

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kreativitas manusia merupakan kekuatan pendorong di balik banyaknya kreasi manusia, khususnya di bidang teknologi, yang menghasilkan penemuan-penemuan baru. Internet merupakan salah satu dampak dari kerja manusia. Kontak sosial telah mengalami revolusi sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Soekanto berpendapat bahwa prasyarat utama untuk membangun aktivitas sosial adalah kontak sosial. Sentuhan sosial dan komunikasi merupakan dua prasyarat utama untuk keterlibatan sosial.

Internet saat ini telah memudahkan orang untuk berinteraksi tanpa harus bertemu langsung atau bepergian jauh. Bagi seseorang yang memanfaatkan teknologi dan media internet secara bertanggung jawab, hal ini berdampak baik. Namun, banyak individu, terutama kaum muda, yang menyalahgunakan internet karena perkembangannya yang semakin canggih. Perjudian adalah tindakan mempertaruhkan sesuatu barang atau sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari bahwa acara permainan, pertandingan, turnamen, dan kegiatan memiliki risiko dan harapan tertentu yang belum atau tidak dapat ditentukan. Bangkit (2023).

Awalnya, teknologi hanya memungkinkan permainan daring yang dapat dimainkan di telepon pintar yang terhubung dengan internet (Prasetya & Marina, 2022), namun seiring berjalannya waktu, hal ini berkembang menjadi salah satu bentuk perjudian yang dapat menghasilkan uang bagi para pemainnya (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023). Pengaruh yang ditimbulkan oleh teknologi ini disalahgunakan oleh penyedia layanan perjudian melalui situs web, atau yang lebih dikenal dengan istilah perjudian daring. Perjudian telah dikenal sebagai bentuk aktivitas hiburan yang melibatkan pertaruhan nilai finansial. Para pelakunya mempertaruhkan uang dengan harapan meraih keuntungan lebih besar atau mengalami kerugian tergantung pada hasil dari permainan yang dipilih.

Judi *online* merupakan salah satu bentuk perjudian yang semakin populer di Indonesia saat ini. Menurut data Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), jumlah situs judi daring yang beroperasi di Indonesia mencapai 1.200 situs pada tahun 2023. Judi online menawarkan kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan bagi para pemainnya, tetapi juga berdampak buruk bagi kesehatan mental para pemainnya, seperti kecanduan, stres, depresi, dan kecemasan. Kesehatan mental adalah kondisi psikologis dan emosional seseorang yang memengaruhi cara berpikir, merasa, dan berperilaku. Kesehatan mental yang buruk dapat mengganggu fungsi sosial, akademik, dan profesional seseorang, serta meningkatkan risiko penyakit fisik dan bunuh diri (Saskia dkk, 2024).

Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), omzet transaksi permainan daring (*judi online*) meningkat signifikan setiap tahunnya. Sepanjang 2017 hingga 2022, tercatat lebih dari 2,7 juta orang memainkan permainan judi daring. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan tajam dalam partisipasi masyarakat dalam kegiatan tersebut. Dari Rp2 triliun pada 2017 menjadi Rp104,41 triliun pada 2022, data tersebut menunjukkan adanya pola peningkatan nilai transaksi permainan daring. Dari 250.726 transaksi pada 2017 menjadi 104.791.427 transaksi pada 2022, volume transaksi pun ikut meroket. (Liputan6.com pada 2023)

Tak hanya itu, sebagian pecandu judi online juga terjerat masalah utang. Keinginan untuk menang dalam permainan sangat tinggi sementara tidak ada sesuatu atau barang berharga yang bisa dipertaruhkan dalam permainan tersebut dan akhirnya membuat pecandu nekat untuk berutang. Pada akhirnya hal tersebut menjadi siklus kebiasaan yang dilakukan oleh pecandu judi online, pecandu tidak menyadari bahwa nominal utang yang harus dibayarkan semakin bertambah dan tidak sebanding dengan nominal taruhan yang dimenangkan pelaku dalam permainan judi online tersebut.

Dalam konteks psikologis, keterlibatan dalam perjudian *online* terbukti memiliki hubungan erat dengan gangguan kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, stres berkepanjangan, dan bahkan risiko bunuh

diri Hal ini sejalan dengan definisi kesehatan mental menurut Jalaludin (2016), yaitu kondisi di mana individu mampu berfungsi secara harmonis dan produktif dalam kehidupan sehari-hari, baik secara psikologis maupun sosial. Perjudian pada hakikatnya melanggar hukum, moralitas, etika, dan agama. Perjudian dapat berdampak negatif pada kesejahteraan finansial dan emosional seseorang. Untuk melindungi masyarakat dari dampak buruknya, sangat penting untuk meningkatkan kesadaran dan mendidik masyarakat tentang dampak buruk perjudian dan untuk memperkuat upaya pencegahan dan pemantauan (Yogi dan Nurus, 2024).

Meskipun ada potensi keuntungan finansial bagi operator dan pemain, ada kekhawatiran yang meningkat tentang efek buruknya pada kesehatan mental dan hubungan sosial. Sebagian besar teori perilaku adiktif seperti teori penguatan (*reinforcement theory*) atau teori control diri (*self-control theory*) digunakan untuk menjelaskan kecanduan substansi atau perilaku seperti narkoba atau game online. Namun hal ini masih sebatas teori yang secara spesifik mengkaji mekanisme psikologis kecanduan judi online dalam konteks remaja, terutama dikaitkan dengan kondisi kesehatan mental mereka. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan atau adaptasi teori untuk memahami fenomena ini lebih dalam (Triwikarna, 2023).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk meneliti pengaruh perjudian daring terhadap kesehatan mental, baik di Indonesia maupun di negara lain. Menurut penelitian Risnawati, Prakoso, dan Prihatmi, misalnya, model permainan judi dan metode pembayaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Di masa lalu, permainan judi mengharuskan pemain untuk bertemu secara fisik, atau terkadang menggunakan fasilitas nyata, dan pembayaran dilakukan secara tunai. Namun saat ini permainan judi dapat menggunakan fasilitas dunia maya yaitu memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara daring yang tidak mengharuskan pemainnya untuk bertemu langsung

Banyak penelitian tentang judi online dilakukan di kota-kota besar atau di lingkungan kampus dan sekolah. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji perilaku kecanduan judi online di kalangan remaja di Kampung Sawah, Jakarta Utara — sebuah kawasan pinggiran kota dengan karakteristik sosial dan ekonomi tersendiri. Padahal, wilayah-wilayah seperti ini kerap menjadi tempat berkembangnya praktik-praktik judi karena minimnya pengawasan dan terbatasnya akses pada edukasi digital yang sehat.

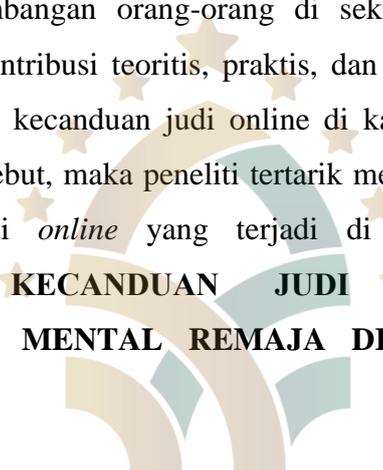
Menurut artikel yang ditulis oleh Fatwa, dkk. (2024). Perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang menggunakan judi online cenderung negatif, seperti kurangnya rasa percaya, empati, keterbukaan, dan ketegasan. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, Al Wafi, dan Aliyah menemukan bahwa perilaku judi online pada masyarakat beragama di Indonesia bertentangan dengan nilai-nilai agama, khususnya Islam yang melarang segala bentuk perjudian.

Meskipun telah ada teori dan wacana edukasi tentang bahaya perjudian daring, belum banyak langkah konkret yang diambil untuk memberikan intervensi langsung kepada remaja yang terdampak secara psikologis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan program preventif dan kuratif yang dapat diaplikasikan di masyarakat, khususnya dalam konteks pendidikan mental remaja.

Terkait hal di atas, fenomena judi *online* terjadi pula pada kalangan Remaja di Kampung Sawah Jakarta Utara, berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis pada Desember 2023 ditemukan beberapa hal menarik mengenai perilaku sehari-hari dari para remaja yang kecanduan judi *online* di daerah Kampung Sawah Jakarta Utara diantaranya seperti, biasanya para remaja akan mulai melakukan permainan judi disaat-saat senggang seperti setelah pulang bekerja ataupun di hari libur. Biasanya remaja ini cenderung akan mengutamakan kepentingan atau memenuhi hasrat untuk dapat berjudi daripada kebutuhan pokok. Hal ini ditunjukkan dengan gambaran remaja yang mementingkan bertaruh dalam permainan judi daripada membeli makan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Oleh karena itu, bertujuan untuk mengetahui dampak perjudian internet terhadap kesehatan mental melalui wawancara remaja, penelitian ini berupaya untuk menutup kesenjangan informasi. Tn. X menjelaskan bahwa uang saku orang tuanya dicuri untuk perjudian internet, dan bahwa ia terkadang berbohong kepada mereka untuk mendapatkan dana tambahan untuk permainan daringnya, termasuk sering menggadaikan harta bendanya.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kesehatan mental seseorang adalah suatu keadaan yang dapat memengaruhi pertumbuhan fisik, intelektual, dan emosional seseorang secara optimal dan selaras dengan perkembangan orang-orang di sekitarnya. Penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis, praktis, dan kebijakan dalam memahami serta mengatasi kecanduan judi online di kalangan remaja. Berdasarkan fakta-fakta tersebut, maka peneliti tertarik mengkaji permasalahan tentang kecanduan judi *online* yang terjadi di masyarakat dengan Judul **“DAMPAK KECANDUAN JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA DI KAMPUNG JAKARTA UTARA”**.



**UINSSC**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER  
SYEKH NURJATI CIREBON**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi semakin cepat, sehingga menyebabkan banyak media yang bisa digunakan untuk mencari keuntungan, salah satunya judi *online*.
2. Gaya hidup, menjadi pemicu maraknya judi *online* karena semakin tinggi keinginan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, keinginan untuk mendapatkan uang juga semakin tinggi.
3. Dampak kecanduan terhadap judi *online* tidak hanya dirasakan oleh pecandu, tetapi juga orang di sekitarnya seperti keluarga, dan rekan.
4. Pecandu judi *online* berada pada usia produktif dan sudah berkeluarga.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka peneliti memberi batasan masalah dalam penelitian ini untuk tetap fokus terhadap tujuan penelitian dan menghindari meluasnya fenomena kecanduan judi *online* dimasyarakat. Adapun pembatasan masalah yang akan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Dampak Kecanduan Judi *Online* terhadap Kesehatan Mental Remaja Di Daerah Kampung Sawah Jakarta Utara”.

## D. Pertanyaan Penelitian

Beberapa pertanyaan penelitian dapat ditarik dari uraian di atas, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kecanduan judi *online* pada remaja pecandu judi *online* di Kampung Sawah Jakarta Utara?
2. Bagaimana gambaran kesehatan mental para remaja pecandu judi *online* di Kampung Sawah Jakarta Utara?
3. Bagaimana dampak kecanduan judi *online* terhadap kesehatan mental para remaja di Kampung Sawah Jakarta Utara?

## E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini dilakukan untuk:

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan judi *online* yang terjadi pada para remaja di Kampung Sawah Jakarta Utara
2. Untuk mengetahui dampak kecanduan judi *online* terhadap kesehatan mental remaja pecandu judi *online* di Kampung Sawah Jakarta Utara
3. Untuk mengetahui kecanduan judi *online* yang terjadi pada remaja di Kampung Sawah Jakarta Utara berdampak terhadap kehidupan sosial mereka.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam berpikir dan khasanah ilmu pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan perilaku pekerja yang terjebak candu judi *online*.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### a. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk pembaca agar dapat mengetahui dan memahami dampak yang dialami oleh pecandu judi *online*.

#### b. Bagi pecandu

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk pecandu agar tidak lagi terjerat judi *online*.

#### c. Bagi Lembaga

Penelitian ini akan sangat berguna bagi lembaga sebagai bahan informasi baru yang telah dikaji secara ilmiah dan memperkaya pengetahuan baru.

#### d. Bagi penulis

Peneliti dapat memperkuat daya berpikir serta wawasan mengenai dampak candu judi *online* bagi dewasa awal dan akan merangsang peneliti untuk mencari serta mengkaji ilmu yang belum diketahui, selain itu juga sebagai syarat memperoleh gelar sarjana di Institut Agama Islam Negeri Syekh Nur Jati Cirebon.