

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di jaman era modern seperti sekarang ini perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat semua orang dapat mudah mengakses berbagai macam situs website maupun informasi secara cepat karena semakin banyaknya fasilitas internet yang tersedia saat ini. Munculnya perjudian online juga merupakan bagian dari kemajuan perkembangan teknologi internet saat ini, pertumbuhan judi online yang lumayan pesat ternyata kurang diantisipasi oleh pemerintah sehingga bermuculan berbagai situs aplikasi judi online yang mudah diakses (At dkk., 2019). Para remaja yang setiap hari menggunakan *handphone* juga tak terlepas dari mudahnya mengakses situs judi online baik itu berawal dari sengaja ataupun tidak disengaja, sehingga timbul rasa penasaran untuk memainkannya, dari perilaku tersebut dapat menimbulkan gangguan kesehatan mental pada remaja (Susanti, 2021).

Secara alami, remaja adalah kelompok yang rentan terhadap masalah kesehatan mental (Farley, 2020). Dilaporkan bahwa satu dari tujuh anak berusia 10-19 tahun mengalami gangguan mental dan masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, gangguan perilaku, serta risiko bunuh diri dan melukai diri sendiri (WHO, 2021). Masalah lainnya termasuk gangguan makan (Esposito et al., 2022), kecanduan internet (Putri et al., 2021), dan perjudian (Sapthiang et al., 2020). Perjudian telah menjadi isu kesehatan masyarakat global yang semakin penting dalam dua dekade terakhir, terutama di kalangan remaja (Frisone et al., 2020)

Menurut UNICEF (2020), prevalensi global perjudian 2-4 kali lebih tinggi pada remaja dibandingkan orang dewasa. Tingkat prevalensi perjudian remaja di seluruh dunia tahun lalu berkisar antara 0,2%-5,6%, dengan Spanyol menunjukkan tingkat prevalensi tertinggi, sedangkan tingkat prevalensi terendah sebesar 0,2% ditemukan di Australia dan Norwegia (Calado et al., 2017).

Di Indonesia, prevalensi perjudian menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka, 97.4%, berada dalam kategori kecanduan berat (Wahkidi et al., 2022). Perjudian dilakukan secara online dan offline, dengan 12,5% melaporkan aktivitas perjudian baik online maupun offline, di mana mereka berisiko mengalami masalah perjudian (Andrie et al., 2019). UNICEF (2020) melaporkan bahwa 8% penjudi berusia antara 12 dan 17 tahun. Polri menyebut terjadi peningkatan kasus kriminal sebanyak 1.632 kasus atau 38,45%, di antaranya kasus perjudian. Kasus perjudian meningkat dari 52 kasus menjadi 104 kasus, naik 52 kasus atau 100% pada tahun 2020. Menurut Badan Pusat Statistik 2020, kasus perjudian telah terjadi 7.984 kasus atau 10,16% pada tahun 2011, 1.079 kasus atau 13,48% pada tahun 2015, dan 12.842 kasus atau 15,30%, sedangkan di Jawa Timur 1.295 pada tahun 2018 (Statistik kriminal hal 173., 2020), pada tahun 2022 Polda Jatim menangkap 500 pelaku judi *online* dari laporan 327 kasus judi *online* (Jawa Pos., 2022). Menurut Kementerian Komunikasi Dan Informatika, pada Maret 2022 terdapat 10.921 perjudian, dengan statistik keseluruhan 540.410 perjudian (Kominfo., 2022).

Berdasarkan kelompok demografi penjudi, terbanyak jumlahnya adalah dari remaja, yang artinya para anak muda sudah memaparkan dirinya dengan persoalan masalah psikologi sejak usia muda. Kasus yang terjadi dari pelaku judi membuat dirinya dan keluarganya mengalami gangguan mental, mulai dari cemas, stres, depresi, bahkan bunuh diri (Muchamad Z.W, 2023). Di Ponorogo terdapat 3 kasus remaja dengan gangguan kesehatan mental akibat perilaku judi *online* berdasarkan pengambilan data awal di Pustu Paringan pusat Rehab Mental Kecamatan Jenangan Ponorogo pada tanggal 1 Maret 2024.

Perilaku judi merupakan tindakan dimana ketika seseorang melakukan perjudian yang ketika kalah dia akan mengulanginya lagi dengan dalih harapan mengembalikan modal yang dikeluarkan walaupun kemungkinan menangnya sangat kecil, sehingga akan muncul berbagai permasalahan dari perjudian. Remaja yang menghabiskan waktunya bermain judi online dapat mengganggu kehidupan bersosial yang berakibat tidak produktif dan menjadi anti sosial. Hal ini dapat meningkatkan resiko stress, depresi serta kecemasan (Fitriyadi dkk., 2023)

Pengaruh judi *online* terhadap kesehatan bermula dari terlalu sering yang mengakibatkan candu judi *online* yakni dari sisi internal dan eksternal. Pada orang yang sering judi *online* terdapat *neurotransmitter serotonin* yang menurun sehingga menimbulkan perasaan yang tidak nyaman. *Neurotransmitter serotonin* adalah zat yang menjaga kondisi *mood* atau suasana hati dan rasa nyaman pada tubuh. Proses mekanismenya terdapat

pada hipokampus atau bagian otak kecil, apabila seseorang pelaku judi *online* melihat aplikasi judi akan muncul keinginan bermain lagi (ANTARA, 2023).

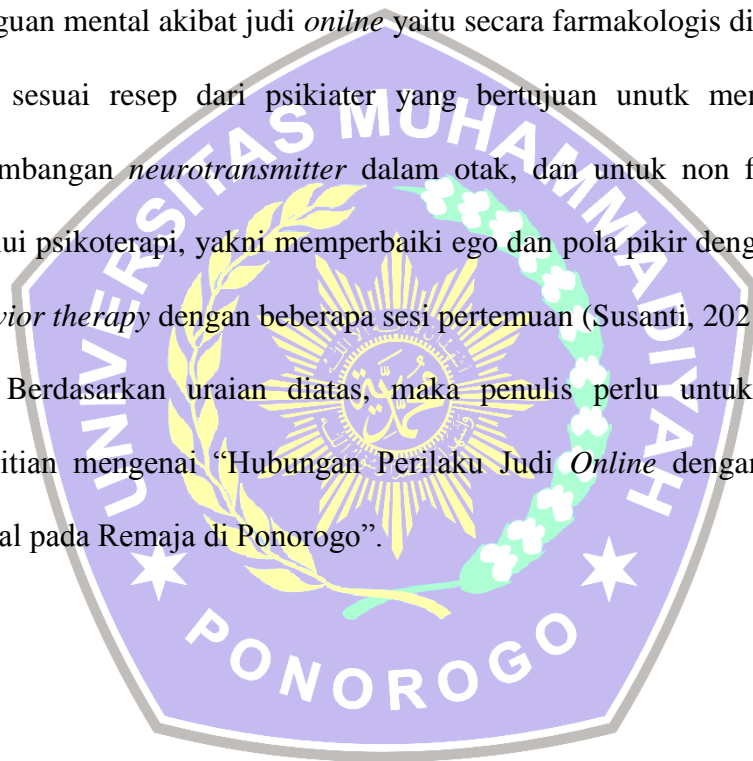
Dampaknya terjadilah perilaku impulsif dan agresif. Impulsif adalah perilaku tanpa pikir panjang, misalnya menjual barang apapun aal dapat uang untuk bermain judi. Sedangkan agresif adalah perilaku emosional yakni mudah marah, bermusuhan dengan lingkungan sekitar atau bahkan kepada dirinya sendiri dan terkadang menjadi paranoid berlebihan yang mengakibatkan gangguan mental (Supratama dkk., 2022).

Penasaran juga menjadi faktor pemicu keinginan untuk mengakses situs judi online ditambah faktor lingkungan pertemanan yang bermain judi online dan mendapat kemenangan semakin memicu untuk ikut bermain (Makarini & Astuti, 2023). Apabila pemain judi menang hal itu akan semakin membuat pemain merasa candu sedangkan bagi yang kalah semakin penasaran dan terus mencobanya dengan harapan dapat menang (Sahri & Kustiawan, 2023). Judi *online* berdampak pada kesehatan mental yaitu ketika sering kalah dalam bermain sehingga muncul kondisi stress, depresi, kecemasan, emosi tak terkendali, pelaku jadi mudah marah, tempramen terhadap barang disekitarnya, dan juga memicu tindakan kriminal seperti mencuri, merampok, dan menipu (Simbolon, 2022).

Bermain judi dalam bentuk apapun permainannya dilarang dan diharamkan dalam Islam, hal ini ditegaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90 yang artinya : *Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan anak panah, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah*

perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan (Ruslan dkk., 2021). Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mencegah remaja dari kecanduan bermain judi online. Orang tua dan keluarga dapat memainkan peran dalam mencegah remaja dari kecanduan bermain judi online dengan memantau aktivitas online mereka dan memberikan edukasi tentang dampak negatif dari bermain judi online pada nilai sosial dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan (Savolainen dkk., 2020). Adapun terapinya untuk pasien gangguan mental akibat judi *online* yaitu secara farmakologis diberikan obat yang sesuai resep dari psikiater yang bertujuan untuk mengembalikan keseimbangan *neurotransmitter* dalam otak, dan untuk non farmakologis melalui psikoterapi, yakni memperbaiki ego dan pola pikir dengan *cognitive behavior therapy* dengan beberapa sesi pertemuan (Susanti, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis perlu untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Perilaku Judi *Online* dengan Kesehatan Mental pada Remaja di Ponorogo”.



1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Hubungan Perilaku Judi *Online* dengan Kesehatan Mental pada Remaja di Ponorogo”.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan perilaku judi *online* dengan kesehatan mental pada remaja di wilayah Ponorogo.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perilaku judi *online* pada remaja baik yang pernah maupun sedang bermain judi online.
2. Mengidentifikasi kesehatan mental pada remaja yang bermain maupun pernah melakukan judi *online*.
3. Menganalisis hubungan perilaku judi *online* dengan kesehatan mental pada remaja.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengenai hubungan perilaku judi *online* dengan kesehatan mental pada remaja, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau panduan penelitian yang dapat diandalkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1 Bagi responden

Dapat menjadi sumber informasi untuk menangani masalah kesehatan mental yang diakibatkan dari perilaku judi online.

2 Bagi profesi keperawatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar referensi untuk acuan dalam profesi keperawatan mengenai kesehatan mental dan kejiwaan remaja.

3 Bagi Tempat Penelitian

Bagi tempat penelitian sebagai sumber informasi tentang kondisi kesehatan mental perilaku judi online baik yang saat ini masih memainkan maupun yang pernah mengalami dikalangan remaja saat ini.

1.5. Keaslian Penelitian

1. (Pérez-Albéniz dkk., 2021) dengan judul “Perjudian pada Remaja Spanyol: Prevalensi dan Hubungan dengan Indikator Kesehatan Mental” Kekhawatiran tentang perkembangan kecanduan perilaku pada masa remaja, termasuk perjudian, telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Bukti menunjukkan bahwa masalah perjudian dapat menyebabkan masalah pribadi, sosial, atau kesehatan. Namun, meskipun perjudian adalah kegiatan ilegal, studi tentang masalah ini cukup terbatas di Spanyol. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis prevalensi perjudian pada remaja di Spanyol. Selain itu, perilaku perjudian diperiksa berdasarkan jenis kelamin dan usia, dan kemungkinan hubungannya dengan beberapa indikator kesehatan mental dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 20,6% remaja yang berpartisipasi dalam penelitian ini telah berjudi dalam

satu tahun terakhir. Prevalensi perjudian tertinggi ditemukan pada anak laki-laki dan pada remaja dari usia 16 tahun. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku berjudi berhubungan dengan indikator kesehatan mental yang berbeda. Perbedaan : penelitian itu dilakukan di Spanyol sedangkan penelitian yang akan dilakukan di Indonesia, Persamaan : Penelitian terkait dengan perilaku judi online dengan kesehatan mental

2. Sinsu Erik, Wetik Virgini Syenshie (2020) dengan judul penelitian “Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria” Game online saat ini sangat diminati masyarakat Indonesia dan sudah sangat meluas pada semua kategori usia khususnya remaja. Permainan game online dapat membuat para pemain menjadi kecanduan dan apabila sudah sampai tahap kecanduan game online akan sangat berpengaruh terhadap kesehatan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja di SMK Baramuli Airmadidi. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 102 siswa pria dengan jumlah sampel adalah 102 responden. Pemilihan sampel menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data menggunakan kuesioner tentang bermain game dan kuesioner observasi tentang kesehatan mental. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskripsi korelasi dengan metode cross sectional. Hasil analisa data menggunakan uji Gamma diperoleh p value 0,010. Hal ini berarti nilai $p < \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan, ada hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria di SMK Baramuli Airmadidi. Perbedaan ; penelitian variabelnya hubungan durasi

bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria sedangkan pada variabel penelitian yang akan diteliti terkait perilaku judi online dan kesehatan mental tidak hanya untuk remaja pria saja. Persamaan ; penelitian ini membahas kesehatan mental remaja dan menggunakan pendekatan cross sectional.

3. (Butler dkk., 2020) dengan judul penelitian “Berjudi dengan Kesehatan Anda: Hubungan Antara Tingkat Keparahan Masalah Perjudian dan Perilaku Berisiko Kesehatan, Kesehatan dan Kesejahteraan” Studi saat ini meneliti hubungan antara tingkat keparahan masalah perjudian dan perilaku berisiko kesehatan, kesehatan dan kesejahteraan. Sebuah survei cross-sectional (termasuk populasi yang representatif dan sampel kenyamanan tambahan) dilakukan dengan 2.303 penduduk dewasa di sebuah pulau di Inggris. Tingkat keparahan masalah perjudian dinilai dengan menggunakan Indeks Keparahan Masalah Perjudian, EQ-5D-5L, WEMWBS dan AUDIT-C masing-masing digunakan untuk mengukur kesehatan umum, kesejahteraan mental dan penggunaan alkohol. Pengukuran lainnya termasuk diet, latihan fisik dan penggunaan tembakau. Perbedaan antara tingkat keparahan perjudian untuk setiap ukuran dianalisis menggunakan regresi logistik yang disesuaikan dengan usia, jenis kelamin, dan pendapatan. Dibandingkan dengan penjudi yang tidak bermasalah, penjudi dengan tingkat keparahan sedang/tinggi memiliki peluang lebih tinggi untuk memiliki pola makan yang buruk, kurang olahraga, dan kesehatan yang buruk secara umum. Penggunaan tembakau dikaitkan dengan tingkat keparahan perjudian rendah dan sedang/tinggi. Tingkat keparahan rendah, tetapi tidak untuk perjudian

tingkat sedang/tinggi, secara signifikan terkait dengan pesta minuman keras dan perilaku minum-minuman beresiko tinggi. Perilaku berisiko kesehatan cenderung mengelompok, dengan hubungan bertingkat antara tingkat keparahan masalah perjudian dan kemungkinan melaporkan setidaknya dua perilaku berisiko kesehatan. Dibandingkan dengan penjudi yang tidak bermasalah, penjudi dengan tingkat keparahan rendah kira-kira dua kali lebih mungkin dan penjudi dengan tingkat keparahan sedang / tinggi tiga kali lebih mungkin, untuk memiliki kesejahteraan mental yang rendah. Temuan menunjukkan hubungan antara masalah perjudian dan berbagai perilaku berisiko kesehatan dan masalah kesehatan, dan yang terpenting adalah bahwa masalah tersebut tidak terbatas pada penjudi dengan tingkat keparahan masalah tertinggi. Menangani perjudian di seluruh kontinum risiko harus menjadi prioritas utama kesehatan masyarakat.

4. (Henzel & Håkansson, 2021) Judul penelitian “Ketagihan dengan kehidupan sosial virtual. Penggunaan media sosial yang bermasalah dan kaitannya dengan tekanan mental dan gangguan kecanduan” Latar Belakang Media sosial adalah bagian penting dan terus berkembang dari kehidupan sebagian besar populasi global, terutama di kalangan anak muda. Meskipun masih merupakan subjek yang masih muda dan langka, penelitian telah mengungkapkan bahwa media sosial memiliki potensi kecanduan. Tujuan dari penelitian cross-sectional ini adalah untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan media sosial yang bermasalah dan tekanan mental, permainan dan perjudian yang bermasalah, dalam populasi umum di Swedia. Metode Data dari 2,118 responden dikumpulkan melalui pertanyaan laporan

diri tentang demografi dan skala yang divalidasi yang mengukur pengalaman seperti kecanduan media sosial, masalah game, masalah perjudian, dan tekanan mental. Asosiasi dianalisis dalam analisis yang tidak disesuaikan dan - untuk variabel yang tidak terlalu berkorelasi - dalam analisis regresi logistik yang disesuaikan. Hasil Dalam analisis yang disesuaikan, penggunaan media sosial yang bermasalah menunjukkan hubungan dengan usia yang lebih muda, waktu menggunakan layanan pesan instan, dan tekanan mental, tetapi tidak dengan tingkat pendidikan, status pekerjaan, atau dengan kebutuhan perawatan untuk masalah alkohol atau narkoba. Kecanduan perilaku (internet, game, dan perjudian) secara substansial saling berkorelasi, dan semuanya terkait dengan penggunaan media sosial yang bermasalah dalam analisis yang tidak disesuaikan. Kesimpulan Penggunaan media sosial dikaitkan dengan perilaku adiktif dan tekanan mental lainnya. Meskipun faktor kausalitas masih harus dipelajari, wawasan ini dapat memotivasi para profesional kesehatan untuk menilai kebiasaan media sosial, misalnya pada individu yang menderita masalah terkait perjudian, game, atau kesehatan mental.