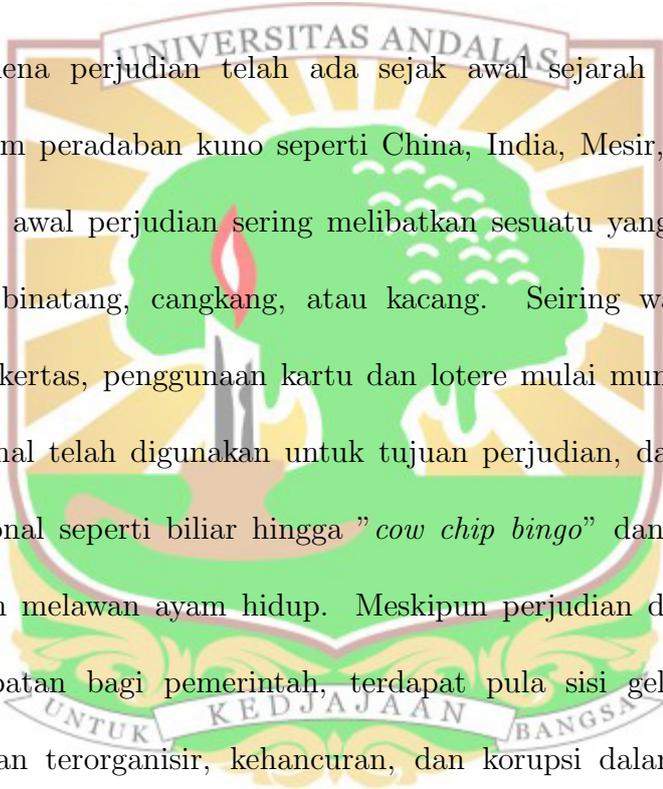


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Fenomena perjudian telah ada sejak awal sejarah manusia dan ditemukan dalam peradaban kuno seperti China, India, Mesir, Yunani, dan Roma. Bentuk awal perjudian sering melibatkan sesuatu yang mirip dadu, seperti tulang binatang, cangkang, atau kacang. Seiring waktu, dengan perkembangan kertas, penggunaan kartu dan lotere mulai muncul. Namun, hampir segala hal telah digunakan untuk tujuan perjudian, dari permainan parlour tradisional seperti biliar hingga "cow chip bingo" dan "tic-tac-toe" yang dimainkan melawan ayam hidup. Meskipun perjudian dapat menjadi sumber pendapatan bagi pemerintah, terdapat pula sisi gelap perjudian seperti kejahatan terorganisir, kehancuran, dan korupsi dalam komunitas. Terdapat pula hubungan antara perjudian dan masalah sosial, psikologis, dan fisik serta dapat memperparah masalah kesehatan yang terkait dengan latar belakang sosial-ekonomi rendah. Meskipun demikian, perjudian tetap menjadi fenomena global yang terus ada hingga saat ini [13].

Di Indonesia, perjudian merupakan tindakan yang merugikan dan termasuk kedalam kejahatan asusila. Meskipun pemerintah telah menerapkan hukum yang melarang perjudian, termasuk aktivitas yang

terkait dengan perjudian, sanksinya hanya berupa denda dan pemutusan hubungan kerja [1]. Namun, perjudian ilegal masih marak terjadi karena kurangnya kontrol dan akses dari pemerintah. Namun, masalah ini semakin memprihatinkan ketika melibatkan pemuda [3], terutama terkait dengan perjudian yang terjadi selama ajang Piala Dunia FIFA 2022. Sebagai fenomena global yang sangat populer, Piala Dunia FIFA 2022 telah menyebabkan peningkatan taruhan pada hasil pertandingan sepak bola [12]. Banyak pemuda terlibat dalam perjudian selama ajang ini sehingga dapat menyebabkan dampak jangka panjang yang merugikan, termasuk kecanduan, kerugian finansial, dan bahkan kriminalitas [3]. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami dinamika dalam perjudian dikalangan pemuda dan mencari cara untuk menyeimbangkannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji pada tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana dinamika perjudian dikalangan pemuda berusia 16-24 tahun?
2. Bagaimana kestabilan titik ekuilibrium penyebaran perjudian dikalangan pemuda?

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mengidentifikasi dinamika perjudian pada kelompok usia 16-24 tahun.
2. Menganalisis kestabilan titik ekuilibrium penyebaran perjudian dikalangan pemuda.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini mencakup Bab I Pendahuluan yang memberikan gambaran singkat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan, Bab II Landasan teori yang membahas tentang teori-teori dasar sebagai acuan untuk pembahasan, Bab III dijelaskan mengenai model dinamika perjudian dikalangan pemuda. Hasil-hasil yang diperoleh kemudian disimpulkan pada Bab IV.

