

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era sekarang dan bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Internet menjadi pusat informasi hanya dengan menekan tombol semua serasa mudah untuk diproses oleh internet. Internet dapat menghubungkan satu negara dengan negara lain hanya dalam hitungan detik. Menikmati internet pada era sekarang cukup dibilang beruntung karena pada era sebelumnya semua serasa sulit untuk dilakukan bahkan harus menunggu waktu yang cukup lama jika ingin mencari sumber pengetahuan. Internet dapat memberikan keuntungan bagi setiap penggunanya untuk mengakses berbagai hal tanpa batasan waktu kapanpun dan dimanapun.

Di balik kemudahan yang banyak ditawarkan, terdapat dampak positif maupun negatif yang terkandung. Dampak positif yang diberikan internet dapat memberikan keuntungan yaitu meningkatkan pengetahuan dan memperluas minat bagi para penggunanya. Selain dampak positif yang dapat dinikmati oleh siapapun tak terkecuali ada sisi negatif yang beragam selalu berdampingan seperti terpapar informasi yang tidak benar (*cyber fraud*), kekerasan dan pelecehan (*cyber bullying*), pornografi, dan perjudian. Salah satu jenis dampak negatif dari internet adalah munculnya fenomena judi online (Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Jessica McBride dan Jeffrey Derevensky (2009) pada jurnal berjudul "*Internet Gambling Behavior in a Sample of Online Gamblers Canada*", menjelaskan bahwa tingkat perjudian di internet sangat meningkat diambil dari sample penjudi mulai dari tahun 2001 sebesar 6,7% sampai tahun 2006 sebesar 36,5% mengatakan bahwa lebih menyukai judi online karena mereka sebelumnya sudah mencoba berbagai macam bentuk judi yang tradisional. Dari pernyataan jurnal diatas kemudian ditambahkan dengan pernyataan M selaku informan pertama :

*"pernah, melakukan judi biasa seperti burung dara dan dadu, lebih memilih judi online karena tidak banyak resiko seperti judi biasanya".*

Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh William Robert (2007) jurnal berjudul "*Internet Gambling : A Comprehensive Review and synthesis of the Literature Canada*", mengatakan bahwa judi online lebih banyak didominasi oleh laki-laki sebesar 85% - 90%.

Pada tahun 2015, Tim *cyber crime* Polda Metro Jaya merilis data bahwa ada yang melakukan tindak pidana terkait perjudian yang terbagi menjadi dua kasus pidana yaitu kasus perjudian konvensional berjumlah 506 kasus, dan kasus perjudian *online* (*Cyber Gambling*) berjumlah 600 kasus, yang dapat dikategorikan sebagai *cyber crime* (*sumber*). Menurut data statistik yang dikutip dari laman Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada bulan Oktober 2018 silam tercatat jumlah perjudian sebanyak 9671. Sehingga total keseluruhan dari awal Bulan Januari hingga Oktober 2018 sebanyak 61167.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Agung Kurniawan (2014) dalam skripsi yang berjudul "*Judi Sepak Bola Online pada kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*". Hasil penelitian menunjukkan judi sepak bola online yang dilakukan oleh mahasiswa disebabkan karena adanya proses interaksi diantara sesamanya yang didukung dengan kesamaan identitas serta imitasi di kalangan mahasiswa.

Fenomena judi online semakin populer seiring perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam tentang hal tersebut ke dalam suatu penelitian ilmiah. Peneliti melakukan suatu *pre-eliminatory* untuk mengidentifikasi secara lebih dalam mengenai fenomena judi online ini. Melalui sebuah wawancara yang dilakukan pada seorang informan yang berinisial M, berusia 20 tahun, ditemukan data bahwa yang bersangkutan sudah melakukan judi online selama 9 tahun.

*“awal saya diajak sama teman saya yang bernama “d”, akhirnya saya juga ketagihan juga judi online”.*

Pengaruh lingkungan dalam hal ini temannya menjadi salah satu alasan M untuk melakukan judi online bahkan, menurutnya, sudah sampai pada taraf ketagihan.

Wawancara lanjutan dengan informan M menghasilkan data bahwa, yang bersangkutan masih terus melakukan judi *online* walaupun melanggar hukum.

*“karena sudah terbiasa, juga bisa menambah uang, bisa membelanjakan orangtua. Saya juga pernah ditangkap polisi selama 1 bulan terus setelah lepas, saya tidak melakukan juditetapi karena diajak teman lagi, saya berjudi lagi”.*

Sama halnya dengan informan I, usia 33 tahun, ditemukan data bahwa salah satu hal yang mendorongnya untuk melakukan perjudian melalui media online, yaitu mendapatkan kesenangan meskipun informan mengetahui hal tersebut dilarang oleh hukum.

*“namanyakan juga kesenangan ya, kesenangan, kesenangan, gak terkandang jujur dilarang tapi ya kesenangan, hiburanlah. Gak diniati bener-bener”.*

Informan S, usia 40 tahun, menyatakan pula bahwa perjudian ini tidak bisa dihentikan olehnya karena sudah menjadi kebiasaan dan juga yang bersangkutan mendapatkan keuntungan dari perjudian secara online tersebut.

*“ karena sudah kebiasaan, juga cari keuntungan”.*

Hasil wawancara dari ketiga informan tersebut diperoleh suatu kesimpulan bahwa judi online sudah menjadi kebiasaan bagi mereka untuk mendapatkan keuntungan serta kesenangan. Mereka pun tetap akan melakukan hal tersebut meski mengetahui bahwa hal tersebut merupakan suatu pelanggaran.

Banyak orang yang sering melakukan perjudian karena orang hanya melihat dari hasil yang didapatkan banyak selain instan dan juga mendapat untung besar tak terkecuali terkadang mendapatkan kerugian. Semakin orang mendapat kerugian semakin membuat orang menjadi penasaran dan akan terus menerus mencoba judi karena tergiur dengan hasil yang didapatkan. Judi online yang berkembang saat ini pun menjadi salah satu pilihan baru bagi para penjudi.

Di sisi lain, Indonesia memiliki hukum yang jelas terhadap kasus perjudian. Masalah perjudian diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 7 tahun 1974 khususnya pada pasal 1 dan 2 yang berbunyi *“segala bentuk tindak pidana perjudian merupakan suatu kejahatan dengan hukuman 2 tahun 8 bulan”*. Begitu pula dengan perjudian secara online, negara mengatur dan mengeluarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2): *“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”*.

Di satu sisi, ada hukum di Indonesia yang jelas yang mengatur perilaku individu terkait perjudian. Di sisi lain, para pelaku seperti informan M, I, S tetap melakukan perjudian dengan berbagai alasan dan tujuan. Perilaku perjudian khususnya di dunia maya atau disebut judi online merupakan hal menarik untuk dikaji lebih dalam. Salah satu variabel psikologi yang dapat menggali lebih dalam mengenai para pelaku judi online ini, yaitu konsep diri. Konsep diri merupakan gambaran individu mengenai diri sendiri yang meliputi keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional aspiratif, dan prestasi yang ingin dicapai oleh individu.

Penelitian yang dilakukan oleh DA Siswoyo (2012) dalam skripsi yang berjudul *“Hubungan antara konsep diri dengan sikap terhadap judi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”*. Dari hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif antara konsep diri dengan sikap terhadap judi atau bisa dijelaskan bahwa semakin tinggi konsep diri mahasiswa psikologi UIN Malik Ibrahim Malang maka semakin rendah tingkat sikap terhadap judi.

Selain itu terdapat penelitian oleh Azizah (2018) skripsi yang berjudul “*Konsep diri pemain judi online pada mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh*”, hasilnya menunjukkan bahwa ada pengaruh lingkungan dari orang lain yang memberikan dampak kepada mahasiswa untuk memberikan peluang keingintahuan mengenai judi *online*.

Sedangkan pada penelitian jurnal yang dilakukan oleh Nassim Tabri, Kaitlyn M., Marina M, & Michael, J.(2018) berjudul “*Perfectionism Predicts Disordered Gambling Via Financially Focused Self-Concept*”, dalam jurnal tersebut ditemukan hasil yang mengatakan bahwa orang penjudi yang memiliki kecenderungan perfeksionis dalam berjudi lebih mementingkan mendapat keuntungan finansial daripada dirinya. Konsep diri yang dimaksud lebih dominan pada kesuksesan finansial yang didapat melalui judi online.

Seseorang yang sudah terbiasa dengan perjudian akan merasa sulit untuk melepaskan judi tersebut maka diperlukan dukungan yang banyak oleh orang – orang terdekat seperti keluarga. Di sisi lainnya individu tersebut juga membutuhkan bantuan dan bimbingan dari tenaga profesional seperti pemuka agama, petugas sosial, dan psikologis atau terapis untuk menghilangkan perilaku yang buruk seperti berjudi online. Tenaga profesional tersebut harus bekerja sama agar dapat mengembalikan perilaku yang semula atau normal yang tidak terikat dengan judi online.

Menurut Kenrick (dalam Suryono, 2012) mengatakan konsep diri adalah representasi mental seseorang melihat dari sudut pandang dan keyakinan yang ada didalam dirinya yang menunjukkan identitas yang dimilikinya.

Dari hasil data pre-eliminatory dengan informan M, I, S mengenai tiga aspek yang ada pada konsep diri yaitu pengetahuan, harapan dan penilaian

menunjukkan bahwa konsep diri pada pelaku judi online memiliki konsep diri yang tinggi dan perilaku judi yang dikategorikan tinggi. Yang dimaksud kategori tinggi dilihat dari aspek yang pertama yaitu pengetahuan, mereka mengetahui tentang judi yang mereka geluti dari judi konvensional hingga judi online; aspek kedua adalah harapan, dimana mereka seharusnya berhenti dari judi online dan melanjutkan kehidupannya normalnya seperti bekerja dan menghabiskan waktu untuk keluarga tetapi kenyataannya mereka masih melakukannya karena sudah terbiasa bahkan sudah menjadi hiburan sehingga sulit untuk melepaskannya; dan pada aspek yang ketiga penilaian, mereka menilai judi itu tidak baik untuk dilakukan karena melanggar hukum tetapi mereka tetap melakukan judi dikarenakan tidak ada cara yang lain untuk mendapatkan uang banyak dengan cara yang instan sekaligus menyenangkan daripada bekerja yang dianggap melelahkan dan belum pasti penghasilannya selain itu ada tuntutan ekonomi yang memaksakan mereka melakukan judi online agar mendapatkan keuntungan yang besar.

Terdapat hasil dari wawancara yang telah dilakukan peneliti selama menggali informasi data dari informan J dan D. Untuk informan J berikut beberapa cuplikan wawancaranya yang menunjukkan adanya masalah konsep diri pada pelaku judi online yaitu:

*“semenjak ya semenjak judi-judi online dan e apa angkutan  
agak menurun pendapatan dan saya berpikir ya judi online itu  
sebagai sampingan dalam arti bukan untuk judi melainkan e  
pendapatan seperti gojek online, grab online”*(I.55-61; 62-67)

Informan mengatakan adanya ketidaksesuaian persepsi mengenai hukum di Indonesia, berikut pernyataannya :

*“ J: sebenere ya sebenere itu legal. Di Indonesia itu sebenere legal, cuman berhubung negara ini Indonesia ini negara hukum.*

*D: iya*

*J: itu akhirnya dimasukan kategori ilegal, karena saya lihat kenapa kalau udah ada judi online kenapa kok disitus situs yang di warnet yang diyoutube kok diperbolehkan kan gitu. Itu sebenare Indonesia legal berhubung negara Indonesia ini negara hukum jadi diile apa diilegalkan gitu lo”. (I.1209 -1222)*

Pada wawancara selanjutnya Informan J mengatakan judi online adalah pekerjaannya, berikut didukung pernyataannya:

*“bagi saya gak gak judi seperti halnya judi fisik atau penjudi – penjudi gitu saya anggap ini suatu pekerjaan”.(II,313-316)*

*“pekerjaan saya sewaktu pekerjaan. Karena selama ini saya bisa mencukupi keluarga saya.” (II,322-324)*

Berikutnya informan J menyukai diri sebagai penjudi online, didukung dengan pernyataan dibawah ini :

*“ suatu kebanggaan sebenere itu, ada satu kebanggaan dari titik semua ini, kenapa kok dulu saya gak mengenal judi online sejak dulu. Terus kebanggaan yang kedua itu, bukan pribadi saya ya. Saya bangga bisa membelikan kebutuhan anak saya yang dulu terlantarkan dan dengan judi online ini saya bisa memberikan eh kebutuhan anak yang belum saya terpenuhi akhirnya dengan judi ini saya bisa memenuhi kebutuhan anak bisa membelikan ini , hape yang mahal yang ini yang ini*

*permintaan apapun , paketan, atau apapun saya turuti.”*  
(I.878-892)

Informan J mengatakan bahwa istrinya mengetahui dan memperbolehkannya untuk melakukan judi online, berikut pernyataannya:

*“ istri saya pun merestui dengan judi online daripada judi fisik kalau dia umpama saya main kalah dengan main apa ya kalau judi fisik, dia marah kalau main judi online dia gak marah”. (I, 813-817)*

Teman informan J memberi pujian setelah sukses menjadi penjudi online berikut pernyataannya:

*“dengan adanya saya berpindah profesi sebagai penjudi online ini alhamdulillah banyak teman yang memuji saya”. (I,1147-1150)*

Pengaruh lingkungan yang membentuk diri informan J, berikut pernyataannya :

*“ lah kalau judi online sekitar dua tahun. Mulai tahun dua ribu tujuh belas , saya mengenal kalau dunia fisik saya mulai kelas sd kelas tiga mulai udah judi judi fisik”. (II,17-21)*

Itu merupakan beberapa cuplikan wawancara pada informan J sedangkan pada informan D memiliki pernyataan sendiri berikut beberapa cuplikan wawancara pada informan d yang menunjukkan adanya masalah dalam konsep diri pada pelaku judi online yaitu:

Informan D pernah dihukum polisi waktu kecil berikut pernyataan yang mendukung tersebut:

*“ sama sekali gak pernah. pernah sih kalau dulu kecil masihan , tapi bukan judi online merpati itu tadi ”.* (I, 553-557)

Agama dan hukum di Indonesia melarang judi online tersebut, berikut pernyataan yang mendukung:

*“ ya memang di di agama manapun dilarang di undang-undang dasar pun ada kan dilarang Cuma gimana kalau perjudian semua dilarang gak ada hiburan gimana? Itukan aslinya hiburan Cuma ada sih pemain-pemain judi asli kan Cuma kalau aku kan sudah berkecimpung tapi bukan pemain aku buat hiburan aja, buat sampingan aja kalau gini hasilnya ”.* ( I,588-600)

Persepsi informan tentang baik dan buruk pada judi online, berikut pernyataannya:

*“ hal-hal yang buruk lebih mudah dikenal daripada hal-hal yang baik.”* (I, 93-96)

Informan D menyukai dirinya sendiri saat melakukan judi online, berikut pernyataannya:

*“sukanya dapat uangnya cepet kalau habisnya juga cepet jadi ya agak ya buat jajan aja ada gak kekuranganlah”.* (361-364)

Pengakuan informan D sebagai judi online ada dalam pernyataan berikut yaitu :

*“P:bagaimana pendapat mereka terhadap diri anda sebelum dan sesudah anda dikatakan anda sebagai, anda mengakui enggak e bahwa anda seorang penjudi online?  
D: mengakui (I,439-445)*

Teman mengajak informan untuk bermain judi online, berikut pernyataannya:

*“(bunyi hp) terus kenal judi online tadi dari temen-temen awal mulanya ya gak tahu. Habis pulang (bunyi telpon) dari bekupon habis pulang diajak temen-temen ke warnet tak pikir temen-temen itu ngapain ternyata e main bola online, poker. (I,992-1000)*

Pengaruh lingkungan membentuk perilaku informan berikut pernyataan yang mendukung:

*“pernah ya itu ajak bapak diajak bapak sering diajak bapak akhirnya ketagihan mainan burung terus kan kalau habis mainan burung kan kalau magribkan sudah selesai. Kumpul sama anak-anak diwarnet diwarnet diwarnet terus akhirnya ketagihan judi online, judi merpatinya lupa sekarang judi online. (I,559-569)*

*“P: itu dilingkungan itu, itu banyak..*

*D: banyak emang tempatnya orang berjudian burung di pacar kembang dulu. Pulang sekolah langsung kesana.*

*P: tadi anda mengatakan bahwa awalnya gak tahu kan kayak disuruh*

*D: gak tahu gak pernah*

*P: kok lama-lama anda tahu ?*

*D: kan tadi sudah bilang tadi ya mbak yo kalau mengenal hal-hal buruk itu cepet orang. Tadi melihat satu kali aja oh gini to carae oh gini- gini akhire tahu berkecimpung itu akhirnya. Terus” (I, 975-990)*

Perjudian di lingkungan pernyataan berikut seperti ini:

*“D: banyak sih, di lingkungan rumah. (76-77)*

*“D: biasa aja. Wong itu kayak hiburan gitu, ya gak judi sampingan kalau menurut saya. (80-83)*

Semua data wawancara di atas yang diambil dari informan J dan D telah menunjukkan ada masalah konsep diri pada kedua informan tersebut yang mengakibatkan kedua informan tersebut memilih untuk melakukan kegiatan berupa judi online.

Keunikan dari penelitian yang berjudul konsep diri pada pelaku judi online adalah mengenai konsep diri yang sudah terbentuk didalam diri setiap individu. Konsep diri tersebut dapat berkembang seiring bertambahnya usia. Semakin matang usia individu akan mempengaruhi pola berpikir dan berperilaku di lingkungannya serta dapat mengetahui aturan-aturan yang ada dimasyarakat baik aturan yang benar untuk dilakukan atau tidak pantas untuk dilakukan, termasuk aturan yang tidak pantas dilakukan adalah perjudian. Perjudian merupakan bentuk perilaku yang dimunculkan dari pemikiran dan pengalaman yang didapatkan melalui lingkungan. Peneliti memilih perjudian online karena judi online terbilang judi yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus hadir ditempat perjudian. Selain itu judi ini dapat dengan mudah diakses melalui gadget hanya dengan bermodalkan koneksi internet maka perjudian bisa dijalankan dengan mudah. Itulah perbedaan dengan judi pada umumnya. Judi online ini bisa dilakukan oleh siapa saja dan bisa dilakukan dari semua kalangan masyarakat. Syarat yang harus dimiliki oleh penjudi online adalah mempunyai buku rekening yang biasanya disarankan oleh situs judi online

tersebut maka agar mudah melakukan transaksi dalam proses perjudian. Selain itu terdapat keunikan dalam penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya yaitu pertama penelitian ini ditujukan untuk seluruh orang yang melakukan perjudian online tidak dibatasi dari kalangan manapun yang meliputi usia serta gender apapun, Orang tersebut memiliki kecenderungan adiksi melakukan judi yang berbasis online. Keunikan kedua penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya mereka menggunakan pendekatan kuantitatif. Keunikan ketiga dalam penelitian ini memiliki tipe penjudi *neurotic social gambler* bukan profesional gambler ataupun normal gambler.

Peneliti menggunakan teori Greenson (dalam Bawengan, 1977: 90-92) tentang tipe penjudi *neurotic social gambler* yang sudah dari awal peneliti kategorikan sebagai karakteristik penjudi dalam penelitian ini melalui hasil wawancara yang telah dilakukan, yaitu tipe *neurotic social gambler* merupakan karakteristik penjudi yang dimana penjudi melakukan perilaku berjudi tanpa disadari karena adanya dorongan dari alam bawah sadar. Tipe penjudi ini memiliki kecenderungan adiksi untuk melakukan perilaku berjudi secara terus menerus, kemudian perilaku berjudi online tersebut membutuhkan lawan untuk memulai suatu pertarungan demi memperoleh keuntungan mereka. Ciri utama individu yang dapat dikatakan *neurotic social gambler* adalah seorang penjudi tidak dapat menahan keinginan yang sangat kuat untuk bertaruh dalam perjudian.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Peneliti ingin melakukan pengkajian secara ilmiah mengenai gambaran konsep diri pada pelaku judi online. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui konsep diri dari pelaku judi online.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberi sumbangan pengetahuan bagi ilmu psikologi sosial mengenai terbentuknya konsep diri individu terhadap judi online serta ilmu psikologi klinis dalam mengetahui perilaku patologis individu yang ketergantungan terhadap judi online .

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Terdapat beberapa manfaat praktis yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Bagi individu yang melakukan judi online:**

Melalui penelitian ini diharapkan individu dapat memiliki pengetahuan baru dan sebagai bahan evaluasi diri terkait konsep diri pada perilaku judi online.

2. Bagi praktisi hukum dan psikologi forensik:

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mencegah perilaku judi patologis dengan identifikasi konsep diri, digunakan sebagai bahan evaluasi bilamana menangani klien.

3. Bagi penelitian selanjutnya:

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengadakan penelitian lebih dalam mengenai konsep diri penjudi online.