



KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI KALANGAN REMAJA DESA CILEBUT BARAT KECAMATAN SUKARAJA KABUPATEN BOGOR

Wahfidz Addiyansyah¹, Rofi'ah²

¹ Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia

² Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia

e-mail : wahfid1234@gmail.com¹, rofiahsididi@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima 23 Agustus 2023

Direvisi 25 Agustus 2023

Disetujui 27 Agustus 2023

KEYWORDS

Addiction

Online Gambling

Adolescents

ABSTRACT

The purpose of this research is to identify the factors influencing online gambling addiction and to depict its impacts on the lives of adolescents in West Cilebut Village, Sukaraja District, Bogor Regency. A descriptive research methodology with a qualitative approach is employed to gain an in-depth understanding of the online gambling addiction behavior prevalent among the adolescent community. The research findings indicate that adolescents have been engaged in online gambling activities since 2021, particularly in the form of pragmatic play. Their primary motivation for playing stems from the substantial profits they initially attain, which subsequently leads them into an addictive cycle of trying to replicate that success. Economic factors play a pivotal role in driving their involvement in online gambling. The perceived impacts of online gambling on adolescents are notably significant, particularly the adverse consequences that push them into debt. The majority of their reasons for incurring debt are fueled by curiosity and the desire to continue trying even after experiencing losses. Furthermore, they are capable of expending a substantial amount of money on online gambling within a single day. Ultimately, these adolescents express a strong desire to cease their online gambling habits due to the substantial and influential impacts it has on their lives.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

KATA KUNCI

Kecanduan

Judi *Online*

Remaja

CORRESPONDING AUTHOR

Wahfidz Addiyansyah

Universitas Ibn Khaldun

Bogor

wahfid1234@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan judi *online*, serta menggambarkan dampaknya terhadap kehidupan remaja Desa Cilebut Barat, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor. Metodologi penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam perilaku kecanduan judi *online* yang terjadi di komunitas remaja tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja telah terlibat dalam permainan judi *online* sejak tahun 2021, khususnya dengan jenis permainan *pragmatic play*. Dorongan utama mereka untuk bermain adalah karena memperoleh keuntungan besar di awal, yang pada gilirannya membuat mereka terjebak dalam kecanduan karena upaya untuk mengulang kesuksesan tersebut. Faktor ekonomi menjadi pemicu utama mereka dalam berpartisipasi dalam judi *online*. Dampak yang dirasakan oleh remaja dalam bermain judi *online* sangatlah

signifikan, terutama dampak negatif yang mengakibatkan mereka terjebak dalam hutang. Mayoritas alasan mereka berhutang adalah rasa ingin tahu dan keinginan untuk terus mencoba meskipun mengalami kekalahan. Bahkan dalam satu hari, mereka mampu menghabiskan sejumlah uang yang substansial untuk bermain judi *online*. Pada akhirnya, remaja ini mengungkapkan keinginan kuat untuk menghentikan kebiasaan bermain judi *online* karena merasakan dampak yang sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka.

PENDAHULUAN

Dalam era digital seperti sekarang, teknologi informasi telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya pola perilaku dan interaksi sosial di kalangan masyarakat. Saat ini, akses jaringan internet telah mencapai segala kalangan dan lapisan masyarakat, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak, yang telah memahami prinsip teknologi internet. Ada banyak alasan mengapa banyak individu merasa bahwa hidup mereka menjadi lebih sederhana berkat layanan internet. Internet memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja, komunikasi (Tobing, 2019.) Internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, dengan perkembangan zaman, semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi Zurohman, dkk, 2016).

Menuru Walt Rostow dan Daniel Lerner (dalam Liliweri, 2013) menyampaikan bahwa di masa yang akan datang, pola perilaku institusi dan individu akan bergantung pada penggunaan teknologi dengan tujuan menjaga pembangunan yang berkelanjutan, termasuk perkembangan ekonomi dan kualitas kehidupan manusia. Teknologi dianggap sebagai gambaran masa depan, di mana peran teknologi adalah untuk mengakomodasi kemudahan dalam hampir semua aspek aktivitas manusia, mulai dari kegiatan ekonomi, interaksi sosial, hingga dimensi budaya.

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah terlihat dalam bentuk perjudian *online*, yang juga dikenal sebagai judi *online*. Pada awalnya, teknologi hanya memungkinkan adanya permainan atau gim *online* yang dapat diakses melalui *smartphone* yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu, hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi *online*. Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan.

Menurut Lubis (2015), mendefinisikan perjudian sebagai tindakan memasang taruhan dalam suatu permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang substansial. Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menggambarkan judi sebagai bentuk permainan yang melibatkan penggunaan uang atau barang sebagai taruhan, seperti contohnya permainan dadu atau kartu. Secara hukum, menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Pasal 303 Ayat 3 KUHP, perjudian didefinisikan sebagai segala bentuk taruhan, hasil perlombaan, atau permainan yang tidak diadakan antara para peserta perlombaan atau permainan, serta segala jenis taruhan lainnya. Partisipasi dalam judi *online* bisa menyebabkan ketergantungan karena hasil yang menjanjikan dapat mendorong seseorang untuk terus mencoba. Awalnya, banyak individu terlibat dalam perjudian *online* sebagai percobaan, namun setelah meraih kemenangan, dorongan

untuk terus mencoba bisa menjadi kecanduan, terutama jika mereka meningkatkan taruhan mereka secara berturut-turut. Namun, sering kali mereka mengabaikan fakta bahwa semakin tinggi taruhannya, semakin besar pula risiko kerugian yang mereka hadapi jika kalah.

Salah satu fenomena yang semakin mencuat adalah kecanduan judi *online*, terutama di kalangan remaja. Desa Cilebut Barat, yang terletak di Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor, tidak luput dari fenomena ini. Kecanduan judi *online* di kalangan remaja telah menjadi isu yang memerlukan perhatian serius, mengingat potensi dampak negatifnya terhadap perkembangan pribadi dan masa depan generasi muda. Artikel ini akan mengulas lebih dalam tentang fenomena kecanduan judi *online* di Desa Cilebut Barat, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Melalui pemahaman yang lebih mendalam, diharapkan masyarakat, pemerintah, dan stakeholder terkait dapat berkolaborasi untuk menangani dan mencegah penyebaran kecanduan judi *online* di kalangan remaja, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan produktif bagi generasi penerus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi deskriptif dengan metode kualitatif, dengan tujuan untuk menggambarkan gejala atau peristiwa yang sedang berlangsung dalam situasi tertentu. Fokus utama penelitian deskriptif ini adalah untuk memahami masalah dan penyebab aktual yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Selain itu, sumber penelitian ini mengacu pada jurnal yang disusun oleh M. Ramli dan rekan-rekannya (2019) yang dipublikasikan dalam Hassanuddin *Journal Of Sociology* (HJS) Vol. I No. 2 tahun 2019, dengan judul "Perjudian *Online* di Kalangan Remaja (Studi Kasus di Kelurahan Bone-Bone, Luwu)." Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan karakteristik remaja yang terlibat dalam perjudian *online*.

Dalam kerangka teoritisnya, penelitian ini menerapkan konsep tindakan sosial yang dikembangkan oleh Max Weber dan juga menggunakan teori Fenomenologi. Menurut Max Weber, terjadi pergeseran dari faktor internal individu ke arah keyakinan, motivasi, dan tujuan individu yang berdampak pada perilakunya. Di sisi lain, pendekatan Fenomenologi menekankan pemahaman tentang fenomena perilaku manusia yang dialami secara sadar, dan tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman tentang realitas yang ada.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Fenomena Judi *Online* di Kalangan Remaja

Istilah "fenomena" memiliki penjelasan yang mencakup aspek dasar dari variabel yang stabil dalam konteks sosiologi, seperti diuraikan dalam Kamus Sosiologi dan Kependudukan. Melalui cabang ilmu fenomenologi, yang dijelaskan oleh Aria Gautama (2011:12), pendekatan ilmiah dilakukan untuk menganalisis penyebab terjadinya suatu peristiwa atau gejala tanpa melibatkan upaya untuk mengurai maknanya. Dengan menggabungkan berbagai definisi ini, dapat disimpulkan bahwa fenomena adalah suatu kejadian yang tidak biasa terjadi dalam masyarakat, dapat diobservasi, dirasakan, dan diamati oleh manusia, dan menjadi objek penelitian yang menarik untuk dijelajahi secara ilmiah. Menurut Sarwono (2010) mengartikan "fenomena" dengan berbagai makna yang mencakup hal-hal yang dapat diamati dan dijelaskan secara ilmiah, seperti fenomena alam, juga dapat merujuk pada sesuatu yang luar biasa atau menakjubkan, serta diartikan sebagai fakta dan realitas yang memiliki dampak penting. Dengan demikian, fenomena mencakup berbagai aspek yang melibatkan observasi, keistimewaan, dan keberadaan faktual.

Masa remaja merupakan fase di mana setiap individu, baik pria maupun wanita, menjelajahi identitasnya dan eksplorasi banyak hal baru dalam hidupnya. Masa remaja memiliki daya tarik tersendiri karena terdapat karakteristik khas yang membedakan masa ini dari masa dewasa dalam

masyarakat. Seperti yang dikemukakan oleh Yusuf dalam karya Fitriani (2015), masa remaja (dikenal juga sebagai remaja madya) menjadi masa di mana dorongan untuk menjalani hidup mulai tumbuh, serta kebutuhan akan memiliki teman yang dapat memahami dan memberikan dukungan, teman yang turut merasakan sukacita dan tantangan. Masa ini ditandai sebagai waktu pencarian nilai-nilai yang dianggap penting, dihormati, dan diidolakan, sehingga dikenal sebagai masa merindukan penghormatan atau masa kecintaan (mendewakan), yang menjadi gejala khas remaja.

Dalam membahas remaja banyak sekali hal menarik yang bisa kita jumpai salah satunya ialah kenakalan remaja. Kenakalan remaja hingga saat ini masih menjadi suatu permasalahan yang sering ditemukan pada lingkungan sekitar kita. Dalam Karlina (2020) dijelaskan bahwa fenomena kenakalan remaja menurut beberapa psikolog yakni secara sederhana dapat diartikan sebagai segala perbuatan yang dilakukan oleh remaja dan melanggar aturan yang berlaku dalam masyarakat. Pada dasarnya kenakalan remaja ini memang berkonotasi negatif, atau dapat dikatakan bahwasannya kenakalan remaja berkaitan dengan perilaku menyimpang. Suatu perilaku dianggap menyimpang yakni jika sudah tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku atau dianut dalam masyarakat. Namun meskipun demikian kenakalan remaja sudah menjadi sesuatu yang dianggap.

Ketika membicarakan mengenai remaja, terdapat beragam aspek menarik yang dapat kita temui, dan salah satunya adalah perilaku kenakalan remaja. Hingga saat ini, kenakalan remaja tetap merupakan isu yang sering kali ditemukan dalam lingkungan sekitar kita. Dalam tulisan Karlina (2020), dipaparkan bahwa fenomena kenakalan remaja, menurut pandangan beberapa ahli psikologi, dapat disederhanakan sebagai tindakan yang dilakukan oleh remaja yang melanggar norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Pada dasarnya, kenakalan remaja memiliki konotasi negatif, atau dengan kata lain, berhubungan dengan perilaku yang menyimpang. Perilaku dianggap menyimpang jika sudah tidak sejalan dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang ada atau dianut dalam masyarakat. Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa dalam masyarakat kita, kenakalan remaja sudah menjadi hal yang umum dan diterima sebagai bagian dari kehidupan remaja.

Perkembangan seseorang sering tercermin dari interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan ini mencakup semua elemen yang mempengaruhi atau dipengaruhi oleh individu. Lingkungan individu dapat merujuk pada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah atau kuliah, teman-teman sebaya, serta masyarakat di sekitarnya. Perkembangan teknologi saat ini telah membuat fenomena judi *online* populer di kalangan remaja. Fenomena ini dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang pesat. Pertumbuhan teknologi, khususnya dalam bidang komunikasi, merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan yang cepat dan signifikan dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi komunikasi membawa dampak beragam dengan kelebihan dan kekurangannya. Misalnya, perangkat seperti *Smartphone*, *Tablet*, dan *Laptop* memiliki kemampuan untuk mengakses internet dari berbagai tempat dan kapan saja. Ini berdampak positif seperti memudahkan akses informasi dan komunikasi yang lebih lancar. Namun, di sisi lain, dampak negatifnya juga ada, seperti timbulnya kemalasan dan ketergantungan berlebihan pada teknologi yang ada. Selain itu, penggunaan internet juga dapat membuka akses ke konten yang tidak sesuai, seperti situs porno dan lain sebagainya (Triananda, 2016).

Majunya teknologi dan komunikasi membawa berbagai dampak positif dan negatif. Di satu sisi, kemajuan ini berkontribusi pada peningkatan kemakmuran, kesuksesan, dan kemajuan peradaban. Namun, di sisi lain, teknologi juga dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan pelanggaran hukum. Secara universal, teknologi telah mengubah pandangan dan gaya hidup masyarakat, menciptakan sebuah dunia tanpa batas, dan memicu transformasi dalam berbagai aspek kehidupan. Pertumbuhan teknologi telah menghasilkan beragam layanan dalam bidang teknologi

informasi dan komunikasi, termasuk internet yang merupakan bagian integral dari kemajuan teknologi ini (Ishaq, 2022).

Fenomena judi *online* merajalela dari berbagai kelompok usia, mulai dari yang muda hingga yang lebih tua. Aktivitas bermain judi *online* telah menjadi hal umum, dan hal ini tercermin dalam laporan berita yang diungkapkan di tribunnews.com. Terlihat bahwa remaja pun tertarik untuk terlibat dalam aktivitas penyimpangan ini, yang sering kali dipicu oleh pengaruh lingkungan sebaya. Seorang narasumber mengungkapkan, "Teman-teman di sekitar rumah banyak yang bermain, awalnya saya tidak tertarik. Tapi sebulan yang lalu, saya diajak oleh teman di pasar. Saya kaget bagaimana dia bisa menang besar dengan modal deposit hanya Rp20 ribu, padahal dia berhasil menang Rp300 ribu. Dari situ, saya mulai tertarik untuk ikut serta." Pernyataan ini menggambarkan bahwa fenomena judi *online* di kalangan remaja terjadi karena adanya ajakan dari lingkungan sekitar.



Gambar 1. Tampilan Salah Satu Situs Judi *Online*

Dampak buruk dari judi *online* sangat nyata pada remaja, seperti yang ditegaskan oleh Zurohman dkk (2016, hlm. 159). Beberapa dampak negatif yang dapat dilihat pada remaja yang terlibat dalam judi *online* adalah habisnya uang jajan dan bahkan harus menahan rasa lapar di sekolah. Selain itu, ada mahasiswa yang terpaksa menjual laptopnya karena mengalami kekalahan dalam judi. Jenis perjudian *online* beragam, salah satunya adalah judi slot *online*, yang hanya memerlukan smartphone yang terhubung ke internet. Kemudahan penggunaan dan modal yang relatif kecil saat bermain menjadikan judi *online* ini populer di kalangan remaja. Namun, hal ini tentu memiliki dampak negatif dan berpotensi berkembang menjadi penyimpangan yang lebih besar. Kelompok remaja yang memiliki kesamaan keinginan dan minat cenderung mendorong terjadinya penyimpangan dalam kelompok tersebut. Dalam konteks ini, masyarakat khawatir bahwa penetrasi perjudian *online* ke dalam kelompok remaja dapat berakibat pada terbentuknya kebiasaan buruk yang berpotensi tumbuh menjadi masalah yang lebih serius di kalangan remaja.

Faktor-Faktor Penyebab Para Remaja Bermain Judi *Online*

Ada beberapa faktor yang menjadi pemicu munculnya fenomena yang luas terkait judi *online*, dan tentunya terdapat beberapa alasan yang mendukungnya. Alasan-alasan ini, pada akhirnya, menghasilkan ketertarikan banyak remaja terhadap aktivitas perjudian *online* yang dapat berdampak negatif pada moral generasi muda serta masa depan negara. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dan dengan hasil wawancara beserta observasi bahwasannya faktor pendorong remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor melakukan judi togel berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor Kemiskinan

Para remaja desa Cilebut barat dari sample yang peneliti ambil rata-rata faktor utama bermain judi *online* karena faktor kemiskinan. Rata-rata para remaja yang bermain judi *online* di desa Cilebut Barat memiliki penghasilan yang kurang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Kemiskinan yang terjadi selalu menjadi faktor utama seseorang untuk melakukan tindak pidana. Untuk memenuhi kebutuhan dan terhindar dari kemiskinan para remaja mengambil jalan pintas, yakni bermain judi *online*. Oleh karena itu, para remaja tertarik bermain judi *online* karena diimingin penghasilan yang besar, apalagi ketika mereka baru mulai mencoba sudah diberikan kemenangan sehingga terus mencoba untuk mengulanginya.

2. Lapangan Pekerjaan

Faktor berikutnya yang mendorong para remaja desa Cilebut barat dari sample yang peneliti bermain judi *online* adalah kurangnya lapangan pekerjaan yang membuat mereka menggangu. Tingginya tingkat pengangguran sangat berpengaruh terhadap remaja untuk melakukan atau bermain judi *online*. Kurangnya lapangan pekerjaan membuat mereka tidak memiliki pekerjaan tetap. Semakin banyaknya pengangguran maka akan semakin banyak pula terjadinya penyimpangan, salah satunya yaitu perjudian. Hal inilah yang membuat para remaja tertarik untuk bermain judi *online*. Selain mudah mendapatkan uang, mereka juga tidak perlu cape-cape untuk bekerja. Remaja dengan tingkat pendidikan yang rendah dan tidak memiliki pekerjaan tetap, sehingga sulitnya bagi mereka untuk mendapatkan pekerjaan dan memperoleh uang untuk kebutuhannya membuat mereka tak habis pikir untuk melakukan judi *online* untuk mendapatkan uang.

3. Faktor Lingkungan

Terdapat berbagai faktor yang memiliki dampak pada keterlibatan individu dalam permainan judi *online*, termasuk di antaranya adalah menerima undangan dari teman sesama pemain atau sekadar mengikuti tren yang sedang populer dalam lingkungan sosial (Asriadi, 2021). Faktor berikutnya yang mendorong para remaja desa Cilebut barat dari *sample* yang peneliti ambil bermain judi karena faktor lingkungan. Lingkungan bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang dilakukan oleh kelompoknya. Para remaja dari *sample* yang peneliti ambil rata-rata di lingkungannya bermain judi *online* sehingga membuatnya tertarik untuk mencoba bermain judi *online*. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja.

4. Faktor Belajar

Faktor berikutnya yang mendorong para remaja desa Cilebut barat dari sample yang peneliti ambil bermain judi *online* karena faktor belajar. Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Awalnya mereka mencoba-coba terlebih dahulu untuk mempelajari cara bermain judi *online*. Setelah mereka paham dan di kasih kemenangan di awal membuat kecanduan dan ketagihan untuk mengulang kemenangan yang pernah di dapat. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai *Reinforcement*

Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

Jenis-jenis Judi *Online* Yang Dimainkan Para Remaja Desa Cilebut Barat

Jenis-jenis judi *online* yang dimainkan para remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik purposive sampling dan dengan hasil wawancara beserta observasi, yakni:

1. Situs pragmatic play
Pragmatic Play adalah sebuah situs judi *online* dengan menggunakan uang tunai yang dapat diakses dengan melalui handphone dari para remaja. Pragmatic Play adalah pengembang perangkat lunak untuk industri perjudian *online* yang berbasis di Malta. Perusahaan ini fokus pada pengembangan permainan kasino *online*. Permainan atau situs judi *online* ini yang paling banyak dan sering digunakan oleh para sample penelitian. Para remaja banyak yang menggunakannya karena minimal deposit 10 ribu rupiah sudah memiliki peluang untuk mendapatkan bonus jackpot. Dengan begitu mereka tertarik untuk bermain judi *online* karena iming-iming keuntungan yang besar dengan modal yang sedikit.
2. Poker *Online*
Pada awalnya permainan poker ini sangatlah populer di *Facebook*, Hal itu disebabkan karena para pemain dapat menjual chip/kredit di dalamnya berbentuk uang asli. Nah, Untuk saat ini maka anda tidak perlu lagi kesulitan untuk mencari pembeli ataupun mengisi kredit didalamnya. Karena anda sudah dapat melangsungkannya bersama kami *Sports369* hanya dengan menggunakan salah satu rekening bank lokal indonesia seperti BCA MANDIRI BRI BNI untuk melangsungkan transaksi deposit ataupun withdraw. Rata-rata alasan dari remaja desa Cilebut bermain judi *online* jenis ini karena mudah untuk melakukan deposit serta penarikan jika menang.
3. Togel *Online*
Permainan togel ini juga sama dengan Bola Tangkas yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada jaman dahulu ketika Order Baru dikenal dengan sebutan toto gelap. Sedangkan di luar negeri lebih di kenal dengan loterry. Walaupun sudah lama di kenal, Maka permainan ini juga di gemari oleh para penjudi tanpa mengenal batas usia. Seiring dengan perkembangan zaman permainan judi ini dapat dilakukan secara *online*. Permainan judi ini merupakan jenis judi *online* yang dimainkan oleh para sample dari penelitian ini. Mereka beralasan memilih judi *online* ini karena mudah dalam memainkannya hanya tinggal menebak-nebak saja.

Dampak Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor Melakukan Judi *Online*

Dampak judi *online* yang dimainkan para remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik purposive sampling dan dengan hasil wawancara beserta observasi, yakni:

1. Mengganggu kesehatan mental

Seseorang yang kerap berjudi cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Kondisi ini umumnya terjadi bila mereka merasa tidak mampu mengendalikan kebiasaan judinya. Dikutip dari laman *Mental Health Foundation*, kemenangan ketika judi memengaruhi bagian otak yang melepaskan dopamin. Hormon ini bisa menciptakan perasaan senang dan bahagia.

2. **Memperburuk kondisi finansial keluarga**

Salah satu bahaya judi *online* adalah merosotnya kondisi finansial atau keuangan seseorang. Meski pada awalnya bisa untung besar, umumnya orang yang terjebak dalam perjudian *online* akan menghabiskan banyak uang dalam waktu singkat.

3. **Memicu tindakan kriminal**

Bukannya untung, banyak pelaku judi *online* kerap merugi. Kemenangan yang didapatkan bisa saja tidak sebanding dengan kekalahan yang dialami sebelumnya. Kehabisan uang dan candu judi *online* dapat membuat Anda sering meminjam uang ke sana-sini untuk bermain kembali. Akibatnya, Anda mungkin jadi terlilit utang dan sulit membayar tagihan.

4. **Merusak hubungan dengan orang lain**

Salah satu dampak negatif judi *online* adalah merusak hubungan dengan orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, dan pasangan. Ketika Anda terus-menerus menghabiskan waktu dan uang untuk melakukan judi *online*, Anda cenderung mengabaikan hubungan sosial yang penting dalam kehidupan.

5. **Bersikap Adiksi (Kecanduan)**

Ketika seseorang sudah mulai mengenal judi maka mereka akan diseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut. Mereka akan selalu terdorong untuk selalu melakukan judi. Selain itu mereka akan mengalami suatu kondisi ketergantungan yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya.

6. **Menjadi Gerbang Masuknya Miras**

Satu keburukan akan mengundang keburukan yang lain, itulah pepatah yang sering kita dengar begitu juga dengan kegiatan berjudi, berkumpul, bertaruh, harta dan emosi tidak lengkap rasanya kalau tidak dilengkapi dengan minum-minuman beralkohol. Tidak puas mabul alkohol tentu saja mereka mencari-cari bahan lain yang lebih memuaskan hingga berakhir pada penggunaan narkoba.

Proses Tindakan Sosial Para Remaja Desa Cilebut Barat Dalam Permainan Judi Online

Ikut Serta Remaja Cilebut Barat memiliki Kesamaan dalam motivasi melakukan permainan judi *online*. Mereka meyakini bahwasannya dengan melakukan permainan judi *online* in mereka akan mendapatkan kesenangan, keuntungan yang cukup besar untuk mereka. Selain itu, mereka beranggapan bahwa faktor dari luar mereka juga menentukan bahwasannya yang menjadi keputusan mereka untuk melakukan permainan judi *online* karena adanya interaksi dengan teman sepermainan. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwasannya melakukan permainan judi *online* merupakan salah satu perbuatan perilaku menyimpang karena melanggar norma-norma yang ada di masyarakat. Perilaku menyimpang dipelajari karena adanya interaksi yang terjadi dan adanya internalisasi nilai kedalam individu dari lingkungannya. Menurut Weber, individu hendak mendapatkan suatu tujuan yang dinginkannya karena adanya dorongan motivasi untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan begitu, berdasarkan pengamatan lapangan, penulis menemukan adanya motivasi dari tindakan sosial Remaja Cilebut Barat dalam melakukan permainan judi *online* berdasarkan uraian berikut:

1. Rasionalitas Instrumental (*Zwerk rationality*)

Dalam hal ini, Remaja Cilebut Barat memiliki keyakinan bahwasannya dengan ia melakukan permainan judi *online* mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar.

2. Tindakan Afektif (*Affectual action*)

Selain aspek materi, terdapat aspek yang muncul dari dalam diri mahasiswa secara spontanitas yang akhirnya menimbulkan keinginan untuk melakukan permainan judi *online*.

3. Tindakan Tradisional (*Traditional action*)

Di Indonesia kegiatan permainan judi *online*, termasuk perbuatan yang melanggar hukum karena terdapat undang-undang yang melarang adanya kegiatan judi baik itu judi konvensional maupun judi *online*. Selain itu, norma dan nilai yang terdapat pada masyarakat Indonesia menganggap bahwa perjudian merupakan sebuah tindakan yang salah karena dampak buruk yang diakibatkan oleh praktik perjudian lebih besar ketimbang aspek keuntungan yang diberikan setelah berhasil memenangkan perjudian.

4. Tindakan Rasional berorientasi Nilai (*Werk rationality*)

Berkembangnya perjudian *online* dikalangan Remaja Cilebut Barat tidak terlepas dari adanya sebuah "*trend*" perjudian *online* yang berkembang. Trend perjudian *online* dapat berkembang dikalangan Remaja Cilebut Barat karena adanya interaksi yang terjalin antar sesama mahasiswa dan juga banyaknya influencer-influencer yang mengiklankan sekaligus bermain judi *online* lalu dapat menghasilkan banyak uang.

Upaya Penyelesaian Terhadap Para Remaja Yang Kecanduan Bermain Judi *Online* Desa Cilebut Barat

1. Niat Agar Berhenti Berjudi

Segala sesuatu diawali dari niat. Jika ingin berhenti berjudi, mulai dari sekarang bulatkan tekad dan kemauan kita untuk bisa berhenti dari permainan menyedapkan ini. Jika kita memiliki tekad yang kuat, hal tersebut bisa menjadi modal dan kekuatan utama untuk bisa lepas selama-lamanya dari judi.

2. Blokir akses judi *online*

Blok akses anda ke jenis perjudian *online* yang membuat anda kecanduan, misalnya judi *online* atau judi bola dan lain lain. Lalu, tutup total semua akses dan segala bentuk perjudian. Ini akan mengakhiri kebiasaan anda, dengan bantuan orang kepercayaan anda akan cenderung menjauh dari situs dan apapun yang berkaitan dengan perjudian *online*. jika anda mencoba untuk berhenti sendiri. Cara ini paling efektif untuk berhenti, Karena jika anda ingin kembali bermain anda mendapatkan sedikit kesulitan untuk bermain.

3. Mendekatkan Diri Kepada Sang Pencipta

Langkah selanjutnya agar bisa berhenti berjudi adalah dengan mendekati diri kepada Sang Pencipta. Banyak beribadah dan membaca kitab suci akan membuat hati lebih tenang dan menghindarkan pikiran-pikiran buruk yang membuat kita kembali berjudi.

4. Mengubah Pola Pikir

Cara selanjutnya adalah dengan mengubah pola dan cara berpikir kita. Tanamkan dalam pikiran bahwa judi adalah hal yang tidak bermanfaat. Mengubah cara berpikir memang tidak semudah membalikkan telapak tangan. Apalagi jika kecanduan kita sudah terlalu parah.

5. Mencari Hobi Baru

Carilah kegiatan lain yang lebih bermanfaat, positif dan menantang daripada berjudi. Anda bisa melakukan kebiasaan dan hobi baru seperti olahraga, jalan-jalan, dan membaca buku. Hobi dan kebiasaan baru akan membuat kita tidak lagi memikirkan judi dan senantiasa menyibukkan diri.

KESIMPULAN

Fenomena kenakalan remaja, seperti bermain judi *online*, adalah permasalahan yang sering ditemukan. Kenakalan ini melibatkan perilaku yang melanggar norma sosial, terutama pada kalangan remaja yang cenderung mencari nilai-nilai baru. Remaja tertarik bermain judi *online* karena faktor-faktor seperti kemiskinan, kurangnya lapangan pekerjaan, pengaruh lingkungan, dan motivasi belajar. Judi *online* memiliki berbagai jenis, seperti pragmatic play, poker *online*, dan togel *online*.

Dampak dari judi *online* pada remaja mencakup gangguan kesehatan mental, kerusakan keuangan, tindakan kriminal, kerusakan hubungan sosial, adiksi, dan risiko masuknya penyalahgunaan zat. Remaja terlibat dalam permainan ini karena merasa terdorong oleh dorongan rasional instrumental, tindakan afektif, tindakan tradisional, dan tindakan rasional berorientasi nilai. Solusi untuk mengatasi kecanduan bermain judi *online* melibatkan niat untuk berhenti, memblokir akses, mendekatkan diri pada spiritualitas, mengubah pola pikir, dan mencari hobi baru. Dalam gambaran yang lebih luas, fenomena judi *online* menggambarkan kompleksitas interaksi antara individu, lingkungan, teknologi, dan dinamika sosial dalam membentuk perilaku dan keputusan remaja.

REFERENSI

- Aria Gautama. (2011). Teori Sosial, Jakarta: CV Rajawali.
- Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Doctoral dissertation.
- Asriadi. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Remaja dalam Perjudian *Online*. *Jurnal Kajian Sosiologi*, 24(1), 12-22.
- Fitriani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasanemosi anak. *Lentera*, 17(1)
- Ishaq, R. R. (2022). Judi Sepak Bola *Online* Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*
- Karlina, Lilis. 2020. "Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja" *Jurnal Edukasi Nonformal*. April.
- Liliweri, A. (2013). Metodologi Penelitian untuk Ilmu-ilmu Sosial. Prenada Media.
- Lubis, A. Z. (2015). Perjudian dan Hukumnya dalam Perspektif Islam. *El-Qudwah: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Hukum Islam*, 10(1), 43-58.
- Sarwono, S. W. (2010). Pengantar Psikologi Umum. Rajawali Pers.
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64-73.
- Triananda. (2016). Perilaku Judi Bola Kaki *Online* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau. *JOM FISIP*
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162