



**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN DENGAN TINGKAT
KECEMASAN PELAKU JUDI ONLINE DI WILAYAH
KECAMATAN TOROH**

SKRIPSI

LILIS WAHKIDI

1707018

**FAKULTAS KEPERAWATAN BISNIS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEMARANG
2020/2021**

SKRIPSI
HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN DENGAN TINGKAT
KECEMASAN PELAKU JUDI ONLINE DI WILAYAH
KECAMATAN TOROH



UNIVERSITAS
WIDYA HUSADA
SEMARANG

Penelitian Skripsi Sarjana Keperawatan

LILIS WAHKIDI
NIM: 1707018

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN BISNIS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS WIDYA HUSADA SEMARANG
JULI 2021

	FORMULIR	No Dokumen:	WH-FM-08.2/64
	FORMULIR PERNYATAAN SIAP UJIAN SKRIPSI	No Revisi	00
		Tgl berlaku	02 Juni 2020
		Halaman	1 dari 1

**PERNYATAAN SIAP UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS WIDYA HUSADA SEMARANG**

Judul Skripsi : Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan
Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh

Nama Mahasiswa : LILIS WAHKIDI

NIM : 1707018

Siap dipertahankan di depan Tim Penguji
pada tanggal 30 Juli 2021

Menyetujui,

Pembimbing I



Ns. Tamrin, M.Kep., Sp.Kep.Kom

Pembimbing II



Ns. Emilia Puspitasari, M.Kep.,Sp.Kep.J

	FORMULIR	No Dokumen:	WH-FM-08.2/64
	FORMULIR PERNYATAAN SIAP UJIAN SKRIPSI	No Revisi	00
		Tgl berlaku	02 Juni 2020
		Halaman	1 dari 1

**LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS WIDYA HUSADA SEMARANG**

Judul Skripsi : Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan
Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh

Nama Mahasiswa : LILIS WAHKIDI

NIM : 1707018

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji
pada tanggal 30 Juli 2021

Menyetujui,

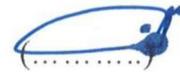
Penguji I : Ns. Mariyati, M.Kep.,Sp.Kep.J.



Penguji II : Ns. Tamrin, M.Kep., Sp.Kep.Kom.



Penguji III : Ns. Emilia Puspitasari, M.Kep.,Sp.Kep.J.



Mengetahui,

Fakultas Keperawatan Bisnis dan Teknologi

Program Studi Keperawatan

Dekan

Ketua

Dr, Ari Dina Permana Citra, SKM., M.Kes.

Ns. Niken Sukesi., M.Kep.

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lilis Wahkidi
Tempat tanggal lahir : Grobogan, 16 Februari 1999
Nim : 1707018
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan Universitas Widya Husada Semarang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh” adalah hasil karya saya dan dalam naskah ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar Sarjana di Suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulid di kutip dalam naskah ini dan diterbitkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiat, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas *royalty non eksklusif*.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 30 Juli 2021

Yang menyatakan

(Lilis Wahkidi)

Motto

Jangan pernah puas dengan apa yang telah kita raih. Karena kepuasan akan membuat kemunduran dalam suatu pencapaian

Semangatlah dalam meraih cita cita untuk mendapatkan keinginan yang sudah kita inginkan

Dan jangan mengeluh bahwa perjalanan anda masih jauh. Tapi bersyukurlah bahwa anda sudah berjalan sejauh ini

MAN JADDA WAJADA

“siapa bersungguh sungguh pasti berhasil”

Persembahan

Pertama tama saya ucapkan termakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatnya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya dengan baik

Skripsi ini saya persembahkan sangat special untuk kedua orang tua saya yang teramat sangat selalu memperjuangkan dan meemberikan yang terbaik untuk anak anaknya, skripsi ini juga sebagai bentuk dedikasi saya kepada alm bapak saya yang belum sempat saya berikan kebahagiaan

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

Nama : Lilis Wahkidi
Tempat, tanggal lahir : Grobogan, 16 Februari 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Jl. Dsn Sungkruk Ds Ngrandah Rt 02 Rw 07 Kec
Toroh
No TLP : 0895383405182
Email : iwahkidi3@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Ngrandah 1 tahun 2009
2. SD Negeri 2 Ngrandah tahun 2011
3. SMP Negeri 2 Pulokulon 2014
4. SMK Negeri 2 Purwodadi 2017
5. Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Widya Husada Semarang tahun 2017-2021

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk segala rahmat dan anugerah-Nya atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh” yang disusun untuk melengkapi salah satu syarat bagi Mahasiswa Universitas Widya Husada Semarang.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Hargianti Dini Iswandari, drg., M.M. sebagai Rektor Universitas Widya Husada Semarang.
2. Dr. Ari Dina Permana Citra, SKM., M.Kes. selaku Dekan Fakultas Keperawatan Bisnis dan Teknologi Universitas Widya Husada Semarang.
3. Ns. Niken Sukesi, M.Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Widya Husada Semarang.
4. Terimakasih Kepada Bapak Drs. Muhamad Arifin Selaku Camat Di Kecamatan Toroh yang sudah memberi ijin kepada penulis untuk pengambilan Studi Pendahuluan.
5. Ns. Mariyati, M.Kep., Sp.Kep.J. selaku pengguji saya yang telah memberi bimbingan dan motivasi kepada penulis dengan sabar hingga skripsi ini dapat trselesaikan dengan baik.
6. Ns. Tamrin, M.Kep., Sp.Kep.K. selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan motivasi kepada penulis dengan sabar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ns. Emilia Puspitasari, M.Kep, Sp.Kep.J. selaku pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan motivasi kepada penulis dengan sabar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Segenap dosen dan seluruh staff pada Prodi Ners Universitas Widya Husada Semarang serta semua pihak yang membantu dan memberikan ilmu juga bimbingan kepada peneliti.

Peneliti menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai masukan guna melengkapi dan memperbaiki lebih lanjut.

Semarang, 30 Juli 2021

Lilis Wahkidi

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5

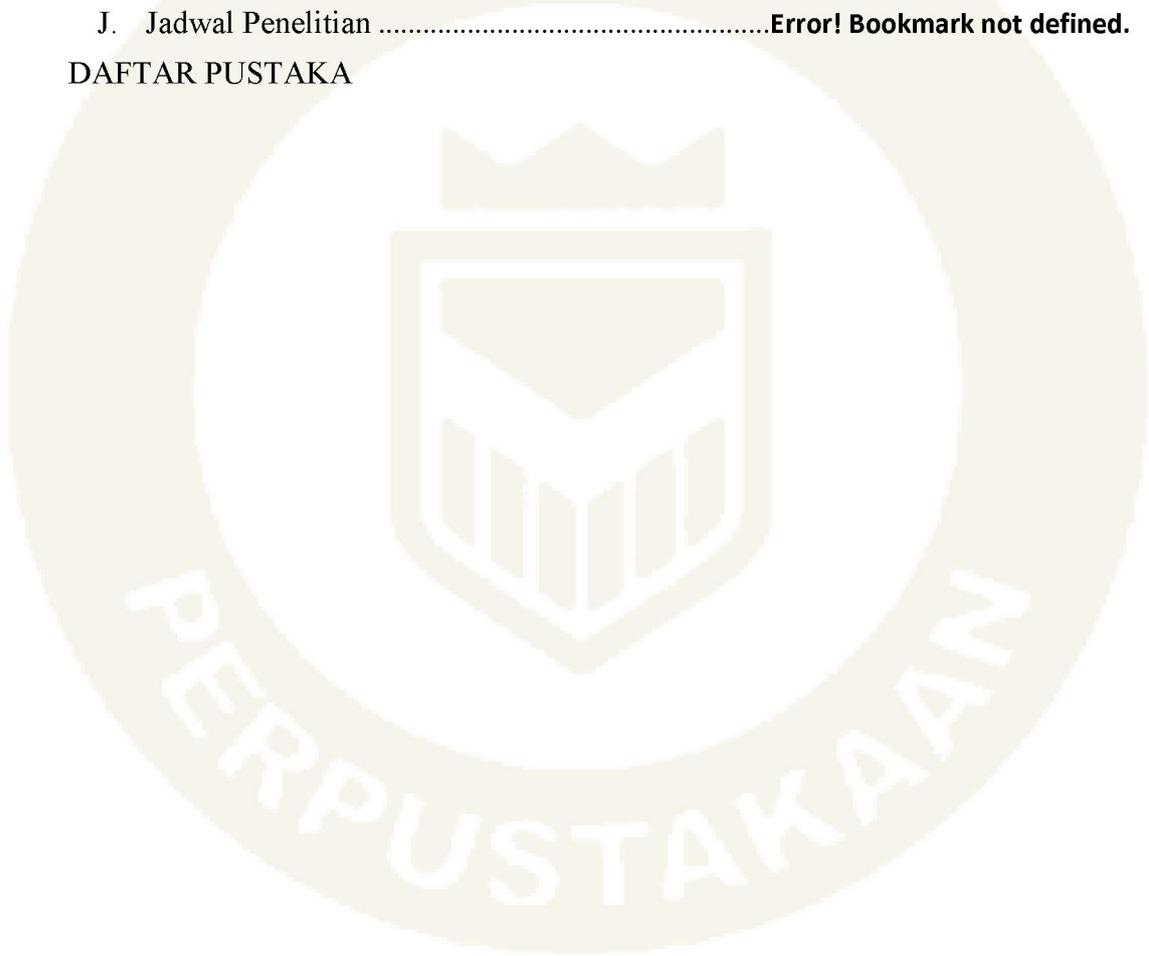
BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan	6
1. Pengertian Kecanduan	6
2. Aspek Kecanduan.....	7
3. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan	8
4. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan	10
5. Kriteria Kecanduan.....	11
6. Gejala Kecanduan yang Muncul	12
B. Kecemasan.....	13
1. Pengertian Kecemasan	13
2. Klasifikasi Tingkat Kecemasan	14
3. Macam-macam Kecemasan	15
4. Respon Kecemasan.....	15
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecemasan	16
5. Rentang Respon Kecemasan	19
6. Indikator Kecemasan	20
7. Alat Ukur Kecemasan	21
C. Judi.....	24
1. Pengertian Judi	24
2. Jenis-jenis Judi Online.....	25
3. Dampak atau Bahaya Perjudian	26
4. Bentuk Perjudian	27
5. Sebab-sebab Melakukan Perjudian.....	27
6. Akibat-akibat Perjudian.....	28
7. Pengaruh Perjudian.....	28
D. Kerangka Teori	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep.....	30
B. Hipotesis Penelitian.....	30
C. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	31
D. Lokasi Penelitian.....	31
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
F. Definisi Operasional.....	34
G. Instrumen Penelitian dan Cara Pengumpulan Data.....	36
H. Analisa Data.....	43
I. Etika Penelitian.....	46
J. Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan	35
Tabel 4.1	Daftar Kelurahan di Kecamatan Toroh	48
Tabel 4.2	Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 4.3	Responden Berdasarkan Usia	50
Tabel 4.4	Tingkat Kecanduan Pelaku Judi Online	51
Tabel 4.5	Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online	51
Tabel 4.6	Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rentang Respon Kecemasan.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Teori	29
Gambar 3.1 Kerangka konseptual Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan.....	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Lampiran 2 Surat Persetujuan Judul Skripsi

Lampiran 3 Surat Ijin Pengambilan Data 1

Lampiran 4 Surat Persetujuan Pengambilan Data

Lampiran 5 Surat Ijin Pengambilan Data Awal

Lampiran 6 Surat Balasan Pengambilan Data Awal

Lampiran 7 Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 8 Lembar Persetujuan Responden

Lampiran 9 Lampiran SPSS

Lampiran 10 Jadwal Konsultasi

ABSTRAK

Lilis Wahkidi

HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN DENGAN TINGKAT KECEMASAN PELAKU JUDI ONLINE DI WILAYAH KECAMATAN TOROH

Xiv + 64 Hal + 7 Tabel + 2 Gambar + 10 Lampiran

Latar Belakang : Perkembangan teknologi informasi selain untuk mempermudah melakukan kegiatan, teknologi juga dapat di gunakan untuk perjudian secara online. Judi merupakan petaruhan yang di lakukan secara sengaja yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko. Salah satu dampaknya akan dirasakan ketika pengguna sudah masuk dalam fase kecanduan yang mana terus menerus dilakukan tanpa sadar dan sifatnya merugikan diri sendiri. kecanduan merupakan suatu sifat berlebihan dalam bertindak di mana para penggunanya akan terus menerus melakukan hal tersebut dan sulit berhenti, hal ini dapat menyebabkan seseorang terisolasi dari lingkungannya cenderung cepat bosan serta mengalami kecemasan. Kecemasan merupakan kesehatan mental yang ditandai dengan perasaan khawatir, cemas, atau takut yang cukup kuat untuk mengganggu aktivitas sehari-hari. Tujuan pada penelitian ini adalah Menganalisis hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh.

Metode Penelitian : Jenis penelitian adalah metode kuantitatif dengan pendekatan non eksperimen, dengan desain *cross sectional* dimana pengambilan data untuk variabel bebas dan terikat dilakukan dalam waktu bersamaan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dalam bentuk google formulir. Populasi penelitian terdiri 78 responden dengan menggunakan *teknik simple random sampling*. Uji statistik yang digunakan adalah *Rank Spearman*.

Hasil : Didapatkan hasil nilai $p\ value = 0.000$. hal ini berarti H_0 diterima dan hasil $Rho = -0,423$ maka diartikan korelasi dalam kategori lemah (nilai korelasinya 0,2-0,4) dengan arah negatif, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan judi online semakin buruk tingkat kecemasan pelaku judi online karena hasil arah yang negatif atau lemah

Kata Kunci : Judi online, Kecemasan, Kecanduan

Daftar Pustaka : 39 Literatur (2010-2021)

ABSTRACT

Lilis Wahkidi

THE RELATIONSHIP OF ADDICTION LEVEL WITH ANXIETY LEVEL OF ONLINE GAMBLING PERFORMERS IN THE TOROH DISTRICT

Xiv + 64 Pages + 7 Table + 2 Figures + 10 Attachmens

Background: The development of information technology in addition to making it easier to carry out activities, technology can also be used for online gambling. Gambling is a bet that is done intentionally, namely by risking one value or something that is considered valuable by being aware of the risk. One of the effects will be felt when the user has entered the addiction phase which is continuously done unconsciously and is self-defeating. Addiction is an excessive nature in acting where users will continue to do it and find it difficult to stop, this can cause a person to be isolated from his environment, tend to get bored quickly and experience anxiety. Anxiety is a mental health condition characterized by feelings of worry, anxiety, or fear that are strong enough to interfere with daily activities. The purpose of this study was to analyze the relationship between the level of addiction and the level of anxiety of online gamblers in the Toroh District.

Research Methods: This type of research is a quantitative method with a non-experimental approach, with a cross sectional design where data collection for the independent and dependent variables is carried out at the same time. The research instrument used was a questionnaire in the form of a google form. The research population consisted of 78 respondents using simple random sampling technique. The statistical test used is Rank Spearman.

Result : The result is p value = 0.000. this means that H_a is accepted and the result $Rho = -0.423$ means that the correlation is in the weak category (the correlation value is 0.2-0.4) with a negative direction, meaning that the higher the level of online gambling addiction, the worse the anxiety level of online gamblers because the results of the direction are different. negative or weak

Keywords: Online Gambling, Anxiety, Addiction

Bibliography : 39 Literature (2010-2021)

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi saat ini fenomena yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat di hadapkan pada pola prilaku sosial tertentu yang mana masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya jaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi (Zurohman et al., 2016). Menurut Adli, (2015) perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan dalam kebudayaan yang mencangkup semua bagian terutama teknologi yang mana perkembangan teknologi saat ini menjadikan internet menjadi hal yang dapat menimbulkan bentuk kejahatan baru melalui internet. Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin modern, selain untuk mempermudah melakukan kegiatan internet juga dapat di gunakan dengan cara yang berbeda yaitu perjudian secara online.

Judi itu sendiri merupakan taruhan yang di lakukan secara sengaja yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko (Permana, 2014). Maraknya judi online di Indonesia berdampak langsung kepada runtuhnya perekonomian dan moral anak bangsa akibat judi online berdampak langsung kepada kehidupan sehari-hari masyarakat (Lova, 2020). Pada dasarnya perjudian merupakan tindak pidana yang bertentangan dengan norma namun hal ini terus menunjukkan ekstensinya dalam kehidupan sehari hari masyarakat, tidak hanya terjadi pada kalangan pria dewasa

namun sekarang sudah menjalar keberbagai elemen masyarakat seperti anak-anak, pelajar, bahkan mahasiswa dan tidak memandang pria maupun wanita (Syahrul Hardiansyah, 2016). Hadirnya permainan judi online berdampak negatif, hal ini perlu di sikapi dari berbagai sudut karena dampaknya akan dirasakan ketika pengguna sudah masuk dalam fase kecanduan yang mana terus menerus dilakukan tanpa sadar dan sifatnya merugikan diri sendiri.

Menurut Fraldy Robert Mais, Sefti S.J.Rompas, (2020) kecanduan merupakan suatu sifat berlebihan dalam bertindak di mana para penggunanya akan terus menerus melakukan hal tersebut dan sulit berhenti, kecanduan juga memiliki kosekuensi yang sangat besar karena seseorang biasanya akan melupakan aktivitas dan kebutuhan hidupnya. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada permainan tersebut terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama, hal ini dapat menyebabkan seseorang terisolasi dari lingkungannya cenderung cepat bosan serta mengalami kecemasan (Puspitosari, 2019). Menurut Muh. Antok Nur Khompriy, (2016) seseorang yang sudah sangat kecanduan terhadap perjudian sangat sukar untuk kembali ke jalan yang benar namun ada juga yang berjudi hanya untuk mengisi waktu saja atau hiburan setelah melakukan pekerjaan.

Kecemasan merupakan kesehatan mental yang ditandai dengan perasaan khawatir cemas atau takut yang cukup kuat untuk mengganggu aktivitas sehari-hari. Hal ini mengganggu imunitas tubuh manusia yang seperti kita ketahui imunitas adalah sistem kekebalan tubuh manusia untuk menangkal segala macam penyakit yang masuk dalam tubuh manusia (Aditya, Imam Mahfud, 2020).

Adapun cara meminimalisir kecemasan yaitu dengan regulasi emosi. Regulasi emosi merupakan salah satu alternative untuk menjadi solusi agar individu tetap bertahan dan mengatur respon emosinya agar dapat menghadapi kecemasan yang di alaminya (Permata, Siti, 2020).

Penelitian sudah membuktikan bahwa yang dilakukan oleh (Syafri Hardiansah, 2016) dengan judul Kegiatan Judi Online di Kalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru menyatakan bahwa distribusi responden berdasarkan siapa yang mengenalkan dan mengajari bermain judi online di dapatkan hasil sebanyak 30 pemain (40,0%) data yang memilih belajar sendiri, sebanyak 14 pemain (18,7%) data yang memilih belajar dari kenalan di warnet, sebanyak 13 pemain (17,3%) data yang memilih belajar dari saudara/sepupunya, dan sebanyak 18 pemain (24,0%) data yang memilih dikenalkan serta belajar dari temannya.

Banyak penelitian telah melakukan pembuktian untuk hubungan ini. Seperti yang dilakukan oleh Jlp, Triatri dan Jaya (2013) belum ada kesepakatan mengenai kriteria kecanduan sehingga dibuat kriteria sendiri berdasarkan teori dan kriteria diagnosis dari kecanduan judi (Mutiara mirah yunita, n.d.).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 remaja yang masih melakukan judi online pada bulan Februari 2021 di Kecamatan Toroh terdapat 3 remaja yang sudah lama melakukan judi online sejak kurang lebih 1 tahun berdasarkan kecanduannya, (2 diantaranya sering merasakan cemas apabila nomor yang dipasang akan keluar berdasarkan jam yang sudah ditentukan, sedangkan 1 pemain diantara 2 pemain lainnya berambisi besar untuk ingin selalu menang

dengan cara sekali main memasang beberapa nomor) dan 1 remaja yang baru ikut melakukan judi kurang lebih 3 bulan berdasarkan sering melihat salah satu dari 3 temannya bermain.

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh”.

B. RUMUSAN MASALAH

Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan dalam kebudayaan yang mencakup semua bagian terutama teknologi yang mana perkembangan teknologi saat ini menjadikan intrnet menjadi hal yang dapat menimbulkan bentuk kejahatan baru karena semakin hari teknologi internet akan semakin modern. Hal ini juga akan dapat membuat internet digunakan dengan cara yang berbeda yaitu perjudian secara online (Adli, 2015). Hadirnya permainan judi online berdampak negatif, hal ini perlu disikapi dari berbagai sudut karena dapat menimbulkan kecanduan pada diri seseorang. Tidak hanya itu, perjudian online ini selain menimbulkan suatu kecanduan pada diri seseorang juga akan menimbulkan kecemasan karena terisolasi dari lingkungannya serta pemain juga akan cenderung cepat bosan.

Berdasarkan data tersebut rumusan masalahnya adalah “Adakah hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toroh?”.

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toroh

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat kecanduan judi online di Wilayah Kecamatan Toroh
- b. Mengidentifikasi tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh
- c. Menganalisis hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Kecamatan Toroh

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi warga Kecamatan Toroh untuk menambah wawasan mengenai pemenuhan unsur-unsur perjudian dalam judi online

2. Bagi Warga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dan pengetahuan tentang dampak dari adanya judi online di Kecamatan Toroh

3. Bagi Peneliti atau Peneliti selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat umum maupun bagi mahasiswa sebab dengan adanya penelitian ini maka dapat menambah pemahaman dan wawasan terkait menangani judi online di Kecamatan Toroh

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KECANDUAN

1. PENGERTIAN KECANDUAN

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang menjadi ketagihan, maka kecanduan itu sendiri merupakan ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Kecanduan atau kata lain addiction yang biasanya digunakan dalam konteks yang diperhalus dengan perilaku berlebihan. Menurut Smart, (2010) kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus.

Kecanduan juga merupakan suatu kondisi yang dihasilkan dengan mengonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga seseorang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis (Adeomalia, 2012). Ketergantungan secara psikologis merupakan keadaan dimana individu yang merasa terdorong untuk menggunakan sesuatu guna mendapatkan efek atau hasil yang menyenangkan. Menurut G. Mayorga et al., (2016) menjelaskan bahwa ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh zat-zat adiktif melainkan juga dapat disebabkan karena perilaku salah satunya dalam menggunakan internet. Menggunakan internet secara berlebihan

dikenal dengan istilah *internet addiction* atau ketergantungan internet yang mana pengguna tidak hanya bergantung pada game online atau sejenisnya melainkan bisa dengan judi online.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus menerus serta tidak mendeskripsikan hanya pada obat-obatan dan game online melainkan juga pada judi online.

2. ASPEK KECANDUAN

Aspek seorang dengan kecanduan judi sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lainnya, akan tetapi kecanduan ini dimasukan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Chang, (2018) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan, antara lain:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
Merupakan suatu dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal yang dilakukan secara terus menerus.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri)
Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokoknya.
- c. *Tolerance* (toleransi)
Diartikan sebagai menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan suatu hal.

- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Misal seseorang dengan pecandu rokok tidak menghiraukan kesehatan atau hubungan interpersonalnya yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada rokok.

3. FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KECANDUAN

Menurut Young, (2011) terdapat beberapa faktor seseorang dengan kecanduan, antara lain:

- a. *Relationship*, hal ini didasarkan oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal.
- b. *Gender*, adanya gender dapat mempengaruhi jenis aplikasi yang digunakan dan penyebab individu tersebut mengalami kecanduan. Misalkan laki-laki kecanduan dengan game online, situs porno, dan perjudian online. Sedangkan untuk wanita seperti sering mengalami kecanduan terhadap chattingan dan berbelanja secara online.
- c. Kondisi Psikologis, kecanduan dapat memunculkan emosional akibat depresi dan gangguan kecemasan dan sering menggunakan dunia fantasi di internet sebagai pengalihan secara psikologis terhadap perasaan-perasaan yang tidak menyenangkan atau situasi yang menimbulkan stress.

- d. *Escapism*, hal ini didasarkan oleh pemain yang senang bermain di dunia maya untuk menghindar, melupakan dan pergi saat stress dan masalah di kehidupan nyata.
- e. Kondisi social ekonomi, individu yang telah bekerja memiliki kemungkinan lebih besra mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan individu yang belum bekerja.
- f. Tujuan dan waktu penggunaan internet, dengan adanya tujuan ini akan dapat menentukan sejauhmana individu mengalami kecanduan, pada umumnya individu yang menggunakan internet untuk tujuan pendidikan mengalami kemungkinan yang lebih kecil untu mengalami kecanduan internet.
- g. *Achievement*, hal ini didasarkan oleh keinginan pemain untuk menjadi menang di lingkungan dunia virtual.

Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan internet yang dijabarkan oleh (Montag & Reuter, 2015) yaitu:

- a. Faktor sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal seorang individu dapat mengalami permasalahan social yang dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebihan. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan permasalahan dalam hidup seperti kecanduan internet.

b. Faktor Biologis

Penelitian yang dilakukan oleh (Montag & Reuter, 2015) dengan menggunakan functional magnetic resonance image (fMRI) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fungsi otak antar individu yang mengalami kecanduan.

4. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECANDUAN

Menurut Sunaryo, (2014) menjelaskan ada beberapa faktor yaitu :

a. Faktor Emosi

Pengalaman subjektif yang dirasakan individu sebagai hasil keterlibatan dalam permainan. Seseorang cenderung bermain judi untuk menghilangkan rasa bosan, stress, atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain.

b. Faktor Lingkungan

Perjudian saat ini cukup mudah untuk diakses oleh banyak orang, hal ini dapat menyebabkan setiap orang yang tahu akan tertarik untuk menikmati dan bergabung baik secara offline ataupun online.

c. Ketertarikan

Tampilan visual dari adanya perjudian online dapat mempengaruhi minat pemain begitupun janji dari hasil yang akan didapatkan.

d. Perkembangan Teknologi

Perkembangan teknologi sudah semakin maju dengan memaksimalkan fasilitas dan mudahnya terakses baik berbentuk

gadget, handpone dan computer maka akan semakin banyak pengguna yang tertarik untuk bergabung.

e. Gaya Hidup (Kurangnya Kegiatan, Kebiasaan atau Hobi)

Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, kemudian adanya perjudian online digunakan sebagai strategi coping dari masalah yaitu melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata.

5. KRITERIA KECANDUAN

Menurut Young, (2011) menyebutkan 8 kriteria kecanduan, yaitu:

- a. Merasa selalu asyik dengan ponselnya (internet)
- b. Memerlukan waktu tambahan dalam mencapai kepuasan waktu menggunakan ponselnya (internet)
- c. Tidak mampu mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan
- d. Merasa gelisah, murung, depresi atau lekas marah ketika berusaha mengurangi atau menghentikan penggunaan
- e. Mengakses akun yang digunakan lebih lama dari yang diharapkan
- f. Kehilangan orang-orang terdekat, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau karir
- g. Membohongi keluarga, terapis atau orang-orang terdekat untuk menyembunyikan keterlibatan lebih jauh

- h. Menggunakan akun (perjudian) sebagai jalan keluar mengatasi masalah atau menghilangkan perasaan seperti keadaan tidak berdaya, rasa bersalah, kegelisahan atau depresi

6. GEJALA KECANDUAN YANG MUNCUL

Adapun 2 jenis gejala kecanduan yang muncul pada pelaku judi online menurut (Santoso, 2013) :

- a. Gejala psikologis, mengalami euphoria dimana pengguna tidak dapat menghentikan aktivitasnya dalam menggunakan akun (perjudian) sehingga membutuhkan waktu tambahan yang membuat seseorang harus berbohong kepada keluarga dan rekan kerjanya mengenai aktivitasnya dan mendapatkan masalah dengan sekolah serta pekerjaannya.
- b. Gejala fisik, mengalami carpal tunnel syndrome dimana kepala menjadi sakit karena terlalu sering berpikir, mengganggu pola makan, dan menjadi mengabaikan kesehatan.

Selain kecanduan menimbulkan gejala kecanduan juga memiliki enam dimensi menurut (Griffitch, 2015), antara lain:

1) *Salience*

Terjadi ketika pengguna menjadikan aktivitasnya menjadi paling penting dalam kehidupannya, mendemonasi pikiran individu, perasaan (sangat butuh), dan tingkah laku (merasa sangat butuh). Individu akan selalu memikirkan akun meskipun tidak sedang mengakses akun (perjudian).

2) *Mood modification*

Hal ini mengarah pada pengalaman individu itu sendiri, yang mana akan menjadi hasil dari bermain judi dan dapat dilihat sebagai strategi coping.

3) *Tolerance*

Merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah pengguna untuk mendapatkan efek perubahan dari mood.

4) *Withdrawal symptoms*

Hal ini merupakan prasaan tidak menyenangkan yang terjadi yang disebabkan karena penggunaan di kurangi atau tidak dilanjutkan.

5) *Conflict*

Mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna dengan lingkungan sekitarnya atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

6) *Relapse*

Kecenderungan dimana berulangnya kembali pola penggunaan aku setelah adanya control.

B. KECEMASAN

1. PENGERTIAN KECEMASAN

Anxiety atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan dengan kecemasan, merupakan salah satu faktor psikologis yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia (Desy Nurwulan, 2017). Kecemasan merupakan

keadaan tegang psikis, perasaan keprihatinan, ketidak pastian, dan ketakutan tanpa stimulus yang jelas, hanya saja kecemasan tidak hanya ditimbulkan oleh manusia melainkan juga ditimbulkan oleh sebab-sebab dari luar. Jika kecemasan tidak dapat ditanggulangi secara efektif, maka dapat menimbulkan trauma, keadaan jiwa traumatic ialah semacam gangguan jiwa (Utami, 2019).

2. KLASIFIKASI TINGKAT KECEMASAN

Kecemasan berkaitan dengan perasaan tidak pasti dan tidak berdaya, adapun empat tingkatan menurut (Utami, 2019) yaitu:

a. Kecemasan Ringan

Merupakan ketegangan yang dialami sehari-hari. Lapang persepsi individu meluas sehingga dapat memotivasi individu untuk belajar dan mampu memecahkan masalah secara efektif.

b. Kecemasan Sedang

Individu terfokus pada pikiran yang menjadi perhatiannya, terjadi penyempitan lapangan persepsi, dan masih dapat melakukan sesuatu dengan arahan orang lain.

c. Kecemasan Berat

Dalam kecemasan berat lapang persepsi individu sangat sempit serta pusat perhatiannya pada detail yang kecil dan spesifik juga tidak dapat berpikir hal-hal lain. Setiap perilaku yang dimaksud untuk mengurangi kecemasan dan perlu banyak perintah atau arahan untuk terfokus pada area ini.

d. Kecemasan Sangat Berat

Individu sudah kehilangan kendali diri, karena hilangnya control diri seseorang maka orang tersebut tidak mampu melakukan apapun meskipun dengan perintah. Dalam hal ini mulai meningkat untuk aktivitas motoriknya serta berkurangnya kemampuan berhubungan dengan orang lain dan penyimpangan persepsi juga hilangnya pikiran rasional.

3. MACAM-MACAM KECEMASAN

Menurut Utami, (2019) terdapat tiga jenis kecemasan antara lain:

- a. Kecemasan neurosis adalah rasa cemas terhadap bahaya yang tidak diketahui.
- b. Kecemasan moral bermula dari konflik antar ego dengan superego. Kecemasan ini sering dikatakan sebagai kecemasan suara hati.
- c. Kecemasan realistik didefinisikan sebagai perasaan tidak menyenangkan yang tidak spesifik mencangkup kemungkinan bahaya akan terjadi. Kecemasan ini berbeda dengan rasa takut karena tidak mencangkup objek secara khusus ditakuti melainkan sesuatu yang tidak bisa dikontrol.

4. RESPON KECEMASAN

Menurut Barlow, (2012) dikemukakan adanya respon-respon dari kecemasan yang memiliki empat komponen yaitu:

- a. Respon subjektif emosional, merupakan respon emosional yang dirasakan, seperti perasaan tertekan dan ketakutan.

- b. Respon kognitif berupa pemikiran khawatir dan pemikiran tidak mampu untuk mengatasi berbagai hal.
- c. Respon fisiologis, berupa perubahan yang terjadi pada fisik seseorang seperti meningkatnya denyut jantung, tekanan darah, menegangnya otot, dll.
- d. Respon perilaku, berupa perilaku menghindari dari situasi tertentu yang dapat mengganggu dalam penyelesaian tugas.

Adapun simtom-simtom yang dipaparkan terdiri dari beberapa. Antara lain:

- 1) Simtom fisik terdiri dari detak jantung meningkat, nafas pendek dan cepat, nyeri dada atau dada terasa tertekan, pusing, berkeringat, dll.
- 2) Simtom kognitif terdiri dari takut kehilangan kendali, takut cedera fisik, takut akan penilaian negative, dll.
- 3) Simtom perilaku terdiri dari menghindari isyarat ancaman atau situasi, mengurung diri, mencari jaminan atas keselamatan diri, gelisah, mondar-mandir, dll.
- 4) Simtom afektif terdiri dari gugup, tegang, takut, tidak sabar, dll.

5. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECEMASAN

Faktor yang mempengaruhi kecemasan dibedakan menjadi dua, menurut Angela A, (2018):

- a. Faktor predisposisi yang menyangkut tentang teori kecemasan:
 - 1) Teori Psikoanalitik

Teori ini menjelaskan tentang konflik emosional yang terjadi antara dua elemen kepribadian diantaranya id dan ego. Id mempunyai dorongan naluri dan impuls primitif seseorang, sedangkan untuk ego mencerminkan hati nurani seseorang.

2) Teori Interpersonal

Kecemasan merupakan perwujudan penolakan dari individu yang menimbulkan perasaan takut. Kecemasan juga berhubungan dengan perkembangan trauma, seperti perpisahan dan kehilangan.

3) Teori Perilaku

Kecemasan yang timbul karena adanya stimulus lingkungan spesifik, pola berpikir yang salah atau tidak produktif dapat menyebabkan perilaku maladaptif.

4) Teori Biologis

Teori biologis menunjukkan bahwa otak mengandung reseptor khusus yang dapat meningkatkan neuroregulator inhibisi yang berperan penting dalam mekanisme biologis yang berkaitan dengan kecemasan.

b. Faktor Presipitasi

1) Faktor Eksternal

a) Ancaman integritas fisik

Meliputi ketidakmampuan fisiologis terhadap kebutuhan dasar sehari-hari yang bisa disebabkan karena sakit, trauma fisik, kecelakaan.

b) Ancaman system diri

Diantaranya ancaman terhadap identitas diri, harga diri, kehilangan, dan perubahan status dan peran, tekanan kelompok, social budaya.

2) Faktor Internal

a) Usia

Gangguan kecemasan lebih mudah dialami oleh seseorang yang mempunyai usia lebih muda dibandingkan individu dengan usianya yang lebih tua.

b) Stressor

Merupakan tuntutan adaptasi terhadap individu yang disebabkan oleh perubahan keadaan dalam kehidupannya, sifatnya dapat berubah-ubah secara tiba-tiba.

c) Lingkungan

Individu yang berada di lingkungan asing lebih mudah mengalami kecemasan disbanding bila berada di lingkungan biasa dia tempati.

d) Jenis Kelamin

Wanita lebih sering mengalami kecemasan daripada pria, wanita juga memiliki tingkat kecemasan lebih tinggi daripada pria, hal ini terjadi karena wanita lebih peka dengan emosinya.

a. Respons Adaptif

Hasil positif akan didapatkan jika individu dapat menerima dan mengatur kecemasan. Strategi adaptif biasanya digunakan seseorang untuk mengatur kecemasan antara lain berbicara kepada orang lain, menangis, tidur, latihan, dll.

b. Respons Maladaptif

Ketika kecemasan tidak dapat diatur, individu menggunakan mekanisme koping yang disfungsi dan tidak berkesinambungan dengan yang lainnya. Koping maladaptive memiliki banyak jenis termasuk perilaku agresif, bicara tidak jelas, isolasi diri, banyak makan, konsumsi alcohol, dll

7. INDIKATOR KECEMASAN

Gejala umum serta keluhan dalam kecemasan dibagi menjadi gejala somatic dan psikologis, menurut (Utami, 2019) yaitu:

a. Gejala somatic terdiri dari:

- 1) Keringat berlebihan
- 2) Ketegangan pada otot skelet seperti sakit kepala, suara beergetar, nyeri punggung.
- 3) Sindrom hiperventilasi seperti sesak nafas, pusing.
- 4) Gangguang fungsi gastrointestinal seperti tidak nafsu makan, mual, diare, dan konstipasi.
- 5) Iritabilitas kardiovaskuler seperti hipertensi.

b. Gejala psikologis terdiri dari beberapa macam, antara lain:

- 1) Gangguan mood seperti sensitive, cepat marah, dan mudah sedih
- 2) Kesulitan tidur seperti insomnia dan mimpi buruk
- 3) Kelelahan atau mudah capek
- 4) Kehilangan motivasi dan minat
- 5) Perasaan-perasaan yang tidak nyata
- 6) Sangat sensitive terhadap suara seperti merasa tak tahan terhadap suara-suara yang sebelumnya biasa saja
- 7) Berpikir kosong seperti tidak mampu berkonsentrasi, mudah lupa
- 8) Kikuk, canggung, koordinasi buruk
- 9) Tidak bisa membuat keputusan seperti tidak bisa menentukan pilihan bahkan untuk hal-hal kecil
- 10) Gelisah, resah, tidak bisa diam
- 11) Kehilangan kepercayaan diri
- 12) Kecenderungan untuk melakukan segala sesuatu berulang-ulang
- 13) Keraguan dan ketakutan yang mengganggu
- 14) Terus menerus memeriksa segala sesuatu yang telah dilakukan

8. ALAT UKUR KECEMASAN

Tingkat kecemasan dapat diukur dengan pengukuran skor kecemasan menurut alat ukur kecemasan yang disebut HARS (Hamilton Anxiety Rating Scale) yang juga merupakan pengukuran kecemasan berdasarkan pada munculnya gejala pada individu yang mengalami kecemasan.

Menurut skala HARS terdapat 14 gejala yang nampak pada individu yang mengalami kecemasan. Setiap item yang diobservasi diberi 5 tingkatan skor antara 0 (nol present) sampai dengan 4 (servere). Skala HARS telah dibuktikan memiliki validitas dan reliabilitas cukup tinggi untuk melakukan pengukuran kecemasan yaitu 0,93 dan 0,97.

Skala HARS (Hamilton Anxiety Rating Scale) dalam penilaian kecemasan terdiri dan 14 item, meliputi:

- a. Perasaan ansietas: cemas, firasat buruk, takut akan pikiran sendiri, mudah tersinggung.
- b. Ketegangan: merasa tegang, lesu, tak bisa istirahat tenang, mudah terkejut, mudah menangis, gemetar, gelisah.
- c. Ketakutan: pada gelap, pada orang asing, ditinggal sendiri, pada binatang besar, pada keramaian lalu lintas, pada kerumunan orang banyak.
- d. Gangguan tidur: sukar masuk tidur, terbangun malam hari, tidak nyenyak, bangun dengan lesu, banyak mimpi-mimpi, mimpi buruk.
- e. Gangguan kecerdasan: sukar konsentrasi, daya ingat buruk.
- f. Perasaan depresi: hilangnya minat, berkurangnya kesenangan pada hobi, sedih, bangun dini hari, perasaan berubah-ubah sepanjang hari.
- g. Gejala somatik: sakit dan nyeri di otot-otot, kaku, kedutan otot, gigi gemerutuk, suara tidak stabil.
- h. Gejala sensorik: penglihatan kabur, muka merah atau pucat, merasa lemah, perasaan ditusuk-tusuk.

- i. Gejala kardiovaskuler: takikardi, berdebar, nyeri di dada, denyut nadi mengeras, perasaan lesu/lemas seperti mau pingsan, detak jantung menghilang (berhenti).
- j. Gejala respiratori: rasa tertekan atau sempit di dada, perasaan tercekik, sering menarik napas, napas pendek atau sesak.
- k. Gejala gastrointestinal: sulit menelan, perut melilit, nyeri sebelum dan sesudah makan, perasaan terbakar di perut, rasa penuh atau kembung, mual, muntah, BAB lembek, kehilangan berat badan konstipasi.
- l. Gejala urogenital: sering buang air kecil, tidak dapat menahan air seni, amenorrhea, menorrhagia.
- m. Gejala otonom: mulut kering, muka merah, mudah berkeringat, pusing atau sakit kepala, bulu-bulu berdiri.
- n. Tingkah laku pada wawancara: gelisah, tidak tenang, jari gemetar, kerut kening, muka tegang, tonus otot meningkat, napas pendek dan cepat.

Dengan masing-masing penilaian mempunyai jawaban diantaranya 1 = tidak pernah, 2 = kadang-kadang, 3 = sering, 4 = selalu.

Cara penilaian kecemasan adalah dengan memberikan nilai dengan kategori:

0 = Jika tidak di temukan gejala atau keluhan

1 = Gejala ringan (jika ditemukan minimal 1 dari gejala/keluhan yang ada sesuai dengan indicator)

2 = Gejala sedang (jika ditemukan 50% dari gejala/keluhan yang ada)

3 = Gejala Berat (jika ditemukan lebih dari 50% dari keseluruhan gejala/keluhan yang ada)

4 = Gejala Sangat Berat (jika ditemukan seluruh atau semua gejala yang ada)

Penentu derajat kecemasan dengan cara menjumlah nilai skor dan item 1-14 dengan hasil :

- a. Skor kurang dari 14 = tidak ada kecemasan
- b. Skor 14-20 = kecemasan ringan
- c. Skor 21-27 = kecemasan sedang
- d. Skor 28-41 = kecemasan berat
- e. Skor 42-56 = kecemasan sangat berat

C. JUDI

1. PENGERTIAN JUDI

Judi atau permainan “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan jenis permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Perjudian juga merupakan salah satu bentuk penyakit social. Sedangkan togel merupakan sebuah permainan taruhan dengan menebak angka yang akan keluar. Togel berasal dari kata toto dan gelap. Permainan ini mempunyai peralatan permainan sebagai berikut: kupon nomor, gambar primbon/buku tafsir mimpi, dan buku toot gelap.

Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu saja pilihan yang benar diantara adanya banyak pilihan (Mastono, 2013).

Terdapat dua jenis permainan judi di Indonesia yaitu:

a. Judi offline

Merupakan judi yang pengecernya menjual secara langsung kepada target pasarnya, hal ini hamper merata disetiap kampong, dusun, dan desa, kabupaten, kecamatan dan provinsi. Adanya kupon sebagai bukti transaksi.

b. Judi online

Merupakan judi dengan cara main menggunakan media internet untuk membeli nomor dengan menstransfer uang ke rekening Bandar judi, sedangkan angka yang keluar juga dilihat melalui internet.

2. JENIS-JENIS JUDI ONLINE

a. Judi Bola Online

Pada judi bola online terdiri beberapa jenis lainnya yang sama yaitu menebak kemenangan diantara dua tim yang akan bertarung, ada juga jenis taruhan dimana bettor menebak jumlah gol yang akan tercipta dalam suatu pertandingan, dan jenis lainnya adalah taruhan kei dimana terdapat informasi mengenai peluang taruhan.

b. Judi Togel Online

Judi ini merupakan sebuah permainan yang menebak angka yang akan keluar, sedangkan kata togel itu sendiri berasal dari kata toto gelap yang berarti judi tebak angka rahasia.

c. Judi Poker Online

Poker online itu sendiri merupakan permainan poker pada umumnya

namun di mainkan secara online.

d. Judi Casino Online

Factor pertama yang paling berpengaruh adalah agen judi casino online via atm atau BRI mana yang dijadikan tempat bermain. Permainan judi yang dimainkan pemain bisa memilihnya sesuai dengan kemampuan dan jenis permainan judi online mana yang dikuasai.

e. Judi Sabung-Sabung Ayam

Sabung Ayam merupakan nama judi online dari taruhan ayam dimana adu dua ekor ayam dalam sebuah kalangan atau arena.

3. DAMPAK ATAU BAHAYA PERJUDIAN

Ada beberapa dampak atau bahyaa dari adanya perjudian menurut (Sasono, 2020) antara lain:

- a. Menimbulkan permusuhan antar manusia
- b. Menjadikan malas bekerja
- c. Jauh dari rahmat Allah SWT
- d. Ketagihan
- e. Menjadikan hutang
- f. Keluarga berantakan
- g. Pembuka pintu kejahatan lain
- h. Menambah miskin
- i. Dosa yang besar

4. BENTUK PERJUDIAN

Adapun bentuk perjudian itu ada 2 yakni perjudian yang mendapatkan izin dari pemerintah (legal) serta perjudian yang tidak mendapatkan izin dari pemerintah (illegal) antara lain adalah:

- a. Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah.

Bentuk perjudian yang diizinkan oleh pemerintah dan kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum.

- b. Bentuk permainan dan undian yang illegal.

Bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel.

5. SEBAB-SEBAB MELAKUKAN PERJUDIAN

Ada banyak sebab penyebab kenapa seseorang melakukan perjudian, antara lain karena kekurangan ekonomi. Serta adapun rangsangan untuk masyarakat guna melakukan perbaikan terhadap keterbelakangannya dalam ekonomi, seperti :

- a. Cepat mereorganisasikan diri
- b. Cepat mendapatkan uang
- c. Kesempatan untuk mendapatkan uang lebih besar dari pada bekerja
- d. Mengadu nasib
- e. Mendapatkan penghasilan tambahan

6. AKIBAT-AKIBAT PERJUDIAN

Sedangkan adapun akibat dari adanya perjudian yang menjadikan mental individu ceroboh, antara lain:

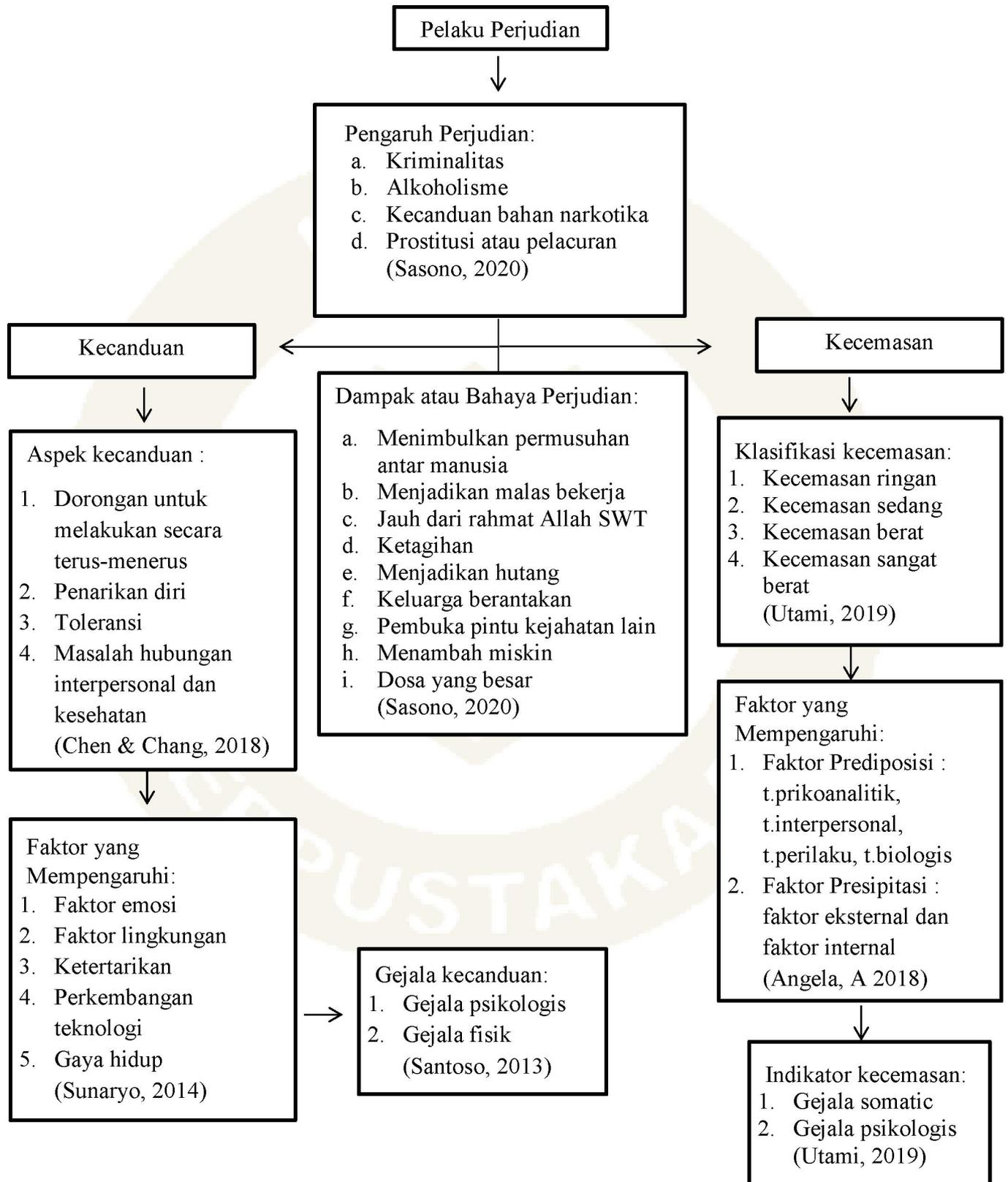
- a. Karena sering didera oleh nafsu sehingga energy dan pikiran jadi berkurang
- b. Selalu digoda oleh harapan-harapan tak menentu membuat pikiran menjadi kacau
- c. Pekerjaan yang menjadi terlantar karena minatnya tercurah pada keasyikan berjudi
- d. Berkurangnya iman karena selalu berada pada nafsu-nafsu perjudian
- e. Mentalnya terganggu dan menjadi sakit sedangkan kepribadiannya menjadi sangat labil
- f. Membuat orang menjadi ingin berbuat criminal
- g. Membuat orang mulai berani mencuri, berbohong, menipu, mencopet, dll.

7. PENGARUH PERJUDIAN

Menurut Sasono, (2020) pengaruh perjudian menyebabkan hal buruk, antara lain:

- a. Kriminalitas
- b. Alkoholisme
- c. Kecanduan bahan narkotika
- d. Prostitusi atau pelacuran

D. KERANGKA TEORI



Gambar 2.2
Kerangka Teori

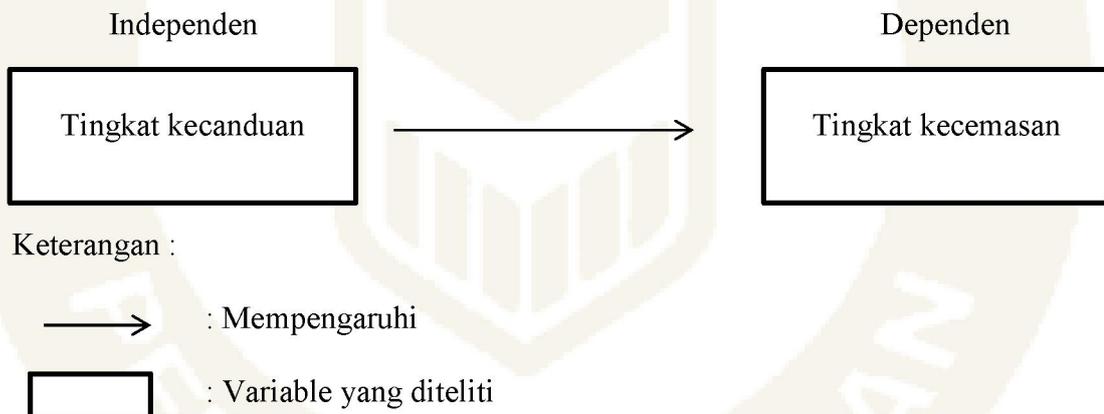
BAB III

METODE PENELITIAN

A. KERANGKA KONSEP

Kerangka konsep ini merupakan suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antar konsep satu terhadap konsep yang lainnya. Atau antara variable satu dengan variable yang lain dari masalah yang ingin di teliti (Notoatmodjo, 2018).

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan maka kerangka untuk penelitian ini adalah :



Gambar 3 1

Kerangka konseptual Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toroh

B. HIPOTENSIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian pada hakikatnya adalah suatu jawaban atas pernyataan penelitian yang telah di rumuskan dalam perencanaan penelitian Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang mana jawaban

yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan atau dalam bentuk pertanyaan (Sugiono, 2016). hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Ho : Tidak ada hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh.
2. Ha : Ada hubungan dari tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh.

C. JENIS DAN RANCANGAN PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan non-experiment yang termasuk dalam jenis penelitian *descriptive correlational* yang bertujuan untuk mencari hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toroh sedangkan pendekatannya dengan *cross sectional*. Menurut Notoatmodjo, (2018) penelitian korelasi adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antar dua variabel atau lebih tanpa upaya mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

Pendekatan *cross sectional* yaitu penelitian yang dilakukan pada satu periode tertentu dan pengamatan objek studi hanya dilakukan sekali pada waktu yang sama (Hidayat, 2014)

D. LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di dusun Sungkruk, Desa Ngrandah, Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan. Peneliti melakukan penelitian pada tempat tersebut karena peneliti yakin bahwa ditempat tersebut banyak responden yang bisa dijadikan sampel.

E. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2019) populasi merupakan keseluruhan element atau subjek yang akan dijadikan wilayah generalisasian yang juga merupakan unit yang akan diteliti. Populasi dapat bersifat terbatas dan tidak terbatas, dikatakan terbatas apabila jumlah objek dalam populasi dapat dihitung dan disebut tidak terbatas apabila jumlah objek dalam populasi tidak ditentukan (Hidayat, 2014). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah warga dari kecamatan toroh yang berjumlah 97 orang

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2019) sampel merupakan jumlah yang dimiliki dalam suatu populasi yang mana populasi tersebut harus betul-betul representative. Suatu sampel dikatakan representative apabila memenuhi kriteria (Hidayat, 2014). Adapun penelitian rumus Slovin karena dalam penarikan simple dengan rumus dan perhitungan yang sederhana.

Sampel dalam penelitian ini merupakan warga yang tercantum di kecamatan toroh berjumlah 97 orang dengan menggunakan rumus Slovin (Nursalam, 2016),

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah Sampel

N = jumlah Populasi

D = tingkat Signifikan (p)

$$n = \frac{97}{1 + 97 (0,05^2)} = \frac{97}{1 + 97 (0,0025)} = \frac{97}{1 + 0,242} = \frac{97}{1,242}$$

n = 78,09 responden

Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 78 responden berdasarkan hasil yang sudah dihitung menggunakan rumus *Slovin*.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik sampling merupakan cara yang ditempuh untuk pengambilan data, agar memperoleh sampel yang benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi dengan yang dikehendaki peneliti (Notoatmodjo, 2018).

Adapun kriteria inklusi dan eksklusi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2018).

Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah :

- 1) Bersedia menjadi responden
- 2) Warga yang bermain judi online
- 3) Responden mampu membaca dan menulis
- 4) Usia 21-65 tahun
- 5) Warga masyarakat kecamatan Toroh

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2018).

Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah :

- 1) Tidak dapat ditemui pada saat penelitian
- 2) Memiliki penyakit kronis, fisik
- 3) Memiliki masal

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Variabel Penelitian

- a. Variabel independen atau variable bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan dari variable terkait atau dependen (Hidayat, 2014).
- b. Variable dependen atau variable terikat merupakan variable yang dipengaruhi oleh variable bebas atau independen (Hidayat, 2014).

2. Definisi operasional

Definisi operasional mendefinisikan tentang semua variabel berdasarkan karakteristik yang diamati hal ini didasarkan pada parameter yang dijadikan ukuran dalam penelitian (Hidayat, 2014).

Berikut definisi operasional :

Tabel 3 1

Definisi Operasional Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Kriteria dan Skor
1.	Variabel independen kecanduan bermain judi online	Kecanduan adalah sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat seseorang menjadi ketagihan.	Frekuensi Durasi waktu	Kuesioner	Ordinal	<p>Jawaban menggunakan skala Likert, dengan skor alternative jawaban :</p> <p>1 = Tidak pernah 2 = Jarang 3 = Kadang-kadang 4 = Sering 5 = Selalu</p> <p>Penilaian skoring jumlah skoring : jumlah nilai skor dibagi dengan jumlah pertanyaan disetiap domain kecanduan bermain judi online</p> <p>Kategori :</p> <p>Tingkat kecanduan judi online tinggi = 67% - 100% Tingkat kecanduan judi online sedang = 34% - 66% Tingkat kecanduan judi online rendah : 0%-33%</p>
2.	Variabel dependent : Tingkat kecemasan	Kecemasan adalah perasaan kwatir, perasaan tidak nyaman atau ketakutan tidak jelas dan gelisah berlebihan yang dirasakan oleh	Pengukuran kecemasan menggunakan kuesioner HRS-A (Hanilton Ranting Scale of Anxiety) Pengukuran	Kuesioner	Ordinal	<p>Tingkat kecemasan pelaku judi online dikategorikan sebagai berikut :</p> <p>Skor kurang dari 14 = Tidak ada Skor 14 - 20 = Kecemasan ringan Skor 21 – 27 =</p>

pasien yang diungkapkan melalui pertanyaan dalam kuesioner	Favourable : 1= tidak pernah 2= kadang-kadang 3= sering 4= selalu Pengukuran Unfavourable : 1= selalu 2= sering 3= kadang-kadang 4= tidak pernah	Kecemasan sedang Skor 28 - 41 = Kecemasan berat Skor 42 – 56 = Kecemasan berat sekali
--	---	---

Sumber : (Merita Ayu Lestari, 2018) dan (Desy Nurwulan, 2017).

G. INSTRUMEN PENELITIAN DAN CARA PENGUMPULAN DATA

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang dipilih dan di gunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data, sehingga sehingga data yang di kumpulkan merupakan data yang sudah valid dan aktual (Notoatmodjo, 2018) terutama pada kuesioner kecanduan judi online telah dilakukan uji exprt dengan spesialis Keperawatan Jiwa Ns. Mariyati., M.Kep, S.Kep. J. Penelitian, definisi operasional, dan skala pengukurannya. Instrument yang di gunakan pada penelitian ini adalah kuesioner dari dua variabel, termasuk demografi,

a. Data Demografi

Digunakan untuk mengkaji data demografi nomor responden, jenis kelamin dan usia responden.

b. Lembar Kuesioner

Kuesioner instrumen penelitian ini berisikan 39 pertanyaan yang terdiri dari 20 pertanyaan mengenai kecanduan. Masing-masing bagian memiliki skor 1-4 yaitu skor 1 = tidak pernah, skor 2 = kadang-kadang, skor 3 = sering, skor 4 = selalu, sedangkan 14 pertanyaan mengenai kecemasan masing-masing bagian memiliki skor 0 = tidak ada, 1 = ringan, 2 = sedang, 3 = berat, 4 = berat sekali, dengan di dapatkan perhitungan nilai :

- 1) Jumlah nilai skor dari masing-masing domain dibagi dengan jumlah pertanyaan di setiap domain.
- 2) Hasil akhir masing-masing skor menjadi indikasi dari judi online
- 3) Uji validitas

Uji validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur (kuesioner) yang dibuat benar-benar mengukur apa yang ingin peneliti ukur (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini kuesioner kecanduan diukur dengan korelasi pearson product moment, yaitu dengan menganalisis setiap pertanyaan dengan mengkorelasikan setiap pertanyaan dengan skor total yang merupakan jumlah skor setiap pertanyaan (Notoadmodjo, 2018). Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan pearson product moment, dengan menggunakan program computer yaitu SPSS, maka dikatakan valid jika $r_{tabel} < r_{hitung}$ dengan nilai signifikan r_{tabel} 0,005 (5%). Sedangkan kuesioner kecemasan judi online tidak dilakukan uji validitas karena sudah baku dan sudah pernah dilakukan uji

validitas pada penelitian (Desy Nurwulan, 2017) dengan kuesioner kecemasan didapati hasil nilai rho 0,757.

4) Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah syarat untuk pengujian validitas instrument yaitu indeks untuk melihat seberapa jauh alat ukur bisa digunakan atau diandalkan (Sugiyono, 2019). Uji reliabilitas dilakukan secara eksternal maupun internal untuk kuesioner kecanduan. Secara eksternal dilakukan dengan test-retest (stability), equivalent, dan gabungan kedua. Secara internal reliabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu. Uji reliabilitas dapat menggunakan metode *Alpha Cronbach*, yang rumusnya sebagai berikut :

$$r_i = \frac{K}{(k - 1) \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{St^2} \right]}$$

Keterangan :

r_i = reliabilitas instrument

k = jumlah item

St^2 = varians skor total

s_i^2 = variabel skor pertanyaan item ke- i

Menurut Desy Nurwulan, (2017) mengatakan koefisien reliabilitas suatu alat ukur yang dapat diterima secara umum adalah 0,6. Maka alat ukur kualitas dengan nilai *Cronch Alpha* lebih dari satu sama dengan 0,6.

Bila nilai *Alpha Cronchbach* \geq konstanta (0,6), maka pernyataan tidak reliable.

Namun, pada kuesioner kecemasan tidak dilakukan uji reliabilitas karena telah dilakukan pada penelitian (Desy Nurwulan, 2017).

Pertanyaan yang digunakan adalah angket tertutup atau terstruktur dimana responden hanya tinggal menjawab atau hanya memilih kolom yang sudah disediakan (responden hanya memberi tanda \surd)

2. Cara Pengumpulan Data

Teknik atau cara pengumpulan data merupakan suatu langkah yang mana paling utama dalam penelitiannya karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapat data (Sugiyono, 2019). Suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang di perlukan dalam suatu penelitian. Berikut ini adalah langkah dalam mengumpulkan data peneliti dengan melakukan prosedur :

- a. Mengurus ijin kepada kepala prodi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Widya Husada Semarang
- b. Mengurus ijin kepada camat di Kecamatan Toroh
- c. Memberi penjelasan kepada
- d. Menggali informasi terkait pelaku judi
- e. Peneliti meminta kontak person responden dan memberikan informasi mengenai tentang penelitian dan tujuan yang akan dilakukan kepada responden.
- f. Peneliti menjelaskan manfaat dan prosedur peneliti kepada responden.

- g. Peneliti meminta persetujuan dari calon responden untuk berpartisipasi dalam penelitian. Responden berhak menerima atau menolak untuk berpartisipasi, maka responden diminta mendatangi informed consent yang sudah disiapkan oleh peneliti.
- h. Peneliti membagikan kuesioner kepada responden dalam bentuk kertas yang berisikan pertanyaan kepada responden
- i. Peneliti menjelaskan tata cara pengisian kuesioner kepada responden.
- j. Peneliti mendampingi responden saat pengisian.
- k. Data yang telah diperoleh dikumpulkan dan diolah oleh peneliti lalu memindahkan data ke tabel tabulasi dan melakukan analisa data.
- l. Menyusun laporan dari hasil analisa data dan menyimpulkan hasil.

3. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tahap pemberian skor dari isi kuesioner atau pertanyaan-pertanyaan pervariabel yang mana skor yang diberikan pada variabel kecanduan dan kecemasan judi online ini sesuai dengan cara atau skala pengukuran variabel tersebut (Notoatmodjo, 2018)

Cara pengukuran variabel ini menggunakan skala Likert yaitu pengolahan data yang dilakukan meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. *Editing*

Editing merupakan pemeriksaan kelengkapan dan kejelasan pengisian instrument pengumpulan data sehingga angket yang di peroleh melalui kuesioner perlu disunting terlebih dahulu.

b. Cording

Cording merupakan tahap pengklafikasian data atau dapat disebut dengan pemberian kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk ke dalam kategori sama, di peroleh dari sumber data yang diperiksa kelengkapannya dengan berupa kolom-kolom untuk merekam data secara manual. Kode itu sendiri merupakan isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf yang memberikan petunjuk atau identitas pada suatu data yang dianalisis.

Pengolahan data jawaban bisa lebih mudah dengan sistem *Cording*, penelitian ini dibagi menjadi data umum dan data khusus yaitu :

1) Data Umum

a) Responden

(1) Responden 1 diberi tanda (1)

(2) Responden 2 diberi tanda (2)

b) Jenis kelamin

(1) Laki-laki kode (1)

(2) Perempuan kode (2)

c) Usia

(1) Usia 21-25 tahun (remaja akhir) diberi tanda (1)

(2) Usia 26-35 tahun (dewasa awal) diberi tanda (2)

(3) Usia 36-54 tahun (dewasa akhir) diberi tanda (3)

(4) Usia 65 tahun (lansia awal) diberi tanda (4)

2) Data Khusus

a) Tingkat Kecanduan

- (1) Kategori tinggi diberi kode (1)
- (2) Kategori sedang diberi kode (2)
- (3) Kategori rendah diberi kode (3)

b) Tingkat Kecemasan

- (1) Kategori < 14 tidak ada kecemasan diberi kode (1)
- (2) Kategori 14-20 ringan diberi kode (2)
- (3) Kategori 21-27 sedang diberi kode (3)
- (4) Kategori 28-41 berat diberi kode (4)
- (5) Kategori 42-56 panik diberi kode (5)

c. Scoring

Scoring merupakan tahap pemberian nilai dari masing-masing pertanyaan dan hasil penjumlahan hasil scoring. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner dan jawaban itu dapat diberi skor. Pemberian scoring pada dua variabel sebagai berikut:

1) Variable kecanduan

a) Pernyataan atau pertanyaan positif

- (1) Selalu, skor (4)
- (2) Sering, skor (3)
- (3) Kadang-kadang, skor (2)
- (4) Tidak pernah, skor (1)

2) Variable kecemasan

b) pernyataan atau pertanyaan positif

- (1) Tidak ada kecemasan, skor (1)

(2) Kecemasan ringan, skor (2)

(3) Kecemasan sedang, skor (3)

(4) Kecemasan berat, skor (4)

(5) Kecemasna berat sekali, skor (5)

d. Tabulating

Tabulating tahapan mencatat atau mengelompokkan data yang sudah lengkap dan sesuai dengan variabel yang diteliti kedalam tabel induk penelitian sesuai dengan tujuan peneliti atau yang diinginkan oleh peneliti

H. ANALISA DATA

1. Analisa Univariat

Analisa Univariat dilakukan untuk mendeskripsikan karakteristik setiap variable penelitian (Notoadmodjo, 2018).

a. Variabel Independen

Untuk mengetahui hasil data kecanduan menggunakan kuesioner dan di kelompokkan. Kriteria penelitiannya yaitu :

Analisa data untuk variabel kecanduan dibuat tabulasi dari semua data hasil kuesioner responden, dengan menggunakan skala likert yaitu

Selalu = 4

Sering = 3

Kadang-kadang = 2

Tidak pernah = 1

Dengan rumus :

$$n = SP + \frac{x}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

n = nilai yang didapat

SP = skor yang didapat

SM = skor maksimal

Kriteria penilaian :

Tingkat kecanduan judi online tinggi = 67% - 100%

Tingkat kecanduan judi online sedang = 34% - 66%

Tingkat kecanduan judi online rendah : 0%-33%

b. Variabel Dependen

Untuk mengetahui hasil data kecemasan menggunakan kuesioner dan di kelompokkan. Kriteria penelitiannya yaitu :

Analisa data untuk variabel kecemasan dibuat tabulasi dari semua data hasil kuesioner responden, dengan menggunakan rumus HRS-A yaitu

Tidak ada kecemasan = 14

Kecemasan ringan = 14-20

Kecemasan sedang = 21-27

Kecemasan berat = 28-41

Kecemasan berat sekali = 42-56

Dengan rumus :

0 = tidak ada gejala sama sekali

1 = satu dari gejala yang ada

2 = sedang/separuh dari gejala yang ada

3 = berat/lebih dari $\frac{1}{2}$ gejala yang ada

4 = sangat berat semua gejala ada

Penentuan derajat kecemasan dengan cara menjumlah nilai skor dan item 1-14.

2. Analisa Bivariat

Dalam penelitian ini analisa bivariat dilakukan terhadap dua variable menurut (Notoatmodjo, 2018) yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah kecamatan toroh. Data berbentuk uji non parametric yaitu Rank Spearman untuk mencari hubungan antar kedua variabel yaitu X variabel independen dan Y variabel dependen dengan skala data ordinal dan variabel kategorik.

Berdasarkan Analisa data tersebut, maka :

$$a. \quad rs = \frac{6 \sum d^2}{n^3 - n}$$

Keterangan :

rs = koefisien korelasi rank spearman

d^2 = selisih setiap rank

n^3 = banyaknya pasangan data

b. Jika sampel besar ($n > 30$) menggunakan uji Z dengan rumus :

$$Z = rs \sqrt{(n - 1)}$$

Keterangan :

rs = koefisien korelasi rank

n = jumlah sampel

- 1) Bila nilai $p \leq \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak, H_a diterima yang berarti ada hubungan (no responden, jenis kelamin, usia responden 21-65 tahun) dengan Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kesemasan pelaku judi online di wilayah kecamatan toroh.
- 2) Bila nilai $p \geq \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima, H_a ditolak yang berarti tidak ada hubungan (no responden, jenis kelamin, usia responden 21-65 tahun) dengan Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kesemasan pelaku judi online di wilayah kecamatan toroh.

I. ETIKA PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan setelah peneliti memperoleh rekomendasi dari Universitas Widya Hudasa Semarang serta mendapatkan ijin dari pihak Kecamatan Toroh sebagai tempat penelitian dan mendapatkan persetujuan dari responden dalam melakukan penelitian ini. Menurut Hidayat, (2014) dimana peneliti akan lebih menekankan pada penelitian.

1. *Informed consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan responden penelitian dengan memberikan bantuan. Peneliti menjamin hak-hak responden dengan cara menjamin kerahasiaan identitas responden. Peneliti juga memberikan penjelasan kepada responden tentang penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui tujuan penelitian secara jelas.

2. *Anonymity*

Masalah etika keperawatan adalah masalah yang memungkinkan dalam penggunaan subjek dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama

responden pada lembar pengukuran dan hanya menggunakan data atau hasil penelitian yang disajikan. Responden tidak perlu mengisi identitas diri dengan tujuan menjaga kerahasiaan responden, tetapi peneliti menggunakan kode khusus untuk masing-masing responden

3. Confidentiality

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan hasil penelitian baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dari responden yang dilakukan oleh peneliti, data tersebut, data tersebut hanya akan disajikan atau diberitahukan pada pihak yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. DESKRIPTIF LOKASI PENELITIAN

Kecamatan Toroh merupakan sebuah kecamatan di Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Secara Geografis, letak Kantor Kecamatan Toroh berada pada Jl. Solo Purwodadi, No. 116, Toroh, Sindurejo, Toroh, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Kantor Kecamatan Toroh juga terletak di lembah subur Pegunungan Kendeng. Bagian selatan kecamatan ini berada di jajaran pegunungan Kendeng. Kecamatan Toroh merupakan daerah yang berupa dataran tinggi dan dataran rendah yang berada pada ketinggian 100-500 meter di atas permukaan air laut. Secara administratif, Kecamatan Toroh terdiri dari 16 kelurahan, 81 RT, dan 153 RW dengan pusat pemerintahan di desa Sindurejo. Kecamatan ini memiliki luas 119,31 Km². Adapun daftar Kelurahan di Kecamatan Toroh:

Tabel 4. 1

Daftar Kelurahan di Kecamatan Toroh

No	Nama Kelurahan (Desa)
1.	Kelurahan/Desa Bandungharjo
2.	Kelurahan/Desa Boloh
3.	Kelurahan/Desa Depok
4.	Kelurahan/Desa Dimoro
5.	Kelurahan/Desa Genengadal
6.	Kelurahan/Desa Genengsari
7.	Kelurahan/Desa Katong

8.	Kelurahan/Desa Kenteng
9.	Kelurahan/Desa Krangganharjo
10.	Kelurahan/Desa Ngrandah
11.	Kelurahan/Desa Pilangpayung
12.	Kelurahan/Desa Plosoharjo
13.	Kelurahan/Desa Sindurejo
14.	Kelurahan/Desa Sugihan
15.	Kelurahan/Desa Tambirejo
16.	Kelurahan/Desa Tunggak

Pada tabel 4.1 menunjukkan adanya 16 Kelurahan yang mana 1 kelurahan terdiri dari 3 dusun, penelitian dilakukan pada semua kelurahan, karena kelurahan-kelurahan tersebut ada beberapa warga yang mengikuti judi online sebanyak 78 orang. Penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan kuesioner mengenai tingkat kecanduan dan tingkat kecemasan judi online pada responden yang bertujuan untuk memberikan gambaran pada responden mengenai tingkat kecanduan yang dapat mempengaruhi kecemasan pada diri responden supaya dapat dipahami oleh responden ketika mengisi kuesioner lalu responden mengisi persetujuan sebagai responden dan mengisi kuesioner yang telah dibagikan melalui google formulir oleh peneliti.

B. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Jenis Kelamin

Tabel 4. 2

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di Wilayah Kecamatan Toroh Juni 2021

(n=78)

Jenis Kelamin	Jumlah	%
Laki-laki	78	100,0 %
Perempuan	0	0
Total	78	100,0 %

Tabel 4.2 menunjukkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 78 orang (100.0%)

2. Usia

Tabel 4. 3

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di Wilayah Kecamatan Toroh Juni 2021 (n=78)

Usia	Jumlah	%
Usia 21-25 tahun	29	37,2%
Usia 26-35 tahun	44	56,4%
Usia 36-54 tahun	5	6,4%
Total	78	100,0%

Tabel 4.3 menunjukkan usia setiap responden sebagian besar yaitu berusia 26-35 tahun sebanyak 44 orang (56,4%). Sedangkan responden yang berusia 21-25 tahun sebanyak 29 orang (37,2%). Dan responden yang berusia 36-54 tahun sebanyak 5 orang (6,4%).

C. ANALISA UNIVARIAT

1. Tingkat Kecanduan Pelaku Judi Online

Tabel 4. 4
distribusi frekuensi Tingkat Kecanduan Pelaku Judi Online di
Wilayah Kecamatan Toroh Juni 2021 (n=78)

Tingkat Kecanduan	Jumlah	%
Tinggi	76	97,4%
Sedang	2	2,6%
Rendah	0	0
Total	78	100,0%

Tabel 4.4 menunjukkan sebagian besar tingkat kecanduan pada pelaku judi online adalah tinggi sebanyak 76 orang (97,4%), sedangkan pelaku judi online dengan tingkat sedang sebanyak 2 orang (2.6%).

2. Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online

Tabel 4. 5
Distribusi frekuensi Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di
Wilayah Kecamatan Toroh Juni (n=78)

Tingkat Kecemasan	Jumlah	%
Kecemasan Sangat Berat	65	83,3%
Kecemasan Berat	11	14,1%
Kecemasan Sedang	2	2,6%
Total	78	100,0%

Tabel 4.5 menunjukkan sebagian besar tingkat kecemasan pelaku judi online adalah sangat berat yaitu 65 orang (83,3%). Sedangkan yang memiliki kecemasan berat sebanyak 11 orang

(14,1%) dan yang memiliki kecemasan sedang sebanyak 2 orang (2,6%).

D. ANALISA BIVARIAT

Analisa hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh menggunakan uji Rank Spearman, dimana data penelitian berskala ordinal.

Tabel 4. 6

Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Juni 2021 (n=78)

T. Kecanduan	Tingkat Kecemasan								p	
	Sangat Berat		Berat		Sedang		Total			r
	n	%	n	%	n	%	n	%		
Tinggi	65	85,5%	11	14,5%	0	0,0%	76	97,4%	-423	0,00
Sedang	0	0,0%	0	0,0%	2	2,6%	2	2,6%		
Total	65	85,5%	11	14,5%	2	2,6%	78	100%		

Tabel 4.6 menunjukkan responden dengan tingkat kecanduan tinggi yang memiliki tingkat kecemasan sangat berat sebanyak 65 orang (85,5%). Responden dengan tingkat kecanduan tinggi yang memiliki tingkat kecemasan berat sebanyak 11 orang (14,5%). Sedangkan responden dengan tingkat kecanduan sedang yang memiliki tingkat kecemasan sedang juga sebanyak 2 orang (2,6%).

Hasil uji statistik dengan uji rank spearman (*Spearman Rho*) dengan diperoleh hasil nilai rho = -0,423. Dan diperoleh nilai p = 0,000 yang artinya H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara

tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh.

Hasil nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) maka hipotesa yang diambil adalah H_0 ditolak atau H_a diterima, artinya ada hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh. Berdasarkan nilai koefisien korelasi $-0,423$ maka diartikan korelasi dalam kategori lemah (nilai korelasinya $0,2-0,4$) dengan arah negatif, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan judi online semakin buruk tingkat kecemasan pelaku judi online. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh.

BAB V

PEMBAHASAN

A. ANALISA UNIVARIAT

(karakteristik responden, tingkat kecanduan, tingkat kecemasan)

1. Jenis Kelamin

Hasil penelitian pada data jenis kelamin responden pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh keseluruhannya adalah laki-laki sebanyak 78 orang (100,0%). Jenis kelamin digunakan untuk membedakan seks seseorang (laki-laki dan perempuan) yang mana biasanya laki-laki lebih memiliki kecanduan game online, situs porno dan perjudian online. Sedangkan untuk wanita seperti sering mengalami kecanduan terhadap chatingan dan berbelanja secara online. Menurut Rasyid, (2017) jika laki-laki cenderung lebih mengutamakan suatu kesenangan dibandingkan apa yang menjadi kebutuhan. Namun menurut Aldyano et al., (2013) peneliti jika jenis kelamin laki-laki juga cenderung memiliki sikap sosial yang tinggi dimana jenis kelamin laki-laki dapat menerima persepsi serta pendapat dari lingkungannya.

2. Usia

Hasil penelitian pada data usia responden pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh sebagian besar pada usia 26-35 tahun yaitu ada 44 orang (56,4%). Menurut peneliti usia 26-35 tahun

merupakan usia produktif karena individu akan lebih berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial. Namun peneliti lain mengatakan Suwaryo & Yuwono, (2017) jika 26-35 tahun adalah usia dimana seseorang memiliki pengaruh terhadap tingkat pengetahuan yang mana pada usia ini seseorang akan disibukkan dengan aktivitas-aktivitas yang padat serta kemampuan kognitif yang baik. Sehingga seseorang akan mudah merasakan bosan maka dari itu seseorang tersebut akan memiliki rasa ingin tahu mengenai permainan judi. Menurut peneliti Ramli, (2018) juga menjelaskan jika pada usia 26-35 tahun merupakan usia dimana seseorang mulai memikirkan kebutuhan hidupnya yang nantinya akan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya.

B. ANALISA UNIVARIAT

1. Tingkat Kecanduan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kecanduan pelaku judi online tinggi dengan jumlah responden 76 orang (97,4%). Artinya sebagian besar menjadikan judi online sebagai suatu permainan yang dapat menimbulkan kecanduan, karena dari kesimpulan peneliti jika dilihat dari hasil kuesioner menunjukkan rata-rata atau sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan tinggi seperti sering melakukan secara terus menerus diwaktu luangnya, dan dengan adanya kemenangan yang sangat menjanjikan membuat seseorang akan terus ingin bermain. Menurut peneliti

Asriadi, (2020) menjelaskan jika tingkat kecanduan tinggi biasanya disebabkan oleh kebebasan dalam menggunakan sosial media serta kesempatan yang didapatkan oleh pelaku dan didapati hasil responden menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5-6 jam dalam sehari. Menurut peneliti Zurohman et al., (2016) Tingginya tingkat kecanduan juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal, seperti lingkungan/teman yang mendukung (eksternal) dan juga kuatnya keinginan serta rasa penasaran (internal). Peneliti Putra, (2016) menjelaskan jika tingginya tingkat kecanduan pelaku judi online dapat juga dikarenakan rendahnya kontrol pada diri pelaku judi online dimana seseorang tidak dapat mengendalikan impuls-impuls dan peristiwa disekitarnya.

Sesuai dengan pernyataan menurut Hardiansyah, (2016) jika tingginya kecanduan judi online telah merubah aktifitas sebagian masyarakat mulai dari kalangan remaja akhir hingga dewasa akhir yang mana judi online dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sesuai juga dengan pernyataan menurut (Hargiana et al., 2018) yang mana menjelaskan jika perjudian online banyak menarjetkan pada kalangan dewasa awal sebab pada dasarnya kalangan tersebut lebih mudah tergiur dengan bentuk penawaran seperti kelipatan yang besar pada taruhan perjudian online. Itu mengapa tingkat kecanduan pada seorang pelaku judi online tinggi.

Hasil ini menyatakan bahwa tingkat kecanduan judi online pada Wilayah Kecamatan Toroh merupakan tingkat kecanduan yang tinggi. Karena usia yang terpaut merupakan usia dewasa awal yang mana merupakan usia produktif dalam pengambilan keputusan serta tingkat aktivitas yang ada juga pengaruh bagi seorang pelaku judi online pada lingkungan tempat tinggalnya. Data distribusi tingkat kecanduan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh menunjukkan bahwa selain adanya tingkat kecanduan yang tinggi, sebagian kecil responden memiliki tingkat kecanduan sedang yang mana kontrol pada diri pelaku judi online masih dapat diatasi sehingga tidak menimbulkan kecanduan yang tinggi. Dengan adanya 2 tingkat kecanduan pelaku judi online hal ini tidak menutup kemungkinan dengan adanya hasil yang tinggi maka dapat sepenuhnya berpengaruh terhadap sebagian atau bahkan seluruh masyarakat yang belum mengenali atau belum bermain judi. Hal ini bergantung pada kontrol diri masing-masing pelaku judi online.

2. Tingkat Kecemasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kecemasan pelaku judi online sangat berat dengan jumlah 65 orang (83,3%). Artinya setiap individu memiliki ketakutan pada suatu hal yang akan terjadi pada waktu tertentu. Kesimpulan dari kuesioner rata-rata responden memiliki kecemasan yang sangat berat yang mana kemungkinan hal ini disebabkan karena kecanduannya terhadap judi

online yang menimbulkan seperti perasaan cemas, gangguan tidur, gangguan kecerdasan, prasaan depresi dan masih banyak lagi. Seperti yang dijelaskan oleh peneliti Fauziah et al., (2018) yang menjelaskan jika beratnya tingkat kecemasan seseorang dapat mengacu pada rangkaian kognitif, afektif, fisiologi, dan sikap yang mungkin disebabkan oleh stimulasi stres eksternal atau internal yang dipersepsikan sebagai sesuatu yang berbahaya atau mengancam. Peneliti (Fauziya & Daulima, 2017) juga mengatakan apabila seseorang dengan tingkat kecemasan yang tinggi akan lebih rentan terhadap stres dan cenderung mengalami reaksi kecemasan sementara dengan intensitas lebih besar dan dengan frekuensi yang terus menerus meningkat dari waktu ke waktu. Seperti yang dijelaskan oleh Azka et al., (2018) jika kecemasan bukanlah suatu penyakit melainkan sebuah gejala yang mana kebanyakan manusia mengalami dan merasakannya pada waktu-waktu tertentu dalam kehidupannya atau dapat disebut reaksi normal terhadap situasi yang sangat menekan.

Hasil penelitian bertolak belakang atau tidak sejalan dengan yang dilakukan oleh Fauziah et al., (2018) dimana hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden mengalami tingkat kecemasan yang ringan yaitu sebanyak 42 orang (80,8%) yang artinya individu dapat memfokuskan perhatian dan sering

memotivasi diri sendiri untuk membuat perubahan atau mencapai sasaran tertentu.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan yang dilakukan oleh Fauziah et al., (2018) dimana hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden mengalami tingkat kecemasan yang sedang yaitu 258 responden (76%) yang artinya tidak semua individu dihadapkan pada lingkungan yang negatif melainkan dipengaruhi oleh karakteristik dari responden, seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan serta pergaulan.

C. ANALISA BIVARIAT

Hubungan tingkat kecanduan dengan tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh. Berdasarkan hasil penelitian kepada 78 responden didapatkan hasil analisa hubungan tingkat kecanduan yang tinggi mengakibatkan kecemasan yang sangat berat. Diperoleh dengan hasil tingkat kecanduan tinggi pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh sebanyak 76 orang (97,4%) dan pelaku judi online dengan tingkat kecanduan sedang sebanyak 2 orang (2,5%). Didapati hasil tingkat kecanduan pelaku judi online tinggi menurut peneliti karena faktor lingkungan. Mengapa, karena lingkungan dapat memberi dampak baik ataupun buruk dengan contoh perilaku judi online. Sehingga hal ini bergantung pada masing-masing diri seseorang dalam menerima dampak yang diterima dalam lingkungannya, lalu usia dimana usia 26-35 tahun merupakan usia produktif dalam kehidupan bersosial sehingga seseorang

akan selalu dipertemukan dengan orang baru dalam kehidupan yang mana tidak diketahui akan memberi dampak apa terhadap dirinya, serta faktor internal lainnya misal seperti kebutuhan untuk pemenuhan ekonomi karena kita hidup dinegara berkembang yang mana tingkat lapangan kerja yang kecil berpengaruh terhadap kondisi seseorang yang perekonomiannya kurang. Itu sebabnya tingkat kecanduan pelaku judi online pada Wilayah Kecamatan Toroh cukup tinggi.

Namun hal ini tidak serta merta dengan adanya kecanduan tidak mempengaruhi psikis seseorang seperti kecemasan. Adapun didapati hasil tingkat kecemasan yang sangat berat pada pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh dapat dipengaruhi karna tingginya kecanduan yang terjadi pada individu terhadap judi online seperti seseorang yang tidak bisa menghentikan kebiasaannya untuk bermain judi online, seseorang yang harus berbohong pada keluarganya, serta seseorang yang perekonomiannya kurang. Sebab, jika seseorang dapat mengontrol kecanduan pada dirinya maka hal ini akan mempengaruhi tingkat kecemasan pada diri seseorang tersebut seperti mencoba untuk berhenti atau mengurangi keseringannya dalam bermain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatih Azka, Dedih Fredi Firdaus, 2018) menunjukkan adanya pengaruh kecemasan terhadap ketergantungan pada diri seseorang, dengan pengaruh sebesar 7.2%. sehingga membuktikan jika tingginya tingkat kecemasan memiliki kontribusi terhadap ketegantung diri pada media sosial (judi

online) karena ketergantungan terhadap media sosial (judi online) sangat berkaitan dengan bagaimana individu melakukan pertahanan diri terhadap respon lingkungannya.

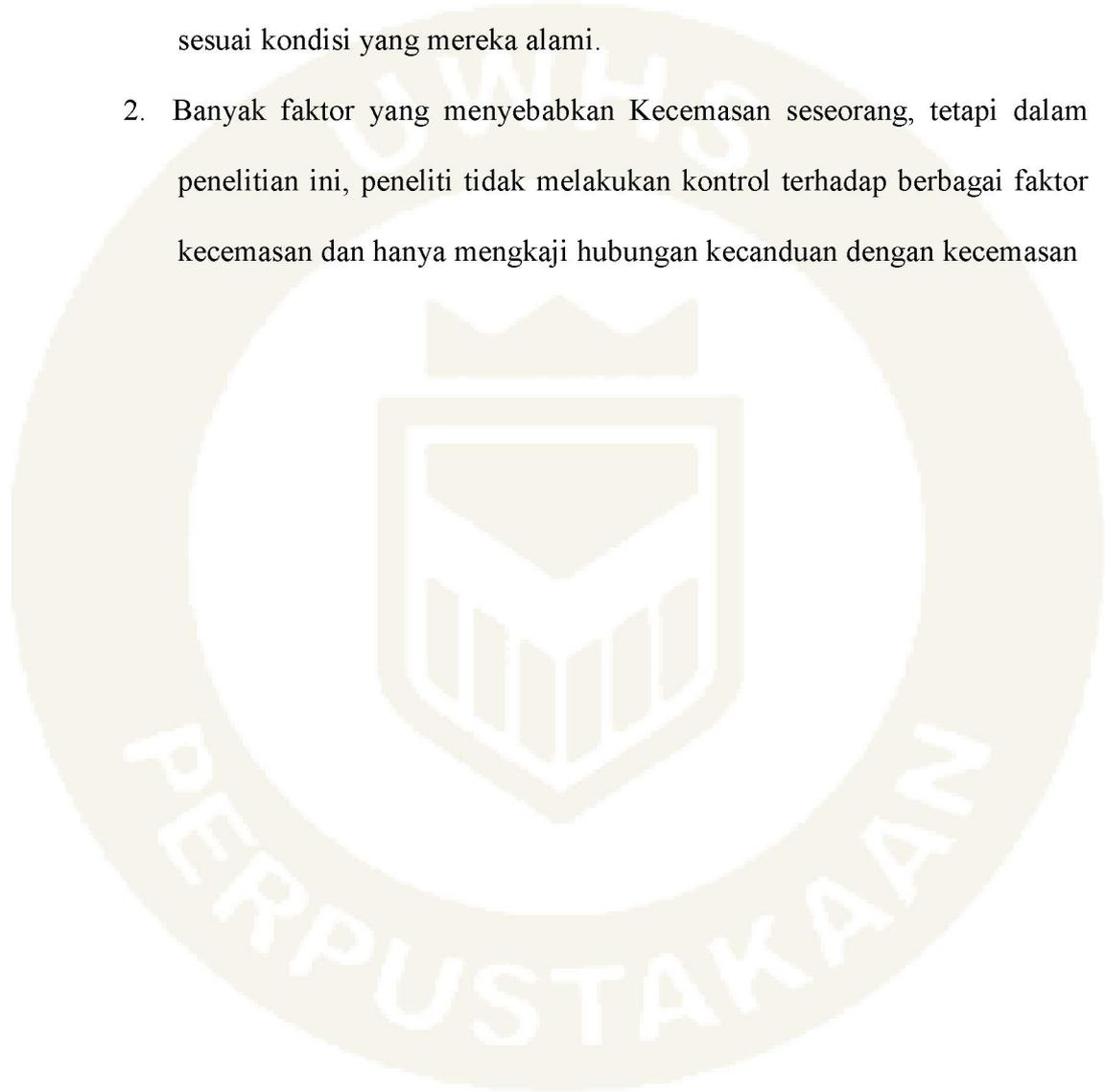
Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Susanti, 2021) yang menunjukkan dampak yang timbul dari aktivitas judi online yaitu perselisihan dalam rumah tangga, perselisihan antar warga, pencurian, keresahan orang tua yang khawatir anaknya melakukan judi yang serua. Serta yang membuktikan jika pada dasarnya perjudian online memberikan dampak yang buruk terhadap individu sebagai pemain maupun lingkungan masyarakat. Namun kontrol terhadap aktivitas perjudian online masih lemah karena unsur dasar seperti keluarga yang tidak menunjukkan peran yang signifikan .

Hasil penelitian ini sejalan juga dengan yang dilakukan oleh (Kurniawan, 2014) menunjukkan bahwa proses awal seseorang mengenal akan keberadaan judi online berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama pemain yang lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi online. Sehingga perjudian yang dilakukan oleh kalangan masyarakat merupakan hasil dari sebuah interaksi yang terjadi diantara mereka yang semakin diperkuat dengan adanya sugesti yang kemudian memunculkan identifikasi dan imitasi.

D. KETERBATASAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini adanya keterbatasan penelitian:

1. Kuesioner dengan *google form* sehingga peneliti tidak dapat memastikan secara langsung apakah pengisian kuesioner dilakukan dengan tepat sesuai kondisi yang mereka alami.
2. Banyak faktor yang menyebabkan Kecemasan seseorang, tetapi dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan kontrol terhadap berbagai faktor kecemasan dan hanya mengkaji hubungan kecanduan dengan kecemasan



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan kesimpulan :

1. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kecanduan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh sebanyak 76 orang (97,4%) responden menyatakan tinggi dan sebagian 2 orang (2,6%) responden menyatakan sedang. Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak responden yang menyatakan memiliki kecanduan yang tinggi dibandingkan responden yang menyatakan kecanduannya sedang.
2. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kecemasan pelaku judi online di Wilayah Kecamatan Toroh sebanyak 65 orang (83,3%) responden menyatakan kecemasannya sangat berat, sedangkan sebanyak 11 orang (14,1%) menyatakan kecemasannya berat dan 2 orang (2,6%) responden menyatakan kecemasannya sedang. Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak responden yang menyatakan kecemasannya sangat berat dibandingkan dengan responden yang menyatakan kecemasannya berat ataupun sedang.
3. Berdasarkan hasil penelitian didapati nilai $p\text{-value}$ $0,000 < \alpha$ (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan terhadap kecemasan pelaku judi online di Kecamatan Toroh

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan adanya keterbatasan peneliti, peneliti memberikan saran bagi :

1. Bagi Kecamatan Toroh

Diharapkan untuk bahan masukan bagi warga Kecamatan Toroh untuk menambahkan wawasan mengenai pemenuhan unsur-unsur perjudian dalam judi online.

2. Bagi Warga

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pikiran dan pengetahuan tentang dampak dari adanya judi online di Kecamatan Toroh.

3. Bagi Peneliti atau Peneliti Selanjutnya

diharapkan untuk peneliti selanjutnya semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat umum maupun mahasiswa sebab dengan adanya penelitian ini maka dapat menambahkan pemahaman dan wawasan terkait menangani judi online di Kecamatan Toroh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeomalia. (2012). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet*. Universitas Soegijapranata Semarang.
- Aditya Gumatan, Imam Mahfud n, R. Y. (2020). *Tingkat kecemasan Seseorang Terhadap Pemberlakuan New Normal Dan Pengetahuan Terhadap Imunitas Tubuh. 1*.
- Adli, M. (2015). *Perilaku judi online (dikalangan mahasiswa universitas riau)*. 02(2).
- Aldyano, L., Suntoro, I., & Ahda, M. (2013). *Sikap Remaja Terhadap Dampak Negativ Kebiasaan Bermain Judi Online di RT 05 Lingkungan 003 Kedaton*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandang Lampung.
- Asriadi. (2020). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar.
- Chang, C. &. (2018). *Hubungan Antara Kecanduan Internet dan Kecemasan dengan Insomnia pada Mahasiswa SIFK UBS yang Sedang Skripsi*. Universitas Negeri Surakarta.
- D, H. B., & M, V. D. (2012). *Abnormal Psychology an Integrative Approach. Cengage Learning, 2*.
- Fatih Azka, Dedih Fredi Firdaus, E. K. (2018). *Kecemasan Sosial Dan Ketergantungan Media Sosial Pada Mahasiswa. 5*.
- Fauziah, N., Rafiyah, I., & Solehati, T. (2018). Parent's Anxiety Towards Juvenile Delinquency Phenomenon In Bandung Indonesia. *Nursline Jurnal*, 3(2).
- Fraldy Robert Mais, Sefti S.J.Rompas, L. G. (2020). *Kecanduan game online denbgan insomnia pada remaja. 8*.
- Hardiansyah, Syafrul. (2016). *Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)*. 3(1).
- Hargiana, G., Keliat, B. A., & Mustikasari, M. (2018). the Effects of Cognitive Behavioral Therapy on Smoking Behavior and Anxiety in Heads of Family Who Smoke. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 21(2), 117–126. <https://doi.org/10.7454/jki.v21i2.770>
- Hidayat, A. A. A. (2014). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Salemba Medika.
- Kurniawan, A. (2014). *Judi Sepak Bola Online pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Lova, else citra. (2020). *upaya polri dalam memurunkan tingkat kejahatan tindak pidana perjudian online di wilayah hukum polresta palembang*. universitas muhsammadiyah palembang fakultas hukum.
- Mastono, B. (2013). *Efektivitas Penerapan Hukum Terkait Perjudian di Indonesia dan Singapura*. 4.
- Merita Ayu Lestari. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
- Montag, C., & Reuter, M. (2015). *Molecular Genetics, Personality and Internet Addiction*. 5.
- Muh. Antok Nur Khompriy. (2016). *Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja sebagai Dampak dari Wifi Hotspot di Desa Kauman, Kemusu, Boyolali*. Muhammadiyah Surakarta.
- Notoatmodjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2016). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis* (4th ed.). Salemba Medika.
- Permana, J. ; S. M. D. (2014). *Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal*. *Intuisi. (JURNAL ILMIAH PSIKOLOGI)*.
- Permata sari, Siti zahra bulantika, ferisa prasetyaning utami, farid imam kholidin. (2020). *Pengaruh manajemen stress dan kelola emosi terhadap tingkat kecemasan siswa di masa new normal*. 2.
- Puspitosari, W. A. (2009). *Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi Correlation between Online Game Addiction with Depression*. *Mutiara Medika*.
- Putra, F. S. (2016). *Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi di Kota Jember*. Universitas Muhammadiyah Jember.
- Ramli. (2018). *Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)*. Universitas Mehammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sosiologi.
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*. Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Santoso, T. W. (2013). *Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)*. Universitas Negeri Semarang.

- Sasono, K. A. (2020). *Penegakan Hukum Pasal 303 KUHP Tentang Perjudian Dalam Perspektif Hukum Islam*. Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Smart. (2010). Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan Internet. In *A Plus Book*.
- Stuart, W, G. (2010). *Buku Saku Keperawatan Jiwa*.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Sunaryo. (2014). *Psikologi Untuk Keperawatan*.
- Susanti, R. (2021). JUDI ONLINE DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Syafrul Hardiansah. (2016). *Kegiatan Judi Online dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru*. 3.
- Utami, Y. A. P. (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Tingkat Kecemasan Remaja Dalam Menghadapi Menarche Pada Siswi Kelas V Dan Vi Di Sd Negeri 1 Ceper Klaten. *Jurnal Keperawatan*, 4(1), 1–12.
- Young, K. (2010). *The Emergency of a New Clinical Disorder*.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*.

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS WIDYA HUSADA SEMARANG

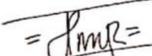
Kegiatan	November					Desember				Januari					Februari				Maret				April				Mei					Juni				Juli			
Minggu	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul																																							
Penyusunan Proposal																																							
Seminar Proposal																																							
Perbaikan Hasil																																							
Pelaksanaan Penelitian																																							
Analisis Dan Penyusunan Hasil																																							
Ujian Skripsi																																							
Perbaikan Skripsi																																							

Lampiran 2 Surat Persetujuan Judul Skripsi

**SURAT PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN WIDYAHUSADA SEMARANG
TAHUN AJARAN 2020/2021**

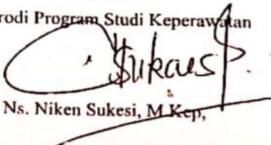
NAMA : Lilis Wahkidi
NIM : 1707018
PROGRAM : S1 Ilmu Keperawatan
SEMESTER : 7
TAHUN AJARAN : 2020 / 2021
PEMBIMBING I : Ns. Tamrin, M.Kep
PEMBIMBING II : Ns. Emilia Puspitasari, M.Kep., Sp.Kep J
JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN DENGAN TINGKAT
KECEMASAN PELAKU JUDI ONLINE DI WILAYAH KECAMATAN
TOROH

Semarang, 6 Juni 2021

PEMBIMBING I

Ns. Tamrin, M.Kep

PEMBIMBING II

Ns. Emilia Puspitasari, M.Kep., Sp.Kep J

Mengetahui,
Ka.Prodi Program Studi Keperawatan

Ns. Niken Suksi, M.Kep,

Lampiran 3 Surat Ijin Pengambilan Data



UNIVERSITAS
WIDYA HUSADA
SEMARANG

Jl. Subali Raya No. 12 Krapyak, Semarang Barat,
Semarang
Telp. (024)7612988 Fax (024)7612944
Website : <http://unhs.ac.id>

Semarang, 10 Juni 2021

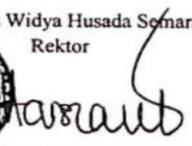
No : 205/FKBT/UWHS/VI/2021
Lamp :-
Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal

Kepada Yth.
Camat Toroh, Grobogan
Di
tempat

Sehubungan dengan Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana, bersama ini kami mohon dapat diberikan ijin pengambilan data awal bagi mahasiswa kami :

Nama : Lilis Wahkidi
NIM : 1707018
Judul : Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online
Pembimbing I : Ns. Tamrin, M.Kep
Pembimbing II : Ns. Emilia Puspitasari S, M.Kep,Sp.Kep.J
Tempat : Kecamatan Toroh, Grobogan

Demikian, atas ijin yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Universitas Widya Husada Semarang
Rektor

Dwi Ratihanti Dini Iswandari, drg, M.M.
NIP. 195602172014012156

Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana Universitas Widya Husada Semarang
2. Arsip

Lampiran 4 Surat Persetujuan Pengambilan Data

Kartu Surat Masuk	Indeks	Kode	Nomor Urut	Lembar Disposisi OSISI <i>antib</i>
	Isi ringkas : Permohonan Ijin Pengambilan Data awal			
	Dari : Universitas Widya Husada Semarang			
	Tgl. Surat :	Nomor Surat	Lampiran :	
	Pengolah	Tgl. Surat	Tanda terima :	
Catatan :				

 <p>KECAMATAN Jl. Raya Solo No. 116 Telp. (0292) 552770</p>		Lembar Disposisi			
		ISI DISPOSISI			
CATATAN		<p><i>Yll. Kasi Trantib</i></p> <p><i>Licirinkes</i></p> <p><i>17/6/21</i></p>			
No. Surat	: 205 / FKBT / UWH6 / VI / 2021				
Tanggal	: 10 Juni 2021				
Dari	: Universitas Widya Husada Semarang				
Hal	: Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal				
No. Agenda	: 368				
Diteruskan kepada	Tanggal	Paraf	Diterima dari	Tanggal	Paraf
Camat	16/6-21	<i>[Signature]</i>			

Lampiran 5 Surat Ijin Pengambilan Data Awal



**UNIVERSITAS
WIDYA HUSADA
SEMARANG**

Jl. Subali Raya No. 12 Krapyak, Semarang Barat,
Semarang
Telp. (024)7612988 Fax.(024)7612944
Website : <http://uwhs.ac.id>

Semarang, 10 Juni 2021

No : 205/FKBT/UWHS/VI/2021
Lamp : -
Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal

Kepada Yth.
Camat Toroh, Grobogan
Di
tempat

Sehubungan dengan Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana, bersama ini kami mohon dapat diberikan ijin pengambilan data awal bagi mahasiswa kami :

Nama : Lilis Wahkidi
NIM : 1707018
Judul : Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online
Pembimbing I : Ns. Tamrin, M.Kep
Pembimbing II : Ns. Emilia Puspitasari S, M.Kep,Sp.Kep.J
Tempat : Kecamatan Toroh, Grobogan

Demikian, atas ijin yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Universitas Widya Husada Semarang



[Handwritten Signature]
Dr. Hartono Dini Iswandari, drg, M.M.
NIP. 195602172014012156

Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana Universitas Widya Husada Semarang
2. Arsip

Lampiran 6 Surat Balasan Pengambilan Data Awal



PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN
KECAMATAN TOROH
Jl.Solo No 116 Toroh Telp. (0292) 552770

Toroh, 22 Juni 2021

Nomor : 423.4/275 / VI / 2021
Lampiran : -
Perihal : Persetujuan Permohonan Ijin.

Kepada :
Yth.Rektor Universitas Widya Husada
Semarang

di_
Semarang

Memperhatikan surat Saudara Nomor : 205/FKBT/UWHS/VI/2021 tanggal 10 Juni 2021 perihal Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal, dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak Keberatan atas permohonan Saudara Untuk Kegiatan tersebut di instansi kami, yang akan dilaksanakan mahasiswa saudara;

Nama : Lilis Wahkidi.

NIM : 1707018.

Judul : Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan
Pelaku Judi Online.

Demikian untuk menjadikan maklum.

AB. CAMAT TOROH,
SEKCAM
KECAMATAN
TOROH
ABDUL SALAM.S.Sos.M.SI
NIP. 19680124 198901 1 003

Lampiran 7 Permohonan Menjadi Responden

Kepada

Yth. Bapak/Ibu/Saudara(i)

Di tempat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Lilis Wahkidi

NIM : 1707018

Adalah Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Widya Husada Semarang yang mengadakan penelitian tentang “Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh”. Kegiatan yang diharapkan Bapak/Ibu/Saudara(i) adalah menyetujui menjadi responden dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja serta bila sudah tidak digunakan lagi akan di musnahkan.

Apabila Bapak/Ibu/Saudara(i) bersedia, mohon tanda tangani lembaran persetujuan dan mengisi daftar pertanyaan yang disertai dalam lembaran ini.

Demikian atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara(i) diucapkan banyak terima kasih.

Peneliti,

Lampiran 8 Lembar Persetujuan Responden

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :

Dengan ini menyatakan bersedia dan tidak keberatan menjadi responden di dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan Universitas Widya Husada Semarang atas nama Lilis Wahkidi.

Dengan judul Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh

Pernyataan ini saya buat dengan sukarela tanpa paksaan dari pihak manapun dan kiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang,

2021

Responden

KISI-KISI KUESIONER
HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN
DENGAN TINGKAT KECEMASAN PELAKU
JUDI ONLINE DI WILAYAH KECAMATAN TOROH

Kuesioner Tingkat Kecanduan

No	Parameter Tingkat Kecanduan	Pernyataan	
		Jumlah	Nomor
1.	Aspek kecanduan	7	2,5,10,13,16,18,19
2.	Gejala yang muncul	13	1,3,4,6,7,8,9,11,12,14,15,17,20

Kuesioner Tingkat Kecemasan

No	Parameter Tingkat Kecemasan	Pernyataan	
		Jumlah	Nomor
1.	Gejala kecemasan	14	1, 2 ,3, 4, 5,6 ,7 ,8 ,9,10,11,12,13,14

A. Data kuesioner

Cara menjawab berilah tanda (√) pada setiap jawaban dari pernyataan dibawah ini

B. Data umum

1. No responden :
2. Jenis kelamin : laki-laki
: perempuan
3. Umur :
4. Berapa lama bermain judi:bulan

C. Data khusus

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Kadang-Kadang	Sering	Selalu
1	Saya terus bermain meskipun saya sudah menang	1	2	3	4
2	Saya bermain judi untuk hiburan saat waktu luang saja	4	3	2	1
3	Saya bermain judi terus menerus untuk mendapatkan penghasilan	1	2	3	4
4	Saya bermain judi tanpa sepengetahuan keluarga saya	1	2	3	4
5	Saya membatasi waktu bermain judi	4	3	2	1

	minimal 1 jam per hari				
6	Saya merasa gelisah dan mudah marah saat berusaha mengurangi atau berhenti bermain judi	4	3	2	3
7	Saya bermain judi sampai mengganggu pola makan	1	2	3	4
8	Saya bermain judi sampai mengganggu pola tidur	1	2	3	4
9	Saya merasa sudah bergantung dengan permainan judi ini	1	2	3	4
10	Saya tidak melakukan judi secara terus menerus	1	2	3	4
11	Saya mengabaikan orang-orang di sekitar saya saat bermain judi	1	2	3	4
12	Saya pernah memarahi orang disekitar saya pada saat saya kalah dalam bermain judi	1	2	3	4
13	Saya mampu mengontrol dan mengurangi waktu bermain judi	4	3	2	3
14	Saya memiliki masalah dengan keluarga atau teman karena bermain judi	1	2	3	4
15	Saya bermain judi karena sudah terbiasa	1	2	3	4
16	Apabila saya tertekan karena hal lain saya lebih memilih melakukan aktivitas lain dari pada bermain judi	1	2	3	4
17	Saya pernah ingin mengurangi atau berhenti bermain judi namun gagal	1	2	3	4
18	Saya bermain judi tanpa mengganggu aktivitas lain seperti bekerja, belajar, istirahat, membantu orang tua	4	3	2	3
19	Saya berhenti bermain judi sebelum mata saya lelah	4	3	2	3
20	Saya marah saat saya diminta berhenti bermain judi	1	2	3	4

KUESIONER TINGKAT KECEMASAN

Petunjuk pengisian kuesioner

Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi anda

Skor : 0 = tidak ada
1 = ringan
2 = sedang
3 = berat
4 = berat sekali

Total skor : kurang dari 14 = tidak ada kecemasan
14 sampai 20 = kecemasan ringan
21 sampai 27 = kecemasan sedang
28 sampai 41 = kecemasan berat
42 sampai 56 = kecemasan berat sekali

No	Pernyataan	selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah
1	Perasaan ansietas - Cemas - Firasat buruk - Takut akan pikiran sendiri - Mudah tersinggung				
2	Ketegangan - Merasa tegang - Lesu - Tak bisa istirahat tenang - Mudah terkejut - Mudah menangis - Gemetar - Gelisah				
3	Ketakutan - Pada gelap - Pada orang asing - Ditinggal sendiri - Pada binatang besar - Pada keramaian lalu lintas - Pada krumunan orang banyak				
4	Gangguan tidur - Sukar masuk tidur - Terbangun malam hari - Tidak nyenyak - Bangun dengan lesu - Banyak mimpi-mimpi - Mimpi buruk				

	<ul style="list-style-type: none"> - Mimpi menakutkan 				
5	Gangguan kecerdasan <ul style="list-style-type: none"> - Sukar konsentrasi - Daya ingat buruk 				
6	Prasaan depresi <ul style="list-style-type: none"> - Hilangnya minat - Berkurangnya kesenangan pada hobi - Sedih - Bangun dini hari - Prasaan berubah-ubah sepanjang hari 				
7	Gejala somatiki (otot) <ul style="list-style-type: none"> - Sakit dan nyeri di otot-otot - Kaku - Kedutan otot - Gigi gemerutuk - Suara tidak setabil 				
8	Gejala somatic(sensorik) <ul style="list-style-type: none"> - Tinitus - Penglihatan kabur - Muka merah atau pucat - Merasa lemah - Prasaan ditusuk-tusuk 				
9	Gejala kardiovaskuler <ul style="list-style-type: none"> - Takhikardia - Berdebar - Nyeri di dada - Denyut nadi mengeras - Prasaan lesu atau lemas seperti mau pingsan - Detak jantung menghilang (berhenti sekejap) 				
10	Gejala respiratori <ul style="list-style-type: none"> - Rasa tertekan atau sempit didada - Prasaan tercekik - Sering menarik nafas - Nafas pendek atau sesak 				

11	<p>Gejala gastrointestinal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sulit menelan - Perut melilit - Gangguan pencernaan - Nyeri sebelum dan sesudah makan - Prasaan terbakar diperut - Rasa penuh atau kembung - Mual - Muntah - Buang air besar lembek - Kehilangan berat badan - Sukar buang air besar (konstipasi) 				
12	<p>Gejala urogenital</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sering buang air kecil - Tidak dapat menahan air seni - Amenorrhoe - Menorrhagia - Menjadi dingin (frigid) - Ejakulasi praecoeks - Ereksi hilang - Impotensi 				
13	<p>Gejala otonom</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mulut kering - Muka merah - Mudah berkringat - Pusing, sakit kepala - Bulu-bulu berdiri 				
14	<p>Tingkah laku ppada saat wawancara</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gelisah - Tidak tenang - Jari gemetar - Kerut kening - Muka tegang - Tonus otot meningkat - Nafas pendek dan cepat - Muka merah 				

Lampiran 9 Lampiran SPSS

Correlations

			Tingkatkecanduan	tingkatkecemasan
Spearman's rho	tingkatkecanduan	Correlation Coefficient	1.000	-.423**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	78	78
	tingkatkecemasan	Correlation Coefficient	-.423**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	78	78

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Frequencies

Statistics

		Inisialresponden	jeniskelamin	umur	Tingkatkecanduan	tingkatkecemasan
N	Valid	78	78	78	78	78
	Missing	0	0	0	0	0

Frequency Table

Inisial responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	6	7.7	7.7	7.7
	B	2	2.6	2.6	10.3
	C	4	5.1	5.1	15.4
	D	3	3.8	3.8	19.2
	E	3	3.8	3.8	23.1
	F	6	7.7	7.7	30.8
	G	8	10.3	10.3	41.0
	H	3	3.8	3.8	44.9
	I	2	2.6	2.6	47.4
	J	3	3.8	3.8	51.3

K	1	1.3	1.3	52.6
L	1	1.3	1.3	53.8
M	3	3.8	3.8	57.7
N	4	5.1	5.1	62.8
O	1	1.3	1.3	64.1
P	1	1.3	1.3	65.4
PP	1	1.3	1.3	66.7
Q	1	1.3	1.3	67.9
R	3	3.8	3.8	71.8
S	5	6.4	6.4	78.2
T	3	3.8	3.8	82.1
U	3	3.8	3.8	85.9
V	1	1.3	1.3	87.2
W	6	7.7	7.7	94.9
X	1	1.3	1.3	96.2
Y	3	3.8	3.8	100.0
Total	78	100.0	100.0	

Jeniskelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	78	100.0	100.0	100.0

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	usia 21-25 tahun	29	37.2	37.2	37.2
	usia 26-35 tahun	44	56.4	56.4	93.6
	usia 36-54 tahun	5	6.4	6.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

Tingkatkecanduan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	76	97.4	97.4	97.4
Sedang	2	2.6	2.6	100.0
Total	78	100.0	100.0	

Tingkatkecemasan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 21-27 kecemasan sedang	2	2.6	2.6	2.6
28-41 kecemasan berat	11	14.1	14.1	16.7
42-56 kecemasan sangat berat	65	83.3	83.3	100.0
Total	78	100.0	100.0	

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
tingkatkecanduan * tingkatkecemasan	78	100.0%	0	0.0%	78	100.0%

tingkatkecanduan * tingkatkecemasan Crosstabulation

			Tingkatkecemasan			Total
			21-27 kecemasan sedang	28-41 kecemasan berat	42-56 kecemasan sangat berat	
Tingkatkecanduan tinggi	Count	0	11	65	76	
	Expected Count	1.9	10.7	63.3	76.0	
	% within tingkatkecanduan	0.0%	14.5%	85.5%	100.0%	
	n					

	% within tingkatkecemasaan	0.0%	100.0%	100.0%	97.4%
	% of Total	0.0%	14.1%	83.3%	97.4%
sedang	Count	2	0	0	2
	Expected Count	.1	.3	1.7	2.0
	% within tingkatkecanduaan	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	% within tingkatkecemasaan	100.0%	0.0%	0.0%	2.6%
	% of Total	2.6%	0.0%	0.0%	2.6%
Total	Count	2	11	65	78
	Expected Count	2.0	11.0	65.0	78.0
	% within tingkatkecanduaan	2.6%	14.1%	83.3%	100.0%
	% within tingkatkecemasaan	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	2.6%	14.1%	83.3%	100.0%



Lampiran 10 : Jadwal Konsultasi

Lampiran 17.a jadwal Konsultasi dengan Pembimbing

JADWAL KONSULTASI PEMBIMBING I

No	Hari/Tanggal	Tanda Tangan Pembimbing
	Senin, 02-11-20	#
	Rabu, 04-11-20	#
	Jumat, 06-11-20	#
	Jumat, 13-11-20	#
	Minggu, 15-11-20	#
	Senin, 16-11-20	#
	Senin, 07-12-20	#
	Rabu, 16-12-20	#
	Jumat, 25-12-20	#
	Minggu, 03-01-21	#
	Kamis, 07-01-21	#
	Rabu, 03-02-21	#
	Kamis, 04-02-21	#

JADWAL KONSULTASI PEMBIMBING II

No	Hari/Tanggal	Tanda Tangan Pembimbing
	Senin, 07-12-20	#
	Rabu, 16-12-20	#
	Selasa, 08-06-21	#
	Rabu, 16-06-21	#
	Jumat, 25-06-21	#
	Kamis, 01-07-21	#
	Selasa, 27-07-21	#
	Senin, 23-08-21	#
	Senin, 06-09-21	#
	Rabu, 29-07-21	#
	Senin, 04-10-21	#

Lampiran 17.b. Catatan/ Masukan Hasil konsultasi

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa : Liris Wahidi
Nama Pembimbing I : NS. Tampin, M.Kep

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
1	02-11-20 Senin	<ul style="list-style-type: none">• Konfirmasi ulang terkait Pembimbing bahwa Pak Tampin menjadi Pembimbing I (Pertama)• Diskusi terkait Revisi 1 yg akan saya ambil	
2	04-11-20 Rabu 06-11-20 Jumat	<ul style="list-style-type: none">• Diskusi terkait Fenomena yg akan saya angkat menjadi judul skripsi• mencari jurnal terkait judul yg akan saya ambil	
3	17/11/20 Jumat	<ul style="list-style-type: none">• mengajukan judul "Hubungan tingkat kekerasan terhadap ketergantungan judi online"	

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa : Jiis Wahidi
 Nama Pembimbing I : Ns. Tamin, M.Kep

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
4	15-11-20 Minggu 16-11-20 Senin	<ul style="list-style-type: none"> • diskusi terkait judul yg akan saya ambil • mencari artikel jurnal • diskusi mengenai permasalahan yg sedang terjadi 	 
5	07-12-20 Senin	<ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi kembali terkait judul yg akan saya ambil • mencari jurnal terkait variable yg akan saya ambil 	 
6	16-12-20 Rabu	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi judul "Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh" 	 

Nar
Nar

No

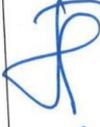
7

8

9

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa : Liris Wahkidi
 Nama Pembimbing I : NS. Tamrin, M.Kep

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
7	25-12-20 Jumat 07-01-21 Minggu	• Proses Pembuatan Bab 1 • ttd acc judul	 
8	07-01-21 Kamis 07-02-21 Rabu	• Pengambilan data awal Pengajuan Bab 1 di Pembim- bing 1 dan 2	 
9	04-02-21 Kamis 08-03-21 Senin Rabu	revisi bab 1 Pengajuan revisi bab 1 • menyiapkan bab 2 dan 3	 

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa : Liris Wahkidi
 Nama Pembimbing I : N.S. Tamrin, M.Kep

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
10	12-03-21 Jumat	Pengajuan Bab 2	
	17-03-21 Jumat	Revisi di bab 2	
11	30-03-21 Selasa	Bimbingan terkait bab 2	
	10-04-21 Sabtu	Pengajuan revisi bab 2	
12	11-04-21 Minggu	Pengajuan bab 3	
	12-04-21 Senin	Pengajuan keesionaler	
		Revisi terkait bab 3	

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa : *Jiis Wahidi*
 Nama Pembimbing I : *NS. TAMRIN, M.KEP*

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
13	29-04-21 Kamis	Menyusun draft proposal	
	24-05-21 Senin	Pengajuan proposal	
	25-06-21 Jumat	Revisi terkait proposal	
14	28-06-21 Senin	Presentasi Konsultasi kembali terkait proposal	 
	01-07-21 Kamis	mengontrak dosen untuk sidang proposal	
15	27-07-21 Selasa	Revisi terkait proposal	 

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING I

Nama Mahasiswa : Juis Wankidi
 Nama Pembimbing I : NS. Tamrin, M. Kep

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
16	23-08-21 Senin 06-09-21 Senin 07-09-21 Selasa	Mengirim bab 4-6 Revisi bab 4-6 diskusi terkait bab 4-6	 
17	27-09-21 Senin 29-09-21 Rabu	Revisi dan berdiskusi terkait bab 4-6 mengontrak dosen terkait sidang hasil	 
18	04-10-21 Senin	mengirim hasil revisian sidang hasil	 

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING II

Nama Mahasiswa : Liris Wahkidi
 Nama Pembimbing II : Ns. Emilia Puspitasari S.M.Kep., SP.Kep-J

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
1	21-05-20 07-12-20 Senin	bimbingan terkait judul yg akan saya ambil bimbingan terkait jurnal	
2	16-12-20 Rabu	Revisi Judul " Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh "	
3	08-06-21 Selasa 16-06-21 Rabu 25-06-21 Jumat	meninta ttd acc judul Proses Pembuatan dan Konsul Lab 1-3 Revisi terkait proposal	

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING II

Nama Mahasiswa : Liris Wahyudi

Nama Pembimbing II : NS. Ernita Puspitasari S.M.Kep-1 SP.Kep-3

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
4	01-07-21 Kamis	mengontrak dosen untuk sidang proposal	
	27-07-21 Selasa	revisi terkait proposal	
5	27-08-21 Senin	mengirim Lab 4-6 terkait revisi	
	06-09-21 Senin	diskusi terkait revisi di Lab 4-6	
6	29-09-21 Rabu	mengontrak dosen terkait sidang hasil	
	04-10-21 Senin	mengirimkan hasil revisi sidang hasil	

CATATAN HASIL KONSULTASI PEMBIMBING II

Nama Mahasiswa : Jiiis Wahedi

Nama Pembimbing II : NS. Emilia Puspitasari S.M.KEP.SP.KEP-J

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan dosen dan mahasiswa
7	04-10-21 04-10-21	Mengontrak kembali terkait terkait revisi mengirimkan ulang revisi	 
8	05-10-21 05-10-21	Mengontrak dosen kembali terkait revisi • berdiskusi mengenai revisi	 
9	06-10-21	Mengontrak kembali dan berdiskusi terkait revisi	 