

MAKNA JUDI ONLINE DALAM INTERAKSI PEER-GROUP REMAJA

(Studi Kasus di Desa Marga Mulya, Kec. Mauk, Kab. Tangerang)

Syahril Bimalana

Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang

Email: 1901030223@students.unis.ac.id

Article Info

Submitted 23 Agustus 2025

Revised 23 Oktober 2025

Published 23 Oktober 2025

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran komunikasi peer-group dalam mempengaruhi keterlibatan remaja pada judi online. Studi kasus ini dilakukan di Desa Marga Mulya, Kecamatan Mauk, Kabupaten Tangerang, dengan fokus pada pengalaman remaja yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap subjek penelitian yang terdiri dari remaja pelaku judi online dan anggota kelompok pertemanannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi peer-group menjadi faktor dominan dalam memengaruhi keputusan remaja untuk terlibat dalam judi online. Melalui interaksi sehari-hari, kelompok teman sebaya ini menciptakan norma dan persepsi yang menganggap judi online sebagai aktivitas yang wajar dan bahkan menguntungkan. Pola komunikasi yang terjalin, seperti ajakan, berbagi tips dan trik, serta validasi sosial, secara efektif membentuk perilaku dan motivasi remaja. Lebih lanjut, lingkungan sosial dalam peer-group menyediakan ruang aman bagi remaja untuk berbagi informasi tentang situs judi, strategi bermain, dan pengalaman menang/kalah. Fenomena ini menunjukkan bahwa tekanan sosial dari teman sebaya sering kali lebih kuat daripada pengaruh dari keluarga atau institusi pendidikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peran komunikasi peer-group sangat krusial dalam membentuk perilaku judi online di kalangan remaja. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat, untuk meningkatkan literasi digital dan pemahaman tentang dampak negatif judi online.

Keywords: Komunikasi peer-group, remaja, judi online, studi kasus, Marga Mulya

A. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat ini, telah membawa berbagai dampak dan perubahan dalam kehidupan manusia. Globalisasi sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Kemudahan untuk berkomunikasi jarak jauh dapat dilakukan dengan mudah sejak munculnya teknologi komunikasi yang lebih modern. Proses globalisasi tersebut membuat suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya yang dikenal sekarang ini dengan internet. Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern. Dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat cyber seperti berfikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya. Selain berdampak positif, tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia, khusus nya kaum remaja yang belum mampu menyaring segala macam bentuk arus globalisasi terutama penggunaan internet. Internet yang diharapkan dapat membantu dalam memudahkan segala macam kegiatan dan pekerjaan justru disalahgunakan penggunaannya oleh kaum remaja. Para pengguna internet justru dapat membuat berbagai macam kejahatan seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme. Dengan kreatifitas yang tinggi dan penggunaan metode-metode yang canggih, para pengakses internet akhirnya dapat menciptakan berbagai macam situs permainan elektronik atau yang sering disebut game online. Situs-situs tersebut dapat dengan mudahnya diakses oleh seluruh pengguna internet. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang kita sebut game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat (Agif et al., 2023).

Masa remaja merupakan masa dimana adanya sebuah pergantian atau peralihan dari masa kanak-kanak kepada masa dewasa. Pergantian itu bukan hanya dilihat dari satu faktor saja yakni faktor psikis, tetapi ini juga terjadi pada faktor fisiknya. Perubahan pada segi fisik yang dialami itulah merupakan ciri-ciri primer terhadap pertumbuhan pada remaja. Kaum remaja yang merupakan salah satu pengguna dari layanan internet ini dianggap masih belum dapat memilih aktivitas mana saja yang terdapat pada internet yang bisa memberikan manfaat bagi mereka. Banyak remaja menggunakan fasilitas dari kecanggihan internet ini hanya untuk mengakses games online dan yang paling buruknya mereka melakukan ataupun mengikuti permainan judi online tersebut. Tentunya ini dapat menjadi sebuah masalah karena sebagaimana yang kita ketahui bahwasanya remaja merupakan harapan bagi sebuah bangsa untuk menjadi penerus bangsa yang baik dan juga diharapkan untuk dapat memberikan sumbangan perubahan yang lebih baik ke depannya untuk bangsanya, harapan ini tentunya tidak akan bisa tercapai apabila para remaja ini tidak seperti apa yang diharapkan atau mempunyai sifat negatif yang dapat menjadi sebuah masalah sosial yang salah satunya seperti melakukan permainan judi online tersebut (Sahputra et al., 2022).

Judi online bukan lagi sekadar hiburan, melainkan telah menjadi wabah atau penyakit yang merusak tatanan sosial masyarakat. Praktik ini menyeret individu ke dalam jurang kehancuran ekonomi, memunculkan konflik sosial, dan bahkan sampai ada yang rela menghilangkan nyawa pengguna judi online itu sendiri. Masyarakat yang terjebak dalam kecanduan judi sering kali kehilangan arah, mengorbankan pendidikan, pekerjaan, bahkan hubungan keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa judi online bukan sekadar masalah personal, tetapi persoalan kolektif yang memerlukan intervensi serius dari berbagai pihak (Vito Aditya, 2025).

Dalam beberapa tahun terakhir, judi online telah menjelma menjadi ancaman laten yang menggerogoti sendi-sendi masyarakat Indonesia. Berdasarkan data intelijen Menko Polkam Budi Gunawan, sekitar 8,8 juta orang terlibat dalam aktivitas judi online pada tahun 2024. Nilai transaksi yang fantastis, mencapai Rp900 triliun, mencerminkan bagaimana praktik ini tidak hanya merusak moralitas, tetapi juga berdampak pada perekonomian nasional. Sayangnya, mayoritas korban dari fenomena ini adalah generasi muda, termasuk pelajar dan anak di bawah umur. Mengkhawatirkan bahwa sekitar 960.000 pelajar dan mahasiswa telah terlibat dalam judi online. Sementara itu, data dari Pusat

Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa 197.054 anak di bawah umur sudah kecanduan judi online pada tahun 2024. Angka-angka ini mencerminkan adanya celah besar dalam pengawasan keluarga, sekolah, dan pemerintah. Dalam era digital, mudahnya akses terhadap platform judi online menjadi magnet bagi anak muda yang mencari hiburan instan tanpa menyadari bahaya laten yang mengintai (Vito Aditya, 2025).

Beberapa penelitian terkait telah dilakukan dan hasil dari penelitian menunjukkan bahwasanya pada dasarnya aktivitas judi online ini memberikan beberapa dampak yang buruk pada individu sebagai pemainnya maupun juga pada lingkungan masyarakat. Dampak yang diberikan tersebut antara lain perdebatan dalam rumah tangga, perselisihan antar warga, adanya pencurian dan juga keresahan yang dirasakan masyarakat. Penelitian lainnya membuktikan bahwa judi online dapat menimbulkan dampak negatif pada kehidupan seorang remaja, ini dikarenakan adanya dorongan yang tidak bisa ditahan untuk tidak memainkan judi online ini membuat para pemainnya melakukan segala cara, misalnya seperti mengorbankan uang untuk pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang yang berharga demi bermain judi online. Selanjutnya senada dengan penelitian yang dilakukan bahwa perjudian online ini juga dapat menyebabkan adanya masalah sosial pada lingkungan dimana tempat terjadinya perjudian yang akhirnya dapat merusak berbagai sistem sosial didalam masyarakat itu sendiri, kemudian juga menyebabkan adanya peningkatan angka kriminalitas yang terjadi di wilayah perjudian tersebut misalnya perkelahian, pencurian dan penodongan, dan juga akan menghuras uang atau menimbulkan kesulitan dalam ekonomi serta bermain judi ini juga membuat para pemainnya begadang sampai larut malam (Sahputra et al., 2022).

B. TINJAUAN PUSTAKA

Interaksionisme Simbolik

Penggunaan interaksionisme simbolik tidak hanya dikaji seputar kajian terhadap masyarakat, ternyata juga ditemukan dalam kajian ilmu perpustakaan dan informasi. Penggunaan teori tersebut mendapati ruang lingkup, seperti halnya tulisan dari Laksmi, dengan judul Teori Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Tulisan ini mengungkap bahwa perpustakaan sebagai lembaga yang dekat dengan masyarakat mempunyai simbol-simbol ilmu pengetahuan dipentaskan, yang kemudian dari simbol-simbol tersebut menjadi wadah pengelola pengetahuan dalam bentuk informasi dalam membangun masyarakat pembelajar, khususnya di masa sekarang agar menjadi modal intelektual atau modal budaya bagi relasi kuasa di segala aspek kehidupan (Siti Nur, 2021)

Sejarah teori interaksionisme simbolik identik dengan pemikiran George Herbert Mead. Dia sebagai seorang yang memiliki pemikiran original dan membuat catatan kontribusi kepada ilmu sosial dengan meluncurkan "the theoretical perspective" yang pada perkembangannya menjadicikal bakal "Teori Interaksionisme Simbolik". Dalam perkembangannya Mead dikenal sebagai ahli sosial psikologi untuk ilmu sosiologi. Semasa hidupnya Mead mempunyai peran penting dalam membangun perspektif dari madzhab Chicago, dimana memfokuskan dalam memahami suatu interaksi perilaku sosial, maka aspek internal juga perlu dikaji. Dalam terminologi yang dipikirkan Mead, setiap isyarat non verbal (seperti *body language*, gerak fisik, baju, status, dan lain-lain) dan pesan verbal (seperti kata-kata suara) yang dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh semua pihak yang terlibat dalam suatu interaksi merupakan satu bentuk simbol yang mempunyai arti yang sangat penting (*a significant symbol*). Penjelasan di atas menjelaskan bahwa Mead sangat tertarik mengkaji interaksi sosial, di mana dua atau lebih individu berpotensi mengeluarkan simbol yang bermakna. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, demikian pula perilaku orang tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaiknya dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain (Citraningsih & Novindari, 2022) (Abdurahman, 2024).

Komunikasi Antarpribadi (*Peer-Group*)

Pengertian teman sebaya dalam kamus besar bahasa Indonesia, teman sebaya diartikan sebagai kawan, sahabat atau orang yang sama-sama bekerja atau berbuat. Kawan-kawan sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama. Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah hubungan individu pada anak-anak atau remaja dengan tingkat usia yang sama serta melibatkan keakraban yang relative besar dalam kelompoknya (Mulyo, 2020).

Relasi yang baik diantara teman-teman sebaya dibutuhkan bagi perkembangan social yang normal dimasa remaja. Isolasi social atau ketidakmampuan untuk terjun dalam sebuah jaringan social berkaitan dengan berbagai bentuk masalah dan gangguan. Kelompok sebaya adalah lingkungan kedua setelah keluarga yang berpengaruh pada kehidupan individu. Terpengaruh tidaknya individu dengan teman sebaya tergantung pada persepsi individu terhadap kelompoknya, sebab persepsi individu terhadap kelompok sebayanya akan menentukan keputusan yang akan diambil nantinya. Kelompok sebaya menyediakan suatu lingkungan yaitu tempat teman sebayanya dapat melakukan sosialisasi dengan nilai yang berlaku, bukan lagi nilai yang ditetapkan oleh orang dewasa, melainkan oleh teman seusianya dan tempat dalam rangka menentukan jati dirinya, namun apabila nilai yang dikembangkan dalam kelompok sebaya adalah nilai negative maka akan menimbulkan bahaya bagi perkembangan jiwa individu. Kuatnya pengaruh kelompok teman sebaya juga mengakibatkan melemahnya ikatan individu dengan orang tua, sekolah, norma-norma konvensional, selain itu banyak waktu yang diluangkan individu diluar rumah bersama teman sebayanya dari pada dengan orang tuanya adalah salah satu alasan pokok pentingnya peran sebaya terhadap individu (Mulyo, 2020).

Teman sebaya adalah tempat memperoleh informasi yang tidak terdapat di dalam keluarga, tempat menambah kemampuan dan tempat kedua setelah keluarga yang mengarahkan dirinya menuju perilaku yang baik serta memberikan masukan (koreksi) terhadap kekurangan yang dimilikinya, tentu saja akan dampak positif bagi yang bersangkutan.

Judi Online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara (Andri Sahata Sitanggang, 2023).

Beberapa negara menganggap judi adalah suatu hal yang legal dan biasa saja menurutnya, bukan hanya itu saja mereka juga memfasilitasi dengan memiliki tempat perjudian yang biasa disebut dengan casino. Amerika adalah negara terkenal dengan tempat perjudiannya di Las Vegas, selain itu beberapa negara lain ini juga melegalkan perjudian seperti Finlandia, Kanada, Irlandia, Singapura. Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa negara Indonesia adalah negara hukum (recht staaf). Karena Indonesia merupakan negara yang berdasarkan pada hukum, maka idealnya kedudukan hukum harus ditempatkan di atas segalanya serta mutlak dan setiap orang, setiap perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa terkecuali (PP Ryan, 2021).

Fenomena judi online di kalangan remaja telah menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dan penetrasi internet. Kemudahan akses dan daya tarik iming-iming keuntungan instan menjadikan platform judi online sebagai arena yang menarik, namun berpotensi merugikan bagi generasi muda.

C.METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Pada penelitian ini penulis melakukan riset di desa Marga Mulya, Kecamatan Mauk, Kabupaten Tangerang dikarenakan adanya kemudahan akses peneliti untuk melakukan wawancara terhadap para remaja yang terlibat dalam judi online karena ada di lingkungan rumah peneliti sendiri dan belum ada penelitian yang relevan di tempat tersebut. Penulis ingin menganalisis secara objektif pada wilayah yang seringkali ditemukannya informan praktik judi online.

Tipe dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dipilih karena untuk menyajikan data secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta fakta yang ada dilapangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus itu lebih spesifik pada lokus dan fokus yang tidak bisa di generalisir. Untuk menggali fakta mengenai judi online di desa Marga Mulya, Kec. Mauk, Kab. Tangerang. Hasil dari penelitian ini disajikan secara akurat dan sistematis mengenai fakta berdasarkan sajian data. Data penelitian ini berasal dari wawancara, dokumentasi, serta catatan dan foto (Muhammad Andrian, 2023).

Dalam ilmu komunikasi, paradigma kritis memegang peranan penting sebagai pendekatan teoretis yang menggali dimensi kekuasaan, ideologi, dan resistensi dalam dinamika komunikasi manusia. Pandangan paradigma kritis menekankan analisis mendalam terhadap kebijakan, ideologi, dan konstruksi sosial yang membentuk konteks komunikasi. Pemikiran kritis tentang media, pemberitaan, dan konstruksi makna menjadi landasan dalam menganalisis bagaimana komunikasi tidak hanya sebagai pertukaran informasi, tetapi juga sebagai arena pertarungan ide dan kekuasaan. Penerapan paradigma kritis dalam penelitian komunikasi di Indonesia mencakup analisis ideologi, resistensi, dan konstruksi sosial. Melalui metode kualitatif seperti analisis wacana kritis dan studi kasus, peneliti berupaya menggali dimensi kekuasaan yang tersembunyi dan menganalisis konflik ideologis dalam masyarakat. Dengan begitu, pendekatan ini memberikan wawasan yang mendalam dan kritis terhadap kompleksitas komunikasi manusia dalam berbagai konteks sosial dan budaya di Indonesia (Rudi Trianto, 2024).

Dalam penelitian kualitatif ini, desain penelitian studi kasus digunakan untuk memahami secara mendalam fenomena praktik judi online di desa Marga Mulya, kecamatan Mauk, kabupaten Tangerang. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma kritis. Penulis menggunakan penjelasan secara deskriptif untuk tipe penelitian dalam skripsi ini.

Data dan Sumber Data

Data penelitian ini bersumber dari hasil wawancara langsung kepada para kalangan remaja. Menurut World Health Organization (WHO), remaja merupakan masyarakat yang berada di rentang usia 10 sampai 19 tahun pelaku praktik judi online tepatnya di desa Marga Mulya, Kecamatan Mauk, Kabupaten Tangerang. Data tersebut berupa data primer yang bersumber langsung dari informan judi online (Rahma R, 2023).

Triangulasi dalam Penelitian

Triangulasi sumber data dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan dan dokumen yang relevan. Perbandingan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

Menurut Patton dalam Moleong (2004:330) membagi teknik triangulasi menjadi empat, yakni : (1) Triangulasi sumber/informan, untuk mengecek data yang diperoleh akan lebih abash jika melakukan wawancara untuk topik yang sama dengan mencari narasumber/informan lain. (2) Triangulasi peneliti, diperlakukan peneliti yang mampu melakukan analisis dan mendapatkan view yang beberapa dengan dilakukan oleh peneliti dari keahlian/keilmuan yang berbeda. (3) Triangulasi metode, diperlakukan cek dan recek informasi dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda. Misalnya, untuk meyakinkan informasi yang diberikan informan dari wawancara perlu dilakukan recek dengan observasi (pengamatan) sehingga peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

D. TEMUAN HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Desa Marga Mulya di Kecamatan Mauk, Kabupaten Tangerang, memiliki sejarah yang relatif muda sebagai desa definitif. Sebelum statusnya menjadi desa resmi, wilayah ini pada awalnya merupakan hutan belantara. Titik awal perkembangannya dimulai sekitar tahun 1981, ketika warga transmigrasi dari Pulau Jawa (Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur) mulai ditempatkan di daerah ini. Proses ini berlanjut hingga tahun 1986, di mana pada waktu itu, Desa Marga Mulya dihuni oleh sekitar 1.600 jiwa.

Pada tahun 1985, di bawah pembinaan KUPT Transmigrasi, Bapak Sutoyo Hadi diangkat sebagai kepala desa pertama di Desa Marga Mulya. Setelah masa jabatannya, kepemimpinan desa dilanjutkan oleh Bapak Sukimin, yang menjabat sebagai Pejabat Sementara (Pjs) Kepala Desa dan sebelumnya merupakan sekretaris desa. Perjalanan kepemimpinan terus berlanjut. Pada tahun 2001, Desa Marga Mulya menyelenggarakan pemilihan kepala desa dan Bapak M. Nur terpilih. Beliau menjabat selama satu periode hingga tahun 2006. Kemudian, pada tahun 2005, kembali diadakan pemilihan kepala desa yang dimenangkan oleh Bapak R. Kartono. Beliau menjabat sebagai kepala desa selama dua periode hingga tahun 2016. Setelah itu, Desa Margamulya kini dipimpin oleh Bapak Abu Bakar.

Nama "Margamulya" sendiri merupakan hasil musyawarah seluruh komponen desa, terdiri dari dua suku kata: "Marga" yang berarti kelompok atau keturunan, dan "Mulya" yang berarti baik. Harapannya adalah Desa Margamulya menjadi tempat tinggal yang baik dan sejahtera bagi masyarakatnya. Secara geografis, Desa Margamulya berada di Kecamatan Mauk, Kabupaten Tangerang, dengan luas wilayah sekitar 700,4 hektar. Mayoritas penduduk Desa Margamulya masih bergantung pada sektor pertanian dan juga bekerja sebagai wiraswasta atau buruh pabrik. Jarak tempuh ke pusat kecamatan sekitar 3 km, sedangkan ke pusat pemerintahan kabupaten di Tigaraksa sekitar 30 km.

Profil Informan

Bagian ini didedikasikan untuk menguraikan secara komprehensif informan-informan kunci yang terlibat dalam penelitian kualitatif ini. Dalam paradigma interpretif, suara dan perspektif informan menjadi inti dari data yang dikumpulkan. Oleh karena itu, pemilihan informan didasarkan pada kriteria yang memastikan mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti. Penjelasan ini mencakup karakteristik demografis relevan, kriteria inklusi dan eksklusi, serta bagaimana proses seleksi informan dilakukan untuk mencapai kekayaan data dan kedalaman analisis yang dibutuhkan dalam studi ini.

Tabel 1.1. Jumlah Informan

No.	Nama Informan	Usia
1.	Garin	18 Tahun
2.	Muhammad Kelvin Firmansyah	17 Tahun
3.	Muhamad Excel Dewantara	17 Tahun
4.	Riski	18 Tahun
5.	Ahmad Solihin	19 Tahun

Hasil Penelitian

1) Pengenalan dan Keterlibatan Judi Online

Data menunjukkan bahwa pengenalan judi online sangat didominasi oleh pengaruh lingkungan pergaulan, di mana teman sebaya atau rekan kerja berperan sebagai gerbang utama. Informan sering kali diajak langsung atau melihat orang terdekat mereka bermain, menormalisasi aktivitas ini. Selain itu, paparan melalui media sosial dan iklan daring juga menjadi jalur pengenalan yang signifikan, dengan promosi bonus dan janji keuntungan yang menarik perhatian. Setelah mengenal, faktor pendorong utama keterlibatan awal adalah harapan akan keuntungan finansial yang cepat dan instan, seringkali dipicu oleh melihat orang lain menang atau desakan kebutuhan ekonomi pribadi. Di samping itu, rasa penasaran, sensasi adrenalin, dan tekanan sosial untuk ikut serta, serta penggunaan judi sebagai pelarian dari stres atau kebosanan, turut berkontribusi pada keputusan awal untuk mencoba. Pengalaman kemenangan awal, sekecil apapun, sering menjadi penguat yang memperkuat pola keterlibatan lebih lanjut.

2) Dampak Psikologis

Maraknya judi online di Indonesia telah menimbulkan dampak psikologis yang serius pada para pelakunya. Keterlibatan dalam judi daring seringkali memicu gangguan emosi dan suasana hati yang drastis, di mana sensasi euforia saat menang berubah menjadi frustrasi, marah, dan kesedihan yang mendalam saat kalah. Kondisi ini diperparah oleh stres dan kecemasan konstan akibat tekanan untuk mengembalikan uang yang hilang (*chasing losses*) dan masalah finansial yang kian menumpuk. Akibatnya, pelaku judi online rentan mengalami gangguan tidur, sulit berkonsentrasi, dan secara perlahan menarik diri dari lingkungan sosial karena rasa malu dan bersalah. Dalam jangka panjang, kondisi psikologis ini dapat berkembang menjadi masalah yang lebih parah, seperti depresi, kecenderungan untuk menyalahkan diri sendiri, dan bahkan ide-ide untuk mengakhiri hidup sebagai jalan keluar dari beban yang mereka pikul.

Para remaja pelaku judi *online* di Indonesia mengalami dampak psikologis yang serius, sering kali lebih rentan dibandingkan orang dewasa karena tahapan perkembangan mental mereka yang belum matang. Keterlibatan dalam judi daring dapat memicu gangguan emosi dan *mood* yang ekstrem, di mana euforia kemenangan berjangka pendek diikuti oleh rasa marah, frustrasi, dan penyesalan yang mendalam. Mereka cenderung mengalami stres dan kecemasan konstan, baik saat bermain maupun di luar itu, karena terus-menerus memikirkan cara mendapatkan modal atau membalas kekalahan. Situasi ini diperparah dengan masalah pengendalian diri yang belum sepenuhnya berkembang, membuat

mereka sulit untuk berhenti meskipun sudah menyadari dampak buruknya. Dampak-dampak ini dapat mengarah pada isolasi sosial dan penurunan kepercayaan diri, karena mereka merasa malu, bersalah, dan terpaksa menyembunyikan perilaku mereka dari teman dan keluarga. Pada akhirnya, masalah ini dapat berkembang menjadi depresi, yang tidak hanya mengganggu aktivitas sehari-hari di sekolah atau rumah, tetapi juga bisa memunculkan ide-ide untuk mengakhiri hidup sebagai jalan keluar dari tekanan mental yang tak tertahankan.

Adapun permasalahan ini terjadi pada remaja khususnya di salah satu daerah di Kabupaten Tangerang yakni di Desa Margamulya tepatnya di RT.06/RW.03 yang mempunyai permasalahan psikologis setelah bermain judi online. Berikut adalah tanggapan dari salah satu pelaku judi online di Desa Marga Mulya yang merasakan dampak psikologis setelah menang maupun kalah dalam bermain judi online ini.

“Yaa kalo misalkan lagi menang sih yaa happy ya pasti bawaannya seneng Bahagia, nah pas kalah ini pusing, dongkol, dan emosi sih udah pasti mas.” (Informan 1 : Jawaban 6).

Dari pendapat salah satu informan diatas dapat dilihat bagaimana perasaan menang maupun kalah dalam bermain game judi online ini sangatlah memberikan dampak dalam psikis pemainnya. Hal ini diperkuat dengan tanggapan informan berikutnya.

“Kalo pas lagi menang itu beh happy pokonya pengen foya foya, kalo lagi kalah itu perasaanya kurang seneng, emosi, cenderung mau mukul orang lah.” (Informan 2 : Jawaban 6)

Fenomena judi online tidak hanya menghadirkan dampak finansial, tetapi juga menimbulkan konsekuensi psikologis yang serius, terutama dalam hal ketergantungan. Ketergantungan ini berkembang ketika seorang individu secara kompulsif terus-menerus terlibat dalam perjudian, meskipun sadar akan kerugian yang ditimbulkannya. Perilaku ini bukan sekadar kebiasaan buruk, melainkan sebuah gangguan kontrol impuls yang secara signifikan mengganggu kehidupan pribadi, sosial, dan pekerjaan. Analisis ini akan mengupas lebih dalam tentang bagaimana ketergantungan pada judi online ini memicu serangkaian dampak psikologis yang merusak, mulai dari perubahan suasana hati yang ekstrem, kecemasan, hingga depresi yang dapat mengancam kesejahteraan mental. Berikut adalah tanggapan dari salah satu pemain atau pelaku judi online di Desa Marga Mulya.

“Kayaknya sih untuk ketergantungan sih engga, itu juga main slot gak sering, dan buat berhenti sih masih bisa sih” (Informan 1 : Jawaban 7). *“Ketergantungan sih engga, Cuma saya gabut aja main game itu dan lama lama saya kecanduan karena dapet duit terus dari game itu.”* (Informan 3 : Jawaban 5).

Tanggapan diatas menyatakan bahwa masih ada beberapa pelaku judi online ini masih merasa bahwa ia bisa berhenti dari game judi online ini. Namun, tanggapan lain yang menyatakan bahwa judi online ini bahkan dijadikan sumber penghasilan utama bagi mereka, sebagai berikut.

“Iyaa gue kebetulan gak bisa lepas lah kan kebetulan ekonomi keluarga gue ni kurang mampu, jadi ketergantungan sama judi online ini juga sih” (Informan 2 : Jawaban 7). *“Bisa dibilang sulit dan sudah ketergantungan sih karena game nya seru”* (Informan 4 : Jawaban 7).

3) Dampak Hubungan Sosial

Keterlibatan dalam judi online di Indonesia membawa dampak destruktif pada hubungan sosial para pelakunya. Kecanduan judi sering kali menyebabkan individu menarik diri dari pergaulan dan mengisolasi diri. Hal ini terjadi karena mereka merasa malu, takut dihakimi, atau terpaksa menyembunyikan kebiasaan mereka dari keluarga dan teman. Ketertutupan ini menciptakan jarak emosional yang secara perlahan merenggangkan ikatan dengan orang-orang terdekat. Di samping itu, kebohongan dan manipulasi yang kerap dilakukan untuk menutupi kerugian finansial atau mendapatkan uang untuk berjudi merusak kepercayaan. Akibatnya, hubungan dengan pasangan, orang tua, atau anak dapat memburuk, bahkan hancur. Masalah finansial yang ditimbulkan oleh judi juga sering memicu

konflik dan ketegangan yang tak berujung, menjadikan hubungan sosial yang sehat menjadi korban utama dari kecanduan judi *online*.

Perilaku judi *online* membawa dampak sosial yang destruktif bagi para pelakunya. Ketergantungan ini sering kali menyebabkan individu mengisolasi diri dari lingkungan pergaulan yang sehat, karena mereka merasa malu, takut dihakimi, atau terpaksa menyembunyikan kebiasaan mereka. Kebohongan dan manipulasi menjadi alat yang sering digunakan untuk menutupi kerugian finansial atau mendapatkan uang tambahan, yang secara perlahan menghancurkan kepercayaan dari orang-orang terdekat. Akibatnya, hubungan dengan keluarga, pasangan, dan teman menjadi renggang, bahkan hancur. Masalah finansial yang terus berlarut-larut juga sering memicu konflik dan ketegangan yang tak berkesudahan dalam lingkungan rumah tangga dan sosial, menjadikan hubungan yang sehat sebagai korban utama dari kecanduan judi *online*.

Keterlibatan seorang anak dalam judi *online* tidak hanya merusak kondisi finansial dan mental mereka, tetapi juga secara signifikan mengikis fondasi hubungan terpenting dalam hidup mereka, yaitu dengan orang tua. Seiring dengan semakin intensnya kebiasaan berjudi, kebutuhan akan uang untuk terus bermain atau menutupi kerugian mendorong mereka untuk melakukan kebohongan dan manipulasi. Perilaku ini menciptakan jurang kepercayaan yang semakin dalam. Awalnya, kebohongan mungkin tampak sepele, seperti menyembunyikan penggunaan uang saku. Namun, seiring waktu, kebohongan ini akan berkembang menjadi cerita palsu yang rumit, yang akhirnya menghancurkan ikatan emosional dan kepercayaan yang telah dibangun bertahun-tahun. Berikut adalah tanggapan salah satu informan atas dasar kebohongan kepada orang tua untuk bermain judi *online*.

“Pernah sih, kayak minta uang untuk beli makan atau rokok malah uangnya untuk depo slot” (informan 1 : Jawaban 9). *“Pernah kalo bohong karena itukan harus pake uang untuk depo, jadi alesannya buat bayaran ujian hari ini sekian tapi gue lebihin buat judi”* (Informan 3 : Jawaban 7).

Dari tanggapan informan diatas menunjukan bahwa masih banyaknya dampak dalam hubungan keluarga terutama untuk bermain judi *online*, dimana para remaja yang belum mempunyai penghasilan ini kerap kali berbohong kepada orang tua dengan berbagai macam cara untuk bermain judi *online* ini.

Keterlibatan dalam judi *online* tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga secara signifikan mengubah dinamika hubungan pertemanan mereka. Pasca-berjudi, seorang individu sering kali mengalami pergeseran sosial yang ekstrem: ada pertemanan yang menjauh, tetapi ada juga yang justru mendekat. Jarak emosional tercipta dengan teman-teman yang tidak terlibat judi, karena pelaku merasa malu, takut dihakimi, atau harus berbohong untuk menutupi kebiasaannya. Sebaliknya, mereka mungkin mencari kenyamanan dan penerimaan di antara sesama pelaku judi *online*, membentuk lingkaran pertemanan baru yang justru memperkuat perilaku negatif ini. Fenomena ini menunjukkan bagaimana judi *online* dapat menjadi pemicu isolasi sosial dari lingkungan yang sehat, sambil menciptakan ketergantungan pada kelompok yang memiliki kebiasaan serupa. Berikut adalah tanggapan para pelaku yang merasakan dampak dari segi hubungan pertemanan.

“Yaa beberapa sih ada yang ngejauh yaa. Mungkin karena takut kali uangnya gue pinjemin kan” (Informan 1 : Jawaban 10). *“Ada yang ngejauh ada yang ngedeket, kalo yang ngejauh mungkin dia tau kalo judi itu gak baik. Terus ada juga yang dekat itu karena ada maunya aja pas lagi menang”* (Informan 3 : Jawaban 8).

4) Dampak Akademik dan Ekonomi

Kecanduan judi *online* secara signifikan mengganggu hubungan akademik para pelakunya, terutama bagi remaja dan mahasiswa. Waktu dan energi yang seharusnya dialokasikan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau mengikuti perkuliahan sering kali tersita habis untuk berjudi. Pola tidur yang tidak teratur akibat begadang bermain judi mengakibatkan penurunan konsentrasi dan motivasi belajar, yang secara langsung berdampak pada penurunan prestasi akademik. Mereka menjadi lebih sering

membolos atau tidak fokus di kelas, yang pada akhirnya memicu penurunan nilai dan bahkan ancaman putus sekolah atau kuliah. Selain itu, masalah finansial yang ditimbulkan oleh judi membuat mereka kesulitan untuk memenuhi kebutuhan akademik seperti membeli buku atau membayar uang kuliah, menambah beban psikologis yang menghambat kemajuan studi.

Dari sisi ekonomi, judi online membawa konsekuensi yang sangat merusak bagi pelakunya. Ketergantungan ini memicu pengeluaran uang yang tidak terkontrol untuk terus bermain, yang sering kali melebihi kemampuan finansial. Hal ini menyebabkan masalah finansial yang serius, mulai dari terjerat utang, menggadaikan barang berharga, hingga menjual aset keluarga. Pelaku judi online seringkali kehilangan produktivitas di tempat kerja karena pikiran mereka terus-menerus terganggu oleh perjudian, yang dapat berujung pada penurunan kinerja atau bahkan pemecatan. Dalam upaya mendapatkan uang, sebagian pelaku juga nekat melakukan tindak kriminal seperti penipuan atau pencurian, yang tidak hanya merusak reputasi mereka tetapi juga berdampak pada kehidupan sosial dan hukum.

Keterlibatan remaja dalam judi online tidak hanya berdampak pada finansial, tetapi juga secara signifikan mengganggu konsentrasi dan prestasi belajar mereka. Aktivitas ini secara perlahan mengikis fokus yang diperlukan untuk kegiatan akademik, karena pikiran mereka terus-menerus dipenuhi dengan strategi permainan, hasil taruhan, atau cara untuk mendapatkan uang. Akibatnya, mereka kesulitan untuk memusatkan perhatian di kelas dan saat mengerjakan tugas. Kondisi ini diperparah oleh pola tidur yang tidak teratur, yang secara langsung menyebabkan penurunan energi dan motivasi belajar. Pada akhirnya, semua faktor ini secara kolektif merusak potensi akademik mereka, yang tercermin dari penurunan nilai dan pencapaian yang sebelumnya mungkin stabil. Berikut adalah tanggapan dari informan sekaligus pelaku judi online di Desa Marga Mulya.

“Ya kalo lagi menang si bawaannya happy, tapi kalo lagi kalah lagi runkad rasanya saya pengen bolos pengen lakuin apa aja yang lagi ada dipikiran saya” (informan 3 : Jawaban 6).
“Intinya sih kalo pas menang tuh mau ngapain aja semangat aja bawaanya, kalo lagi kalah ya kayak males aja mau ngapain juga” (Informan 4 : Jawaban 8).

Selain penurunan konsentrasi, judi online ini juga berdampak pada prestasi belajar kaum remaja akibat kecanduan game ini. Berikut tanggapan dari beberapa informan atau pelaku judi online di Desa Marga Mulya.

“Ya ada penurunan prestasi sedikit karena kepikiran main judi kalah terus jadi nilainya turun” (Informan 3 : Jawaban 9). *“Yaa jujur pas kenal judi online ini agak menurun sih. Stress mikirin duit yang kalah”* (Informan 1 : Jawaban 11).

5) Kesadaran dan Persepsi

Kecanduan judi online secara signifikan memengaruhi kesadaran dan persepsi pelaku di Indonesia, menciptakan distorsi realitas yang berbahaya. Awalnya, pelaku mungkin sadar akan risiko yang ada, tetapi seiring waktu, persepsi mereka berubah drastis. Mereka cenderung mengabaikan bahaya kerugian finansial, bahkan menganggapnya sebagai risiko yang wajar dalam mencari keuntungan. Distorsi kognitif seperti gambler's fallacy menjadi umum, di mana mereka percaya bahwa setelah serangkaian kekalahan, kemenangan besar pasti akan datang. Selain itu, pelaku sering kali mengembangkan persepsi yang keliru terhadap diri sendiri, meyakini bahwa mereka memiliki keterampilan atau strategi khusus untuk menang, padahal hasil judi murni bergantung pada keberuntungan. Perubahan persepsi ini membuat mereka sulit untuk berhenti, karena dalam pikiran mereka, mereka selalu selangkah lagi dari kemenangan besar. Akibatnya, kesadaran akan realitas kehidupan, pekerjaan, atau hubungan sosial yang rusak semakin memudar, digantikan oleh obsesi untuk terus berjudi.

Keterlibatan dalam judi online tidak hanya berdampak pada kondisi finansial, tetapi juga secara signifikan mengganggu kesadaran dan persepsi pelaku, terutama terkait risiko. Awalnya, seorang

individu mungkin memiliki kesadaran penuh akan bahaya kerugian finansial dan konsekuensi lainnya. Namun, seiring dengan berkembangnya kecanduan, kesadaran ini mulai tergerus. Pikiran pelaku akan didominasi oleh harapan kemenangan, yang menciptakan persepsi yang terdistorsi di mana risiko besar dianggap sebagai peluang wajar. Analisis ini akan mengupas bagaimana perubahan cara pandang ini membuat pelaku mengabaikan bahaya, menjustifikasi perilakunya, dan sulit untuk berhenti, meskipun kerugian terus berdatangan. Berikut adalah beberapa tanggapan para pelaku di Desa Marga Mulya.

“Resikonya itu sih yang pertama stress karena kehilangan duit dan hampir depresi sih karena judi online ini dari awalnya menang terus tiba tiba kalah” (Informan 1 : Jawaban 14). *“Yaa sadar sih resikonya ya duit menipis, kalo uangnya gak balik lagi, gatau mau makan apa dan lain lainnya lah”* (Informan 2 : Jawaban 14). *“Ya sadar, bisa kehilangan temen, bisa ngutang sana sini, pokonya banyak dah kehilangannya”* (informan 3 : Jawaban 11).

Ketergantungan pada judi online tidak hanya merusak individu yang sudah terlibat, tetapi juga mengancam remaja yang belum terpapar. Oleh karena itu, penting untuk membangun kesadaran dan persepsi yang kuat mengenai bahaya judi online sebagai bentuk solusi preventif. Dengan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak negatifnya, diharapkan individu yang sudah terlibat dapat termotivasi untuk mencari bantuan, sementara para remaja dapat memiliki benteng pertahanan mental yang kokoh untuk menolak ajakan dan godaan. Berikut adalah saran dan solusi dari pelaku judi online khususnya di daerah Desa Marga Mulya.

“Kalo dari segi pencegahan udah pasti dari sisi pergaulan harus pilih pilih mana yang baik dan buruk. Dan orang tua pantau anaknya yang bermain hp” (informan 4 : Jawaban 15). *“Buat yang belum jangan deh nyoba pasti dibawa terus sm arusnya, kalo yang udah pernah kayak gue nih banyakin kegiatan positif dan jangan terlalu sering main hp sih”* (informan 2 : Jawaban 15). *“Menurut saya sih, pilih pilih ya dalam pergaulan dan juga pengawasan dari orang tua yang harus ditingkatkan agar selalu terpantau aktivitasnya”* (informan 3 : Jawaban 12).

Dari tanggapan para pelaku diatas khususnya pelaku judi online di Desa Marga Mulya memberikan saran dan solusi bagi para calon maupun pelaku dalam permainan judi online ini untuk sadar dan tidak ikut serta dalam permainan judi online ini.

E. DISKUSI

1) Komunikasi Peer-Group

Komunikasi merupakan kebutuhan yang memegang peran penting dalam kehidupan masyarakat. Tanpa adanya suatu komunikasi, manusia tidak akan mengetahui tentang perkembangan yang sedang terjadi. Dalam komunikasi terdapat proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lain. Komunikasi yang dimaksud penelitian ini adalah komunikasi dalam peer group. Seperti telah dijelaskan di atas, peer group merupakan salah satu agen sosialisasi dalam masyarakat. Peer Group adalah sekelompok orang yang memiliki karakteristik serupa. Dalam istilah bahasa Indonesia, kita dapat mengartikannya sebagai teman sebaya. Dalam beberapa kajian. Term “peer group” seringkali merujuk pada sebuah kategori manusia tertentu atau kelompok orang dengan persamaan usia dan status sosial (Sari Monik Agustin, 2020).

Kata Peer group berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti kelompok teman sebaya. Secara sosiologis, kelompok adalah sekumpulan orang yang saling hubungan dan saling interaksi, sampai tumbuh perasaan bersama. Lebih lanjut, kelompok berarti kumpulan orang-orang yang saling berinteraksi sehingga mengakibatkan munculnya perasaan ingin selalu bersama-sama dan perasaan solidaritas. Menurut Santrock, teman sebaya merupakan anak-anak dengan usia atau tingkat kedewasaan yang kurang lebih sama (Kudus, 2021).

Sedangkan teman sebaya menurut Tirtarahardja adalah suatu kelompok yang terdiri dari orang-orang yang sama usianya, kelompok itu dapat berupa kelompok bermain masa kanak-kanak, atau kelompok

yang beranggotakan anak-anak dengan jenis kelamin sama, ataukah berupa gang yaitu kelompok anak-anak nakal. Sehingga disimpulkan bahwa, peer group merupakan sekumpulan orang yang saling berinteraksi yang mempunyai beberapa persamaan, baik usia, jenis kelamin, maupun pola pikir sehingga muncul perasaan selalu ingin bersama. Umumnya, peer group pada remaja mempunyai usia yang setingkat atau usia tidak setingkat tetapi memiliki tingkat kedewasaan atau kematangan yang relatif sama.

2) Keterlibatan Judi Online

Perilaku berjudi telah menjadi masalah sosial yang mendalam dalam masyarakat modern. Fenomena ini menarik perhatian berbagai pihak karena potensi dampak negatif yang dapat ditimbulkan pada individu dan keluarga. Beberapa dampak negatif yang dapat terjadi antara lain penurunan produktivitas di tempat kerja, depresi, penyakit fisik akibat stres, peningkatan percobaan bunuh diri, utang yang tidak terbayar dan kebangkrutan, serta perceraian. Perbuatan perjudian termasuk dalam tindak pidana karena melanggar norma-norma yang mengatur kehidupan masyarakat, termasuk norma moral, agama, dan hukum, serta berdampak buruk bagi pelaku yang melakukan perjudian tersebut. Tindakan perjudian slot online merupakan suatu hal yang ilegal serta melanggar nilai-nilai dan norma yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya tindak pidana secara tegas yang dijatuhkannya hukuman kepada pelaku pemain judi slot online supaya menjadi efek jera (Fawwaz & Munir, 2024).

Pesatnya perkembangan Internet saat ini bukanlah hal yang mengherankan. Karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui Internet (perjudian online). Perbuatan perjudian online tergolong tindak pidana (cybercrime). Jika kondisi ini terus berlanjut maka akan berdampak buruk pada kejiwaan mahasiswa dan berujung pada perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Internet pada awalnya sangat membantu mahasiswa dalam mencari referensi dan informasi ilmiah, namun kini kemampuannya mulai berubah dan menjadi alat kriminal baru bagi mahasiswa untuk berjudi slot online (Fawwaz & Munir, 2024).

Menurut interpretasi penulis, keterlibatan remaja dalam judi online adalah masalah yang sangat mengkhawatirkan dan kompleks, bukan sekadar kenakalan biasa. Remaja adalah kelompok yang paling rentan karena mereka berada dalam tahap perkembangan di mana kontrol diri belum sepenuhnya matang, ditambah lagi dengan rasa penasaran yang tinggi dan tekanan dari lingkungan sosial. Keterlibatan ini tidak hanya mengancam kondisi finansial mereka, tetapi juga merusak fondasi psikologis dan sosial. Kecanduan judi online dapat memicu kecemasan, depresi, dan isolasi sosial, serta merusak hubungan dengan keluarga dan teman. Ini bukan hanya tentang kehilangan uang, melainkan tentang kehilangan masa depan karena waktu, energi, dan fokus mereka teralihkan dari pendidikan dan perkembangan diri yang sehat. Oleh karena itu, penanganan masalah ini harus dilakukan secara komprehensif, tidak hanya dengan penindakan, tetapi juga dengan edukasi, dukungan mental, dan peran aktif dari orang tua serta lingkungan sosial.

3) Sisi Psikologis

Pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya (Trisnawati et al, 2015). Judi online menawarkan berbagai jenis permainan, mulai dari taruhan olahraga, kasino virtual, hingga poker online, yang semuanya dapat diakses hanya dengan beberapa klik. Kemudahan akses ini membuat judi online semakin populer, terutama di kalangan anak muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Platform judi online sering kali menggunakan promosi agresif dan iklan yang menarik untuk menarik pengguna baru, termasuk melalui media sosial dan iklan daring. Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet, menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (internet gambling) (Annisa Laras et al., 2024).

Hadirnya permainan judi online sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya (Meswari & Ritonga, 2023). Dampak dari judi online tidak hanya terbatas pada individu yang terlibat, tetapi juga merambat ke keluarga dan komunitas sekitar. Secara ekonomi, banyak keluarga mengalami kesulitan keuangan karena anggota keluarga yang kecanduan judi online. Secara psikologis, individu yang kecanduan judi online sering kali mengalami masalah kesehatan mental seperti stres, kecemasan, dan depresi. Tekanan untuk menang dan kerugian yang berkelanjutan dapat menyebabkan tingkat stres yang tinggi, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kesejahteraan mental dan emosional individu (Annisa Laras et al., 2024).

Penelitian mengenai dampak judi online telah banyak dilakukan di berbagai negara, termasuk di Indonesia. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa Dari aspek psikologis, individu yang terjatuh dalam kecanduan judi online mungkin mengalami berbagai perasaan seperti depresi, tekanan batin, keputusan, hilangnya rasa berdaya, dan bahkan berpotensi melukai diri sendiri dan orang lain (Karli et al, 2023). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa perjudian melibatkan aktivitas permainan peluang dengan taruhan yang berupa uang atau aset bernilai, dengan tujuan untuk melipatgandakan taruhan jika berhasil memenangkan permainan. Sebaliknya, jika pemain kalah, mereka akan mengalami kerugian signifikan karena taruhan yang telah hilang (Kurniawan et al, 2022).

Menurut interpretasi penulis, dampak psikologis pada remaja pelaku judi online di Desa Marga Mulya adalah isu yang sangat mengkhawatirkan dan perlu perhatian serius. Di tengah lingkungan yang mungkin masih kental dengan nilai kekeluargaan dan kesederhanaan, kecanduan judi online justru menciptakan beban mental yang berat dan tersembunyi. Para remaja ini bukan hanya menghadapi tekanan finansial, tetapi juga pergulatan batin yang mendalam. Mereka cenderung mengalami kecemasan dan stres konstan akibat kekalahan, gangguan tidur, serta perasaan bersalah dan malu yang membuat mereka menarik diri dari pergaulan sehat. Kurangnya kesadaran dan fasilitas pendukung kesehatan mental di tingkat desa bisa membuat dampak ini semakin parah, di mana mereka terpaksa memendam masalahnya sendiri. Ini tidak hanya merusak mental mereka saat ini, tetapi juga berpotensi menghambat perkembangan emosi dan sosial mereka di masa depan.

4) Sisi Hubungan Sosial

Judi online kini telah menjadi fenomena yang meluas dan memberikan dampak signifikan pada kehidupan sosial, terutama dalam hal moralitas dan nilai-nilai generasi muda. Melalui akses yang semakin mudah di era digital, judi online tidak hanya merusak ekonomi individu, tetapi juga menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan mental, hubungan sosial, serta integritas moral masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak buruk judi online terhadap moral generasi bangsa, sekaligus menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan meningkatnya prevalensi perilaku perjudi di kalangan remaja dan dewasa muda (Febriyan A, 2024).

a) Dampak Negatif Judi Online terhadap Moralitas

Judi online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap moralitas individu, terutama pada generasi muda. Keterlibatan dalam aktivitas judi dapat mengubah persepsi moral seseorang, dari yang semula berorientasi pada etika dan kerja keras menjadi lebih mengutamakan cara instan untuk memperoleh keuntungan. Secara moral, judi bertentangan dengan nilai-nilai kejujuran dan integritas, karena keuntungan yang diperoleh tidak didasarkan pada usaha produktif melainkan pada keberuntungan semata.

b) Dampak pada Kesehatan Mental dan Kehidupan Sosial

Kecanduan judi online sering kali mengakibatkan dampak negatif terhadap kesehatan mental. Menurut beberapa studi, keterlibatan dalam perjudian dapat meningkatkan risiko gangguan mental seperti stres, depresi, kecemasan, dan bahkan memicu gangguan kecanduan lainnya. Kecanduan judi

menyebabkan seseorang terus menerus terpikirkan tentang cara memenangkan permainan, dan ini menyebabkan pola tidur terganggu, konsentrasi menurun, dan memengaruhi aktivitas sehari-hari.

Di sisi lain, keterlibatan dalam judi online juga berdampak buruk terhadap kehidupan sosial. Individu yang kecanduan judi sering kali mengabaikan hubungan sosial, keluarga, dan pertemanan karena waktu dan fokusnya terkuras pada aktivitas judi. Akibatnya, terjadi isolasi sosial yang meningkatkan risiko depresi dan perasaan rendah diri. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pemain judi cenderung memiliki hubungan interpersonal yang kurang sehat dan kerap kali mengalami konflik dalam keluarga akibat hutang atau kebohongan yang mereka lakukan demi melanjutkan kegiatan berjudi (Febriyan A, 2024).

Menurut interpretasi penulis, dampak hubungan sosial pada remaja pelaku judi *online* di Desa Marga Mulya adalah masalah yang sangat meresahkan. Di lingkungan desa yang idealnya masih memiliki ikatan kekeluargaan dan gotong royong yang kuat, judi *online* justru menciptakan isolasi sosial yang berbahaya. Para remaja ini cenderung menarik diri dari pergaulan sehat dengan teman-teman sebayanya karena rasa malu, takut dihakimi, atau keharusan untuk menutupi kebiasaan buruk mereka. Kebohongan yang mereka lakukan kepada orang tua atau orang terdekat untuk mendapatkan uang secara perlahan merusak fondasi kepercayaan, yang seharusnya menjadi pilar utama dalam keluarga. Kondisi ini diperparah jika mereka hanya bergaul dengan sesama pelaku judi, yang mana hal itu justru menormalisasi dan memperkuat perilaku adiktif. Pada akhirnya, judi *online* tidak hanya mengikis stabilitas emosional dan finansial remaja, tetapi juga menghancurkan struktur sosial yang telah terbangun di desa, membuat mereka terasing dari komunitasnya sendiri. Remaja yang kecanduan judi *online* sering kali mengalami penurunan dalam konsentrasi dan motivasi belajar, yang pada gilirannya menyebabkan prestasi akademik mereka merosot.

5) Sisi Akademis

Dampak destruktif judi online pada perilaku dan prestasi akademik mahasiswa. Kecanduan, agresivitas, depresi, kecemasan, dan masalah sosial menjadi konsekuensi fatal yang mengintai. Tak hanya itu, nilai akademik yang anjlok, masalah keuangan, dan terjerumus dalam perilaku berisiko juga menjadi momok menakutkan bagi masa depan remaja. Remaja yang kecanduan judi online sering kali mengalami penurunan dalam konsentrasi dan motivasi belajar, yang pada gilirannya menyebabkan prestasi akademik mereka merosot (Aulia, 2024).

Perubahan perilaku dan prestasi akademik mahasiswa akibat judi online bagaikan tragedi yang harus dicegah. Isolasi diri, menurunnya disiplin belajar, dan gangguan kesehatan mental menjadi konsekuensi yang merenggut masa depan gemilang mereka. Mahasiswa yang terjerumus dalam judi online cenderung menarik diri dari pergaulan sosial dan kegiatan kampus. Disiplin belajar mereka menurun drastis, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas digunakan untuk berjudi. Gangguan kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan semakin memperburuk kondisi mereka, menciptakan lingkaran setan yang sulit diputus (Aulia, 2024).

Menurut interpretasi penulis, dampak akademik pada remaja pelaku judi online di Desa Marga Mulya adalah masalah serius yang sering terabaikan. Di tengah keterbatasan akses dan sumber daya pendidikan, judi online justru menjadi pengalih perhatian yang sangat merugikan. Waktu dan energi yang seharusnya dialokasikan untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah kini habis untuk berjudi. Pola tidur yang kacau akibat begadang, ditambah pikiran yang terus terfokus pada permainan, membuat mereka sulit konsentrasi di kelas. Hal ini tidak hanya memicu penurunan nilai dan prestasi akademik, tetapi juga menghilangkan motivasi untuk mengejar pendidikan lebih tinggi. Pada akhirnya, judi online tidak hanya merampas potensi akademik mereka saat ini, tetapi juga menghancurkan peluang mereka untuk memiliki masa depan yang lebih baik melalui jalur pendidikan.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap data yang terkumpul, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dalam judi *online* membawa dampak multidimensional yang merusak dan kompleks bagi remaja, terutama di lingkungan seperti Desa Marga Mulya.

1. **Peer-Group dan Keterlibatan Awal:** *Peer-group* (kelompok teman sebaya) memiliki peran sentral sebagai gerbang awal masuknya remaja ke dalam judi *online*. Berbagai bentuk kelompok pertemanan, mulai dari *chums* hingga *gangs*, menjadi media komunikasi di mana ajakan atau contoh perilaku judi menyebar. Kebutuhan remaja akan penerimaan sosial dalam kelompoknya sering dimanfaatkan, menjadikan mereka rentan untuk mencoba judi *online* demi rasa kebersamaan.
2. **Dampak Psikologis:** Ketergantungan judi *online* menimbulkan beban psikologis yang berat. Remaja pelaku mengalami stres, kecemasan, dan depresi yang signifikan. Pola tidur terganggu, konsentrasi menurun, dan munculnya perasaan bersalah serta malu menjadi gejala umum. Di lingkungan desa yang minim dukungan kesehatan mental, dampak ini sering terpendam dan berpotensi menghambat perkembangan emosi mereka di masa depan.
3. **Dampak Hubungan Sosial :** Judi *online* merusak fondasi hubungan sosial yang penting bagi remaja. Mereka cenderung mengisolasi diri dari pergaulan sehat, berbohong kepada orang tua, dan merusak kepercayaan dalam keluarga. Fenomena ini menciptakan ketergantungan pada lingkaran sesama pelaku judi, yang pada akhirnya menormalisasi dan memperkuat perilaku adiktif, menjauhkan mereka dari komunitas yang seharusnya mendukung.
4. **Dampak Akademik :** Keterlibatan judi *online* secara langsung menggerogoti potensi akademik remaja. Waktu, energi, dan fokus yang seharusnya dialokasikan untuk belajar habis tersita untuk berjudi. Hal ini berujung pada penurunan konsentrasi, motivasi belajar, dan prestasi akademik yang merosot. Pada akhirnya, judi *online* tidak hanya merampas pencapaian mereka saat ini, tetapi juga menghancurkan peluang masa depan mereka melalui jalur pendidikan.

Secara keseluruhan, judi online bukanlah sekadar kenakalan biasa, melainkan ancaman serius yang memengaruhi seluruh aspek kehidupan remaja. Penanganan masalah ini memerlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan peran aktif dari orang tua, lingkungan sosial, dan edukasi yang berkelanjutan.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk mengatasi permasalahan judi online pada remaja, khususnya di lingkungan desa. Saran-saran ini ditujukan kepada berbagai pihak terkait agar penanganan dapat dilakukan secara komprehensif dan berkelanjutan.

a) Saran untuk Remaja dan Keluarga

- **Pentingnya Komunikasi Terbuka:** Keluarga perlu membangun komunikasi yang lebih terbuka dan jujur. Orang tua disarankan untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi remaja untuk berbagi masalah tanpa takut dihakimi. Dengan demikian, orang tua dapat mendeteksi gejala awal kecanduan judi dan memberikan dukungan emosional yang diperlukan.
- **Penguatan Nilai dan Pengawasan:** Orang tua perlu memperkuat nilai-nilai moral dan agama dalam keluarga. Selain itu, pengawasan terhadap aktivitas digital remaja, seperti penggunaan media sosial dan *game online*, perlu ditingkatkan tanpa harus bersikap otoriter.

b) Saran untuk Lingkungan Pendidikan dan Komunitas

- **Edukasi dan Sosialisasi Bahaya Judi Online:** Lembaga pendidikan, baik sekolah maupun organisasi kemasyarakatan di desa, perlu secara rutin mengadakan sosialisasi mengenai bahaya

judi *online*. Materi sosialisasi sebaiknya tidak hanya berfokus pada dampak finansial, tetapi juga dampak psikologis, sosial, dan akademis.

- **Mendorong Aktivitas Positif:** Komunitas desa dapat menginisiasi dan mendukung kegiatan-kegiatan positif bagi remaja, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial. Hal ini bertujuan untuk mengalihkan waktu dan energi remaja dari kegiatan yang tidak bermanfaat, sekaligus memperkuat ikatan sosial yang sehat.

c) **Saran untuk Pemerintah dan Pihak Berwenang**

- **Penindakan Hukum yang Tegas:** Pemerintah dan aparat penegak hukum perlu meningkatkan upaya penindakan terhadap situs-situs dan promotor judi *online*. Hukuman yang tegas dan konsisten akan memberikan efek jera, baik bagi pelaku maupun calon pelaku.
- **Penyediaan Dukungan Psikologis:** Perlu adanya inisiatif dari pemerintah daerah untuk menyediakan layanan konseling atau dukungan psikologis bagi remaja yang terlanjur kecanduan judi *online*. Layanan ini bisa bekerja sama dengan Puskesmas atau tenaga ahli lokal yang kompeten.

Dengan adanya kolaborasi dari seluruh pihak, diharapkan masalah judi online pada remaja dapat ditangani secara efektif, mencegah dampak negatif yang lebih luas di masa depan, dan menciptakan lingkungan sosial yang lebih sehat dan aman bagi generasi muda.

REFERENCES/REFERENSI

- Abdurahman, A. I. (2024). *Simbol Agama Dalam Kampanye Politik*. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Agif, O. :, Meswari, S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu. In *Jci Jurnal Cakrawala Ilmiah* (Vol. 2, Issue 5). [Http://Bajangjournal.Com/Index.Php/Jci](http://Bajangjournal.Com/Index.Php/Jci)
- Andri Sahata Sitanggang, R. S. F. Y. H. (2023). *Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner*.
- Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, & Mic Finanto. (2024). Analisis Dampak Judi Online Di Indonesia. *Concept: Journal Of Social Humanities And Education*, 3(2), 320–331.
[Https://Doi.Org/10.55606/Concept.V3i2.1304](https://doi.org/10.55606/Concept.V3i2.1304)
- Aulia. (2024). *Dampak Buruk Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Dan Solusinya Konten Ini Telah Tayang Di Kompasiana.Com Dengan Judul "Dampak Buruk Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Dan Solusinya*.
- Citraningsih, D., & Noviandari, H. (2022). Interaksionisme Simbolik: Peran Kepemimpinan Dalam Pengambilan Keputusan. *Social Science Studies*, 2(1), 072–086.
[Https://Doi.Org/10.47153/Sss21.3152022](https://doi.org/10.47153/Sss21.3152022)
- Fawwaz, K. A., & Munir, A. (2024). *Analisis Kriminologi Terhadap Mahasiswa Yang Terlibat Judi Slot Online (Studi Kasus Universitas X Pekanbaru)*.
[Https://Www.Cakaplah.Com/Berita/B](https://www.cakaplah.com/berita/B)

- Febriyan A. (2024). *Pengaruh Judi Online Terhadap Moral Dan Merusak Generasi Bangsa*. <https://Kumparan.Com/Akbarfebriyan69/Pengaruh-Judi-Online-Terhadap-Moral-Dan-Merusak-Generasi-Bangsa-23un1byvjlg/2>
- Kudus. (2021). *Komunikasi Peer-Group*.
- Muhammad Andrian. (2023). *Budaya Tawuran Di Kalangan Remaja Di Kabupaten Tangerang (Studi Kasus Komunitas Mawar Hitam)*.
- Mulyo. (2020). *Pengaruh Peer Group (Teman Sebaya) Terhadap Kemampuan Self Disclosure (Pengungkapan Diri) Pada Pasien Hiv/Aids*.
- Pp Ryan. (2021). *2 Bab 1 Pendahuluan-Dikonversi _Compressed*.
- Rahma R. (2023). *Klasifikasi Remaja: Remaja Awal, Remaja Pertengahan, Dan Remaja Akhir*.
- Rudi Trianto. (2024). *Paradigma Kritis Dalam Ilmu Komunikasi*. Himso.
- 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>
- Sari Monik Agustin. (2020). *Komunikasi Peer-Group Tentang Konsep Kekerasan Dan Bullying (Studi Groupthink Theory & Sosialisasi Anti Kekerasan Dan Bullying Pada Siswa Sma Negeri 70, Bulungan-Jakarta)*.
- Siti Nur. (2021). *Interaksionisme Simbolik Perempuan Muslim Dalam “Aksi Gejayan Memanggil” Siti Nur Alfia Abdullah*. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/syiar>
- Vito Aditya. (2025). Fenomena Judi Online: Ancaman Laten Yang Menggerogoti Generasi Muda Di Indonesia. *Retizen*. <https://retizen.republika.co.id/posts/502817/fenomena-judi-online-ancaman-laten-yang-menggerogoti-generasi-muda-di-indonesia>