

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi sudah semakin pesat bahkan dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan kita juga menggunakan dan memanfaatkannya. Teknologi bertujuan untuk mempermudah kerja manusia, tetapi teknologi juga bisa mempersulit kerja manusia, kembali lagi bagaimana cara menggunakan dan memanfaatkan teknologi tersebut. Dika Sahputra (2022) dalam penelitiannya menjelaskan, semakin maju kehidupan manusia di dunia, semakin cepat perkembangan sistem ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa perubahan pada kehidupan masyarakat. Kualitas dan kreativitas manusia mengarah pada perkembangan penemuan di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang teknologi. Di antara sekian banyak produk buatan manusia, Internet merupakan salah satu produk unggulan dari proses kreatif manusia. Di Indonesia sendiri jelas terlihat bahwa cara hidup telah berubah akibat pengaruh internet. Saat ini jaringan internet dapat diakses dan digunakan oleh berbagai kalangan dan lapisan masyarakat yang berbeda, seperti Orang tua, remaja bahkan anak-anak yang sudah memahami cara kerja teknologi internet.

Semakin banyak cara menggunakan Internet semakin mudah pula disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu yang mencari keuntungan. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini dapat ditemukan pada judi *online*. Awalnya teknologi yang ditawarkan hanya game *online* yang

bisa diakses melalui *smartphone* melalui layanan *online*, namun saat ini tidak hanya game *online* melainkan banyak jenis game atau permainan yang menguntungkan bagi para pemainnya, yang disebut judi *online*.

Judi merupakan salah satu produk buatan manusia yang memiliki dampak lebih condong ke negatif. Saat ini judi adalah suatu hal yang lazim, bahkan seluruh masyarakat mengetahui judi. Jika dahulu setiap orang yang berjudi umumnya bertemu secara langsung dengan tatap muka sekarang kondisinya berbeda. Judi tidak perlu dilakukan langsung tatap muka bahkan sekarang sistem perjudian bersifat global. Rekanan judi bukan lagi orang dari satu daerah atau negara yang sama melainkan lintas negara menggunakan server internet. Istilah judi *online* semakin populer seiring perkembangan zaman dan teknologi informasi. Achmad Zurohman (2016) mengemukakan, judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam berbagai agama juga melarang perjudian. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartono (2015) bahwa, Perjudian adalah penyakit sosial yang tidak mudah diberantas dari generasi ke generasi sepanjang sejarah. Perjudian adalah perbuatan yang jelas melawan hukum. Karena berjudi membuat orang malas, serta tidak mengenal rasa malu.

Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut sejak 2018 hingga 10 Mei 2022 telah memutus akses 499.645 konten perjudian di berbagai platform digital. Salah satu dari banyaknya kasus di dalam masyarakat yang disebutkan

dalam berita BBC News Indonesia (*Broadcasting Company*) pelaku judi *online* bernama Dion, mengatakan tak ada uang yang tersisa di tabungannya setelah hampir setahun lebih bermain judi *online*. Pria 30 tahun ini mengenal judi *online* sejak 2018 dari seorang kawan. Tapi saat itu, ia mengaku tak terlalu 'gila' main judi. Siklusnya Dion diberikan kemenangan yang sangat besar terlebih dahulu kemudian sisanya hanyalah kekalahan. Demi membalas kekealahannya, pria ini menggadaikan surat BPKP mobilnya agar mendapat pinjaman. Sebanyak 40% uang gadai itu dipakai untuk trading saham, sisanya judi *slot*.

Permasalahan judi *online* saat ini marak terjadi dan pelakunya dari berbagai kalangan. Devie Rahmawati (2022) seorang pengamat sosial menilai judi *online* merupakan persoalan serius yang harus menjadi perhatian pemerintah. Sebab dalam tahapan tertentu orang-orang yang tak bisa menghentikan kebiasaan bermain judi *online* hingga bertindak merugikan orang lain, bisa dikategorikan sebagai 'kecanduan' dan butuh penanganan lebih dari sekadar hukum. Devie mengatakan jika seseorang kecanduan miras atau narkoba, cara untuk lepas dari hal tersebut adalah dengan memisahkan benda itu dari dirinya. Tapi bagaimana kalau barang itu ada di dalam kepala, susah sekali untuk menghilangkan image itu dari kepala agar terlepas dari kecanduan, padahal ini sangat penting karena jika seseorang sudah mengalami kecanduan judi hal tersebut sudah menempel di didalam diri individu tersebut baik dari didalam kognitif maupun psikisnya.

Terdapat kasus yang terjadi di Indonesia terkait bahayanya judi *online* ketika pemainnya sudah memasuki tahap kecanduan. Ditulis oleh Rini Puspita, dwi rendra (2022) dari Indozone, seorang pemuda nekat mencuri dan menjual

sapi limosin yang terjual senilai 9 juta akibat terlilit hutang dikarenakan Judi *Online*. Kasus lainnya ditulis oleh Satrio Sarwo (2022) dari TribunJakarta, seorang petugas Petugas Penanganan Prasarana dan Sarana Umum (PPSU) Mangga Dua Selatan, Jakarta, membuat laporan palsu menjadi korban begal ke polisi karena takut dimarahi istrinya lantaran uang THR sebesar Rp4,4 juta dipakai untuk judi *online*. Dua kasus ini merupakan contoh kecanduan judi *online* yang berujung pada perbuatan kriminal.

Salah satu jenis permainan judi *online* yang marak saat ini adalah judi *online* “slot”. Berdasarkan Penelitian Anugerah Guswiji Putranto (2023) dijelaskan bahwa *Slot online* adalah jenis permainan *slot* yang populer dengan mesin multimedia dengan komponen di dalamnya. Mesin *slot* sendiri pertama kali muncul pada tahun 1899 dan dikembangkan bersamaan dengan jenis mesin *slot* lainnya. Hingga saat ini masih banyak mesin *slot* yang dimainkan, baik secara *online* maupun melalui mesin langsung. *Slot offline* dan *slot online* memiliki banyak hal berbeda, terutama pada bagian aksesnya yang lebih mudah.

Slot online lebih mudah diakses daripada *slot offline* yang menggunakan mesin fisik. *Slot online* merupakan salah satu dari sekian banyak judi yang banyak di jumpai dikalangan masyarakat. Judi ini dilakukan dengan cara mempertaruhkan minimal 200 (dua ratus rupiah) untuk sekali putaran. Bila dalam satu putaran menghasilkan beberapa item yang sama dengan jumlah minimal 8 (delapan), penjudi akan mendapatkan uang dari hal tersebut sesuai dengan ketentuan yang di tentukan oleh situs atau yang sering disebut BO.

Kota Bandung menjadi bukti bahwa judi *online* saat ini sedang marak di kehidupan masyarakat. Kota Bandung menjadi salah satu kota yang terkena dampak negatif dari para pelaku judi *online slot* ini, seperti yang dikemukakan oleh Mochammad Iqbal Maulud (2023), Jumlah perceraian di Kota Bandung yang diakibatkan pertengkaran akibat judi meningkat pada tahun 2022, jumlah warga yang bercerai karena judi pada tahun 2021 adalah 10 pasangan, sedangkan pada tahun 2022 meningkat menjadi 18 pasangan. menurut Asep selaku Ketua Pengadilan Agama Bandung, faktor ekonomi menjadi penyebab maraknya warga di Kota Bandung yang sudah ketergantungan bermain judi, sehingga bertengkar dan berujung perceraian. Adapun jenis judi yang dimaksud dalam data PA Bandung termasuk judi *online* hingga judi sepak bola.

Kasus lain tentang maraknya judi *online* yang terjadi di Bandung yaitu ditulis oleh Wisma Putra (2021) dalam DetikNews, situs untuk bermain judi *online* ‘numpang’ di domain milik dpu.bandung.go.id. Sewaktu diklik tampil halaman salah satu situs judi *online*. Tak hanya milik Dinas Pekerjaan Umum Kota Bandung, website resmi milik instansi lainnya juga jadi sasaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan adanya aktivitas judi *online “slot”* di wilayah Kelurahan Dago Kota Bandung. Peneliti ketika melakukan observasi di lapangan mendapati bahwa di kawasan sekitaran Dago, beberapa pelaku judi *online “slot”* ini masih berstatus sebagai Mahasiswa.

Melalui wawancara peneliti kepada salah satu penjaga malam pos ronda di kawasan Dago Pojok, terdapat fakta bahwa di kawasan Dago saat ini banyak pelaku pemain judi *online* “slot” terutama di Warkop-warkop, pelakunya masyarakat umum dan rentang umur dari 18-29 tahun, tidak hanya yang berstatus mahasiswa saja, pekerja, *driver* gojek, bahkan juru parkir ikut andil dalam bermain judi *online* di smartphone mereka masing-masing. Biasanya di malam hari mereka mulai bermain dan menonton temannya bermain judi *online*, kemudian berteriak bersama, bahkan menghina bersama jika salah satu diantaranya mengalami kekalahan. Hal tersebut tentu mengganggu kehidupan bermasyarakat di kawasan Dago akibat kebisingan yang dibuat di waktu orang sedang beristirahat, petugas penjaga pos ronda Dago Pojok sudah memiliki keinginan untuk menegur tapi merasa percuma dan tidak pernah dicoba, karena berbagai alasan, mulai dari pemain judi tersebut merupakan teman sendiri, sampai dengan sudah mengerti bahwa usahanya tidak akan didengar pelaku.

Kondisi Psikososial menjadi salah satu dari banyaknya faktor yang menjadi terpengaruh ketika seseorang sudah menjadi pecandu judi *online*. Newman Barbara M dan Newman Philip R (2006) mencatat Erik Erikson (1963) dalam Yeane EM. Tungga, Uke Hani Rasalwati, Rini Hartini RA, dan Epi Supiadi (2016) menjelaskan bahwa teori Psikososial ini memperhitungkan pola-pola perkembangan individu yang muncul dari proses biopsikososial. bahwa kehidupan manusia sebagaimana pengalaman individu dihasilkan dari interaksi dan modifikasi dari tiga sistem utama, (1) sistem biologis, (2) sistem psikologis, (3) sistem sosial.

Sistem biologis, psikologis dan sosial juga dijelaskan oleh Kanya Eka Santi (2013), perspektif Psikososial terhadap kepribadian ini mencakup konsep interaksi antar sistem, khususnya diantara sistem biologis, psikologis dan sosial. Dalam hal ini, kepribadian mengembangkan ciri dan perilaku yang unik dalam hubungannya dengan pengalaman intersistem yang terjadi. Bagaimana setiap sistem tersebut dipersepsi, dipahami dan dipertimbangkan akan mempengaruhi sifat aktivitas yang dilakukan untuk mempengaruhi tindakan kepribadian atau yang disebut dengan proses terapeutik.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam terkait Kondisi Psikososial mahasiswa yang mengalami kecanduan Judi *Online “slot”* di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan membawa proses perubahan kemajuan pada generasi muda penerus bangsa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana Kondisi Psikososial Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan Judi *Online “Slot”* Di kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung?”. Dengan sub-sub pertanyaan rumusan masalah penelitian, yaitu :

1. Bagaimana karakteristik informan yang mengalami kecanduan judi *online “Slot”* Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung?
2. Bagaimana Kondisi Biologis informan yang mengalami kecanduan Judi *Online Slot* Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung?

3. Bagaimana Kondisi Psikologi informan yang mengalami kecanduan judi *online Slot* Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung?
4. Bagaimana Kondisi Sosial informan yang mengalami kecanduan judi *online Slot* Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus penelitian yang ingin diperoleh melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Karakteristik Informan mahasiswa yang mengalami kecanduan judi Onlien “*Slot*” Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung.
2. Kondisi Biologis informan mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online slot* Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung
3. Kondisi Psikologi informan mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online “Slot”* Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung.
4. Kondisi Sosial informan mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *Online “Slot”* Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi akademisi dan penelitian selanjutnya untuk mengkaji lebih lanjut dibidang pelayanan rehabilitasi sosial, khususnya yang berminat dengan pembahasan mengenai kondisi psikososial Mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online “slot”*.

2. Manfaat Praktis

Memberikan sumbangan pemikiran dan pemecahan masalah tentang kondisi psikososial mahasiswa yang mengalami kecanduan judi *online* “slot” Di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung.

E. Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi mengenai Kondisi Psikososial Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan Judi *Online* “Slot” Di kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung.

BAB I PENDAHULUAN, memuat tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN KONSEPTUAL, memuat tentang penelitian terdahulu dan tinjauan konseptual yang terdahulu dan tinjauan konseptual yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, memuat tentang desain penelitian, penjelasan istilah, latar penelitian, sumber data dan cara menentukannya, teknik pengumpulandata, serta jadwal dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, memuat tentang gambaran lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V USUSLAN PROGRAM memuat dasar pemikiran, nama program, tujuan program, sasaran program, pelaksanaan program, meode dan teknik, langkah-langkah pelaksanaan, rencana anggaran biaya, rencana evaluasi, analisis kelayakan dan indikator keberhasilan.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN memuat tentang gambaran ringkas hasil penelitian dan saran.