

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja yang berarti alam ekspedisi kehidupan orang. Pada masa ini terjalin proses transisi ataupun perpindahan dari masa anak mengarah berusia yang mengaitkan bermacam pergantian kognitif serta sosial emosional (Santrock, 2008). Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Erikson masa remaja diisyarati oleh pergantian yang besar antara lain kebutuhan dalam menyesuaikan diri dengan pergantian raga serta psikologis, pencarian bukti diri serta dapat membentuk ikatan baru yang tercantum mengekspresikan perasaan intim (Kann, 2008). Remaja yang merupakan salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu untuk memilah dan memilih aktivitas internet dengan baik dan bermanfaat, dalam hal ini mereka yang cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan dampak positif dan negatif yang akan diterima saat melakukan internet (Ekasari & Darmawan, 2012).

Perkembangan internet seperti smartphone dapat mempengaruhi bagian dari seluruh aspek kehidupan setiap manusia. Internet yang telah menjadi saluran yang utama bagi remaja untuk keberlangsungan sebuah interaksi dan komunikasi tanpa adanya pembatasan yang secara geografis. Smartphone yang telah dibuat dunia semakin kecil tanpa adanya jarak yang dapat memungkinkan setiap remaja dalam mengakses setiap informasi, pendidikan, hiburan dan sebagainya. Penggunaan internet yang berkembang pada sekitar tahun 1990-an dengan menggambarkan setiap remaja tetap menggunakan internet meskipun terdapat konsekuensi yang negatif (Young, 2010). Internet yang merupakan perkembangan dari teknologi, informasi dan komunikasi yang penting bagi kehidupan sehari-hari (Gross, 2004). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tingkat penetrasi internet di Indonesia tercatat meningkat menjadi 78,19% pada tahun 2023 dari persentase tahun sebelumnya sebesar 77,02% dengan dilihat berdasarkan klasifikasi gender laki-laki lebih banyak menggunakan internet dengan persentase 79,32% dari kontribusi 41,19% sedangkan perempuan tercatat 77,36% dengan kontribusi 48,81% (APJII, 2017).

Penggunaan internet yang semakin mudah untuk diakses telah disalahgunakan para remaja untuk bermain permainan judi, mereka yang pada awalnya hanya mengakses game online selanjutnya karena adanya rasa penasaran yang tinggi maka para remaja akan mengikuti permainan judi online (Adi, 2020). Penggunaan internet dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi kehidupan individu. Dilihat dari dampak positif yang timbul dari penggunaan internet antara lain untuk memudahkan surat menyurat, mengirim pesan, mengambil atau mengirim informasi dan sarana untuk hiburan (Fauziawati, 2015). Dampak negatif dari penggunaan internet adalah kedisiplinan belajar individu menurun, muncul stress dan kecemasan serta kehilangan konsep diri (Taufik, 2013). Perilaku yang berlebihan dalam penggunaan internet dapat memberikan dampak yang negatif bagi remaja seperti terjadi gangguan psikologis dan fisik, terjadi pengasingan diri dari kehidupan sosialnya dan kurangnya hubungan sosial dikehidupan yang nyata.

Masalah perjudian sering kali disertai dengan berbagai keyakinan irasional yang akan mendorong sebuah perilaku yang berlebihan, individu yang mengalami perjudian online cenderung akan memiliki keyakinan yang tidak irasional sehingga dapat mengarah pada keputusan yang beresiko (PMP, 2021). Kognisi irasional memainkan peran yang penting dalam mempertahankan sebuah perilaku dalam perjudian, dalam hal ini keyakinan irasional termasuk pada perilaku yang melebih-lebihkan untuk mendapat kemenangan (Wagenaar, 1988). Keyakinan irasional terhadap perjudian online memiliki efek mediasi pada hubungan antara penanggulangan yang berpusat pada emosi dan adiksi perjudian, pada saat merasa stress coping yang berfokus pada rasa emosi akan memperkuat perilaku perjudian dengan meningkatkan keyakinan irasional terakit perjudian (Kim, 2021).

Park et al., (2012) mendefinisikan perjudian online merupakan masalah yang berkembang di masyarakat saat ini serta terjadi pada kalangan remaja yang menjadi hal sangat penting bagi masalah Kesehatan, perjudian online merupakan kecanduan dalam sebuah kehidupan pada sebuah perilaku yang menyebabkan masalah seperti mengarahkan individu pada perilaku adiktif lainnya. Southern & Hilton (Smith, 2015) perjudian online yang dikenal sebagai gangguan judi yang ada pada DSM V adalah gangguan kecanduan yang kompleks. Perjudian online yang

telah meningkatkan akses ke berbagai peluang masalah untuk berkembang dengan adanya konsekuensi yang meningkat. Perjudian online dapat terjadi secara bersamaan dengan gangguan klinis yang lainnya termasuk kecemasan dan depresi. Namun perjudian online akan menghasilkan gejala pada emosional dan perilaku yang dapat menumbuhkan ide untuk bunuh diri (Smith, 2015). Perjudian online merupakan gangguan yang klinis multifaset pada umumnya yang diperlukan sebagai gangguan kontrol denyut nadi yang tidak diklasifikasikan di tempat yang lain dalam *Diagnostic Statistic Manual of Mental Disorder V*. Dalam DSM V (Kalkan, 2021) gangguan perjudian didefinisikan sebagai kelompok Ba dari empat atau lebih dari gejala yang tercantum dalam kriteria yang terjadi kapan saja pada periode 12 bulan.

Adiksi perjudian online dengan cepat menjadi aktivitas rekreasi utama yang dilakukan oleh jutaan orang di seluruh dunia. Adiksi perjudian online mirip dengan permainan video yang dilakukan secara online terdiri dari platform virtual, perangkat lunak melalui internet dengan menggunakan berbagai jenis perangkat keras seperti laptop, smartphone dan komputer pribadi (APA, 2013). Adiksi perjudian online yang dapat menjadi penyebab dari kecanduan dalam merokok, alkohol dan narkoba, dalam hal tersebut individu akan mendatangkan rasa ingin mencoba dalam melakukan bunuh diri yang disebabkan langsung dari depresi dan gangguan pada emosi (Koksoy, 2019). Salah satu masalah dalam adiksi perjudian online yaitu yang meluas dapat dikaitkan dengan variasi permainan yang dapat dimainkan dengan aksesibilitas yang mudah. Adiksi perjudian online yang bersifat global, mudah untuk diakses dan tersedia 24 jam dalam sehari (Koksoy, 2019).

Adiksi perjudian online termasuk pada kategori behavioral addiction dimana seseorang teradiksi tidak mampu dalam mengendalikan sehingga menghabiskan waktu, maka dampak yang akan muncul yaitu mengarah pada hal negatif diantaranya individu memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi (Aprilia, 2023). Menurut DSM 5 perilaku adiksi perjudian secara online didefinisikan sebagai gejala yang tercantum dalam kriteria yang dapat terjadi kapan saja pada periode 12 bulan. Perilaku adiksi judi online yang bermasalah diakui sebagai gangguan yang diklasifikasikan sebagai gangguan perjudian online yang ditandai

dengan pola perilaku yang terus-menerus dengan menggunakan internet (WHO, 2018).

Adiksi perjudian online adalah judi yang menggunakan media internet dalam melakukan pertarungan yang didalamnya pelaku penjudi online membuat perjanjian dengan ketentuan yang dipertaruhkan (Adli, 2015). Wahib & Labib (2005) adiksi perjudian online merupakan salah satu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang dimana pemenang dalam perjudian online memperoleh uang. Pada dasarnya perjudian online sama halnya dengan judi lain karena di dalamnya terdapat unsur kalah dan menang serta terdapat suatu nilai yang dapat dipertaruhkan dengan menggunakan jaringan internet. Selain itu perjudian online dapat memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh penyedia jasa perjudian secara online (Adi, 2020). Selain itu hubungan negatif antara sikap dengan kecanduannya judi ditemukan di antara penjudi online yang mencari hadiah dengan jumlah yang lebih besar (Trivedi, 2018). Faktor yang dapat mempengaruhi dalam adiksi perjudian online yaitu faktor secara eksternal meliputi teman sebaya dan keluarga sedangkan faktor internal meliputi kepribadian dengan adanya keinginan dalam melakukan atau bermain judi sehingga memunculkan rasa penasaran (Aprilia, 2023).

Griffiths et al., (2010) mencatat bahwa perjudian secara online menjadi sebuah alternatif dari poker yang dilakukan secara tradisional serta merupakan salah satu jenis perjudian online yang tumbuh dengan cepat. Perjudian secara online diduga dapat menghadirkan risiko secara potensial bagi para pemain dan masyarakat dalam jangka waktu yang Panjang, dampak perjudian yang dilakukan secara online dapat melemahkan jasmani serta rohani pada diri seseorang. Pada sifat jasmani seseorang yang sehat menjadi sakit, seseorang yang kuat menjadi lemah, sering melamun serta pikiran yang kosong. Pada sifat rohani seseorang yang baik akan menjadi jahat, orang yang aktif akan menjadi pasif, orang yang rajin melakukan ibadah akan menjadi malas, adapun dampak judi online yang lainnya yang akan didapatkan oleh individu seperti mengakibatkan depresi (Hornie & Zammit, 2010).

Permasalahan perjudian online bukan hal yang baru didengar dikalangan masyarakat, perjudian online yang semakin maraknya pada saat ini yang bisa diakses oleh siapa saja. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih yang kian pesat yang menjadikan aktivitas perjudian beralih pada perjudian yang dilakukan secara online, dimana fenomena perjudian online yang marak terjadi yakni perjudian togel dilakukan menggunakan website atau link dengan mudah untuk ditemukan di warung-warung internet atau hanya dengan menggunakan laptop dapat menjalankan aktivitas tersebut (Aziz, 2012). Perjudian online yang merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk pada kualifikasi kejahatan atau kriminal. Maraknya perjudian online dapat merusak sistem sosial pada masyarakat itu sendiri. Kartono (2015) menyatakan bahwa perjudian online merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk dibantas.

Pikiran irasional yang berasal dari proses belajar yang irasional berasal dari orang tua dan budayanya. Manusia merupakan makhluk verbal dan berfikir dengan simbol serta Bahasa, gangguan emosional yang disebabkan langsung oleh verbalisasi di yang terus-menerus (Komalasari, 2011). Keyakinan irasional merupakan pikiran evaluatif ditujukan pada diri sendiri, orang lain maupun lingkungan yang sifatnya tidak logis, tidak berdasarkan pada realita sehingga akan menghambat individu dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Ellis et al., 2010). Pikiran irasional akan muncul berdasarkan pengalaman-pengalaman yang tidak logis, yang diperoleh dari orang tua, keluarga, masyarakat dan budaya (Ellis, 2010). Keyakinan irasional dapat menyebabkan konsekuensi secara disfungsional/ maladaptif pada sebuah perilaku, emosi dan kognitif (David, 2019). Pikiran irasional muncul ketika individu dihadapkan dengan situasi stres dimana terdapat masalah emosi dan perilaku yang dipengaruhi oleh pola pikir yang negatif sehingga dapat menimbulkan perasaan takut, gelis dan cemas akan evaluasi sosial pada situasi tersebut (Davitson, 1984).

Individu yang berpikir secara rasional akan mampu mengarahkan dirinya pada hal yang berbahagia, mencintai, tumbuh dan mengaktualisasikan dirinya (Komalasari et al., 2011). Individu yang memiliki keyakinan

irasional ditandai dengan menolak resiko dan usaha yang terlibat jika mengambil sebuah tindakan, individu tidak memahami dengan jelas apa yang dilakukan, individu tidak memiliki sebuah keterampilan dan minim rasa akan kepercayaan dirinya (Jones, 2011). Dalam hal ini individu yang memiliki keyakinan irasional ditandai dengan adanya pikiran yang negatif, merasakan cemas atau gelisah jika tidak bermain judi online, merasa tersiksa dan adanya pikiran untuk mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri. Selain itu, dalam hal ini berdasarkan hasil wawancara didapatkan hasil yaitu individu yang mengalami adiksi perjudian online ditandai dengan adanya pikiran irasional yang muncul langsung dalam pikirannya yang dapat mempengaruhi individu dalam bermain perjudian online.

Ellis et al., (2010) keyakinan Irasional yang berarti pikiran-pikiran evaluatif yang ditujukan pada diri sendiri, orang lain maupun lingkungan yang bersifat tidak logis, tidak berdasarkan dengan realita, pikiran, emosi serta perilaku yang menyebabkan konsekuensi yang akan merusak diri sendiri atau menghancurkan diri sendiri dan mengganggu dirinya sendiri. Ellis (2010) yang menyatakan bahwa pikiran irasional akan muncul dengan melalui pengalaman serta proses belajar yang tidak logis yang diperoleh dari keluarga, masyarakat serta budaya. Ellis (2010) yang menyebutkan terdapat empat aspek yang dapat mengungkap keyakinan irasional individu diantaranya menuntut diri secara berlebihan yang berarti tuntutan yang memiliki sifat kaku yang bersangkutan pada diri sendiri atau orang lain, berfikir hasil yang terburuk yang artinya keyakinan yang dilebih-lebihkan, toleransi frustrasi rendah artinya mengecilkan hati orang lain pada suatu keadaan dan merendahkan diri yang berarti penilaian terhadap diri sendiri

Hal ini sejalan dengan fenomena yang ditemukan yaitu maraknya perjudian online dikalangan remaja khususnya pada remaja yang masih duduk dibangku sekolah, beberapa remaja mengungkapkan bahwa alasan mereka tertarik untuk bermain judi online yaitu menjanjikannya sebuah keuntungan. Beberapa faktor lain yang membuat remaja terjerumus dalam perjudian online yakni adanya faktor lingkungan, dimana dalam hal ini faktor lingkungan sangat berpengaruh bagi individu yang belum mengenal perjudian online. Adapun dampak yang dirasakan oleh remaja yang mengalami perjudian yang berdampak langsung pada dirinya.

Penelitian yang dilakukan Junghyun Choi & Kyoungun Kim (2021) terkait dengan hubungan antara impulsif, harga diri, keyakinan perjudian irasional dan moderasi perjudian masalah pengaruh gender menunjukkan hasil 5,3% merupakan siswa yang pernah perjudi bermasalah dan 9,4% merupakan penjudi yang bermasalah sedang. Dalam hal ini menunjukkan bahwa bagi laki-laki impulsif yang lebih besar yakni memperkirakan keyakinan perjudian yang irasional dengan lebih tinggi dan keyakinan pada perjudian secara irasional akan lebih tinggi memunculkan sebuah masalah.

Mortensen & Alan M. Schmuller (2016) mengemukakan bahwa bimbingan didefinisikan sebagai bagian dari keseluruhan program Pendidikan yang dapat membantu memberikan peluang pribadi dan layanan khusus yang melaluinya dari setiap individu dapat berkembang semaksimal mungkin kemampuan dan kapasitasnya dalam hal gagasan demokrasi. Proses membantu individu untuk mencapai perkembangan yang optimal. Bimbingan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan agar individu tersebut dapat memahami dirinya, sehingga sanggup untuk mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar sesuai dengan tuntutan keadaan lingkungan di sekolah, keluarga, masyarakat dan kehidupan pada umumnya (Natawidjaja, 2016). ASCA (American School Counselor Association) mengemukakan bahwa konseling merupakan hubungan secara tatap muka yang bersifat rahasia, penuh dengan sikap penerimaan dan pemberian kesempatan dari konselor pada konseli atau klien, konselor yang mempergunakan pengetahuan serta keterampilannya dalam membantu klien dalam mengatasi masalah-masalahnya. Boy & Pine (Depdikbud, 1983) menyatakan bahwa tujuan konseling yaitu membantu siswa menjadi lebih matang dan lebih mengaktualisasikan diri, membantu siswa maju dengan cara yang positif, membantu siswa dalam bersosialisasi dengan memanfaatkan sumber-sumber serta potensi yang ada pada dirinya. Dalam hal ini guru bimbingan dan konseling akan memfasilitasi perkembangan siswa dalam mencapai keberhasilannya dalam mengatasi adiksi yang ada pada diri individu (Kemendikbud, 2013).

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dilakukan dengan beberapa langkah preventif dan kuratif. Fungsi dari bimbingan secara preventif yaitu merupakan upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dan memiliki upaya untuk mencegah hal tersebut. Sedangkan bimbingan secara kuratif yaitu upaya atau proses pemberian bantuan guru bimbingan dan konseling pada peserta didik yang mengalami sebuah permasalahan (Yusuf & Nurihsan, 2016). Layanan preventif dapat dilakukan dengan melaksanakan layanan informasi dan layanan yang lainnya, sedangkan langkah yang dilakukan secara kuratif dapat dilaksanakan dengan cara melakukan sesi konseling secara individual (Kurniawan, 2015).

Peran guru BK merupakan salah satu upaya dalam mengatasi perilaku adiksi perjudian online yang dilakukan dengan tindakan secara preventif serta kuratif, dalam tindakan preventif dilakukan dengan memberi sebuah pemahaman atau pengetahuan tentang perilaku adiksi perjudian online dengan melalui bimbingan kelompok, bimbingan klasikal serta memberikan kesempatan pada siswa dalam berkonsultasi terkait layanan bimbingan atau konseling yang secara pribadi tentang masalah yang sedang dihadapi oleh siswa. Tindakan kuratif yaitu pengambilan data terkait penyebab dan latar belakang siswa serta memberikan konseling pada pelaku kecenderungan adiksi perjudian online. Adi (2020) menjelaskan bahwa peran BK dalam menangani kecenderungan adiksi perjudian online dapat dilakukan dengan konsultasi, konseling individual, bimbingan kelompok serta kolaborasi antar personel sekolah dengan orang tua siswa dan masyarakat.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan diatas oleh peneliti terkait gambaran keyakinan irasional pada remaja yang mengalami adiksi perjudian online maka dari berbagai penelitian diatas maka dikatakan bahwa adiksi perjudian online dapat memberikan dampak yang negatif pada kesehatan secara fisik dan mental yang disebabkan dari pikiran irasional seseorang, sehingga dalam waktu yang panjang akan merusak dan merugikan diri sendiri. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk mengetahui gambaran keyakinan irasional pada remaja yang mengalami adiksi perjudian online.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas perkembangan teknologi komputer memberikan banyak kemudahan dalam berbagai bidang pada kehidupan manusia. Adapun dampak negatif yang akan terjadi pada korban adiksi perjudian online yaitu individu yang mengalami adiksi judi online pada kalangan remaja serta akan berdampak pada perilaku individu yang akan menyebabkan kecanduan terhadap merokok, alkohol dan narkoba atau bahkan akan mengakibatkan individu dalam percobaan bunuh diri karena depresi yang terjadi gangguan pada emosi individu. Gambaran diatas yang menggambarkan bahwa perlunya sebuah penanganan yang serius, sebagai dasar dari penanganan tentu peneliti diharuskan memiliki data berupa gambaran secara umum terkait keyakinan irasional pada remaja yang mengalami adiksi perjudian online.

Bimbingan dan konseling sekolah dirancang sebagai upaya penyelesaian sebuah dari sebuah permasalahan akademik dan upaya peningkatan prestasi akademik. Dalam menangani adiksi judi online melalui layanan bimbingan dan konseling diperlukan berbagai langkah-langkah penelitian yang akan mengungkap sebuah gambaran secara umum terkait dengan kondisi adiksi judi online pada siswa, sehingga akan menjadi bahan dari sebuah informasi dalam penyusunan layanan yang akan diberikan pada siswa. Dengan mengetahui gambaran keyakinan irasional pada remaja yang mengalami adiksi perjudian online maka guru bimbingan dan konseling mampu memetakan sebuah layanan bimbingan dan konseling serta merancang program penanganan adiksi judi online baik yang bersifat pencegahan (preventif) ataupun penyembuhan (kuratif). Fungsi bimbingan secara preventif merupakan bagian dari upaya guru bimbingan dan konseling dalam berupaya dalam mencegah terjadinya permasalahan yang akan timbul. Sedangkan fungsi bimbingan secara kuratif merupakan upaya penyembuhan atau penanganan guru bimbingan dan konseling dalam pemberian sebuah bantuan pada siswa yang mengalami permasalahan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana gambaran adiksi perjudian online?
- 2) Bagaimana bentuk gambaran keyakinan irasional pada remaja yang mengalami adiksi perjudian online
- 3) Bagaimana rumusan layanan dan konseling dalam penanganan remaja yang mengalami adiksi perjudian online

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari hasil penelitian ini yaitu untuk mengetahui beberapa hal berikut ini, diantaranya:

- 1) Mengetahui gambaran adiksi perjudian online
- 2) Mengetahui gambaran keyakinan irasional pada remaja yang mengalami adiksi perjudian online
- 3) Mengetahui layanan konseling dalam penanganan adiksi perjudian online pada remaja

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pengetahuan di bidang Bimbingan dan Konseling khususnya pada siswa yang mengalami adiksi judi online dan dapat memberikan manfaat dalam menambah informasi sebagai bahan kepustakaan penelitian lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama.

1) Manfaat Praktis

a Bagi Guru

Manfaat bagi guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memberikan hal yang positif mengenai cara mengurangi atau memberhentikan adiksi judi secara online.

b Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa untuk mengatasi masalah-masalah yang disebabkan oleh internet diharapkan siswa mampu mengurangi dalam melakukan perjudian yang dilakukan secara online ataupun yang dilakukan secara langsung (tatap muka).

F. Sistematika Penulisan

- 1) BAB I berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- 2) BAB II berisi konsep adiksi perjudian online, keyakinan irasional
- 3) BAB III berisi tentang metodologi penelitian, desain penelitian IPA, peran konselor dalam IPA, populasi dan sampel, pengumpulan data dan analisis data.
- 4) BAB IV berisi hasil penelitian, pembahasan proses penelitian dan pembahasan.
- 5) BAB V kesimpulan dan saran

