

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perjudian telah menjadi masalah sosial yang semakin berkembang pesat, terutama di era *Society 5.0* dengan kemunculan judi *online* sebagai bentuk perjudian baru melalui teknologi digital. Selama beberapa tahun terakhir, sejumlah situs judi *online* berkembang pesat dan dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan masyarakat (Laras dkk., 2024). Kemudahan akses dan fitur menarik seperti *auto-play* yang memungkinkan berjudi tanpa berinteraksi terus-menerus meningkatkan frekuensi dan durasi berjudi (Jonsson dkk., 2024). Selain itu, judi *online* dianggap sebagai tindakan kriminal yang melanggar hukum dan bentuk penyimpangan sosial yang bertentangan dengan norma masyarakat (Migu & Zaky, 2022).

Keterlibatan dalam aktivitas judi *online* di Indonesia mengalami peningkatan signifikan. Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada November 2024, sebanyak 8,8 juta individu terlibat dalam aktivitas judi *online*, meningkat drastis dibandingkan dengan tahun 2023 tercatat sebanyak 3,7 juta pelaku judi *online* (PPATK, 2023; PPATK, 2024). Peningkatan jumlah pelaku judi *online* menjadi perhatian serius karena potensi dampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, psikologis, dan potensi peningkatan angka kriminalitas di masyarakat (Laras dkk., 2024).

Selain peningkatan jumlah pelaku, peningkatan aktivitas judi *online* juga terlihat dalam jumlah transaksi yang tercatat dalam laporan CNN Indonesia (2023) sepanjang tahun 2023 tercatat lebih dari 159 juta transaksi terkait aktivitas judi *online* dengan total transaksi mencapai Rp160 triliun. Berdasarkan laporan PPATK, pada periode 2017-2022 mencatat total transaksi senilai Rp190 triliun. Dengan demikian, akumulasi transaksi dalam enam tahun terakhir hingga 2023 semakin menggambarkan besarnya perputaran uang dalam jaringan judi *online* di Indonesia.

Judi slot *online* merupakan salah satu bentuk perjudian digital yang menunjukkan tingkat popularitas tinggi di Indonesia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Menkopolkam Hadi Tjahjanto yang menyatakan bahwa judi slot *online* diminati karena kemudahan akses untuk bermain kapan saja dan dimana saja (CNN, 2024). Judi slot *online* menggunakan sistem berbasis simbol. Pemain cukup menekan tombol untuk memutar gulungan dan menunggu kemunculan kombinasi simbol secara bersamaan, setiap simbol memiliki nilai berbeda. Jika kombinasi simbol yang dihasilkan tidak memenuhi syarat menang, pemain dianggap kalah (Kelly dkk., 2021).

Kemudahan akses judi slot *online* didukung oleh teknologi digital yang memengaruhi cara individu berpartisipasi dalam permainan ini. Pengguna hanya perlu mendaftar pada situs web yang dipilih (Arrafif & Wiguna, 2023). Lalu, melakukan transaksi deposit menggunakan metode pembayaran elektronik, seperti *m-banking* dan *e-payment* (Trisnawati dkk, 2015). Selain itu, biaya relatif rendah untuk bermain judi slot *online* membuat

pengalaman yang diperoleh lebih memuaskan dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan, hal ini dapat mendorong individu untuk terus berpartisipasi dalam permainan tersebut (Kelly dkk., 2021).

Prevalensi kecanduan judi *online* di Indonesia, menurut Kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa FKUI-RSCM, sekitar 68,9% individu yang berusia 18-25 tahun, dengan jenis judi slot *online* yang paling banyak digunakan (Arlinta, 2024). Penelitian yang dilakukan Baihaqi dkk. (2024) juga menemukan bahwa kelompok usia 20-24 tahun merupakan yang paling dominan terlibat dalam praktik judi *online* dibandingkan dengan kelompok usia lainnya. Rentang pada usia ini dikenal sebagai fase *emerging adulthood* (Arnett, 2000).

Emerging adulthood merupakan masa transisi ketika individu tidak lagi dikategorikan sebagai remaja, namun juga belum sepenuhnya dianggap sebagai dewasa muda (Arnett, 2000). Pada masa ini, individu cenderung mengeksplorasi identitas diri terutama karena berkurangnya kontrol dari guru dan orang tua sehingga memiliki lebih banyak kesempatan untuk mencari pengalaman baru dan intenss (Krotter dkk., 2024). Adanya eksplorasi ini membuat kehidupan *emerging adults* lebih tidak stabil dibandingkan usia lainnya (Arnett, 2016). Kondisi ini meningkatkan peluang munculnya perilaku berisiko (Arnett, 2000), salah satunya adalah judi *online* (Krotter dkk., 2024).

Pada masa *emerging adulthood*, individu masih mengalami perkembangan kognitif terutama pada *prefrontal cortex* yang berperan dalam pengambilan keputusan dan pengendalian impuls, yang terus berkembang hingga usia akhir dua puluhan. Kematangan kognitif yang belum optimal usia ini rentan terhadap keputusan impulsif yang dipengaruhi oleh teman sebaya dan tekanan sosial serta mengabaikan konsekuensi jangka panjang yang meningkatkan keterlibatan dalam perilaku judi *online*. Ketidakmatangan kognitif ini rentan mengalami distorsi kognitif yang dapat memperburuk kecenderungan aktivitas perjudian dan menghambat perkembangan menuju kedewasaan yang sehat dan stabil (Kim dkk., 2017). Penelitian Schmits (2018) menunjukkan bahwa *emerging adults* rentan mengalami distorsi kognitif yang berkontribusi pada perilaku berisiko.

Distorsi kognitif merupakan hasil dari proses pengolahan informasi dengan cara tertentu yang secara konsisten menimbulkan pola kesalahan berpikir berulang dan dapat diidentifikasi (Beck, 1967). Dalam konteks perjudian, teori distorsi kognitif (Beck, 1967) dikembangkan oleh Raylu dan Oei (2004) dengan melibatkan beberapa dimensi. Pertama, dimensi *illusion of control* mengacu pada keyakinan individu dapat mengendalikan hasil acak dalam perjudian. Kedua, dimensi *predictive control* merujuk pada keyakinan bahwa pola sebelumnya dapat memprediksi hasil perjudian dan mengembalikan uang yang hilang. Ketiga, dimensi *interpretative bias* merujuk pada kecenderungan menafsirkan kemenangan sebagai keterampilan pribadi. Keempat, dimensi *gambling expectancies* mengacu pada harapan

yang tidak realistis terhadap perjudian. Kelima, dimensi *inability to stop gambling* merujuk pada ketidakmampuan menghentikan perjudian.

Distorsi kognitif banyak dieksplorasi dalam konteks judi slot *online* (Hanmann, 2016). Pejudi slot *online* sering menggunakan strategi seperti “*max bet*” untuk mengejar hadiah besar yang diharapkan. Namun, strategi ini dapat dengan cepat menghabiskan dana jika hadiah besar yang diinginkan tidak diperoleh. Pejudi juga memiliki fleksibilitas untuk meningkatkan jumlah taruhan kapan saja ketika merasa kemenangan sudah dekat. Hal ini sering menimbulkan kepercayaan keliru (*illusory belief*) bahwa mesin slot dapat dimainkan dengan strategi tertentu. Pejudi percaya bahwa dengan kemampuan tersebut dapat menjadi seorang pejudi slot yang terampil. Meskipun pada kenyataannya, hasil permainan slot sepenuhnya bergantung pada keberuntungan dan bersifat acak (Harrigan dkk., 2014).

Distorsi kognitif menyebabkan individu melebih-lebihkan keterampilan dan probabilitas kemenangan yang mendorong terus berjudi untuk menutupi kerugian (Hunt & Blaszczynsk, 2019). Hal ini memicu perilaku mengejar (*chasing behavior*), yaitu melanjutkan perjudian dengan harapan menutup kerugian yang telah terjadi (Lesieur, 1979; Nigro dkk., 2022). Semakin besar kerugian, semakin intens perilaku mengejar tersebut (Breen & Zuckerman, 1999). Umpan balik positif dari mesin slot *online*, seperti suara atau animasi kemenangan, memperkuat keyakinan keliru bahwa mereka memiliki pengetahuan dan dapat memprediksi kemenangan. Hal ini

mendorong pejudi meningkatkan taruhan meskipun hasil permainan tetap acak dan tidak dapat diprediksi (Harrigan dkk., 2014).

Selain perilaku mengejar (*chasing behavior*), distorsi kognitif juga mendorong individu untuk mengandalkan perilaku takhayul (*superstition*), seperti menggunakan sistem, tanggal atau angka keberuntungan yang dianggap dapat mempengaruhi hasil perjudian (Morris & Griffiths, 2013). Pejudi slot *online* percaya bahwa ritual berdo'a sebelum bermain atau memiliki "angka keberuntungan" dapat memengaruhi hasil permainan (Stojnic, 2009).

Distorsi kognitif juga memperkuat keyakinan bahwa kekalahan berturut-turut dapat meningkatkan peluang kemenangan berikutnya, seperti pejudi kalah berturut-turut pada putaran mesin slot cenderung yakin bahwa kemenangan pasti akan terjadi pada putaran berikutnya (Philander dkk., 2019). Kekalahan berturut-turut tidak dianggap sebagai kegagalan, melainkan sebagai hampir menang (*near-miss*) yang mendorong mereka untuk terus mencoba mencapai kemenangan (Syahron dkk., 2024). Fenomena *near-miss* ini semakin meningkatkan keinginan pejudi untuk terus bermain karena mereka merasa kemenangan sudah dekat (Wu dkk., 2018).

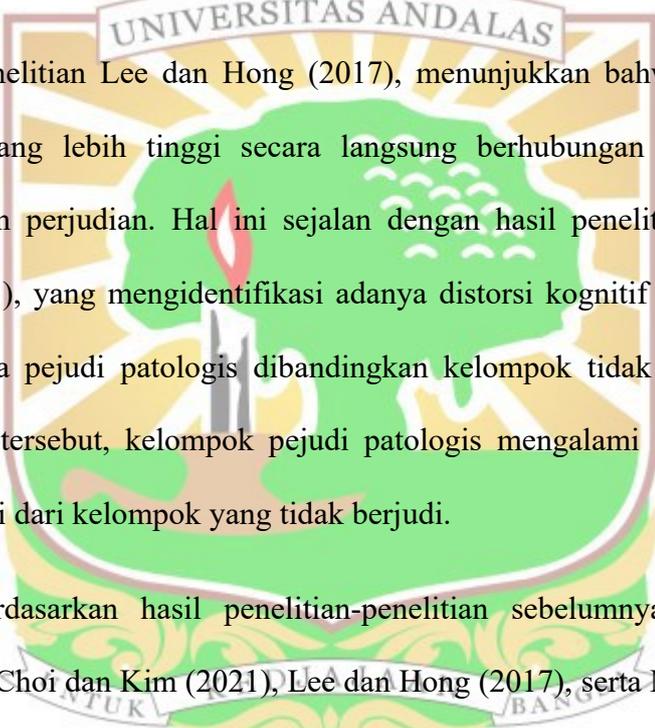
Distorsi kognitif yang muncul juga diperkuat oleh fitur-fitur judi slot *online*, seperti kemenangan kecil yang sering, bonus, desain visual dan suara yang menarik dapat meningkatkan risiko kecanduan (Kusumaningtyas & Sutanto, 2024). Keinginan untuk terus bermain judi slot *online* sering

dikaitkan dengan perasaan gembira yang muncul meskipun pada akhirnya berujung pada kerugian (Harrigan dkk., 2014). Distorsi kognitif mendorong individu merasa yakin akan menang, sehingga memperkuat kecenderungan untuk terus berjudi meskipun mengalami kerugian finansial yang signifikan (Philander dkk., 2019).

Dampak negatif yang ditimbulkan oleh distorsi kognitif pada individu yang terlibat dalam judi slot *online* dapat memperburuk kecenderungan untuk terus berjudi. Keterlibatan yang intens dalam perjudian dan menunjukkan respons positif terhadap perjudian dikategorikan sebagai *moderate-risk gambler*, individu dalam kategori ini cenderung memiliki risiko tinggi yang dapat berpotensi berkembang menjadi perilaku perjudian bermasalah (*problem gambling*) (Armstrong dkk., 2020). *Problem gambling* adalah perilaku perjudian yang memiliki konsekuensi negatif pada pejudi, orang lain dalam jaringan sosial atau komunitasnya (Ferris & Wynne, 2001).

Ketidakmampuan dalam berhenti berjudi dapat mendorong individu kesulitan dalam mengendalikan perjudian yang pada akhirnya berkontribusi pada kecanduan judi (Raylu & Oei, 2004). Dalam aspek ekonomi, kerugian finansial yang besar dapat menimbulkan beban utang. Jika tidak ditangani secara tepat, kondisi ini dapat mendorong individu ke dalam keputusan, dan bahkan berisiko terhadap tindakan ekstrem seperti bunuh diri sebagai pelarian dari tekanan ekonomi (Yulian & Isher, 2024).

Penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan distorsi kognitif dan perilaku perjudian. Choi dan Kim (2021) menemukan bahwa keyakinan irasional berperan signifikan dalam memengaruhi perilaku perjudian. Semakin tinggi tingkat keyakinan irasional individu, semakin besar risiko individu tersebut mengalami masalah perjudian. Penemuan ini memperkuat bahwa keyakinan yang tidak rasional, seperti ilusi kontrol atau keyakinan prediktif, menjadi pendorong utama keterlibatan dalam perjudian.



Penelitian Lee dan Hong (2017), menunjukkan bahwa skor distorsi kognitif yang lebih tinggi secara langsung berhubungan dengan tingkat keterlibatan perjudian. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Michalczuk dkk. (2011), yang mengidentifikasi adanya distorsi kognitif yang jauh lebih tinggi pada pejudi patologis dibandingkan kelompok tidak berjudi. Dalam penelitian tersebut, kelompok pejudi patologis mengalami distorsi kognitif lebih tinggi dari kelompok yang tidak berjudi.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan Choi dan Kim (2021), Lee dan Hong (2017), serta Michalczuk dkk. (2011), sebagian besar dilakukan di luar konteks Indonesia dan tidak spesifik pada jenis judi slot *online*. Sementara itu, kajian tentang distorsi kognitif di Indonesia yang secara spesifik menyoroti perjudian masih terbatas. Penelitian di Indonesia sebagian besar berfokus pada hubungan antara pengendalian diri (*self-control*) dan perilaku judi *online*, seperti yang diteliti oleh Setiawan (2023). Namun, distorsi kognitif memiliki peran penting dalam memperburuk perilaku perjudian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

menggambarkan distorsi kognitif pada pelaku judi slot *online* khususnya di kalangan *emerging adults*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni “Seperti apa gambaran distorsi kognitif pada *emerging adults* pelaku judi slot *online*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran distorsi kognitif pada *emerging adults* pelaku judi slot *online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat :

1. Menjadi acuan dan sumber pengetahuan terbaru dalam ilmu psikologi khususnya dibidang Psikologi Kognitif mengenai distorsi kognitif.
2. Memberikan informasi, studi literatur, serta acuan kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dengan tema yang serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Pelaku Judi Slot *Online*

Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan distorsi kognitif pada pelaku judi slot *online* untuk dapat memahami distorsi kognitif

agar meningkatkan kesadaran diri dan menghentikan perilaku judi slot *online*.

2. Manfaat Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai distorsi kognitif, meningkatkan kewaspadaan terhadap tanda awal keterliatan anak dalam perilaku berjudi dan membangun komunikasi yang lebih terbuka, serta supportif dengan anak untuk membahas risiko judi slot *online*.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman terkait distorsi kognitif dalam konteks judi slot *online*, sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari judi slot *online*.

4. Manfaat Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat memberikan gambaran distorsi kognitif pada pelaku judi slot *online* sebagai data empiris untuk mengembangkan program dan kebijakan.

