

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, telah mengubah cara individu berinteraksi dan mencari hiburan (Putro, 2021). Aktivitas *online* kini menjadi bentuk hiburan populer di kalangan mahasiswa karena kemudahan akses melalui komputer maupun *smartphone* (Hendriana, 2023). *Survei Pew Research Center* (2019) menunjukkan bahwa lebih dari sembilan puluh persen mahasiswa di dunia memiliki akses internet, yang memudahkan mereka terhubung dengan berbagai *platform* digital, termasuk perjudian *online*.

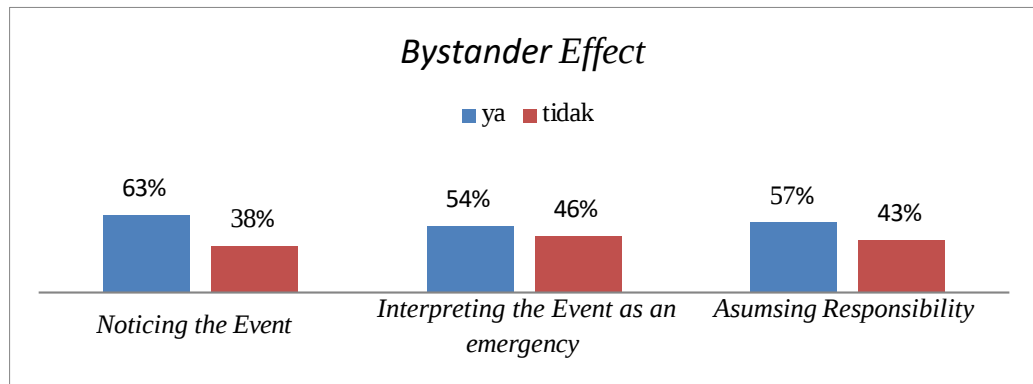
Kominfo (2025) mencatat lebih dari 5,5 juta situs judi *online* telah diblokir sepanjang 2025, angka yang menunjukkan lonjakan signifikan dibandingkan dengan 2,1 juta situs pada tahun 2024. Peningkatan ini mengindikasikan aktivitas perjudian *online* semakin meluas dan juga semakin adaptif dalam memanfaatkan celah digital. Sejalan dengan temuan tersebut, Polda Aceh mengidentifikasi lebih dari 2.000 akun judi *online*, disertai ratusan laporan masyarakat yang mayoritas melibatkan pemuda usia produktif, termasuk mahasiswa. Permasalahan ini diperkuat oleh laporan Direktorat Reserse Kriminal Umum (Ditreskrimum) Polda Aceh yang berhasil mengungkap 75 kasus judi *online* (judol) bersama jajaran polres selama periode 1 Mei hingga 10 Juni 2025 (Tempo.com, 2025)

Griffiths (2019) menyatakan bahwa perjudian *online* dapat menimbulkan ketergantungan serius yang berdampak pada keuangan, prestasi akademik, dan kesehatan psikologis. Masalah ini meningkat ketika mahasiswa berinteraksi dengan

teman yang terlibat judi *online*, karena hubungan sosial dapat membentuk cara pandang dan perilaku terhadap penyimpangan (Ismail et al., 2020). Oleh karena itu, interaksi dalam kelompok teman tidak hanya memengaruhi persepsi individu, tetapi juga turut membentuk norma dan nilai yang pada akhirnya mendorong individu bersikap pasif (*Bystander*) terhadap perilaku menyimpang (Brown et al., 2008).

Latane dan Darley (1970), menjelaskan bahwa *bystander effect* adalah semakin banyak orang yang hadir dalam suatu peristiwa darurat, semakin kecil kemungkinan individu untuk memberikan pertolongan. Penelitian oleh Mainwaring et al. (2022) menemukan bahwa individu yang berada dalam situasi di mana mereka menyaksikan perilaku negatif cenderung tidak bertindak jika mereka merasa bahwa orang lain akan mengambil inisiatif. Amtiran (2022) menyebut *Bystander effect* sebagai fenomena psikologi sosial di mana individu enggan memberi bantuan karena merasa bukan tanggung jawabnya atau berharap ada orang lain yang bertindak. Mekanisme ini dijelaskan melalui tiga aspek yang membentuk, yaitu menyadari kejadian (*noticing*), menilai sebagai kondisi darurat (*interpreting*), dan mengambil tanggung jawab pribadi (*assuming responsibility*).

Untuk mengetahui fenomena terkait *Bystander effect* peneliti telah melakukan survei awal secara *online* pada tanggal 22 sampai 26 September 2025 melalui google formulir dengan jumlah 42 responden. Adapun hasil survei awal sebagai berikut.

Gambar 1.1*Survei Bystander effect*

Dari data survei awal di atas dapat dilihat pada aspek *Noticing the Event* yang paling tinggi. Artinya, mahasiswa menyadari adanya peristiwa teman bermain judi *online*. Pada aspek *Interpreting the Event as an Emergency*, terdapat 54% mahasiswa yang menilai suatu peristiwa judi *online* sebagai keadaan darurat, sementara 46% responden tidak menafsirkannya demikian. Selanjutnya, pada aspek *Assuming Responsibility*, sebanyak 57% mahasiswa merasa memiliki tanggung jawab untuk bertindak ketika menghadapi suatu peristiwa terlibat judi *online*, sedangkan 43% responden tidak merasa memiliki tanggung jawab dan cenderung merasa tidak perlu bertindak karena menganggap orang lain akan melakukannya.

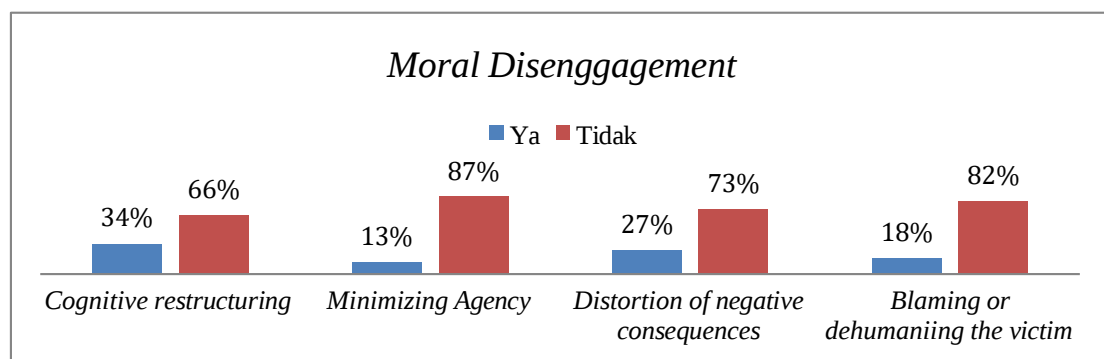
Menurut Oberman (2011) salah satu faktor yang mempengaruhi *Bystander effect* adalah faktor pribadi (*moral disengagement*) dimana penelitian menyebutkan semakin tinggi *moral disengagement* seseorang maka akan semakin tinggi pula *Bystander effect*. Bandura (1990), *moral disengagement* merupakan proses psikologis ketika individu memisahkan nilai moral dari tindakannya, sehingga dapat membenarkan perilaku tidak etis tanpa merasa bersalah. Mekanisme ini dapat

muncul dalam bentuk justifikasi moral, pengalihan tanggung jawab, atau peremehan dampak perilaku. Dalam konteks mahasiswa yang menyaksikan temannya berjudi, *moral disengagement* tampak ketika individu menormalisasi perilaku tersebut dengan alasan seperti “itu urusannya sendiri” atau “yang lain juga melakukannya” (Bussey et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa *moral disengagement* berhubungan dengan sikap pasif terhadap pelanggaran sosial. Friez et al. (2023) menunjukkan bahwa *moral disengagement* yang tinggi membuat siswa cenderung membiarkan *bullying*. Moore et al. (2012) bahwa individu dengan *moral disengagement* tinggi lebih mudah mengabaikan perilaku negatif, termasuk perjudian.

Untuk mengetahui fenomena terkait *Moral disengagement* peneliti telah melakukan survei awal secara *online* pada tanggal 22 sampai 26 September 2025 melalui google formulir dengan jumlah 42 responden. Adapun hasil survei awal sebagai berikut:

Gambar 1.2

Survei Moral disengagement



Berdasarkan hasil survey awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki tingkat *moral disengagement* yang rendah dalam menanggapi

perilaku judi *online* teman sebaya. Pada aspek *Cognitive Restructuring*, hanya 34% responden yang melakukan pembenaran kognitif, sementara mayoritas (66%) menilai perilaku tersebut salah yang artinya sebagian mahasiswa tidak menerima perilaku judi *online* sebagai perilaku tidak etis. Demikian pula pada aspek *Minimizing Agency*, sebagian besar (87%) yang artinya sebagian besar teman mengakui tanggung jawab pribadi dan tidak mengalihkan peran kepada pihak lain. Pada aspek *Distortion of Negative Consequences*, 73% responden menilai judi *online* memiliki dampak serius serta tidak dapat diremehkan, dan pada aspek *Blaming or Dehumanizing the Victim*, 82% menunjukkan empati terhadap teman yang terlibat judi *online*. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menolak mekanisme pembenaran moral sebagaimana dijelaskan Bandura (1999), serta masih memegang nilai moral dan tanggung jawab sosial yang kuat dalam menilai perilaku menyimpang seperti perjudian *online*.

Kondisi ini mencerminkan interaksi antara ketidakaktifan sosial yang dijelaskan melalui *Bystander effect* (Latane & Darley, 1970) dan proses pembenaran diri melalui *moral disengagement* (Bandura, 1996). Namun, penelitian yang secara langsung mengkaji keterkaitan kedua konsep tersebut dalam konteks perjudian *online* masih sangat terbatas, terutama pada populasi mahasiswa yang memiliki teman. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami bagaimana *Bystander effect* dan *moral disengagement* berperan dalam membentuk sikap pasif terhadap perilaku menyimpang di lingkungan sosial mahasiswa (Detert, Treviño, & Sweitzer, 2008; Thornberg & Jungert, 2013).

Berdasarkan data tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Hubungan *Moral Disengagement* dengan *Bystander Effect* pada Mahasiswa yang Memiliki Teman Terlibat Judi *Online*.” Melalui pemahaman terhadap hubungan kedua variabel ini, diharapkan dapat ditemukan strategi untuk meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab sosial mahasiswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam mencegah perilaku perjudian yang merugikan.

1.2 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian yang dilaksanakan mengacu pada studi-studi sebelumnya yang memiliki variabel yang relatif serupa, yakni *moral disengagement* serta *bystander effect*. Meskipun kriteria subjek, tempat, waktu pelaksanaan, serta posisi variabel berbeda, penelitian-penelitian terkait dua variabel tersebut telah banyak dilakukan secara terpisah maupun bersama, namun tidak secara spesifik membahas hubungan *moral disengagement* dengan *bystander effect* pada konteks teman yang terlibat dalam perilaku judi *online*.

Penelitian oleh Iramadhani et al (2024), meneliti perilaku *bystander* siswa terhadap kasus *bullying* di lingkungan Dayah (Pasantren) di Aceh Utara. Studi ini menggunakan metode survei kuantitatif dengan instrumen modifikasi dari Thornberg & Jungert (2013) yang mengklasifikasikan peran siswa dalam tiga kategori: *pro-bullying bystander*, *passive bystander*, dan *defender bystander*. Sampel penelitian terdiri dari 200 siswa, dengan hasil menunjukkan bahwa 87 siswa termasuk dalam kategori *defender*, 73 sebagai *passive bystander*, dan 40 sebagai *pro-bullying bystander*. Data juga menunjukkan adanya perbedaan berdasarkan jenis kelamin, di mana siswa laki-laki lebih cenderung menunjukkan perilaku *pro-*

bullying, sedangkan siswa perempuan lebih dominan sebagai *passive bystander* maupun *defender*. Perbedaan penelitian ini dengan studi Iramadhani et al (2024) yaitu pada *Bystander effect* dalam kasus *bullying* di pesantren sedangkan penelitian ini berfokus pada lingkungan kampus, selain itu penelitian ini mengkaji *Bystander effect* yang dikaitkan dengan *moral disengagement* dalam konteks judi *online* pada subjek mahasiswa, selain itu memiliki perbedaan pada metode penelitian, dimana penelitian iramadhani menggunakan kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasional serta memiliki tempat penelitian yang berbeda, penelitian Iramadhani berlokasi pada dayah (pesantren) di Aceh Utara sedangkan penelitian ini seluruh Indonesia.

Penelitian oleh Yani dan Yasmin (2024) meneliti kontribusi *moral disengagement* terhadap perilaku *cyberslacking* pada mahasiswa di Sumatera Barat. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi sederhana, melibatkan 386 mahasiswa yang diperoleh melalui teknik *cluster sampling* dari lima universitas di Sumatera Barat. Instrumen yang digunakan terdiri dari skala *cyberslacking* yang diadaptasi dari Simanjuntak et al. (2019) serta skala *moral disengagement* yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek dari Hymel et al. (2005). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *moral disengagement* memiliki kontribusi positif sebesar 2,9% terhadap perilaku *cyberslacking*, yang berarti semakin tinggi tingkat *moral disengagement* mahasiswa, semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk melakukan *cyberslacking* selama perkuliahan berlangsung. Perbedaan juga terlihat pada variabel dan instrumen yang digunakan. Dalam penelitian Yani dan Yasmin (2024), *moral disengagement* berperan sebagai

variabel bebas tunggal yang memengaruhi perilaku *cyberslacking*. Sementara itu, penelitian ini mengaitkan *moral disengagement* dengan *bystander effect* untuk melihat sejauh mana pelepasan kontrol moral memengaruhi sikap permisif mahasiswa terhadap perilaku menyimpang. Instrumen yang digunakan Yani dan Yasmin berupa skala *moral disengagement* berdasarkan aspek Hymel et al. (2005) dan skala *cyberslacking* adaptasi dari Simanjuntak et al. (2019), sedangkan penelitian ini menggunakan skala *moral disengagement* yang dimodifikasi sesuai konteks perilaku judi *online* serta menambahkan skala *bystander effect* untuk mengukur respons individu terhadap tindakan tidak etis, selain itu Yani dan Yasmin memiliki perbedaan lokasi, metode, dan teknik sampel pada penelitian ini, dimana penelitian ini berlokasi secara umum di Indonesia serta menggunakan metode kuantitatif korelasi dengan teknik *sampling incidental sampling*.

Penelitian yang dilakukan oleh Aziza Safira Zai dkk. (2022) berjudul “Hubungan *Bystander effect* dengan Perilaku Prososial pada Kader IMM Universitas Muhammadiyah Surabaya” bertujuan untuk menguji hubungan antara *Bystander effect* dan perilaku prososial pada 91 kader IMM menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dan instrumen berupa skala *Bystander effect* serta skala perilaku prososial yang disusun berdasarkan teori Latane & Darley. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif signifikan antara kedua variabel, di mana semakin tinggi kecenderungan *Bystander effect*, semakin rendah tingkat perilaku prososial yang ditunjukkan kader IMM ($r = -0.678$, $p = 0.000$). Penelitian ini berbeda dengan penelitian Aziza Safira Zai dkk. (2022) yang meneliti hubungan antara *Bystander*

effect dan perilaku prososial pada kader IMM di Universitas Muhammadiyah Surabaya, karena penelitian ini berfokus pada hubungan *moral disengagement* dan *Bystander effect* dalam konteks membiarkan teman yang terlibat judi *online* di kalangan mahasiswa, bukan pada aspek perilaku menolong serta penelitian ini menggunakan teknik sampel *incidental sampling*.

Penelitian yang dilakukan oleh Garandean et al. (2022) dengan judul “*Predicting the Development of Pro-Bullying Bystander Behavior*” meneliti faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan perilaku *bystander* yang mendukung *bullying* di kalangan siswa sekolah dasar di Finlandia. Penelitian ini menggunakan pendekatan longitudinal selama tiga tahun dengan jumlah sampel sebanyak 1.283 anak. Variabel yang dikaji meliputi tekanan teman sebaya (*peer pressure*), efikasi diri, *moral disengagement*, serta dukungan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *moral disengagement* berperan sebagai prediktor signifikan dalam meningkatkan kecenderungan menjadi *pro-bullying bystander*, khususnya ketika dikombinasikan dengan rendahnya dukungan dari guru. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus usia dan konteks perilaku menyimpang; Garandean et al. meneliti perilaku *bystander* pada anak usia sekolah dasar dalam kasus *bullying*, sementara penelitian ini memfokuskan pada perilaku pasif mahasiswa terhadap temannya yang terlibat judi *online* serta mengkaji kaitannya dengan *moral disengagement* dalam konteks pertemanan remaja akhir, selain itu penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif korelasi dan *teknik sampling incidental* tanpa waktu yang lama (*longitudinal*).

Penelitian Luo dan Bussey (2023) berjudul “*Moral Disengagement in Youth: A Meta-Analytic Review*” menggunakan metode meta-analisis kuantitatif berdasarkan *Social Cognitive Theory* dari Bandura dengan meninjau 157 studi yang melibatkan 118.501 partisipan remaja dan dewasa muda dari berbagai negara. Melalui model *random-effects*, diperoleh hasil bahwa *moral disengagement* berhubungan signifikan secara moderat hingga kuat dengan perilaku agresif ($r = 0,42$) dan antisosial ($r = 0,41$), serta dipengaruhi oleh faktor personal seperti empati dan efikasi diri rendah dan faktor lingkungan seperti lemahnya pengawasan orang tua dan penolakan teman sebaya. Penelitian ini menegaskan bahwa *moral disengagement* merupakan mekanisme kognitif utama yang memungkinkan individu bertindak tidak bermoral tanpa rasa bersalah. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian yang dilakukan oleh Luo dan Bussey (2023) terletak pada tujuan, metode, subjek, dan konteks penelitian. Penelitian Luo dan Bussey berjudul “*Moral Disengagement in Youth: A Meta-Analytic Review*” bertujuan untuk mengintegrasikan dan menganalisis hasil dari 157 studi yang melibatkan 118.501 partisipan remaja dan dewasa muda dari berbagai negara, menggunakan pendekatan meta-analisis kuantitatif berdasarkan kerangka *Social Cognitive Theory*. Sebaliknya, penelitian saya dilakukan dengan pendekatan empiris lapangan yang menggunakan data primer yang dikumpulkan langsung dari responden.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara *moral disengagement* dengan *bystander effect* pada mahasiswa yang memiliki teman terlibat dalam judi *online*?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui adanya hubungan antara *moral disengagement* dengan *bystander effect* pada mahasiswa yang mengetahui temannya terlibat dalam judi *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dalam bidang studi Psikologi sosial, Psikologi pendidikan, khususnya tentang *moral disengagement* dan *bystander effect*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya peran moral dalam mengambil tindakan saat melihat teman melakukan perilaku menyimpang. Dengan pemahaman ini, diharapkan mahasiswa mampu menghindari sikap permisif dan menjadi agen perubahan di lingkungan sosialnya.

2. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang program penguatan karakter dan pendidikan moral yang lebih aplikatif. Fokus program dapat diarahkan untuk menumbuhkan empati, rasa tanggung jawab, dan keberanian moral dalam menghadapi penyimpangan sosial seperti judi *online*.

3. Bagi teman

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran mereka agar tidak bersikap pasif ketika mengetahui temannya terlibat dalam judi *online*, dengan memahami bagaimana mekanisme *moral disengagement* dan efek *bystander* memengaruhi kecenderungan diam atau tidak peduli terhadap perilaku menyimpang di lingkungan pertemanan mereka.