

SEBUAH *INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS* TENTANG PENGALAMAN REMAJA YANG TERLIBAT DALAM PERJUDIAN SLOT *ONLINE*

Novia Dewi Kusumastuti¹, Yohanis F. La Kahija¹

**¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275**

noviaadk00@gmail.com

ABSTRAK

Permainan judi *online* menarik banyak pemain, mulai dari orang dewasa hingga remaja. Maraknya judi *online* memfasilitasi keterlibatan remaja dalam perilaku perjudian tanpa adanya kajian yang cermat terhadap risiko dan bahayanya. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman remaja dalam melakukan perjudian slot *online*. Partisipan dalam penelitian ini merupakan remaja tahap pertengahan berjumlah tiga orang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Proses pengambilan data menggunakan wawancara semi terstruktur dan analisis dilakukan menggunakan metode *interpretative phenomenological analysis* (IPA). Terdapat tujuh tema superordinat dalam penelitian ini, yaitu (1) dorongan lingkungan terhadap perjudian, (2) ketertarikan dari dalam diri, (3) pengorbanan dalam berjudi, (4) perasaan asyik berjudi, (5) ambisi terhadap perjudian, (6) perasaan negatif saat tidak berjudi, dan (7) upaya keluar dari perjudian. Hasil dari penelitian ini adalah remaja yang bermain judi slot *online* pada awalnya melakukannya karena didorong oleh rasa penasaran dan keinginan untuk ikut serta, namun karena selalu ada peluang untuk menang, remaja menjadi terikat pada judi slot. Selama keterikatannya terhadap judi slot *online* remaja menyadari bahwa perjudian dapat merugikan diri sendiri. Adanya perubahan persepsi dan kekecewaan terhadap judi mendorong remaja untuk mencoba keluar dari perjudian *online*.

Kata kunci : adiksi, judi *online*, remaja, *interpretative phenomenological analysis*

AN INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS OF THE EXPERIENCES OF TEENAGERS INVOLVED IN ONLINE SLOT GAMBLING

Novia Dewi Kusumastuti¹, Yohanis F. La Kahija¹

**¹Faculty of Psychology, Diponegoro University
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275**

noviaadk00@gmail.com

ABSTRACT

Online gambling games attract many players, ranging from adults to teenagers. The prevalence of online gambling facilitates adolescents' involvement in gambling behaviour without careful consideration of its risks and dangers. Therefore, the purpose of this study is to find out the experience of adolescents in doing online slot gambling. The participants in this study were three middle-stage adolescents selected using purposive sampling technique. The data collection process used semi-structured interviews and analysis was carried out using interpretive phenomenological analysis (IPA) methods. There were seven superordinate themes in this study, namely (1) environmental influences on gambling, (2) intrinsic interest, (3) sacrifices in gambling, (4) enjoyment of gambling, (5) ambition in gambling, (6) negative feelings when not gambling, and (7) efforts to quit gambling. The result of this study is that teenagers initially engage in online slot gambling out of curiosity and a desire to participate, but as there are always opportunities to win, they become attached to slots. During their involvement in online slot gambling, adolescents realize the potential harm it can cause to themselves. Changes in perception and disappointment towards gambling encourage adolescents to try to quit online gambling.

Keywords: addiction, online gambling, teenagers, interpretative phenomenological analysis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Disrupsi digital tidak dapat dihindari sehingga kemampuan beradaptasi dan memilah yang baik maupun buruk menjadi kemampuan yang penting. Disrupsi ini semakin terasa ketika pandemi melanda dan seluruh masyarakat dipaksa untuk berada di rumah, internet menjadi pintu keluar dan udara segar bagi yang merindukan kegiatan di luar rumah. Internet menawarkan berbagai macam fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya, mulai dari berita, bisnis jual beli, hingga hiburan. Salah satu bisnis jual beli yang semakin marak dikala pandemi adalah judi *online* (Brodeur dkk., 2021). Untuk membuka bisnis perjudian *online* sangat mudah, kemudahan tersebut misalnya dalam hal pembuatan situs judi *online* yang tidak diperlukan perizinan. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas yang menarik, setiap orang dapat memiliki usaha perjudian *online* (Suhariyanto, 2012).

Terdapat puluhan ribu situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dengan berbagai jenis permainan. Adapun yang marak dimainkan di Indonesia adalah poker *online*, togel *online*, kasino *online*, dan perjudian sepak bola (Panjaitan, 2019). Dalam perjudian kasino *online* terdapat berbagai macam permainan, salah satunya adalah judi slot *online*. Dari berbagai macam permainan

judi *online*, permainan slot termasuk dalam kategori perjudian yang memiliki risiko tinggi secara signifikan (Parke dan Griffiths, 2006).

Banyak situs judi *online* bermunculan di era modern ini. Dilansir dari Indonesiabaik.id bahwa selama tahun 2020 ketika pandemi baru saja melanda Indonesia terdapat 80.316 konten judi *online* yang diblokir oleh Kementerian komunikasi dan informatika (Kominfo). Presentase perjudian *online* meningkat drastis pada tahun 2021, yaitu menjadi 206.245 konten, dan penurunan baru terjadi di tahun 2022 saat pandemi sudah mulai mereda, yaitu berada di angka 194.740. Jika ditelisik dengan jangka waktu yang lebih sempit, terlihat bahwa setelah bulan puasa, tepatnya setelah lebaran, transaksi judi *online* juga meningkat drastis. Dilansir dari dataindonesia.id pada bulan Mei 2022 konten perjudian *online* meningkat dua kali lipat dari bulan April dan menurun lagi di bulan Juni. Pada bulan April 2022 sebanyak 12.816, meningkat di bulan Mei sebanyak 26.767, kemudian menurun di bulan Juni sebanyak 15.192 dan juga bulan-bulan lainnya relatif sama. Dapat disimpulkan bahwa pada bulan Ramadhan justru transaksi judi *online* meningkat. Kemudian, data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan Negara (PPATK) mengatakan bahwa pada awal tahun 2023 transaksi judi *online* masyarakat Indonesia sudah di angka 200 triliun rupiah.

Penelitian (Wood, dkk., 2007) menyebutkan beberapa alasan judi *online* lebih dipilih daripada judi konvensional. Diantaranya adalah judi *online* memberikan kenyamanan dan kemudahan yang tidak didapatkan dari judi konvensional. Misalnya, kemudahan akses yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja,

kemudahan untuk bergabung, relatif lebih mudah dan lebih cepat dimainkan, dan potensi kemenangan yang lebih tinggi dengan pengeluaran yang lebih rendah daripada judi konvensional. Alasan lain adalah persepsi terhadap suasana, seperti kebisingan, kurangnya keamanan, dan masalah privasi yang terdapat pada judi konvensional.

Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono, 2011). Judi sudah eksis di kalangan masyarakat dari zaman dahulu hingga sekarang. Perkembangan teknologi yang pesat semakin memberikan kemudahan akses untuk berjudi. Seperti pada judi slot *online* yang awalnya dimainkan menggunakan media bermain berupa mesin. Namun seiring berkembangnya zaman, judi slot bisa dilakukan melalui *website* sehingga penggunaanya dapat melakukan judi di mana pun dan kapan pun. Maka dari itu aktivitas judi sangat marak dilakukan di kalangan remaja maupun orang dewasa baik dalam bentuk hiburan atau sebagai mata pencarian bagi sebagian orang.

Aksesibilitas judi *online* berkontribusi terhadap meningkatnya prevalensi perilaku yang dimulai sebagai aktivitas rekreasi yang menyenangkan, menjadi kebiasaan, dan kemudian menjadi suatu keharusan, yang mengarah pada tingkat kecanduan judi yang lebih tinggi. Griffiths, Wood, dan Parke (2006) menyebutkan

bahwa beragamnya jenis permainan dan kemudahan akses terhadap judi *online*, memungkinkan penggunaanya menjadi perjudi bermasalah atau patologis.

Selama 20 tahun terakhir, perjudian semakin menjadi masalah di kalangan remaja (Frisone dkk., 2020). Secara global tingkat prevalensi remaja yang terlibat dalam perjudian 2-4 kali lebih tinggi dibandingkan orang dewasa (UNICEF, 2020). Menurut Gupta dan Derevensky (2014) remaja dan dewasa muda menjadi kelompok usia yang rentan dengan risiko pengembangan gangguan judi patologis. Masa remaja adalah periode perkembangan manusia yang ditandai dengan tingginya impulsifitas, pengambilan risiko, dan kerentanan terhadap kecanduan (Casey, dkk., 2008). Perilaku remaja yang digambarkan sebagai perilaku berisiko dan impulsif dipengaruhi oleh perkembangan proses kognitif dan saraf. Tinjauan literatur menunjukkan bahwa perilaku impulsif akan berkurang seiring bertambahnya usia di masa kanak-kanak dan remaja dan dikaitkan dengan perkembangan dari korteks prefrontal (Casey dkk., 2005). Adanya prevalensi perilaku pengambilan risiko di masa remaja, maka penting untuk memperhatikan perilaku perjudian pada tahap perkembangan ini. Menurut Volberg dkk., (2010) generasi muda saat ini adalah generasi pertama yang tumbuh dalam masyarakat di mana perjudian diterima secara umum, banyak tersedia, dan dipromosikan secara luas.

Terdapat banyak faktor yang mendorong remaja dalam melakukan judi *online*, seperti kecenderungan mengambil risiko pada masa remaja, aksesibilitas, dan penerimaan sosial (Wilber dan Potenza, 2006). Beberapa remaja berjudi untuk

menerima ajakan dari teman sebaya atau meniru apa yang sedang menjadi *trend* di lingkungannya, sebagai proses aktualisasi diri. Perjudian yang dilakukan remaja juga sebagai suatu bentuk kegiatan dalam proses pemenuhan kebutuhannya, baik kebutuhan materil maupun immateril. Ketika ada kebutuhan yang tercukupi oleh kegiatan perjudian, maka akan mendorong remaja untuk kembali melakukan kegiatan yang sama dan mencoba mendapatkan keuntungan yang lebih besar demi mencapai suatu kepuasan bagi dirinya. Perbuatan selalu mengulangi kegiatan perjudian *online* ini dapat menyebabkan mereka menjadi ketergantungan. Hal lain yang memicu maraknya judi *online* di kalangan remaja yaitu karena hasil yang diperoleh jauh lebih besar serta keefektifan dan sistem yang digunakan lebih mudah untuk melakukan judi tersebut.

Aktivitas perjudian lebih banyak dilakukan oleh laki-laki dibandingkan perempuan (Wong, dkk., 2013). Ioannidis dan Jones (2023) menyebutkan bahwa remaja laki-laki lebih impulsif, lebih tinggi dalam pencarian sensasi, dan berani mengambil risiko daripada remaja perempuan. Impulsivitas yang tinggi pada remaja laki-laki dikaitkan dengan perilaku berisiko serta kesulitan mengendalikan dorongan berjudi. Individu yang impulsif cenderung membuat keputusan berdasarkan kepuasan sesaat dibandingkan konsekuensi jangka panjang, sehingga akan terus berjudi meskipun mengalami konsekuensi negatif, seperti kesulitan keuangan atau masalah hukum. Daya tarik perjudian di kalangan remaja laki-laki juga terkait dengan norma-norma sosial seputar maskulinitas, kompetisi, dan perilaku pengambilan risiko. Selain itu, remaja laki-laki yang dihadapkan pada

banyak peluang untuk mengakses platform taruhan, melalui *video game*, olahraga, dan media sosial rentan mengalami gangguan perjudian.

Perjudian patologis dapat memberikan wawasan tentang mekanisme kecanduan tanpa adanya efek obat eksogen. Meski tidak ada zat kimia yang dimasukkan kedalam tubuh, seperti obat-obatan adiktif atau alkohol, aktivitas judi terbukti memicu efek yang hampir mirip dengan kecanduan zat adiktif. Perjudian dapat mengaktifkan dopamin dalam otak yang memperkuat sensasi kesenangan dan menghubungkan sensasi tersebut dengan perilaku atau tindakan tertentu (Joutsa dkk., 2012). Beberapa orang dengan kecanduan judi melaporkan merasakan euforia saat mereka berjudi (Casey dkk., 2011). Namun tidak seperti adiksi obat dan alkohol, aktivitas judi dikaitkan dengan distorsi kognitif. Distorsi kognitif ini yang menyebabkan orang termotivasi bermain judi.

Aktivitas judi berpotensi menimbulkan berbagai macam permasalahan, baik secara ekonomi maupun psikologis. Keinginan untuk terus berjudi cenderung berkembang menjadi suatu gangguan yang dikenal sebagai judi patologis (Ruslan dkk., 2021). Individu yang mengalami judi patologis memiliki kemungkinan mempertaruhkan harta benda dan berhutang dalam jumlah besar untuk dapat melakukan aktivitas judi. Judi patologis juga berkaitan dengan aktivitas kriminal dan kekerasan. Penelitian dari Churchill dan Farrell (2018) menemukan adanya hubungan antara perjudian patologis dengan depresi. Hasil menunjukkan bahwa tingkat kecanduan judi lebih tinggi dikaitkan dengan tingkat depresi yang juga lebih tinggi.

Jika dilihat dari perspektif ekonomi global, perjudian adalah tentang uang, sedangkan tindakan perjudian individu juga tentang kegembiraan dan pengeluaran (Reith, 1999). Orang-orang berjudi karena berbagai alasan yaitu merasakan adrenalin untuk memenangkan uang, untuk bersosialisasi, atau melepaskan diri dari kekhawatiran atau stres. Namun, bagi sebagian orang, perjudian bisa menjadi tidak terkendali sehingga dapat menimbulkan masalah kesehatan, sosial, dan keuangan, serta dapat menyebabkan depresi dan percobaan bunuh diri. Maraknya judi *online* memfasilitasi keterlibatan remaja dalam perilaku perjudian tanpa adanya kajian yang cermat terhadap risiko dan bahayanya. (Volberg, dkk., 2010).

American Psychiatric Association (APA) pada tahun 1980-an telah menetapkan judi sebagai gangguan patologis yang dikonseptualisasikan sebagai masalah pengendalian impuls. Seiring dengan kemajuan dalam penelitian, APA menjelaskan bahwa aktivitas perjudian memiliki banyak kesamaan dengan kecanduan narkoba atau obat-obatan adiktif dan alkohol. Oleh karena itu APA menetapkan judi dalam kategori kecanduan di dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5* (DSM-5) dan secara resmi dikenal sebagai "*Gambling Disorder*".

Perjudian *online* remaja adalah sebuah fenomena yang perlu menjadi perhatian khusus karena sifatnya yang menyendiri, minimnya pengawasan karena tidak diperlukan kontak tatap muka untuk memverifikasi usia, aksesibilitas yang mudah, dan potensi kerugian yang signifikan dalam jangka waktu yang relatif singkat. Remaja yang bermain judi *online* pada awalnya melakukannya karena rasa

penasaran dan keinginan untuk ikut serta, namun karena selalu ada peluang untuk menang, hal ini dapat menimbulkan kecanduan (Asriadi, 2020). Ioannidis dan Jones (2023) menyebutkan bahwa remaja laki-laki cenderung tidak mencari bantuan terkait masalah perjudian mereka karena berbagai faktor, termasuk adanya stigma, rasa malu, dan kurangnya kesadaran akan layanan yang tersedia. Hal ini lah yang menyoroti perlunya upaya pencegahan dan intervensi yang ditargetkan yang mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi khusus remaja laki-laki.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini akan berfokus untuk melihat secara rinci bagaimana remaja laki-laki tahap pertengahan memahami pengalamannya dalam bermain judi slot *online*. Fenomena judi *online* membentuk berbagai interpretasi dan pemahaman melalui pengalaman mereka. Oleh karena itu peneliti memilih untuk menggunakan penelitian kualitatif untuk memahami sudut pandang partisipan dari diri partisipan itu sendiri dan dengan menggunakan pendekatan fenomenologi yang berfokus pada pengalaman subjektif dari partisipan. Hal ini penting untuk dipertimbangkan karena dampak dari perjudian tidak dapat diukur secara objektif pada tingkat individu sehingga refleksi terhadap pengalaman adalah kunci untuk memahami bagaimana remaja terlibat dalam perjudian slot *online*.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan ketertarikan peneliti dan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti akan mengkaji pertanyaan penelitian ini, yaitu: “*Bagaimana pengalaman remaja tahap pertengahan yang terlibat dalam perjudian slot online?*”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami lebih dalam pengalaman remaja tahap pertengahan yang bermain judi slot *online*. Dalam penelitian ini, perjudian *online* yang dimaksud adalah taruhan yang dipasang atas suatu permainan yang dilakukan menggunakan media internet, dengan harapan mendapatkan suatu hasil atau keuntungan yang besar. Jenis perjudian *online* yang difokuskan dalam penelitian ini adalah judi slot.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat pada beberapa pihak. Manfaat pada penelitian ini dibagi pada dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori dalam perkembangan ilmu pengetahuan lebih khususnya pada judi *online*. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan kajian di bidang psikologi klinis mengenai kondisi dan dampak psikologis remaja yang bermain judi *online* dan psikologi sosial mengenai gambaran serta pengaruh perjudian *online* terhadap remaja. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain mengenai topik yang sesuai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi bagi individu untuk dapat memahami lebih dalam mengenai pengalamannya dalam bermain judi slot *online* dalam kerangka subjektif mereka sendiri.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas cakrawala pemikiran serta menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dengan ketertarikan yang sejenis, terutama mengenai pengalaman remaja yang bermain judi *online*.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan interpretasi rinci tentang pengalaman remaja yang bermain judi *online* dan dapat menjadi saran masyarakat dalam menjalankan fungsi kontrol terhadap keluarga atau individu di lingkungan untuk mengantisipasi maraknya perilaku perjudian *online* di kalangan remaja.