

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan di bidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia adalah internet. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah menghasilkan revolusi dalam interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Menurut (Soekanto, 2012), ada dua kebutuhan utama dalam interaksi sosial yaitu hubungan sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi saat ini, menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui kontak fisik, tetapi juga melalui kontak jarak jauh yang didekatkan dengan media komunikasi seperti internet (Nurhanifa et al., 2020).

Masa remaja adalah periode peralihan dimana remaja mengalami emosi yang labil dan akan menghadapi masalah-masalah baru yang tidak muncul pada masa anak-anak sebelumnya. Pola tindakan penyelesaian masalah pada remaja sangat rentan dengan model perilaku kenakalan (*juvenile delinquency*) (Hurlock, 1980).

Erikson percaya bahwa kenakalan pada remaja terkait dengan gagalnya menemukan suatu identitas peran atau memiliki identitas negatif, kontrol diri yang rendah, harapan dan komitmen yang rendah pada pendidikan, kegagalan orang tua

dalam memberikan pengawasan, tinggal di daerah perkotaan dengan tingkat kriminalitas dan mobilitas tinggi, serta pengaruh teman sebaya dan ketahanan diri yang rendah terhadap tekanan teman sebaya (Santrock, 2003)

Di Indonesia, perubahan cara hidup masyarakat juga dirasakan akibat pengaruh internet. Teknologi ini dapat diakses oleh berbagai kalangan. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum dapat menyelenggarakan kegiatan internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa terlebih dahulu memperhitungkan dampak positif atau negatif yang akan diterima ketika melakukan aktivitas internet (Ekasari dan Dermawan, 2012). Penggunaan internet yang lebih mudah telah disalahgunakan oleh orang-orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses judi *online*, kemudian karena rasa ingin tahu dan penasaran, remaja mengikuti game judi *online* (Thamrin, 2022). Menurut Kartono (2019), perjudian adalah taruhan yang disengaja, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga mengetahui risiko dan risiko yang terlibat. Harapan tertentu pada acara permainan, kompetisi, kontes, dan acara yang tidak memiliki hasil atau tidak pasti. Ketidakpastian hasil ini, menimbulkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan menimbulkan ketegangan yang berbeda pada setiap penjudi.

Sarwono (2012) menggolongkan semua perilaku yang menyimpang dari ketentuan yang berlaku dalam masyarakat (norma agama, etika, peraturan sekolah dan keluarga, dan lain-lain) sebagai perilaku yang menyimpang (*deviation*). Sedangkan jika penyimpangan itu terjadi terhadap norma-norma hukum pidana,

maka itulah yang disebut kenakalan (*delinquent*). Salah satu contoh kenakalan remaja saat ini adalah perilaku judi *online* sebagai bentuk penyalahgunaan media internet, salah satu wujud kenakalan sosial, karena kategori penyakit masyarakat, dan tergolong dalam perilaku yang melanggar hukum pidana sekaligus Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Risnawati, Prakoso dan Prihatni (2015) menyatakan bahwa pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berdampak pada model permainan judi dan metode pembayaran. Permainan judi masa lalu mengharuskan pemain untuk bertemu secara langsung atau bisa dibayangkan menggunakan fasilitas nyata dan pembayaran tunai langsung. Namun saat ini permainan judi dapat menggunakan fasilitas dunia maya yaitu memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara *online* yang tidak mengharuskan para pemainnya untuk bertemu secara langsung. Dalam permainan judi *online*, anda tidak hanya memikirkan keuntungan tetapi harus pandai memanfaatkan jaringan internet dan pandai menjalankan strategi permainan judi *online*. Dalam hal transaksi pembayaran juga telah menggunakan metode *online*. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi *online* menerima uang berupa transaksi elektronik (Zurohman et al., 2016).

Misalnya dengan mengirimkan melalui *M-Banking*. Para penjudi *online* memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai cara berjudi yang modern, sehingga lebih menguntungkan para penjudi *online* ini karena tidak mengharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Permainan judi *online* di Indonesia semakin meningkat seiring dengan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet, baik di komputer, *notebook*, maupun melalui *gadget*. Salah

satu *website* untuk mengakses permainan judi *online* seperti Domino 99 (kiukiu), poker *online* dan judi bola *online* (Thamrin, 2022). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hardiansyah (2016) menyebutkan bahwa terdapat 26 orang yang bermain 7 kali dalam seminggu dari 75 responden, hal ini menunjukkan banyaknya mahasiswa yang bermain judi *online*.

Pada awalnya, remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi *online*, namun lama kelamaan mereka akan menjadi kecanduan. Menurut Thamrin (2022) kebanyakan game *online* hampir selalu memiliki dampak negatif baik dari segi sosial, psikologis, maupun fisik sehingga menimbulkan kecanduan bermain game *online*. Hubungan sosial dengan teman, keluarga menjadi tegang karena waktu bersama semakin berkurang. Secara psikologis, pikiran menjadi terus-menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi belajar dan bekerja, sering bolos kerja, terkadang bolos kerja. Ini bisa terjadi karena dengan bermain game *online* individu menjadi apatis, tidak peduli dengan apa yang terjadi disekitarnya (Heru et al., 2019).

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, 2013) bahwa untuk dampak yang muncul dan disadari oleh para pemain judi *online* antara lain menjadi kecanduan dan ingin terus bermain judi *online*. Selain itu ada juga yang merasa karena sering bermain judi *online* yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, bagi mereka mengganggu aktivitas kerja dan belajar. Selain itu masalah ekonomi saat kalah juga merupakan dampak yang langsung dirasakan oleh para pemain judi *online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Thamrin (2022) dengan judul “*The Existance of Online Gambling in Adolescents based on Sociological Studies*”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang pesat tidak selalu dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif. Salah satu dampak negatif dari teknologi adalah perjudian *online*. Judi *online* sendiri merupakan permainan yang dilakukan dengan mempertaruhkan modal Anda harus mendapatkan keuntungan berlipat ganda dari modal yang diinvestasikan. Beberapa dari Faktor yang mendorong remaja melakukan perjudian *online* antara lain hasil belajar, lingkungan, faktor, kurangnya pekerjaan, dan kecanduan. Dampak dari fenomena judi *online*, terutama pemain, cenderung mengarah ke sisi negatif, termasuk berkurangnya nilai materi nilai, nilai spiritual, nilai moral.

Penelitian Ningtyas (2012) menjelaskan bahwa *Internet addiction* merupakan fenomena yang mencemaskan dan menarik perhatian. Internet telah membuat remaja kecanduan, karena di internet menawarkan berbagai fasilitas informasi, mainan, dan hiburan yang membuat remaja tidak ingin meninggalkan internet. Hal ini ditandai oleh remaja merasa senang dengan internet, durasi penggunaan internet terus meningkat, menjadi cemas dan bosan ketika harus melalui beberapa hari tanpa internet. Pecandu internet tidak dapat menghentikan keinginan untuk *online* sehingga kehilangan kontrol dari penggunaan internet dan kehidupannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan survei pendahuluan yang dilakukan peneliti di sebuah perguruan tinggi di Kudus tentang kecanduan judi *online*. Dari hasil wawancara pada tanggal 6 Januari 2023 ditemukan informasi bahwa ada

mahasiswa yang kecanduan judi *online*, mahasiswa ketika belajar di kelas lebih suka sibuk sendiri, bermain *handphone*, ngobrol dengan teman, melamun, mengantuk dan tidak fokus belajar bahkan nilai mereka turun. Hal ini terlihat dari adanya beberapa mahasiswa yang nilainya tidak memenuhi standar yang telah ditetapkan, Hal ini dikarenakan mahasiswa dipengaruhi oleh judi *online* yang mereka mainkan, karena hampir semua remaja menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah lagi dengan kampus. aturan yang membolehkan membawa *handphone* ke kampus agar mahasiswa dapat bermain judi *online* kapan saja, disisi lain juga terdapat *Wifi* disekitar kampus yang membuat mahasiswa tidak langsung pulang sepulang kuliah melainkan pergi ke *Wifi*-an hanya untuk bermain judi *online*.

Dari catatan kasus peneliti, ditemukan salah seorang mahasiswa yang memiliki kasus mengenai judi *online* yang berinisial MR. Menurut peneliti, mahasiswa yang terlibat mengalami pelecehan karena kecanduan judi *online* termasuk berbohong. Kebiasaan berbohong ini dikarenakan mahasiswa yang masih berstatus mahasiswa mendapatkan uang dari orang tuanya, malah dialihkan ke perjudiannya. Jika mereka mengatakan terus terang meminta uang untuk bermain judi *online*, tentu orang tua kesulitan untuk memberikannya. Untuk alasan ini, mahasiswa akhirnya memilih untuk berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain judi *online* dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa, termasuk kemalasan. Selain itu, banyak jenis judi *online* yang membutuhkan uang untuk melakukan deposit untuk bermain judi *online*, sehingga tidak menutup

kemungkinan pengguna yang sebagian besar pelajar membohongi orang tuanya dengan berbagai alasan cara untuk memenuhi hobinya bermain judi *online*.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa berinisial BU. BU menjelaskan bahwa perilaku judi *online* yang dialami saat bermain judi *online*, uang saku yang diberikan orang tua dialihkan ke judi *online* dan terkadang BU berbohong kepada orang tua untuk mendapatkan uang lebih untuk berjudi *online*, dan tidak jarang mahasiswa BU menggadaikan barangnya, barang-barang seperti ponsel, kamera. Mahasiswa BU tersebut menjelaskan bahwa perilaku judi *online* yang ia alami saat berjudi *online* sama dengan uang saku yang diberikan orang tuanya untuk berjudi *online*, lebih parahnya lagi mahasiswa BU tersebut sering mengambil beras dari rumahnya dan hanya menjualnya untuk memenuhi keinginannya berjudi *online*.

Dari hasil wawancara, peneliti menyimpulkan kecanduan judi *online*. Kecanduan judi *online* yang dialami konseli membimbing pelaku sering berbohong, mencuri uang, barang dari rumahnya untuk dijual. Perilaku yang ditunjukkan oleh pelaku yang sangat berbahaya mengingat pelaku adalah mahasiswa yang sebenarnya adalah penutup negara. Kecanduan judi *online* yang dialami oleh pelaku BU ini, jika tidak ditanggapi dengan serius, akan mempengaruhi kepribadian individu tersebut.

Selain melakukan wawancara calon peneliti juga melakukan observasi langsung terhadap mahasiswa yang terlibat, hasil observasi awal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang kecanduan judi *online* tampak sibuk sendiri, bermain handphone, ngobrol dengan teman, melamun, mengantuk dan tidak terfokus. pada

pembelajaran saat berada di kelas saat itu. pelajaran berlanjut. Sifat-sifat yang ditunjukkan oleh mahasiswa tersebut menjadikan mahasiswa akan menghadapi masalah dalam belajarnya dan bukan tidak mungkin mahasiswa akan tertinggal dalam belajarnya.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian yang berjudul “Perilaku Adiksi pada Mahasiswa Pelaku Judi *Online*”

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perilaku adiksi mahasiswa pelaku judi *online* dalam mengurangi permainan judi *online*

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian di atas, pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak yang berkepentingan secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan untuk mengembangkan ilmu psikologi terutama psikologi klinis terkait dengan perilaku adiksi mahasiswa pelaku judi *online*.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini sebagai referensi yang patut untuk dihindari mahasiswa, agar tidak terlalu keseringan bermain judi *online*.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan peneliti dalam menganalisis perilaku adiksi pada mahasiswa pelaku judi *online*.

