

Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Junita Friska¹, Adita Hervani Br Barus², Alfianti³, Dianrani Anastasya Purba⁴, Ika Novita Padang⁵, Jenni Romayanti Ginting⁶

¹⁻⁶ S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Medan, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

E-mail: junita@unimed.ac.id, aditahervani9@gmail.com, alfiantyaziz03@gmail.com, dianpurba152@gmail.com, ikanovitapadang@gmail.com, jenniginting16012005@gmail.com

Abstract. Online gambling requires risking money and valuables for an uncertain return. Currently, online gambling is increasingly favored by everyone, from the elderly to the youth, because online gambling can be easily accessed by anyone anytime and anywhere. Online gambling also has a negative impact on the lives of adolescents, including decreased academic achievement, emotional instability, poor relationships with others, and gambling disorders. The purpose of this study is to identify factors that influence online gambling behavior among young people. Based on the results of the quantitative study, five main categories were identified: factors originating from the individual, family, social environment, socioeconomic factors, and Internet characteristics. This quantitative research is expected to provide readers with comprehensive information about the factors that encourage adolescents to engage in and maintain online gambling, as well as help address the situation to prevent the negative impact of online gambling and this can be the basis for developing interventions to raise awareness. Young people, especially those who intend not to gamble anymore and choose to participate in activities that are beneficial to their future opportunities, should be aware of the importance of online gambling.

Keywords: adolescent, adolescent gambling, online gambling.

Abstrak. Judi online membutuhkan mempertaruhkan uang dan barang berharga untuk pengembalian yang tidak pasti. Saat ini perjudian online semakin digemari oleh semua orang, mulai dari kalangan tua hingga kaum muda, karena perjudian online dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja kapan saja dan dimana saja. Perjudian online juga mempunyai dampak negatif terhadap kehidupan remaja, antara lain penurunan prestasi akademis, ketidakstabilan emosi, hubungan buruk dengan orang lain, dan gangguan perjudian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku perjudian online di kalangan generasi muda. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil studi kuantitatif, diidentifikasi lima kategori utama: faktor yang berasal dari individu, keluarga, lingkungan sosial, faktor sosial ekonomi, dan karakteristik Internet. Penelitian kuantitatif ini diharapkan dapat memberikan pembaca informasi yang komprehensif tentang faktor-faktor yang mendorong remaja untuk terlibat dan mempertahankan perjudian online, serta membantu mengatasi situasi tersebut untuk mencegah dampak negatif perjudian online dan hal ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan intervensi untuk mengatasi hal tersebut. meningkatkan kesadaran. Kaum muda, terutama mereka yang berniat untuk tidak berjudi lagi dan memilih untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang bermanfaat bagi peluang masa depan mereka

Kata kunci: remaja, judi online, perjudian remaja.

1. PENDAHULUAN

Internet memberikan kemudahan dalam banyak aspek kehidupan manusia, seperti pendidikan, bisnis, interaksi sosial, akses informasi, dan tentunya komunikasi (Tobing, 2019). Internet memang telah memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun seiring berjalannya waktu, penggunaan Internet semakin meningkat dan menurut Zurohman dkk (2016) dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu.

(Liliweri2013) menyatakan bahwa pola perilaku organisasi dan individu di masa depan akan bergantung pada penggunaan teknologi untuk mempertahankan pembangunan berkelanjutan, termasuk pembangunan ekonomi dan kualitas hidup masyarakat. Teknologi dianggap sebagai visi masa depan, dimana perannya memberikan kemudahan pada hampir setiap aspek aktivitas manusia, mulai dari aktivitas ekonomi hingga aspek interaksi sosial dan budaya. Salah satu dampak kemajuan teknologi dan komunikasi kini terlihat dalam bentuk perjudian online

Menurut data di Indonesia, Generasi Z (Gen Z) merupakan salah satu kelompok pengguna kecanduan internet yang mengakses internet lebih dari 7 jam per hari. Masa remaja dapat diartikan sebagai masa perkembangan dimana seseorang memasuki masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, dengan adanya perubahan pada aspek biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Santrock, 2003: 26).

Pubertas dimulai antara usia 10 dan 24 tahun. Pada masa ini, remaja banyak mengalami perubahan fisik dan emosional. Salah satu dari permasalahan yang dihadapi remaja adalah adanya lingkungan sosial yang problematis yang tanpa bimbingan dan bimbingan orang tua dapat menimbulkan konflik yang lebih serius.

Menurut Wahib dan Labib (2005), perjudian online merupakan aktivitas sosial. Ini melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang bernilai) di mana pemenang menerima uang dari yang kalah. Risiko apa yang Anda ambil bergantung pada kejadian di masa depan, yang hasilnya tidak diketahui dan hanya ditentukan secara kebetulan. Keberuntungan tidak diperlukan saat mengambil risiko. Anda dapat menghindari kerugian dengan tidak ikut serta dalam perjudian. Kecanduan judi online di kalangan remaja merupakan permasalahan yang memerlukan perhatian serius mengingat potensi dampak negatifnya terhadap pengembangan diri dan masa depan generasi muda.

Artikel ini melihat lebih dekat fenomena kecanduan game online dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Melalui pemahaman yang lebih baik, masyarakat, pemerintah, dan pemangku kepentingan dapat bekerja sama untuk memerangi dan mencegah epidemi kecanduan game online di kalangan remaja, sehingga menciptakan generasi yang lebih sehat dan produktif untuk generasi berikutnya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bersifat deksriptif dengan model penelitian korelasional. Menurut Emzir (2017: 37) “tujuan penelitian korelasional adalah untuk mengidentifikasi hubungan prediktif dengan menggunakan tehnik korelasi atau

teknik yang canggih”.Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ada dengan cara yaitu google form. Angket dalam penelitian ini untuk mengumpulkan dan memperoleh data dan informasi mengenai faktor yang mempengaruhi judi online.

Menurut Sugiyono (2023), data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka atau data yang dikonversi menjadi angka (scoring). Jenis data ini umumnya dapat dianalisis menggunakan metode atau teknik statistik. Data tersebut juga dapat berupa angka atau skor, yang biasanya diperoleh melalui instrumen pengumpulan data dengan jawaban berupa rentang skor atau pertanyaan yang diberikan nilai tertentu

Penelitian ini di lakukan melalui google form dengan batas pengisian satu hari.Penelitian ini bertujuan untuk menemukan faktor-faktor judi online yang paling sering dalam tingkat kecanduan judi online pada anak remaja, dengan jumlah sampel sebanyak 10 responden.

Tabel 1. Karakteristik Informan

No	Inisial	Umur	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	ZE	19	Perempuan	Mahasiswa
2	FB	20	Laki-laki	Mahasiswa
3	DRS	20	Laki-laki	Mahasiswa
4	ECH	19	Perempuan	Mahasiswa
5	AB	20	Laki-laki	Mahasiswa
6	RD	19	Laki-laki	Mahasiswa
7	AF	19	Laki-laki	Mahasiswa
8	S	17	Laki-laki	Mahasiswa
9	CA	19	Perempuan	Mahasiswa
10	NA	19	Perempuan	Mahasiswa

Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui informasi secara rinci mengenai faktor pendorong, motivasi, pola perilaku, dan dampak terhadap para pelaku judi online. Seluruh proses kuesioner dilakukan secara online melalui google form. Pengisian kuesioner dilaksanakan pada tanggal 20 November 2024 kepada 10 responden, Umumnya kuesioner berisikan pertanyaan mengenai: 1) identitas narasumber, 2) faktor pendorong pelaku melakukan judi online, 3) motivasi pelaku melakukan judi online, 4) pola perilaku selama berjudi online,

5) dampak judi online terhadap narasumber. Digunakan instrumen untuk kelangsungan penelitian ini, yaitu handphone sebagai media elektronik pembagian pesan sebaran dan sebagai media komunikasi dengan responden yang bersedia. Seluruh data yang terkumpul dalam proses wawancara ini telah disetujui oleh para responden untuk di publikasikan.

Setelah dilakukan pengkajian, terdapat total 39 faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* remaja. Peneliti mengklasifikasikan faktor-faktor tersebut berdasarkan kesamaan pola yang ditemukan dari setiap Kuantitatif. Hasilnya adalah terdapat lima kategori besar, yang terdiri faktor yang berasal dari individu, keluarga, lingkungan sosial, sosial ekonomi, dan fitur internet.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan hasil analisis dan observasi mengenai pola perilaku mahasiswa yang diakibatkan oleh judi online serta motivasi pada mahasiswa yang melakukan judi online.

Faktor Pendorong Judi Online

A. Faktor Individu

Faktor individu mengacu pada pengalaman, sikap, dan karakteristik yang mendorong remaja untuk melakukan judi *online*. Beberapa penelitian memaparkan bahwa stres merupakan faktor yang berkontribusi dalam perilaku judi *online* remaja. Lazarus & Folkman (1984) menjelaskan bahwa stres berkaitan dengan hubungan individu dengan lingkungannya, dimana stres akan muncul ketika individu menilai suatu peristiwa yang terjadi di lingkungannya sebagai sesuatu yang mengancam, menantang, dan berbahaya. Dalam kasus perjudian bermasalah, peningkatan stres dalam hidup menjadi suatu prediktor terjadinya kekambuhan pada pejudi bermasalah yang sedang menjalani *treatment* (Gomes et al., 2015).

Dalam hal ini, remaja cenderung melakukan judi *online* ketika merasa stres untuk memulihkan suasana hati. Sesuai dengan penelitian oleh Tama (2023), dimana remaja melakukan judi *online* melalui *game Higgs Domino Island* untuk menghibur diri di waktu senggang agar dapat memperbaiki *mood* dan melepas penat. Awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali. Sebagai yang beraksi belajar menghasilkan peluang. Pelaku tindak pidana (Dader) menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-unsur tersebut dirumuskan di dalam undang-undang menurut KUHP.

Pelaku Tindak Pidana Judi Online adalah setiap orang yang melakukan permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan dan melalui media elektronik serta akses internet sebagai perantara.

Konteks hiburan dari judi *online* dijelaskan berbeda oleh penelitian Aricak (2019), dimana sebanyak 61% partisipan remaja melakukan judi *online* karena tidak memiliki kegiatan lain yang harus dilakukan. Kekosongan aktivitas yang dirasakan oleh remaja membuat individu menjadikan judi *online* sebagai sarana hiburan untuk sekadar menambah kegiatan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Wong dan So (2014) yang mendapatkan hasil bahwa sebanyak 48% remaja yang termasuk dalam kategori *social gamblers* terpicat dengan permainan menariyang tersedia di judi *online*, sehingga hal ini membantu remaja untuk menghilangkan kebosanan dan mengisi waktu luang. Remaja memandang judi *online* sebagai satu hal yang menyenangkan dan memberikan kebahagiaan, sehingga ketika remaja merasa bosan atau memiliki waktu senggang, remaja akan menjadikan judi *online* sebagai pilihan kegiatan untuk dilakukan (McBride & Derevensky, 2009).

Gaya hidup yang dimiliki remaja berkaitan dengan perilaku judi *online*. Menurut Adler (dalam Feist & Feist, 2006) gaya hidup mengacu pada rasa kehidupan yang dimiliki oleh seseorang. Gaya hidup mencakup tujuan, konsep diri, perasaan terhadap orang lain, dan sikap terhadap dunia (Feist & Feist, 2006). Berdasarkan hasil penelitian oleh Escario dan Wilkinson (2020), terdapat hubungan positif antara judi *online* dengan remaja yang melakukan kegiatan olahraga, dimana remaja yang mempunyai hobi terhadap olahraga memiliki kemungkinan untuk tertarik mengikuti pertarungan olahraga (*sports betting*) melalui iklan perjudian yang beredar di internet. Penelitian lainnya oleh Zurohman et al. (2016), memaparkan pernyataan dari salah satu informan remaja, dimana sebelum melakukan judi *online*, remaja sudah memiliki kebiasaan berjudi secara langsung atau *offline*, hal ini memperlihatkan bahwa kebiasaan berjudi yang sudah melekat dalam diri remaja membuat remaja lebih mudah untuk tertarik bermain judi *online*. Menurut penelitian Kang et al. (2019) remaja yang memiliki kebiasaan berjudi berkaitan dengan masalah perjudian, dalam hal ini semakin banyak waktu dan uang yang dihabiskan oleh remaja maka tingkat masalah perjudian *online* akan semakin meningkat

B. Faktor Individu

Faktor individu mengacu pada pengalaman, sikap, dan karakteristik yang mendorong remaja untuk melakukan judi *online*. Beberapa penelitian memaparkan bahwa stres merupakan faktor yang berkontribusi dalam perilaku judi *online* remaja. Lazarus & Folkman

(1984) menjelaskan bahwa stres berkaitan dengan hubungan individu dengan lingkungannya, dimana stres akan muncul ketika individu menilai suatu peristiwa yang terjadi di lingkungannya sebagai sesuatu yang mengancam, menantang, dan berbahaya. Dalam kasus perjudian bermasalah, peningkatan stres dalam hidup menjadi suatu prediktor terjadinya kekambuhan pada pejudi bermasalah yang sedang menjalani *treatment* (Gomes et al., 2015).

Dalam hal ini, remaja cenderung melakukan judi *online* ketika merasa stres untuk memulihkan suasana hati. Sesuai dengan penelitian oleh Tama (2023), dimana remaja melakukan judi *online* melalui *game Higgs Domino Island* untuk menghibur diri di waktu senggang agar dapat memperbaiki *mood* dan melepas penat. Awalnya ia hanya ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali. Sebagai yang beraksi belajar menghasilkan peluang. Pelaku tindak pidana (Dader) menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-unsur tersebut dirumuskan di dalam undang-undang menurut KUHP. Pelaku Tindak Pidana Judi Online adalah setiap orang yang melakukan permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan dan melalui media elektronik serta akses internet sebagai perantara.

Konteks hiburan dari judi *online* dijelaskan berbeda oleh penelitian Aricak (2019), dimana sebanyak 61% partisipan remaja melakukan judi *online* karena tidak memiliki kegiatan lain yang harus dilakukan. Kekosongan aktivitas yang dirasakan oleh remaja membuat individu menjadikan judi *online* sebagai sarana hiburan untuk sekadar menambah kegiatan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Wong dan So (2014) yang mendapatkan hasil bahwa sebanyak 48% remaja yang termasuk dalam kategori *social gamblers* terpicat dengan permainan menariyang tersedia di judi *online*, sehingga hal ini membantu remaja untuk menghilangkan kebosanan dan mengisi waktu luang. Remaja memandang judi *online* sebagai satu hal yang menyenangkan dan memberikan kebahagiaan, sehingga ketika remaja merasa bosan atau memiliki waktu senggang, remaja akan menjadikan judi *online* sebagai pilihan kegiatan untuk dilakukan (McBride & Derevensky, 2009).

Gaya hidup yang dimiliki remaja berkaitan dengan perilaku judi *online*. Menurut Adler (dalam Feist & Feist, 2006) gaya hidup mengacu pada rasa kehidupan yang dimiliki oleh seseorang. Gaya hidup mencakup tujuan, konsep diri, perasaan terhadap orang lain, dan sikap terhadap dunia (Feist & Feist, 2006). Berdasarkan hasil penelitian oleh Escario dan Wilkinson (2020), terdapat hubungan positif antara judi *online* dengan remaja yang melakukan kegiatan olahraga, dimana remaja yang mempunyai hobi terhadap olahraga memiliki kemungkinan

untuk tertarik mengikuti pertarungan olahraga (*sports betting*) melalui iklan perjudian yang beredar di internet. Penelitian lainnya oleh Zurohman et al. (2016), memaparkan pernyataan dari salah satu informan remaja, dimana sebelum melakukan judi *online*, remaja sudah memiliki kebiasaan berjudi secara langsung atau *offline*, hal ini memperlihatkan bahwa kebiasaan berjudi yang sudah melekat dalam diri remaja membuat remaja lebih mudah untuk tertarik bermain judi *online*. Menurut penelitian Kang et al. (2019) remaja yang memiliki kebiasaan berjudi berkaitan dengan masalah perjudian, dalam hal ini semakin banyak waktu dan uang yang dihabiskan oleh remaja maka tingkat masalah perjudian *online* akan semakin meningkat

C. Faktor Keluarga

Keluarga menjadi fondasi utama dalam pembentukan nilai-nilai, karakter, dan perilaku pada setiap individu. Hubungan keluarga dan remaja dipandang sebagai suatu hal yang bersifat dua arah, terutama antara remaja dan orangtua (Bush & Peterson, 2013). Remaja mengenal orangtuanya sama seperti bagaimana orangtua mengenal dirinya (Santrock, 2014). Dalam hal ini, interaksi antara orangtua dan anak dalam keluarga akan memengaruhi perilaku satu sama lain dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Pemantauan yang efektif dari orangtua menjadi aspek penting dalam pengasuhan anak, terutama ketika anak memasuki usia remaja (Bradley & Corwyn, 2013). Pemantauan mencakup pengawasan terhadap lingkungan sosial, kegiatan, dan pertemanan remaja (Santrock, 2014). Menurut penelitian Escario dan Wilkinson (2020), terdapat hubungan yang negatif antara pola asuh orangtua dan judi *online*, dimana semakin tinggi tingkat kepedulian orangtua, maka intensitas judi *online* akan menurun. Penelitian ini menjelaskan bahwa kontrol dari orangtua, seperti mengetahui kabar dari remaja ketika sedang berada diluar rumah juga berhubungan dengan intensitas judi *online*. Konsisten dengan penelitian oleh AT et al. (2019), kurangnya kontrol dari orangtua, seperti pendalaman nilai keagamaan dan edukasi mengenai dampak negatif dari judi *online* membuat remaja menjadi tidak terkendali dan terjerumus dalam perilaku menyimpang seperti judi *online*. Informasi yang diberikan oleh orangtua mengenai kemungkinan risiko yang akan diperoleh dari judi *online* dapat membantu untuk mengurangi perilaku judi *online* (Aricak, 2019). Tidak hanya itu, ketegasan dan penerimaan yang tinggi dari orangtua terhadap remaja juga dibutuhkan untuk meningkatkan kesiapan remaja agar lebih terbuka kepada orangtua (Serna et al., 2023).

Dalam pendekatan pembelajaran sosial, keluarga menjadi model sosial yang dapat ditiru oleh remaja. Sebagai gambaran, jika remaja memiliki anggota keluarga yang memiliki

kebiasaan berjudi, maka ada kemungkinan remaja meniru perilaku berjudi tersebut. Berdasarkan penelitian oleh Wong dan So (2014) menyatakan bahwa terdapat sebanyak 50% dari total 1.004 remaja, terdorong untuk melakukan judi *online* karena memiliki anggota keluarga yang sering berjudi baik *online* maupun *offline*, dimana remaja yang merupakan pejudi *online* bermasalah dilaporkan memiliki anggota keluarga yang juga mengalami masalah perjudian. Dalam penelitian Aricak (2019), sebanyak 19,3% remaja menyatakan orangtua dan saudara sebagai orang yang paling memengaruhi untuk melakukan judi *online*. Remaja cenderung meniru perilaku perjudian dengan melihat kegiatan perjudian yang juga dilakukan oleh anggota keluarganya, dalam hal ini remaja akan mengidentifikasi perjudian sebagai hal yang dapat diterima secara sosial dan tidak berbahaya (Zhai et al., 2018). Hal ini menjelaskan bahwa selain memberikan kehangatan dan pemantauan yang efektif, keluarga juga berperan dalam memberikan contoh positif kepada remaja melalui edukasi yang tepat mengenai judi *online* untuk membentuk perilaku yang lebih baik.

D. Faktor Lingkungan Sosial

Salah satu hal yang mempengaruhi permainan judi online adalah lingkungan sosial. Kecenderungan remaja untuk melakukan perjudian internet dapat dikaitkan dengan status atau keadaan lingkungan mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka bergaul dengan baik dengan teman sekelas, teman, kelompok, dan orang lain yang telah terlibat dalam perjudian online berdasarkan undangan, tawaran, tekanan untuk berjudi, dan faktor-faktor lain yang mendorong perjudian, yang memungkinkan mereka untuk ikut serta dalam permainan tersebut. Siswa yang tinggal di lingkungan perumahan dengan teman sebaya yang secara teratur berjudi online cenderung melakukannya sendiri. Seperti halnya dengan setiap informan utama yang telah terpengaruh oleh kesuksesan teman mereka atau telah melihat tanda-tanda perjudian online melalui media sosial.

Lingkungan sosial mencakup lingkungan fisik terdekat, hubungan sosial, dan lingkungan dimana sekelompok individu berfungsi dan berinteraksi (Barnett & Casper, 2001). Menurut teori ekologi yang dikembangkan oleh Brofenbrenner (1986), terdapat lima sistem lingkungan dalam perkembangan sosial, yaitu *microsystem* (lingkungan dimana individu hidup, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, pekerjaan), *mesosystem* (hubungan antara *microsystem*, seperti hubungan antara proses keluarga dan teman sebaya), *exosystem* (pengaruh-pengaruh dari lingkungan lain, misalnya pekerjaan orangtua), *macrosystem* (budaya tempat tinggal), dan *chronosystem* (perubahan sosiohistoris oleh lingkungan, seperti perubahan teknologi). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh yang luas dalam

membentuk perilaku individu, termasuk perilaku judi *online* remaja.

Lingkungan adalah faktor utama yang disebabkan oleh lingkungan sekitar yang berasal dari teman saat sedang berkumpul bermain. Rasa penasaran yang besar karena melihat teman bermain menjadi salah satu faktor pendorong seseorang untuk mencoba judi online. Seperti yang dikatakan oleh seorang remaja yang menjadi salah satu konsumen judi online mengatakan “faktor lingkungan yang mendorong untuk memainkan judi online yaitu lingkungan . pertemanan yang dimana rata-rata pertemanannya bermain judi online”. Hal tersebut dapat terjadi pada saat seseorang yang awalnya hanya melihat-lihat teman yang sedang bermain dan temannya mendapat pendapatan secara tiba-tiba. Pada saat itu tumbuh rasa keinginan atau penasaran yang sangat tinggi untuk mencoba judi online.

Penelitian oleh Kang et al. (2019) memaparkan bahwa individu yang berada pada tingkat perjudian *online* bermasalah memiliki hubungan personal dengan seseorang yang juga berjudi, seperti keluarga, teman, dan orang-orang di sekitar individu. Penelitian ini menjelaskan bahwa risiko perilaku perjudian *online* pada remaja akan meningkat ketika individu memiliki teman dan orang-orang sekitar yang melakukan perjudian. Beberapa penelitian menyatakan bahwa pengaruh dari lingkungan pertemanan menjadi salah satu faktor yang membuat remaja melakukan judi *online*. Penelitian oleh Aricak (2019) memberikan pertanyaan pada responden remaja yang melakukan judi *online* terkait “siapa karakter yang paling memengaruhi untuk melakukan judi *online*?” Hasilnya adalah sebanyak 57% responden menjawab teman sebagai orang yang paling berpengaruh. Melengkapi pernyataan tersebut, penelitian oleh Lubis et al. (2022) mengungkapkan bahwa faktor awal yang menyebabkan remaja melakukan judi *online* adalah karena menerima ajakan dari temannya atau sekadar meniru apa yang sedang menjadi tren di lingkungan. Hal ini diperjelas oleh temuan Tama (2023), dimana remaja melakukan judi *online* agar tidak merasa terasingkan dari lingkungan pertemanannya. Remaja memandang bahwa jika tidak melakukan hal yang sama dan tidak mengetahui tentang *game* perjudian *online* yang dimainkan oleh teman-temannya, maka remaja akan kesulitan untuk berinteraksi dengan rekan sebayanya, karena tidak memahami topik perbincangan yang dominan membahas mengenai *game* perjudian *online* (Tama, 2023).

Kejadian dimana remaja melakukan judi *online* karena melihat teman-temannya melakukan hal tersebut disebut dengan konformitas. Menurut pernyataan Cialdini dan Gold (dalam Taylor et al., 2009) konformitas mengacu pada kecenderungan untuk mengubah keyakinan atau perilaku seseorang agar selaras dengan perilaku orang lain. Santrock (2014) menjelaskan bahwa pada masa remaja, hubungan dengan teman sebaya menjadi prioritas dalam kehidupan remaja, sehingga sangat mungkin bagi remaja untuk melakukan judi *online* agar bisa

diterima secara sosial oleh teman-temannya.

E. Faktor Sosial Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi pendorong utama dalam melakukan judi online, dengan banyaknya permasalahan ekonomi, mulai dari sulitnya mendapatkan pekerjaan, naiknya harga pangan, inflasi, dan juga gaji dibawah rata-rata membuat masyarakat kesulitan untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan kemudahan juga pengorbanan yang terbilang kecil dan menghasilkan uang yang cukup besar, hal ini mendorong pelaku berjudi online.

Dalam hal ekonomi, kesediaan seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas meningkat jika aktivitas tersebut menghasilkan imbalan, terlepas dari apakah aktivitas tersebut termasuk dalam kategori menyimpang atau tidak. Para remaja tertarik pada permainan judi online sebagian besar untuk mendapatkan keuntungan finansial, yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi tanpa harus mengerahkan tenaga terlalu banyak. Karena ada kelipatan besar dari jumlah taruhan yang dibuat oleh siswa yang berpartisipasi dalam permainan judi online jika mereka menang, hadiah yang diberikan dalam permainan ini sebenarnya cukup menarik dan bervariasi. Namun, dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa para pemuda yang bermain game judi online tertarik pada keuntungan yang tidak pasti dan mungkin tidak bermanfaat, karena mereka juga dapat mengalami kerugian yang signifikan karena sering mengalami kegagalan.

Penelitian oleh Addiyansyah dan Rofi'ah (2023) memaparkan bahwa kemiskinan dan lapangan pekerjaan menjadi faktor yang mendorong remaja melakukan judi *online*. Dalam penelitian ini, kemiskinan dijelaskan dengan kurangnya penghasilan remaja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kurangnya penghasilan dapat dikaitkan dengan keterbatasan dalam lapangan pekerjaan yang ada, remaja yang memiliki tingkat pendidikan rendah dan tidak memiliki pekerjaan tetap cenderung melakukan judi *online* karena dianggap lebih mudah menghasilkan uang tanpa harus mengeluarkan tenaga lebih untuk bekerja, dalam hal ini kesulitan yang dialami remaja dalam mendapatkan pekerjaan dan memperoleh uang, membuat remaja tidak segan untuk mencoba judi *online*.

Penelitian oleh Canale et al. (2016) mendapatkan hasil bahwa remaja yang memiliki status ekonomi keluarga yang tinggi lebih mungkin untuk menjadi pejudi *online* bermasalah dibandingkan dengan remaja yang memiliki status ekonomi keluarga rendah. Penelitian ini memaparkan tentang adanya kemungkinan remaja yang tinggal dalam keluarga dengan sumber daya ekonomi yang mencukupi memiliki kemudahan akses terhadap perangkat *online* yang memberikan peluang bagi remaja untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, selain itu remaja juga lebih mampu untuk menghabiskan banyak uang dalam meraih kemenangan dari

judi *online*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Barus (2013), dimana remaja yang masuk dalam golongan orangtua berpenghasilan tinggi cenderung mendapatkan pemenuhan kebutuhan hidup yang tinggi, seperti uang saku dengan nominal yang besar, sehingga lebih mudah bagi remaja untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan. Kemudahan yang diterima oleh remaja sering kali membuat remaja kurang menghargai nilai dari suatu barang dan menghamburkan uang untuk hal-hal yang menyimpang seperti berjudi, mengonsumsi minuman keras, narkoba, hingga hubungan seksual.

F. Faktor Fitur Internet

Teknologi selalu berperan dalam perkembangan praktik perjudian, terutama dalam hal menyediakan peluang pasar yang baru bagi industri perjudian (Griffiths, 1999). Teknologi internet menjadi salah satu sarana yang memberikan perubahan dalam aktivitas perjudian. Fitur dari internet memfasilitasi kebutuhan dari para pejudi, seperti situs perjudian *online*, sistem pembayaran *e-money*, situs perjudian yang multibahasa, judi langsung (*live dealer*), dan sistem pelayanan pelanggan (Griffiths et al., 2006). Hal ini tentunya memberikan dampak yang besar terhadap pemeliharaan perilaku perjudian.

Internet membuat aktivitas perjudian menjadi lebih mudah diakses oleh banyak orang selama individu mempunyai jaringan internet, termasuk remaja. Penelitian Lubis et al. (2022) menyatakan bahwa kemudahan akses dalam bermain menjadi faktor yang menyebabkan remaja terlibat dalam judi *online*. Salah satu informan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa judi *online* lebih mudah dimainkan dalam berbagai situasi, baik pada saat pembelajaran berlangsung maupun pada saat istirahat kelas. Remaja menganggap judi *online* sebagai permainan yang bersifat fleksibel dan tidak memerlukan banyak tenaga untuk melakukannya. Studi terdahulu oleh Gainsbury (2012) menyoroti bahwa karakteristik pembeda antara judi *online* dan judi *offline* adalah perjudian *online* menawarkan akses bermain selama 24 jam.dalam seminggu, dapat diakses dari berbagai tempat, putaran permainan yang relatif singkat, dan dapat dimainkan sendiri atau bersama orang lain melalui fitur obrolan dan video interaktif, sehingga kelebihan ini menarik minat banyak individu untuk bermain judi secara *online*.

Paparan yang tinggi terhadap iklan judi online terutama melalui media sosial menunjukkan efektivitas strategi pemasaran yang menargetkan pengguna platform digital. Banyak responden yang tergoda untuk mencoba judi online setelah melihat iklan, menunjukkan bahwa iklan ini berhasil menarik perhatian dan minat masyarakat. Selain itu dampak yang terjadi akibat dari iklan ini adanya peningkatan konflik keluarga dan keterlibatan dalam tindak kriminal menunjukkan dampak sosial yang serius dari perjudian online. Dampak psikologis

seperti stres, kecemasan, dan gangguan tidur juga menjadi perhatian utama, menunjukkan bahwa judi online dapat menyebabkan masalah kesehatan mental yang serius. Memahami dampak sosial dan psikologis yang disebabkan oleh perjudian online penting untuk mengembangkan strategi intervensi yang efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian online tidak hanya masalah individu tetapi juga memiliki dampak yang meluas pada keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang lebih dalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan untuk berjudi online dan konsekuensinya dapat membantu dalam merancang program pendidikan dan intervensi yang lebih efektif.

Fasilitas yang diberikan oleh internet tidak sebatas memberikan kemudahan akses bagi penggunanya, melainkan juga memberikan rasa aman dan nyaman. Remaja yang terlibat dalam judi *online* memiliki keragaman motif yang mendasari perilaku tersebut. Penelitian oleh Wong dan So (2014) memaparkan hasil bahwa remaja yang tergolong dalam *problematic gamblers* melakukan judi *online* adalah karena rasa nyaman (70%), anonimitas (50%), fleksibilitas untuk memainkan permainan yang berbeda secara bersamaan (50%), dan iklan perjudian yang menarik (40%). Penelitian ini memperlihatkan keterkaitan antara alasan remaja bermain judi *online* dengan fitur yang disediakan oleh internet. Dalam penelitian Ressen (2018) dijelaskan bahwa kemudahan akses dari internet berkaitan erat dengan kontrolabilitas perjudi dalam bermain. Kontrolabilitas mengacu pada tingkat kendali yang dimiliki perjudi dalam mengontrol permainan yang ingin dimainkan dan taruhan apa yang ingin diambil (Ressen, 2018). Hal ini mewakili pemaparan sebelumnya mengenai fleksibilitas dalam bermain judi *online*. Selain itu, kontrolabilitas juga berkaitan dengan anonimitas. Anonimitas merupakan keadaan dimana individu dapat berpartisipasi atau berinteraksi tanpa mengungkapkan identitas pribadinya. Studi terdahulu oleh McCormack dan Griffiths (2012) menjelaskan bahwa anonimitas menjadi salah satu keunggulan yang diberikan oleh internet, dimana para perjudi tidak perlu tampil langsung di hadapan banyak orang selayaknya judi *offline*, hal ini memperkecil kemungkinan para perjudi untuk menerima stigma negatif dari perjudi lain ketika individu membuat kesalahan atau kalah saat bermain, terutama bagi perjudi pemula.

Teknologi internet mempermudah alur promosi perjudian melalui iklan yang beredar di situs-situs *website* dan media sosial. Paparan iklan perjudian yang berlebihan dapat memengaruhi minat remaja untuk terlibat dalam aktivitas judi *online*. Penelitian oleh Tama (2023) menyatakan bahwa salah satu pendorong yang menyebabkan remaja melakukan judi *online* adalah iklan perjudian yang dipromosikan melalui *platform* media sosial seperti *youtube* dan *facebook*. Selaras dengan penelitian Addiyansyah & Rofi'ah (2023) yang memaparkan bahwa metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian *online* berpengaruh pada

perilaku judi *online* remaja, dalam hal ini pihak pengelola sengaja menampilkan hasil kemenangan dari banyak pihak untuk meyakinkan remaja jika kemenangan dalam perjudian adalah hal yang mudah di dapat dan menghasilkan uang dengan nominal yang banyak. Pemaparan lainnya oleh penelitian Wong dan So (2014) yang mendapatkan hasil bahwa remaja yang tergolong dalam *social gamblers* cenderung melakukan judi *online* karena menerima tawaran uang dan chip gratis yang disediakan oleh operator situs judi *online*. Penelitian ini juga memaparkan bahwa remaja yang berada pada tingkat pendidikan rentang sekolah menengah bawah (kelas 9) sampai sekolah menengah atas (kelas 10 – 11) mengawali judi *online* dari situs perjudian gratis sebelum bermain di situs yang berbayar.

4. SIMPULAN

Judi *online* merupakan salah satu perilaku yang dapat berdampak negatif pada seluruh aspek kehidupan remaja. Perilaku judi *online* tidak hanya tumbuh dari motivasi individu, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang memiliki keterkaitan dengan perilaku tersebut. Beberapa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* remaja, mencakup faktor individual, faktor keluarga, faktor lingkungan sosial, faktor sosial ekonomi, dan faktor fitur internet. Faktor individual, meliputi pengalaman stres, hiburan, gaya hidup, dan sensasi kemenangan yang diperoleh dari judi *online*. Faktor keluarga, terdiri dari kepaduan dalam keluarga, pola asuh orangtua, dan pengaruh perjudian dari anggota keluarga. Faktor lingkungan sosial, mencakup pengaruh dari teman dan tempat perjudian yang mendukung. Faktor sosial ekonomi, melingkupi status ekonomi dan lapangan pekerjaan. Faktor fitur internet, meliputi kemudahan akses, kontrolabilitas, anonimitas, dan iklan perjudian yang menarik minat. Berangkat dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan intervensi untuk mengurangi perilaku judi *online* pada remaja dan menghindari dampak buruk yang mungkin timbul. Selain itu, peran keluarga dan lingkungan sekitar dalam mengontrol perilaku judi *online* pada remaja menjadi hal yang krusial, sebab kedua aspek tersebut merupakan tempat dimana remaja tumbuh dan berkembang, sehingga lingkungan yang positif akan menghasilkan perilaku yang lebih sehat dari remaja.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa judi online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap individu, keluarga, ekonomi, dan psikologis masyarakat di Indonesia. Kecanduan judi online menyebabkan penurunan kondisi ekonomi, konflik keluarga, serta masalah kesehatan mental seperti stres. Fitur internet, meliputi kemudahan akses, kontrolabilitas, anonimitas, dan iklan perjudian yang menarik minat. Berangkat dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan intervensi untuk

mengurangi perilaku judi online pada remaja dan menghindari dampak buruk yang mungkin timbul. Selain itu, peran keluarga dan lingkungan sekitar dalam mengontrol perilaku judi online pada remaja menjadi hal yang krusial, sebab kedua aspek tersebut merupakan tempat dimana remaja tumbuh dan berkembang, sehingga lingkungan yang positif akan menghasilkan perilaku yang lebih sehat dari remaja.

5. DAFTAR PUSTAKA

Addiyansyah, Wafidz. 2023 .KECANDUAN JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DESA

CILEBUT BARAT KECAMATAN SUKARAJA KABUPATEN

BOGOR.Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya .

Vol. 1, No.1.

Anugrahi, A, dkk. 2023. Fenomena Trend Judi Online pada Remaja. Seminar Nasional Psikologi. 3021-7164

Arum, Nayla Fathanah, dkk. 2023. Faktor yang menyebabkan remaja melakukan judi online. Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis). Vol.2, No.2.

Laras, Annisa, dkk. 2024. Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. Journal of Social Humanities and Education. Vol.3, No.2.

Munawar, Muntaz, dkk. 2024. Analisis Pola Perilaku dan Motivasi Bermain Judi Onilne Pada Mahasiswa di Era

Digital. Jurnal ilmiah multidisiplin. Vol 2 no 4 ,(62-629).

Murti, F, dkk, 2024. FAKTOR PENYEBAB MARAKNYA JUDI ONLINE SERTA UPAYA PENCEGAHANNYA

DI LINGKUNGAN MASYARAKAT. Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan. Vol 5 No 12.

Sriyuni, Apri,dkk. Perilaku Perjudian Online: Tantangan dan

Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen. Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humanioral (2023) 1:2, 1-25

Tama, Y. (2023). Phenomenology of teenagers playing *online* gambling higgs domino island in Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency. *JoSS: Journal of Social Science*, 2(3), 333-342.

Van Rooij, A. J., Vanden Abeele, M., & Van Looy, J. (2017). Gambling and gaming in belgium: Opportunities and risks associated with *online* digital gambling. *Gent: imec- mict- Universiteit Gent*.

Welianto, A. (2024, April 30). Remaja di Sikka promosi judi online, Polres Sikka Imbau masyarakat tak tergiur promosi judi online. flores.tribunnews.com. <https://flores.tribunnews.com/amp/2024/04/30/remaja-di-sikka-promosi-judi-online-polres-sikka-imbau-masyarakat-tak-tergiur-promosi-judi-online>

Yoshikawa, H., Aber, J. L., & Beardslee, W. R. (2012). The effects of poverty on the

mental, emotional, and behavioral health of children and youth: Implications for prevention. *American Psychologist*, 67(4), 272–284. <https://doi.org/10.1037/a0028015>. Zhai, Z. W., Yip, S. W., Steinberg, M. A., Wampler, J., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2017). Relationships between perceived family gambling and peer gambling and adolescent problem gambling and binge-drinking. *Journal of gambling*