

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran internet membawa banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun, di sisi lain penggunaannya kerap disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu yang hanya mencari keuntungan semata. Salah satu penyalahgunaan kemajuan teknologi adalah judi *online* atau yang biasa disebut judi *online*. (Migu & Zaky, 2022)

Judi *online* merupakan bentuk permainan Judi yang dilakukan melalui Internet, dimana individu dapat bertaruh uang atau nilai lainnya pada permainan atau acara tertentu menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau telepon pintar. Dalam beberapa tahun terakhir, permainan *online* telah berkembang pesat, didorong oleh kemudahan akses internet dan kemajuan teknologi yang memungkinkan orang bermain kapan saja dan dimana saja. (Krisna Murti et al., 2024)

Dalam permainan judi *online* remaja menjadi salah satu penyumbang banyaknya kasus Permainan Judi *online*. Remaja berusia antara 10 hingga 24 tahun termasuk kelompok usia yang paling banyak terpapar gawai dan internet. Menurut Kata Data (2022), dalam laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang “Profil Pengguna Internet 2022”, ditemukan bahwa penetrasi Internet tertinggi ada pada kelompok umur. 13-18 tahun yang mencapai 99,16%. Kecanggihan internet sering kali disalahgunakan oleh remaja untuk mengakses permainan *online*. Lebih jauh lagi, beberapa di antara mereka terlibat dalam aktivitas judi *online*.. Menurut UNICEF (2020), di seluruh dunia, prevalensi permainan *online* 2 hingga 4 kali lebih tinggi di kalangan remaja dibandingkan di kalangan orang dewasa. (Putri, 2023)

Berdasarkan prevalensi pada tahun 2022, pasar Permainan Judi *online* global bernilai \$90 miliar, tetapi angka ini diperkirakan akan turun menjadi \$85,62 miliar pada tahun 2023. Meskipun demikian, pasar ini diperkirakan tumbuh pada *compound annual growth rate* (CAGR) lebih dari 10% antara tahun 2025 dan 2032, mencapai \$370 miliar. Pada tahun 2023, lebih dari 176 juta penjudi *online* aktif di seluruh dunia, dan jumlah itu diperkirakan akan tumbuh menjadi 210 juta pada tahun 2025. (*Global Gambling Statistics & Trends 2025*, n.d.)

Maraknya Permainan Judi *online* di masyarakat menjadi suatu perhatian yang semakin meningkat. Indonesia memiliki jumlah pengguna judi *online* tertinggi. Berdasarkan PPATK mencatat pada oktober 2023 transaksi pelaku judi *online* meningkat 52,69% dibandingkan tahun 2022 mencapai Rp. 104,42 Triliun. Penelitian menyebutkan bahwa ada 4 juta orang yang bermain judi *online* di Indonesia. Permainan judi *online* tidak hanya mencakup orang dewasa tetapi juga anak-anak. Bukan lelucon, berdasarkan demografi, penjudi *online* berusia di bawah 10 tahun berjumlah 2% dari total pemain, atau totalnya 80.000 orang. Distribusi pemain berusia antara 10 dan 18 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 11% dari individu berusia 20-an, atau setara dengan 440.000 orang, terlibat dalam aktivitas judi *online*. Persentase ini mengalami peningkatan pada kelompok usia 21 hingga 30 tahun, mencapai 13% atau sekitar 520.000 orang. Mereka yang berusia 30-an hingga 50-an tahun mencakup 40%, atau 1,64 juta orang, dan mereka yang berusia 50 tahun atau lebih mencakup 34%, atau 1,35 juta orang. (Woro Srihastuti Sulistyaningrum, 2024)

Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Jawa Tengah memiliki 201.963 pemain game *online*, menjadikannya provinsi tertinggi ketiga di Indonesia setelah Jawa Barat dan DKI Jakarta. Aliran modal Permainan Judi *online* di Jawa Tengah mencapai sekitar 1,3 triliun rupiah. Judi *online* menawarkan kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan bagi para pemainnya, tetapi juga memiliki dampak negatif bagi kesehatan mental para pemainnya, seperti kecanduan dan stres. (Rachel Faradhiba, 2024)

Kecanduan merupakan perilaku berlebihan yang terus-menerus dilakukan pengguna dan sulit dihentikan. Kecanduan memiliki konsekuensi yang sangat serius karena sering kali menyebabkan seseorang melupakan aktivitas dan kebutuhan hidup mereka. Faktor utama yang membuat seseorang terpicu pada suatu permainan merupakan kenyataan bahwa ada banyak pemain lain yang dapat diajak bermain. Hal ini dapat membuat mereka merasa terisolasi, bosan, dan stres. (Fraldy Robert Mais, 2020)

Berdasarkan penelitian, mayoritas pelaku judi *online* menunjukkan tingkat kecanduan yang tinggi, dengan 76 orang (97,4%) tergolong dalam kategori ini, sementara hanya 2 orang (2,6%) memiliki tingkat kecanduan sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa judi *online* berpotensi tinggi menyebabkan kecanduan, yang didorong oleh frekuensi bermain yang tinggi di waktu luang dan iming-iming kemenangan besar yang terus memotivasi pemain untuk terlibat. (Wahkidi et al., 2022)

Kecanduan judi merupakan fenomena yang makin menarik perhatian, khususnya dalam konteks judi *online*. Judi *online* mempunyai karakteristik intrinsik yang membuatnya sangat menarik bagi pemain (aksesibilitas, anonimitas, variasi permainan). Lebih lanjut, teori dopamin menunjukkan bahwa aktivitas Permainan Judi dapat meningkatkan produksi dopamin di otak, yang dikaitkan dengan perasaan bahagia dan euforia, sementara kepercayaan diri Keyakinan irasional yang disorot dalam teori kognitif juga memainkan peran penting, dengan individu sering kali meyakini mereka dapat mengalahkan rintangan dan memenangkan permainan, tetapi pada faktanya banyak orang yang mengalami stres karena tidak bisa memenangkan permainan judi *online* ini. (Delic & Delfabbro, 2024)

Stres merupakan gangguan pada tubuh dan pikiran yang disebabkan oleh perubahan dan tuntutan kehidupan. Stres disebabkan oleh banyak faktor, baik internal maupun eksternal individu. Setiap orang mempunyai ketahanan yang berbeda terhadap pemicu stres. Rangsangan dari luar atau dalam yang dapat menyebabkan stres

mengaktifkan reaksi perlindungan diri. Jika gejalanya ringan hingga sedang dan hanya berlangsung dalam jangka waktu yang relatif singkat singkat dan pasti, maka stres berfungsi sebagai alat untuk perbaikan dan pengembangan kepribadian. Hal ini karena ini akan menjadi suatu pengalaman dan akan meningkatkan kepercayaan diri Anda saat menghadapi tekanan. Sebaliknya, kalau masalahnya ringan, namun terus-menerus dan tidak kunjung teratasi, akan menimbulkan kebingungan, kekacauan mental, dan daya pengamatan terganggu, yang bermanifestasi dalam bentuk perilaku menyimpang. (Ramadini & Yanti, 2024)

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas pelaku judi *online* mengalami tingkat stres yang sangat berat, yaitu sebanyak 65 orang (83,3%), diikuti oleh tingkat stres berat sebanyak 11 orang (14,1%), dan tingkat stres sedang sebanyak 2 orang (2,6%). Hal ini mengindikasikan bahwa individu yang terlibat dalam judi *online* cenderung mengalami ketakutan terhadap kejadian di masa depan. Stres yang sangat berat ini diduga disebabkan oleh kecanduan judi *online*, yang memicu berbagai masalah seperti perasaan cemas berlebihan, gangguan tidur, penurunan fungsi kognitif, dan depresi. Penelitian lain juga mendukung adanya hubungan antara kecanduan judi *online* dan tingkat stres yang tinggi, dengan bentuk stres yang dialami meliputi kesulitan tidur, mudah marah, mudah tersinggung, dan *negative thinking* (Azka et al., 2022)

Tingkat kecanduan dan stres sangat erat kaitannya dengan pelaku judi *online*. Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan judi *online*, maka semakin tinggi pula tingkat stres para pemainnya. Kecanduan judi *online* dapat menyulitkan individu untuk berhenti, sehingga mereka terus melakukan aktivitas Permainan Judi meskipun menyadari dampak negatifnya. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial, dan stres yang cukup parah mengganggu aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi orang yang menderita kecanduan judi *online* untuk mendapatkan bantuan dan dukungan yang mereka perlukan untuk mengatasi masalah ini. (Wahkidi et al., 2022)

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti tanggal 24 Januari 2025 pada desa Harjosari Lor yang dilakukan kepada 10 responden, diketahui bahwa sebanyak 6 responden pertama kali mendengar game *online* melalui teman dan kemudian karena rasa ingin tahu yang besar terhadap game tersebut, akhirnya mereka tertarik untuk mencoba. Responden mengalami menang dan kalah saat menang dalam permainan judi *online*. Responden ingin bertaruh, berulang-ulang sampai mengalami kecanduan. Namun, ketika menghadapi kekalahan, responden merasa sangat stres karena ingin mengembalikan uang yang digunakan untuk Permainan Judi *online*. Karena keinginan yang kuat untuk mengembalikan kerugian tersebut, responden cenderung terus berjudi dengan harapan dapat menutupi kekalahan mereka, yang pada akhirnya memperburuk kecanduan mereka.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan Tingkat kecanduan dan Tingkat stres pelaku judi *online* di Desa Tembokluwung

1.2.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi Gambaran Karakteristik Pelaku Judi *Online* Di Desa Tembokluwung
2. Mengidentifikasi Gambaran Tingkat kecanduan pada pelaku judi *online* di Desa Tembokluwung
3. Mengidentifikasi Gambaran Tingkat stres pada pelaku judi *online* di Desa Tembokluwung
4. Mengidentifikasi hubungan antara tingkat kecanduan judi *online* dengan tingkat stres pada pelaku judi *online* di Desa Tembokluwung

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Aplikatif

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat aplikatif yang signifikan, yaitu :

1. hasil penelitian ini dapat digunakan untuk merancang program intervensi yang lebih spesifik dan efektif bagi individu yang kecanduan judi *online*, dengan fokus pada penanganan stres yang menyertai kecanduan tersebut.
2. temuan ini dapat menjadi dasar bagi pemerintah dan lembaga kesehatan untuk mengembangkan kebijakan dan layanan kesehatan mental yang lebih komprehensif, mencakup penanganan kecanduan judi *online* dan dampaknya terhadap kesehatan mental.
3. penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan edukasi dan penyuluhan bagi masyarakat umum, terutama untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko kecanduan judi *online* dan dampak negatifnya terhadap kesehatan mental.

1.3.2 Manfaat Keilmuan

Penelitian ini memiliki manfaat keilmuan yang signifikan, yaitu :

1. penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang kecanduan judi *online* dan dampaknya terhadap kesehatan mental, khususnya Tingkat stres, yang masih terbatas di Indonesia.
2. hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji fenomena serupa atau mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang intervensi dan penanganan kecanduan judi *online*.
3. penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori mengenai hubungan antara perilaku adiktif dan Tingkat stres, yang dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu seperti psikologi, kesehatan masyarakat, dan ilmu keperawatan.

1.3.3 Manfaat Metodologi

Penelitian ini memiliki manfaat metodologi yang penting, yaitu :

1. penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan metode pengukuran yang lebih valid dan reliabel untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan judi *online* dan stres pada individu.
2. penelitian ini dapat memperkenalkan dan menguji pendekatan-pendekatan baru dalam analisis data, yang dapat digunakan dalam penelitian-penelitian serupa di masa depan.
3. penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi teknik-teknik sampling yang efektif untuk memperoleh sampel yang representatif dari populasi yang diteliti, sehingga meningkatkan kualitas dan generalisasi hasil penelitian.

