

Dampak Negatif dan Tipu Daya Game Judi Online di Kalangan Remaja

Dini Agista¹, Rizky Juwandana², Siti Husna³

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

e-mail : diniagista91@gmail.com1

Abstrak

Saat ini dari sekian banyaknya negara di belahan dunia, Indonesia menempati urutan pertama sebagai negara yang rata-rata penduduknya bermain judi *online* mulai dari usia 15-29 tahun adalah golongan terbanyak yang terlibat permainan judi *online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang betapa lumrahnya perjudian di kalangan masyarakat. Metode pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan wawancara kepada salah satu pemain judi *online*. Hasil penelitian ini menemukan bahwa hampir setiap pemain judi mengalami masalah kesehatan mental membuat mereka gampang terkena stres, depresi, kecemasan, dan gangguan tidur hal ini terjadi karna orang yang kecanduan bermain judi sering kali menghabiskan lebih dari apa yang mampu mereka dapat atau terkadang mereka mengalami masalah keuangan serius. Penelitian ini berkontribusi untuk menyoroti pentingnya intervensi dan dukungan psikologis bagi mereka yang terlibat dalam perjudian, serta perlunya edukasi tentang risiko finansial dan mental yang mungkin dihadapi. Selain itu dasar untuk pembuatan kebijakan regulasi yang lebih baik terkait perjudian.

Kata kunci: judi *online*, internet, candu

Abstract

Currently, of the many countries in the world, Indonesia ranks first as a country where the average population plays online gambling starting from the age of 15-29 years is the largest group involved in online gambling games. The purpose of this research is to raise public awareness about how commonplace gambling is among the community. The method in this research uses a qualitative method, by conducting an interview with one of the online gambling players. The results of this study found that almost every gambling player experienced mental health problems making them susceptible to stress, depression, anxiety, and sleep disorders this happens because people who are addicted to playing gambling often spend more than what they can afford or sometimes they experience serious financial problems. This research contributes to highlighting the importance of psychological interventions and support for those involved in gambling, as well as the need for education about the financial and mental risks they may face. It is also the basis for better regulatory policies regarding gambling.

Keywords: online gambling, internet, addiction

Pendahuluan

Fenomena perjudian sudah tidak menjadi hal asing di kalangan masyarakat. Adapun para konsumen judi sendiri tidak mengenal gender, usia, bahkan status ekonomi. Berjudi sendiri adalah pertarungan terhadap suatu objek bernilai dengan dampak kalah atau menang dalam permainan tersebut (Susanti, 2021). Fakta bahwa fenomena ini seolah menjadi isu yang biasa saja, bahkan lumrah di masyarakat cukup memukul hati penulis terhadap kesadaran orang-orang akan dampak judi *online* ini. Terlebih lagi, banyak sekali pelajar dan mahasiswa yang menjadi konsumen dari kegiatan judi *online* itu sendiri (Hardiansyah & Asriwandari,

2016). Judi *online* sendiri sudah menjadi kejahatan siber yang memerlukan upaya komprehensif untuk menanggulangi masalah tersebut. (Setiawati & Dewi, 2023). Tetapi, para pihak berwenang masih saja belum cukup efektif untuk mengatasi kegiatan judi *online* itu sendiri (Nurdiana, Aisyah, & Ilham, 2022). Penyuluhan tentang dampak-dampak buruk dari judi *online* itu sendiri harus dilakukan dan disebarkan kepada para masyarakat dan konsumen judi *online* itu sendiri (Rumbay, Tangkudung, & Antow, 2023).

Banyaknya Negara di dunia, Indonesia menempati urutan pertama dalam pengguna judi *online* di dunia. Menurut Hardiansyah & Asriwandari (2016) Media informasi seperti internet sangat berpengaruh pada kalangan masyarakat saat ini. Masyarakat mudah untuk mengakses internet dengan bebas, termasuk penyalahgunaan internet. Judi *online* yang merupakan contoh dari penyalahgunaan internet yang terus berkembang, kejahatan berupa perjudian sangat mudah ditemukan di internet. Semua kalangan masyarakat dapat memanfaatkan permainan tersebut untuk memperoleh keuntungan yang berupa uang. Dilihat dari Nurdiana et al (2022) para remaja di daerah Padat Karya dapat mengontrol diri mereka dengan upaya yang telah mereka pilih masing-masing sesuai dengan apa yang mereka yakini dan setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa kontrol diri remaja yang ada di daerah padat karya ini di katakan dalam kategori baik. Menurut Ryan (2019) Perkembangan Teknologi dan Internet yang terjadi sekarang sangat pesat sehingga menimbulkan fenomena dalam kehidupan bermasyarakat. Dampak positif teknologi yaitu memudahkan pekerjaan sehari-hari membuat komunikasi sangat mudah, lalu dampak positif yang diberikan oleh internet juga memunculkan dampak negatif yang besar juga contohnya judi *online* di kalangan mahasiswa fakultas hukum. Pendidikan tinggi yang seharusnya menjadi suatu aspek dalam pembangunan di negara malah melakukan tindakan menyimpang yang melanggar UU ITE yang mengatur tentang teknologi dan internet. Menurut Asriadi (2021) pemain judi *online* biasanya menghabiskan 5-6 jam dalam sehari, tingginya frekuensi pemain disebabkan oleh kebebasan penggunaan telepon genggam, pemain akan kecanduan bermain judi apabila ia memenangkan permainan tersebut, kemudian pemain selalu memikirkan cara untuk memenangkan permainan permainan selanjutnya. Menurut Husna (2023) permainan judi *online* banyak dimainkan di kalangan masyarakat disebabkan oleh adanya peningkatan pesat pada teknologi sehingga banyak orang yang menyalahgunakan teknologi itu dengan berjudi *online*.

Perkembangan teknologi di jaman sekarang, telah mempengaruhi kehidupan manusia, perkembangan teknologi ini sangat mempermudah kita untuk memperoleh banyak informasi,

dan banyak lagi manfaat lainnya. juga memberikan kemudahan untuk kita dalam beraktivitas. Namun juga dapat memberikan banyak dampak buruknya, mengapa demikian ?jika pemanfaatan teknologi ini tidak dipergunakan dengan baik, akan timbul dampak negatif di lingkungan masyarakat, seperti fenomena maraknya judi *online* di kalangan para remaja mulai dari usia 15 tahun sampai usia 29 tahun adalah golongan terbanyak yang terlibat permainan judi *online*. Judi *online* banyak mengakibatkan dampak buruk bagi kemajuan Indonesia, diantaranya banyaknya artis yang mempromosikan judi *online* di media sosial semakin memperbesar jangkauan pelaku judi online di kalangan remaja.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat betapa lumrahnya perjudian di kalangan masyarakat, terlebih para pemuda yang seharusnya fokus untuk menjadi penerus bangsa yang baik dan berbakti terhadap negara justru malah terjerumus ke dalam perjudian, dan untuk mengetahui sejauh mana perjudian ini terjadi, bagaimanakah tindakan penanganan hukum mengenai perjudian yang semakin menjadi ini, faktor apa saja yang menyebabkan maraknya perjudian, ditambah dengan data yang dapat dijadikan sumber dalam penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengurangi kebiasaan bermain judi *online*. Dengan metode penelitian ini, penulis berharap bisa memberi fakta dan data yang akurat atas masalah yang kami teliti. Adapun rangkaian pertanyaan yang kami coba cari kebenarannya adalah:

1. Bagaimana bisa seseorang menjadi pecandu judi *online*?
2. Bagaimana mekanisme doktrinisasi para bandar kepada masyarakat agar bermain judi *online*?
3. Apa dampak konkret yang terjadi dari hasil bermain judi *online*?

Metode Penelitian

Pada metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang fokus pada pengamatan mendalam dalam pendekatan induktif. Pendekatan ini berisi suatu gagasan para ahli, maupun pemahaman penelitian berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan, beserta cara mengatasinya dan cara penanggulangannya untuk memperoleh kesadaran masyarakat tentang maraknya perjudian di kalangan remaja. Data ini dikutip melalui *website* resmi misalnya perpustakaan PUNDIMAS (Publikasi Kegiatan Abdimas) atau hasil penelitian terdahulu seperti dalam jurnal pendidikan dan konseling (JPDK), maupun pendapat pribadi. Teknik penelitian menggunakan analisis deskriptif karena

dilakukan dengan cara mendeskripsikan sebuah data yang sudah ada untuk menarik kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan secara observasi dari berbagai jurnal hasil penelitian terdahulu yang masih memiliki kaitan dengan penelitian yang kami lakukan. Dengan menentukan kriteria pembahasan yang ada di jurnal terdahulu dimana jurnal yang kami gunakan adalah jurnal-jurnal yang kami anggap relevan dengan pembahasan dari penelitian yang kami lakukan. Kami mengambil objek penelitian tersebut karena relevansi dari jurnal penelitian terdahulu memungkinkan membantu kami dalam penelitian ini.

Pembahasan

Asal muasal perjudian

Praktik perjudian pertama kali dapat ditelusuri ke budaya kuno, seperti Mesir Kuno dan Tiongkok, di mana permainan dadu dan kartu pertama kali muncul. Beberapa bentuk perjudian awal ini memiliki aspek religius atau seremonial. Pada zaman tersebut, judi hanyalah sebagai sarana untuk bersenang-senang dan belum tersebar secara masif seperti saat ini (Scarne, 1986). Judi adalah suatu permainan dimana mekanismenya adalah sang “pemain” mempertaruhkan objek berharga dengan kans menang atau kalah *fifty-fifty*, tanpa pemain tersebut bisa memiliki kewenangan untuk memastikan apakah hasil akhir dari judi adalah menang/kalah (random). Menurut KBBI, Judi memiliki definisi permainan yang memakai barang berharga sebagai taruhan, sedangkan judi *online* memiliki arti perjudian yang dilangsungkan melalui alat elektronik. (Sitanggang, Sabta, & Hasiolan, 2023).

Judi sering kali disalah persepsikan oleh Masyarakat ekonomi menengah sampai menengah ke bawah sebagai alat atau jembatan mereka menuju keamanan finansial. *Logical fallacy* yang telah tertanam di benak beberapa lapisan Masyarakat. Susanti, (2021) Secara pragmatis, pelaku menganggap bahwa judi adalah hal yang lumrah, dikarenakan maraknya iklan judi yang menginterpretasikan *image* judi sebagai ladang mencari cuan dengan gambar uang dan gadis-gadis cantik yang tentu jadi idaman banyak orang (Gainsbury, Hing, Delfabbro, & King, 2014). Sudah bukan rahasia umum, judi adalah salah satu penyebab dari kehancuran peradaban manusia. Menurut Kompas, kerugian yang di alami oleh Indonesia akibat judi *online* adalah di angka 2,2 Triliun rupiah. Angka tersebut tentu tidak kecil. Dengan angka tersebut mungkin apabila di alokasikan ke akomodasi lain yang bermanfaat bagi kehidupan bernegara,

maka akan menjadikan Indonesia lebih baik lagi. Lalu, apa yang menjadikan banyak orang kecanduan judi *online*?

Penyebab Candu dan asyiknya bermain judi

Judi, Narkoba, Alkohol, dan kecanduan lainnya memiliki pola yang sama untuk mengubah suatu perbuatan biasa menjadi kecanduan. Semua kebiasaan buruk pasti diawali oleh perasaan tidak enak dan bersalah. Begitulah fitrah alami manusia sebagai makhluk hanif yang condong kepada kebaikan. Hormon *dopamine* yang berlebih membuat manusia kehilangan nalar untuk membedakan mana yang dibutuhkan dan hanya diinginkan. Mereka hanya memprioritaskan skala kenyamanan yang sementara dan melupakan kebutuhan mereka yang mendasar (West & Brown, 2013).

Demi mencari info konkret, kami mewawancarai salah satu pecandu judi *online* yang identitasnya kami samarkan. Merujuk dari pertanyaan yang kami rumuskan di sub bab metode penelitian. Menurut pandangan saya, karena adanya dorongan psikologis, beberapa orang mungkin merasa bahwa judi *online* adalah cara untuk melarikan diri dari stres atau masalah dalam hidup mereka. Faktor sosial juga berperan cukup kuat dalam hal ini, karna jika seseorang memiliki teman atau keluarga yang berjudi, mereka mungkin merasa ditekan untuk ikut serta dalam permainan judi dan akhirnya mereka memiliki rasa candu tersendiri terhadap perjudian, orang yang rentan terhadap kecanduan mengembangkan kebiasaan bermain judi yang tidak terkendali, menghabiskan banyak waktu dan uang untuk permainan tersebut. Judi memberikan efek adrenalin saat menunggu hasil akhir dari permainan tersebut. Adrenalin ini membuat para penjudi ketagihan untuk terus bermain judi. Terlebih hasil kalah/menang yang *fifty-fifty* semakin memperjelas alasan mengapa orang-orang khususnya yang ekonomi menengah ke bawah terus bermain judi.

Beliau mendapatkan situs judi *online* dari pesan WhatsApp bandar yang mengiming-imingkan hadiah besar misalnya, bonus selamat datang untuk pemain baru, bonus deposit, dan lain sebagainya. Ini bisa membuat seseorang merasa bahwa mereka mendapatkan sesuatu yang berharga dengan sedikit risiko. Terlebih lagi, banyak *influencer* yang kurang bijak dalam mempromosikan barang *endorse* nya, sampai-sampai mereka mempromosikan situs-situs judi *online*. Adanya akses mudah dengan kemajuan teknologi dan internet, membuat orang bisa berjudi kapan saja dan dimana saja, Dan hal tersebut memicu adanya rasa candu terhadap perjudian.

Dampak buruk perjudian di kalangan masyarakat

Orang yang kecanduan judi *online* sering kali menghabiskan lebih dari yang mampu mereka dapat atau terkadang mereka mengalami masalah keuangan serius. Pemain judi mengabaikan segala hal yang merupakan tanggung jawabnya, seperti pekerjaan, keluarga dan orang sekitarnya. Hal ini menyebabkan konflik interpersonal dan isolasi sosial. Selain beberapa dampak konkret tersebut, bermain judi juga menyebabkan beberapa hal negatif lain diantaranya adalah, Masalah kesehatan mental membuat mereka gampang terkena stres, depresi, kecemasan, dan gangguan tidur.

Dampak konkret nomor satu yang diakibatkan oleh judi adalah finansial. Keuangan hanya menjadi boneka bagi para penjudi untuk melampiaskan Hasrat mereka untuk berjudi. Naasnya, banyak para penjudi yang bermain bukan untuk mencari keuntungan, tetapi hanya mencari kesenangan sesaat. Banyak juga rumah tangga yang hancur dikarenakan salah satu pasangannya tidak memiliki kesadaran finansial atas apa yang penting dan tidak (Grinols, & Mustard, 2006).

Selain itu juga, kebaikan hubungan dengan sosial dan sekitar bisa menjadi rusak akibat judi *online*. Tak sedikit orang yang mencuri, mengisolasi dan melakukan hal-hal yang bisa menyebabkan adanya kerusakan hubungan dengan sekitar. Penjudi semakin buta akan nalarnya apabila mereka sudah tidak memiliki hal untuk dipertaruhkan. Biasanya setelah mereka ditinggalkan oleh orang-orang sekitar, maka mereka baru akan merasa bersalah dan apa yang selama ini ia lakukan tidak benar (Potenza, Fiellin, Heninger, Rounsaville, & Mazure, 2002).

Kesehatan mental pun menjadi harga yang harus dibayar untuk para penjudi. Bagaimana tidak, Rohani manusia tidak akan tenang apabila ia melakukan hal yang tidak patut dilakukan, seperti berjudi. Berjudi memiliki dampak gangguan kecemasan, stres, gangguan emosional, bahkan depresi. Bahkan di beberapa contoh kasus, berjudi bisa berdampak kepada bunuh diri apabila telah parah (Dowling, Smith, & Thomas, 2009).

Simpulan

Para pecandu judi *online* kebanyakan tidak menyadari bahwa mereka sedang kecanduan judi *online*. Mereka memainkan permainan judi secara auto-pilot dengan kesadaran yang rendah untuk mencari kesenangan dan adrenalin semata. Para bandar judi pun turut bertanggung jawab dalam andil memerangkap banyak pecandu-pecaudu judi *online*, cara

seperti meng-endorse *influencer*, memasang iklan di *game*, dan lainnya menjadikan *image* judi *online* seperti hal yang lumrah. Para pecandu yang terperangkap dalam judi *online* kadang menghiraukan dampak negatif dari judi tersebut, seperti buruknya komunikasi sosial, penyakit mental, penghamburan uang.

Daftar Pustaka

- Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Universitas Negeri Makassar.
- Hardiansyah, S., & Asriwandari, H. (2016). Kegiatan Judi *Online* Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi *Online* Pada Lima Warnet Di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai). Riau University.
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). Fenomena Judi *Online* Di Daerah Jakarta Selatan. *Perspektif*, 2(2).
- Rumbay, I. S., Tangkudung, F. X., & Antow, D. T. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi *Online*. *Lex Privatum*, 11(5).
- Ryan, P. P. (2019). Judi *Online* Di Kalangan Mahasiswa (Studi Terhadap: Mahasiswa Hukum Universitas Andalas Padang). Universitas Andalas.
- Setiawati, S., & Dewi, S. (2023). Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi *Online* Di Indonesia.
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi *Online* Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70–80.
- Susanti, R. (2021). Judi *Online* Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan: *Online Gambling And Social Control Of Rural Communities*. *Etnoreflika: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95.
- West, R., & Brown, J. (2013). Theory Of Addiction.