

Studi Kasus terhadap Perilaku Kecanduan Judi *Online* pada Remaja Akhir di Kabupaten Ogan Ilir

Taupik Hidayat¹, Hervina Nathasya²

^{1,2} Bimbingan dan Konseling, Universitas Sriwijaya

e-mail: taupikhdyt120703@gmail.com¹, hervinanathasya3@gmail.com²

Abstrak

Remaja dengan perilaku kecanduan judi *online* dapat disebabkan oleh berbagai faktor baik faktor dari dalam diri maupun faktor dari luar individu itu sendiri. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan judi *online* ini dapat mempengaruhi perilaku dan kesehatan mental remaja. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengetahui perilaku yang tampak sebagai akibat kecanduan judi *online* dan dampaknya bagi kehidupan mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, pedoman observasi dan wawancara serta metode triangulasi sebagai teknik analisis data. Hasilnya, didapatkan bahwa faktor penyebab bermain judi *online* adalah dari lingkungan pertemanan, keinginan diri sendiri hingga promosi iklan. Dampak yang ditimbulkan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Selain itu, informan juga menunjukkan perilaku agresif secara fisik dan psikis.

Kata kunci: *Judi Online, Situs, dan Remaja Akhir*

Abstract

Adolescents with *online* gambling addiction behavior can be caused by various factors, both factors from within and factors from outside the individual itself. The impact of this *online* gambling addiction can affect the behavior and mental health of adolescents. Therefore, this research is important to find out the behavior that appears as a result of *online* gambling addiction and its impact on their lives. This research uses a descriptive qualitative method with a case study design. The data collection techniques used were literature study, observation and interview guidelines as well as the triangulation method as a data analysis technique. As a result, it was found that the factors that cause playing *online* gambling are from the friendship environment, self-will to advertising promotions. The resulting impact affects various aspects of life. In addition, informants also show aggressive behavior physically and psychologically.

Keywords: *Online Gambling, Site and Late Teens*

PENDAHULUAN

Perjudian menjadi salah satu fenomena yang masih marak terjadi baik dikalangan dewasa hingga muda mudi sekalipun. Perjudian ini dapat dilakukan secara langsung maupun melalui internet yang biasa disebut dengan judi *online*. Judi *online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga menjadi industri yang bernilai miliaran dolar, dengan ribuan platform yang menawarkan berbagai jenis permainan, mulai dari taruhan olahraga hingga permainan kasino. Dengan kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet yang semakin luas, praktik ini menjadi semakin mudah diakses oleh siapa saja, termasuk remaja. Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak sebelum menuju dewasa. Menurut Hurlock (2003), usia remaja terbagi menjadi tiga kelompok sesuai dengan tahap perkembangan mereka yakni, remaja awal (early adolescence) yang dimulai dari usia 12 tahun hingga 15 tahun, remaja pertengahan (middle adolescence) dari usia 15 tahun hingga 18 tahun, dan remaja akhir (late adolescence) dengan kisaran usia 18 tahun sampai 21 tahun. Fenomena judi *online* dikalangan remaja ini tentu menciptakan tantangan baru, terutama terkait dengan perilaku dan kesehatan mental generasi muda.

Banyak remaja terjerumus pada perjudian *online* melalui iklan yang menarik dan promosi yang agresif. Di era media sosial, iklan tersebut tidak hanya menjangkau orang dewasa, tetapi juga menargetkan pengguna muda yang mungkin belum sepenuhnya memahami risiko yang terlibat. Hasil survei Populix yang berjudul “Understanding the Impact of *Online* Gambling Ads Exposure” menunjukkan bahwa iklan yang paling sering muncul di internet adalah judi slot yakni sebesar 80%, kemudian disusul oleh judi domino 59%, poker *online* 48%, kasino *online* 47% dan judi bola sebesar 44%. Umumnya, iklan-iklan ini muncul di situs website seperti situs website film, situs website gaming, hingga konten influencer yang mempromosikan judi *online*. selain itu, iklan-iklan ini juga muncul melalui media sosial yang biasa diakses seperti instagram, youtube, facebook, tiktok, X dan lain sebagainya (Setyowati, 2024).

Dari data PPATK Pekanbaru mengungkapkan bahwa tercatat pemain judi *online* di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Dimana para pemain ini tidak hanya dari usia dewasa saja tetapi juga para anak dan remaja. Dari data demografi, pemain judi *online* berusia di bawah 10 tahun mencapai 2% dengan jumlah 80.000 orang. Sedangkan untuk usia antara 10 sampai 20 tahun berjumlah 11% atau kurang lebih 440.000 orang, usia 21 sampai 30 tahun sebesar 13% atau sebanyak 520.000 orang, usia 30 sampai 50 tahun sebesar 40% atau sebanyak 1.640.000 orang dan usia 50 tahun keatas sebesar 34% dengan jumlah pemain sebanyak 1.350.000 orang (PPATK, 2024). Lebih lanjut, data PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi) mengungkapkan, transaksi yang umum dilakukan oleh para pelaku judi *online* kurang dari Rp 100.000. Adapun perputaran uang judi *online* di Indonesia mencapai Rp 190 triliun pada tahun 2022 dan meningkat menjadi Rp 327 triliun pada tahun 2023. Hanya selama periode kuartal I 2024 yakni Januari – Maret, transaksi judi *online* telah mencapai Rp 100 triliun. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlunya perhatian yang serius dari orang tua dan pendidik, sebab remaja yang terlibat dalam perjudian *online* sangat berisiko tinggi mengalami masalah keuangan dan psikologis di kemudian hari.

Pentingnya pemahaman tentang judi *online* tidak dapat diabaikan, terutama mengingat sifatnya yang sering kali menyamar sebagai hiburan. Remaja mungkin tidak menyadari bahwa perjudian dapat berkembang menjadi kecanduan, yang dapat mengganggu pendidikan, hubungan sosial, dan kesehatan mental mereka (Tehrani et al., 2022). Sahputra, dkk (2022) mengungkapkan dampak judi *online* diberbagai aspek material, sosial, agama, prestasi belajar hingga psikis mereka. Remaja cenderung mudah emosional, tidak dapat mengontrol amarah, mudah berkecil hati hingga kurangnya konsentrasi (Ikhtiarini, 2023).

Dalam banyak kasus, perjudian dipandang sebagai cara untuk mendapatkan uang cepat, tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang yang mungkin terjadi. Dampak perjudian *online* pada remaja dapat bervariasi, tetapi risiko yang dihadapi tidak dapat dianggap remeh. Penelitian menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam perjudian cenderung mengalami kecemasan, depresi, dan masalah perilaku lainnya (Sagoe et al., 2017). Selain itu, mereka juga berisiko terjerumus dalam utang dan masalah keuangan yang serius, yang dapat membebani keluarga dan mengganggu kehidupan sehari-hari mereka (Hatimatunnisani dkk, 2023).

Dari fenomena yang ditunjukkan, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa penelitian ini ditujukan untuk mengetahui perilaku dan motivasi remaja dalam melakukan judi *online* dengan tujuan untuk menggambarkan secara detail dan mendalam makna yang terkandung atas aktivitas perjudian tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang dengan rentang usia 17 hingga 21 tahun atau usia remaja akhir. Dengan jenis kelamin yang sama yaitu laki-laki dan bertempat tinggal di salah satu desa di kabupaten Ogan Ilir. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan studi literatur, observasi dan wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan triangulasi, yaitu menggabungkan informasi hasil observasi dan wawancara dengan dokumen seperti foto, data pengguna situs, data uang yang dihabiskan, dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dan pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi lapangan, peneliti secara langsung menyaksikan kegiatan para remaja melakukan judi *online* tersebut. Didapatkan keterangan dari informan berupa kesenangan yang diperoleh dari hasil judi *online*, situs judi *online* yang diakses, jenis permainan yang biasa dimainkan, cara mengakses dan melakukan pembayaran hingga pencairan dana dari situs judi *online*. Tiga orang Informan dalam penelitian ini berinisial MMA, ADW dan RMA. Para informan mengatakan banyak sekali situs-situs judi *online* yang dapat diakses dengan mudah melalui platform yang tersedia. Selain itu, mereka juga menambahkan terkait cara pengisian uang untuk judi *online* sangat gampang dilakukan dan tidak terlalu banyak mengeluarkan uang untuk awal memulai permainan.

Pembahasan

Dari data yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi, didapatkan informasi bahwa para informan memang benar melakukan permainan judi *online*. ADW mengatakan ia mulai mengenal judi *online* dari teman tongkrongannya di tahun 2024 ini dan sudah merasakan kesenangan atas kemenangan yang didapat dari hasil judi *online*. Sedangkan MMA mengaku bahwa ia mulai mengenal judi *online* sejak 6 bulan lalu dan sama halnya seperti ADW, MMA diperkenalkan oleh teman tongkrongannya juga. Berbeda dengan MRA, ia adalah sosok yang memperkenalkan judi *online* kepada teman-teman tongkrongannya dan ia pula yang paling sering mengajak dan memimpin untuk memulai permainan judi *online* dibandingkan MMA dan ADW. Selain melakukan judi *online* bersama teman-teman tongkrongannya, RMA juga sesekali bermain dengan pamannya ketika ada acara keluarga.

Selama sesi wawancara, informan mengkonfirmasi bahwa mereka merasakan perasaan senang dan bangga saat bermain judi *online*. Perasaan senang yang dimiliki informan sebagai pelaku judi *online* ini disebabkan oleh adanya tantangan. Tantangan pada diri manusia secara biologis akan mengaktifkan hormon dopamine yang menyebabkan mereka merasa tertantang dan merasa senang ketika mendapatkan sesuatu. Selain itu, pelaku judi *online* memiliki harapan untuk memenangkan hal tersebut dan menghasilkan uang yang besar (Yulianita, 2024).

Para informan menambahkan, alasan mereka melakukan permainan judi *online* ini awalnya hanya untuk menghilangkan stres dan sebagai sarana hiburan semata. Sejalan seperti yang diungkapkan oleh Purnomo, Trustisari, & Esterilita (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Faktor penyebab terjadinya perjudian *online* pada kalangan pemuda di RW.004 kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur" bahwa salah satu alasan pemuda berjudi *online* untuk menghilangkan stres dan sebagai sarana hiburan. Namun, berbeda dengan kenyataannya mereka cenderung merasa sangat ketagihan dan kecanduan untuk bermain judi *online* tersebut.

Ada banyak sekali situs judi *online* yang dapat diakses oleh para pelaku judi *online*. Hal ini dibenarkan oleh informan ADW, MMA dan MRA. Mereka mengungkapkan beberapa situs judi *online* yang biasa mereka akses seperti situs tata4d, kangtoto, oyo88, surga68, surga22 dan masih banyak lainnya.



Gambar 1. Tampilan situs judi *online*: kangtoto dan surga68

Namun, seringnya mereka bermain di situs tata4d dan kangtoto. Alasannya adalah kedua situs tersebut lebih sering memberikan kemenangan kepada para informan. ADW menyebutkan

“duo situs itu paling gacor kak buat maen judol”, artinya adalah kedua situs tersebut yang paling bagus untuk bermain judi *online*. Hal ini juga dibenarkan oleh MMA dan MRA dengan gestur mengangkat kedua jempol tangan mereka.

Didalam situs yang mereka akses, tersedia banyak sekali ragam jenis permainan untuk bermain judi *online*. Jumlah permainan yang disediakan hampir mencapai 500 permainan. Tepatnya, ada 483 permainan yang bisa dimainkan hanya dari situs tata4d saja. Tetapi, tidak semua permainan dimainkan oleh para informan. MMA menyebutkan permainan yang biasa ia mainkan hanya Mahjong saja, sedangkan MRA hanya memainkan Starlight Princess. Berbeda dengan ADW yang mencoba peruntungan dengan memainkan cukup beragam permainan judi *online* seperti, Spaceman 88, Kakek Zeus, Mahjong, dan juga Starlight Princess.



Gambar 2. Permainan di salah satu situs judi *online*

Untuk mengakses situs judi *online* ini pun sangat mudah dilakukan hanya bermodalkan smartphone dan uang deposito sebesar Rp 20.000 pun sudah bisa bermain. Mereka menyampaikan, hal pertama yang dilakukan adalah mengunjungi situs yang akan digunakan untuk bermain. Kemudian, melakukan deposito atau top-up uang melalui e-wallet ataupun aplikasi payment seperti DANA, gopay, shopeepay, transfer bank dan lain-lainnya yang tersedia di situs. Lalu, segera chat ke admin jika sudah melakukan top-up uang dan menunggu balasan admin. Setelah itu, admin akan mempersilahkan untuk bermain apabila sudah memverifikasi pembayaran. Mereka juga menambahkan untuk proses penarikan hadiah juga sangat memudahkan, biasanya mereka menggunakan aplikasi DANA Dompot Digital Indonesia untuk penarikan uang.



Gambar 3. Salah satu informan yang sedang bermain judi *online*

Seringnya, para informan baik ADW, MMA dan MRA bermain bersama ditongkrongan mereka dengan teman-teman yang lain. Mereka saling memberikan uang sokongan untuk memulai permainan. MMA sendiri mampu mengeluarkan uang hingga Rp 200.000 hingga Rp 300.000 untuk sekali main. Sama halnya dengan ADW yang dapat mengeluarkan uang mencapai

Rp 600.000 untuk judi *online* tersebut. Sedangkan MRA hanya mengeluarkan sedikit uang sekitar Rp 50.000 hingga Rp 100.000 saja.

Kemenangan dan kekalahan yang diperoleh pun bervariasi tergantung pada jumlah transaksi uang yang mereka keluarkan untuk memulai permainan. Bagi MMA sendiri mengatakan, ia bisa memenangkan hadiah hingga Rp 2.000.000. Selanjutnya, ADW menambahkan bahwa ia juga dapat mencapai hadiah kemenangan mulai dari Rp 1.000.000 hingga Rp 3.000.000. Terakhir, MRA menyampaikan hadiah kemenangan yang ia peroleh hanya sekitar Rp 350.000 hingga Rp 400.000 saja. Sedangkan untuk total keseluruhan selama mereka bermain itu bisa mencapai puluhan juta. Nantinya, hadiah uang hasil kemenangan yang mereka dapatkan ini digunakan untuk membeli barang-barang yang diinginkan dan dibagikan bersama untuk makan-makan dengan para teman tongkrongannya.



Gambar 4. Hasil yang diperoleh dari judi *online*

Hasil wawancara juga mendapati keterangan mengenai faktor-faktor yang menjadi penyebab remaja melakukan perjudian *online* diantaranya:

Tabel 1. Faktor penyebab judi *online*

Informan	Faktor Penyebab
MMA	Faktor eksternal (lingkup pertemanan)
ADW	Faktor eksternal lingkup pertemanan)
MRA	Faktor internal (keinginan pribadi) dan faktor eksternal (tayangan iklan)

Faktor penyebab remaja melakukan judi *online* dapat berasal dari individu itu sendiri seperti perasaan ingin mengetahui yang besar dan ingin mencoba-coba disebut dengan faktor internal dan faktor eksternal yaitu penyebab yang berasal dari luar diri individu seperti faktor lingkungan masyarakat, lingkup pertemanan, dan promosi iklan situs yang muncul melalui notifikasi handphone. Fathanah, dkk (2023) menyatakan bahwa umumnya remaja memainkan judi *online* karena timbulnya rasa penasaran dan pengaruh dari lingkungan disekitar mereka, serta hasil dari belajar dari teman ke teman dan pengaruh media sosial juga ikut andil dalam menjadi penyebab remaja melakukan permainan judi *online*. Sejalan dengan Makarin & Astuti (2023) mengungkapkan bahwa ada bermacam alasan mengapa judi *online* ini menjadi pilihan selain diawali oleh rasa penasaran, keinginan coba-coba dan di dukung dengan kemudahan akses menjadi penyebab marakaknya judi *online* ini.

Hasil observasi dan wawancara selanjutnya menunjukkan dampak judi *online* berupa perilaku-perilaku negatif seperti:

Tabel 2. Dampak judi *online* bagi para informan

Informan	Dampak
MMA	Berbicara kasar, menjadi ringan tangan, dan kecanduan
ADW	Berbicara kasar, amarah meningkat, dan kecanduan
MRA	Berbicara kasar, perubahan emosi dan perasaan sesaat (<i>badmood</i>)

Remaja yang melakukan judi *online* lebih cenderung berperilaku agresif ketika mengalami kekalahan saat bermain judi *online*. Berbicara kasar dan mengeluarkan kata-kata kotor menjadi hal yang lumrah bagi mereka. Selain itu, MMA juga menunjukkan perilaku agresif fisik berupa ringan tangan. Sedangkan ADW dan MRA lebih menunjukkan perilaku agresif pasif berupa amarah, badmood hingga diam. Perilaku-perilaku yang tampak ini sangat mengkhawatirkan dan tentunya mempengaruhi kesehatan mental para remaja. Mereka menjadi tidak dapat mengendalikan emosi dan perasaan hingga lepas kendali atas kontrol tubuh mereka. Bakhtiar & Adilah (2024) menuturkan beberapa konsekuensi dan dampak buruk bagi psikologis seperti kecanduan, kesehatan mental terganggu, berdampak bagi ekonomi, hingga dampak pada sosial seperti meningkatnya kriminalitas dan isolasi sosial. Menurut Sahputra, dkk (2022) menunjukkan dampak yang dari melakukan judi *online* ini tidak hanya dari segi material saja tetapi meluas hingga ke aspek sosial, keagamaan, prestasi belajar dan psikis pemain judi *online*

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian *online* di kalangan remaja adalah hal yang biasa dan lumrah terjadi. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya bersifat individu, tetapi juga dapat mempengaruhi lingkungan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko perjudian *online* dan menyediakan dukungan bagi remaja yang terjebak dalam kebiasaan ini. Upaya pencegahan dan intervensi yang tepat dapat membantu mengurangi dampak negatif perjudian *online* di kalangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi *Online*: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). MARAKNYA JUDI *ONLINE* DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Kasus Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta Di Bandung). *Jurnal Sosio Dan Humaniora (SOMA)*, 2(1), 130–136. <https://doi.org/10.59820/soma.v2i1.124>
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: Erlangga. Jakarta: Erlangga.
- Ikhtiarini, M. S. (2023). REGULASI EMOSI REMAJA PECANDU JUDI *ONLINE* DI KELURAHAN MOJOSONGO SURAKARTA. UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Makarini, 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>
- Nalya Arum Fathanah, Rizki Ramdani, Aldi Yusna Jatnika, Intan Agustin, & Supriyono Supriyono. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi *Online*. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 79–90. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.101>
- PPATK. (2024). GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi *Online*. Retrieved from <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Purnomo, E., Trustisari, H., & Esterilita, M. (2024). Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian *Online* Pada Kalangan Pemuda Di RW.004, Kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.47134/pssh.v2i1.249>
- Sagoe, D., Pallesen, S., Hanss, D., Leino, T., Molde, H., Mentzoni, R. A., & Torsheim, T. (2017). The Relationships between Mental Health Symptoms and Gambling Behavior in the Transition from Adolescence to Emerging Adulthood. *Frontiers in Psychology*, 8, 478. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00478>

- 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>
- Setyowati, D. (2024). Menko Polhukam: Judi *Online* Slot Paling Diminati di Indonesia. Retrieved from <https://katadata.co.id/digital/teknologi/6628b43c7bcae/menko-polhukam-judi-online-slot-paling-diminati-di-indonesia>
- Tehrani, H., Mahdizadeh, M., Peyman, N., Gholian-Aval, M., Charoghchian Khorasani, E., & Jafari, A. (2022). Exploration factors on smoking among female adolescents based on the viewpoints of Iranian adolescent girls. *BMC Women's Health*, 22(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12905-022-01791-1>
- Yulianita, W. (2024). Memahami Perilaku Judi *Online* Secara Psikologis. Retrieved from <https://www.rri.co.id/yogyakarta/lain-lain/783889/memahami-perilaku-judi-online-secara-psikologis>