

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang pesat. Hampir di mana-mana di dunia, teknologi telah berkembang menjadi kecanduan yang terkait erat dengan keberadaan manusia. Jelas bahwa perkembangan teknologi tersebut akan berdampak pada semua aspek kehidupan dan mau tidak mau akan mempermudah semua elemen aktivitas manusia. Kemajuan teknologi telah memungkinkan untuk mengatasi pembatasan yang disebabkan oleh jarak fisik; Jika dulu komunikasi hanya bisa dilakukan melalui surat dan telepon, sekarang bisa menggunakan *skype* atau panggilan video, yang memungkinkan dua orang berbicara tatap muka di layar ponsel atau komputer. untuk berbagi pengetahuan untuk mengurangi beratnya rintangan jarak jauh (Khompriy, 2016).

Salah satu efek samping modernitas yang berkembang begitu cepat adalah adalah teknologi. Internet merupakan salah satu pencapaian teknologi yang ditemukan sekitar akhir abad ke-20. Keberadaan internet sangat mempengaruhi manusia. Teknologi internet pertama kali dianggap netral, artinya kebaikan atau kejahatan tidak bisa diasosiasikan dengannya. Internet, bagaimanapun, memiliki efek menguntungkan dan merugikan selama pertumbuhannya. Kekurangannya adalah memberi orang lebih banyak alasan untuk menggunakan internet. *Cybercrime* adalah istilah yang digunakan

untuk menggambarkan kriminalitas yang dihasilkan dari efek negatif perkembangan internet (Ramli, 2018). Berdasarkan hasil penelitian Antama (2020) didapatkan hasil bahwa Yogyakarta memiliki total 73,8 persen orang yang menggunakan internet.

Masalah kenakalan remaja merupakan salah satu penyimpangan sosial. Ketika perilaku menyimpang dari norma dan standar masyarakat, timbul masalah sosial. Kenakalan remaja dikaitkan dengan masalah perkembangan selain menjadi masalah sosial. Judi *online* saat ini menjadi sumber kenakalan remaja. Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh pada aktivitas yang mendapatkan popularitas begitu cepat opsi dari berbagai opsi, dan hanya satu keputusan yang benar dan menang. Sedangkan judi Game yang dimainkan secara *online* menggunakan uang sebagai taruhannya, aturan permainan dan besarnya taruhan ditentukan oleh penjudi *online*, yang juga mempekerjakan perantara seperti media elektronik dan internet (KBBI, 2018).

Cybercrime adalah sejenis kejahatan yang melibatkan penggunaan teknologi informasi secara tidak sah. Ini memiliki fitur teknologi rekayasa yang signifikan dan tergantung pada keamanan informasi yang dikirimkan dan dapat diakses melalui internet. yang juga sering menjadi pengguna internet telah melihat fenomena dimana berbagai pihak memanfaatkan internet untuk berbagai keperluan selain digunakan sebagai alat peneliti untuk mempermudah aktivitas manusia. Dalam bentuk permainan judi *online*, peneliti menjadi fenomena yang menginspirasi di masyarakat. Pengaruh

kesederhanaan teknologi disalahgunakan oleh perusahaan yang menawarkan situs web yang menawarkan layanan permainan judi *online* (Kompri, 2016).

Namun, masalah yang diangkat di atas juga merupakan hasil dari kemajuan teknis karena sekarang sangat mudah bagi pemain untuk melakukan transaksi perjudian berkat penyedia layanan permainan judi *online*. Permainan *judi online* telah berkembang cukup pesat seiring dengan kemajuan zaman. Ini dimungkinkan karena memainkan game ini menawarkan peluang untuk memenangkan sejumlah besar uang dan sangat bisa dilakukan. Permainan ini pada dasarnya didasarkan pada permainan peluang yang sangat disenangi oleh masyarakat Indonesia pada umumnya, selain dari pembangunan infrastruktur pendukungnya (Khompriy, 2016).

Menurut *World Health Organization* (WHO, 2019) Volume kejahatan atau kejahatan yang dilakukan di Indonesia cenderung menurun antara tahun 2017 hingga 2019. Sebanyak 336,652 kasus kejahatan (*total crime*) dilaporkan pada tahun 2017. Kekerasan, penyerangan seksual, dan bentuk-bentuk kekerasan fisik lainnya adalah tren kejahatan dan kenakalan remaja yang masih meningkat. menurut angka BPS, tumbuh setiap tahun (BPS, 2019). Insiden baru-baru ini menunjukkan bahwa beberapa individu muda kecanduan judi *online*. Remaja di seluruh dunia membentuk 8,5% dari populasi di Amerika Serikat, 8,7% di Singapura, dan 10,8% di Cina. Menurut penelitian (10,15 persen anak muda Indonesia adalah pecandu judi; Yosephine & Lesmana, 2020). Secara khusus, banyaknya anak muda yang mengembangkan kecanduan internet telah menyebabkan peningkatan

masalah kecanduan *online*. Pertumbuhan remaja tentunya akan terpengaruh secara negatif oleh hal ini (Novrialdy, 2019).

Dari 262 juta orang yang tinggal di Indonesia, 143,26 juta menggunakan internet secara aktif, menurut sebuah studi yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Berdasarkan data tersebut, 64% masyarakat Indonesia kini memanfaatkan internet. Remaja berusia antara 13 dan 18 tahun merupakan 80% pengguna internet. 1 Angka ini cukup tinggi mengingat, dari 214 negara di dunia, Indonesia memiliki persentase pengguna internet tertinggi kesembilan.

Perjudian *online* dipengaruhi oleh berbagai elemen, termasuk sosial dan ekonomi, serta yang terkait dengan lingkungan, pembelajaran, persepsi kemungkinan menang, dan kepercayaan diri pada bakat seseorang di bidang ITE. Perjudian *online* dipengaruhi oleh beberapa variabel, beberapa di antaranya bersifat situasional, seperti pola asuh dan pola komunikasi keluarga (Rasyid, 2017).

Rossa (2019) mengatakan, sejak melihat orang tua membersihkan layar smartphone, generasi milenial lebih terpengaruh dengan tampilan elektronik. Anak-anak menjadi lebih baik dalam membenarkan penggunaan telepon, terutama untuk perjudian *online*. Anak-anak dari orang tua yang bercerai adalah akar dari kecanduan judi ini, klaim Taruna (2019). Ketika anak-anak kesepian, mereka mungkin menggunakan internet. Di sana, mereka mengamati bahwa meski melihat layar ponsel itu sederhana, sepertinya anak muda itu merebut kembali identitas mereka di dunia luar.

Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Frick & Grafeman (2018) mengatakan hubungan antara pola asuh tingkat pelanggaran yang dilakukan remaja dan anakanak tergantung pada pola asuh yang dijalankan orangtua. Dalam Prasetyo dkk, (2017), Kriteria kecanduan *online game* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seseorang pemain *online game* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *online game*.

Prasetyo dkk, (2017) menemukan bahwa pengasuhan yang melibatkan orang tua akan memperkuat, mengaktifkan, dan meningkatkan ikatan keluarga. Bukti kuat menunjukkan pentingnya orang tua dalam mempersiapkan anak untuk masa remaja. Banyak orang tertarik pada keadaan masyarakat yang konsumtif dan mudah menghasilkan uang dengan pemasaran yang terus-menerus menghasilkan berita atau mengekspos berita perjudian yang sukses (Suparmi 2012).

Agustiawati (2015) ditambahkan bahwa jika orang tua bertanggung jawab dan berkomunikasi dengan anak-anaknya, keluarga berjalan dengan baik dan berdampak signifikan terhadap perkembangan remaja. Orang tua mendidik anak-anak mereka dengan berbagai cara, dan melibatkan berbagai perilaku, sikap, dan gaya pengasuhan orang tua dan remaja mereka. Istilah parenting menggambarkan sikap dan perilaku orang tua dalam situasi sosial. Depresi pada remaja dapat terjadi akibat pola asuh yang buruk (Sawitri, 2017).

Karena fakta bahwa itu menandai waktu ketika seseorang beralih dari masa kanak-kanak ke kedewasaan, masa remaja adalah tahap kritis dalam kehidupan mereka. Karena termasuk dalam remaja yaitu mereka yang berusia antara 14 hingga 17 tahun, maka kategorisasi remaja yang mencapai tingkat menengah berada pada rentang usia 16 hingga 17 tahun (Taruna, 2019). Menurut Anindyajati (2013) dan Erikson (1968), pencarian atau pembentukan identitas merupakan proses sosial. Dengan kata lain, interaksi remaja dengan orang lain di sekitar mereka membentuk pencarian atau keputusan mereka. Erikson mengklaim bahwa kaum muda dapat belajar banyak tentang diri mereka sendiri, bereksperimen dengan peran sosial yang berbeda, dan mendapatkan umpan balik dan persetujuan untuk memainkan peran yang penting bagi siapa mereka. Remaja lebih bisa dan nyaman menggunakan internet yang selama ini disalahgunakan untuk permainan judi. Remaja pertama kali mengakses permainan internet, dan kemudian, karena penasaran, mereka berpartisipasi dalam permainan kasino *online*.

Komunikasi sangat penting untuk mendidik dan membentuk karakter anak. Pola komunikasi dapat membuat anak menjadi sosok yang dapat menjadikan panutan buat anak. Oleh karena itu keluarga perlu membesarkan anaknya dengan komunikasi yang penuh kelembutan dan kasih sayang agar anak tidak menjadi brutal. Selain itu anak akan meniru apa yang orang tua gambarkan, sehingga orang tua juga menunjukkan sikap atau perilaku yang baik. Selain faktor keluarga, faktor lain yang memengaruhi perilaku menyimpang anak adalah lingkungan sosial (Hilal, 2022).

Dampak mungkin cukup sulit bagi remaja yang memiliki kecanduan judi untuk mengubah hidup mereka, tetapi ada juga beberapa yang suka bermain video game. Mereka bertaruh baik untuk kesenangan dan untuk menghabiskan waktu saat melakukan pekerjaan di tempat kerja atau untuk bisnis. Tapi sedikit tapi peluang yang konsisten akan melatih mereka untuk menjadi kebiasaan. Kebutuhan kuat para penjudi pada perjudian membuat berhenti dari permainan menjadi tantangan, terutama bagi mereka yang sudah menjadi penjudi yang signifikan (Kompri, 2016).

Berdasarkan temuan pra-survei yang dilakukan di SMK Panca Bhakti Banjarnegara, jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 1032 siswa, dengan jumlah siswa kelas X dan XI sebanyak 702 siswa. Ada 406 siswa di kelas X, yang dipecah menjadi 13 kelas, 324 di antaranya laki-laki dan 82 di antaranya perempuan. Sedangkan siswa kelas XI berjumlah 52 siswa perempuan dan 244 siswa laki-laki, yang berjumlah 296 siswa dan terbagi menjadi 11 kelas. Dalam penelitian peneliti tidak melibatkan siswa kelas XII dikarenakan kelas XII akan melaksanakan ujian nasional dan ujian sekolah sebab akan mengganggu siswa tersebut. Study pendahuluan yang juga penulis lakukan dengan 10 siswa, hingga 6 remaja mengaku terlibat atau bermain judi *online* di situs web yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Peneliti tertarik untuk menganalisis hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara berdasarkan latar belakang.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimanakah hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara”.

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan karakteristik pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara
- b. Mendeskripsikan pola asuh pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara
- c. Mendeskripsikan tingkat komunikasi dalam keluarga pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara
- d. Mendeskripsikan kegemaran judi *online* pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara
- e. Menganalisis hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada siswa kelas X dan XI di SMK Panca Bhakti Banjarnegara.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan ilmiah bagi tenaga keperawatan demi peningkatan ilmu pengetahuan dan pemahaman khususnya yang terkait dengan hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada siswa sehingga perawat akan siap apabila ditugaskan untuk memberikan pelayanan terkait dengan peningkatan derajat kesehatan pada remaja serta dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi siswa SMK dan digunakan sebagai penelitian lebih lanjut dengan meneliti menggunakan teori yang terbaru dan menggunakan banyak buku dalam penelitiannya

b. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan bahan pertimbangan para perawat dalam meningkatkan pelayanan kepada pasien dalam rangka peningkatan pelayanan keperawatan hubungan pola asuh dan tingkat komunikasi dalam keluarga dengan kegemaran judi *online* pada remaja.