

Disonansi kognitif pada penjudi

Mayasari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20287513&lokasi=lokal>

Abstrak

Perjudian merupakan perilaku yang dapat memberikan dampak buruk bagi pelakunya. Dampak buruk yang dapat muncul adalah retaknya kehidupan sosial, munculnya masalah finansial, dan kekalahan besar bisa menurunkan konsep diri penjudi (Walker, 1992). Perilaku berjudi yang dilakukan berulang-ulang dan tidak terkendali digolongkan sebagai gangguan kontrol impuls pada DSM-IV. Menurut Walker sebagian penjudi pada awalnya berjudi untuk sesekali saja, tetapi ketika tantangan dianggap berarti, penjudi akan kembali berjudi untuk mendapatkan tantangan lebih besar. Mereka kemudian berjudi secara rutin dan mengalami ketergantungan untuk terus berjudi. Ketergantungan ini bisa disebabkan karena ketika berjudi, seseorang terus meyakini bahwa suatu saat ia bisa menang, tidak peduli berapa banyak kekalahan dan kerugian yang harus dialami (Walker, 1992). Ketika penjudi terus berjudi tetapi tidak mendapatkan kemenangan maka akan terjadi ketidakkonsistenan antara harapan dan kenyataan, yang disebut Festmger (1957) sebagai kondisi disonansi kognitif. Kondisi ini akan mendorong penjudi untuk mengurangi disonansi dalam bentuk perubahan kognisi, perubahan tingkah laku, dan penambahan elemen kognitif baru.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang menyebabkan perilaku berjudi pada penjudi dan untuk mendapatkan gambaran disonansi kognitif pada penjudi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa studi kasus terhadap empat orang penjudi. Metode wawancara mendalam (indepish interview) dipilih agar bisa menggali pengalaman, perasaan, dan pandangan individu mengenai perilaku berjudinya. Sebagai data pelengkap, peneliti juga melakukan observasi terhadap subjek selama wawancara berlangsung.

Dari penelitian terhadap empat orang penjudi didapatkan bahwa faktor-faktor penyebab munculnya perilaku berjudi adalah faktor budaya, faktor kelompok referensi, faktor belajar sosial, faktor kepribadian, faktor krisis dan stress, faktor waktu luang, faktor penghargaan sosial, faktor kebutuhan psikofisiologis, dan faktor kognisi. Selain itu faktor penyebab awal subjek berjudi adalah faktor lingkungan dan faktor teman sebaya. Penelitian juga menunjukkan bahwa subjek mengalami disonansi kognitif terhadap perilaku berjudinya. Keadaan disonansi kognitif diindikasikan dengan adanya perasaan malu, gelisah, tidak enak, dan perasaan menyesal. Sumber penyebab disonansi kognitif pada subjek adalah adanya inkonsistensi logis (logical inconsistency), pendapat umum (opinion generality), nilai budaya (cultural mores), dan pengalaman masa lalu (past experience). Disonansi kognitif pada subjek dikarenakan adanya kesadaran mereka bahwa judi lebih banyak memberikan kenikmatan daripada keuntungan (inkonsistensi logis); kesadaran akan adanya pendapat umum (dari teman dan keluarga) yang tidak menyetujui perilaku berjudi mereka (pendapat umum); adanya pengalaman berjudi di masa lalu (pengalaman masa lalu). Subjek juga menyadari bahwa mereka tidak bisa berhenti berjudi sebelum mendapatkan kemenangan dari judinya. Untuk mengurangi keadaan disonansi tersebut, subjek mencoba untuk mengubah elemen kognitif lingkungan, mengubah elemen tingkah laku, menghindari situasi disonansi kognitif, dan menambah elemen kognitif baru. Selain itu, keempat subjek juga menggunakan cara lain untuk mengatasi disonansinya, yaitu dengan berjanji akan berhenti berjudi setelah menikah dan berkeluarga, setelah mendapatkan pekerjaan yang memberikan gaji yang

memuaskan, dan subjek mencari lingkungan sosial yang bebas dari perjudian.

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dipilih subjek berjenis kelamin dan tahap perkembangan yang berbeda dari subjek penelitian ini. Pengaruh teman sebaya merupakan faktor yang mengawali perilaku berjudi keempat subjek penelitian. Oleh karena itu usaha pencegahan dan antisipasi dapat dilakukan sedini mungkin oleh para orangtua terhadap anak remajanya. Untuk mencegah munculnya perilaku berjudi, seseorang sebaiknya tidak menjadikan judi sebagai sarana untuk mengatasi stress. Penjudi juga dapat mencoba masuk ke lingkungan yang lebih positif dimana tidak memberikan kesempatan untuk berjudi. Penjudi juga sebaiknya menyibukkan diri agar tidak ada waktu luang yang membuat penjudi, berpikir untuk berjudi kembali. Melihat besarnya dampak buiuk dari perilaku berjudi, perlu dibentuk suatu komunitas Gambler Anonymous, yaitu komunitas yang mengumpulkan mantan penjudi yang sudah berhenti berjudi untuk mengajak para penjudi yang belum dapat berhenti berjudi. Perilaku berjudi memang sulit untuk dihentikan dalam waktu yang singkat, oleh karena itu para penjudi perlu belajar dari pengalaman mantan penjudi mengenai bagaimana cara mengurangi dan berhenti dari ketergantungan pada judi ini.