

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa adalah individu yang belajar di sebuah perguruan tinggi (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2018). Pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 13 ayat 1 dan 2 disebutkan bahwa mahasiswa adalah anggota sivitas akademika yang ditempatkan sebagai individu yang secara aktif memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri untuk melakukan pembelajaran, pencarian kebenaran ilmiah, penguasaan, pengembangan, dan pengamalan suatu cabang ilmu pengetahuan teknologi untuk menjadi ilmuwan, intelektual, praktisi, profesional yang berbudaya. Setiap mahasiswa memiliki pola perilaku berbeda, perilaku sosial merujuk pada cara individu bertindak dan berinteraksi dengan orang lain dalam suatu masyarakat atau kelompok.

Perilaku sosial adalah pola interaksi dan tindakan antara individu satu dengan yang lainnya. Sedangkan menurut Rusli Ibrahim yang dikutip oleh Didin Budiman memaparkan bahwa perilaku sosial merupakan suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Maksudnya adalah sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga akan terjadi ikatan saling ketergantungan dan kerjasama antara individu yang satu dengan yang lainnya dalam hidup bermasyarakat.

Perilaku sosial merupakan pola interaksi yang berbentuk sikap dan

tindakan yang ditunjukkan oleh individu satu dengan individu yang lain dalam hidup bermasyarakat. Pola perilaku sosial dapat ditunjukkan melalui perasaan, tindakan, sikap, rasa hormat terhadap orang lain.

Perilaku sosial ini biasanya terjadi pada kaum remaja, karena mereka menganggap bahwa masa remaja merupakan masa transisi. Masa transisi merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Hal ini dikarenakan para remaja dalam pergaulannya mudah terpengaruh oleh teman-teman sebayanya. Ketika seseorang melakukan atau memakai sesuatu yang mereka anggap menarik, tanpa memikirkan fungsi dan kegunaannya, seseorang akan mengikutinya.

Pada masa remaja tak heran jika ditemui adanya suatu pergaulan yang kental antara satu dengan yang lainnya. Pergaulan ini menyebabkan identitas dan perilaku remaja dapat berubah-ubah sesuai dengan lingkungan sosialnya bergaul. Dalam era digital seperti ini, perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal perjudian online. Judi online menjadi salah satu fenomena yang semakin populer di kalangan mahasiswa, termasuk di salah satu universitas keagamaan di kota Padang. Fenomena ini menimbulkan permasalahan serius terkait dengan kecanduan judi online yang dapat berdampak negatif pada perilaku mahasiswa.

Dalam perspektif Islam, perjudian termasuk perbuatan yang diharamkan karena mengandung unsur spekulasi, ketidakjelasan, serta berpotensi menimbulkan kerugian moral, sosial, dan spiritual. Larangan perjudian ditegaskan secara eksplisit dalam Al-Qur'an, salah satunya dalam Surah Al-Maidah ayat 90-91:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٢١٩﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي
الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٢٢٠﴾

Artinya: Allah SWT berfirman bahwa khamr (minuman keras) dan maisir (judi) merupakan perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan, sehingga umat islam diperintahkan untuk menjauhinya agar memperoleh keberuntungan.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa judi dapat menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara manusia serta menghalangi seseorang dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat. Selain itu, dalam Surah Al-Baqarah ayat 219 dijelaskan bahwa meskipun terdapat sedikit manfaat dalam perjudian, namun dosa yang ditimbulkan jauh lebih besar daripada manfaatnya. Hal ini menunjukkan bahwa islam menilai perjudian sebagai perbuatan yang lebih banyak membawa kerusakan dibandingkan kebaikan.

Larangan berjudi juga ditegaskan dalam hadits Rasulullah SAW. Salah satunya “Barang siapa yang berkata kepada saudaranya, “mari kita brejudi”, maka hendaklah ia bersedekah”. (HR. Bukhari dan Muslim).

Kemajuan dan teknologi saat ini semakin pesat dampaknya yang dapat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Perubahan perkembangan teknologi internet juga dapat memberikan dampak negatif bagi pengguna yang menggunakannya, terutama generasi muda dan remaja yang masih belum bisa menyaring segala sesuatunya. Internet diharapkan dapat mendorong aktivitas dan pekerjaan yang positif, namun penggunaannya, terutama remaja, masih bisa menyalah gunakannya. Yang lebih mengkhawatirkan lagi, pengguna internet dapat melakukan kejahatan dan terlibat sesuatu hal yang negatif. Salah satu

dampak negatif yang terjadi adalah maraknya judi online dengan media internet.

Sesuai dengan namanya, judi online adalah satu bentuk perjudian yang diwujudkan secara online. Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuat. yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan- harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono, 2009). Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi (Trinanda, 2016).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Trinanda 2016) pada dewasa ini fenomena judi online marak terjadi di kalangan mahasiswa karena di picu oleh kecintaan mahasiswa terhadap sepak bola. Hal lain yang memicu maraknya judi online di kalangan mahasiswa ini yaitu karena hasil yang di peroleh jauh sangat besar serta keefektifan dan sistem yang digunakan lebih mudah untuk dilakukan dibandingkan dengan judi konvensional. Penyimpangan yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi online, dapat terjadi karena adanya kemungkinan keuntungan yang akan didapatkan, meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalamnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Smith (2019) dalam jurnal “The Impact of Online Gambling on College Students”. Ditemukan bahwa mahasiswa yang kecanduan judi online cenderung mengalami penurunan kinerja akademik,

masalah keuangan, hingga konflik dengan lingkungan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online dapat menjadi ancaman serius bagi perkembangan mahasiswa di lingkungan kampus.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Johnson (2020) dalam buku “Understanding Online Gambling Addiction” menyebutkan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan akses, kurangnya pemahaman tentang resiko judi online, dan tekanan sosial dapat menjadi pemicu utama bagi mahasiswa untuk terjerumus dalam kecanduan judi online. Hal ini menunjukkan pentingnya untuk memahami pola perilaku mahasiswa dalam kecanduan judi online guna mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi serta upaya pencegahan yang dapat dilakukan. Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap pola perilaku mahasiswa dalam kecanduan judi online pada salah satu Universitas agama di kota Padang, dengan memahami pola perilaku tersebut, diharapkan diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang faktor-faktor yang memengaruhi serta solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah kecanduan judi online di kalangan mahasiswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kecanduan judi online di kalangan mahasiswa, serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kecanduan judi online di kalangan mahasiswa, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak negatif dari kecanduan judi online terhadap perkembangan mahasiswa di lingkungan kampus.

Perjudian online tidak hanya berkembang di Indonesia, tetapi juga di negara-negara maju. Menurut statiska dikutip dari detikfinace, jumlah pengguna judi online diperkirakan mencapai 281,3 juta pada 2023, dengan penetrasi pasar sebesar 6% pada 2024 dan meningkat menjadi 7,6% pada 2024. Pendapatan global dari industri judi online diperkirakan mencapai US\$ 100,9 miliar atau sekitar Rp 1.649 triliun hingga kuartal pertama 2024. Amerika Serikat memimpin pendapatan judi online dengan US\$ 23,03 miliar, diikuti Inggris dengan US\$ 13,78 miliar, Australia US\$ 10,14 miliar, Jepang US\$ 6,19 miliar, dan Jerman US\$ 5,65 miliar pada 2024. Proporsi pengguna judi online tertinggi terdapat di Inggris (27,9%), Australia (21,1%), Jerman (10,4%), dan Jepang (7,9%).

Begitupun data kasus judi online di Indonesia yang dikutip dari beritasatu, mabes polri melaporkan bahwa sepanjang tahun 2023 hingga april 2024 terdapat 1.988 kasus judi online di Indonesia dengan total 3.145 tersangka. Divisi Humas Polri menjelaskan rincian data tersebut, yaitu pada tahun 2023 tercatat 1.196 kasus dengan 1.967 tersangka, sedangkan pada periode Januari hingga April 2024 tercatat 793 kasus dengan 1.158 tersangka.

Beberapa data kasus judi online di Sumatera Barat dikutip dari tribratanews, menyatakan pada 28 Juli 2024, seorang pria berusia 56 tahun berinisial AP ditangkap Polres Pasaman Barat di Blok A, Nagari Ophir, kecamatan Luhak Nan Duo, tersangka tertangkata tangan sedang bermain judi online jenis togel menggunakan aplikasi di ponselnya. Polisi menyita sejumlah barang bukti berupa saldo digital sebesar Rp.404.286, enam lembar bertuliskan angka taruhan, uang tunai Rp.192.000 serta sebuah pena. AP dijerat dengan Pasal 303 KUHP

dan Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian. Sementara itu, pada 29 Juni 2024, Polda Sumatera Barat menangkap dua pelajar berinisial JPA dan TR yang diduga terlibat dalam promosi situs judi online melalui akun Instagram mereka. Penangkapan JPA dilakukan pada 13 Juni di kelurahan Parak Laweh, Kecamatan Lubuk Begalung, dan TR diamankan pada 2025 Juni di Kampung Tengah, Kuranji, Kota Padang. Keduanya mengakui menerima bayaran sebesar Rp.320.000 untuk setiap unggahan promosi, mereka dijerat dengan Pasal 45 ayat (3) dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang informasi dan Transaksi Elektronik.

Jumlah permainan dalam judi online juga sangat beragam, mulai dari togel, slot, kasino, bola, ceme, dan bakarat. Website judi online kini semakin mudah ditemukan dan tersebar luas di hasil pencarian google, sehingga memperbesar potensi akses publik terhadap aktivitas ilegal tersebut, adapun beberapa website judi online yaitu togeltoto, bola138, slot97, batman138, sky77, 1betqq, senang4d dan masih banyak yang lainnya.

Hasil observasi dan wawancara awal terhadap mahasiswa yang terindikasi mengalami kecanduan judi online menunjukkan adanya perubahan mendasar dalam pola kehidupan mereka sehari-hari. Dalam aspek perilaku sosial, banyak dari mereka mulai jarang hadir dikelas, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, dan mengalami penurunan kinerja akademik secara signifikan. Beberapa mahasiswa bahkan mengaku lebih memilih berjudi online saat jam perkuliahan karena dorongan rasa penasaran dan keyakinan akan kemenangan. Waktu yang mereka habiskan untuk berjudi juga tidak sedikit, bisa mencapai 4 hingga 8 jam

per hari, terutama pada malam hari, yang berdampak pada terganggunya pola tidur dan rasa lelah keesokan harinya. Selain itu, mereka menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap gadget, di mana mereka terus-menerus membuka aplikasi atau situs judi online seperti permainan slot atau taruhan olahraga.

Kecanduan ini juga berdampak pada hubungan sosial mahasiswa. Mereka cenderung menarik diri dari interaksi sosial, menghindari diskusi kelompok, dan menjauh dari teman-teman dekat. Tidak jarang muncul konflik dengan orang-orang terdekat, seperti teman, pasangan, dan keluarga, terutama ketika mereka mulai meminjam uang atau berbohong tentang kondisi keuangan mereka. Di sisi lain, beberapa mahasiswa justru mencari lingkungan pertemanan baru yang juga terlibat dalam aktivitas judi online. Meskipun kelompok ini tampak saling mendukung, mereka tidak memberikan solusi untuk keluar dari jeratan kecanduan, melainkan memperkuat pola perilaku negatif tersebut.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pola Perilaku Sosial Mahasiswa Dalam Kecanduan Judi Online Pada Salah Satu Universitas Agama di Kota Padang”. Alasan peneliti tertarik untuk meneliti judul tersebut adalah karena dilihat dilingkungan sekitar atau di media sosial banyak mahasiswa kecanduan bermain judi online yang awalnya mengalami kekalahan sehingga merasa tertantang dan mengakibatkan mahasiswa tersebut kecanduan dan terus menerus bermain judi online.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah dalam

penelitian ini yaitu bagaimana pola perilaku sosial mahasiswa dalam kecanduan judi online?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pola sosial yang ditunjukkan mahasiswa tersebut dalam kehidupan akademik dan sosialnya.
- b. Faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi terbentuknya pola perilaku sosial pada mahasiswa yang kecanduan judi online

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan pola perilaku sosial mahasiswa yang mengalami kecanduan judi online.
- b. Untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi pola perilaku sosial mahasiswa yang kecanduan judi online.

E. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pola perilaku sosial mahasiswa dalam kecanduan judi online. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengembangan terhadap keilmuan psikologi.

F. Manfaat Praktis

- a. Mahasiswa

Dapat menjadi salah satu bahan informasi dan pengetahuan kepada mahasiswa terkait bagaimana pola perilaku sosial mahasiswa dalam kecanduan judi online, serta apakah terdapat hubungan yang positif antara keduanya atau hanya berdampak negatif.

b. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai pola perilaku sosial mahasiswa dalam kecanduan judi online. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang masalah yang serupa.

G. Sistematika Penulisan

- BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II Tinjauan pustaka, yang terdiri dari teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, hubungan antar variabel, penelitian yang relevan, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.
- BAB III Metodologi penelitian, yang terdiri dari penjelasan mengenai jenis penelitian yang digunakan, definisi operasional, populasi dan sampel, serta instrumen penelitian.
- BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari pelaksanaan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V Kesimpulan dan saran.