

SESAL DI ANTARA SENANG: STUDI FENOMENOLOGI PADA MAHASISWA YANG TERLIBAT PERJUDIAN *ONLINE*

Karen Faustine¹, Dinie Ratri Desiningrum¹

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

karenfaustine.kf@gmail.com

ABSTRAK

Transaksi dan pelaku perjudian *online* di Indonesia mengalami peningkatan pesat. Sebanyak 2,19 juta orang di Indonesia terlibat dalam aktivitas perjudian *online*. Kelompok usia 10-30 tahun menyumbang 960 ribu orang. Mahasiswa menjadi salah satu kelompok yang rentan terlibat dalam perilaku ini, didorong oleh faktor finansial, anonimitas, tekanan lingkungan, serta kondisi psikologis seperti stres dan kesepian. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman dan dinamika psikologis mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online*. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk pengambilan data. Metode analisis data yang digunakan adalah *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Ditemukan tiga tema induk, yaitu: 1) Dinamika psikologis dalam pengalaman berjudi *online*, 2) Dimensi sosial dalam pengalaman berjudi *online*, dan 3) Proses pemaknaan diri. Melalui penelitian ini, terungkap dinamika pengalaman para partisipan yang sarat akan konflik batin, tekanan sosial, serta pergulatan emosional yang saling berkaitan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku para partisipan menuju arah yang lebih baik. Walaupun dalam prosesnya harus menghadapi berbagai tantangan yang ada.

Kata kunci: judi *online*; mahasiswa; dinamika psikologis; kontrol diri; konformitas

REGRET AMIDST JOY: A PHENOMENOLOGICAL STUDY OF UNIVERSITY STUDENTS INVOLVED IN ONLINE GAMBLING

Karen Faustine¹, Dinie Ratri Desiningrum¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Prof. Mr. Sunario Street, Tembalang, Semarang, 50275, Jawa Tengah

karenfaustine.kf@gmail.com

ABSTRAK

Online gambling transactions and participants in Indonesia have increased significantly. A total of 2.19 million people in Indonesia are involved in online gambling activities, with the age group of 10–30 years contributing around 960 thousand individuals. University students represent one of the most vulnerable groups, driven by financial motives, anonymity, peer pressure, and psychological conditions such as stress and loneliness. This study aims to explore the experiences and psychological dynamics of students involved in online gambling. The researcher employed a qualitative method with a phenomenological approach. Semi-structured interviews were conducted to collect data, which were analyzed using Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). The study revealed three superordinate themes: (1) Psychological dynamics in online gambling experiences, (2) Social dimensions in online gambling experiences, and (3) The process of self-meaning making. The findings highlight participants' experiences marked by inner conflict, social pressure, and emotional struggles that are deeply intertwined. The study also indicates that participants experienced behavioral changes in a more positive direction, despite the challenges encountered along the way.

Keywords: online gambling; university students; psychological dynamics; self- control; conformity

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjudian merupakan suatu tindakan mempertaruhkan uang atau hal-hal berharga lainnya untuk mendapatkan hasil yang belum pasti (Bern & Siegels dalam Nichols, 2016). Saat ini, perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga dengan menggunakan internet. Perjudian yang menggunakan internet tersebut dikenal dengan istilah “Judi *Online*”. Terdapat beberapa jenis judi *online*, yaitu Slot, Domino, Poker *Online*, Kasino *Online*, Taruhan Sepak Bola, e-games, *Blackjack*, Olahraga Virtual, dan Permainan Angka (Populix, 2024).

Di Indonesia, perjudian *online* mengalami peningkatan pesat. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan pada tahun 2018, transaksi judi *online* mencapai 3,97 triliun. Kemudian, transaksi ini meningkat tinggi pada tahun 2023, yaitu sebesar 327 triliun. Transaksi judi *online* dari tahun 2018 hingga tahun 2023 ini meningkat sebesar 8.136,77%, yang mana termasuk dalam peningkatan yang sangat tinggi. Jumlah pelaku judi *online* di Indonesia juga berada di angka yang cukup tinggi, yaitu 2,19 juta orang. Para pelaku terdiri dari berbagai kalangan masyarakat seperti, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, buruh, mahasiswa, hingga pelajar. Rata-rata pelaku berasal dari masyarakat berpenghasilan rendah (Aprilia, 2024). Peningkatan yang

terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kemudahan akses, keterjangkauan, anonimitas, kenyamanan, sebagai tempat untuk melarikan diri dari kenyataan, disosiasi dan imersi, *disinhibition* (semakin berani dalam bertindak), frekuensi acara atau peluang bermain judi yang tinggi, adanya simulasi yang membuat pemain terbiasa, dan yang terakhir terkait dengan *associability* (Griffiths, 2003). Kemudahan akses yang ada juga disertai dengan meningkatnya dampak negatif judi *online* bagi individu.

Judi *online* memberikan dampak negatif, meliputi aspek sosial, ekonomi, akademik, psikologis, kesehatan, serta keagamaan (Amoah-Nuamah dkk., 2019; Widhiatanti & Tobing, 2024). Pada aspek sosial, individu yang melakukan judi *online* berpotensi melakukan tindakan kriminal, seperti mencuri. Aspek sosial lainnya adalah kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar dan memburuknya hubungan dengan keluarga. Selanjutnya pada aspek ekonomi, individu yang melakukan perjudian akan lebih mudah kehilangan uangnya dengan cepat, hal ini membuat mereka akan menjadi sering berhutang dan menggadaikan barang-barangnya. Bahkan banyak individu yang menggunakan pinjaman *online* untuk melakukan perjudian (Setiawati, 2024). Pada aspek akademik, individu yang melakukan perjudian *online* biasanya akan menjadi malas untuk kuliah dan menjadi sering membolos. Perjudian *online* juga akan mengganggu konsentrasi yang dimiliki oleh individu. Tidak jarang juga akibatnya berujung kepada *drop out* (DO) (Goler, 2022). Kemudian, secara psikologis, individu juga akan tidak dapat meregulasi emosinya dengan baik. Pada

aspek kesehatan, aktivitas begadang membuat kondisi kesehatan tubuh individu menjadi kurang baik. Individu juga akan terganggu pada aspek keagamaan dimana individu menjadi semakin jarang melakukan aktivitas-aktivitas keagamaan. Selain dampak negatif tersebut, penting untuk memahami bahwa judi *online* juga bertentangan dengan nilai-nilai hukum dan agama yang dianut di Indonesia.

Berdasarkan ketentuan hukum di Indonesia, terdapat dasar hukum yang melarang akan adanya perjudian *online*. Dasar hukum tersebut adalah Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Nomor. 1 Tahun 2014 tentang perubahan kedua UU Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi sebagai berikut.

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Selain sebagai negara yang berdasar pada hukum, Indonesia juga menjadi salah satu negara yang paling religius di dunia (Febriani, 2024). Hal ini berarti bahwa dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia dipengaruhi oleh nilai-nilai agama. Judi *online* diketahui bertentangan dengan nilai agama yang ada di Indonesia (Kartono, 1999). Meskipun praktik perjudian telah dilarang oleh hukum maupun norma sosial, tidak sedikit individu yang tetap melakukannya dan mengalami kesulitan untuk berhenti. Menurut Venuleo dan Marinaci (2020), hal tersebut disebabkan oleh kenyataan bahwa perjudian bukan semata-mata perilaku impulsif atau sekadar bentuk pencarian keuntungan materi, melainkan aktivitas yang memiliki makna emosional

dan simbolik bagi pelakunya. Dalam perspektif psikoanalitik, berjudi dapat menjadi cara individu melepaskan ketegangan batin, mencari rasa harapan, atau menciptakan ilusi kontrol atas hidup mereka. Proses berjudi itu sendiri, meskipun tidak selalu menghasilkan kemenangan, mampu memberikan pengalaman emosional yang bermakna. Pikiran bawah sadar sering kali menyamakan simbol seperti tiket undian atau mesin slot sebagai representasi dari kemenangan itu sendiri, sehingga kekalahan sering dimaknai sebagai “hampir menang” dan memicu keinginan untuk terus bermain.

Dari sisi *neuroscience*, perilaku pengulangan berjudi terjadi karena adanya proses pada *brain reward circuitry*, terutama pada *striatum ventral*. *Striatum ventral* merupakan bagian dari ganglia basal menerima dopamin dari *ventral tagmental area*. Dopamin yang dilepaskan di *nucleus accumbens (ventral striatum)* memberi sinyal bahwa pengalaman itu “berharga”, sehingga mendorong orang untuk terus berjudi (Clark dkk., 2013).

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa menang dan kalah dapat memprediksi perilaku pelaku judi *online*. Ketika seseorang menang, mereka ingin menang lebih banyak lagi. Hal tersebut yang membuat individu bertaruh lebih sering dan dalam jumlah yang lebih besar. Kemudian, ketika mereka kalah, mereka akan tetap bermain dengan harapan mereka akan menang (James dkk., 2019; Amoah-Nuamah dkk., 2022). Jadi, baik kalah maupun menang akan membuat individu terus bertaruh. Hal tersebutlah yang membuat pelaku perjudian di Indonesia terus bertambah.

Kecenderungan ini juga terlihat jelas di kalangan mahasiswa, yang merupakan salah satu kelompok usia yang rentan terhadap perilaku judi *online*.

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan melaporkan bahwa terdapat 960 ribu individu dengan rentang usia 10 – 30 tahun yang melakukan perjudian *online* di Indonesia (Aprilia, 2024). Angka ini tidak hanya merepresentasikan statistik semata, melainkan menggambarkan realitas kompleks yang dialami generasi muda, termasuk mahasiswa. Mahasiswa, yang seharusnya berada dalam fase pencarian jati diri dan pengembangan potensi akademik, justru turut terseret dalam pusaran perjudian *online*, baik sebagai bentuk pelarian dari tekanan maupun sebagai cara cepat untuk memenuhi kebutuhan finansial (Amoah-Nuamah dkk., 2022; Lubis dkk., 2022). Pada faktor finansial, mahasiswa melakukan judi *online* dikarenakan untuk menghidupi dirinya sendiri ketika orang tuanya belum dapat mengirimkan uang. Kemudian terdapat juga aspek anonimitas. Anonimitas membuat mahasiswa menjadi tertarik untuk berjudi karena dengan anonimitas tidak akan ada yang menghakimi perbuatan mereka. Selanjutnya faktor psikologi, mahasiswa melakukan judi *online* dikarenakan ingin menghindari dari rasa stres, kebosanan, dan kesepian yang mereka rasakan. Pada faktor terakhir, mahasiswa dapat melakukan perjudian *online* karena dipengaruhi oleh lingkaran pertemanannya. Ketika dalam satu kelompok mahasiswa terdapat individu yang melakukan judi *online*, maka individu lainnya juga akan mengikuti. Perilaku tersebut dinamakan sebagai konformitas.

Konformitas adalah usaha yang dilakukan untuk mengubah perilaku sesuai dengan norma yang ada (Branscombe dkk., 2017). Konformitas diketahui sebagai faktor kuat yang mempengaruhi individu melakukan judi *online*. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa konformitas terhadap teman sebaya sebagai penyebab perilaku judi *online* (Widhiatanti & Tobing, 2024; Budiman dkk., 2022). Hal ini sejalan dengan pandangan Hurlock (1991) yang menyebutkan bahwa individu yang berusia 18 hingga 40 tahun masuk ke fase dewasa awal, dimana individu yang masuk ke fase ini memiliki tugas perkembangan terkait dengan peran, yaitu sebagai orang dewasa yang bertanggung jawab. Namun demikian, individu yang masih berkuliah biasanya mendapatkan model peran dari teman-teman sebayanya bukan dari orang dewasa sehingga tugas perkembangan ini menjadi sulit untuk dipenuhi. Dalam hal ini, teori kognitif sosial oleh Bandura juga menjelaskan bahwa individu akan belajar dengan mengamati perilaku dari orang lain (Santrock, 2011). Dengan demikian, mahasiswa yang lingkungan pertemanannya dipenuhi oleh individu-individu yang suka berjudi *online* akan cenderung meniru dan melakukan perilaku yang sama. Pada kondisi ini, peran kontrol diri merupakan hal yang penting. Kontrol diri merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk dapat mengendalikan dorongan dari dalam diri serta perilakunya (Gilbeaart & De Ridder, 2017). Kontrol diri penting untuk dimiliki karena dengan adanya kontrol diri, individu akan memilih tindakan atau perilaku yang lebih bernilai (Amaya, 2020). Namun, pada usia dewasa awal individu cenderung untuk memiliki perilaku pengambilan risiko yang cukup tinggi (Sanci dkk., 2018).

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa kontrol diri berhubungan dengan perilaku judi *online*. Diketahui bahwa semakin rendah kontrol diri yang dimiliki individu, maka semakin tinggi pula perilaku perjudiannya (Aprilia dkk., 2023). Yu dkk. (2023) juga menemukan bahwa kontrol diri menjadi mediator yang menghubungkan antara permasalahan psikososial dengan perilaku judi *online*. Selain sebagai penyebab dari perilaku judi *online*, kontrol diri juga dapat menjadi faktor individu untuk mengurangi perilaku judi *online*-nya. Penelitian oleh Flores-Pajot dkk. (2021) menemukan bahwa strategi kontrol diri dapat mengurangi pengeluaran untuk perjudian. Kontrol diri juga disebutkan sebagai hal yang dapat menahan individu untuk kembali melakukan judi *online* (Wahyuningsih, 2024). Hal ini membuktikan bahwa kontrol diri memiliki peran penting dalam dalam mengendalikan perilaku judi *online*. Kontrol diri dapat muncul apabila individu memiliki keinginan untuk berhenti dari aktivitas perjudian ini.

Motivasi untuk berubah menjadi elemen penting dalam upaya berhenti dari perilaku judi *online*. Faktor seperti empati, disonansi antara perilaku dan citra diri ideal, serta dukungan sosial dapat mempengaruhi individu untuk keluar dari lingkaran perjudian (Johansen dkk., 2019). Namun, proses ini tidak mudah karena individu menghadapi berbagai kendala, seperti masalah finansial, hubungan sosial yang terganggu, kesulitan mengendalikan dorongan berjudi, dan distorsi kognitif (Gavriel-Fried & Lev-el, 2022). Maka dari itu, proses ini merupakan proses yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan hanya sebagai masalah kemauan pribadi, melainkan

melibatkan dinamika psikologis yang mendalam, konteks sosial, serta proses refleksi dan rekonstruksi makna diri secara berkelanjutan.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merupakan kelompok yang rentan terlibat dalam perjudian *online* karena berada pada fase perkembangan dewasa awal yang penuh tekanan akademik, finansial, sosial, maupun psikologis. Mahasiswa yang terlibat perjudian *online* tidak hanya menghadapi tantangan dalam aspek akademik, tetapi juga mengalami masalah pada aspek ekonomi, sosial, kesehatan, dan keagamaan. Beban psikologis juga kerap muncul, seperti perasaan bersalah, kecemasan, serta kesulitan mengendalikan dorongan untuk terus berjudi. Selain itu, mahasiswa yang berjudi *online* juga berpotensi kehilangan hubungan baik dengan keluarga, dijauhi teman, serta menghadapi stigma negatif dari masyarakat. Fenomena ini semakin kompleks karena mahasiswa sering kali tidak memiliki kontrol diri yang cukup dan terpengaruh oleh lingkungan sosial, termasuk tekanan kelompok sebaya. Proses keterlibatan ini dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik, meningkatnya risiko drop out, serta gangguan pada kesejahteraan mental dan fisik. Penelitian-penelitian terkait mahasiswa yang melakukan perjudian *online* di Indonesia pada umumnya berfokus pada dampak negatif, faktor penyebab, serta prevalensi aktivitas perjudian *online*. Namun, masih sangat terbatas penelitian yang secara khusus mendalami **pengalaman subjektif dan makna yang dirasakan oleh mahasiswa** selama mereka terlibat dalam praktik perjudian *online*. Oleh karena

itu, penelitian ini dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai “Sesal di Antara Senang: Studi Fenomenologi pada Mahasiswa yang terlibat Perjudian *Online*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, munculah rumusan permasalahan, yaitu “Bagaimana pengalaman mahasiswa yang terlibat perjudian *online*?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk memahami pengalaman dari mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online*. Perjudian *online* adalah taruhan yang dilakukan kepada sesuatu yang tidak pasti dan dilakukan secara daring.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu psikologi, terutama pada bidang psikologi sosial dalam menjelaskan pengalaman seorang mahasiswa yang terlibat dalam lingkaran perjudian *online*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi:

- a. Subjek

Penelitian ini dapat menjadi refleksi bagi subjek mengenai perjalanannya selama terlibat dalam perjudian *online*.

b. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif dari perjudian *online*, terutama di kalangan mahasiswa.

c. Peneliti

Sebagai upaya yang dilakukan untuk menyalurkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari dan memenuhi kewajiban dalam melakukan penelitian untuk program S1.