

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perjudian *online* semakin marak dilakukan saat ini dimana para pelaku melakukan kegiatan perjudian secara virtual yang dilakukan melalui website atau aplikasi tertentu yang terhubung dengan jaringan internet (Subagio & Astuti 2022). Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara (Jadidah dkk 2023). Proses transaksi dari deposit hingga penarikan uang hasil dari perjudian semua terhubung dalam sistem secara *online*. Perjudian *online* juga turut melibatkan bank sebagai sarana untuk memutarakan uangnya dalam sistem transaksi karena dianggap dapat dilakukan dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Perjudian internet dapat dilakukan dengan hampir semua cara tradisional. Jenis taruhan yang paling populer adalah kasino *online* dan taruhan olahraga, termasuk hampir semua permainan yang tersedia di kasino fisik (Price 2022).

Perjudian dan perjudian *online* serta meningkatnya penyebarannya dalam masyarakat modern menjadi perhatian oleh banyak peneliti saat ini. Aktivitas

perjudian kasino *online* yang menggunakan data *cross-sectional* harian yang diperiksa selama periode 5 bulan dari 1 Januari hingga 31 Mei 2020 menunjukkan bahwa jumlah penjudi kasino *online* aktif meningkat secara signifikan dari waktu ke waktu (Price 2022). Menurut laporan yang disampaikan Kepala PPATK Ivan Yustiavandana dapat diidentifikasi sebanyak 2.761.828 masyarakat Indonesia, atau sekitar 2,7 juta orang mengikuti permainan judi *online* sejak 2017-2022. Mayoritas atau sebanyak 2.190.447 pihak masyarakat (2,1 juta orang) diantaranya yang melakukan aktivitas pertaruhan dengan nominal kecil (di bawah Rp 100 ribu) merupakan golongan warga berpenghasilan rendah. Dengan profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lain-lain (Kencana 2023).

Judi *online* juga telah menyebar ke beberapa kota besar di Indonesia, termasuk Kota Padang. Polresta Padang telah berhasil mengungkap 24 Laporan Kepolisian (LP) mengenai perjudian dan menetapkan 32 pelaku judi *online* sebagai tersangka (Nasrizal 2022). Salah satu pihak yang tertarik untuk melakukan perjudian *online* adalah mahasiswa. Saat ini perjudian *online* menjadi fenomena tersendiri terutama dikalangan mahasiswa (Subagio & Astuti 2022). Hal ini didukung pada penelitian Auer & Griffiths (2020) bahwa dewasa muda lebih mungkin untuk melakukan perjudian *online*, termasuk usia 18-24 tahun dibandingkan dengan usia 25-44 tahun dan usia diatas 65 tahun cenderung paling sedikit melakukan judi *online*. Ditambah dengan perkembangan globalisasi saat ini seakan semakin memudahkan untuk

mendapatkan uang secara instan melalui judi. Beberapa pemain bahkan menjadikan perjudian *online* sebagai sarana mencari uang saku atau menjadikan perjudian *online* sebagai mata pencaharian utama untuk kebutuhan hidup sehari-hari, dan hal tersebut menjadi hal lumrah bagi mereka yang melakukannya (Subagio & Astuti 2022).

Dampak dari perjudian *online* dalam Budiman dkk (2022) memiliki beberapa karakteristik, diantaranya terdapat perubahan rutinitas yang drastis dari biasanya, pengurangan beberapa aktivitas fisik, menghindari acara dan aktivitas penting untuk bermain judi *online*, mengurangi waktu untuk bersosialisasi dan mengabaikan keluarga serta teman, memiliki keinginan instan untuk bermain judi *online*, mengabaikan pekerjaan dan gangguan mental. Hal ini juga didukung pada hasil penelitian Price (2022) menunjukkan di antara penjudi *online* beresiko tinggi, faktor resiko yang paling dapat diprediksi mencakup kecemasan dan depresi sedang dan berat, pengurangan jam kerja, dan mudah terpengaruh untuk berjudi. Menurut Amoah-Nuamah dkk (2023) bahwa perjudian *online* meningkat di kalangan pelajar di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah. Penelitian yang dilakukan Amoah-Nuamah dkk (2023) pada subjek mahasiswa menemukan bahwa partisipan yang berjudi *online* akhirnya menjadi depresi, sulit tidur, dan hampir tidak berkonsentrasi di kelas karena sikap kecanduan mereka terhadap judi *online*.

Para pemain yang melakukan judi *online* telah diatur pasalnya dalam pasal 303 KUHP dengan tindak pidana perjudian dan pasal 27 ayat (2) undang-

undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Meskipun telah terdapat aturan hukum yang mengatur tentang tindakan perjudian, namun masih banyak ditemukan para pemain judi *online* dari segala usia di Indonesia. Salah satu alasan masih banyak ditemukan pemain judi *online* adalah rendahnya *moral disengagement* pada setiap individu tersebut, *moral disengagement* dapat mempengaruhi perilaku pemain dengan memungkinkan mereka untuk melakukan tindakan yang tidak etis atau melanggar aturan, karena adanya pemisahan antara tindakan dalam permainan dan nilai moral di dunia nyata. *Moral disengagement* adalah predictor signifikan terhadap perilaku judi (Barnes dkk 2005).

Moral disengagement dalam konteks perjudian *online* adalah perilaku yang dapat membantu individu merasa lebih nyaman dengan perjudian mereka, meskipun ini seringkali tidak sejalan dengan norma etika dan nilai sosial. Bandura juga menjelaskan berbagai mekanisme psikososial yang digunakan untuk membenarkan tindakan tidak bermoral (Ims 2021). Penting untuk menyadari bahwa *moral disengagement* dalam perjudian *online* dapat menyebabkan konsekuensi negatif baik bagi individu maupun masyarakat, termasuk masalah keuangan, masalah kesehatan mental, dan ketidakstabilan hubungan. López dkk. (2020) mengemukakan bahwa dunia maya atau media sosial memiliki karakteristik yang memungkinkan seseorang untuk menjauhkan diri secara moral atau pelepasan moral saat berinteraksi dengan orang lain karena tidak dapat mengamati reaksi korban di dunia nyata. Di lingkungan *online* sangat mendorong terjadinya moral disengagement karena

terdapat jarak fisik dan psikologis antar individu dan tanggung jawab atas perilaku yang dapat dibagikan pada antar pengguna (Morgans & Fowers, 2021).

Menurut Bandura (2002) *moral disengagement* adalah proses kognitif sosial dimana regulator internal sebagai standar moral tidak berperan dan tidak berfungsinya proses regulasi diri yang membuat seseorang mampu untuk melakukan tindakan yang buruk terhadap orang lain. Rangkaian proses kognitif sosial yang membuat seseorang menjauhkan diri tanpa adanya perasaan bersalah atau penyesalan adalah pengertian dari *moral disengagement* (Thornberg & Jungert, 2014). Pendapat lain menurut Metter & Bauman (2016) *moral disengagement* merupakan proses kognitif yang membuat seseorang merasa yakin bahwa tindakan yang berlawanan dengan norma sekitar dapat diterima oleh orang lain.

Moral disengagement dapat membuat individu untuk mengesampingkan diri secara kognitif, dengan cara mengabaikan perasaan rendah diri dan bersalah ketika perilaku yang dilakukannya berlawanan dengan etika moral (Runions & Bak, 2015). Hartman (2017) mengemukakan bahwa *moral disengagement* memungkinkan individu untuk berpikiran bahwa pelanggaran merupakan perilaku yang dapat dibenarkan. *Moral disengagement* membuat individu membenarkan tindakan yang negatif (Iwai, dkk., 2019). Individu lebih memikirkan diri sendiri dengan menentang prinsip-prinsip orang lain yang benar tanpa merasa bersalah merupakan pengaruh dari *moral disengagement* (Clemente, dkk., 2019). Tidak hanya secara offline atau di dunia nyata, *moral*

disengagement juga dapat terjadi secara *online* atau di media sosial karena terdapat karakteristik atau sifat dari media sosial yang memungkinkan seseorang untuk melakukan *moral disengagement* seperti anonimitas dan fleksibilitas.

Terdapat penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Marionneau & Kankainen (2018) dalam penelitian ini metode yang dilakukan dengan menerapkan model *moral disengagement* (MD) pada wawancara kualitatif yang dilakukan dengan penerima hasil perjudian di Finlandia dan Perancis. Hasil lain juga ditemukan pada penelitian Price (2020) dimana salah satu hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa laki-laki cenderung lebih banyak melakukan perjudian *online* dibandingkan dengan perempuan. Hal ini sejalan dengan salah satu faktor dari *moral disengagement* yaitu jenis kelamin sesuai dengan hasil penelitian Detert (2008) bahwa laki-laki cenderung lebih melepaskan diri secara moral dibandingkan dengan perempuan.

Dikarenakan terbatasnya penelitian yang ditemukan tentang *moral disengagement* pada pemain judi *online* sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran *moral disengagement* pada mahasiswa. Penelitian mengenai gambaran *moral disengagement* pelaku judi *online* ini ditujukan pada mahasiswa di kota padang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana gambaran *moral disengagement* pada pemain judi *online* pada mahasiswa kota Padang

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran *moral disengagement* pada mahasiswa di kota Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yaitu hasil penelitian dapat memberikan sumbangan literatur kajian di bidang psikologi sosial mengenai gambaran *moral disengagement* pada mahasiswa. Serta memberikan informasi tambahan untuk peneliti berikutnya yang tertarik melakukan penelitian pada hal yang serupa yaitu gambaran *moral disengagement* pada mahasiswa di kota Padang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman bagi keluarga, pendidik, dan masyarakat tentang judi *online* yang terjadi di kalangan mahasiswa.
- b. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat mendorong orang tua dan teman sebaya untuk memberikan edukasi mengenai judi *online* dan bagaimana cara menggunakan media sosial dan internet dengan bijak.
- c. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman bagi para pemain judi online dan sebagai upaya preventif untuk pencegahan judi online.

