

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena perjudian merupakan suatu bentuk permasalahan sosial yang telah ada sejak zaman dahulu. Selain bertentangan dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat, perjudian juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan pribadi maupun dalam kelompok masyarakat dan keluarga. Perjudian dengan perkembangan teknologi, tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya para pengguna alat-alat komunikasi elektronik yang berbasis internet, menjadikan judi *online* berkembang pesat dan terjadi hampir di seluruh wilayah, tidak memandang kalangan dari anak beranjak remaja, dewasa awal, dewasa hingga orang tua, miskin atau kaya.

Judi *online* pada umumnya hampir sama dengan judi lainnya yg bermain dengan mempertaruhkan uang atau harta berharga dan menjanjikan kemenangan yang fantastis, pada dasarnya judi tidak melulu dengan kemenangan di karenakan bisa di kontrol oleh pemilik agar mendapatkan keuntungan yang berlipat dan membuat pemain judi kalah dan menimbulkan kecanduan dan ingin mencoba terus menerus dan akhirnya stres perilaku yang seperti ini dapat menyebabkan tekanan pada diri sendiri, tuntutan pekerjaan dan tuntutan ekonomi yang semakin mendesak, tidak bisa berfikir jernih dan selalu mencoba segala cara, dan menjadikan ekonomi yang buruk, pertikaian keluarga dan timbulnya tindakan

kriminal.

Menurut Sulaiman (2020) judi online adalah salah satu perilaku menyimpang yang dilakukan remaja berbentuk kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau benda berharga lain. Menurut Banks (2014) judi online adalah permainan taruhan yang dilakukan dalam situs internet yang terdapat berbagai penawaran yang menggiurkan dalam hal kemenangan.

Korban judi online ini juga merasakan perubahan perilaku yang sangat signifikan dengan banyak nya problematika dan tekanan ekonomi dan sebagainya yang membuat korban merasa sangat tertekan dengan keadaan yang di alami hingga banyak perilaku yang muncul mengganggu korban, stress yang berkepanjangan. Kemampuan individu dalam pengelolaan stres dapat disebut dengan strategi coping stress. Penelitian memperlihatkan bahwa adanya berbagai usaha coping stress untuk mengurangi tekanan psikologi dalam menulis skripsi (Andriyani, 2019). Fikiran tertekan terus menerus dan timbul kecemasan yang di alami seseorang, coping diartikan sebagai berbagai macam perbuatan dimana individu melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, dengan tujuan menyelesaikan suatu tugas atau masalah (Chaplin, 2014).

Timbulnya berbagai masalah yang di hadapi dan tekanan yang terus muncul dalam diri, perlahan mencoba memperbaiki diri dan berusaha menjalani segala situasi berupaya pengalihan dari kondisi yang menekan menjadi salah satu metode coping stress yang dilakukan responden untuk mengatasi kondisi stres

yang dirasakan. Bentuk pengalihan yang dilakukan responden adalah melakukan kegiatan lain seperti, menonton film, masak, olah raga, jalan-jalan, nongkrong, makan dan jajan sesuai apa yang diinginkan membuat responden tidak memikirkan secara terus menerus masalah yang dialaminya.

Seperti yang di nyatakan Sarafino et al. (2015), menyatakan bahwa *coping* stress juga disebutkan sebagai suatu proses dimana individu berusaha untuk mengelola situasi yang di alami.

Korban judi *online* menjadi fenomena menyimpang dalam kehidupan baik masyarakat atau pun lingkungan dan keluarga yang pastinya sangat merasa kecewa atas tindakan yg di lakukan korban dan sangat merugikan keluarga. Dengan ini peneliti melakukan penelitian awal dengan melakukan wawancara kepada korban judi *online* yang sudah cukup lama melakukannya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa coping stress adalah suatu proses atau cara yang dilakukan subjek untuk mengatasi tuntutan dan stres yang berasal dari dalam diri mereka dengan menggunakan pengalihan yang di lakukan mereka dalam menghadapi stres baik itu berupa upaya kognitif atau behavioral. Seperti Kemampuan individu dalam pengelolaan stres dapat disebut dengan strategi coping stress. Penelitian memperlihatkan bahwa adanya berbagai usaha coping stress untuk mengurangi tekanan psikologi (Andriyani, 2019). menjalani segala situasi berupaya pengalihan dari kondisi yang menekan menjadi salah satu metode coping stress yang dilakukan subjek untuk mengatasi kondisi stres yang dirasakan. Bentuk pengalihan yang dilakukan subjek adalah

melakukan kegiatan lain seperti, menonton film, main game, olah raga, jalan- jalan, nongkrong, makan dan jajan sesuai apa yang diinginkan membuat subjek tidak memikirkan secara terus menerus masalah yang dialaminya.

Penelitian ini dilakukan di Desa X karena berdasarkan masyarakat setempat di daerah tersebut rata-rata orang disana senang bermain judi disetiap ada waktu kumpul bersama bahkan setelah adanya acara besar warga. Kebiasaan judi tersebut membuat beberapa orang mulai masuk kedalam kegiatan judi online yang sering muncul di media sosial bahkan dari orang-orang diluar Desa sedang atau bahkan senang melakukan judi online. Seiring berjalannya waktu judi online semakin meluas di kalangan masyarakat Desa X yang memang sudah senang melakukan kegiatan judi. Adanya hal tersebut membuat masyarakat Desa X semakin banyak yang menjadi pemain judi online dan akhirnya banyak yang menjadi korban dari adanya judi online. Kejadian diatas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Desa X karena ingin mengetahui bagaimana coping stres yang dimiliki oleh masyarakat di daerah tersebut setelah menjadi korban judi online yang ada marak saat ini dan mengetahui dampak dari melakukan judi online.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “*Coping Stres Pada Korban Judi Online*”. Beberapa tujuan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui cara coping stres yang dimiliki pada korban judi online di daerah Desa X.

2. Mengetahui bagaimana gambaran coping stres yang ada pada korban judi online di Desa X

1.3 Manfaat Penelitian

Menambah referensi untuk peneliti selanjutnya. Pentingnya penelitian ini dilaksanakan untuk menunjukkan bahwa perjudian *online* bukan sebuah jalan kesuksesan tetapi sebuah jalan kesesatan bagi seseorang apalagi mahasiswa.

1.4 Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah asli. Sebelumnya sedikit peneliti yang telah melakukan penelitian berkaitan dengan topik tersebut. Berikut adalah referensi data dari berbagai sumber yang disajikan pada table.



No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1	Asriadi (2020)	Analisis kecanduan judi <i>online</i> (studi kasus pada siswa SMK AN NAS mandai maros kabupaten maros)	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Perilaku judi online yang dilakukan oleh AS adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi AS disebabkan oleh kebebasan AS membawa HP di sekolah sehingga AS memiliki banyak kesempatan bermain judi online di lingkungan sekolah. Jenis permainan judi online yang diikuti oleh AS adalah permainan kartu berupa kiu-kiu dan poker serta permainan bola online yaitu sbobet. AS terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika AS memenangkan pertarungan. AS juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. AS memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena AS memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila AS mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus

				bermain untuk menebus kealahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat AS untuk bermain lebih sering. AS memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan. 2) Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online AS terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran AS untuk bermain judi. AS terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana AS belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas AS ketika bermain HP
--	--	--	--	---

				kiu-kiu dan poker serta permainan bola online yaitu sbobet. AS terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika AS memenangkan pertarungan. AS juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. AS memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena AS memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila AS mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk menebus kekalahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat AS untuk bermain lebih sering. AS memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan. 2) Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online AS terdiri dari faktor internal dan
--	--	--	--	---

				faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran AS untuk bermain judi. AS terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana AS belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas AS ketika bermain HP.
2	Risna Rahmawati (2023)	<i>Hubungan Resiliensi dan Koping Stres pada Istri Pejudi Online.</i>	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara resiliensi dan coping stres pada istri pelaku judi online ($r = 0,543$; $p < 0,05$). Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat resiliensi istri, semakin baik pula tingkat coping stres yang dilakukan dalam mengatasi masalah yang dihadapi dalam kaitannya dengan judi online.
3	Sri Wahyuningsih(2024)	kontrol diri mahasiswa mantan pecandu judi online	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukan bahwa mahasiswa dapat pulih dari kecanduan judi online dengan melakukan control diri untuk mengendalikan dorongan dan keinginan nyakembali untuk

				berjudi berdasarkan ek control diri pada rill yaitu control control kognitif dan eputusan. Hal ini di an leh mahasiswa engubah prilaku judi dengan melakukan kognitif melakukan gikuti kajian masjid, enolak ajakan teman erjudi, dan mampu h Tindakan untuk membuat keputusan yang ih rasional.
--	--	--	--	---

Table.1keaslian penelitian

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah judul yang digunakan yaitu *coping* stress pada korban judi *online*, dengan informan yang digunakan peneliti adalah Masyarakat lingkungan Desa X, Kabupaten Boyolali metode yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Coping Stress

Stres adalah gangguan mental yang dihadapi seseorang akibat adanya tekanan. Tekanan ini muncul dari kegagalan diri dalam memenuhi kebutuhan atau keinginannya. tetapi tetap mengusahakan untuk selalu bisa mencukupi segala kebutuhan yang di perlukan dengan caranya sendiri. Sarafino et al., 2015), menyatakan bahwa coping stress juga disebutkan sebagai suatu proses dimana individu berusaha untuk mengelola situasi yang di alami.

Korban judi online yang berusaha mengatasi stress dengan melakukan Tindakan yang di sukai sesuai kemampuannya seperti yang di katakan Sarafino (Wijianti & Purwaningtyas, 2020), coping stres merupakan respon seseorang dalam melakukan suatu usaha untuk mengatasi situasi yang menurutnya menekan diatas kemampuan yang dimiliki. Segala upaya yang telah di lakukan korban untuk menjadikan diri agar lebih baik dan memperbaiki diri dengan sering mengikuti kajian dan lainnya untuk meringankan tekanan yang di miliki seperti mengupayakan dengan semaksimal mungkin melakukan perubahan diri dengan baik. Sama seperti pernyataan Nurullita & Handayani (2022), coping stress adalah suatu upaya yang dilakukan untuk mengatasi, meminimalkan, dan mengurangi situasi yang penuh dengan tekanan yang menimbulkan stres.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat di simpulkan bahwa coping stress merupakan cara untuk mengatasi stress, tekanan diri, permasalahan dan

perlakukan negative dalam diri dengan memulihkan diri dari problematika yang dianggap melampaui dari kemampuannya.

2.2 Aspek – aspek Coping Stress

Folkman dan Moskowitz (dalam Maryam, 2017) mengelompokan coping stress menjadi dua kategori, yaitu :

- a. Coping berfokus emosi seseorang berusaha untuk mengatur emosi mereka ketika menghadapi stres dengan berusaha mengubah perasaan mereka atau cara mereka mempersepsikan masalah.
- b. Coping berfokus masalah seseorang berusaha untuk memodifikasi masalah yang menimbulkan stres atau sumber stres dan mendorong perubahan perilaku atau perkembangan suatu rencana tindakan untuk mengatasi stres tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, aspek-aspek coping stress dibagi menjadi dua, yaitu emotional focused coping yang disebut coping yang berfokus pada emosi dan yang kedua adalah problem focused coping yang disebut coping yang berfokus pada masalah.

2.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Coping Stress

Menurut Andriyani (2014), faktor yang mempengaruhi coping stress adalah sumber daya individu itu sendiri. Sumber daya individu tersebut, meliputi:

- a. Kesehatan fisik / energi. Dalam berjuang untuk mengatasi stress, kesehatan fisik sangat dibutuhkan karena dalam mengatasi stress membutuhkan banyak energi. Ketrampilan memecahkan masalah.

Merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk mencari solusi dalam mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi, seperti mencari informasi, menganalisa situasi dan mengidentifikasi masalah hingga menemukan solusi yang tepat.

- b. Ketrampilan sosial. Merupakan suatu ketrampilan yang meliputi ketrampilan komunikasi dan bertingkah laku yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.
- c. Dukungan sosial dan materi. Dukungan sosial sangat penting dalam coping stress karena akan membuat individu merasa dihargai dan didukung oleh lingkungan sekitarnya. Dukungan sosial yang baik dan cukup akan membuat individu untuk segera bangkit dari permasalahan stress yang sedang dialaminya saat ini. Selain dukungan sosial, dukungan materi berupa uang, barang-barang atau layanan yang dapat dibeli juga dapat mengurangi kadar stress yang sedang dialami.

Berdasarkan teori yang sudah dikemukakan oleh tokoh – tokoh diatas, diketahui bahwa coping stress juga dipengaruhi berbagai macam faktor. Faktor yang berpengaruh pun cukup beragam. Faktor yang mempengaruhi ada yang berupa sumber daya manusia, seperti adanya dukungan sosial dan materi, ketrampilan sosial, dan kemampuan memecahkan masalah, namun ada juga yang berpendapat bahwa kepribadian, jenis kelamin dan usia juga dapat mempengaruhi dalam proses coping stress.

2.4 Pengertian Judi *Online*

Menurut Sulaiman (2020) judi *online* adalah salah satu perilaku menyimpang yang dilakukan remaja berbentuk kegiatan mempertaruhkan

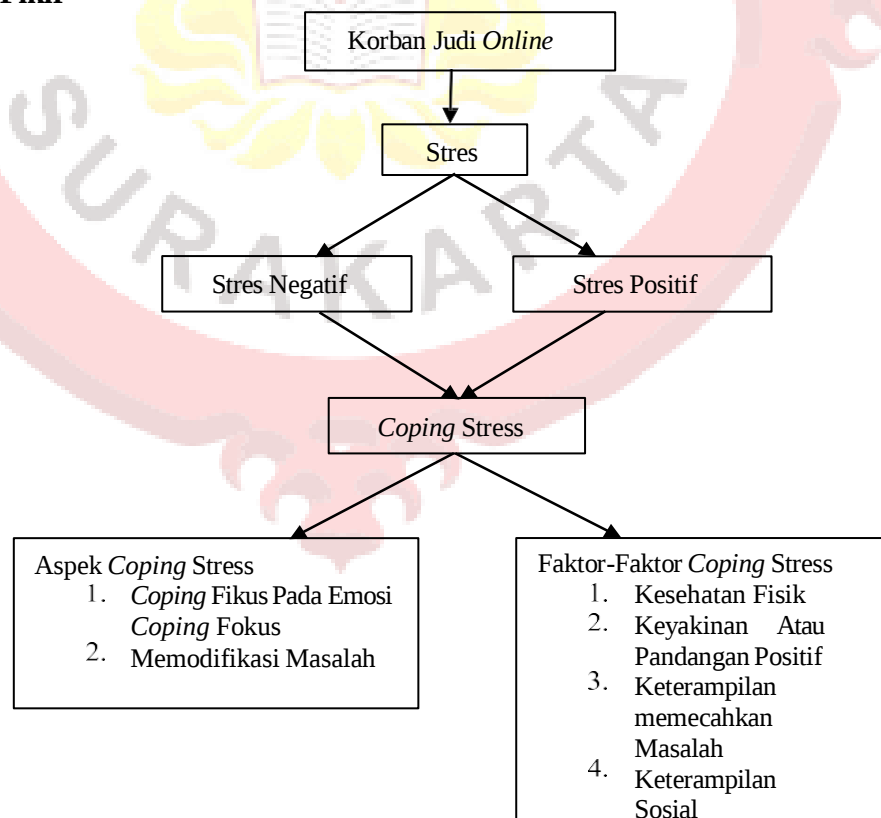
sejumlah uang untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau benda berharga lain.

Menurut Banks (2014) judi *online* adalah permainan taruhan yang dilakukan dalam situs internet yang terdapat berbagai penawaran yang menggiurkan dalam hal kemenangan. Para korban judi *online* inilah menjadi salah satu hal menarik yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang *Coping Stress* Pada Korban Judi Online.

2.5 Masalah Yang Dialami Korban Judi Online

Maraknya kasus judi online pada saat ini yang menimbulkan masalah pada banyaknya orang yang kecanduan dengan perjudian ini seperti tekanan dalam diri stres, terlilit masalah finansial, kesehatan mental yang terpengaruh, terpedaya sistem curang, terjebak investasi bodong, potensi hukuman pidana dan merusak generasi muda.

2.6 Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.7 Dinamika Coping Stress

Judi *online* pada umumnya hampir sama dengan judi lainnya yang bermain dengan mempertaruhkan uang atau harta berharga dan menjanjikan kemenangan yang fantastis, pada dasarnya judi tidak melulu dengan kemenangan dikarenakan bisa di kontrol oleh pemilik agar mendapatkan keuntungan yang berlipat dan membuat pemain judi kalah dan menimbulkan stres dan kecanduan dan ingin mencoba terus menerus perilaku yang seperti ini dapat menyebabkan tekanan pada diri sendiri, tuntutan pekerjaan dan tuntutan ekonomi yang semakin mendesak, tidak bisa berfikir jernih dan selalu mencoba segala cara, dan menjadikan ekonomi yang buruk, pertikaian keluarga dan timbulnya tindakan kriminal.

Folkman dan Moskowitz (dalam Maryam, 2017) mengelompokkan coping stress menjadi dua kategori, yaitu :

- a. *Coping* berfokus emosi seseorang berusaha untuk mengatur emosi mereka ketika menghadapi stres dengan berusaha mengubah perasaan mereka atau cara mereka mempersepsikan masalah.
- b. *Coping* berfokus masalah seseorang berusaha untuk memodifikasi masalah yang menimbulkan stres atau sumber stres dan mendorong perubahan perilaku atau perkembangan suatu rencana tindakan untuk mengatasi stres tersebut.

2.8 Pertanyaan penelitian

Bagaimana *Coping Stress* Pada Korban Judi *Online* di Desa X ?