

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, dinamika kehidupan sosial mengalami transformasi signifikan, khususnya dalam hal pola perilaku masyarakat. Perubahan ini selaras dengan kemajuan pesat di berbagai bidang seperti teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi. Meskipun kemajuan tersebut membawa berbagai kemudahan, di sisi lain, hal ini turut berkontribusi terhadap menurunnya nilai-nilai sosial yang selama ini menjadi fondasi kohesi masyarakat. Akibatnya, individu mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dan berintegrasi dengan tatanan sosial yang semakin kompleks. Ketidakmampuan dalam beradaptasi memicu timbulnya kebingungan, kecemasan, serta konflik, baik yang bersifat internal maupun eksternal, terbuka maupun tersembunyi. Kondisi ini mendorong sebagian individu untuk menunjukkan perilaku menyimpang dari norma sosial yang berlaku, salah satunya adalah keterlibatan dalam aktivitas perjudian yang kini semakin meluas dan perlu mendapat perhatian serius (Krisna Murti et al, 2024)

Perjudian sendiri bukanlah fenomena baru di Indonesia, melainkan telah ada sejak masa kolonial dan kerap diasosiasikan dengan aktivitas hiburan, terutama di kawasan perkotaan. Perkembangannya yang semula bersifat konvensional kini telah bermigrasi ke bentuk digital seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Judi *online* menjadi fenomena sosial yang mencolok karena kemudahan akses melalui internet, sifatnya yang anonim, serta kenyamanan yang ditawarkan oleh *platform* digital. Hal ini menjadikan aktivitas tersebut semakin diminati oleh berbagai kalangan, termasuk remaja. Secara umum, judi online adalah bentuk permainan berbasis uang di mana peserta membeli *chip* sebagai representasi taruhan, dengan nilai dan aturan yang ditentukan oleh penyelenggara. Fleksibilitas waktu dan lokasi menjadikan judi *online* sangat mudah diakses, sehingga meningkatkan kerentanannya terhadap penyalahgunaan, terutama di kalangan generasi muda. Meskipun memberikan sensasi hiburan dan peluang keuntungan

bagi sebagian individu, praktik ini juga membawa risiko tinggi bagi mereka yang tidak mampu mengontrol perilakunya, yang pada akhirnya dapat menimbulkan berbagai permasalahan sosial dan psikologis (Nabila, 2024)

Indonesia mengalami peningkatan signifikan dalam kasus perjudian *online*, didorong oleh kemajuan teknologi, dengan transaksi mencapai Rp327 triliun pada 2023 menurut Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian *Online* melaporkan 2,37 juta warga, mayoritas dari kelompok ekonomi menengah ke bawah, terlibat dalam perjudian online, termasuk sekitar 960.000 pelajar dan mahasiswa yang berumur 17-21 tahun. Eksposur iklan judi *online*, yang dialami 82% pengguna internet melalui *platform* seperti permainan judi *online*, berkontribusi pada prevalensi ini Pusat Pelaporan dan Analisis (Pratama et al, 2025)

Arnit Kurnia Sari et al (2024) mengemukakan bahwa banyak individu yang awalnya hanya mencoba-coba judi sebagai bentuk hiburan ringan justru terjebak dalam siklus kecanduan yang sulit dihentikan. Ketergantungan terhadap judi *online* memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan mental pelakunya, yang ditandai oleh obsesi berlebihan, hilangnya kendali diri dalam berjudi, serta peningkatan kebutuhan akan frekuensi bermain untuk mencapai tingkat kepuasan yang sama. Kondisi ini dapat memicu gangguan psikologis seperti kecemasan, stres kronis, depresi mendalam, bahkan dorongan untuk melakukan tindakan bunuh diri. Selain dampak psikologis, kecanduan judi *online* juga menimbulkan tekanan ekonomi yang berat, khususnya bagi individu yang tidak mampu mengendalikan kebiasaannya. Oleh karena itu, dampak perjudian *online* tidak hanya bersifat finansial, tetapi juga berdampak luas terhadap keseimbangan dan kesehatan mental secara keseluruhan.

Dampak dari keterlibatan dalam perjudian *online* mencakup berbagai aspek dalam fungsi psikologis individu, seperti dimensi kognitif (kemampuan berpikir dan mengingat), afektif (pengelolaan emosi dan perasaan), serta psikomotorik (tindakan

atau perilaku). Sebagian besar pelaku perjudian daring menunjukkan gejala gangguan kesehatan mental, seperti stres kronis yang muncul akibat kekalahan berulang dalam aktivitas perjudian. Ketidaktahuan mengenai risiko perjudian juga memperbesar potensi terjadinya perilaku merugikan, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain, termasuk pelanggaran terhadap norma hukum. Secara sosial, perjudian *online* berdampak pada keretakan hubungan interpersonal. Keterlibatan berlebihan dalam perjudian digital kerap menjadi pemicu konflik dalam keluarga, menimbulkan ketegangan sosial, serta mendorong individu menjauh dari aktivitas sosial yang lebih sehat dan produktif. Bahkan, beberapa individu terjerumus dalam tindak kriminal demi membiayai kebiasaan berjudi atau melunasi utang terkait perjudian *online* (Febriyanti et al, 2023)

Data dari Organisasi Kesehatan Dunia 2024 mengungkapkan bahwa sekitar 20% anak dan remaja berusia antara 15 hingga 29 tahun mengalami gangguan kesehatan mental, dengan kasus bunuh diri mencapai 700.000 jiwa pada tahun 2019. Di Indonesia, Kementerian Kesehatan mencatat bahwa sekitar 6,1% remaja mengalami gangguan mental. Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, gangguan mental yang paling umum dijumpai pada remaja meliputi depresi dan kecemasan. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 9,8% dari tahun 2013 yang hanya berada di angka 6%. Provinsi Jawa Tengah, sekitar 67.057 jiwa atau 7,71% dari total populasi tercatat mengalami gangguan mental emosional. Di tingkat kabupaten, seperti di Surakarta, terdapat 1.056 orang atau 5,51% dari jumlah penduduk yang mengalami kondisi serupa. Peningkatan prevalensi ini menunjukkan urgensi penanganan kesehatan mental remaja, mengingat masa remaja merupakan periode transisi kritis dari fase anak-anak menuju dewasa (Kusuma & Surakarta, 2024)

Dampak kesehatan akibat keterlibatan dalam perjudian *online* sangat signifikan, terutama dalam aspek kesehatan mental. Kecanduan terhadap judi *online* dapat memicu gangguan psikologis seperti depresi, kecemasan berlebihan, dan stres berkepanjangan. Beberapa individu bahkan mengalami ketergantungan yang serius,

yang berdampak negatif tidak hanya terhadap kondisi mental, tetapi juga pada kesehatan fisik secara keseluruhan. Tekanan psikologis yang ditimbulkan dari kerugian finansial, seperti kehilangan uang dalam jumlah besar, sering kali memicu stres yang kemudian berujung pada penurunan kondisi fisik. Padahal, kesehatan mental merupakan komponen penting dalam mewujudkan sistem kesehatan yang inklusif. Sayangnya, di banyak negara berkembang termasuk Indonesia, isu ini masih belum menjadi prioritas utama dibandingkan dengan penyakit menular. Kebijakan dan pedoman terkait kesehatan mental di Indonesia dinilai masih memiliki banyak kekurangan, terutama dalam hal cakupan layanan dan aksesibilitas (Ridlo, 2020)

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema penelitian ini mencakup aspek perjudian *online* di kalangan remaja, fokusnya lebih pada eksplorasi dampak perjudian tersebut terhadap remaja perilaku game judi *online* di Kota Makassar, dengan mengevaluasi dampak dari keterlibatan mereka dalam permainan tersebut. Temuan dari analisis tersebut menunjukkan bahwa kecenderungan bermain game judi *online* secara berlebihan dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dilakukan oleh remaja pada tahap perkembangan mereka. Motivasi belajar menurun, dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya juga berkurang (Saepudin Kanda & Aziz, 2024)

Tantangan kesehatan mental menjadi masalah krusial bagi generasi digital. Berbagai studi dari tahun 2018 hingga 2021, menunjukkan korelasi antara penggunaan situs judi *online* yang berlebihan dengan peningkatan tingkat kecemasan, depresi, dan perasaan kesepian di kalangan remaja. Penelitian-penelitian terdahulu ini menunjukkan betapa pentingnya untuk mengkaji lebih lanjut dampak negatif dari teknologi digital terhadap generasi muda, khususnya terkait dengan perilaku adiktif dan kesehatan mental. Dalam menghadapi era digital ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif dan solusi yang inovatif untuk melindungi generasi muda dari ancaman-ancaman tersebut (Hidayat et al, 2024)

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara terhadap lima responden, ditemukan bahwa seluruh responden mengenal judi *online* melalui lingkungan pertemanan. Rasa penasaran terhadap permainan tersebut mendorong mereka untuk mencoba, dan pengalaman menang maupun kalah menjadi bagian dari perjalanan mereka. Ketika menang, muncul keinginan untuk meningkatkan taruhan, yang akhirnya berujung pada perilaku adiktif. Dalam survei lanjutan, responden pertama bermain judi online sejak tahun 2024 pada bulan januari mengaku sering mengalami kekalahan dan berujung pada kecemasan seperti gelisah dan berkeringat setelah kalah 4x berjudi. Responden kedua menenal permainan judi online pada 2024 pada bulan april, saat ia mengalami kekalahan ia kesulitan untuk tidur. Responden ketiga mengaku kenal judi *online* pada bulan januari 2024, Ia merasa putus asa dan tidak berharga saat bertemu dengan temannya ia sangat malu untuk berkomunikasi. Responden keempat mengenal judi *online* sejak bulan februari 2024, merasakan perasaan malu dan bersalah saat mengalami 4x kalah, sementara responden kelima mengalami kecemasan seperti gelisah dan keputusasaan setelah bermain 4x bermain dan terus kalah. Dari kelima responden tidak ada yang mengalami efek jera justru malah ingin bertaruh dengan jumlah yang besar. Selain itu, dua dari lima responden mengaku pernah melampiaskan kemarahan secara tidak terkendali, seperti membanting ponsel, serta kehilangan motivasi untuk menjalani aktivitas harian. Temuan ini menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan judi *online* telah menunjukkan gejala-gejala awal gangguan kesehatan mental. Berdasarkan hal tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan kajian lebih mendalam dengan judul: *“Hubungan Perilaku Judi Online terhadap Kesehatan Mental pada Remaja di Desa Trayeman, Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal.”*

1.2 Tujuan Penelitian

1.2.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara perilaku judi *online* dengan kondisi kesehatan mental pada remaja di Desa Trayeman, Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.2.1 Mengidentifikasi karakteristik perilaku remaja yang pernah atau dalam aktivitas judi online.

1.2.2.2 Mengidentifikasi kondisi kesehatan mental pada individu yang terlibat dalam praktik judi *online*.

1.2.2.3 Menganalisis Hubungan antara perilaku judi *online* dengan tingkat kesehatan mental pada remaja Desa Trayeman.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Aplikatif

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja, khususnya pengguna aktif judi *online*, terhadap risiko gangguan kesehatan mental yang mungkin timbul akibat perilaku tersebut.

1.3.2 Manfaat Keilmuan

Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengembangan dan teknologi dibidang kesehatan mental dan perilaku sosial yang mengarah pada keperawatan jiwa

1.3.3 Manfaat Metodologis

Secara metodologis, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengalaman individu yang mengalami kecanduan judi *online*. Selain itu, hasilnya dapat digunakan sebagai dasar pengembangan model intervensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.