

## Fenomena Trend Judi Online pada Remaja

**Adhella Putri Anugrahi<sup>1</sup> , Annisa Isyabilla<sup>2</sup> , Fitri Aulia Indah Saputri<sup>3</sup> , Yuliana<sup>4</sup> ,  
Lutfi Hidayati Fauziah<sup>5</sup>**

Fakultas Psikologi<sup>1,2,3,4,5</sup> (Universitas Merdeka Malang)

dhelladelouvre@gmail.com<sup>1</sup> , isyabilla.1509@gmail.com<sup>2</sup> , fitriaulia1812@gmail.com<sup>3</sup> ,  
lianayuliana788@gmail.com<sup>4</sup> , Fauziah.hidayati@unmer.ac.id<sup>5</sup>

### Abstract

Technological developments in the era of globalization are increasingly progressing in various ways. Teenagers are exposed to various positive and negative systems and applications. Online gambling applications have become one of the applications that is currently trending. Consumptive behavior, hedonistic lifestyle patterns, and the desire to achieve something quickly and instantly are the strongest reasons for teenagers to take shortcuts by participating in online gambling until they become addicted. Addiction to online gambling will have a negative impact on individuals both socially, physically and psychologically, such as stress, depression, despair, harm to themselves and others. The aims of this research are 1) to find out the description of online gambling addiction behavior among teenage students, 2) to find out the factors that cause teenagers to be addicted to online gambling, 3) strategies to reduce the impact of online gambling addiction. This research uses review literature with the criteria of journals published in 2019-2023.

*Keywords:* Addiction; Online\_gambling; Teenagers

### Abstrak

Perkembangan teknologi di era globalisasi semakin mengalami kemajuan pada berbagai hal. Remaja banyak terpapar berbagai sistem dan aplikasi positif maupun negatif. Aplikasi judi online sudah menjadi salah satu aplikasi yang menjadi Trend saat ini. Perilaku konsumtif, pola gaya hidup hedonisme, dan keinginan untuk mencapai sesuatu dengan cepat dan instan menjadi alasan terkuat remaja mengambil jalan pintas dengan mengikuti judi online sampai kecanduan. Kecanduan judi online akan memberikan dampak negatif pada diri individu baik secara sosial, fisik dan psikologis seperti stress, depresi, putus asa, merugikan diri sendiri dan orang lain. Tujuan penelitian ini 1) untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan judi online pada mahasiswa remaja, 2) mengetahui faktor penyebab remaja kecanduan judi online, 3) strategi mengurangi dampak kecanduan judi online. Penelitian ini menggunakan literatur review dengan kriteria jurnal yang diterbitkan pada tahun 2013-2023.

*Kata kunci:* Judi\_online; Kecanduan; Remaja

## 1. Pendahuluan

Teknologi dan informasi pada masa ini semakin mengalami perkembangan dengan sangat pesat, sehingga perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini sangat perbedaan jika dibandingkan dengan perkembangan teknologi yang ada di sepuluh tahun yang lalu. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin meningkat membuat kehidupan manusia pada saat ini sudah sangat melekat dengan teknologi hingga hidup berdampingan dengan teknologi.

Kecanggihan teknologi dan informasi dapat memudahkan setiap orang untuk melakukan berbagai komunikasi hingga mencari berbagai informasi dalam seperti dalam pendidikan, pengetahuan hingga yang

dibutuhkan dan dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat hanya dengan menggunakan internet. Perkembangan teknologi semakin dikembangkan dengan tujuan sebagai sistem aplikasi positif yang dapat memberikan perubahan dan dapat mempermudah kehidupan.

Adanya kecanggihan untuk dapat mengakses berbagai hal sehingga pengguna bisa mendapatkan berbagai manfaat yang berbeda-beda dan sesuai keinginan. Namun, kenyataannya pada saat ini teknologi juga dapat menjadi aplikasi negatif yang dapat memberikan dampak negatif terhadap manusia. Khususnya pada lingkungan remaja yang mayoritas menggunakan teknologi internet dan belum dengan sepenuhnya memilah-milah aktivitas dan kegiatan dalam internet yang bisa memberikan manfaat.

Berdasarkan data dari Data Indonesia generasi Z (Gen Z) menjadi salah satu kalangan yang termasuk menjadi pengguna internet yang kecanduan (addicted user) dengan durasi akses internet lebih dari tujuh jam dalam waktu sehari. Remaja dapat diartikan sebagai masa perkembangan yang memasuki transisi perlihatan antara masa anak dan masa dewasa dengan mencakup perubahan pada biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003: 26). Masa remaja dimulai dari usia 10-24 tahun. Di masa ini remaja akan mengalami berbagai perubahan pada tubuh dan pada emosionalnya. Salah satu permasalahan pada remaja yaitu ada masalah dalam lingkungan sosial yang dapat menjadi konflik yang lebih serius jika tidak adanya bimbingan dan arahan dari orang tua.

Menurut Ekasari dan Dermawan, 2012 (Hudjolly et al., 2023) Kenakalan remaja dapat didasari dari tingginya rasa penasaran dan tidak dapat melakukan control rasa keingintahuan akan semua hal yang ingin diketahui. Masa remaja merupakan fase di mana setiap individu, baik pria maupun wanita, menjelajahi identitasnya dan melakukan eksplorasi banyak hal baru dalam hidupnya. (Addiyansyah & Rofia'ah, 2023) Keingintahuan yang ada pada remaja dapat memberikan hal yang positif yaitu untuk mengenal diri mereka dengan lebih dalam. Tetapi masih sangat penting untuk diberikan pemahaman untuk perbuatan yang harus dihindari.

## 2. Metode

Penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian literature review yaitu menguraikan teori, temuan, dan bahan penelitian lainnya yang diperoleh dan menjadi bahan acuan untuk dijadikan landasan penelitian ini, untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas dari perumusan masalah yang ingin diteliti. Penulis merangkum, membuat analisis, dan melakukan sintesis secara kritis dan mendalam dari literature-literature sebelumnya. Pencarian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber data yaitu literature internasional dan nasional yang dilakukan dengan menggunakan database Publish or Perish, Google Scholar, ScintDirect, dan Elivieser. Pada tahapan pencarian artikel jurnal menggunakan penelitian dari tahun 2013 sampai 2023. Menggunakan kata kunci "judi online", "kontrol diri", "remaja", dan "mahasiswa" kemudian hasil pencarian tersebut disertasi dan peneliti mengambil 26 jurnal untuk di jadikan landasan penelitian.

## Kajian Teori

Seiring dengan berkembangnya zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin menjadi lebih modern, selain untuk mempermudah melakukan kegiatan internet juga dapat di gunakan dengan cara yang berbeda yaitu perjudian secara online. Aktivitas permainan pada judi online merupakan salah satu bentuk perilaku yang menyimpang di masyarakat dan merupakan perilaku tidak sesuai dengan normal (Zurohman et al., 2016)

Menurut Kartini Kartono, 1999 dalam (Lucky Aldyano et al., 2013) menyatakan bahwa perilaku menyimpang ialah sebagai perilaku yang abnormal, perilaku yang tidak dapat bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya dan tidak sesuai dengan norma sosial yang ada di lingkungan masyarakat.

Penyimpangan merupakan suatu tingkah laku yang menyimpang dari perilaku yang umum dan perilaku yang berbeda dari karakteristik yang rata-rata dapat dijumpai di lingkungan masyarakat. Sehingga, para pelajar mengenal judi online tersebut dikarenakan pengaruh dari lingkungan sekitar. Penyimpangan jenis ini sangat dapat disebabkan dari pengaruh bermacam-macam pengaruh sosial dan kekuatan yang situasional yang tidak adapt diprediksi oleh individu (Ginting & Ginting, 2023)

Perjudian merupakan suatu permainan yang dimana pemainnya bertaruh untuk menentukan pilihannya pada satu pilihan di antara beberapa pilihan yang ada dan hanya terdapat satu pilihan yang benar dan jika pemain menjawab benar, maka pemain menjadi pemenang. Disisi lain pemain yang kalah bertaruh harus memberikan hal yang taruhannya kepada pemenang. Sebelum para pemain melakukan perjudian akan diberikan peraturan dan menentukan jumlah taruhan yang menjadi taruhan.

Berdasarkan pernyataan dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Judi merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan uang atau barang berharga lainnya sebagai taruhan dalam permainan tersebut (Kbbi.web.id/judi.html). Sedangkan pengertian dari judi online yaitu merupakan suatu permainan perjudian yang dimainkan melalui media elektronik yang membutuhkan akses internet untuk mengikuti permainan perjudian tersebut (Jidan Fakhriansyah & Alwi, 2022)

Permainan judi online yang dapat dimainkan antara lain permainan sepak bola, permainan kartu elektronik, permainan keterampilan, dan permainan lainnya. Judi online di dunia maya dapat dilakukan dengan mudah dengan mengakses situs seperti Sbobeth untuk permainan sepak bola, QQ 99 untuk permainan kartu domino, agen poker untuk permainan kartu joker, jackpot 88 untuk permainan skill, Coin33 untuk permainan slot dan lain-lain. Salah satu kemudahan bermain game online adalah Anda dapat memainkannya kapan saja dan dimana saja.

Meski tindakan ini terkesan sepele, namun perjudian merupakan aktivitas ilegal yang ditentang oleh negara. Padahal, aktivitas tersebut dilarang keras. Meski dilarang, namun praktik perjudian online masih marak dan cara bermain judi online semakin beragam saat ini. Sebut saja judi online 24 jam, slot, togel, poker, sepak bola dll. Alasannya tentu kemudahan dalam menggunakan internet saat ini.

Perjudian online yang dilakukan oleh pelajar dengan menggunakan media online merupakan suatu kejahatan yang dilarang baik secara sah maupun ilegal. Ketika perjudian dianggap sebagai tindak pidana karena bertentangan dengan norma sosial dan agama masyarakat. Perjudian melalui media Internet juga tergolong kejahatan yang dilakukan di Internet (cybercrime).

Judi online merupakan permainan yang dapat dengan mudah diakses melalui internet menggunakan telepon genggam, laptop atau komputer. Perjudian online menyalahgunakan teknologi Internet sebagai sarana utama untuk melakukan kejahatan dengan mengorbankan pengguna lain (Lubis et al., 2023)

Menurut(Mulyani et al., 2022) Remaja memilih judi online sebagai pilihan yang rasional, didasari oleh keinginan untuk segera mendapatkan uang. Permainan judi online dipilih karena kemampuannya dalam menjaga keamanan identitas saat bermain. Selain itu, para remaja memaknai situs perjudian di dunia maya sebagai sarana perjudian.

Menurut (Agif et al., 2023) Judi merupakan suatu permainan untung-untungan yang harapan kemenangannya bergantung pada peluang, keberuntungan atau keberuntungan, yang tidak dapat diprediksi dan dihitung. Oleh karena itu, perjudian adalah pertimbangan menang atau kalah dalam suatu perlombaan atau kontes dengan cara bertaruh pada sesuatu yang bernilai atau sesuatu yang bernilai yang dimiliki oleh beberapa pihak dalam satu tempat.

Untuk bermain judi online, pemain harus memiliki tiga modal, yang pertama adalah modal pengetahuan yang membantu kita mengakses situs judi online. Kedua, modal rekening tabungan, rekening tabungan merupakan syarat pendaftaran atau syarat agar kita bisa beradaptasi dalam bermain judi online, seperti mengukur kemampuan lawan dan memprediksi kemenangan. (Affan dan Saefudin, 2023). Kemenangan yang teratur membuat seseorang selalu bermain dan menjadi ketagihan.

### **Faktor Judi Online**

(Ginting & Ginting, 2023) menyatakan bahwa ada banyak faktor yang membuat remaja dan pelajar terlibat dalam perjudian online. Hal ini didasarkan pada minat, keingintahuan dan eksperimen belaka, tanpa adanya pemahaman terhadap game online, dan prosedur praktis atau aturan permainan serta manfaat yang mungkin didapat, tanpa memikirkan apakah berdampak positif atau negatif dan apakah merupakan tindakan abnormal atau tidak. Berikut ini kami uraikan atau jelaskan penyebab tumbuhnya game online dikalangan pelajar :

1. Rumah tangga yang rusak  
Bagaimana cara orang tua mendidik anak, perhatian orang tua terhadap anak, komunikasi antara orang tua dan anak, keadaan ekonomi keluarga dan kepedulian orang tua terhadap anak, maka dari itu sangat disarankan agar semua orang tua mendidik anaknya dengan baik dan memberikan perhatian yang cukup kepada anaknya. Dengan banyak anak .
2. Masalah Finansial  
Apakah tindakan tersebut termasuk dalam kategori menyimpang atau tidak, jika membawa manfaat maka seseorang akan meningkatkan kemauannya untuk bertindak.
3. Pelampiasan Rasa Kekecewaan  
Akibat kerugian besar tersebut, ia banyak minum hingga membuatnya mabuk. Ia bahkan melakukan segala cara untuk mendapatkan kembali uang yang telah ia keluarkan untuk bermain sebelumnya hingga akhirnya ia menang dan mengembalikan modalnya.
4. Pengaruh Lingkungan Masyarakat

Lingkungan merupakan faktor yang mempengaruhi berkembangnya penyakit sosial. Kondisi atau kondisi lingkungan dapat dikatakan sebagai pemicu pertama perilaku game online siswa. Pendekatan teoritis Hirsch menyatakan bahwa masyarakat cenderung mengabaikan aturan, meskipun aturan tersebut didasarkan pada kesepakatan dan memiliki sanksi tertentu (Susanti, 2021b).

5. Ketidaksanggupan Menyerap Nilai dan Norma yang Berlaku

Nilai dan norma merupakan hal yang paling penting dan sangat diperlukan untuk mengetahui apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan agar tidak terjerumus ke dalam permasalahan penyakit sosial. Oleh karena itu, akhlak anak tentu menjadi acuan baik buruknya penyakit sosial sehingga dapat mencegah terjadinya game online.

6. Pengaruh Kemajuan Teknologi

Judi online berkembang pesat karena cara memainkannya yang sangat sederhana dan kemenangan besar yang cepat. Frekuensi bermain internet di kalangan remaja juga disebabkan oleh kebebasan remaja dalam menggunakan telepon seluler baik di dalam maupun di luar sekolah dan kurangnya pengawasan keluarga dalam memantau aktivitas siswa saat bermain telepon seluler.

7. Kemudahan Mengakses Game Judi Online

Kemudahan akses judi online membuat banyak remaja tertarik untuk memainkannya hanya dengan bermodalkan smartphone, kuota internet dan tentunya modal untuk bermain judi online dimana saja. Kapanpun, dimanapun, dalam situasi apapun dan akan fokus pada permainan dibandingkan menjadi produktif dengan tindakan positif.

8. Menghasilkan Uang

Jika menjadi pemenang dalam judi online, kalangan remaja akan merasa berkesan karena dapat menghasilkan keuntungan. Sebab itu, mereka akan berpikir bahwa judi dapat dijadikan cara untuk berpenghasilan. Mereka pun percaya akan selalu ada peluang untuk memenangkan perjudian.

9. Pasal 303 KUHP tentang perjudian.

Pemain judi dikenakan denda sesuai Pasal 303 KHUP terkait perjudian. Namun, hanya sebatas ini karena terbatas kendala IT. Sehingga penanganan kasusnya mengalami macam-macam hambatan yang banyak ditemukan di lapangan dari sisi waktu, biaya, dan proses yang sulit (Lakoro et al., 2019)

Menurut (Supratama et al., 2022) bahwa remaja yang merupakan pemain Higgs Domino mengetahui permainan ini dari temannya yang berlanjut pada komunikasi dan interaksi antar pemain sehingga terjadi transaksi informasi tentang metode bermain dalam akses judi online ini, hingga metode untuk jual- beli chip. Sesuai juga dengan teori yang disampaikan oleh differential association Edwin H. Shutterland mengungkapkan bahwa tindakan kriminal adalah tindakan yang dapat dipahami dan dipelajari dalam lingkungan sosial masyarakat.

Menurut hasil penelitian dalam penegakan hukum tindak pidana tentang perjudian online (Yulianto et al., 2022) mengemukakan bahwa dalam perkembangan penyelidikan yang dilakukan oleh direktur cyber crime polri, dan satu sisi dilakukan oleh badan siber dan sandi negara memiliki tugas dan pengaturan regulasi

dan pengawasan dalam menggunakan internet di Indonesia. Selain itu, dalam penanggulangannya terhadap tindak pidana ini yang dilakukan oleh kepolisian masih belum benar dan tegas terhadap para penjudi.

### **Dampak Judi Online**

Perjudian merupakan permasalahan yang harus diselesaikan sesegera mungkin, agar dalam masyarakat tercipta aman dan tentram dengan tetap terpelihara dan terjaga. Berdasarkan (Suharya, 2019) berpendapat bahwa judi adalah tindakan ilegal dan tidak diperbolehkan di Indonesia. Sehingga apabila kegiatan tersebut tetap dilakukan akan dikenakan sanksi hukum. Dan seringkali fenomena ini terjadi pada remaja mengakibatkan tingkat kenakalan remaja semakin meningkat dan mengakibatkan masyarakat resah.

Selain itu, menurut (Ahmad, 2023) Peristiwa judi online yang terjadi pada kalangan remaja dengan pemanfaatan internet secara darung merupakan perilaku ilegal yang tidak diperbolehkan oleh hukum dan bertentangan dengan agama dan sosial di masyarakat. Ketentuan permainan judi online sudah diatur dan tertera pada pasal 27 ayat 3 UU ITE No. 11/2008

Judi online sangat mengakibatkan efek dan dampak yang negatif. Sebagai contoh, dampak sosial adalah malas bersosialisasi lalu dampak materialnya adalah uang mereka akan habis jika kalah. Selain itu, dampak agamanya adalah dengan kecanduan bermain judi online membuat mereka lalai dalam beribadah, serta dampak prestasinya adalah dengan bermain judi online mengakibatkan mereka malas sehingga prestasi belajar dapat menurun (Dika, 2022).

Menurut (Ramli et al., 2019) Fenomena judi online memiliki dampak bagi pemainnya baik dari berbagai kalangan. Berjudi adalah kelainan sosial yang memiliki dampak negatif bagi pemainnya. Sedangkan dampak positifnya yaitu penambahan materi dan pendapatan untung dalam pemenuhan remaja. Namun, dampak negatif yang terasa adalah susah nya pembagian waktu dengan keluarga dan kecanduan terhadap judi online. Dengan susah nya pembagian waktu bersama keluarga akan memicu terjadinya perilaku kecanduan untuk tetap terus bermain judi online

Kecanduan bermain judi online berakibat adanya dampak negatif bagi pemain judi online tersebut. Rasa kecanduan akan membuat seseorang terdorong untuk senantiasa bermain judi online dan melakukan apapun untuk pemenuhan keinginannya yang dayap terus bermain judi online dan tidak menyadari perubahan perilaku terhadap dirinya.

Menurut (Susanti, 2021) Dampak-dampak lain yang terjadi akan dimunculkan dari kegiatan judi ini yaitu "Live Ding Dong" merupakan pertengkaran dalam rumah tangga, pertengkaran antar masyarakat, pencurian sehingga orang tua yang resah dan khawatir anaknya dapat melakukan judi yang serupa. Judi online dapat membuat perilaku yang berubah pada remaja, seperti malas belajar, bolos sekolah, sering berbohong, adanyatindakan kriminal sebagai contoh mencuri uang. Sehingga dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat obsesi terhadap judi togel.

### **Strategi Pemecahan**

Berdasarkan pernyataan dari (Furqon, E et al., 2022) Jika tidak adanya pengawasan dan kesadaran dari diri sendiri pada remaja maka akan memiliki kecenderungan untuk melakukan lebih dari satu tindakan menyimpang karena adanya kegemaran dalam bermain judi online. Ada beberapa upaya sebagai strategi

pemecahan masalah pada judi online yang telah ditemukan dari penelitian terdahulu dan diterapkan secara langsung, yaitu sebagai berikut:

1. Kontrol terhadap penyedia judi

Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan teguran pada pemilik lahan dan warung yang tersedia tempat berjudi, bandar judi, pemasangan spanduk terhadap bahayabjudi, dan pemberian himbauan melalui ceramah agama. Pengendalian yang tidak efektif khususnya pada penerapan fungsi dan peran keluarga serta unsur formal di wilayah studi. Masih adanya hubungan kerabat antara pemain dengan masyarakat merupakan penyebab paling mendasar lemahnya pengendalian sosial sehingga ketika ada yang melaporkan, keluarga akan menanggung malu dan sanksi sosial.

2. Penegakan hukum

Menurut (Putra, 2015) berdasar (1) pasal 27 ayat 2, pasal 45 ayat 1, dan pasal 52 ayat 4 UU ITE mengatur larang dan sanksi pidana terkait judi online di Indonesia. Pemerintah perlu meningkatkan langkah preventif dan represif dalam mengatur tindak pidana judi online untuk meminimalkan kejahatan di Indonesia. Menurut (Yulianto et al., 2022) bahwa tidak adanya dan kurangnya penegak hukum akan berpengaruh pada kredibilitas para pembentuk aturan. Seperti yang diketahui bahwa penegakan hukum merupakan proses yang dilakukan dalam usaha untuk tegak atau berfungsinya norma hukum yang berlaku dan sudah diatur sebagai petunjuk perilaku di kehidupan manusia bermasyarakat dan bernegara. Akan tetapi dalam menegakkan hukum tidak seperti apa yang tercantumkan pada teori hukum serta peraturan-peraturan yang mengaturnya. Terdapat banyak permasalahan dalam bentuk tertentu pada penegakan hukum yang menjadi penghambat pada saat ini.

3. Patroli dunia maya

Pada hal ini kominfo bertugas untuk mengidentifikasi dari awal dan menghapus beberapa sumber yang didapati unsur keaarah perjudian online. Secara tegas dan sesuai jukum yang berlaku, kominfo menindak tegas terhadap pelanggar hukum.

4. Melakukan perubahan sikap

Menurut Bimo Waigito (Suhada, 2019) menerangkan bahwa terdapat berbagai hal yang menjadi faktor-faktor yang bisa mengubah sikap seorang individu antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor kekuatan, merupakan kekuatan ekonomi, kekuatan fisik, serta berwujud peraturannya.
- b. Berubahnya dalam norma pada suatu kelompok sehingga berpengaruh sebagai pembentuk sikap tertentu, berbagai langkah yang diambil akan membentuk atau merubah sikap dari individu tersebut.
- c. Merubah lingkungan, berubahnya suatu kelompok atau kelompok dapat menjadi acuan untuk merubah sikap individu, karena individu tersebut mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan seseorang.
- d. Pembentukan kelompok baru, pada hal ini artinya bahwa bukan pembentukan norma yang baru juga, yang memungkinkan terbentuknya sikap individu.

5. Pengawasan orang tua

Menurut (Lucky Aldyano et al., 2013) menjelaskan bahwa peran orang tua pada keluarga diharuskan dapat memberikan kontrol eksternal maupun pengawasan terhadap anak mereka dengan cara memberikan batasan- batasan yang lebih ketat terhadap penggunaan aplikasi yang menjurus pada permainan judi online.

6. Berpikir secara realistis

Judi bukanlah tempat terbaik dan akan selalu memberikan keuntungan kepada masyarakat. Dapat memberikan keuntungan jika menjadi pemenang namun presentase kekalahan akan selalu jauh lebih besar daripada presentase untuk menang. Judi online selalu memberikan kerugian kepada penjudi yang melakukan judi.

7. Mendekatkan religiusitas kepada Tuhan

Dalam semua agama judi dengan segala bentuknya adalah perbuatan yang dilarang dan diharamkan oleh Tuhan. Dengan menignatkan iman dan mendekatkan diri kepada Tuhan dapat membuat kita menjadi manusia yang lebih mendalami ilmu agama serta menjauhi hal-hal yang melanggar norma dalam agama apapun.

8. Melakukan kegiatan produktif dan positif

Kegiatan produktivitas yang positif dapat sangat memberikan pengaruh yang baik pada diri kita. Lebih fokus untuk meningkatkan kualitas diri dan meninggalkan hal-hal negatif dapat menajuhkan diri kita dari berbagai hal yang dapat memicu munculnya dampak negatif pada diri kita

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Berlandaskan penjelasan penelitian dari beberapa literatur review yang digunakan, pada penelitian ini peneliti telah mendiskusikan dan mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dan akurat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sahri & Kustiawan, 2023) pada masyarakat tanjung harapan beberapa tahun belakangan ini sering dibicarakan, permasalahan perjudian online menjadi pilihan remaja mencari pendapatan dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka. Remaja dapat menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain supaya mendapatkan kemenangan. Dengan demikian banyak yang sudah menghimbau dan melarang judi online, serta telah mengeluarkan peraturan yang ditempel beberapa kawasan umum mengenai larangan bermain judi online, akan tetapi para remaja tersebut masih melakukan perbuatan yang sudah dilarang tersebut secara diam-diam. Banyaknya permasalahan yang diakibatkan oleh permainan judi online tersebut memiliki dampak di kalangan masyarakat dari usia remaja sampai dewasa antara lain: kurangnya interaksi sosial, banyak orang yang terlilit hutang, serta terjadi ketidakstabilan emosi yang dirasakan.

Menurut (Morales, 2023) Self-Control yang ada pada diri seorang pemain judi online ini memiliki beberapa aspek diantaranya kemampuan mendefinisikan peristiwa diketahui terdapat 24 partisipan sebesar 32% yang termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Aspek selanjutnya terdapat kemampuan seseorang

dalam mengontrol pada pemicu atau yang menstimulus 28 partisipan sebesar 37% ini juga tergolong pada kategori sangat tinggi. Aspek ketiga yaitu kemampuan dalam mengambil keputusan 29 partisipan sebesar 39% tergolong kategori sangat tinggi. Aspek Keempat yaitu kemampuan menjelaskan peristiwa 25 partisipan sebesar 33% dan termasuk kategori sangat tinggi. Aspek terakhir adalah kemampuan dalam mencegah terjadinya peristiwa sebanyak 35 partisipan sebesar 47% dan termasuk ke dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif (Fangky, 2016) dengan sample 100 mahasiswa, yang mana menghasilkan penelitian kontrol diri mahasiswa penjudi sebesar 64% dan berada pada kategori rendah. Rendahnya kontrol diri didasari oleh rendahnya kontrol perilaku sebesar 64%, kontrol kognitif mencapai nilai sebesar 57%, dan kontrol keputusan mencapai nilai sebesar 60%.

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif (A. Nita, 2023) menjelaskan bahwa Self control menunjukkan korelasi secara negatif terhadap kecanduan pada permainan judi online. Apabila Semakin tinggi self control seseorang maka akan semakin rendah kecenderungan adiksi judi online para judi online. Rendahnya tingkat kontrol diri seseorang individu menyebabkan mahasiswa dan remaja menjadi sulit dalam mengendalikan atau menentukan situasi yang berasal dari luar maupun dalam diri seorang pelaku judi online tersebut. Seseorang tidak mampu mengambil keputusan kognitif dengan tepat, tidak mampu melihat peristiwa dengan hati-hati dan tidak mampu menentukan dan menilai tindakannya secara baik.

(Zurohman et al., 2016) menjelaskan bahwa penyebab remaja melakukan permainan judi online adalah bentuk dari melemahnya nilai agama yang dianut sebagaimana remaja meninggalkan kewajiban menunaikan ibadah mereka kepada tuhan yang maha Esa, contohnya meninggalkan sembahyang atau sholat dan meninggalkan puasa pada bulan ramadhan, melakukan tindakan-tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti meminum-minuman keras dan sejenisnya.

Remaja yang memilih permainan judi secara online akan menjadi pemicu seseorang melakukan penyimpangan perilaku yang melanggar moral dan hukum, pelanggaran tersebut akan berdampak pada lingkungan keluarga dan masyarakat. Selain hal tersebut, remaja tidak memiliki kesadaran diri dalam mengontrol sikap dan jika hal tersebut dilakukan secara berulang maka akhirnya remaja akan menyadari bahwa permainan judi online membawa dampak negatif bagi kehidupan mereka.

#### **4. Simpulan**

Di masa remaja merupakan suatu masa peralihan dari masa sebelumnya yaitu masa anak-anak yang menuju ke masa perkembangan selanjutnya, yaitu masa remaja. Pada masa-masa remaja, remaja mendapatkan banyak faktor yang dapat memicu munculnya perilaku kenakalan remaja. Salah satu kenakalan yang sangat marak pada masa ini yaitu judi online. Fenomena trend judi online menjadi semakin marak seiring dengan berkembangnya dunia teknologi yang terjadi di masa-masa ini. Perkembangan yang selalu membawa perubahan menjadi lebih baik namun, dalam hal lain perkembangan teknologi menjadi salah pemicu dari maraknya situs-situs judi online. Judi online bukan lah suatu permasalahan yang bisa dianggap biasa saja. Judi online dapat memberikan dampak dalam berbagai hal. Fenomena ini bukan lagi menjadi

fenomena yang asing dan dianggap memalukan di lingkungan masyarakat. Berdasarkan data PPATK di laman berita CNN mengungkap terdapat sekitar 2.190.447 masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan sebagai pemain judi di berbagai jenis judi.

Berdasarkan hasil dari literature review faktor utama dari fenomena judi online selain disebabkan kurangnya bimbingan dari orang tua juga disebabkan oleh rasa penasaran yang tinggi pada remaja yang disertai pengaruh dari lingkungan masyarakat dan teman yang menormalkan judi online sebagai alat untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pada hal ini diperlukan kontrol diri karena, kontrol diri yang baik memiliki pengaruh yang sangat kuat untuk tidak menjadi pemain judi online. Kontrol diri yang lemah dapat menyebabkan remaja pemain judi online menjadi kecanduan untuk terus bermain dan melakukan berbagai hal untuk memenuhi keinginannya. Motivasi atau keinginan pemain untuk menjadi pemain judi online disebabkan adanya kepercayaan diri yang sangat tinggi dan kepercayaan diri yang sangat yakin akan menjadi pemenang di perjudian ini, keadaan aslinya peluang untuk menjadi pemenang sangat tipis dan memiliki kemungkinan yang sangat kecil. Hal ini disebabkan oleh adanya kepercayaan diri yang merupakan ilusi dan harapan yang ada dalam pikirannya sendiri.

## Daftar Pustaka

- A. Nita, et al. (2023). (2023). Kecenderungan Adiksi Judi Online pada Penjudi Online: Bagaimana Peran Self-Control. *Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Addiyansyah, W., & Rofia'ah. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor Kata Kunci Abstrak. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13–22. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto>
- Affan, V., & Saefudin, Y. (2023). Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer yang Mengiklankan Judi Online. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 13–20.
- Agif, O. :, Meswari, S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5). <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Eki Furqon, Alycia Risaldy Halim, Fuad Sirojul Huda, Nisrina Agustini, Syifa Aulia Nur Fadlilah, Muhamad Farhan Al Amien, Ratri Yulianingsari Negoro, Santomi, Yunita, Aqila Zahra, Diska Eunike, & Aisa Aulina. (2022). Tinjauan Kriminologis Dan Persepsi Masyarakat Terhadap Kenakalan Remaja Di Desa Panenjoan. *ProBono and Community Service Journal*, 1(1), 7–10.
- F. Ahmad, et al. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda: Faktor dan Dampaknya. *Jurnal*.
- Lubis, F. H., Melisa Pane, & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2).
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>

- Hudjolly, Rigen Sumilat, R., Novita Hariyani, N., & Hasibuan, K. (2023). Online Gambling Practices (Positive Legal, Social, And Religious Review). *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 6(3), 1568– 1573. <https://doi.org/10.24815/jr.v6i3.34146>
- Jidan Fakhriansyah, D., & Alwi, M. (2022). Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ Edukasi Bahaya Judi Online Kepada REMAJA. *Jurnal UMJ*, 1–4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Lakoro, A., Badu, L. W., & Achir, N. (2019). Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online Di Kota Gorontalo Weak Polices In Handling Criminal Actions Online Togel Gaming In The City Of Gorontalo. *Jurnal Legalitas*, 15(1), 31–50.
- Lucky Aldyano, Irawan Suntoro, & M.Mona Adha. (2013). Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi Online Di Rt 05 Lingkungan 003 Kedaton. *Jurnal Kultur Demokrasi*.
- Morales, Y. (2023). Studi Deskriptif Kuantitatif Self Control Pemain Judi Online pada Emerging Adulthood di Surabaya dan Sidoarjo.
- Mulyani, T., Satria, W., & Putra Wijaya, W. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa Smk Negeri 4 Semarang Mengenai Aspek Hukum Game Online. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(Desember), 127–139.
- P. Fangky, et al. (2016). (2016). Gambaran Kontrol Diri pada Mahasiswa Penjudi di Kota Jember. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*. , 12(2), 59–68.
- Putra, R. D. (2015). Perilaku Menyimpang Remaja Studi Pada Remaja Yang Gemar Bermain Game Online Di Warnet. *Portal Jurnal Ilmiah Universitas Tanjungpura*.
- Ramli, M., Haris, A., Heru, :, & Rusdayani, A. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 1(2), 127–138.
- S. Dika, et al. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139–156.
- Sahri, A., & Kustiawan, W. (2023). Perananan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online pada Kalangan Remaja di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara. *Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 513.
- Suhada, R. (2019). Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Of Universitas Airlangga*.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 2019(3), 326–340.
- Supratama, R., Elsera, M., Solina, E., Raja, U. M., & Haji, A. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Susanti, R. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Sosial Dan Budaya*. , 10(1), 116–129.
- 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>
- Yulianto, M., Titiek, G.-S., Tinggi, I., Hukum, I., & Guntari, T. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Zurohman, A., Astuti, M. P. T., Tjaturahono, D., & Sanjoto, 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* , 5(2), 156–162. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>