Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan dan Informatika (MANEKIN)
Volume 3, No. 02, Desember Tahun 2024
ISSN 2985-4202 (media online)
Hal 128-131

Faktor Remaja Yang Terjebak Dalam Permainan Judi *Online*

(Studi Kasus Pada Generasi Milenial Di Jakarta)

Muhammad Ragil Mahendra[1], Ratih Damayanti[2]

[1]Produksi Media, Akademi Televisi Indonesia, DKI Jakarta, Indonesia
[2]Akademi Televisi Indonesia, DKI Jakarta, Indonesia
Email : [1]ragilmahendra03@gmail.com, [2]ratin.damayanti@atvi.ac.id
(* : coressponding author)

Abstrak - Fenomena judi online semakin menjadi perhatian serius di kalangan masyarakat, terutama pada kelompok remaja. Akses yang luas terhadap teknologi informasi, seperti ponsel pintar yang terhubung ke internet, memberikan kemudahan bagi remaja untuk terlibat dalam judi online. Berbeda dengan judi konvensional, judi online menawarkan anonimitas, kemudahan akses, dan beragam jenis permainan yang menarik. Karakteristik masa remaja yang cenderung penuh dengan eksplorasi, pencarian identitas, serta kecenderungan mengambil risiko, membuat kelompok usia ini rentan terhadap pengaruh lingkungan dan godaan judi online. Faktor individu seperti rasa ingin tahu, tekanan ekonomi, serta kebutuhan akan hiburan menjadi penyebab utama keterlibatan remaja. Selain itu, promosi agresif dari platform perjudian digital seringkali menarik perhatian mereka. Dampak yang ditimbulkan meliputi masalah finansial, gangguan kesehatan mental, hingga potensi kehancuran masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor penyebab keterlibatan remaja dalam judi online, mengkaji dampaknya, dan merumuskan solusi preventif yang efektif. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya pencegahan judi online di kalangan remaja melalui pendekatan edukasi, kebijakan, dan partisipasi masyarakat.

Kata Kunci : Judi Online, Remaja, Faktor Penyebab, Dampak Judi Online

Abstract *- The phenomenon of online gambling is increasingly becoming a serious concern among society, especially among teenagers. Wide access to information technology, such as smartphones connected to the internet, makes it easy for teenagers to engage in online gambling. In contrast to conventional gambling, online gambling offers anonymity, easy access, and various types of interesting games. The characteristics of adolescence, which tend to be full of exploration, search for identity, and a tendency to take risks, make this age group vulnerable to environmental influences and the temptation of online gambling. Individual factors such as curiosity, economic pressure, and the need for entertainment are the main causes of teenage involvement. Additionally, aggressive promotions from digital gambling platforms often attract their attention. The impacts include financial problems, mental health problems, and potential future destruction. This research aims to analyze the factors that cause teenage involvement in online gambling, examine its impact, and formulate effective preventive solutions. It is hoped that this research can make a real contribution to efforts to prevent online gambling among teenagers through education, policy and community participation approaches.*

Keywords: *Online Gambling, Adolescents, Causal Factors, Impact of Online Gambling*

1. PENDAHULUAN

Fenomena judi *online* semakin menjadi perhatian serius masyarakat, terutama di kalangan remaja. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka akses yang luas terhadap berbagai bentuk hiburan digital, termasuk permainan judi *online*. Berbeda dengan judi konvensional, judi *online* menawarkan kemudahan akses, anonimitas, dan beragam jenis permainan yang menarik perhatian pengguna, khususnya remaja yang cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi dan rentan terhadap pengaruh lingkungan.

Remaja merupakan kelompok usia yang sedang berada dalam fase perkembangan emosional dan kognitif yang signifikan. Dalam fase ini, mereka cenderung mencari pengalaman baru, mengeksplorasi identitas, serta memiliki kecenderungan untuk mengambil risiko (Nurhanifah, 2021). Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat remaja lebih mudah terjebak dalam permainan judi *online*. (Makarin & Astuti, 2023) menyatakan bahwa perjudian adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untuk bergantung pada keberuntungan belaka,juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Lebih jauh lagi, keberadaan perangkat

Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan dan Informatika (MANEKIN)
Volume 3, No. 02, Desember Tahun 2024
ISSN 2985-4202 (media online)
Hal 128-131

digital seperti ponsel pintar yang hampir selalu terhubung ke internet memberikan kemudahan bagi remaja untuk mengakses judi online kapan saja dan di mana saja.

Selain faktor individu, lingkungan sosial dan keluarga juga memainkan peran penting. Kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, serta tekanan sosial dapat mendorong remaja untuk mencoba judi online (Rizzaldi & Mustofa, 2024). Ditambah lagi, promosi yang masif dari penyedia platform judi melalui media sosial atau aplikasi digital sering dikemas secara menarik sehingga sulit ditolak oleh remaja. (Fathanah et al., 2023) menyatakan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan anak muda terlibat dalam perjudian *online*. Perjudian *online* mampu membuat anak muda senang dengan permainan ini karena permainan ini menjanjikan keuntungan yang sangat besar jika mereka menang,menurut data yang diperoleh peneliti in. Remaja mudah terpengaruh oleh perjudian *online,* karena meskipun investasi nominal awalnya kecil, mereka menyaksikan jumlah uang yang sangat besar dimenangkan dari permainan ini Dampak dari keterlibatan remaja dalam judi online tidak hanya mempengaruhi kondisi ekonomi mereka, tetapi juga kesehatan mental, hubungan sosial, dan potensi masa depan mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan remaja terjebak dalam permainan judi online. Penelitian ini juga akan mengkaji dampak yang ditimbulkan serta mencari solusi preventif yang efektif untuk meminimalkan risiko keterlibatan remaja dalam aktivitas ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pencegahan perjudian online di kalangan remaja, baik dari sisi kebijakan, edukasi, maupun peran masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk melakukan kajian mendalam untuk memahami faktor-faktor yang memotivasi remaja mengikuti perjudian online. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini fokus pada pemahaman konteks sosial, pengalaman, dan perspektif para informan. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan pemahaman yang holistik dan mendalam terkait faktor-faktor yang melatarbelakangi remaja terjebak dalam praktik judi *online* .Desain penelitian ini berbentuk studi fenomenologi, yang fokus pada pemahaman pengalaman hidup informan, khususnya remaja yang terjebak dalam judi *online.* Metode fenomenologi bertujuan untuk menggali pengalaman subyektif informan, dalam hal ini pemahaman terkait motivasi, dampak, dan faktor-faktor lingkungan yang berperan dalam terjebaknya remaja pada judi *online*. Penelitian ini mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian kualitatif, yang mencakup persetujuan informan, menjaga anonimitas, dan memastikan kerahasiaan data. Sebelum wawancara, informan diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian dan hak-hak mereka sebagai partisipan. Persetujuan tertulis atau lisan dari setiap informan diperoleh untuk mengizinkan rekaman wawancara dan pengolahan data.

3. HASIL PEMBAHASAN

Fenomena judi online telah menyebar luas dan melibatkan berbagai kelompok usia, mulai dari generasi muda hingga orang dewasa yang lebih tua. Ada sejumlah faktor yang mendorong popularitas fenomena ini, yang masing-masing memberikan kontribusi signifikan terhadap meluasnya praktik perjudian daring di kalangan masyarakat. Faktor-faktor tersebut mencakup aspek sosial, ekonomi, dan teknologi, yang bersama-sama menciptakan daya tarik tersendiri terhadap aktivitas ini, khususnya di kalangan remaja. Ketertarikan yang tinggi pada judi online di kalangan anak muda ini seringkali dipicu oleh aksesibilitas teknologi, promosi yang agresif, dan daya tarik keuntungan instan yang ditawarkan oleh platform perjudian daring.

Masa remaja memiliki daya tarik tersendiri karena terdapat karakteristik khas yang membedakan masa ini dari masa dewasa dalam masyarakat. Seperti yang dikemukakan oleh Yusuf dalam karya (Fitriani, 2015), pada tahap ini, remaja cenderung terbuka untuk mencoba berbagai hal baru dalam hidup, baik dalam aspek sosial, emosional, maupun intelektual. Proses ini sering melibatkan eksplorasi minat, hobi, hubungan sosial, hingga nilai-nilai yang membentuk kepribadian mereka. Keunikan masa remaja terletak pada karakteristik khas yang membedakannya dari masa

Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan dan Informatika (MANEKIN)
Volume 3, No. 02, Desember Tahun 2024
ISSN 2985-4202 (media online)
Hal 128-131

dewasa (Naibaho et al., 2022). Masa ini sering kali ditandai dengan semangat eksperimental yang tinggi, rasa ingin tahu yang mendalam, serta keinginan untuk mencari kebebasan dan kemandirian. Namun, remaja juga cenderung rentan terhadap pengaruh lingkungan dan kelompok sosial karena identitas mereka masih dalam tahap pembentukan (Suryana et al., 2022).



Gambar 1. Salah Satu Situs Judi *Online*

Hal ini menjadikan masa remaja memiliki daya tarik tersendiri sebagai periode transisi yang dinamis, penuh peluang, namun juga tantangan yang signifikan dalam perkembangan manusia. Karena sifatnya yang unik, masa remaja sering dipandang sebagai waktu yang krusial dalam membentuk arah kehidupan seseorang di masa depan, termasuk dalam pengambilan keputusan, pembentukan hubungan, dan pengembangan nilai-nilai personal.

Berikut adalah beberapa jenis permainan judi online yang umum ditemukan di platform perjudian digital. Namun, perlu diingat bahwa perjudian memiliki risiko besar, baik dari sisi finansial maupun hukum, terutama di negara-negara seperti Indonesia, di mana aktivitas ini ilegal. **Slot Online** adalah permainan berbasis mesin slot virtual di mana pemain memutar gulungan untuk mendapatkan kombinasi simbol tertentu sebagai hadiah.

Meskipun mudah dimainkan, permainan ini berisiko menimbulkan ketergantungan karena bergantung sepenuhnya pada keberuntungan. **Poker Online** melibatkan strategi dan keberuntungan dalam permainan kartu seperti Texas Hold'em dan Omaha, dengan pemain bersaing melawan satu sama lain. Meskipun membutuhkan keterampilan, pemain perlu pemahaman mendalam untuk menang. **Sportsbook** adalah taruhan pada hasil pertandingan olahraga, seperti sepak bola dan basket, dengan hasil yang sulit diprediksi. **Casino Live** menyajikan permainan seperti blackjack dan roulette yang dimainkan dengan dealer nyata melalui streaming video, memberikan pengalaman kasino fisik namun membutuhkan modal besar. **Togel Online** melibatkan taruhan angka dengan peluang menang yang kecil, sedangkan **Fish Hunter** adalah permainan arcade yang mengharuskan pemain menembak ikan untuk mendapatkan poin yang bisa ditukar uang.

Esports Betting adalah taruhan pada kompetisi video game profesional, namun hasilnya sulit diprediksi. **Domino QiuQiu** dan **Capsa Susun** adalah permainan kartu tradisional Asia yang mengandalkan keberuntungan dan strategi. **Perjudian Virtual** menawarkan taruhan pada hasil pertandingan olahraga virtual, namun hasilnya sepenuhnya ditentukan oleh sistem komputer. Semua jenis perjudian ini melibatkan risiko keuangan yang tinggi dan dapat menyebabkan kecanduan, serta berpotensi melanggar hukum yang ada.

Data menunjukkan bahwa motivasi utama responden untuk mulai bermain judi online sangat bervariasi, dari rasa penasaran hingga kebutuhan ekonomi. Sebagian besar responden mengakui bahwa lingkungan, baik teman maupun kelompok tertentu, memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan mereka untuk mencoba judi online. Hal ini terlihat dari jawaban responden seperti "karena melihat teman" atau "diperkenalkan oleh lingkungan sekitar." Judi online memberikan dampak emosional yang kuat, seperti rasa senang saat menang dan stres atau penyesalan saat kalah. Beberapa responden juga menyatakan bahwa aktivitas ini dapat mempengaruhi aspek kehidupan sehari-hari, termasuk hubungan keluarga dan keuangan.

Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan dan Informatika (MANEKIN)
Volume 3, No. 02, Desember Tahun 2024
ISSN 2985-4202 (media online)
Hal 128-131

Beberapa responden mengungkapkan kerugian finansial yang cukup besar, dengan beberapa bahkan menjual barang untuk melanjutkan permainan. Meskipun beberapa responden melihat potensi keuntungan finansial, mereka mengakui bahwa kerugian sering kali lebih besar daripada keuntungan yang diperoleh. Sebagai contoh, responden menyebutkan bahwa kemenangan dari judi hanya bersifat sementara dan tidak dapat menutupi total kerugian. Ada pula pengakuan dari beberapa responden tentang ketagihan yang membuat mereka sulit berhenti, bahkan setelah mengalami kerugian berulang kali.

Sebaliknya, ada pula responden yang menyatakan ketidakseriusan dalam bermain judi online, menggambarkannya sebagai aktivitas iseng tanpa dampak signifikan pada kehidupan mereka. Beberapa bahkan telah memutuskan untuk berhenti bermain setelah menyadari kerugian atau risiko yang ditimbulkan. Jawaban dari responden ini menunjukkan bahwa keputusan untuk berhenti sering kali datang dari kesadaran pribadi, meskipun belum tentu diikuti dengan solusi untuk dampak yang telah terjadi.

Secara keseluruhan, data ini mencerminkan kompleksitas dampak judi online, baik secara psikologis, sosial, maupun finansial. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya intervensi yang melibatkan edukasi tentang bahaya judi online dan penyediaan dukungan untuk mereka yang terdampak.

4. KESIMPULAN

Fenomena judi *online,* khususnya di kalangan remaja, menunjukkan hubungan erat antara faktor individu, lingkungan sosial, dan kemajuan teknologi. Remaja yang sedang berada dalam fase eksplorasi dan rentan terhadap pengaruh lingkungan menjadi kelompok yang paling terdampak. Judi *online* menawarkan kemudahan akses dan daya tarik keuntungan instan, yang sering kali diperparah oleh kurangnya pengawasan orang tua dan pengaruh sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* berdampak negatif pada kondisi finansial, psikologis, dan sosial mereka. Meskipun sebagian kecil merasakan manfaat ekonomi, mayoritas mengalami kerugian yang signifikan, disertai stres dan penyesalan. Oleh karena itu, diperlukan edukasi, kebijakan pencegahan, dan peran aktif masyarakat untuk mengurangi risiko keterlibatan remaja dalam judi online.

DAFTAR PUSTAKA

Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono, S. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, *2*(2), 79–90.

Fitriani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, *17*(1).

Makarin, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, *3*(3), 180–189. https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674

Naibaho, A., Siregar, B. S., Ginting, C. N., Sinaga, G., Aulia, M. K., & Yunita, S. (2022). Memperkokoh Identitas Nasional Pada Kalangan Remaja di Era Digital. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *1*(3), 896–902.

Nurhanifah, N. (2021). Fenomena sensasi di media sosial dan dampaknya terhadap perilaku remaja. *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, *7*(2), 116–124.

Rizzaldi, M. R., & Mustofa, R. H. (2024). Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, *18*(6), 4503–4519.

Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan remaja awal, menengah dan implikasinya terhadap pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(3).