

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin modern dan kemudahan akses internet yang meluas ternyata tidak selalu dimanfaatkan secara tepat oleh individu. Di awal kemunculannya, internet banyak digunakan oleh remaja sebagai sarana hiburan, salah satunya melalui permainan daring. Namun seiring berjalannya waktu, kemudahan akses tersebut justru membuka peluang bagi berkembangnya bentuk penyalahgunaan yang semakin mengkhawatirkan, yaitu keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian daring (Nazwa Khaila A.G,dkk 2025).

Perjudian merupakan suatu aktivitas yang melibatkan risiko, di mana individu mempertaruhkan nilai atau barang berharga pada peristiwa yang hasilnya tidak pasti. Ketidakpastian ini seringkali menimbulkan ekspektasi yang tidak sesuai dengan kenyataan, sehingga menciptakan ketegangan psikologis yang bervariasi pada setiap penjudi. Tekanan yang dirasakan oleh para pelaku perjudian juga berbeda-beda, tergantung pada tingkat ketidakpastian hasil dan ekspektasi yang tidak terpenuhi, yang dapat memicu stres.

Generasi Z, yang dikenal sebagai generasi digital, tumbuh di era teknologi yang serba cepat dan terhubung. Kemajuan teknologi ini membuka berbagai peluang dan kemudahan, namun juga menghadirkan tantangan baru, salah satunya adalah maraknya perjudian daring. Perjudian daring kini semakin mudah diakses oleh siapa saja, termasuk Generasi Z yang sebagian besar sudah sangat akrab dengan dunia digital. Kemudahan akses ini, bersama dengan perkembangan aplikasi dan platform digital yang menawarkan berbagai bentuk hiburan,

menciptakan kondisi yang memudahkan Generasi Z terjerumus dalam aktivitas perjudian daring.

Perjudian online kini menjadi masalah global yang cukup mengkhawatirkan, khususnya di kalangan anak muda Generasi Z. Ada banyak hal yang memengaruhi mereka untuk terlibat dalam perjudian online, seperti pengaruh dari lingkungan sekitar, tekanan dari teman-teman, sampai kemudahan mengakses teknologi. Kebanyakan dari mereka tertarik mencoba judi online karena mencari kesenangan, berharap bisa mendapatkan uang dengan cara yang cepat, dan merasakan sensasi yang menegangkan. Akan tetapi, di balik ketertarikan tersebut, ada risiko besar yang mengintai seperti kecanduan, kehilangan uang, dan masalah kesehatan mental (Hanuun Dzaki dkk 2024). Perjudian online atau cyber gambling adalah jenis permainan judi yang dilakukan secara daring menggunakan komputer atau smartphone yang terhubung dengan internet. Dalam permainan ini, setiap pemain harus memilih dan menentukan meja taruhan terlebih dahulu, lalu masuk ke meja tersebut dan memilih satu dari berbagai pilihan yang ada dengan harapan pilihannya tersebut benar (Ahmad Farhan Fanani dkk 2023).

Munculnya permainan judi online sebagai salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi di bidang elektronik perlu ditanggapi dari berbagai perspektif, karena pada akhirnya dampaknya akan kembali kepada para pengguna itu sendiri (Meswari & Ritonga, 2023). Judi online kini menjadi fenomena yang terus berkembang pesat di Indonesia, seiring dengan semakin luasnya akses internet dan pesatnya kemajuan teknologi digital. Dalam beberapa tahun belakangan ini, banyak bermunculan situs-situs judi online yang dapat diakses dengan mudah oleh berbagai lapisan masyarakat.

Perjudian umumnya dipahami sebagai jenis permainan yang bergantung pada faktor keberuntungan, di mana para pemainnya menggantungkan harapan pada keberuntungan, dan bagi mereka yang tidak beruntung harus menerima kerugian dengan kehilangan uang yang sudah mereka taruhkan (Nurdiana et al, 2022).

Pada prinsipnya, judi online memiliki kesamaan dengan judi konvensional karena di dalamnya terdapat unsur menang dan kalah serta ada nilai atau taruhan yang dipertaruhkan, hanya saja dengan adanya jaringan internet, seseorang bisa bermain judi secara online (Asriadi, 2021). Dampak judi online tidak hanya dirasakan oleh individu yang terlibat saja, tetapi juga menyebar ke lingkungan keluarga dan masyarakat di sekitarnya. Dari sisi ekonomi, banyak keluarga yang menghadapi masalah keuangan akibat salah satu anggota keluarganya kecanduan judi online. Sementara dari sisi psikologis, orang yang kecanduan judi online kerap mengalami gangguan kesehatan mental seperti rasa cemas yang berlebihan.

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), praktik judi online di Indonesia semakin mengkhawatirkan, karena melibatkan kalangan remaja. Kominfo mencatat bahwa platform judi online tidak hanya menyasar orang dewasa, tetapi juga menjangkau remaja melalui media sosial, game online, dan iklan terselubung.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menyatakan bahwa "remaja menjadi kelompok yang rentan karena tingginya akses terhadap internet dan minimnya pengawasan digital" (Kominfo, 2024). Fenomena judi online di Indonesia kini semakin mengkhawatirkan, terutama karena sebagian besar pemainnya adalah generasi muda yang memanfaatkan kemudahan teknologi.

Kondisi ini menjadi sorotan serius bagi Kominfo, yang mencatat ada sekitar 2,7 juta orang terlibat dalam aktivitas judi online, dengan mayoritas pemain adalah anak muda berusia 17 hingga 20 tahun. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), total perputaran dana dalam bisnis judi online di Indonesia mencapai angka Rp327 triliun, jumlah yang setara dengan 10% dari total Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN).

Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi, sebagian besar pemain judi online berasal dari kaum muda khususnya remaja usia 17–20 yang sangat rentan terjerumus karena mudah kecanduan dan berpotensi melakukan kriminalitas. Keterlibatan anak-anak dan remaja dalam judi online menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir.

Tabel 1.1: Data Nasional judi online di Indonesia

Kelompok usia	Jumlah pemain	Tahun
< 10 Tahun	47.400	2024
10-20	440.000	2024
11-16	45.000	2024

Sumber: indonesia.go.id

Berdasarkan berbagai data nasional, praktik judi online di Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan, terutama pada kelompok usia muda. pada tahun 2024, Kominfo mencatat bahwa sebanyak **440.000 pemain judi online berasal dari kelompok usia 10–20 tahun**, bahkan kelompok usia di bawah 10 tahun sudah mencapai **47.400 pemain**. Angka ini menunjukkan bahwa anak dan remaja, termasuk generasi Z, telah menjadi kelompok yang rentan terhadap paparan dan kecanduan judi online.

Berikut adalah data studi penelitian dari Sumatra Utara, yang mengungkapkan bahwa kecanduan judi online tidak hanya terjadi secara

nasional tetapi juga berpengaruh besar di wilayah tertentu. Melalui data ini kita bisa melihat dampak kecanduan judi online di kalangan Gen Z.

Tabel 1.2 : Data Judi Online di Sumatra Utara

Wilayah/Lokasi	Tahun	Rentang usia
Cemara Asri, Kecamatan Percut Sei Tuan, Deli Derdang	2022	18-30 Tahun
Jalan Jamin Ginting, Pancur Batu, Deli Serdang	2024	17-43 Tahun
Jalan Asrama Kecamatan Helvetia	2024	32 Tahun

Sumber : Kompas. com 2024

Melalui data yang telah dipaparkan baik secara nasional maupun di wilayah Sumatera Utara, dapat disimpulkan bahwa fenomena kecanduan judi online telah menyebar luas dan berdampak signifikan terhadap kesehatan mental remaja, khususnya Gen Z.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti bersama kepala lingkungan, ditemukan sebanyak 30 remaja putri di Dusun Namopuli, Kecamatan Pancur Batu, yang sedang terlibat dalam aktivitas judi online. Remaja tersebut merupakan bagian dari Generasi Z dengan rentang usia 17 hingga 20 tahun, yang berada pada fase remaja akhir dan dewasa awal serta sangat dekat dengan penggunaan teknologi dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online tidak hanya menjadi masalah perilaku, tetapi juga berpotensi memengaruhi kondisi psikologis remaja.

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengkaji tingkat kecemasan secara umum, namun masih sedikit kajian yang secara spesifik menyoroti tingkat kecemasan akibat kecanduan judi online Gen Z, khususnya di wilayah dusun seperti Dusun Namopuli. Kebanyakan studi masih berfokus

pada aspek ekonomi dan sosial, sementara aspek psikologis seperti kecemasan masih kurang mendapat perhatian yang memadai. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji kasus pada remaja putri secara khusus, padahal kelompok ini memiliki kerentanan emosional yang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai dampak kecanduan judi online terhadap tingkat kecemasan remaja Gen Z di Dusun Namopuli, Kecamatan Pancur Batu.

Berdasarkan latar di atas, maka akan dilakukan penelitian yang berkaitan dengan Tingkat Kecemasan Gen Z akibat kecanduan Judi Online, khususnya remaja putri di Dusun Namopuli, Kecamatan Pancur Batu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antara tingkat kecanduan judi online dengan kondisi psikologis remaja, serta menjadi dasar dalam penyusunan strategi pencegahan dan penanganan yang relevan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi yang semakin canggih telah memudahkan remaja untuk mengakses judi online yang terjadi di kalangan Gen Z.
2. Kemudahan akses internet membuat remaja, terutama di wilayah dusun seperti Dusun Namopuli, rentan terpapar praktik judi online tanpa pengawasan yang memadai.
3. Beberapa remaja yang sudah terlibat dalam judi online mulai

menunjukkan tanda-tanda gangguan psikologis, salah satunya adalah kecemasan, yang ditandai dengan rasa gelisah, mudah panik, dan menurunnya konsentrasi belajar.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut :

1. Penelitian ini melibatkan remaja perempuan Generasi Z berusia 17–20 tahun, yaitu individu yang lahir pada pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an. Generasi ini tumbuh di era digital sehingga sangat dekat dengan teknologi, namun juga rentan terhadap dampak negatif penggunaan internet yang tidak terkontrol, seperti kecanduan judi online. Fokus penelitian pada remaja putri dilakukan karena kelompok ini cenderung memiliki kerentanan emosional yang lebih tinggi terhadap tekanan psikologis akibat kecanduan digital.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di Dusun Namopuli, Kecamatan Pancur Batu.
3. Penelitian ini tidak membedakan jenis permainan judi online yang diakses oleh responden, seperti slot, poker, domino, atau taruhan olahraga. Seluruh bentuk judi online diperlakukan sebagai satu variabel tunggal.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kecanduan judi online pada GEN Z Di Dusun Namopuli Kecamatan Pancur Batu?
2. Bagaimana kondisi tingkat kecemasan Generasi Z di Dusun Namopuli,

Kecamatan Pancur Batu?

3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan judi online terhadap tingkat kecemasan Gen Z di Dusun Namopuli Kecamatan Pancur Batu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan Gen Z akibat kecanduan judi online di Dusun Namopuli, Kecamatan Pancur Batu.
2. Untuk mengetahui kondisi tingkat kecemasan Gen Z akibat kecanduan judi online di Dusun Namopuli, Kecamatan Pancur Batu.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan judi online terhadap tingkat kecemasan GEN Z di Dusun Namopuli Kecamatan Pancur Batu.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, terutama:

a. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkaitan dengan psikologi perkembangan, khususnya dalam memahami dampak kecanduan judi online terhadap tingkat kecemasan pada remaja Gen Z. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian akademik mengenai hubungan antara penggunaan teknologi digital dan kesehatan mental remaja, sehingga dapat mendukung pengembangan strategi intervensi berbasis teknologi untuk mencegah dan mengatasi kecemasan

akibat kecanduan judi online.

b. Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mengenali dan menangani gejala kecemasan yang muncul akibat kecanduan judi online pada remaja.
2. Menjadi dasar bagi pemerintah dan lembaga terkait dalam merumuskan kebijakan atau program pencegahan dan penanggulangan kecanduan judi online serta dampak psikologisnya di kalangan remaja.