

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Kehidupan masyarakat telah mengalami perubahan besar sebagai akibat dari pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat. Jumlah kreatifitas manusia yang terus meningkat mendorong berbagai inovasi teknologi (Asriadi, 2021). Salah satu dampak dari perkembangan teknologi ini adalah pesatnya pertumbuhan bisnis perjudian, termasuk perjudian daring (Jadidah dkk., 2023). Meskipun dikenal membawa dampak negatif bagi masyarakat, perjudian kini semakin berkembang di Indonesia dengan berbagai variasinya, seperti poker *online* (merupakan permainan kartu, yang didalamnya terdapat berbagai jenis permainan kartu, seperti Texas Hold'em, Gaple, dan lainnya), togel *online* (yaitu pemain Togel membeli sebuah angka yang dipertaruhkan oleh penyedia togel *online*, yang nantinya akan diundi), casino *online* (dimana di dalamnya berisi berbagai macam permainan, salah satunya adalah Judi Slot *Online*), dan perjudian sepak bola (perjudian sepak bola berarti bertaruh untuk kemenangan tim tertentu, atau terdapat juga tebak skor yang mempertaruhkan uang) (Rafiqah, 2023).

Dampak dari judi *online* tidak hanya terbatas pada individu yang terlibat, tetapi juga merambat ke keluarga dan komunitas sekitar. Secara ekonomi, banyak keluarga mengalami kesulitan keuangan karena anggota keluarga yang kecanduan judi *online*. Secara psikologis, individu yang kecanduan judi *online* sering kali mengalami masalah kesehatan mental (Laras, 2024). Pambudi (2024) menjelaskan bahwa ketika pemain mengalami kekalahan dalam perjudian *online*,

mereka sering mengalami tekanan psikologis yang signifikan akibat kerugian yang dialami, yang dapat memicu tindakan berbahaya seperti melukai diri sendiri atau orang lain karena keadaan mental yang tidak stabil. Selain itu, data demografi yang disampaikan oleh Ali (2024) menunjukkan bahwa perjudian *online* di Indonesia mencakup berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. 2% dari pemain berusia di bawah 10 tahun (80 ribu orang), 11% dari pemain berusia 10–20 tahun (440 ribu orang), 13%, adalah orang berusia 21–30 tahun (520 ribu orang), 40% dari pemain judi *online* adalah orang berusia 30 hingga 50 tahun (1.640.000 orang), dan 34% berusia di atas 50 tahun (1.350.000 orang). Fakta ini memperlihatkan bahwa dampak negatif perjudian *online* dapat dirasakan oleh masyarakat dari berbagai usia.

Selain itu perjudian *online* juga terjadi di Aceh Utara, berdasarkan pemaparan Zhan (2024) mengungkapkan kasus penangkapan pelaku perjudian *online* di Aceh Utara oleh polisi menunjukkan bahwa perjudian daring telah meresahkan masyarakat. Penangkapan ini terjadi setelah warga melaporkan aktivitas perjudian *online* di warung kopi, di mana pelaku secara terang-terangan bermain judi slot dan aplikasi perjudian lainnya. Kapolsek Dewantara Bersama muspika Kecamatan Dewantara gencar melakukan upaya pencegahan dengan memasang sepanduk dengan tema "Bangun Kesadaran Lawan Kejahatan Judi *Online*" di Kawasan Dewantara. Titik ini dipilih berdasarkan laporan dan pengamatan dari masyarakat setempat (Nasullah, 2024).

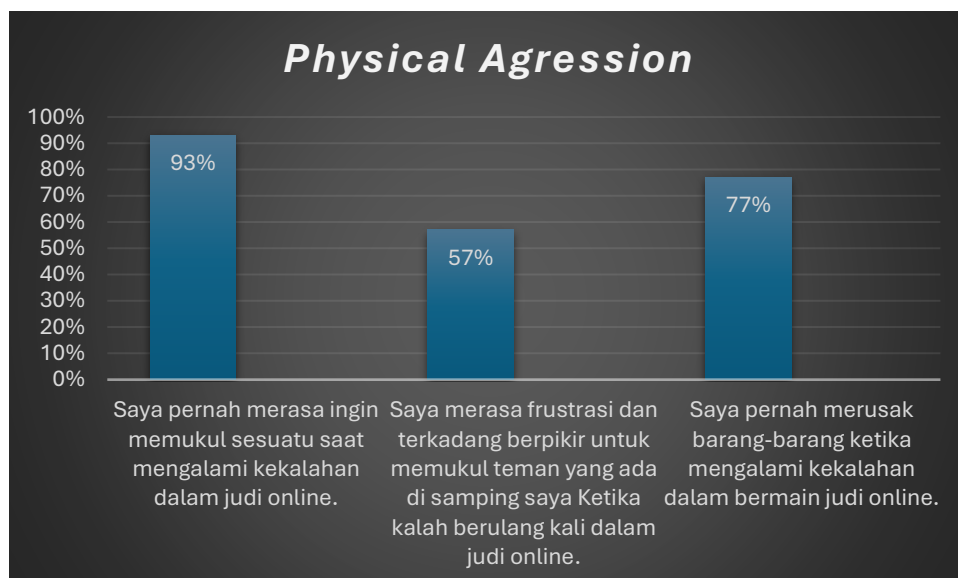
Dalam penelitian yang dilakukan oleh Maulana (2024) menunjukkan bahwa perjudian daring tidak memiliki manfaat positif, bahkan cenderung memicu

perilaku agresif pada pemainnya. Perilaku agresif ini dapat muncul sebagai akibat dari frustrasi yang dialami oleh pemain yang sering kalah atau menghadapi kerugian finansial. Dalam konteks psikologis, Buss & Perry (1992) mendefinisikan agresivitas sebagai perilaku di mana seseorang berusaha menyakiti orang lain secara fisik atau psikologis untuk mengungkapkan perasaan negatifnya.

Buss & Perry (1992) menjelaskan bahwa agresivitas memiliki empat aspek utama yaitu agresi fisik (*physical aggression*), agresivitas verbal (*Verbal Aggression*), kemarahan (*Anger*), permusuhan (*Hostility*). Berdasarkan studi yang telah dilakukan peneliti di Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara 4 Oktober 2024, dengan 30 responden pemain judi *online* di Kecamatan Dewantara. Hasil survei didapatkan sebagai berikut :

### 1. Agresi Fisik (*Physical Aggression*)

Gambar 1. 1 Survey awal aspek *physical aggression* pada pemain judi *online*



Berdasarkan grafik hasil survei diatas dapat diketahui pada aspek agresi fisik yang di tandai dengan 93% pemain judi *online* berkeinginan untuk memukul

sesuatu saat mengalami kekalahan dalam bermain judi *online*, 57% pemain judi *online* merasa frustrasi dan berpikir untuk memukul temannya yang ada di samping ketika mengalami kekalahan dalam bermain judi *online*, 77% pemain judi *online* pernah merusak barang-barang Ketika mereka mengalami kekalahan.

## 2. Agresivitas verbal (*Verbal Aggression*)

Gambar 1. 2 Survey awal aspek *verbal aggression* pada pemain judi *online*



Berdasarkan grafik hasil survei di atas pada aspek agresi verbal ditandai dengan 97% pemain judi *online* sering menggunakan kata-kata kasar pada saat mereka mengalami kekalahan dalam bermain judi *online*, 70% pemain judi *online* akan berkata kasar pada temannya ketika temannya mengkritik cara bermainnya dalam bermain judi *online*, 20% dari pemain judi *online* menghina atau mengejek temannya ketika temannya mengalahkannya.

### 3. Kemarahan (*Anger*)

Gambar 1. 3 Survey awal aspek *physical aggression* pada pemain judi *online*



Berdasarkan grafik hasil survei di atas pada aspek kemarahan ditandai dengan 87% pemain judi *online* merasa cepat marah ketika mereka mengalami kekalahan, 90% pemain judi *online* merasa sangat marah ketika mereka mengalami kekalahan berulang kali dengan alasan, sudah banyak uang yang sudah habis dalam bermain judi *online*, 37% pemain judi *online* merasa marah ketika melihat temannya menang dalam bermain judi *online*, dengan alasan orang lain tidak berhak menang karena dirinya sendiri sudah banyak kalah dalam bermain judi *online* ini.

#### 4. Permusuhan (*Hostility*)

Gambar 1. 4 Survey awal aspek *hostility* pada pemain judi *online*



Berdasarkan grafik hasil survei di atas pada aspek permusuhan ditandai dengan 67% pemain judi *online* cenderung curiga dengan niat baik temannya saat menang dalam bermain judi *online*, 50% pemain judi *online* merasa orang lain menginginkan dirinya untuk kalah, 40% pemain judi *online* memiliki permusuhan terhadap pemain lain, ketika pemain lain mendapatkan kemenangannya.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, rata-rata pemain judi *online* pernah menunjukkan perilaku agresif saat bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Maulana (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Judi Daring Terhadap Perilaku Agresi Siswa Angkatan Vastagana.” Dalam penelitiannya, Maulana menemukan bahwa bermain judi *online* bisa memicu sifat agresif pada siswa, dengan bentuk agresi yang paling dominan muncul adalah agresi verbal, kemarahan, agresi fisik, dan permusuhan. Menariknya, hasil survey saya menunjukkan pola yang hampir sama, tetapi dengan urutan yang sedikit berbeda. Perilaku agresi yang dominan muncul adalah agresi verbal, agresi fisik, kemarahan, dan permusuhan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk

mendalami lebih lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Gambaran Agresivitas pada Pemain Judi *Online*.”

## 1.2 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dalam penelitian ini ditunjang oleh beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Setiawati & Gunado (2019) dalam penelitian mereka yang berjudul “Prilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game *Online*”, Pada tahun 2019, siswa SMP di Bandar Lampung yang bermain game *online* menunjukkan perilaku agresif dengan tingkat rendah: 98 siswa (18,2%) menunjukkan perilaku agresif dengan tingkat sedang, 403 siswa (74,8%) menunjukkan perilaku agresif dengan tingkat sedang, dan 38 siswa (7,1%) menunjukkan perilaku agresif dengan tingkat tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa SMP di Bandar Lampung pada tahun 2019 memiliki perilaku agresif rata-rata sedang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dan desain penelitian ini adalah analitik cross-sectional. Secara keseluruhan, 539 siswa diambil sebagai sampel. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Setiawati & Gunado (2019) meneliti prilaku agresi pada siswa SMP yang bermain game *online* sedangkan pada penelitian ini melakukan penelitian untuk melihat gambaran prilaku agresi pada masyarakat yang bermain judi *online*.

Penelitian Permana & Tobing (2019) Peran Intensitas Bermain Game *Online* dan Pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas pada Remaja Awal di Kota Denpasar”, Terdapat tiga alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini. Skala Intensitas Bermain Game *Online*, yang didasarkan pada pemahaman Chaplin, Nashori, Blinka, dan Smahel, memiliki reliabilitas 0,872;

Skala Pola Asuh Permisif, yang didasarkan pada aspek Baumrind, memiliki reliabilitas 0,866; dan Skala Agresivitas, yang didasarkan pada bentuk agresivitas menurut Johnson dan Medinnus, memiliki reliabilitas 0,941. Intensitas bermain game *online* dan pola asuh permisif berkontribusi terhadap agresivitas, menurut hasil uji regresi ganda yang signifikan sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), dengan koefisien regresi sebesar 0,566, yang menunjukkan bahwa intensitas bermain game *online* dan pola asuh permisif cukup berkontribusi terhadap tingkat agresivitas, dan koefisien determinasi sebesar 0,320 menunjukkan bahwa intensitas bermain game *online* dan pola asuh permisif bertanggung jawab atas 32% dari tingkat agresivitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memilih subjek melalui sampling cluster. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Permana & Tobing (2019) menggunakan metode kuantitatif korelasi sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

Penelitian Hapsari dkk (2013) Agresivitas Ditinjau dari Kontrol Diri pada Remaja Pemain Game *Online* di Kota Semarang”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi agresivitas remaja di Kota Semarang saat bermain game *online* adalah kontrol diri mereka. Variabel kontrol diri memiliki koefisien determinasi 0,290, yang ditunjukkan dengan persegi panjang R. Angka-angka tersebut menunjukkan bahwa kontrol diri memberikan kontribusi sebesar 29% terhadap variabel agresivitas pemain game *online* di Kota Semarang. Faktor lain yang tidak diungkapkan dalam penelitian ini memberikan kontribusi sebesar sisanya. Studi ini menunjukkan bahwa ada korelasi negatif antara agresivitas pemain game *online* remaja dan kontrol diri mereka. Arti tanda negatif



pada skor korelasi menunjukkan bahwa remaja memiliki tingkat kontrol diri yang lebih tinggi, sedangkan agresivitas mereka dalam bermain game lebih rendah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan karakteristik sampel. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dkk (2013) melakukan penelitian dengan metode kuantitatif sedangkan pada penelitian ini melakukan dengan metode kuantitatif deskriptif.

Penelitian Utami (2016) Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi gambaran dan perbedaan tingkat agresivitas perilaku seksual remaja putra SMA di Jakarta Selatan dari latar belakang demografi remaja. Metode deskriptif sederhana digunakan dengan pengambilan data cross-sectional. Jumlah responden yang diteliti adalah seratus orang, dan instrumennya adalah kuesioner. Hasil menunjukkan bahwa 85% siswa putra SMA kelas XI dan XII di Jakarta Selatan telah berpacaran dan 17% telah melakukan hubungan seksual. Hanya variabel pengalaman berpacaran yang menunjukkan perbedaan dalam agresivitas perilaku seksual remaja putra, dengan  $p\text{ value}=0,038$ ;  $\alpha=0,05$ . Agresivitas perilaku seksual tidak berbeda dengan latar belakang demografi lainnya berdasarkan  $p\text{ value}$  yang diperoleh. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Utami (2016) melakukan penelitian menggunakan data demografi pada remaja putra SMA sedangkan pada penelitian ini menggunakan data demografi usia pada Masyarakat yang bermain judi *online*.

Penelitian Hayati & Indra (2018) dengan judul Penelitian ini, "Hubungan Marah dengan Perilaku Agresif pada Remaja", dilatarbelakangi oleh gejala emosi remaja dan fakta bahwa masalah remaja biasanya disebabkan oleh konflik peran sosial, di

mana perilaku agresif merupakan manifestasi dari marah. Metode kuantitatif jenis deskriptif korelasional digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) gambaran marah berada dalam kategori sedang, (2) gambaran perilaku agresif berada dalam kategori sedang, dan (3) ada korelasi antara gambaran marah dan perilaku agresif pada remaja dengan taraf signifikansi 0,001. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan program bimbingan dan konseling yang dapat mengontrol marah dan mengendalikan diri dalam perilaku agresif pada siswa remaja di MTs.S Lab IKIP Al Washliyah Medan. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hayati & Indra (2018) melakukan penelitian untuk melihat gambaran marah dengan perilaku agresi pada remaja sedangkan pada penelitian ini melakukan penelitian untuk melihat gambaran perilaku agresi pada Masyarakat yang bermain judi *online*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ bagaimana gambaran pada pemain judi *online* berdasarkan aspek agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan”

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Mengetahui Gambaran Agresivitas pada Pemain Judi *Online*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini untuk memperkaya pemahaman tentang agresivitas, khususnya dalam konteks judi *online*, dengan menggunakan teori agresivitas Buss & Perry (1992). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

wawasan baru mengenai perilaku agresif pada pemain judi *online*, serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan: Penelitian ini dapat menjadikan bahan pertimbangan dalam menyusun pencegahan judi *online*, terutama karena menunjukkan dampak psikologis berupa perilaku agresif. Pemerintah dapat menggunakan data dan temuan penelitian ini untuk membuat regulasi, menyusun edukasi untuk masyarakat.
2. Bagi Masyarakat: Penelitian ini memberikan informasi mengenai dampak judi *online* terhadap perilaku agresivitas, agar masyarakat dapat memahami risiko yang ditimbulkan oleh judi *online* dan menjadikannya sebagai peringatan untuk menghindari aktivitas tersebut atau orang terdekat yang terlibat.