

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Remaja menurut *World Health Organization* (WHO) adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Menurut Departemen Kesehatan Republic Indonesia tahun 2019 rentang usia remaja dapat dikategorikan pada remaja awal usia 12-16 tahun, masa remaja akhir usia 17-25 tahun. WHO menyatakan pada tahun 2018 ada 1,5 milyar remaja di seluruh dunia, pada tahun 2017 persentase penduduk Indonesia yang berusia 10-24 tahun sebanyak 25% dari 261,8 juta penduduk Indonesia (Riya & Ariska, 2023). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 data remaja berusia 20-24 sebanyak 4,1 juta penduduk di daerah Jawa Barat. Adapun menurut data remaja di desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan pada usia 20-24 berjumlah 1.150 jiwa. Hal ini menunjukkan besarnya populasi remaja di Indonesia.

Menurut Walt Rostow dan Daniel Lerner dalam Liliweri (2013) menyampaikan bahwa di masa yang akan datang, pola perilaku dan individu akan bergantung pada penggunaan teknologi dengan tujuan menjaga pembangunan yang berkelanjutan, termasuk perkembangan ekonomi dan kualitas kehidupan manusia. Perkembangan seseorang sering tercermin dari interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan ini mencakup semua elemen yang mempengaruhi atau dipengaruhi oleh individu. Lingkungan individu dapat merujuk pada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah atau kuliah, teman-teman sebaya, serta masyarakat di sekitarnya.

Perkembangan teknologi saat ini telah membuat permainan judi online populer di kalangan remaja. Kejadian ini dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang pesat. Pertumbuhan teknologi, khususnya dalam bidang komunikasi, merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan yang cepat dan signifikan dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi komunikasi membawa dampak beragam dengan kelebihan

dan kekurangannya. Misalnya, perangkat seperti Smartphone, Tablet, dan Laptop memiliki kemampuan untuk mengakses internet dari berbagai tempat dan kapan saja. Ini berdampak positif seperti memudahkan akses informasi dan komunikasi yang lebih lancar, walau dengan begitu dampak negatifnya juga ada, seperti timbulnya kemalasan dan ketergantungan berlebihan pada teknologi yang ada. Majunya teknologi dan komunikasi membawa berbagai dampak positif dan negative (Ishaq, 2022).

Dampak negatif dan dampak jangka panjang jika terlibat dalam aktivitas perjudian online karena mudahnya akses dengan kemajuan teknologi. Berkembangnya teknologi saat ini, internet menjadi sesuatu yang berpotensi menimbulkan bentuk-bentuk kejahatan baru melalui internet. Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin modern. Selain untuk mempromosikan aktivitas internet, ini juga dapat digunakan dalam berbagai cara, termasuk perjudian online (Wahkidi et al., 2022). Permainan judi online yang tidak mengenal waktu lebih dari 6 jam akan menimbulkan kecanduan internet, insomnia, kecemasan dan lain lain (Yani & Nurmansyah, 2022).

Menurut Addiyansyah & Rofi'ah, (2023) perjudian sebagai tindakan memasang taruhan dalam suatu permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang substansial. Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menggambarkan judi sebagai bentuk permainan yang melibatkan penggunaan uang atau barang sebagai taruhan, seperti contohnya permainan dadu atau kartu. Secara hukum, menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Pasal 303 Ayat 3 KUHP, perjudian didefinisikan sebagai segala bentuk taruhan, hasil perlombaan, atau permainan yang tidak diadakan antara para peserta perlombaan atau permainan, serta segala jenis taruhan lainnya. Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan (Fakhriansyah, 2022).

Judi online adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet dengan

menggunakan uang sebagai taruhan. Judi online menawarkan berbagai jenis permainan, seperti *Poker*, *slot*, *togel*, *casino*, dan taruhan olahraga. Judi online telah menjadi fenomena yang semakin populer di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda yang melek teknologi. Judi online adalah salah satu bentuk kejahatan *siber* yang semakin berkembang di era digital saat ini. Judi online adalah aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga melalui media internet, seperti situs web, aplikasi, atau media sosial. Judi online menawarkan kemudahan akses, variasi permainan, dan anonimitas bagi para pemainnya (Ihsanudin et al., 2023)

Kehadiran perjudian online membawa dampak negatif pada kehidupan seorang remaja, ini dikarenakan adanya dorongan yang tidak bisa ditahan untuk tidak memainkan judi online ini membuat para pemainnya melakukan segala cara, misalnya seperti mengorbankan uang untuk pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang yang berharga demi bermain judi online, serta bermain judi ini juga membuat para pemainnya begadang sampai larut malam sampai tidak bisa tidur akibat merasakan kecemasan akibat kekalahan yang dialaminya (Khompriy, 2020). Kecemasan berat yang dialami oleh pelaku judi online yaitu 65 orang (83,3%) (Wahkidiet al., 2022).

Dampak buruk dari judi online sangat nyata pada remaja, seperti yang ditegaskan oleh Zurohman, beberapa dampak negatif yang dapat dilihat pada remaja yang terlibat dalam judi online adalah habisnya uang jajan dan bahkan harus menahan rasa lapar di sekolah, ada juga mahasiswa yang terpaksa menjual laptopnya karena mengalami kekalahan dalam judi, hal ini tentu memiliki dampak negatif dan berpotensi berkembang menjadi penyimpangan yang lebih besar. Kelompok remaja yang memiliki kesamaan keinginan dan minat cenderung mendorong terjadinya penyimpangan dalam kelompok tersebut. Di sisi lain masyarakat khawatir bahwa penetrasi perjudian online ke dalam kelompok remaja dapat berakibat pada terbentuknya kebiasaan buruk yang berpotensi tumbuh menjadi masalah yang lebih serius di kalangan remaja (Addiyansyah, 2023).

Maraknya perjudian online di Indonesia berdampak langsung pada keruntuhan ekonomi dan moral negara, karena perjudian online berdampak

langsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari (Lova, 2020). Perjudian pada mulanya merupakan tindak pidana yang melanggar norma, namun wujudnya sudah merambah tidak hanya pada laki-laki dewasa saja, namun juga ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk anak-anak dan mahasiswa, serta semakin merajalela dalam kehidupan sehari-hari. Dan bahkan siswa tidak memandang laki-laki atau perempuan (Hardiansyah, 2021).

Berdasarkan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan, ada 2,76 juta masyarakat Indonesia yang mengikuti judi online sepanjang 2017-2022. Total partisipasi pertaruhan masyarakat yang dapat diidentifikasi mencapai Rp.52 triliun pada periode tersebut. Dari jumlah itu, sebanyak 2,18 juta orang melakukan aktivitas pertaruhan dengan nominal kecil di bawah Rp. 100.00. Mereka merupakan golongan warga berpenghasilan rendah dengan profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lainnya.

Penelitian sudah membuktikan bahwa yang dilakukan oleh Hardiansyah (2016) dengan judul Kegiatan Judi Online di Kalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru menyatakan bahwa distribusi responden berdasarkan siapa yang mengenalkan dan mengajari bermain judi online di dapatkan hasil sebanyak 30 pemain (40,0%) data yang memilih belajar sendiri, sebanyak 14 pemain (18,7%) data yang memilih belajar dari kenalan di warnet, sebanyak 13 pemain (17,3%) data yang memilih belajar dari saudara/sepupunya, dan sebanyak 18 pemain (24,0%) data yang memilih dikenalkan serta belajar dari temannya. ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Wahkidi et al., 2022 belum ada kesepakatan mengenai kriteria kecanduan sehingga dibuat kriteria sendiri berdasarkan teori dan kriteria diagnosis dari kecanduan judi.

Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Wahkidi et al., 2022 menemukan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara tingkat kecanduan dan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan., (2023) menemukan bahwa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online cenderung negatif, seperti kurangnya kepercayaan, empati, keterbukaan, dan asertivitas. Hal

ini sesuai apa yang disampaikan oleh Jannah., (2023) menemukan bahwa perilaku judi online pada masyarakat beragama di Indonesia bertentangan dengan nilai-nilai agama, khususnya Islam, yang melarang segala bentuk perjudian.

Kecanduan merupakan suatu sifat berlebihan dalam bertindak di mana para penggunanya akan terus menerus melakukan hal tersebut dan sulit berhenti, kecanduan juga memiliki kosekuensi yang sangat besar karena seseorang biasanya akan melupakan aktivitas dan kebutuhan hidupnya (Mais et al., 2020). Seseorang yang sudah sangat kecanduan terhadap perjudian sangat sukar untuk kembali ke jalan yang benar namun ada juga yang berjudi hanya untuk mengisi waktu saja atau hiburan setelah melakukan pekerjaan. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada permainan tersebut terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama, hal ini dapat menyebabkan seseorang terisolasi dari lingkungannya cenderung cepat bosan serta mengalami kecemasan (Wahkidi et al., 2022).

Partisipasi dalam judi online bisa menyebabkan ketergantungan karena hasil yang menjanjikan dapat mendorong seseorang untuk terus mencoba. Awalnya, banyak individu terlibat dalam perjudian online sebagai percobaan, namun setelah meraih kemenangan, dorongan untuk terus mencoba bisa menjadi kecanduan, terutama jika mereka meningkatkan taruhan mereka secara berturut-turut. Namun, sering kali mereka mengabaikan fakta bahwa semakin tinggi taruhannya, semakin besar pula risiko kerugian yang mereka hadapi jika kalah dan akan dihadapkan dengan kecemasan akibat kekalahan yang terjadi (Addiyansyah, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa anak smp menanyakan apakah beliau tau tentang permainan judi online yang sedang marak dimana dimana ternyata dari beberapa anak smp yang saya wawancarai beberapa mengetahui permainan judi online tapi tidak pernah memainkannya dan lebih baik bermain game seperti FUBG dan Mobile Legend daripada harus bermain judi online. Selain memewawancarai beberapa anak smp saya juga mewawancarai dengan 6 remaja mahasiswa yang masih melakukan judi online pada bulan November 2023 di desa cipadung kidul Kecamatan Panyileukan terdapat 4 remaja yang sudah lama melakukan judi online sejak kurang lebih 1 tahun berdasarkan

kecanduannya, 3 diantaranya sering merasakan cemas apabila nomor yang dipasang akan keluar berdasarkan menit yang sudah ditentukan, sedangkan 1 pemain diantara (3 pemain lainnya berambisi besar untuk ingin selalu menang dengan cara sekali main memasang beberapa nomor) dan 2 remaja yang baru ikut melakukan judi kurang lebih 4 bulan berdasarkan sering melihat salah satu dari 4 temannya bermain. Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti "Gambaran Tingkat Kecanduan Judi Online Pada Remaja di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Gambaran Tingkat Kecanduan Judi Online Pada Remaja di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan?".

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Menganalisis Gambaran Tingkat Kecanduan Judi Online Pada Remaja Di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Menggambarkan Tingkat Kecanduan Judi Online Pada Remaja di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan.

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Manfaat Teoritik**

Hasil penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan referensi tentang Gambaran Tingkat Kecanduan Judi Online Pada Remaja Di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat:

a. Bagi Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan mengenai gambaran tingkat kecanduan judi online pada remaja di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang bisa dikembangkan dengan variabel yang berbeda mengenai gambaran tingkat kecanduan judi online.

## **1.5 Batasan masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup Ilmu Keperawatan Jiwa, khususnya menggambarkan kondisi kecanduan judi online terhadap remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan judi online terhadap remaja di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan. Jenis penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran tingkat kecanduan judi online terhadap remaja, Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria tertentu (Sugiyono, 2017). Populasi remaja di Desa Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner kecanduan.