

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi internet memudahkan kita untuk mengakses apa pun tanpa ada batasan. Dengan diberikannya kemudahan dalam mengakses sesuatu, pengguna bisa mendapatkan manfaat yang berbeda-beda, ada yang berdampak positif dan ada juga berdampak negatif. Salah satu dampak negatifnya dari perkembangan teknologi adalah membuat orang bermalasan-malasan, terlalu bergantung pada perkembangan teknologi yang ada, serta dengan adanya internet pengguna bisa saja mengakses hal-hal buruk seperti situs-situs pornografi dan lain-lain. Salah satu fenomena yang sedang diperbincangkan masyarakat pada saat ini adalah game slot atau yang sering disebut dengan judi online.¹

Banyak masyarakat yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan secara instan. Misalnya seperti bermain *game slot (judi online)*. Menurut Lyndon Saputra di dalam diri manusia terdapat aspek-aspek yang menggerakkan manusia bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani.²

Dalam kasus *game slot* atau *judi online* ini tidak sedikit orang yang terjebak di dalamnya, dan kebanyakan yang terjebak adalah kalangan remaja atau disebut dengan masa dewasa. Dalam kasus ini faktor seseorang bermain *game slot (judi online)* dikarenakan ikut-ikutan teman, karena penasaran dan akhirnya iseng-iseng ikut mencoba bermain judi online tersebut,

¹ Anjas Mathorri, "Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota", *Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu*, 2022), hlm. 1. <http://repository.iainbengkulu.ac.id> diakses pada 16 Juni 2022

² Lyndon Saputra, *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia*, Jakarta: Binarupa Aksara, 2013, hlm. 5.

adapun seseorang bermain *game slot (judi online)* adalah suatu bentuk kebutuhan dalam memenuhi kebutuhannya dan seiring berjalannya waktu menjadi kecanduan dalam bermain *game slot (judi online)* tersebut di karenakan mendapatkan keuntungan untuk memenuhi kepuasan dalam dirinya.

Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan media elektronik dengan akses internet dan uang sebagai bahan pertaruhan. Perjudian di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Judi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dengan banyaknya jenis-jenis perjudian yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia baik yang dilakukan secara terang-terangan ataupun dengan cara sembunyi-sembunyi.³

Menurut Ali Abubakar dan Zulkarnain Lubis dalam buku *Hukum Jinayat Aceh Sebuah Pengantar*, judi melalui internet diprediksi bisa menjadi sebesar \$7,4 miliar per tahun 2017 di Amerika, ini mewakili 30% dari seluruh pasar judi di dunia.⁴

Perilaku judi adalah perilaku menyimpang yang termasuk dalam patologis sosial. Adapun perilaku penjudi sebagai berikut : (1) *Preoccupation* (Terobsesi dengan perjudian), (2) *Tolerance* (kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang taruhan demi mencapai suatu kenikmatan/kepuasan yang diinginkan), (3) *Withdrawal* (Menjadi mudah gelisah dan mudah tersinggung setiap kali mencoba untuk berhenti berjudi), (4) *Escapae* (Menjadikan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah hidup atau perasaan yang kurang menyenangkan), (5) *Chasing* (Setelah kalah berjudi, cenderung kembali lagi untuk mengejar kemenangan supaya memperoleh titik impas), (6) *Lying* (Berbohong kepada

³ Kartini, Kartono, *Patologi Sosial*, Depok: Raja Grafindo Persada, 1988, hlm. 23.

⁴ Ali Abubakar dan Zulkarnain Lubis, *Hukum Jinayat Aceh Sebuah Pengantar*, KENCANA (Divisi dari PRENADAMEDIA Group), hlm. 72.

anggota keluarga, konselor atau terapist atau orang lain tentang keterlibatan dirinya dalam perjudian), (7) Loss Of Control (Selalu gagal dalam usaha mengendalikan, mengurangi atau menghentikan perilaku berjudi), (8) Illegal Acts (Terlibat dalam tindakan-tindakan melanggar hukum demi menunjang biaya finansial untuk berjudi), (9) Risked Significant Relationship (Membahayakan atau menyebabkan rusaknya hubungan persahabatan dengan orang-orang yang sangat berperan dalam kehidupan, hilangnya pekerjaan, putus sekolah atau keluarga menjadi berantakan, atau kesempatan berkarir menjadi hilang), (10) Ballout (Mengandalkan orang lain untuk memberikan uang kepada dirinya ataupun keluarganya dalam rangka mengurangi beban finansial akibat perjudian yang dilakukan).⁵

Permainan *game slot* merupakan sebuah mesin perjudian yang menciptakan sebuah permainan peluang untuk konsumennya. *Slot* artinya sebuah petak atau tempat di mana dalam jenis permainan slot ini memang ada berkaitan petak yang berisi gambar maupun huruf-huruf berbeda. Julukan mesin slot datang dari tema slot yang terdapat dalam mesin untuk memasukan dan mengeluarkan koin. Sejak tahun 1988, sebuah teknik yang disebut *cluestring* telah digunakan untuk membuat banyak kesalahan, kegagalan yang mendekati kemenangan. Hasilnya adalah apa yang dilihat pemain tidak mewakili keacakan yang mendasarinya, dan hasil yang disalah pahami ini akan memiliki beberapa efek pada presepsi pemain tentang permainan, yang dapat mengarah efek frustrasi, persepsi kemenangan awal, jebakan, dan pemikiran irasional.⁶

⁵Jati Permana dan Sri Maryati Deliana, “Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal”, *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 6, no.2 (2018), hlm .81. <https://journal.unnes.ac.id>

⁶ Kevin A.Harrigan, *Mesin Slot: Mengejar Praktik Permainan yang Bertanggung Jawab untuk Virtual Reels dan Near Misses*”, *Jurnal Internasional Kesehatan Mental dan Kecanduan*, Januari 2007, hlm. 68. <https://www.researchgate.net>

Dampak dari *game slot* itu sendiri adalah pemain mengalami kecanduan, karena seseorang yang bermain game tersebut mempunyai pemikiran agar dapat uang secara instan. Kesehatan mental akan terganggu karena saat bermain game slot tersebut tidak setiap harinya akan menang, pasti akan ada kalahnya yang di mana bisa membuat pemain tersebut lebih emosional dan stress karena mengalami kerugian. Ekonomi menurun, jika seseorang sudah mengalami kecanduan maka orang itu akan mengeluarkan uangnya untuk bermain game tersebut. Kriminalitas, karena pada saat seseorang itu kalah dalam bermain game slot, ia akan menghalalkan cara untuk mendapatkan uang. Hukuman Penjara dan Data pribadi dicuri.

Dapat kita simpulkan bahwa *game slot (judi online)* adalah perjudian yang dilakukan dengan media elektronik dengan internet dan uang. Perjudian di Indonesia ada sejak zaman penjajah belanda. Game slot merupakan mesin perjudian yang menciptakan ruang bagi konsumen. Sejak tahun 1988, sebuah petunjuk yang disebut string atau bentuk data yang biasa dipakai dalam menampung dan memanipulasi data teks, kegagalan yang mendekati kemenangan. Hasilnya adalah efek frustrasi, persepsi kemenangan awal, jebakan dan pemikiran irasional. Mesin slot merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan mesin casino baik offline maupun online. Permainan ini dimainkan dengan cara memutar roda dengan taruhan seimbang, dengan tujuan memenangkan kombinasi gambar/symbol yang sama dalam permainan sehingga menghasilkan kemenangan.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang di lakukan peneliti, peneliti menemukan 2 orang di desa tersebut di antaranya sudah kecanduan *game slot (judi online)*. Kedua responden berumur 28 tahun dan 37 tahun.

Terdapat berbagai macam pendekatan yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Namun dalam kasus ini peneliti menggunakan pendekatan dengan teknik *self management*. Dalam buku *Panduan Untuk Konselor Teknik Self Management Dalam Bingkai Konseling Cognitive*

Behavior Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMP yang ditulis oleh Diana Dewi Wahyuningsih menurut Cormier & Nurius, 2003 *Self management* adalah salah satu teknik yang terdapat dalam konseling *cognitive behavior*. *Self management* merupakan teknik yang efektif diberikan kepada konseli yang sedang belajar berlatih keterampilan baru, sehingga dapat mengatur diri, mengurangi ketergantungan pada pihak luar dan mengajarkan konseli menjadi manager bagi dirinya sendiri.⁷

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi kecanduan *game slot (judi online)* dewasa awal di Desa Tobat Kabupaten Tangerang?
2. Bagaimana penerapan teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game slot (judi online)* pada dewasa awal?
3. Bagaimana hasil penerapan teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game slot (judi online)* pada dewasa awal?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi kecanduan *game slot (judi online)* dewasa awal di Desa Tobat Kabupaten Tangerang
2. Untuk mengetahui penerapan teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game slot (judi online)* dewasa awal
3. Untuk mengetahui hasil penerapan teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game slot (judi online)* dewasa awal

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta sebagai sumber referensi bagi peneliti-peneliti yang akan datang dengan

⁷ Diana Dewi Wahyuningsih, *Panduan Untuk Konselor Teknik Self Management Dalam Bingkai Konseling Cognitive Behavior Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMP*, CV. Sarnu Untung, 2020, hlm. 3.

judul penerapan teknik *self management* untuk mengatasi kecanduan *game slot (judi online)* dewasa awal.

- b. Sebagai sumber informasi untuk mencari referensi tentang penerapan *self management* untuk mengatasi kecanduan *game slot (judi online)* dewasa awal.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam penerapan *teknik self management* untuk mengatasi kecanduan *game slot (judi online)* dewasa awal.

E. Definisi Operasional

1. Dalam buku *Teori dan Teknik Konseling* yang ditulis oleh Gantina Komalasari dan Eka Wahyuni pengelolaan diri (*self management*) menurut Sukadji merupakan prosedur di mana seseorang mengendalikan perilakunya sendiri. Pada teknik seseorang ikut serta pada sebagian ataupun keseluruhan komponen dasar yakni, memastikan tingkah laku target, memonitor tingkah laku tersebut, memilah prosedur yang hendak diterapkan, melakukan prosedur tersebut, serta mengevaluasi efektivitas prosedur tersebut.⁸
2. Game Slot atau judi online adalah sebuah permainan betting atau sering dikenal dengan bertaruh yang dimainkan di dalam sebuah mesin dengan berbagai fitur menarik di dalamnya.⁹
3. Dewasa awal atau masa dewasa awal sering dikatakan dengan masa bermasalah. Di mana individu sendiri dihadapkan dengan berbagai

⁸ Gantina Komalasari dan Eka Wahyuni, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: PT Indeks, 2016), hlm. 180

⁹ Maghrita Daruningtyas, "Menggiurkan Namun Menjebak, Ternyata Banyak Dampak Buruk dari Judi Online", <https://www.kompasiana.com/maghrita08581/627cac93d8da797dd562ffb2/menggiurkan-namun-menjebak-ternyata-banyak-dampak-buruk-dari-judi-online#:~:text=Jadi%20permainan%20slot%20atau%20judi,dengan%20berbagai%20fitur%20menarik%20didalamnya.,> (12 Mei 2022, 13.54)

perubahan yang ada di dalam hidupnya. Masa dewasa juga dapat dikatakan dengan masa pencarian kemandirian dan masa reproduktif, yaitu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas, dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru. Secara etimologis, istilah dewasa berkaitan erat dengan istilah “adult” yang berarti tumbuh menjadi kedewasaan”. Dalam konteks lain, “adult” berasal dari kata kerja *adultus* dapat diartikan “telah tumbuh menjadi kekuatan dan ukuran yang sempurna atau telah menjadi dewasa”. Oleh karena itu, orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhan sebelumnya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama orang dewasa lainnya. Masa dewasa menurut Hurlock dibagi dalam tiga kelompok yaitu pertama, masa dewasa dini secara usia dimulai umur 18 tahun sampai sekitar 40 tahun. Kedua, masa dewasa madya dimulai umur 40 tahun sampai sekitar 60 tahun. Ketiga, masa dewasa lanjut dimulai umur 60 tahun sampai kematian.¹⁰

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Sofiati dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepak bola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)”. Jenis penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pendekatan kuantitatif dan data kualitatif dijadikan sebagai data Pendukung. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh sebanyak 42 responden. Persamaan Objek yang diteliti sama-sama tentang Judi Online.

¹⁰ Reni Asmara Ariga, *Konsep Dasar Keperawatan*, Grup Penerbitan CV Budi Utama. 2020, hlm. 44

Perbedaan dengan skripsi saya adalah jenis dan metode yang digunakan peneliti sebelumnya adalah metode campuran dengan pendekatan kuantitatif dan data kualitatif dijadikan sebagai data Pendukung. Sedangkan peneliti ini menggunakan metode kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anjas Mathorri dalam penelitiannya yang berjudul “ Kontrol Diri Remaja Dalam Mengurangi Permainan Judi Online Di Kota Bengkulu”. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif. Hal ini dapat dilihat dari prosedur yang diterapkan, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang itu sendiri. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi , wawancara dan dokumentasi. Teknik pemilihan informan menggunakan purposive sampling, dan didapatkan informan berjumlah 8 orang. Persamaan Objek yang diteliti sama-sama tentang judi online dan jenis penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan teknik observasi, wawancara dan observasi. Perbedaannya adalah Lokasi penelitian yang digunakan peneliti sebelumnya adalah di kota Bengkulu sedangkan peneliti ini di desa tobat kec.balaraja tangerang. Teknik yang digunakan peneliti sebelumnya yaitu teknik pemilihan informan menggunakan purposive sampling sedangkan teknik yang digunakan oleh peneliti adalah teknik self management.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maturidi dan Nurjannah dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Konseling Behavioral Teknik Modifikasi Perilaku untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online”. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian singel subjek, dengan menggunakan desain penelitian A-B (A=kondisi baseline, B=kondisi intervensi). A-B menunjukkan

dua tahapan dari desain, A adalah data baseline (pretest) dan B adalah intervensi (posttest). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konseling behavioral teknik modifikasi perilaku efektif untuk menurunkan kecanduan judi online. Hal tersebut dilihat dari jumlah durasi bermain judi online subjek sebelum dilakukan intervensi dan penurunan durasi setelah dilakukan intervensi oleh peneliti. Persamaannya adalah Objek dari permasalahan ini sama -sama tentang judi online. Perbedaannya adalah Penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian singel subjek, dengan menggunakan desain penelitian A-B (A=kondisi baseline, B=kondisi intervensi). A-B menunjukkan dua tahapan dari desain, A adalah data baseline (pretest) dan B adalah intervensi (posttest). Sedangkan peneliti ini menggunakan metode kualitatif. Teknik yang digunakan penelitian sebelumnya adalah teknik konseling behavioral sedangkan peneliti menggunakan teknik self management.