

DAMPAK ADIKSI PERJUDIAN *ONLINE* SLOT PADA REMAJA USIA 18-21TAHUN DI KELURAHAN RENGAS (STUDI KASUS DI KELURAHAN RENGAS, KECAMATAN CIPUTAT TIMUR, KOTA TANGERANG SELATAN)

Damaragil Danarharris¹, Muhammad Sahrul²)

^{1, 2}) Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah
Jakarta

*damaragil22@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi tidak hanya memberikan dampak positif namun juga bisa berdampak negatif bagi manusia. Contohnya adalah perjudian kini bisa diakses secara *online*. Fenomena judi *online* kini mulai merebak dikalangan masyarakat baik orang dewasa maupun remaja. Seperti para remaja yang ada di Kelurahan Rengas, diketahui adanya fenomena kecanduan judi *online* pada remaja tersebut. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari adiksi judi *online* pada remaja di Kelurahan Rengas, Tangerang Selatan. Penelitian ini menggunakan beberapa teori yaitu teori adiksi, remaja dan perjudian. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Penentuan informan menggunakan purposive sampling, pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknis analisis data menggunakan pengklasifikasian data dengan triangulasi sumber sebagai uji validitas. Hasil penelitian ini adalah diketahuinya fenomena judi *online* dikalangan remaja Kelurahan Rengas disebabkan oleh perkembangan zaman yang begitu pesat dan adanya penyalahgunaan terhadap perkembangan tersebut. Aktivitas judi dikemas secara menarik dan mudah diakses oleh siapapun yang membuat remaja dapat mengaksesnya. Selanjutnya diketahui faktor penyebab adiksi judi *online* pada remaja yaitu tingkat self control yang rendah pada remaja dan lingkungan teman atau keluarga yang buruk. Sehingga adiksi tersebut memiliki dampak bagi remaja ataupun orang sekitarnya yaitu dampak pada fisik, dampak pada finansial dan dampak pada sosial emosional remaja.

Kata Kunci: Adiksi, Judi *Online*, Remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini melaju dengan sangat pesat dan berfungsi sebagai penunjang aktifitas dalam melakukan rangkaian kegiatan masyarakat. Namun dalam penggunaannya, teknologi tidak hanya berdampak positif melainkan juga berdampak negatif. Dampak negatif penggunaan teknologi tentunya dikarenakan penyalahgunaan terhadap

teknologi itu sendiri. Seperti halnya aktivitas perjudian yang saat ini dapat dilakukan hanya dengan menggenggam dan menatap gawai atau *smartphone*. Perjudian *online* semakin marak terjadi di Indonesia, tanpa mengenal batasan usia, gender, maupun kalangan masyarakat. Pada hakikatnya, perjudian bertentangan dengan norma kesusilaan dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi diri pelaku dan kehidupan bermasyarakat. Penyelenggaraan judi sangat berdampak negatif dan merugikan moral serta mental masyarakat, terutama bagi generasi muda, karena perjudian mendidik pola masyarakat dalam mencari nafkah melalui hal yang tidak wajar, dan membentuk rasa malas (Simanjuntak, 1980).

Fenomena perjudian saat ini semakin eksis dan menyebar di berbagai kalangan masyarakat, tidak hanya dikalangan dewasa saja, akan tetapi dilakukan juga oleh remaja bahkan anak-anak, laki-laki maupun perempuan. Tentunya, dengan meningkatnya fitur pada situs perjudian seiring dengan perkembangan teknologi, problematika perjudian semakin kompleks dan memberikan dampak besar terhadap kerugian materi dan mental pelaku perjudian *online*.

Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) fenomena judi *online* semakin merebak dikalangan masyarakat, transaksi judi *online* mencapai ratusan triliun. Uang tersebut diketahui mengalir ke negara-negara tetangga yaitu Filipina, Thailand dan Kamboja (Kompas.com). Fenomena judi *online* ini sudah di upayakan oleh pemerintah yaitu salah satunya dengan cara menangkap pelaku judi *online*. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan efek jera kepada para pelaku untuk tidak lagi melakukan judi *online*.

Namun deretan kasus masih seringkali terdengar tentang perjudian *online* terutama pada kalangan remaja. Remaja secara terang-terangan melakukan aktivitas perjudian *online* di berbagai situasi dan kondisi. Tangerang selatan merupakan bagian penting dalam pembangunan kotanya. Namun, kota ini sering kali berhadapan langsung dengan kasus kriminalitas yang terjadi akibat kondisi masyarakat yang mengalami permasalahan ekonomi, sosial, dan lingkungan atas keterlibatannya dengan kasus judi *online*. Para pelaku dari 13 kasus judi *online*, judi darat, judi koplo, judi sabung ayam yang terjadi di Kota Tangerang Selatan diamankan dan ditangani oleh Kapolres Tangerang Selatan. (TribunJakarta, 2022). Fenomena adiksi judi *online* dikalangan remaja memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap kehidupan remaja tersebut. Remaja yang terdampak dari adiksi judi *online* akan selalu merakan hidupnya selalu terasa membosankan dan selalu merasa resah apabila tidak

melakukan judi *online*. Hal tersebut mengakibatkan kualitas hidup dan perkembangan diri dari remaja tersebut. Dimana judi *online* dapat mempengaruhi serta mengganggu seseorang dalam melakukan pekerjaan maupun pendidikannya.

Diantara permasalahan perjudian *online* yang terjadi di Tangerang Selatan, Kelurahan Rengas merupakan wilayah yang mengalami permasalahan perjudian *online*. Fenomena judi *online* pada remaja di Kelurahan Rengas menjadi isu yang mengkhawatirkan di masyarakat. Kelurahan Rengas, sebagai salah satu wilayah perkotaan yang padat penduduk, menghadapi masalah peningkatan penggunaan judi *online* di kalangan remaja. Fenomena ini menciptakan dampak sosial dan kesejahteraan yang signifikan. Tidak sedikit remaja di Kelurahan Rengas yang memulai mencoba-coba perjudian *online* melalui situs tertentu. Salah satunya seperti, Gacor88 Judi Slot Online88 yang merupakan penyedia perjudian *online* serta juga memberikan janji dan hasil hadiah taruhan sebesar puluhan ribu hingga puluhan juta rupiah.

Berbagai macam perjudian *online* yang dilakukan remaja di Kelurahan Rengas membentuk kebiasaan buruk terhadap pola hidup remaja. Mereka yang mengenal dan memainkan perjudian *online*, memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi *online*. Remaja yang mengalami adiksi terhadap judi online merasa ingin lagi dan lagi melakukan perjudian online walaupun mengalami kerugian dalam permainannya. Dalam kasus judi online ini tidak sedikit orang-orang yang terjebak di dalamnya, seperti remaja yang tidak tahu apa-apa tentang manfaat teknologi yang sebenarnya ataupun para remaja yang mulanya mengerti penggunaan teknologi namun terdampak pada faktor lingkungan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di lapangan melalui interaksi dengan sesama remaja, peneliti menemukan suatu fenomena bahwa terdapat banyak remaja yang terlibat perjudian *online*. Peneliti mengamati bahwa fenomena judi *online* ini sangat mudah mempengaruhi pemuda karena kebanyakan dari mereka melihat teman sebaya atau teman bermainnya sudah terjun lebih dulu kedalam perjudian *online*, sehingga mereka melihat bahwa permainan judi *online* ini dapat menghasilkan nominal uang yang cukup banyak walau hanya bermodalkan Rp. 20.000 saja. Selain hal itu terdapat macam-macam permainan judi *online* yang dapat di mainkan, mereka berpandangan bahwa apabila di permainan Gable mereka kalah, maka mereka berfikir bahwa akan mendapatkan kemenangan di permainan judi *online* slot. Dari kemudahan dan tawaran menarik dalam judi *online* tersebut, remaja di Kelurahan Rengas bisa menghabiskan waktu beberapa jam hanya untuk

bermain judi *online*. Hal tersebut tentunya mempengaruhi kehidupan sehari-hari para remaja seperti dalam bersekolah, bekerja dan berinteraksi dengan manusia lain.

Fenomena adiksi judi *online* dianggap sebagai masalah sosial dan penyakit seperti para adiksi yang dilakukan terhadap narkoba. Bagi sejumlah remaja di Kelurahan Rengas, permainan judi sudah menjadi kebiasaan dan dianggap sebagai mata pencaharian yang dapat memenuhi kehidupannya sehari-hari, bahkan mereka berfikir bahwa apabila mendapat kekalahan mereka menganggap sebagai tabungan uang yang akan dikembalikan dengan cara memainkannya kembali. Pemikiran yang dimiliki oleh remaja adiksi judi *online* tersebut, dimana tingkah laku remaja cenderung labil dan tidak mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan disekitarnya serta mudah terpengaruh oleh hal di sekitar dalam masa ini remaja bertingkah laku negatif (Willis, 2014)

Maka dari itu dampak adiktif perjudian *online* menjadi penyakit baru ditengah masyarakat saat ini, dimulai hanya keingintahuan, serta ajakan teman berakibat fatal bagi diri sendiri serta juga lingkungan sekitar, peran remaja yang seharusnya bisa memberikan dampak positif di tengah masa modern, malah berkebalikan dengan fakta nyatanya, dengan hal ini permasalahan ini menarik untuk dibahas dan diteliti, dengan judul “Dampak Adiktif Perjudian *Online* di Kalangan Remaja (Studi Kasus di Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan)”

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk memecahkan masalah penelitian dengan cara menguraikan, menafsirkan serta menggambarkan keadaan sesuai kenyataan yang ditemui di lapangan secara induktif (umum ke khusus) melalui proses dan makna berdasarkan perspektif subyektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, wawancara dan dokumentasi dengan menggunakan model Supriyanto & Masyhuri dalam menganalisis data yang sudah diperoleh. Teknik penentuan informan yang digunakan adalah *purpose sampling* dengan tujuan teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih banyak. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dimulai pada bulan April-Oktober 2023 yang berlokasi di Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dilapangan maka, maka peneliti menemukan beberapa analisa mengenai data Dampak Adiksi Perjudian *online* Slot Pada Remaja Usia 18-21 Tahun Di Kelurahan Rengas (Studi Kasus di Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan). Peneliti menemukan faktor-faktor penyebab dan dampak perjudian *online* pada remaja. Peneliti akan menguraikan satu-persatu secara terperinci sesuai dengan yang ditemukan oleh peneliti dilapangan. Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yaitu fenomena kecanduan perjudian *online* di kalangan remaja Kelurahan Rengas Ciputat Timur, faktor-faktor penyebab remaja kecanduan perjudian *online* di Kelurahan Rengas Ciputat Timur, dampak dari perjudian *online* bagi remaja di Kelurahan Rengas Ciputat Timur. Berdasarkan data dari informan maka disusun informan perolehan data sebagai pedoman wawancara yang kemudian data dari hasil wawancara dianalisis lalu akan di deskripsikan data hasil sebagai berikut.

Peneliti telah melakukan kegiatan wawancara kepada 9 informan yang dapat dilihat berdasarkan tabel berikut :

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Keterangan Informan	Status
1	IF	21	Laki-Laki	Informan 1	Pegawai Swasta
2	NW	20	Laki-Laki	Informan 2	Mahasiswa
3	MRR	18	Laki-Laki	Informan 3	Mahasiswa
4	NDA	19	Laki-Laki	Informan 4	Housekeeping
5	M	49	Perempuan	Informan 5	Ibu Rumah Tangga
6	HD	47	Laki-Laki	Informan 6	Wiraswasta
7	NL	56	Perempuan	Informan 7	Ibu Rumah Tangga
8	J	45	Perempuan	Informan 8	Ibu Rumah Tangga
9	AS	50	Laki-Laki	Informan 9	Ketua RT 08

Dari hasil wawancara terhadap 9 informan tersebut peneliti, dapat menyimpulkan bahwa remaja di Kelurahan Rengas melakukan judi *online* dengan waktu yang sangat lama yaitu 2-3 jam. Keinginan untuk terus melakukan perjudian oleh remaja tersebut beraneka ragam seperti fitur atau variasi yang disajikan judi *online* menarik, keinginan untuk mendapat uang secara mudah, serta sangat mudah untuk diakses, dan modal dalam judi *online* yang murah. Dalam fenomena ini, masih ada orang tua yang tidak mengetahui tentang judi *online*

sehingga para remaja tidak ada yang mengingatkan dan memberhentikan perilaku mereka. Hal ini akan menambah parah ketika para remaja sudah mulai kecanduan atau adiksi dengan judi *online*.

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dilapangan terjadi gambaran perilaku kecanduan perjudian *online* di kalangan remaja di Kelurahan Rengas, bahwa yang terjadi pada remaja belakangan ini terdampak dari perjudian *online* yang kian tumbuh pesat. Berkembangnya judi *online* ini didukung oleh perkembangan dan majunya teknologi yang semakin mudah masuknya budaya luar ke dalam negeri, sehingga mempengaruhi nilai leluhur yang ada di Indonesia. Pengaruh budaya hidup yang terkontaminasi dari budaya luar yang dapat menimbulkan berbagai masalah (Gunarsa, 2008).

Sebagai remaja seharusnya memiliki perilaku yang baik dan melakukan perbuatan yang positif agar hidup mereka lebih berguna dan tidak melakukan perbuatan menyimpang yang tidak merugikan kehidupannya. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan-pernyataan yang dilontarkan oleh para responden, yaitu remaja Kelurahan Rengas yang merupakan remaja usia 18-21 tahun dalam kecanduan permainan perjudian *online*, orangtua, serta tokoh masyarakat.

Dalam permainan perjudian *online* merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan merasakan kemenangan secara singkat, yang kemudian memicu keinginan untuk terus mengulangnya dengan taruhan yang semakin besar. Faktor seperti harapan kemenangan lebih banyak uang dengan menempatkan taruhan lebih besar menjadi pendorong untuk melanjutkan aktivitas judi *online*. Kehadiran teknologi memungkinkan judi *online* dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja asalkan ada waktu luang, uang yang dapat digunakan sebagai taruhan, serta perangkat *smartphone* beserta koneksi internet. Hal ini mencerminkan risiko yang dihadapi oleh individu terlbias dalam judi *online*, di mana perilaku ini dapat menjadi kebiasaan yang merugikan secara finansial dan emosional. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Yee dan Nicholas dalam Haruna (2022) bahwa ciri-ciri adiksi pada remaja yaitu ketidak mampuan dalam mengontrol diri untuk mengentikan perilakunya, terjadinya self destructive secara terus menerus dan cemas, frustasi dan gelisah apabila tidak melakukan hal yang biasa dilakukan.

Faktor penyebab remaja yang kecanduan perjudian *online*, menurut Yuwanto (2010) yang menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab seorang individu mengalami adiksi yaitu *self control* yang rendah. Seseorang yang memiliki *self control* yang rendah akan lebih mudah

untuk mengalami adiksi atau kecanduan (Aydin & Sari, 2011). Maka dapat disimpulkan berdasarkan data dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu faktor yang menyebabkan remaja di Kelurahan Rengas kecanduan judi *online* adalah faktor internal yaitu *self control* yang dimiliki remaja rendah dan faktor lingkungan berupa pertemanan dan lemahnya kontrol orang sekitar seperti keluarga. Selain itu kondisi ekonomi yang dimiliki juga dapat mempengaruhi remaja melakukan judi *online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa para remaja di Kelurahan Rengas mempunyai kontrol diri yang rendah terutama pada fenomena judi *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja mulai bermain judi *online* karena dipengaruhi faktor lingkungan terdekat seperti teman atau anggota keluarga. Para remaja di Kelurahan Rengas sangat mudah sekali tergoda untuk mencoba bermain judi *online* walaupun mereka mengetahui perjudian merupakan perilaku yang menyimpang. Para remaja tersebut akan terlena jika mendapatkan kemenangan dalam judi tersebut dan terus mengeluarkan uangnya untuk mencari kemenangan atau untung. Padahal yang terjadi adalah kekalahan atau kerugian jauh lebih besar dibandingkan dengan kemenangan atau keuntungan yang didapatkan.

Selain dari faktor diri sendiri (internal), kecanduan pada judi *online* juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti yang dikemukakan oleh Astuti (2022) bahwa lingkup pertemanan, keluarga dan lingkungan masyarakat bisa menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain judi *online*. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa remaja mengenali permainan judi *online* sebagian besar dari orang terdekat misalnya teman bermain atau anggota keluarga. Proses pengenalan ini diawali dengan melihat temannya yang sedang melakukan judi *online* lalu rasa penasaran dari dalam diri muncul untuk mencoba judi *online* tersebut.

Selain itu juga adanya ajakan atau paksaan dari lingkungan pertemanan untuk mencoba judi *online* dengan embel-embel mudah dalam mengakses, tidak perlu mengeluarkan uang dalam jumlah banyak, tidak ketahuan dengan orang sekitar atau orang lain karena tampilan seperti permainan/games pada umumnya serta jika beruntung akan mendapatkan uang yang banyak dan cepat. Setelah mencoba dan mendapatkan kemenangan atau keuntungan maka akan ada rasa penasaran dan ketagihan untuk terus mencoba dan pada saat itulah individu atau remaja tersebut sudah mempunyai adiksi terhadap judi *online*. Kehadiran anggota keluarga

seharusnya membantu para remaja untuk menjauhkannya pada perilaku menyimpang seperti judi *online* ini terkhusus orang tua.

Keluarga merupakan organisasi terkecil yang menjadi alat pengawasan sosial pada anggota keluarganya. Jika pengawasan sosial ini lemah maka akan adanya kemungkinan anggota keluarga berperilaku menyimpang karena merasa dirinya bebas hidup tanpa pengawasan dan aturan. Pada fenomena judi *online* ini, seharusnya para orang tua mengetahui apa itu judi *online* agar dapat memberikan tindakan preventif bagi anak untuk tidak melakukan judi *online*. Tindakan hukuman atau pemberian larangan/nasehat juga bisa diberikan bagi remaja yang sudah terlanjur melakukan judi *online*. Namun yang terjadi di Kelurahan Rengas, Tangerang Selatan, para orang tua dari remaja tidak mengetahui apa itu judi *online*. Sehingga remaja merasa bebas dari pengawasan dari orang tua mereka.

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi kecanduan melakukan judi *online* adalah kondisi ekonomi. Seseorang yang memiliki kondisi ekonomi yang buruk akan mudah sekali jatuh kepada penawaran mendapatkan uang secara cepat dan mudah. Perkembangan teknologi pada saat ini memudahkan seseorang untuk mengakses informasi apapun walaupun informasi tersebut salah atau justru menimbulkan kerugian. Salah satunya yaitu judi *online* yang dikenal oleh orang-orang yang mempunyai kebiasaan berjudi sebagai media untuk mendapatkan uang secara mudah dan cepat. Hal tersebut merupakan pola pikir yang salah namun banyak masyarakat yang berpikir demikian. Seperti halnya remaja di Kelurahan Rengas yang merasa bahwa uang jajannya kurang, mereka melakukan judi *online* untuk menambahkan uang jajannya. Pola pikir seperti ini yang harus dihilangkan segera pada remaja. Karena jika pola pikir tersebut terus hidup mendampingi remaja itu tumbuh maka remaja tersebut tidak memiliki kehidupannya yang baik karena memiliki pemikiran yang pendek. Seperti yang dikatakan oleh Kartono (2007) perjudian dapat membuat rusaknya mental dan membentuk individu yang ceroboh, malas, tidak memiliki logika, dan cenderung melakukan sesuatu tanpa mempertimbangkan kosekuesinya.

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi kecanduan melakukan judi *online* adalah kondisi ekonomi. Seseorang yang memiliki kondisi ekonomi yang buruk akan mudah sekali jatuh kepada penawaran mendapatkan uang secara cepat dan mudah. Perkembangan teknologi pada saat ini memudahkan seseorang untuk mengakses informasi apapun walaupun informasi tersebut salah atau justru menimbulkan kerugian. Salah satunya yaitu judi *online* yang dikenal

oleh orang-orang yang mempunyai kebiasaan berjudi sebagai media untuk mendapatkan uang secara mudah dan cepat. Hal tersebut merupakan pola pikir yang salah namun banyak masyarakat yang berpikir demikian. Seperti halnya remaja di Kelurahan Rengas yang merasa bahwa uang jajannya kurang, mereka melakukan judi *online* untuk menambahkan uang jajannya. Pola pikir seperti ini yang harus dihilangkan segera pada remaja. Karena jika pola pikir tersebut terus hidup mendampingi remaja itu tumbuh maka remaja tersebut tidak memiliki kehidupannya yang baik karena memiliki pemikiran yang pendek. Seperti yang dikatakan oleh Kartono (2007) perjudian dapat membuat rusaknya mental dan membentuk individu yang ceroboh, malas, tidak memiliki logika, dan cenderung melakukan sesuatu tanpa mempertimbangkan kosekuesinya.

Berdasarkan kegiatan perjudian *online* yang dilakukan oleh remaja memiliki dampak yang dapat ditimbulkan atau dirasakan bagi diri sendiri dan orang sekitar. Menurut (Mulawarman, 2020 : 35) bahwa seseorang yang memiliki kecanduan atau adiksi akan memiliki dampak negatif yaitu dampak fisik, sosial, emosional, rohani, mental dan finansial.

1. Dampak Fisik : Bahwa remaja yang mengalami kecanduan bermain judi *online* seringkali lupa waktu dan lupa untuk menjaga kesehatannya. Perilaku yang kerap kali dilakukan adalah begadang pada malam hari dan lupa waktu makan.
2. Dampak Finansial : Remaja yang mengalami kecanduan judi *online* akan memprioritaskan segala sesuatu untuk memuaskan rasa candungnya, seperti halnya melupakan kondisi finansial mereka. Para remaja memiliki kondisi keuangan atau finansial yang buruk, disebabkan oleh keinginan mencari kemenangan sesaat pada judi *online*. Mereka rela meminjam uang kepada orang lain bahkan menjual barang pribadi mereka demi terus mencari keuntungan dan menutupi kerugian dari judi *online*.
3. Dampak Mental : Dampak mental yang dialami oleh para pecandu judi *online* yaitu ditandainya ada perubahan sikap, emosi yang dimiliki secara signifikan. Remaja yang mengalami adiksi perjudian *online* memiliki perubahan mental mereka terutama pada meningkatnya emosional mereka sehingga mudah marah. Dampak lain yaitu para remaja lebih suka mengurung diri di kamar dari pada berinteraksi atau beraktivitas di luar rumah.

4. Dampak Sosial Emosional : Pada dampak ini terlihat ketika adanya perubahan yang signifikan terutama pada kondisi emosional mereka. Remaja yang mengalami kecanduan judi *online* kerap kali memiliki kontrol emosi yang rendah seperti mudah marah dan mengeluarkan nada tinggi dalam berbicara. Hal tersebut bisa disebabkan oleh kondisi mereka pada saat berjudi yaitu pada saat kalah. Emosi dari kekalahan tersebut biasanya dilampiaskan kepada orang lain seperti berbicara dengan nada tinggi kepada orang tua. Seperti yang terjadi pada remaja di Kelurahan Rengas bahwa remaja tersebut diketahui mempunyai emosi yang tinggi dan tidak dapat dikontrol. Perubahan lain juga dirasakan oleh orang tua mereka bahwa adanya perubahan pada saat berbicara yaitu dengan menggunakan nada tinggi. Dapat disimpulkan bahwa adanya kehilangan nilai atau norma kesopanan dalam diri remaja yang mempunyai kecanduan judi *online*. Selain dari perubahan pada emosional pada remaja, kecanduan judi *online* juga mempengaruhi pola hidup sehari-hari pada remaja. Berdasarkan hasil analisis, remaja di Kelurahan Rengas mempunyai kebiasaan berdiam diri di dalam rumah dan malas untuk beraktivitas, bahkan adanya perilaku mengurung diri di kamar. Perilaku tersebut berdampak pada kehidupan sehari-hari para remaja dan meninggalkan tanggung jawabnya sebagai anak atau individu di lingkungan masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kartono (2007) bahwa adanya perilaku pada remaja yang menghiraukan tanggung jawab yang dimilikinya, disebabkan karena fokus hidupnya lebih terpacu hanya kepada perjudian.

Dari uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak perjudian *online* bagi remaja, pada dasarnya mereka telah merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap diri pribadi mereka dan orangtua remaja serta tokoh dan dampak yang mereka rasakan lebih cenderung pada negatif ketimbang positifnya, baik dalam dampak kesehatan, kepribadian, dan perekonomian serta mengalami perubahan jauh lebih buruk ketimbang sebelum mengenal dan melakukan perjudian *online*. Dampak tersebut dapat berupa dampak fisik atau kesehatan yang dialami oleh remaja yang memiliki adiksi terhadap judi *online* karena lupa waktu dan tidak memperhatikan kesehatannya. Selanjutnya dampak finansial, remaja yang memiliki adiksi terhadap judi *online* mempunyai sifat yang boros karena selalu ada

keinginan bermain judi. Dampak lain akibat dari judi *online* pada remaja yaitu dampak sosial emosional mereka yaitu kondisi emosi yang mudah naik ditandai dengan sifat mudah marah, berbicara dengan nada tinggi dan memilih untuk sendirian atau menghindari kontak sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

Fenomena kecanduan perjudian online yang dialami remaja di Kelurahan Rengas telah memasuki tahapan adiksi reguler, yang dimana para remaja telah ketergantungan dalam melakukan perjudian online. Hal tersebut diperkuat dengan ciri-ciri adiksi yang muncul pada dalam diri remaja di Kelurahan Rengas terhadap perjudian online. Pertama, intensitas lama bermain judi online pada remaja sudah melebihi batas wajar dan mempengaruhi kehidupan sehari-harinya, dimana pada saat mereka bermain sampai memakan waktu 3-6 jam dalam sehari. Hal tersebut disebabkan karena tidak adanya kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri. Selanjutnya remaja di Kelurahan Rengas merasakan cemas, frustrasi, khawatir jika tidak melakukan judi online.

Faktor yang menyebabkan remaja di Kelurahan Rengas kecanduan terhadap perilaku judi online yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam faktor internal, remaja Kelurahan Rengas tidak mempunyai kontrol diri yang baik sehingga memiliki kerentanan untuk mempunyai adiksi dalam berjudi, ditambah perjudian sudah mengikuti perkembangan zaman. Selanjutnya adalah faktor eksternal, yaitu lingkungan teman atau keluarga dan faktor ekonomi. Berdasarkan hasil analisis diketahui faktor lingkungan pertemanan menjadi penyebab utama remaja melakukan percobaan perjudian. Hal tersebut bertambah parah jika tidak ada fungsi keluarga sebagai kontrol sosial bagi anggota keluarganya. Terakhir faktor ekonomi, remaja yang memiliki perekonomian yang rendah akan mudah terhasut untuk mendapatkan uang secara cepat tanpa memikirkan konsekuensi yang dialaminya nanti.

Kecanduan judi online di Kelurahan Rengas telah memunculkan dampak yang buruk bagi para remaja yang diantaranya dampak pada kesehatan fisik remaja, dampak pada finansial atau kondisi ekonomi dan berdampak pada sosial emosional para remaja.

Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti ialah :

Remaja, sebaiknya mengetahui risiko yang terlibat dalam permainan perjudian online dan dampak negatifnya pada diri sendiri, menemukan aktivitas lain yang lebih positif dan bermanfaat untuk mengisi waktu kosong, seperti olahraga, seni, dan aktivitas sukarela dapat membantu mengalihkan perhatian dari perjudian *online*.

Masyarakat ataupun lingkungan sekitar harus berperan serta dalam mendorong dan menunjukkan perhatian kepada remaja yang terlibat dalam perjudian online. Salah satu cara melakukannya adalah dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan interaktif yang dapat membantu remaja meraih prestasi lebih tinggi dan memperluas jaringan sosial mereka di dunia nyata.

Untuk para orang tua, harus memberikan dukungan jika anak terlibat dalam perjudian online, berikan dukungan emosional dan bantuan untuk mengatasi kecanduan ini. Bisa dengan

mencari bantuan profesional jika diperlukan. Keempat, memberikan kasih sayang serta perhatian lebih kepada anak dan selalu mengingatkan untuk pintar dalam memilih pergaulan.

Bagi penelitian selanjutnya dalam membahas fenomena kecanduan judi online pada remaja diharapkan untuk menggambarkan solusi dalam menghadapi fenomena judi online pada remaja ataupun setiap kalangan sehingga penelitian tersebut dapat melengkapi pengetahuan terhadap fenomena kecanduan judi online dan mampu memberikan kontribusi bagi seluruh pihak dalam memberantas atau menghilangkan kecanduan terhadap perjudian online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Fahrudin. (2012) Pengantar Kesejahteraan Sosial. Bandung: PT. RefikaAditama
- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan smartphone padasiswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(3).
- Aldyano, L., Suntoro, I., & Adha, M.M. (2013). Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi Online di Rt05 Lingkungan 0003 Kedaton
- Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online.
- Batubara, J. R. (2016). *Adolescent development* (perkembangan remaja). *Saripediatri*, 12(1), 21-9.
- Chaplin, J. (2011). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Chonny, R. (2014). Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Grasindo Publisher
- Edi Suharto. (2012). Analisa Kebijakan Publik. Bandung: Alfabeta Publisher
- Entol Ahmad Ichwan Jamiel. 2022 Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic Play Di Pandeglang, Banten). Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Firdaus, A., & Mahargia, Y. (2018). Pengetahuan dan sikap remaja terhadap penggunaan Napza di sekolah menengah atas di Kota Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang).
- Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3).
- Jahja, Yudrik. (2011). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Prenada Media.
- Kartini Kartono. (1995). Psikologi Anak Dan Psikologi Perkembangan. Bandung:CV Mandar Maju.
- M. Iqbal Hasan, (2002). Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Manuhutu, S. (2022). Hubungan Kelompok Referensi Dan Spiritualitas Terhadap Kebiasaan Judi Pada Pemuda Di Kota Ambon. *Tri Panji, Liberal Arts Journal*, 1(1), 15-30.
- Ma'u, D. H. (2016). Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam). *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah*, 5(2).
- Mulawarman. (2020). Konsenling Kelompok Pendekatan. Jakarta: Kencana
- Norris, M. L. (2007). *HEADSS up: Adolescents and the Internet. Paediatrics & child health*, 12(3), 211-216.

- Puji Cahyanto.2022. Adiksi Perjudian Online Pada Remaja Usia 17-20 tahun (Studi Kasus di Kelurahan Cipete Utara, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan). Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah: Jakarta.
- Willis, S. S. (2014). Remaja Dan Masalahnya. Bandung: Alfabeta.
- Yuwanto, L..(2010). Mobile Phone Addict..Surabaya: Putra Media Nusantara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, terutama kepada Masyarakat di Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan. yang memberikan izin sebagai lokasi penelitian dan juga kepada 9 informan yang membantu peneliti dalam memperoleh data yang diperlukan untuk penelitian. Selain itu, peneliti tidak lupa berterima kasih pada Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UMJ dan Kepala Prodi Ilmu kesejahteraan Sosial yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini.

