

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dan teknologi yang bertambah pesat saat ini banyak membawa dampak perubahan dalam kehidupan manusia. Sebagai pengguna internet aktif, internet bukan hanya alat komunikasi yang mempermudah aktivitas manusia, tetapi juga dapat digunakan untuk hal negatif, seperti penyebaran video porno, penipuan, penculikan, pemalsuan, hingga melakukan judi *online*. (At, dkk 2019), Dalam beberapa tahun terakhir, judi *online* telah menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling cepat berkembang dengan memberikan akses yang belum pernah terjadi sebelumnya keberbagai permainan dan taruhan melalui *platform* internet (Sari, dkk. 2024).

Google trends menunjukkan bahwa kota-kota yang sering diasosiasikan dengan nilai-nilai moral yang tinggi dan menerapkan syariat Islam, seperti kota Banda Aceh dan Lhokseumawe, kini berada di peringkat atas mengakses judi *online* (Saman 2024). Menurut Jadidah, dkk (2023) secara etimologis, perjudian berarti mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga dengan mengetahui bahwa ada resiko dan harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang hasilnya tidak pasti.

Dampak dari judi *online* ini sangatlah fatal, bukan hanya kekalahan semata, judi *online* berdampak fatal, memicu kebiasaan buruk yang merugikan kesehatan mental, seperti stres, ketakutan, kesedihan, gangguan tidur, hingga risiko percobaan bunuh diri (Dewi, dkk 2023). Dampak negatif judi *online* pada

kesehatan mental dan hubungan sosial menjadi sangat terlihat, karena kesehatan mental mencakup keseimbangan emosional dan psikologis untuk berfungsi optimal, bukan hanya sekadar ketiadaan gangguan. (Sari, dkk. 2024).

Perjudian *online* yang mudah diakses berisiko merugikan keuangan dan kesehatan mental, seperti dijelaskan oleh Pambudi (2024), bahwa kekalahan dalam perjudian dapat menyebabkan tekanan psikologis berat hingga memicu tindakan berbahaya akibat ketidakstabilan mental. Selain itu, data demografi yang disampaikan oleh Tjahjanto (2024) menunjukkan bahwa perjudian *online* di Indonesia mencakup berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, sebanyak 2% dari pemain berusia di bawah 10 tahun, 11% dari pemain berusia 10–20 tahun, 13% adalah orang berusia 21–30 tahun, 40% dari pemain judi *online* adalah orang berusia 30 hingga 50 tahun, dan 34% berusia di atas 50 tahun. Fakta ini memperlihatkan bahwa dampak negatif perjudian *online* dapat dirasakan oleh masyarakat dari berbagai kelompok usia, termasuk mahasiswa.

Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) diperkirakan ada sekitar 2,2 juta mahasiswa di Indonesia yang terlibat dalam judi *online*, termasuk judi slot, dengan sebagian besar bermain dengan nominal kecil (Lenny 2023). Peningkatan akses internet dan promosi judi *online* yang masif menjadi faktor utama yang mendorong keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas ini (Chelin 2024).

Dampak negatif yang dirasakan mahasiswa setelah berjudi adalah kehabisan uang, terlilit hutang, stress karena hidup dipenuhi beban hutang, waktu terbuang, penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik, perasaan bersalah kepada orang

tua dan kelelahan fisik akibat sering begadang untuk berjudi *online* (Jadidah, 2016). Rasa bersalah biasa terjadi di kalangan orang-orang yang berjudi *online*, terutama ketika mereka akhirnya menghabiskan uang yang bisa digunakan untuk kebutuhan lain (Satriyono & Ula, 2023).

Perasaan bersalah tersebut juga dirasakan oleh subjek yaitu mahasiswa Universitas Malikussaleh yang didapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan pada hari Selasa 8 Oktober 2024 sebagai berikut :

“Aku tau judi itu dilarang dan aku tau juga aku udah melanggar, cuman cemani lagi aku butuh duit cepat makanya kumainkan judi itu, jadinya ya gitu... dan rasa bersalah itu ada bes, aku mikirnya, kenapa ya aku main judi harusnya uang yang dikirim mamaku bisa buat jajan seminggu, ini udah sisa limpul cemanalah... aku main judi itu pas lagi gadak kerjaan aja bes makanya sekarang kubanyakkan kegiatanku, jadi wakahim, ikut kegiatan sana sini, supaya ga main judi lagi” (RF/ 21tahun)

“Aku merasa bersalah bes karna seharusnya uang tadi bisa ku belikkan barang, baju, belik makan, jajan sebulan, ini udah habis terpaksa lah utang sana utang sini, karena utangku udah banyak gatau aku cemani cara gantinya makanya aku main judi waktu itu biar dapat duit banyak secara instan... aku bejudi karna gadak kegiatan, dikost aja jadi gatau mau ngapain main judi lah aku apalagi ada saldo, aku tau judi itu salah, cuman pas itu selera kali aku main pas nengok kawanku JP 2 juta dari situlah timbul mau maen judi... makanya aku sekarang udah gamau megang saldo lagi, setiap dikirim langsung kukasih ke kawanku, aku megang cash pas-pasan ajala” (HH/ 21 tahun)

Hasil data wawancara awal yang peneliti peroleh dari dua orang yang merupakan mahasiswa Universitas Malikussaleh menjelaskan bahwa mereka mulai mengakses judi *online* sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. Materi judi *online* yang diakses oleh subjek berupa Judi slot, *pragmatic*, dan *roulette*. Masing-masing dari subjek mengakui bahwa kegiatan yang dilakukan adalah sebuah kesalahan, dan mereka menyesal karena sudah menghabiskan banyak uang dengan bermain judi *online*. Masing-masing subjek melakukan

beberapa cara agar tidak lagi bermain judi *online*, seperti mengikuti beberapa kegiatan, dan juga tidak ingin membiarkan saldo ada di rekening. (Wawancara pada tanggal 8 Oktober 2024).

Rasa bersalah merupakan hasil evaluasi diri dari peristiwa negatif dimana terdapat ketidaksesuaian antara perilaku diri dengan apa yang telah dilakukan sehingga membuat suatu keadaan yang tidak diinginkan (Baumeister dkk, 2007). Perasaan bersalah biasanya terkait dengan keyakinan telah melukai seseorang atau melanggar suatu keharusan atau norma moral (Miceli & Castelfranchi, 1998). Stella (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa setiap orang menunjukkan rasa bersalah yang berbeda-beda seperti menjadi rendah diri, merasa sangat berdosa, merasa menyesal, merasa ketakutan, dan belajar untuk menjadi lebih baik. Maisaroh (2014) menjelaskan rasa bersalah menimbulkan penyesalan yang membuat individu merasa penurunan harga diri.

Pada penelitian-penelitian sebelumnya ada beberapa peneliti melakukan penelitian dengan variabel yang sama yaitu rasa bersalah namun memiliki konteks yang berbeda, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Stella, 2016,;Kinasih 2024). Lalu beberapa peneliti juga melakukan penelitian dengan konteks yang sama yaitu judi *online* tetapi dengan variabel yang berbeda, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sari, dkk. 2024,; Dewi & Ardiansyah, 2023. Berdasarkan keterangan tersebut belum ada penelitian mengenai rasa bersalah pada mahasiswa pemain judi *online*. Hal ini yang menjadi daya tarik peneliti untuk melakukan penelitian tentang rasa bersalah pada mahasiswa pemain judi *online*.

1.2 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dalam penelitian ini ditunjang oleh beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian mengenai rasa bersalah pada remaja pelaku klitih (Pratiwi, 2018) metode penelitian kualitatif studi kasus, subjek dalam penelitian ini adalah remaja pelaku aksi klitih yang tinggal di asrama Balai Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Remaja Yogyakarta yang berjumlah dua orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perasaan bersalah yang dirasakan oleh kedua subjek berpengaruh dalam perilaku subjek yang cenderung lebih berkata jujur, membuat keputusan yang tepat, dan tidak terlibat dalam pertengkaran. Perbedaan penelitian Pratiwi (2018) dengan penelitian ini terletak pada subjek yang berbeda, pada penelitian Pratiwi (2018) menggunakan subjek remaja pelaku klitih, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa yang bermain judi *online* yaitu rasa bersalah.

Lalu penelitian tentang rasa bersalah pada mahasiswa pengguna jasa joki tugas di Kota Semarang (Kinasih, 2024) metode penelitian adalah metode penelitian kualitatif fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor mahasiswa menggunakan jasa joki tugas yaitu kemampuan adaptasi rendah, adanya tekanan, ekspektasi lingkungan, kesulitan akademik, kurang tanggung jawab, pengaruh lingkungan dan teman sebaya. Adapun temuan mengenai rasa bersalah mahasiswa yaitu kecemasan dan paranoid, perasaan menyesal, kurang percaya diri, motivasi untuk berubah. Perbedaan penelitian Kinasih (2024) dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian, dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologis sedangkan peneliti menggunakan

metode penelitian kualitatif dengan teknik *snowball* sampling, dan juga penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa yang bermain judi *online*.

Penelitian selanjutnya dampak judi *online* terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial (Sari, dkk. 2024) metode penelitian ini adalah *library research*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa judi *online* memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kesehatan mental individu, serta hubungan sosial mereka. Perbedaan penelitian Sari, dkk (2024) dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian dimana penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak, sedangkan peneliti ingin mengetahui gambaran rasa bersalah, serta peneliti menggunakan metode kualitatif.

Selanjutnya penelitian mengenai rasa bersalah dan strategi coping pada mahasiswa yang putus hubungan setelah melakukan seks pranikah (Stella, 2016) metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada keempat subjek memiliki rasa bersalah dan strategi koping yang berbeda dalam menghadapi seks pranikah yang pernah mereka lakukan. Perbedaan penelitian Stella (2016) dengan penelitian ini terletak pada konteks penelitian, pada penelitian ini terfokus pada mahasiswa yang putus hubungan setelah melakukan seks pranikah sedangkan peneliti terhadap mahasiswa pemain judi *online*.

Selanjutnya penelitian tentang hubungan rasa bersalah terhadap kecanduan *cybersex* mahasiswa psikologi angkatan 2017-2019 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Marthasari, 2021) metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan

adanya hubungan yang signifikan antara rasa bersalah terhadap kecanduan cybersex. Perbedaan penelitian Marthasari (2021) dengan penelitian ini terletak pada konteksnya yaitu mahasiswa yang kecanduan cybersex sedangkan peneliti focus kepada mahasiswa yang bermain judi *online*, dan juga penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian selanjutnya hubungan antara perilaku seksual dengan rasa bersalah (*guilty feeling*) pada remaja di Kelurahan Bojongsari Sa Wan Gan Depok (Imam, 2009) metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara perilaku seksual dengan rasa bersalah pada remaja di Kelurahan Bojongsari Sawangan Depok dengan arah signifikan yaitu semakin tinggi perilaku seksual maka semakin tinggi juga rasa bersalah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Imam (2009) terletak pada konteksnya yaitu remaja di Kelurahan Bojongsari Sa Wan Gan Depok, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada mahasiswa pemain judi *online*, dan juga penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Berdasarkan hal tersebut, belum ditemukan penelitian mengenai rasa bersalah pada mahasiswa pemain judi *online* dengan metode penelitian kualitatif. Hal ini yang menjadikan permasalahan tersebut penting untuk diteliti sebagai sumber informasi terbaru dalam penelitian.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan pertanyaan yang menjadi permasalahan penelitian adalah: Bagaimana Gambaran rasa bersalah pada mahasiswa pemain judi *online* berdasarkan komponen rasa bersalah?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Gambaran rasa bersalah pada mahasiswa pemain judi *online* berdasarkan komponen rasa bersalah.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi terbaru dalam penelitian mengenai gambaran rasa bersalah pada mahasiswa pemain judi *online* dan dapat memberikan sumbangan pengetahuan khususnya pada bidang ilmu psikologi sosial, psikologi klinis, psikologi kesehatan, dan juga menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Individu

Penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi diri bagi subjek untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik dari tindakan yang telah dilakukan dengan cara ataupun langkah-langkah yang sudah di teliti dalam penelitian ini, agar tidak mengulangi kesalahan yang sama

2. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam program edukasi mengenai bahaya bermain judi *online* sebagai tindakan preventif terhadap mahasiswa, dan juga sebagai referensi dalam mengambil sebuah kebijakan dalam menentukan sebuah keputusan untuk permasalahan judi *online*.

3. Bagi Instansi Universitas

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengetahui dampak serta langkah-langkah bagi mahasiswa yang bermain judi *online*, sehingga kampus bisa memberikan program psikoedukasi yang terarah.