajzen, Kontrol perilaku yang dirasakan dapat mencegah individu untuk melakukan dan mempermudah suatu perilaku mereka untuk melakukan suatu perilaku ketika ada hambatan atau sumber daya.

Kerangka pemikiran merupakan landasan teori untuk memecahkan masalah yang di kemukakan. Peneliti memerlukan kerangka pemikiran yang berupa teori atau pendapat para ahli yang tidak diragukan lagi kebenarannya, yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, *Theory Planned Behavior* merupakan acuan dan batasan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan teori *Theory Planned Behavior* dimana teori ini mempunyai beberapa element penting. Peneliti mengambil teori ini dikarenakan perilaku dalam seorang individu memiliki beberapa ketidaksamaan dalam mengangapi suatu permasalahan.

Tabel 2. 2 Kerangka Pemikiran

