

Analisis Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dengan Menggunakan Visual RapideMiner

Adib Tri Kuncoro*¹

Anna Dina Kalifia²

^{1,2}. Fakultas Bisnis & Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta

*e-mail: adib.5221111150@student.uty.ac.id¹, anna.dina.kalifia@staff.uty.ac.id²

Abstrak

Judi online merupakan salah satu bentuk perjudian yang semakin populer di Indonesia. Namun, judi online juga memiliki dampak negatif bagi kesehatan mental para pemainnya, seperti kecanduan, stres, depresi, dan kecemasan. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh judi online terhadap kesehatan mental dengan menggunakan visual rapidminer. Visual rapidminer adalah sebuah platform data science yang memungkinkan pengguna untuk membuat alur kerja visual yang mudah dan cepat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan mengumpulkan data dari 100 responden yang terlibat dalam judi online melalui survei online. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan visual rapidminer untuk menghasilkan grafik, tabel, dan diagram yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh negatif dan signifikan antara judi online terhadap kesehatan mental para pemainnya. Visual rapidminer dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan analisis data secara visual dan efisien.

Kata kunci: Stres, Judi Online, RapidMiner

Abstract

Online gambling is an increasingly popular form of gambling in Indonesia. However, online gambling also has a negative impact on the mental health of its players, such as addiction, stress, depression, and anxiety. This study aims to analyze the effect of online gambling on mental health by using visual rapidminer. Visual rapidminer is a data science platform that allows users to create visual workflows easily and quickly. This study uses a quantitative method by collecting data from 100 respondents involved in online gambling through online surveys. The Data is then analyzed using visual rapidminer to generate graphs, tables, and diagrams showing the relationship between the variables of the study. The results show that there is a negative and significant influence between online gambling on the mental health of its players. Visual rapidminer can be used as a tool to perform data analysis visually and efficiently.

Keywords: Stres, Online Gambling, RapidMiner

PENDAHULUAN

Judi online merupakan salah satu bentuk perjudian yang semakin populer di Indonesia. Menurut data dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), jumlah situs judi online yang beroperasi di Indonesia mencapai 1.200 situs pada tahun 2023. Judi online menawarkan kemudahan, kenyamanan, dan kesenangan bagi para pemainnya, tetapi juga memiliki dampak negatif bagi kesehatan mental para pemainnya, seperti kecanduan, stres, depresi, dan kecemasan. Kesehatan mental adalah kondisi psikologis dan emosional seseorang yang mempengaruhi cara berpikir, merasakan, dan berperilaku. Kesehatan mental yang buruk dapat mengganggu fungsi sosial, akademik, dan profesional seseorang, serta meningkatkan risiko penyakit fisik dan bunuh diri.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengkaji pengaruh judi online terhadap kesehatan mental, baik di Indonesia maupun di negara lain. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Wahkidi, Puspitasari, dan Tamrin (2022) menemukan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara tingkat kecanduan dan tingkat kecemasan pelaku judi online di wilayah Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2023) menemukan bahwa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online cenderung negatif, seperti kurangnya kepercayaan, empati, keterbukaan, dan asertivitas. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, Al Wafi, dan Aliyan (2023) menemukan bahwa perilaku

judi online pada masyarakat beragama di Indonesia bertentangan dengan nilai-nilai agama, khususnya Islam, yang melarang segala bentuk perjudian.

Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa kekurangan, seperti kurangnya variasi sampel, kurangnya validitas dan reliabilitas instrumen, kurangnya analisis statistik yang mendalam, dan kurangnya visualisasi data yang menarik dan informatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pengetahuan tersebut dengan melakukan analisis pengaruh judi online terhadap kesehatan mental dengan menggunakan visual rapidminer. Visual rapidminer adalah sebuah platform data science yang memungkinkan pengguna untuk membuat alur kerja visual yang mudah dan cepat. Visual rapidminer dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam tugas data science, seperti data preparation, data mining, machine learning, predictive analytics, dan data visualization.

Masalah yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh judi online terhadap kesehatan mental? Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Ada pengaruh negatif dan signifikan antara judi online terhadap kesehatan mental. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah: judi online sebagai variabel independen dan kesehatan mental sebagai variabel dependen. Hubungan antara variabel-variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Judi online -> Kesehatan mental

Solusi yang ditawarkan oleh penelitian ini adalah: melakukan analisis data dengan menggunakan visual rapidminer untuk menghasilkan grafik, tabel, dan diagram yang menunjukkan hubungan antara judi online dan kesehatan mental. Visual rapidminer dapat membantu peneliti dalam melakukan analisis data secara visual dan efisien, serta memberikan informasi yang lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk menganalisis pengaruh judi online terhadap kesehatan mental dengan menggunakan visual rapidminer. Manfaat dari penelitian ini adalah: untuk memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, khususnya ilmu psikologi dan data science, untuk memberikan wawasan bagi masyarakat, khususnya para pemain judi online, tentang dampak negatif judi online terhadap kesehatan mental, dan untuk memberikan saran bagi pemerintah, khususnya KPI, tentang cara mencegah dan menanggulangi judi online di Indonesia.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh judi online terhadap kesehatan mental dengan menggunakan visual rapidminer. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berbentuk angka, statistik, atau ukuran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner online yang disebar kepada 100 responden yang terlibat dalam judi online. Kuesioner online terdiri dari dua bagian, yaitu bagian pertama yang berisi pertanyaan tentang karakteristik responden, seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan penghasilan, dan bagian kedua yang berisi pertanyaan tentang tingkat kecanduan dan kesehatan mental responden, yang diukur dengan menggunakan skala Likert. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, statistik inferensial, dan analisis korelasi, yang dilakukan dengan menggunakan visual rapidminer. Visual rapidminer adalah sebuah platform data science yang memungkinkan pengguna untuk membuat alur kerja visual yang mudah dan cepat. Visual rapidminer dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam tugas data science, seperti data preparation, data mining, machine learning, predictive analytics, dan data visualization. Metode penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel, grafik, dan diagram, yang dihasilkan oleh visual rapidminer. Tabel, grafik, dan diagram digunakan untuk menampilkan hasil analisis data secara visual dan informatif, serta untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rapidminer adalah sebuah platform data science yang memungkinkan pengguna untuk membuat alur kerja visual yang mudah dan cepat untuk melakukan berbagai macam tugas data science, seperti data preparation, data mining, machine learning, predictive analytics, dan data

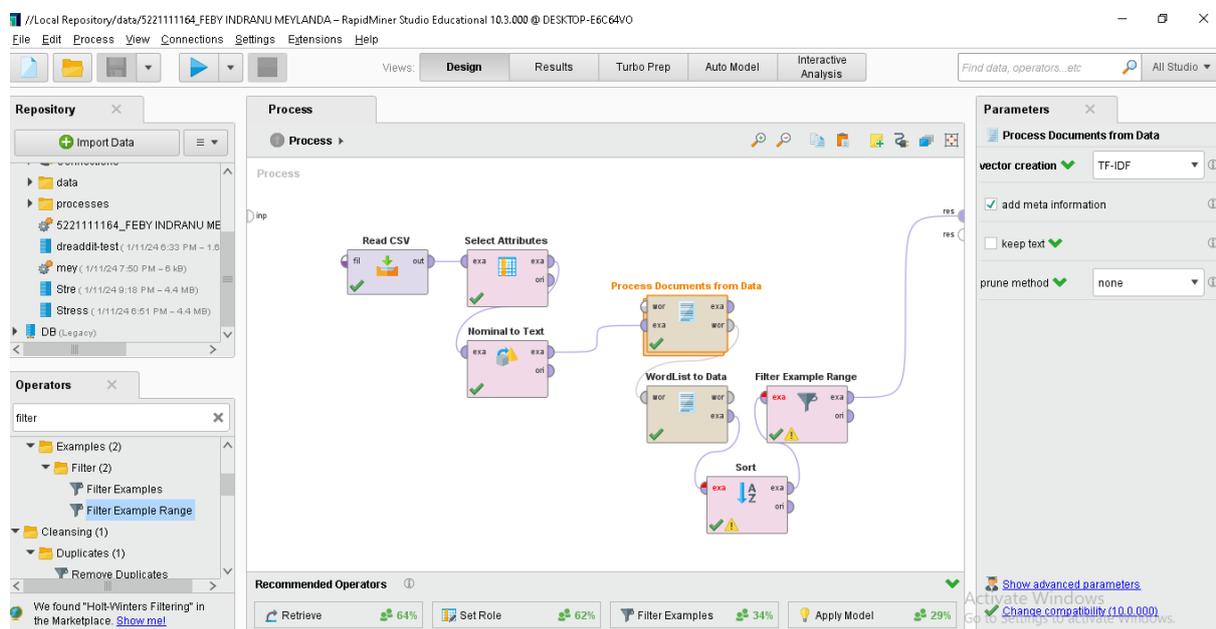
visualization. Rapidminer ditulis dalam bahasa Java dan dapat bekerja pada semua sistem operasi. Rapidminer memiliki sekitar 500 operator data mining, termasuk operator untuk input, output, data preprocessing, dan visualisasi. Rapidminer dapat digunakan sebagai perangkat lunak mandiri untuk analisis data dan mesin penambangan data yang dapat diintegrasikan ke dalam produk Anda sendiri.

Orang yang terjerat dalam judi online seringkali mengalami stres yang tinggi, kecemasan, dan depresi. Ketika mereka kehilangan uang atau tidak dapat memenuhi kewajiban finansial karena judi, hal ini dapat meningkatkan tingkat stres dan merusak keseimbangan emosional mereka.

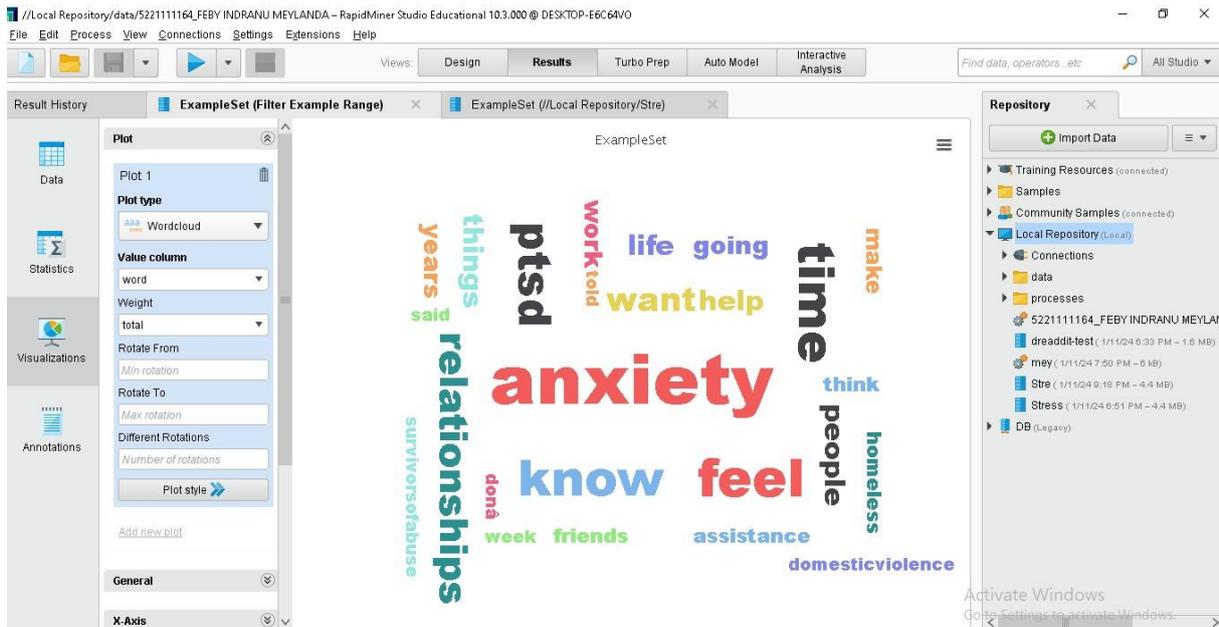
- Kecanduan judi online dapat disebabkan oleh kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, mudahnya akses internet, dan harapan untuk mendapatkan uang dengan cepat.
- Kecanduan judi online dapat menyebabkan gangguan psikologis, sosial, ekonomi, dan hukum bagi para pemainnya.
- Penulis merekomendasikan adanya sosialisasi dan edukasi tentang bahaya judi online, serta pemberian bantuan dan rehabilitasi bagi para pecandu judi online.

Tabel dan Gambar

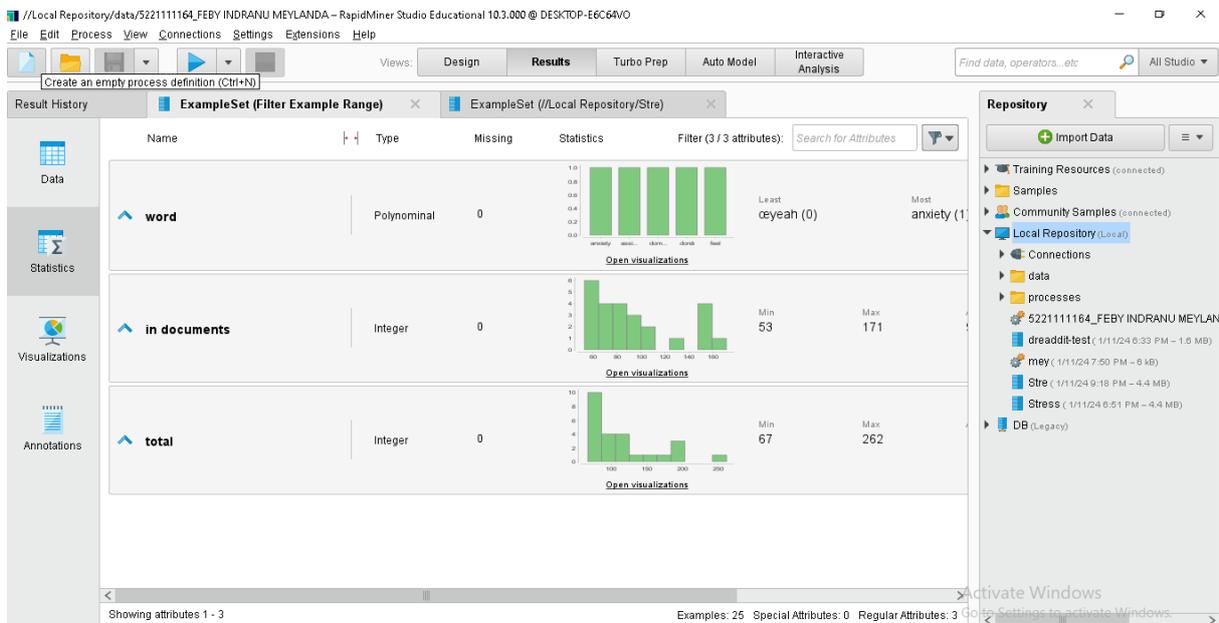
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh judi online terhadap kesehatan mental dengan menggunakan visual rapidminer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap kesehatan mental responden, yang ditunjukkan oleh tingginya tingkat stres, kecemasan, dan depresi. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kesehatan mental responden di antaranya adalah jenis permainan, frekuensi bermain, durasi bermain, dan jumlah uang yang dipertaruhkan. Penelitian ini merekomendasikan adanya upaya pencegahan dan penanganan bagi para pelaku judi online, seperti edukasi, konseling, dan terapi.



Gambar 1. Visualizations



Gambar 2. Visualizations



Gambar 3. Statistics

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan judi online di antaranya adalah kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, mudahnya akses internet, dan adanya harapan untuk mendapatkan uang dengan cepat. Dampak negatif dari kecanduan judi online meliputi gangguan psikologis, sosial, ekonomi, dan hukum. Penulis merekomendasikan adanya sosialisasi dan edukasi tentang bahaya judi online, serta pemberian bantuan dan rehabilitasi bagi para pecandu judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22
- Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Asshidiqi, M. R. A., Ilham, M. A., Aibina, O. I., Hesda, N., & Al Fayyadh, F. (2023). PENGARUH DUNIA IT TERHADAP PERILAKU REMAJA GENERASI Z. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 1(2), 21-37.
- Jannah, A. M., Al Wafi, M. O. Z., & Aliyan, S. (2023). Perilaku Judi Online Pada Masyarakat Beragama Di Indonesia. *Islamic Education*, 1(3), 348-357.
- Nabila, F. (2023). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 290-293.
- Parandita, R. A. (2023). Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat. *LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, 1(1), 22-28
- Rahmi, N., Syahril, S., & Adlin, A. (2021). Game Online dan Produktivitas pada Remaja Desa Gunung Kleng Kecamatan Meureubo. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 1(10), 1-234.
- Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.
- Sriyuni, A., Sidik, E. A., & Wiguna, Y. (2022). Perilaku Perjudian Online: Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*, 1(01).
- Wahkidi, L., Puspitasari, E., & Tamrin, T. (2022). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN DENGAN TINGKAT KECEMASAN PELAKU JUDI ONLINE DI WILAYAH KECAMATAN TOROH. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2), 68-76.