



Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda

Riski Kamila Juliani¹, Muhammad Satria², Reza Mauldy Raharja³, Wika Hardika Legiani⁴

¹⁻⁴ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Alamat: Jl.Ciwaru Raya,Cipare,Kec Serang, Kota Serang, Banten 42117

Email: riskikamilaj@gmail.com¹, Msatria35@gmail.com²

Abstract. *Online gambling games are popular among teenagers nowadays. This is caused by very sophisticated technological advances, socio-economic pressures, and the role of social media as an advertising platform. This research aims to understand the reasons why the younger generation plays online gambling and solve the problems of this case. In collecting data, researchers obtained data through observation and interviews. The results of this research explain the factors of playing online gambling such as environmental, cognitive and perception factors. This case has an impact on finances (material values), vital values, spiritual values (mental health and social relationships). Playing online gambling games is caused by technological accessibility, socio-economic pressures, lack of public awareness about the laws and risks of online gambling.*

Keywords: *online gambling games, young generation, Habit.*

Abstrak. Permainan judi online semakin marak di kalangan remaja. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang sangat canggih, tekanan sosial ekonomi, dan peran media sosial sebagai platform iklan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami alasan generasi muda bermain judi online dan menyelesaikan masalah dari kasus ini. Dalam mengumpulkan data peneliti memperoleh data melalui observasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini memaparkan faktor-faktor bermain judi online seperti faktor lingkungan, kognitif, dan persepsi. Kasus ini berdampak pada keuangan (nilai materill), nilai vital, nilai kerohanian (kesehatan mental dan hubungan sosial). Permainan bermain judi online disebabkan oleh adanya aksesibilitas teknologi, tekanan sosial ekonomi, kesadaran masyarakat yang kurang tentang hukum dan risiko berjudi online.

Kata kunci: Permainan Judi Online, Generasi Muda, Kebiasaan.

LATAR BELAKANG

Pada masa saat ini perjudian masih sangat terkenal, namun sampai sekarang perjudian dianggap dapat melanggar, berdampak sangat buruk melalui masyarakat yang ikut atau terlibat bermain judi, sampai sekarang perjudian masi sangat di anggap sebagai masalah besar melalui masalah sosial sangat berdampak bahaya dan dapat merugikan masyarakat di Indonesia.

Di era globalisasi ini teknologi berkembang semakin besar, teknologi dapat berpengaruh positif dan negatif tergantung penggunaannya. Pengaruh positif yang di dapatkan yaitu kebebasan mengakses untuk kepentingan ilmu pengetahuan namun dengan bebasnya mengakses internet pengguna juga dengan bebas mendapat informasi yang melanggar hukum salah satu contohnya adalah permainan judi online kasus tersebut adalah hal biasa yang biasa sering kita dengar dan semakin meningkat dibelahan dunia seperti di Amerika, China, dan tentunya Indonesia. Bukan hanya terjadi di kalangan dewasa saja, namun juga sekarang terjadi pada generasi muda penerus bangsa.

Salah satu kasus yang harus di perhatikan dan sangat sulit di berantas diindonesia adalah perjudian. Semakin canggih teknologi kini perjudian ada dalam bentuk perjudian online. Kasus ini masuk kedalam lingkungan orang tua, anak anak, dan remaja. Pandangan masyarakat terhadap perjudian online ini sangatlah biasa. Hal ini dianggap suatu hal untuk hiburan ini dikarenakan merugikan masyarakat indonesia.

Perjudian ini merupakan kasus yang sangat serius dan harus segera ditindaklanjuti oleh penegak hukum. Adanya penegak hukum diindonesia untuk melindungi, mengayomi, melayani rakyat dalam keamanan dan ketertiban. Maraknya bentuk perjudian online di generasi muda dilakukan secara terbuka dan tertutup, sehingga hal itu dianggap apatis dan wajar diberbagai tempat.

Berdasarkan wawancara dengan masyarakat kp.pasir waru, Diperoleh informasi bahwa terdapat pengalaman dengan bermain judi online, terdapat beberapa faktor dalam bermain judi online, pengaruh media sosial, kurangnya kesadaran dan resiko bermain judi online , tekanan sosial dan ekonomi serta ketersediaannya teknologi aksesibilitas, Penulis berharap agar masalah perjudian online ini dapat terselesaikan dengan baik, hal itu akan terjadi jika adanya kerja sama dengan aparat penegak hukum dan masyarakat. Melalui aparat penegak hukum membuat program sosialisasi bahayanya perjudian online, kemudian masyarakat membantu ikut serta memantau pelaku perjudian online .

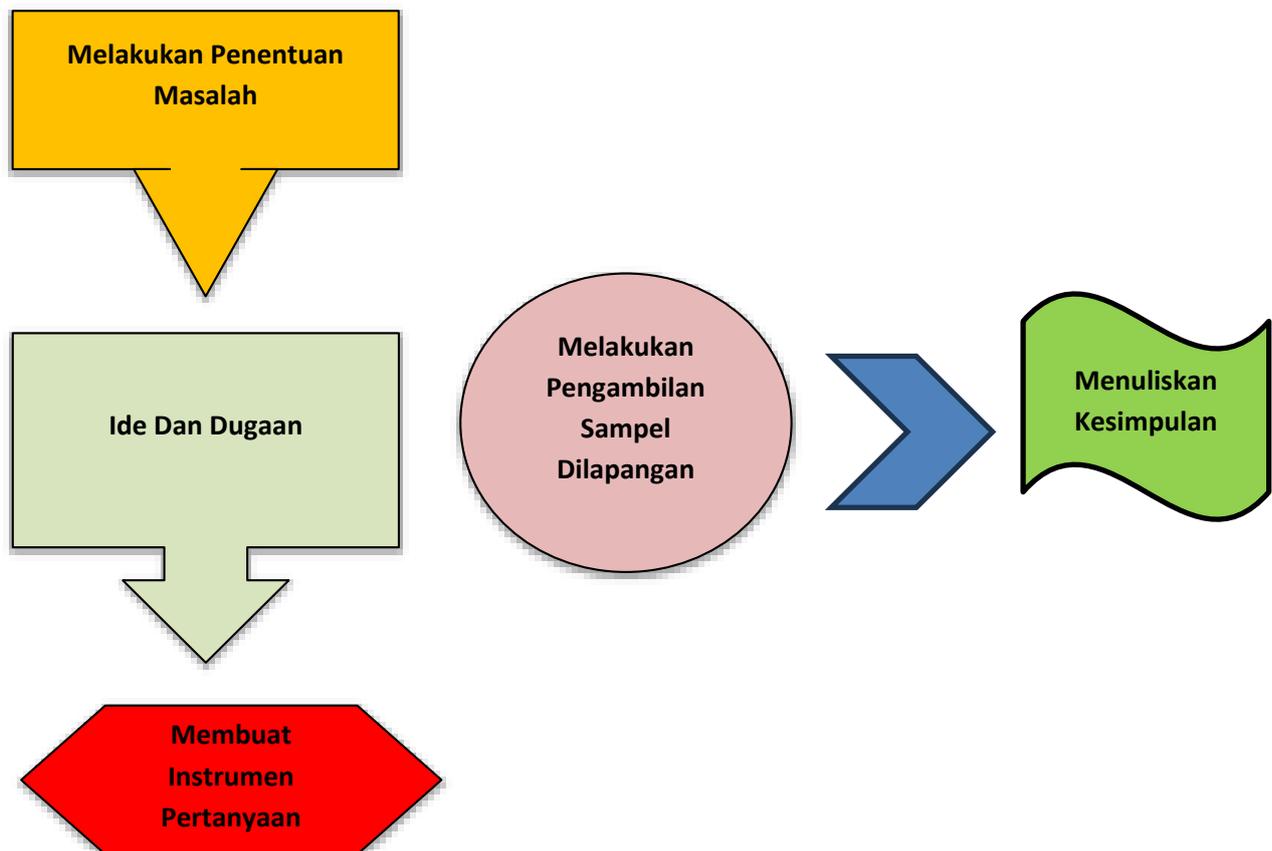
KAJIAN TEORITIS

Adapun menurut Adli tahun 2015, berpendapat bahwa permainan judi dapat mempergunakan media internet untuk melakukan pertaruhan, dalam permainan tersebut berjudi harus membuat perjanjian dengan ketentuan permainan apa yang sedang di pertarukannya, apa bila tim menang dalam pertandingan tersebut, mereka bertindak mendapatkan semua yang sudah dipertaruhkan. Adapun pendapat lain isjoni bahwa menggunakan jaringan internet dapat memperoses di dalam permainannya dengan kehidupan masyarakat khususnya bagi kalangan remaja, tidak asing lagi bagi kehidupan terutama pelajar karena dengan permainan judi online sangat dampak dekat dengan kehidupan para pelajar, sehingga sangat mudah di jumpai dan di akses bahkan dari mereka sudah menjadikan judi online sebagai hiburan.

METODE PENELITIAN

Melalui penelitim kami terdapat menggunakan metode deskriptif ini kami melalui analisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif, kami melakukan observasi dan pengamatan perilaku masyarakat seperti para pemuda, bapa bapa, dan kepala desa. Kp.pasir

waru yang kami jadikan untuk objek penelitian, dengan menganalisa data dan di peroleh menggunakan pengamatan dengan melakukan wawancara dan observasi, Sampel ini diperoleh dari masyarakat kp.pasir waru , selama kegiatan penelitian dengan cara pengamatan dan mewawancarai masyarakat yang bermain permainan judi online. Dengan itu penelitian ini memiliki beberapa tahapan diantaranya adalah :



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan penelitian yang telah kami lakukan pada masyarakat generasi muda kp, pasir waru, pada penelitian pertama mewawancarai beberapa pertanyaan diantaranya :

- 1) Pengalaman masyarakat bermain judi online Masyarakat kp.pasir waru kebanyakan bermain judi online dengan rata rata bermain judi sejak 2019-2024 adapun beberapa pengeluaran dan kemenangan terbesar yang mereka dapat, diantara mereka sudah kecanduan bermain judi online karena menjadi hal kebiasaan.
- 2) Faktor Bermain judi online : Ada beberapa Faktor saat bermain judi online diantaranya , faktor lingkungan, pembelajaran, kognitif, dan persepsi.
- 3) Beberapa dampak bermain judi online Beberapa dampak atau perilaku yang dapat menyebabkan terjadinya perjudian ini diantaranya nilai materil,vital, dan kerohanian .

- 4) Pengaruh media sosial terhadap judi online di kalangan generasi muda : Dalam media sosial sangat berpengaruh dalam permainan judi online hal utama penyebaran permainan itu sendiri di media sosial.
- 5) Tekanan sosial dan ekonomi berdampak pada perjudian online : Dalam tekanan sosial dan ekonomi ini sering kali di uji dalam beberapa pekerjaan seperti tukang becak, pabrik dan lain lain.
- 6) Ketersediaan teknologi aksesibilitas judi online dikalangan generasi muda : Adapun ketersediaan teknologi dan aksesibilitas internet telah mempengaruhi maraknya judi online saat ini, terutama pada golongan generasi muda, kemajuan saat ini sangat beresiko pada kalangan remaja.
- 7) Kurangnya kesadaran dan resiko pada saat bermain judi online : Ada beberapa resiko saat kurangnya kesadaran terhadap bermain judi online diantaranya : ketergantungan masalah keuangan, gangguan hubungan sosial,dampak psikologis, dan pelanggaran hukum.

PENGALAMAN MASYARAKAT PASIR WARU PADA SAAT BERMAIN JUDI ONLINE

Masyarakat kp.pasir waru 89% bermain judi online , dalam hasil mewawancarai, rata rata masyarakat bermain judi sejak 2019,2020,2021,2023,dan 2024 dari tahun ketahun banyak yang sudah bermain judi online ini, untuk kemenangan terbesar mereka mencapai jackpot sebesar 1 juta - 23 juta perharinya, beberapa masyarakat mengatakan bahwa pengeluaran terbesar saat bermain judi online bisa sampai 2 juta - 22 juta, masyarakat mengatakan kecanduan bermain judi online karena beberapa dampak diantaranya:

1. Lingkungan pertemanan, banyak teman teman yang bermain judi online akhirnya tergiur untuk mencoba bermain judi online.
2. Dengan bermain sekali dan mendapatkan kemenangan dengan nominal yang memuaskan berdampak mencoba lagi bermain judi online.
3. Karena kehilangan uang yang para pelaku depokan pada saat bermain judi online berdampak menerima kekalahan yang membuat masyarakat atau pelaku bermain judi online kecewa dan berpengaruh mencoba kembali bermain judi online.

Masyarakat mengatakan sering kali mereka bermain judi online yang bernama togel, mahjong ways 1&2 , gates of onlympus,mixparly,slot pragmatict straight , black jack,parlay, dan spaceman.

Tabel 1
Hasil sampel data masyarakat kp, pasir Ciwaru
bermain judi online

No Urut Masyarakat Yang Diwawancarai	Kemenangan Terbesar (Jutaan- Rupiah)	Pengeluaran Terbesar (Jutaan-Rupiah)	Tahun	Persentase
1.	1-2	2-3	2019	5%
2.	5-6	5-7	2020	10%
3.	8-9	10-12	2021	15%
4.	11-15	14-16	2023	20%
5.	16-23	18-22	2024	50%

FAKTOR BERMAIN JUDI ONLINE

Penanganan harus segera dilakukan agar generasi penerus bangsa Indonesia tidak berdampak buruk dimasa depan. Kebijakan perdata harus diterapkan, hal ini dikarenakan perdata cenderung bersifat preventif. Agar perjudia ini dapat diatasi, diadakannya analisis hal hal terjadinya kasus perjudian ini. Hal hal yang menyebabkan munculnya perilaku perjudian online yaitu, :

1. Faktor lingkungan, faktor ini penyebab utama munculnya perilaku judi contohnya adanya tekanan dari teman atau kelompok serta strategi pemasaran pemilik perjudian online ini, sifat tekanan dan ketidaknyamanan calon pemain untuk serta dalam grup. Kemudian strategi pemasaran perjudian online ini seperti kemudahan untuk memenangkan permainan. Salah satu yang memiliki peran penting adanya iklan di media massa seperti televisi, internet, dan film. Hal itu mendorong calon pemain untuk berjudi.
2. Faktor pembelajaran yang masuk akal akan mempunyai dampak yang besar. Perilaku berjudi. Ketika Anda membuat sesuatu yang menyenangkan, hal itu akan melekat dalam pikiran Anda dan bertahan. Terkadang saya ingin mengulangnya lagi. Hal ini disebut penguatan dalam teori pembelajaran. Teori yang menyatakan bahwa perilaku tertentu cenderung diperkuat atau diulangi seiring berjalannya waktu. Dilanjutkan dengan hadiah/hal menyenangkan.
3. Faktor kognitif tentang kemungkinan menang, yaitu kognisi yang terkandung di dalamnya persepsi pelaku dalam menilai kemungkinan manfaat yang diterima pelaku berjudi. Pemain yang merasa sulit untuk berhenti berjudi cenderung melakukannya. Dalam persepsi kesalahan tentang peluang menang. Pada umumnya mereka telah merasa hebat dengan yakin akan kemenangannya, meski peluangnya sangat kecil. Keyakinan merupakan sebuah ilusi yang didapat nya melalui kemungkinan- kemungkinan penilaian Berdasarkan situasi dan peristiwa yang tidak diketahui dan sangat subyektif.

4. Faktor Persepsi, faktor ini juga berperan penting pada penjudi. Stereotipe mengenai keuletan seseorang dapat menunjang keberhasilan mempengaruhi penjudi dalam bermain. Penjudi tersebut yakin akan hal tersebut dan mereka dapat mencapai keberhasilan ketika mereka mencoba berkerja keras.

DAMPAK BERMAIN JUDI ONLINE

Perbuatan manusia dapat berdampak baik dan buruk sesuai yang kita lakukan. Oleh karena itu kasus ini berdampak buruk terutama pada remaja, mereka akan mendapat resiko dari perjudian tersebut, perjudian ini sangatlah melanggar aturan dilingkungan masyarakat. Tindakan ini juga melanggar tindakan norma norma di masyarakat, dampak negatif yang di terima mereka yaitu mengenai penurunan nilai nilai sosial pada remaja tidak hanya itu dampak bermain judi online yaitu :

a) Nilai materil

Nilai materil ini merupakan bentuk utama dalam hal ekonomi fungsi materi digunakan untuk kebutuhan secara fisik dan jiwa manusia. Oleh karena itu jika bermain judi online penjudi akan kehilangan nilai materil tersebut.

b) Nilai Vital

Nilai Vital ini adalah faktor pendukung kebutuhan manusia dalam menjalankan kehidupannya. Contoh nilai vital ini seperti makanan, pakaian, air, tempat tinggal dan barang berharga lainnya. Dalam generasi sekarang ini penjudi akan melakukan segala hal untuk ikut serta permainan berjudi online. Setelah habis nilai materil mereka akan menggadaikan seperti *leptop* dan barang barang lainnya.

c) Nilai Kerohanian

Nilai ini juga akan mengalami penurunan bahkan hilang dari seorang penjudi.

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERMAINAN JUDI ONLINE

Media sosial adalah hal utama penyebaran permainan judi online. Komunikasi secara online secara bebas dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Adapun bermain judi online memiliki beberapa dampak terutama pada lemahnya pada suatu nilai nilai sosial terutama pada kalangan generasi muda. Judi online ini juga berisiko menimbulkan masalah sosial ekonomi, melanggar norma agama, budaya yang berdampak pada kesanksian hukum di Indonesia.

TEKANAN SOSIAL DAN EKONOMI

Sering kali perjudian dianggap sebagai salah satu uji keberuntungan dan dapat meningkatkan ekonomi, khususnya di lingkup remaja dan masyarakat dengan status sosial rendah. Hal ini ditunjukkan ketika masyarakat dapat berpenghasilan sedikit seperti tukang becak, pabrik, dan kelontong beberapa pekerjaan yang seperti tadi disebutkan memiliki harapan keuntungan. Hal ini dapat dikatakan bahwa perjudian sudah diterima sejak dahulu dan berperan penting pada maraknya judi online sekarang ini.

KETERSEDIAANNYA TEKNOLOGI DAN AKSESIBILITAS

Ketersediaan teknologi dan aksesibilitas internet telah mempengaruhi maraknya judi online, terutama di kalangan generasi muda. Kemajuan teknologi memiliki akses yang lebih mudah dan cepat ke permainan judi online, memiliki akses bisa dimana saja dan kapanpun, sehingga meningkatkan risiko kecanduan judi di kalangan generasi muda. Selain itu, pandemi Covid-19 juga berperan dalam peningkatan popularitas judi online. Ketika orang-orang dibatasi untuk keluar rumah, banyak yang beralih ke internet untuk mencari hiburan, termasuk judi online. Namun, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah mengeluarkan pernyataan tentang peningkatan signifikan dalam aktivitas perjudian online dan berupaya untuk memberantasnya. Teknologi memberikan akses yang lebih mudah, judi online tetap melanggar hukum dan memiliki dampak negatif, seperti mengganggu kesejahteraan mental dan merusak nilai-nilai sosial.

KESADARAN DAN PEMAHAMAN TENTANG RESIKO BERMAIN JUDI ONLINE

Kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang risiko bermain judi online dapat menjadi beberapa risiko yang terkait dengan bermain judi online antara lain:

1. Ketergantungan dan masalah keuangan: bermain judi online mendapatkan ketersediaan waktu selama 24 jam, dengan ini dapat mempermudah mengakses itu juga dapat menyebabkan seseorang atau penggunanya kecanduan, ini juga menyebabkan ketergantungan yang dapat merusak kehidupan seseorang termasuk keluarga, serta menyebabkan masalah keuangan yang serius.
2. Gangguan hubungan sosial: Seseorang akan terus menerus menghabiskan waktu, uang, dan tenaga untuk bermain judi online, adapun cenderung untuk mengabaikan hubungan sosial yang sangat penting dalam kehidupan mereka, faktor juga berpengaruh mungkin dari mereka yang bermain judi online kurang tertarik untuk melakukan aktivitas lain dan lebih memilih untuk tidak bersosialisasi.

3. Dampak psikologis: Adapun dengan bermain judi online berdampak negatif pada kesejahteraan mental bagi seseorang. Kekalahan berulang atau kehilangan uang yang di dapat memberikan banyak penyebab diantaranya stress, kecemasan yang berlebihan, dan depresi.

4. Pelanggaran hukum: Dengan bermain judi online juga melanggar hukum di banyak negara. Meskipun ada aturan dan sanksi pidana terkait perjudian online, masih banyak orang yang melanggarnya karena kurangnya efektivitas penerapan hukum.

Penting untuk meningkatkan kesadaran akan risiko dan konsekuensi bermain judi online, serta mengedukasi generasi muda tentang bahayanya. Dukungan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat juga penting dalam mencegah dan mengatasi masalah perjudian online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dengan adanya penelitian kami dapat disimpulkan bahwa dengan bermain judi online sangat berdampak negatif, diantaranya masalah tekanan ekonomi sosial, melemahnya nilai sosial pada remaja. Perjudian adalah tindakan yang tidak patut di contoh, dari temuan penelitian yang kami teliti menunjukkan bahwa aktivitas perjudiaan online pada dasarnya berdampak besar bagi individu. Perjudian ini mempunyai beberapa kedalam faktor yang mempengaruhi pada perilaku perjudian, dalam taktik pemasarannya pengelola penjudi dapat mencuci otak penjudi yang kalah bahwa pemenang dari pemain yang sukses adalah hal yang biasa, namun pemain yang berusaha keras atau ulet menang merupakan hal yang luar biasa.

Saran

1. Dalam pemerintahan terdapat juga lembaga penegak hukum juga memerlukan dalam pengambilan terdapat juga cara mengatasi dalam semakin banyaknya yang bermain perjudian online ini dikalangan remaja. Begitupula dalam membentuk perundang undang yang lebih tegas dalam menangani perjudian online ini , dalam meningkatnya penegak dalam hukum, dengan mengadakan kampanye dalam membentuknya kesadaran masyarakat dalam menghadapi resiko dan konsekuensi dalam bermain judi online.

2. Begitupun dalam kerjasama antara pemerintah dengan lembaga pendidikan dalam pemerintahan , lembaga pendidikan , dalam lingkup keluarga dan yang terakhir masyarakat juga harus mengikuti dalam bekerja sama demi kepentingan kasus perjudian online terselesaikan, khususnya kalangan remaja. Hal ini bertujuan melindungi kalangan muda dari seluruh pengaruh negatif perjudian online. Berikan sosialisasi bahayanya perjudian online dan perdalam ilmu pengetahuan, cara hidup sehat demi kemajuan bangsa negara Indonesia ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Setelah artikel ini terselesaikan dengan baik, walaupun masih banyak kekurangan, penulis mengucapkan Terima kasih dengan tulus kepada:

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan artikel ini.
2. Warga Kp. Pasir Waru telah menyempatkan waktu sebagai narasumber pada artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ardhan, M. U., Fadel, M., Kennardy, L., Febriyandi, M., & Seipul. (t.t.). *. Chintya Siringoringo, A., Yunita, S., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 06(02), 10948–10956.
- Doi, :, Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). ANALISIS DAMPAK KASUS JUDI ONLINE TERHADAP KESENJANGAN ANAK MUDA DI DICIKUTRA HIGH LAND. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3). <https://www.collegesidekick.com/study-docs/7693010>
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (t.t.). MARAKNYA JUDI ONLINE DI KALANGAN ANAK MUDA : FAKTOR DAN DAMPAKNYA.
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., Maharani, R., dan Perbankan, K., & Pajajaran ICB, P. (2023). MARAKNYA JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN DI KALANGAN MAHASISWA. *Dalam Jurnal Sosio dan Humaniora | (Vol. 2, Nomor 1)*.
- Indra Prasetya Panjaitan. (t.t.).
- Jidan Fakhriansyah, D., & Alwi, M. (t.t.). Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat> EDUKASI BAHAYA JUDI ONLINE KEPADA REMAJA.
- Journal of Educational Social Studies* Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang).
- KEBIJAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP PELAKU YANG MEMBAWA ATAU MENTRANSFER UANG HASIL PERJUDIAN KE INDONESIA PUTRA, TIO WARDANA. "KEBIJAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP PELAKU YANG MEMBAWA ATAU MENTRANSFER UANG HASIL PERJUDIAN KE INDONESIA."
- Nabila, F. (2024). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online. 2(1), 290–293.
- Ramadhani, I., Noer, M., & Mahardhika, M. I. (2023, November). Analisis Aplikasi Judi Online Dari Segi Keamanan, Privasi, Dan Etika Dalam Perspektif Hukum Negara

- Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* (Vol. 3, No. 1, pp. 542-552).
- Ramli, M., Haris, A., Heru, ;, & Rusdayani, A. (t.t.). *HASANUDDIN JOURNAL OF SOCIOLOGY* (hjs). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 1(2), 127–138.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- SINTIA NURIZAN PUTRI_170569201047_SOSIOLOGI_COVER. (t.t.).
- Tasya Jadidah, I., Milyarta Lestari, U., Alea Amanah Fatiha, K., Riyani, R., Ariesty Wulandari, C., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U., & H Zainal Abidin Fikri, J. K. Maraknya judi online.
- Utia Khairan, 160201122, FTK, PAI. (t.t.).
- Wibowo, R. H. (t.t.). **PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PENYALAHGUNAAN APLIKASI YANG BERMUATAN PERJUDIAN ONLINE DIDUNIA MAYA OLEH POLRESTA SURAKARTA.**