

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yakni memberikan penjelasan terkait hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti lain namun memiliki kesamaan tema yang sama. Dalam hal ini peneliti melakukan perbandingan dengan hasil penelitian sebelumnya untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baru. Selain itu, penelitian terdahulu ini membantu peneliti untuk memposisikan penelitian dan membuktikan orisinalitas dari penelitian tersebut. Pada penelitian ini, peneliti mengangkat permasalahan mengenai perjudian online pada kalangan mahasiswa di Kota Malang. Berikut merupakan penelitian terdahulu dengan permasalahan yang sama yakni perjudian online,

Pertama, Penelitian di lakukan oleh (Ramli, 2018). Berjudul Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar). Pada penelitian Ramli, obyek penelitian hanya hanya berfokus pada perjudian bola online, dengan membahas fenomena perjudian bola online Sedangkan dalam obyek penelitian peneliti membahas perjudian online di kalangan mahasiswa, bukan hanya di perjudian bola online saja melainkan semua jenis perjudian online. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Ramli menggunakan kualitatif fenomenologi, sedangkan metode penelitian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif.

Kedua pada penelitian (Ryan Putra Pratama,2019). Berjudul judi Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Terhadap: Mahasiswa Hukum Universitas Andalas Padang. yang lebih berfokus membahas apa yang menjadi motif bagi mahasiswa hukum dalam melakukan perjudian online. Sedangkan dalam penelitian peneliti lebih cenderung membahas bagaimana perilaku dan problem psikososial mahasiswa dalam melakukan perjudian online. Subjek penelitian Ryan Putra menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan subjek penelitian, sedangkan penelitian peneliti menggunakan teknik *snowballing* dalam menentukan subjek penelitian.

Ketiga, pada penelitian (Asriadi,2021), Berjudul Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) yang menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, dimana Asriadi meneliti satu orang yakni salah satu siswa SMK yang mengalami kecanduan judi online, sedangkan dalam penelitian peneliti menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif. Perbedaan selanjutnya yakni dari subjek penelitian, dalam penelitian Asriadi menggunakan siswa SMK sebagai subjek penelitiannya, sedangkan dalam penelitian peneliti menggunakan mahasiswa di kota Malang.

## **B. Konsep Perjudian Online**

### **1. Pengertian Perjudian**

Perjudian atau permainan “judi” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah permainan dengan memakai uang sebagai

taruhan. Perjudian merupakan perbuatan berjudi. Berjudi ini sendiri dapat diartikan dengan mempertaruhkan suatu hal yang bernilai seperti uang, harta maupun benda dalam suatu permainan yang bersistem tebakan dengan tujuan untuk mendapatkan uang atau harta yang lebih dari jumlah awal yang dipertaruhkan. Pengertian lain dari perjudian ini dijelaskan dari Kartono (1995:117), yakni perjudian merupakan kegiatan spekulatif yang bersikap gambling (untung-untungan) terhadap kemenangan atau keuntungan yang diperoleh secara tidak pasti. Perjudian merupakan pertaruhan yang dilakukan secara sengaja dengan mengetahui dampak yang akan didapatkan yakni mempertaruhkan suatu hal yang berharga demi sebuah harapan kemenangan. Pandangan masyarakat mengenai perjudian ini berbeda-beda, ada yang tidak menerima perjudian karena mereka menganggap perbuatan perjudian ini berdosa dan merupakan perilaku menyimpang. Namun ada juga yang menerima, bahkan menyarakan perjudian sebagai penghasilan tambahan, dan ada beberapa masyarakat yang netral akan adanya perjudian. (Kartono,2009:84)

Sedangkan dalam Undang-Undang hukum pidana, perjudian dijelaskan dalam Undang-Undang No 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang mengatakan bahwa semua tindakan pidana perjudian sebagai kejahatan. Bahwa pada hakekatnya adalah perbuatan bertentangan dengan agama islam, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupanmasyarakat,

bangsa dan negara. Perjudian adalah penyakit masyarakat yang manunggal dengan kejahatan yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas. Hal ini juga ditambahkan penjelasan dalam Pasal 303 KUHP yang berbunyi :

a. Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, dihukum barang siapa dengan tidak berhak:

- 1) Menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi;
- 2) Sengaja mengadakan atau member kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu;
- 3) Turut main judi sebagai pencaharian

b. Defenisi judi merujuk Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) yang dirubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang berbunyi: *Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-ntungan saja, dan juga pengharapan*

*itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Hal tersebut terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.*

- c. Penegakan hukum Tindak Pidana Perjudian Online dalam UU ITE Khusus mengenai judi online diatur dalam BAB VII Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai perbuatan yang dilarang. Bunyi Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai berikut:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Memperhatikan rumusan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, maka unsur-unsur pasal tersebut sebagai berikut: 1) Unsur subjektif adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak. Unsur dengan sengaja dan tanpa hak merupakan satu kesatuan yang harus dibuktikan oleh penegak hukum. Unsur dengan sengaja dan tanpa hak berarti pelaku menghendaki dan mengetahui secara sadar bahwa tindakannya dilakukan tanpa hak. Tanpa hak merupakan unsur melawan hukum. 2) Unsur objektif yaitu: Mendistribusikan, Mentransmisikan, Membuat dapat diaksesnya

informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

## **2. Perjudian Online**

Pada dasarnya perjudian online sama dengan perjudian lain yang dimana ada unsur menang kalah dan adanya suatu yang dipertaruhkan guna mendapatkan hal yang lebih besar. Namun yang membedakan antara perjudian lain dengan judi online merupakan tempat dan sarana yang digunakan. Perjudian online ini menggunakan jaringan internet, sehingga pelaku judi online ini dapat melakukan dimanapun dan kapanpun. Menurut Romli (2017:92) perjudian online ialah permainan judi yang melalui media elektornik dengan akses internet sebagai perantara. Banyak pula situs atau website yang menjadi tempat penyelenggaraan perjudian online yang tersebar di dunia maya, dan aksesnya pun sangat mudah, sehingga dapat memudahkan orang-orang untuk melakukan perbuatan judi online. Situs atau website yang menyelenggarakan permainan judi online diantaranya yakni seperti situs SBObet.com, IBCbet.com, Bwin.com.

Menurut Onno W.P (2019), mengemukakan bahwa judi online atau judi yang melalui internet biasa terjadi karena adanya pemasangan taruhan pada kegiatan kasino ataupun olahraga di dunia online. Jadi semua rangkaian kegiatan dilakukan melalui intenet, baik itu dari pemasangan taruhan, permainannya, dan pengumpulan uangpun melalui internet. Pada saat melakukan perjudian online,

pelaku judi online wajib melakukan deposit uang muka sebelum memulai permainannya. Hal ini berarti pelaku melakukan transfer uang kepada admin website sebagai deposit awal. Setelah deposit awal sudah diterima admin, maka pelaku akan mendapatkan koin untuk melakukan permainan judi online. Jika menang, maka hasil uang yang didapatkan akan dikirim melalui transfer bank, sedangkan jika kalah maka tidak mendapatkan uang dan koin akan berkurang. Akan tetapi dalam permainan judi online, pelaku akan di minta melakukan registrasi atau pendaftaran terlebih dahulu sebelum melakukan permainan. Setelah melakukan registrasi, admin dari website tersebut akan mengasihkan user id dan password pribadi melalui email, whasapp, nomor hp, kemudian admin akan menjelaskan tentang tata cara dan prosedur permainannya.

### **3. Jenis-Jenis Perjudian Online**

Perjudian online yang tersedia di jejaringan internet sangatlah banyak dan beragam jenisnya, dengan hal itu maka pelaku judi online dapat bebas memilih sesuai keinginan dan keahliannya. Perjudian online ini sangat digemari oleh berbagai macam kalangan, mulai dari anak-anak sampai dewasa, karena selain bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, perjudian online ini sangat mudah di akses karena banyak situs-situs yang ada dalam internet.

Menurut Undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang pengawasan permainan yang mengemukakan bahwa perjudian dikategorikan menjadi tiga macam, yakni :

- a. Perjudian kasino, yang terdiri dari berbagai macam permainan judi seperti roulette, blackjack, baccarat dan lain sebagainya.
- b. Perjudian di tempat keramaian, diantaranya yakni seperti menembak sasaran yang diputar, lempar uang, pancingan, adu ayam dan lain sebagainya.
- c. Perjudian yang disangkutkan dengan kebiasaan.

Adapun beberapa jenis-jenis perjudian online menurut Onno W.P (2019) diantaranya yakni:

- a. Perjudian kasino  
Dalam perjudian kasino, jenis permainannya seperti tebak-menebak. Bisa menebak angka, ataupun pilihan yang diyakinin. Perjudian kasino inipun memiliki banyak jenis permainan, yakni diantaranya :
  - 1) Bacarat
  - 2) Roulette
  - 3) Slot Machine
  - 4) Blackjack
  - 5) Sic Bo
  - 6) Dragon Tiger

Secara garis besar permainan diatas merupakan permainan judi online yang berjenis kasino, dimana pemain memilih tebakan yang diyakininya. Dalam kategori judi kasino ini, memerlukan keahlian dan strategi khusus untuk memilih tebakan yang benar, selain itu pemain harus bisa membaca strategi lawan guna memperoleh kemenangan.

b. Texas holdem poker

Permainan poker mungkin tidak asing lagi bagi kalangan pelajar maupun mahasiswa, karena sebelumnya permainan poker ini sempat *booming* di media sosial facebook. Sebenarnya awal permainan poker ini tidak menggunakan uang hanya permainan biasa, namun sekarang banyak yang menyalahgunakan menjadikan permainan ini sebagai perjudian dengan menjual koin pribadinya dan ditukarkan menjadi uang nyata. Hal ini tentu bisa saja menjadi peluang akan terjadinya kejahatan, dimana adanya pembajakan akun yang memiliki banyak koin. Dengan kemajuan teknologi sekarang, permainan ini telah diperbarui dengan terbuktinya banyak poker online yang terpapar di internet. Contoh situs poker online yakni ligaciputra, dewa poker, buayapoker, panen138, pokerclub88, zeus138 dan lain-lainya.

c. Judi olahraga

Dalam permainan judi ini terdapat banyak macam olahraga yang dapat diperjudikan, mulai dari olahraga yang paling banyak diminati masyarakat sampai yang tidak diminati masyarakat, begitupula tata cara taruhannya disesuaikan dengan aturan dari masing-masing olahraga yang dimainkan. Adapun jenis-jenis olahraga yang dapat diperjudikan antara lain:

- 1) Sepak bola
- 2) Basket
- 3) Tennis
- 4) Badminton
- 5) Motor sport
- 6) Dst

Salah satu olahraga yang telah mendunia yakni olahraga sepak bola. Maka dari itu olahraga sepak bola menjadi permainan favorit dalam perjudian online dalam kategori judi olahraga. Namun sebenarnya, sebelum adanya perjudian online, permainan sepak bola ini dari dulu sudah dijadikan pertaruhan di kalangan masyarakat dengan taruhan yang telah disepakati dua belah pihak secara langsung maupun melalui jasa penyalur atau penghubung atau biasa yang disebut bandar judi bola. Dalam perjudian bola online ini perlu menganalisa statistik terlebih dahulu tim yang ingin di jadikan taruhan guna memenangkan permainan tersebut. Adapun beberapa situs yang

menyelenggarakan permainan judi online dalam bidang olahraga yakni diantaranya: Bola88.com, bet88.com, sbobet.com, dan bwin.com.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Terlibatnya Perjudian**

Menurut simanjuntak (1981:195) terdapat beberapa faktor yang membuat terjadinya perjudian, diantaranya adalah adanya pertaruhan yang mengharapkan suatu keuntungan, aspirasi materiil dari masyarakat, bebasnya norma sosial yang ada dalam masyarakat, adanya spekulasi fantastik sedangkan menurut yohanes (2018) dalam artikelnya yang berjudul “perilaku berjudi” Ada beberapa faktor yang memengaruhi seseorang untuk melakukan perjudian, yakni ada empat faktor diantaranya:

a. **Faktor ekonomi**

Faktor ekonomi merupakan salah satu faktor yang dapat membuat orang melakukan perjudian. Bagi masyarakat yang perekonomiannya rendah seringkali melakukan perjudian tersebut sebagai usaha mereka untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Karena dengan perjudian bisa berharap dengan modal kecil mereka dapat memperoleh keuntungan sebesar-besarnya dalam sekejap mata atau secara instan.

b. **Faktor situasional**

Faktor situasional merupakan faktor yang berasal dari teman-teman ataupun lingkungan sekitar. Pelaku merasa tidak enak jika

tidak ikut serta melakukan perjudian, karena sebelumnya pelaku telah mendapatkan kemenangan besar dari hasil perjudian sebelumnya.

c. Faktor belajar

Faktor belajar memberikan efek besar untuk melakukan perjudian, terutama terkait keinginan tahu cara melakukan perjudian. Perilaku ini akan semakin kuat jika pemain telah merasakan hasil yang besar dari permainan judi tersebut. Yang awalnya mereka ingin tahu bagaimana tata cara perjudian hingga membuat mereka ketagihan.

d. Faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan

Dalam persepsi ini yakni ketika pelaku membuat evaluasi keputusan terhadap peluang untuk kemenangan yang akan didapatkan Ketika melakukan perjudian. Seringkali mereka memiliki persepsi yang salah tentang peluang kemungkinan untuk menang, pelaku biasanya sangat yakin akan kemenangan yang akan didapatkan, meski kenyataannya kemungkinan peluang tersebut sangatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah sebuah ilusi dari evaluasi peluang berdasarkan kejadian dan situasi yang tidak menentu. Contohnya Ketika pelaku mengalami kekalahan di minggu lalu dan si pelaku berfikir jika berjudi di hari ini dia akan mendapatkan kemenangan kembali.

e. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan

Pemain judi yang merasa dirinya sangat terampil dalam satu maupun berbagai macam jenis permainan judi, akan cenderung menganggap bahwa jika keberhasilan atau permainan tersebut menang dikarenakan dari keterampilannya. Mereka menganggap keterampilan yang dimilikinya membuat mereka bisa mengendalikan berbagai macam situasi untuk memperoleh kemenangan. Mereka sering tidak bisa membedakan mana kemenangan yang didapat karena keterampilan dan mana yang hanya cuma kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam permainan judi tidak pernah dianggap sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai hampir menang sehingga mereka terus mengejar kemenangan yang menurut mereka pasti akan diperoleh.

**5. Dampak Judi Online**

Perjudian online tentunya membuat dampak bagi orang yang memainkannya. Menurut Saputra dan Syani (2018) Dampak yang diakibatkan oleh orang yang melakukan judi online terbagi menjadi dua. Yang pertama yakni dampak terhadap sosial dan yang kedua adalah dampak terhadap ekonomi:

a. Dampak terhadap sosial

Dampak sosial akibat melakukan perjudian online yakni dapat menyebabkan kehidupan pelaku atau pemain dikucilkan

oleh lingkungan sekitar mereka. Karena pada dasarnya masyarakat menganggap perbuatan perjudian adalah perilaku menyimpang, dimana perilaku perjudian ini kian sering merugikan masyarakat sekitar, serta dapat merusak tatanan hidup dalam keluarganya, membuat pelaku menjadi pemalas. Selain dikucilkan, perjudian ini dapat meningkatkan tindakan kriminalitas, seperti pelaku mencuri uang untuk melakukan perjudian, dan lain sebagainya. Hal ini tentunya dapat mengganggu kenyamanan dan keamanan lingkungan sekitar.

b. Dampak terhadap ekonomi

Perjudian tentunya akan membawa dampak terhadap perekonomian pelaku. Sistem dari perjudian ini adalah menang-kalah, yang dimana tidak selalu pemain akan menang terus, bahkan bisa kalah terus. Hal ini membuat perekonomian tidak stabil dan bahkan bisa berubah drastis, yang hidup dari awal cukup menjadi tidak cukup karena kalah bermain judi.

Selain dari dampak-dampak diatas, perjudian ini bisa mengakibatkan dampak negatif buat Kesehatan, dimana perjudian ini dilakukan secara online, pelaku melakukan judi tersebut dengan menatap layar handphone atau laptop atau komputer dengan jangkakan waktu yang lama, bahkan ada yang sampai bergadang. Perjudian juga bisa mengakibatkan dampak negative terhadap akademik, yakni bisa

menurunkan semangat belajar karena kecanduan untuk bermain judi online.

## 6. *Problem Psikososial*

Psikososial berasal dari kata *psikologi* dan *sosial*. Problematika psikososial ialah masalah kejiwaan dan sosial yang saling berinteraksi sebagai akibat dari perubahan sosial dan/atau pergolakan sosial dari masyarakat yang dapat mengakibatkan munculnya gangguan jiwa. Menurut Chaplin (2018) menjelaskan bahwa problem psikososial ialah problem yang muncul pada anak-anak yang berhubungan dengan sosial dan mencakup faktor-faktor psikologisnya. *Anchenbach dan Edelbrock* dalam bukunya yakni (Steiberg,2011) menjelaskan juga bahwa problem psikososial yaitu pemersalahan seperti masalah penyalahgunaan narkoba, kenakalan remaja, perjudian atau perilaku penyimpangan lainnya, serta masalah emosi dan kognisi yang seperti stress, fobia maupun kecemasan.

Definisi lain menyebutkan bahwa aspek psikososial adalah aspek hubungan dinamis antara aspek psikologis/spiritual dan aspek sosial. Penderitaan dan kerusakan mental yang dialami oleh individu sangat erat kaitannya dengan kondisi lingkungan dan sosial. Pemulihan psikososial individu dan kelompok masyarakat bertujuan untuk mengembalikan fungsi normal sehingga mereka dapat tetap produktif dan menjalani kehidupan yang bermakna setelah peristiwa traumatis (Iskandar, Dharmawan dan Tim Pulih, 2005). Oleh karena

itu, distres psikososial adalah perubahan psikologis dan sosial yang terjadi setelah stres, ketegangan, atau peristiwa traumatis. Bentuk dari problem psikososial ini biasanya yakni terhambatnya proses interaksi satu sama lain, susah untuk menyesuaikan diri karena merasa frustrasi, cemas dan rendah diri sehingga kesulitan untuk menjalin hubungan dengan orang lain.

Pada penelitian problem psikososial yang kian sering dialami oleh mahasiswa yang melakukan judi online yakni mengalami depresi, perasaan putus asa, bahkan bunuh diri apabila mengalami kekalahan yang jumlahnya besar. problem psikososial seperti itu akibat dari tindakan mereka sendiri.

## **C. Konsep Mahasiswa**

### **1. Pengertian Mahasiswa**

Sadli (2019) menjelaskan bahwa Mahasiswa ialah seseorang yang saat ini dalam proses menimba atau memepelajari ilmu disuatu tempat Pendidikan seperti, politeknik, sekolah tinggi negeri, universitas, maupun institute. Siswoyo (2007) berpendapat bahwa mahasiswa ialah dapat diartikan sebagai makhluk individu atau seserorang yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi baik itu perguruan negeri maupun swasta ataupun lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa memiliki pemikiran yang berintelektualitas yang tinggi, berpikir terlebih dahulu sebelum

melakukan tindakan, berpikir kritis dan bertindak cepat dan tepat merupakan sifat yang dianggap dimiliki dari seorang mahasiswa.

## 2. Peranan Mahasiswa

Mahasiswa dipandang masyarakat sebagai orang yang terpandang, mahasiswa itu sendiri mempunyai berbagai macam label untuk menjelaskan apa yang melekat dari mahasiswa tersebut. Menurut Novita (2019) label yang ada dalam mahasiswa itu sendiri ialah;

- a. *Agent of change*, mahasiswa adalah agen perubahan maksudnya adalah sdm yang melakukan perubahan.
- b. *Direct of change*, mahasiswa melakukan perubahan langsung kerana sumberdaya yang banyak serta mempuni.
- c. *Moral force*, semua kumpulan mahasiswa itu merupakan orang baik
- d. *Iron stock*, sumber daya manusia tidak ada habisnya
- e. *Social control*, mahasiswa adalah pengontrol kehidupan sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat

## D. Konsep Perilaku

### 1. Pengertian Perilaku

Menurut Okviana (2018) Semua perilaku, dari yang paling terlihat hingga yang tidak terlihat, dari yang terasa hingga yang paling tidak terasa, merupakan manifestasi biologis individu yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Perilaku adalah hasil dari segala macam pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungan, yang diwujudkan dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku adalah tanggapan/respons individu terhadap rangsangan yang datang dari luar atau dari diri sendiri (Notoatmojo, 2010) sedangkan menurut Wawan (2018) perilaku adalah perilaku yang dapat diamati yang memiliki frekuensi, durasi, dan tujuan tertentu yang meningkat. Sebaliknya, itu adalah kumpulan faktor yang saling berinteraksi.

Notoatmodjo (2011) mengemukakan bahwa perilaku adalah reaksi atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan (stimulus eksternal). Pemahaman ini dikenal sebagai teori "stimulus-organisme-respon". Respons dapat dibagi menjadi dua bagian yakni:

a. Respon reflektif

Respon reflektif adalah Respon yang dipicu oleh stimulus tertentu. Respon yang dihasilkan biasanya relatif tetap, juga dikenal sebagai stimulus evokasi. Perilaku emosional yang terus-menerus. Misalnya, kita tertawa ketika mendengar kabar baik atau lucu, kita merasa sedih ketika mendengar bencana, kita kalah dan gagal, kita minum ketika kita haus.

b. Respon operan

Suatu respon operan atau instrumental yang muncul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau stimulus lain yang berupa penguatan. Perilaku stimulan disebut memperkuat rangsangan

dan membantu memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan dibayar dengan baik dan melakukan pekerjaan mereka dengan baik. Pekerjaan baik mereka adalah insentif untuk promosi.

## 2. Jenis Dan Bentuk Perilaku

Menurut Oktaviana (2019) jenis-jenis dari perilaku itu sendiri ada 5 lima, diantaranya :

- a. Perilaku sadar, yakni perilaku yang melewati kerja otak dan susunan saraf
- b. Perilaku tak sadar, yakni perilaku yang spontan dan tak sadar
- c. Perilaku tampak dan perilaku tidak tampak
- d. Perilaku sederhana dan kompleks
- e. Perilaku kognitif, Afektif, konatif, dan psikomotor.

Sedangkan bentuk dari perilaku itu sendiri menurut Natoatmodjo (2011) dapat dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus, bentuk perilaku ada dua yakni :

- a. Bentuk pasif atau Perilaku tertutup

Respon seseorang terhadap suatu bentuk stimulus yang terselubung atau tertutup. Respon terhadap stimulus tersebut masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran, dan sikap yang timbul pada orang yang menerima stimulus dan tidak dapat diamati secara jelas pada orang lain.

- b. Bentuk aktif atau Perilaku terbuka

Respons terhadap rangsangan tampak nyata dalam bentuk tindakan atau gerakan yang dapat dengan mudah diamati atau dilihat oleh orang lain.

## **E. Landasan Teori**

### **2.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku**

Menurut teori Lawrence Green dkk (dalam Notoatmodjo, 2007), perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu behavioral (penyebab perilaku) dan nonbehavioral (penyebab nonbehavioral). Selanjutnya, perilaku itu sendiri ditentukan atau dibentuk oleh tiga faktor:

- a. Faktor Predisposisi yang melibatkan pengetahuan, sikap, keyakinan, keyakinan, nilai, dll.
  - 1) Pengetahuan Ketika sebuah perilaku baru dianut atau diadopsi melalui proses yang didasarkan pada pengetahuan, kesadaran, dan sikap positif, perilaku tersebut lebih cenderung permanen daripada perilaku yang tidak berbasis pengetahuan. Pengetahuan atau kognisi merupakan area yang sangat penting dalam membentuk perilaku manusia. Dalam hal ini, pengetahuan yang terdapat dalam ranah kognitif memiliki tingkatan (Notoatmodjo, 2007).

2) Sikap Menurut Zimbardo dan Ebbesen, sikap adalah predisposisi (keadaan kerentanan) terhadap orang, ide, atau objek yang melibatkan komponen kognitif, emosional, dan perilaku (Linggasari, 2008). Sikap yang terkait dengan faktor lingkungan kerja memiliki tiga komponen:

a) Afeksi, yang merupakan unsur emosional atau perasaan

b) Kognisi, adalah keyakinan evaluatif seseorang. Keyakinan evaluatif yang memanifestasikan dirinya dalam bentuk kesan atau kesan baik atau buruk yang dimiliki seseorang terhadap objek atau orang tertentu.

c) Perilaku adalah sikap yang mengacu pada kecenderungan seseorang untuk berperilaku dengan cara tertentu terhadap orang atau hal tertentu (Winardi, 2004).

Seperti halnya pengetahuan, sikap terdiri dari berbagai tingkatan. Artinya, menerima (receiving), menerima artinya subjek sudah siap dan memperhatikan stimulus yang diberikan. Mengakui (menghargai) dan mengundang orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan masalah merupakan indikasi dari sikap tingkat ketiga.

Menurut Notoatmodjo (2011), mengambil tanggung jawab, mengambil tanggung jawab atas semua risiko yang Anda pilih, adalah tingkat sikap tertinggi.

- b. Faktor pemungkin, termasuk lingkungan fisik, fasilitas keselamatan kerja atau ketersediaan atau ketidakterediaan fasilitas, Ketersediaan peralatan pendukung, pelatihan, dll.
- c. Faktor penguat, faktor meliputi hukum, pengaturan dan pengawasan.

Sedangkan faktor yang dapat memengaruhi terjadinya perilaku menurut Suryano (2004) dan Hariyanti (2017) ada dua yakni:

- a. Faktor genetik Faktor genetik atau hereditas merupakan konsep atau modal dasar untuk memajukan perilaku suatu organisme. Faktor genetik berasal dari dalam diri individu (endogen), seperti:

- 1) Jenis ras
- 2) Jenis kelamin Sifat fisik
- 3) Sifat kepribadian

Perilaku individu merupakan manifestasi dari kepribadiannya sebagai ketidakpuasan antara faktor genetik dan lingkungan. Karena perbedaan kepribadian individu, perilaku manusia tidak sama.

- 4) Bakat bawaan

Menurut Notoatmodjo (2003), dikutip dari William B. Michel (1960), bakat adalah kemampuan seorang individu untuk melakukan sesuatu yang kurang tergantung pada pelatihan.

5) Intelegensi

Kecerdasan memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku individu, sehingga kita mengetahui bahwa ada orang yang memiliki kecerdasan tinggi – orang yang dapat bertindak dengan tepat, cepat dan mudah dalam mengambil keputusan. Orang dengan kemampuan pengambilan keputusan yang rendah lambat untuk bertindak.

b. Faktor Eksogen atau dari luar individu

Menurut Notoatmodjo (2003), perilaku terjadi melalui proses interaksi manusia dengan lingkungan. Lingkungan disini berkaitan dengan segala sesuatu yang mengelilingi individu. Lingkungan mempunyai pengaruh yang besar terhadap individu karena lingkungan merupakan lahan bagi berkembangnya perilaku.

## 2.2 Prilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang disebut juga dengan tingkah laku bermasalah. Tingkah laku bermasalah masih dianggap wajar jika hal ini terjadi pada remaja. Maksudnya, tingkah laku ini masih terjadi dalam batas ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan sebagai akibat adanya perubahan secara fisik dan psikis. Perilaku menyimpang adalah setiap tindakan yang melanggar keinginan-keinginan bersama sehingga dianggap menodai kepribadian kelompok yang akhirnya si pelaku dikenai sanksi. Keinginan bersama yang dimaksud adalah sistem nilai dan norma yang berlaku. Perilaku menyimpang merupakan perilaku yang oleh sejumlah besar orang dianggap sebagai hal tercela dan di luar batas toleransi.

Penyimpangan sosial adalah semua tindakan menyimpang dari norma-norma yang berlaku dalam suatu sistem sosial dan menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem itu untuk memperbaiki perilaku yang menyimpang atau perilaku abnormal itu. Penyimpangan sosial adalah kelakuan atau tingkah laku yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Penyimpangan sosial merupakan topik yang kontroversial karena sering terdapat pertentangan. Hal ini tidak hanya tentang jenis perilaku yang dapat dikategorikan sebagai penyimpangan

akan tetapi juga perilaku menyimpang seperti yang harus dihukum dengan keras atau dihukum ringan.

Tindakan yang dianggap normal oleh suatu masyarakat mungkin dianggap sebagai penyimpangan dalam masyarakat lainnya. Misalnya, bagi masyarakat yang pemahaman agamanya lemah, meminum minuman keras adalah hal yang sah-sah saja, tetapi bagi masyarakat yang taat beribadah hal tersebut merupakan hal yang dilarang. Intinya adalah bahwa perbedaan nilai memberikan perbedaan pemahaman akan hal yang dianggap sebagai perilaku menyimpang. Ada empat macam penyimpangan sosial, antara lain sebagai berikut: 1. Perilaku menyimpang yang dilihat dan dianggap sebagai kejahatan (crime). Adapun yang termasuk tipe ini yaitu kejahatan yang dilakukan terhadap manusia, misalnya pemukulan, pemerkosaan, penjambretan, serta kejahatan yang dilakukan terhadap negara, misalnya pelanggaran terhadap undang-undang dasar dan korupsi yang merugikan keuangan negara. Menurut Diana Kendall bahwa kejahatan adalah tindakan yang melanggar hukum dan dapat dihukum dengan denda, penjara, atau sanksi negatif lainnya. 2. Penyimpangan seksual, artinya perilaku seksual yang lain dari biasa, seperti perzinahan, homoseksual, dan pelacuran. 3. Bentuk-bentuk konsumsi yang sangat berlebihan, misalnya alkoholisme, narkoba, dan obat-obatan terlarang. 4.

Gaya hidup lain dari yang lain, misalnya penjudi, tawuran antargang, dan tawuran remaja. Sementara itu dalam kehidupan sehari-hari, anda

