

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Remaja

2.1.1 Definisi Remaja

Menurut WHO, yang disebut remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun (Keimigrasian, 2011). Secara umum manusia dapat dibagi menjadi beberapa rentan atau kelompok dimana masing-masing kelompok menggambarkan tahap pertumbuhan manusia tersebut. Salah satu pembagian kelompok umur atau kategori umur dikeluarkan oleh Departemen Kesehatan RI (2009) dalam situs resminya depkes.go.id, yaitu masa balita (0 – 5 tahun), masa kanak-kanak (6 – 11 tahun), masa remaja awal (12 – 16 tahun), masa remaja akhir (17 – 25 tahun) (Safrudin, 2020).

Ciri-ciri Umum Masa Remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik di mana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduktif. Selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa (Hadisaputra et al., 2022).

Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Selain perubahan yang terjadi dalam diri remaja, terdapat pula perubahan dalam lingkungan seperti sikap orang tua atau anggota keluarga lain, guru, teman sebaya, maupun masyarakat pada umumnya. Kondisi ini merupakan reaksi terhadap pertumbuhan remaja (Nasution et al., 2022). Remaja dituntut untuk mampu menampilkan tingkah laku yang dianggap pantas atau sesuai bagi orang-

orang seusianya. Adanya perubahan baik di dalam maupun di luar dirinya itu membuat kebutuhan remaja semakin meningkat terutama kebutuhan sosial dan kebutuhan psikologisnya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut remaja memperluas lingkungan sosialnya di luar lingkungan keluarga, seperti lingkungan teman sebaya dan lingkungan masyarakat lain.

2.1.2 Permasalahan yang timbul pada masa Remaja

Proses perkembangan perilaku dan pribadi di pengaruhi oleh tiga faktor dominan yaitu faktor bawaan (heredity), kematangan (maturation), dan lingkungan (environment) termasuk belajar dan latihan (training and learning). Ketiga faktor ini yang kemudian saling bervariasi menjadi hal yang menguntungkan atau menghambat proses perkembangan, yang kemudian menjadi masalah yang tidak mudah di atasi oleh individu yang bersangkutan maupun oleh masyarakat secara keseluruhan (Utami & Atik, 2020). Masalah tersebut antara lain :

1. Masalah-masalah yang mungkin timbul berkaitan dengan perkembangan fisik dan psikomotorik
 - a. Adanya variasi yang mencolok dalam tempo dan irama serta kecepatan perkembangan fisik antarindividu atau kelompok. Perubahan suara dan peristiwa menstruasi dapat juga menimbulkan gejala-gejala emosional seperti perasaan malu.
 - b. Masalah-masalah yang mungkin timbul berkaitan dengan perkembangan bahasa dan perilaku kognitif
 - 1) Bagi individu-individu tertentu, mempelajari bahasa asing bukanlah hal yang menyenangkan, kelemahan dalam bahasa dapat menjadikan bahan cemooh yang bersifat negative.
 - 2) Intelegensi merupakan kapasitas dasar belajar, bagi yang mempunyai IQ kurang dan tidak mendapat bimbingan yang memadai akan mendapat ekse psikologis yang tidak mencapai hasil yang diharapkan.
 - c. Masalah-masalah yang timbul berkaitan dengan perkembangan perilaku afektif, konatif, dan kepribadian

- 1) Keterikatan hidup di jalan yang tidak terbimbing menimbulkan Kecanduan Judi Online yang berbentuk perkelahian antar kelompok, pencurian, perampokan, prostitusi, dan bentuk-bentuk anti sosial lainnya.
2. Konflik dengan orang tua, yang berakibat tidak senang di rumah, bahkan melarikan diri dari rumah. Melakukan perbuatan-perbuatan yang justru bertentangan dengan norma masyarakat atau agama, seperti mengonsumsi ganja, narkoba, dan sebagainya.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku remaja adalah suatu bentuk perilaku kegiatan atau Kecanduan Judi Online yang disebabkan karena bentuk pengabaian sosial dan kurangnya perhatian dari lingkungan sosialnya, sehingga ia melakukan perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma dan aturan yang ada.

2.2 Kecanduan

2.2.1 Pengertian Kecanduan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "kecanduan" berasal dari kata "candu", yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan. Oleh karena itu, ketagihan, ketergantungan, atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal lain didefinisikan sebagai kecanduan. Kecanduan, atau istilah lain untuk kecanduan, biasanya dikaitkan dengan perilaku berlebihan. Sebagaimana dinyatakan oleh (Smart 2010 dalam Wahkidi et al., 2022), kata "candu" berasal dari kata "candu", yang berarti sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukan sesuatu secara terus menerus.

Menurut Smart kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Istilah lain, kecanduan datang untuk menggantikan istilah seperti tidak dapat menguasai diri atau seperti dalam keadaan mabuk dengan kadar alkohol yang berlebihan dan penggunaan opium (Nasution et al., 2022). Menurut Hovart (Kamajaya, 2020), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Sedangkan menurut

Cooper berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada.

Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya. Sedangkan menurut (Nasution et al., 2022) kecanduan itu sendiri didefinisikan sebagai keadaan yang diperbudak untuk smartphone dan layanan terkait. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi sehingga individu tersebut akan melakukannya secara berulang-ulang dan kurang mampu untuk mengontrol dirinya sehingga berdampak negatif terhadap diri individu itu sendiri.

2.2.2 Aspek Kecanduan

Aspek seorang dengan kecanduan judi sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lainnya, akan tetapi kecanduan ini dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Chang, (2018) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan, antara lain:

1. **Compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)** Merupakan suatu dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal yang dilakukan secara terus menerus.
2. **Withdrawal (penarikan diri)** Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhan diri dari suatu hal, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokoknya.
3. **Tolerance (toleransi)** Diartikan sebagai menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan suatu hal.
4. **Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)**

Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Misal seseorang dengan pecandu rokok tidak menghiraukan kesehatan atau hubungan interpersonalnya yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada rokok.

2.2.3 Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan

Menurut Young (Wahkidi et al., 2022) terdapat beberapa faktor seseorang dengan kecanduan, antara lain:

1. Relationship, hal ini didasarkan oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal.
2. Gender, adanya gender dapat mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab individu tersebut mengalami kecanduan. Misalkan laki-laki kecanduan dengan game online, situs porno, dan perjudian online. Sedangkan untuk wanita seperti sering mengalami kecanduan terhadap chattingan dan berbelanja secara online.
3. Kondisi Psikologis, kecanduan dapat memunculkan emosional akibat depresi dan gangguan kecemasan dan sering menggunakan dunia fantasi di internet sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan stress.
4. Escapism, hal ini didasarkan oleh pemain yang senang bermain di dunia maya untuk menghindari, melupakan dan pergi saat stress dan masalah di kehidupan nyata.
5. Kondisi social ekonomi, individu yang telah bekerja memiliki kemungkinan lebihbesra mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan individu yang belum bekerja.
6. Tujuan dan waktu penggunaan internet, dengan adanya tujuan ini akan dapat menentukan sejauhmana individu mengalami kecanduan, pada umumnya individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan mengalami kemungkinan yang lebih kecil untu mengalami kecanduan internet.
7. Achievement, hal ini didasarkan oleh keinginan pemain untuk menjadi menang di lingkungan dunia virtual.

Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan internet yang dijabarkan oleh (Montag & Reuter, 2015 dalam Wahkidi et al., 2022) yaitu:

1. Faktor sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal seorang individu dapat mengalami permasalahan social yang dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebihan. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan permasalahan dalam hidup seperti kecanduan internet.

2. Faktor Biologis

Penelitian yang dilakukan oleh (Montag & Reuter, 2015 dalam Wahkidi et al., 2022) dengan menggunakan functional magnetic resonance image (fMRI) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fungsi otak antar individu yang mengalami kecanduan.

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan

Menurut Sunaryo, (Wahkidi et al., 2022) menjelaskan ada beberapa faktor yaitu:

1. Faktor Emosi

Pengalaman subjektif yang dirasakan individu sebagai hasil keterlibatan dalam permainan. Seseorang cenderung bermain judi untuk menghilangkan rasa bosan, stress, atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain.

2. Faktor Lingkungan

Perjudian saat ini cukup mudah untuk diakses oleh banyak orang, hal ini dapat menyebabkan setiap orang yang tahu akan tertarik untuk menikmati dan bergabung baik secara offline ataupun online.

3. Ketertarikan

Tampilan visual dari adanya perjudian online dapat mempengaruhi minat pemain begitupun janji dari hasil yang akan didapatkan.

4. Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi sudah semakin maju dengan memaksimalkan

fasilitas dan mudahnya terakses baik berbentuk gadget, handphone dan computer maka akan semakin banyak pengguna yang tertarik untuk bergabung.

5. Gaya Hidup (Kurangnya Kegiatan, Kebiasaan atau Hobi)

Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, kemudian adanya perjudian online digunakan sebagai strategi coping dari masalah yaitu melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata.

2.2.5 Kriteria Kecanduan

Menurut Young, (Wahkidi et al., 2022) menyebutkan 8 kriteria kecanduan, yaitu:

1. Merasa selalu asyik dengan ponselnya (internet)
2. Memerlukan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan waktu menggunakan ponselnya (internet)
3. Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan
4. Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan
5. Mengakses akun yang digunakan lebih lama dari yang diharapkan
6. Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan Pendidikan atau karir
7. Membohongi keluarga, terapis atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh
8. Menggunakan akun (perjudian) sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi.

2.2.6 Gejala Kecanduan yang Muncul

Adapun 2 jenis gejala kecanduan yang muncul pada pelaku judi online menurut (Santoso, 2013 dalam Wahkidi et al., 2022) :

1. Gejala psikologis, mengalami euphoria dimana pengguna tidak dapat menghentikan aktivitasnya dalam menggunakan akun (perjudian) sehingga

mebutukan waktu tambahan yang membuat seseorang harus berbohong kepadakeluarga dan rekan kerjanya mengenai aktivitasnya dan mendapatkan masalah dengan sekolah serta pekerjaannya.

2. Gejala fisik, mengalami carpal tunnel syndrome dimana kepala menjadi sakit karena terlalu sering berpikir, mengganggu pola makan, dan menjadi mengabaikankesehatan.

Selain kecanduan menimbulkan gejala kecanduan juga memiliki enam dimensi menurut(Grifitch, 2015 dalam Wahkidi et al., 2022), antara lain:

1. Salience

Terjadi ketika pengguna menjadikan aktivitasnya menjadi paling penting dalam kehidupannya, mendemonasi pikiran individu, perasaan (sangat butuh), dan tingkah laku (merasa sangat butuh). Individu akan selalu memikirkan akun meskipun tidak sedang mengakses akun (perjudian).

2. Mood modification

Hal ini mengarah pada pengalaman individu itu sendiri, yang mana akan menjadi hasil dari bermain judi dan dapat dilihat sebagai strategi coping.

3. Tolerance

Merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah pengguna untuk mendapatkan efek perubahan dari mood.

4. Withdrawal syntoms

Hal ini merupakan prasaan tidak menyenangkan yang terjadi yang disebabkan karena penggunaan di kurangi atau tidak dilanjutkan.

5. Conflict

Mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna dengan lingkungan sekitarya atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

6. Relapse

Kecenderungan dimana berulangnya kembali pola penggunaan aku setelah adanyacontrol.

2.2.7 Dampak Kecanduan

Dampak kecanduan judi online menurut (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023)

1. Mengganggu kesehatan mental

Seseorang yang kerap berjudi cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Kondisi ini umumnya terjadi bila mereka merasa tidak mampu mengendalikan kebiasaan judinya. Dikutip dari laman Mental Health Foundation, kemenangan ketika judi memengaruhi bagian otak yang melepaskan dopamin. Hormon ini bisa menciptakan perasaan senang dan bahagia.

2. Memperburuk kondisi finansial keluarga

Meski pada awalnya bisa untung besar, umumnya orang yang terjebak dalam perjudian online akan menghabiskan banyak uang dalam waktu singkat.

3. Memicu tindakan kriminal

Bukannya untung, banyak pelaku judi online kerap merugi. Kemenangan yang didapatkan bisa saja tidak sebanding dengan kekalahan yang dialami sebelumnya. Kehabisan uang dan candu judi online dapat membuat Anda sering meminjam uang ke sana-sini untuk bermain kembali. Akibatnya, anda mungkin jadi terlilit utang dan sulit membayar tagihan.

4. Merusak hubungan dengan orang lain

Salah satu dampak negatif judi online adalah merusak hubungan dengan orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, dan pasangan. Ketika Anda terus-menerus menghabiskan waktu dan uang untuk melakukan judi online, Anda cenderung mengabaikan hubungan sosial yang penting dalam kehidupan.

5. Bersikap Adiksi (Kecanduan)

Ketika seseorang sudah mulai mengenal judi maka mereka akan diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut. Mereka akan selalu terdorong untuk selalu melakukan judi. Selain itu mereka akan mengalami suatu kondisi ketergantungan yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang

mengalaminya.

6. Menjadi gerbang masuknya miras

Satu keburukan akan mengundang keburukan yang lain, itulah pepatah yang sering kita dengar begitu juga dengan kegiatan berjudi, berkumpul, bertaruh, harta dan emosi tidak lengkap rasanya kalau tidak dilengkapi dengan minum-minuman beralkohol. Tidak puas mabul alkohol tentu saja mereka mencari-cari bahan lain yang lebih memuaskan hingga berakhir pada penggunaan narkoba.

2.2.8 Dampak Kecanduan Judi Online

Dampak dari kecanduan judi online dapat menyebabkan seperti berikut ini (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023)

1. Mengganggu kesehatan mental

Seseorang yang kerap berjudi cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Kondisi ini umumnya terjadi bila mereka merasa tidak mampu mengendalikan kebiasaan judinya. Dikutip dari laman Mental Health Foundation, kemenangan ketika judi memengaruhi bagian otak yang melepaskan dopamin. Hormon ini bisa menciptakan perasaan senang dan bahagia.

2. Memperburuk kondisi finansial keluarga

Salah satu bahaya judi online adalah merosotnya kondisi finansial atau keuangan seseorang. Meski pada awalnya bisa untung besar, umumnya orang yang terjebak dalam perjudian online akan menghabiskan banyak uang dalam waktu singkat.

3. Memicu tindakan criminal

Bukannya untung, banyak pelaku judi online kerap merugi. Kemenangan yang didapatkan bisa saja tidak sebanding dengan kekalahan yang dialami sebelumnya. Kehabisan uang dan candu judi online dapat membuat Anda sering meminjam uang ke sana-sini untuk bermain kembali. Akibatnya, Anda mungkin jadi terlilit utang dan sulit membayar tagihan.

4. Merusak hubungan dengan orang lain

Salah satu dampak negatif judi online adalah merusak hubungan dengan

orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, dan pasangan. Ketika Anda terus-menerus menghabiskan waktu dan uang untuk melakukan judi online, Anda cenderung mengabaikan hubungan sosial yang penting dalam kehidupan.

5. Bersikap Adiksi (Kecanduan)

Ketika seseorang sudah mulai mengenal judi maka mereka akan diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut. Mereka akan selalu terdorong untuk selalu melakukan judi. Selain itu mereka akan mengalami suatu kondisi ketergantungan yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya.

6. Menjadi Gerbang Masuknya Miras

Satu keburukan akan mengundang keburukan yang lain, itulah pepatah yang sering kita dengar begitu juga dengan kegiatan berjudi, berkumpul, bertaruh, harta dan emosi tidak lengkap rasanya kalau tidak dilengkapi dengan minum-minuman beralkohol. Tidak puas mabul alkohol tentu saja mereka mencari-cari bahan lain yang lebih memuaskan hingga berakhir pada penggunaan narkoba.

2.2.9 Alat Ukur Kecanduan Judi Online

Instrument yang di gunakan pada penelitian ini adalah kuesioner kecanduan judi online yang diambil dari penelitian Wahkidi et al., 2022 yang telah dilakukan uji validitas oleh pakar ahli (*expert judgment*) yaitu spesialis keperawatan jiwa Ns. Mariyati., M.Kep, S.Kep.J sehingga kuesioner ini bisa digunakan sebagai instrumen penelitian. Kategori tingkat kecanduan judi online dibagi menjadi 3 dibagi kategori yaitu “Tinggi”, “Sedang” dan “Ringan”. Dalam menentukan kategorisasi variabel dilakukan klasifikasi skor subyek berdasarkan norma yang ditentukan. Kategorisasi dilakukan untuk melihat tingkat kecanduan judi online pada remaja di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan, sehingga dapat diketahui tingkatannya apakah tinggi, sedang, atau rendah (Azwar, 2018). Dalam melakukan pengkategorian ini, peneliti melakukan pengkategorian dengan rumus sehingga mendapatkan hasil bahwa tingkat kecanduan tinggi mendapatkan score

$X \geq 73$, kemudian tingkat sedang $47 \leq X < 73$, dan tingkat kecanduan rendah mendapatkan score $X < 47$

2.3 Judi

2.3.1 Pengertian Judi

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko, dan harapan- harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya. Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula (Fahri, 2019).

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui Internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu saja pilihan yang benar diantara adanya banyak pilihan (Mastono, 2013 dalam Wahkidi et al., 2022). Terdapat dua jenis permainan judi di Indonesia yaitu:

1. Judi offline

Merupakan judi yang pengecernya menjual secara langsung kepada target pasarnya, hal ini hamper merata disetiap kampong, dusun, dan desa, kabupaten,kecamatan dan provinsi. Adanya kupon sebagai bukti transaksi.

2. Judi online

Merupakan judi dengan cara main menggunakan media internet untuk membeli nomor dengan menstransfer uang ke rekening Bandar judi, sedangkan angka yang keluar juga dilihat melalui internet.

2.3.2 Jenis-Jenis Judi Online

1. Judi Bola Online

Pada judi bola online terdiri beberapa jenis lainnya yang sama yaitu menebak kemenangan diantara dua tim yang akan bertarung, ada juga jenis taruhan dimana bettor menebak jumlah gol yang akan tercipta dalam suatu pertandingan, dan jenis lainnya adalah taruhan kei dimana terdapat informasi mengenai peluang taruhan.

2. Judi Togel Online

Judi ini merupakan sebuah permainan yang menebak angka yang akan keluar, sedangkan kata togel itu sendiri berasal dari kata toto gelap yang berarti judi tebak angka rahasia. Permainan togel ini juga sama dengan Bola Tangkas yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada jaman dahulu ketika Order Baru dikenal dengan sebutan toto gelap.

3. Judi Poker Online

Poker online itu sendiri merupakan permainan poker pada umumnya namun di mainkan secara online. Pada awalnya permainan poker ini sangatlah populer di Facebook, Hal itu disebabkan karena para pemain dapat menjual chip/kredit di dalamnya berbentuk uang asli..

4. Judi Casino Online

Factor pertama yang paling berpengaruh adalah agen judi casino online via atm atau BRI mana yang dijadikan tempat bermain. Permainan judi yang dimainkan pemain bisa memilihnya sesuai dengan kemampuan dan jenis permainan judi online mana yang dikuasai.

5. Situs pragmatic play

Pragmatic Play adalah sebuah situs judi online dengan menggunakan uang tunai yang dapat diakses dengan melalui handphone dari para remaja. Pragmatic Play adalah pengembang perangkat lunak untuk industri perjudian online yang berbasis di Malta. Perusahaan ini focus pada pengembangan permainan kasino online. Permainan atau situs judi online ini yang paling banyak dan sering digunakan oleh para sample penelitian. Para remaja

banyak yang menggunakannya karena minimal deposit 10 ribu rupiah sudah memiliki peluang untuk mendapatkan bonus jackpot. Dengan begitu mereka tertarik untuk bermainjudi online karena iming-iming keuntungan yang besar dengan modal yang sedikit.

2.3.3 Dampak atau Bahaya Judi

Ada beberapa dampak atau bahaya dari adanya perjudian menurut (Cookson & Stirk,2019) antara lain:

1. Menimbulkan permusuhan antar manusia
2. Menjadikan malas bekerja
3. Jauh dari rahmat Allah SWT
4. Menjadikan hutang
5. Keluarga berantakan
6. Pembuka pintu kejahatan lain
7. Menambah miskin
8. Dosa yang besar
9. Ketagihan atau kecanduan
10. Kecemasan

2.3.4 Bentuk-Bentuk Perjudian

Adapun bentuk perjudian itu ada 2 yakni perjudian yang mendapatkan izin dari pemerintah (legal) serta perjudian yang tidak mendapatkan izin dari pemerintah (illegal) antara lain adalah (Wahkidi et al., 2022) :

1. Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah.

Bentuk perjudian yang diizinkan oleh pemerintah dan kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum.

2. Bentuk permainan dan undian yang ilegal.

Bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel.

2.3.5 Sebab-Sebab Melakukan Perjudian

Ada banyak sebab penyebab kenapa seseorang melakukan perjudian, antara lain karena kekurangan ekonomi. Serta adapun rangsangan untuk masyarakat

guna melakukan perbaikan terhadap keterbelakangannya dalam ekonomi, seperti (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023):

1. Faktor Kemiskinan

faktor utama bermain judi online karena faktor kemiskinan. Rata-rata para remaja yang bermain judi online memiliki penghasilan yang kurang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Kemiskinan yang terjadi selalu menjadi faktor utama seseorang untuk melakukan tindak pidana. Untuk memenuhi kebutuhan dan terhindar dari kemiskinan para remaja mengambil jalan pintas, yakni bermain judi online. Oleh karena itu, para remaja tertarik bermain judi online karena diminginkan penghasilan yang besar, apalagi ketika mereka baru mulai mencoba sudah diberikan kemenangan sehingga terus mencoba untuk mengulanginya.

2. Lapangan Pekerjaan

Faktor berikutnya yang mendorong para remaja bermain judi online adalah kurangnya lapangan pekerjaan yang membuat mereka menggangu. Tingginya tingkat pengangguran sangat berpengaruh terhadap remaja untuk melakukan atau bermain judi online. Kurangnya lapangan pekerjaan membuat mereka tidak memiliki pekerjaan tetap. Semakin banyaknya pengangguran maka akan semakin banyak pula terjadinya penyimpangan, salah satunya yaitu perjudian. Hal inilah yang membuat para remaja tertarik untuk bermain judi online. Selain mudah mendapatkan uang, mereka juga tidak perlu cape-cape untuk bekerja. Remaja dengan tingkat pendidikan yang rendah dan tidak memiliki pekerjaan tetap, sehingga sulitnya bagi mereka untuk mendapatkan pekerjaan dan memperoleh uang untuk kebutuhannya membuat mereka tak habis pikir untuk melakukan judi online untuk mendapatkan uang.

3. Faktor Lingkungan

Terdapat berbagai faktor yang memiliki dampak pada keterlibatan individu dalam permainan judi online, termasuk di antaranya adalah menerima undangan dari teman sesama pemain atau sekadar mengikuti tren

yang sedang populer dalam lingkungan sosial (Asriadi, 2021). Lingkungan bisa dikategorikan sebagai pemieiu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang dilakukan oleh kelompoknya. Para remaja dari sample yang peneliti ambil rata-rata di lingkungannya bermain judi online sehingga membuatnya tertarik untuk mencoba bermain judi online.

Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja.

4. Faktor Belajar

Faktor berikutnya yang mendorong para remaja bermain judi online karena faktor belajar: Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Awalnya mereka mencoba-coba terlebih dahulu untuk mempelajari cara bermain judi online. Setelah mereka paham dan di kasih kemenangan di awal membuat kecanduan dan ketagihan untuk mengulang kemenangan yang pernah di dapat. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

2.3.6 Akibat-Akibat Perjudian

Akibat dari kebiasaan berjudi menjadikan mental individu ceroboh, malas, mudah berspekulasi dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan. Ekses lebih lanjut antarlain (Fahri, 2019) :

1. Energi dan pikiran jadi berkurang, karena sehari-harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.

2. Pikiran menjadi kacau, sebab selalu digoda oleh harapan-harapan menentu.
3. Pekerjaan jadi terlantar, karena segenap minatnya tercurah pada keasyikan berjudi.
4. Diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut, kurangnya iman kepada Tuhan, sehingga mudah tergoda melakukan tindak asusila.
5. Mentalnya terganggu dan menjadi sakit, sedang kepribadiannya menjadi sangat labil.
6. Mendorong manusia melakukan tindakan kriminal

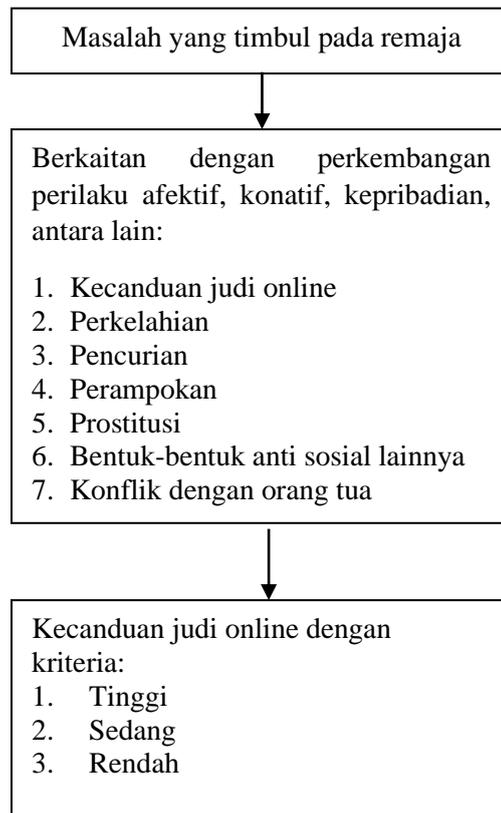
2.3.7 Pengaruh Perjudian

Menurut (Cookson & Stirk, 2019) pengaruh perjudian menyebabkan hal buruk, antarlain:

1. Kriminalitas
2. Alkoholisme
3. Kecanduan bahan narkotika
4. Prostitusi atau pelacuran.

2.4 Kerangka Konsep

Bagan 1. Kerangka Konseptual



Keterangan:

: Variabel yang diteliti

: Variabel yang tidak diteliti

→ : Garis Penelitian

Sumber: Wahkidi et al., 2022

Addiyansyah & Rofi'ah, 2023