

b



## Prosiding Seminar Nasional Manajemen Vol 4 (1) September-Februari 2025: 595-601

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>  
ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



### Gambaran Kecanduan Judi Online

Fauzi Ichsan Nurfadhil<sup>1\*</sup>, Muhammad Nugratama Hidayat<sup>2</sup>, Fitri Sabina<sup>3</sup>

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Studi Manajemen, Universitas Pamulang

\* Corresponding author: e-mail: f6970009@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima: <b>September 2024</b> Disetujui: <b>Oktober 2024</b> Diterbitkan: <b>November 2024</b></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak kecanduan judi online pada remaja, yang semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi dan aksesibilitas platform judi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei kuantitatif dengan melibatkan 109 remaja berusia 13 hingga 18 tahun di Tangerang Selatan. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang mengukur frekuensi partisipasi dalam judi online, tingkat kecanduan, serta efek psikologis dan sosial yang dialami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 35% responden teridentifikasi memiliki tingkat kecanduan yang signifikan, yang berhubungan dengan peningkatan gejala kecemasan, depresi, dan penurunan prestasi akademis. Selain itu, kecanduan judi online juga berdampak negatif pada hubungan sosial remaja, dengan peningkatan isolasi dan konflik interpersonal. Temuan ini mengindikasikan perlunya intervensi yang lebih efektif dalam pendidikan dan pencegahan untuk mengatasi isu ini, serta dukungan yang lebih baik bagi remaja yang mengalami masalah kecanduan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam memahami dan menangani dampak kecanduan judi online pada remaja.</p>
<p><b>Kata Kunci:</b> Kecanduan Judi Online; Remaja; Kesehatan Mental; Dampak Sosial; Pendidikan</p>	<p><b>ABSTRACT</b></p>
<p><b>Keywords:</b> Online Gambling Addiction, Teens, Mental Health, Social Impact, Education.</p>	<p><i>This research aims to explore the impact of online gambling addiction on teenagers, which is increasing with advances in technology and the accessibility of gambling platforms. The method used in this research was a quantitative survey involving 109 teenagers aged 13 to 18 years in South Tangerang. Data was collected using a questionnaire that measured the frequency of participation in online gambling, the level of addiction, and the psychological and social effects experienced. The results showed that 35% of respondents were identified as having significant levels of addiction, which was associated with increased symptoms of</i></p>

---

*anxiety, depression, and decreased academic performance. Additionally, online gambling addiction also has a negative impact on teenagers' social relationships, with increased isolation and interpersonal conflict. These findings indicate the need for more effective interventions in education and prevention to address this issue, as well as better support for youth experiencing addiction problems. It is hoped that this research will provide insight for parents, educators and policy makers in understanding and treating the impact of online gambling addiction on teenagers.*

---

## **PENDAHULUAN**

Judi online telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, telah membuka peluang baru dalam industri perjudian, memungkinkan para pemain untuk bertaruh dan bermain game judi secara daring dari mana saja dan kapan saja. Hal ini menciptakan kemudahan akses yang belum pernah ada sebelumnya, sehingga industri judi online mengalami pertumbuhan yang luar biasa dalam hal jumlah pemain dan pendapatan. Namun, perkembangan ini juga membawa sejumlah tantangan serius, termasuk masalah kecanduan judi, dampak sosial dan ekonomi negatif, serta tantangan regulasi yang dihadapi oleh berbagai negara dalam mengendalikan aktivitas tersebut.

Di Indonesia, judi, baik konvensional maupun daring, secara tegas dilarang oleh undang-undang. Namun, kenyataannya, judi online tetap tumbuh subur dengan memanfaatkan celah teknologi yang sulit dijangkau oleh penegak hukum. Judi online tidak hanya mencakup permainan tradisional seperti poker, roulette, atau blackjack, tetapi juga melibatkan bentuk baru seperti taruhan olahraga, permainan kasino virtual, hingga e-sports. Meskipun pemerintah Indonesia telah mengambil berbagai langkah untuk memblokir situs-situs judi online, para pemain dan operator terus menemukan cara untuk mengakali regulasi yang ada, termasuk menggunakan Virtual Private Network (VPN) atau situs mirroring yang sering kali sulit dideteksi.

Menurut laporan yang diterbitkan oleh Global Online Gambling Market pada tahun 2021, industri judi online secara global diperkirakan akan mencapai nilai USD 112,09 miliar pada tahun 2025, dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 12% selama periode tersebut (Global Online Gambling Market, 2021). Pertumbuhan pesat ini didorong oleh meningkatnya penggunaan smartphone, akses internet yang semakin mudah dan cepat, serta inovasi dalam teknologi pembayaran digital yang mempermudah transaksi bagi para pemain. Di Indonesia, meskipun tidak ada data resmi tentang skala judi online karena sifatnya yang ilegal, berbagai laporan menunjukkan bahwa jumlah pemain judi online terus meningkat, terutama di kalangan remaja dan orang dewasa muda yang lebih mahir menggunakan teknologi.

Salah satu alasan utama mengapa judi online menjadi begitu populer adalah kemudahan akses yang ditawarkannya. Jika pada masa lalu pemain harus mengunjungi kasino fisik atau bandar taruhan, sekarang mereka hanya memerlukan koneksi internet dan perangkat seperti smartphone atau komputer untuk berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan judi. Situs judi online sering kali menawarkan berbagai macam permainan, dari yang sederhana seperti slot hingga permainan yang lebih kompleks seperti poker atau taruhan olahraga, sehingga menarik berbagai jenis pemain. Selain itu, beberapa platform judi online juga menawarkan bonus dan promosi yang menggiurkan, seperti bonus pendaftaran, cashback, dan putaran gratis, yang semakin menarik pemain untuk bergabung.

Namun, di balik semua keuntungan tersebut, judi online juga menimbulkan berbagai dampak negatif, baik bagi individu yang terlibat maupun masyarakat secara keseluruhan. Salah satu masalah terbesar yang dihadapi oleh banyak negara, termasuk Indonesia, adalah meningkatnya kasus kecanduan judi. Kecanduan judi online sering kali lebih sulit diidentifikasi dibandingkan kecanduan judi konvensional, karena pemain dapat berjudi secara rahasia tanpa harus meninggalkan rumah atau berinteraksi langsung dengan orang lain. Sebuah studi yang dilakukan oleh University of Southern California pada tahun 2019 menemukan bahwa lebih dari 10% dari pemain judi online yang sering terlibat menunjukkan tanda-tanda kecanduan, seperti ketidakmampuan untuk berhenti berjudi, meskipun mengalami kerugian finansial yang signifikan (USC Study, 2019).

Kecanduan judi dapat menyebabkan berbagai masalah serius, termasuk masalah keuangan, gangguan hubungan sosial, serta dampak psikologis seperti stres, depresi, dan kecemasan. Banyak pemain yang terjebak dalam siklus kerugian, di mana mereka terus bermain dengan harapan dapat memulihkan uang yang hilang, tetapi justru semakin terpuruk dalam hutang dan masalah keuangan lainnya. Di Indonesia, fenomena ini semakin diperparah oleh rendahnya literasi keuangan dan rendahnya kesadaran masyarakat tentang risiko kecanduan judi. Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan komunitas anti-judi sering kali melaporkan kasus di mana individu mengalami kerugian besar akibat berjudi online, bahkan sampai harus kehilangan harta benda atau melakukan tindakan kriminal untuk membayar hutang.

Selain masalah kecanduan, judi online juga menimbulkan tantangan besar dalam hal regulasi dan penegakan hukum. Karena judi online beroperasi di dunia maya yang tidak memiliki batas fisik, sulit bagi pemerintah untuk mengendalikan atau melarang sepenuhnya aktivitas ini. Banyak operator judi online berbasis di luar negeri, sering kali di negara-negara yang melegalkan judi dan menawarkan perlindungan hukum bagi operator mereka. Hal ini membuat sulit bagi pemerintah Indonesia untuk mengejar atau menghentikan operasi situs-situs judi online yang melayani pemain di dalam negeri. Selain itu, teknologi enkripsi dan anonimitas yang disediakan oleh internet mempersulit identifikasi pemain atau operator, yang sering kali menggunakan identitas palsu atau metode pembayaran yang sulit dilacak, seperti cryptocurrency.

Di Indonesia, penegakan hukum terhadap judi online sering kali terhambat oleh keterbatasan sumber daya dan teknologi. Meskipun pemerintah telah berupaya memblokir akses ke situs-situs judi online, upaya ini sering kali tidak efektif karena situs-situs tersebut terus bermunculan kembali dengan nama domain yang berbeda atau menggunakan teknologi yang dapat menghindari pemblokiran. Selain itu, beberapa pemain judi online juga memanfaatkan VPN untuk mengakses situs-situs yang diblokir, sehingga mempersulit pengawasan oleh otoritas. Dalam beberapa kasus, para pemain bahkan menggunakan layanan perbankan atau e-wallet internasional untuk menyembunyikan transaksi mereka, yang membuat regulasi keuangan domestik menjadi kurang efektif.

Meskipun judi online ilegal di Indonesia, upaya pemerintah untuk memberantas aktivitas ini terus berlanjut. Salah satu tindakan yang diambil adalah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yang aktif memblokir ribuan situs judi online setiap tahunnya. Namun, efektivitas langkah ini masih diperdebatkan, mengingat kemunculan situs-situs baru yang terus berlanjut. Menurut laporan resmi Kominfo, pada tahun 2020, lebih dari 100.000 situs judi online berhasil diblokir, tetapi jumlah pemain judi online tidak menunjukkan penurunan yang signifikan (Kominfo, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun langkah-langkah pemblokiran diambil, masih diperlukan strategi yang lebih komprehensif untuk menangani masalah ini, termasuk peningkatan literasi digital dan kesadaran akan risiko judi online.

Sebagai bagian dari langkah-langkah pencegahan, berbagai organisasi non-pemerintah dan kelompok masyarakat sipil juga berperan dalam mengatasi dampak judi online di Indonesia. Beberapa organisasi menyediakan layanan konseling dan rehabilitasi bagi mereka yang kecanduan judi, sementara yang lain berfokus pada kampanye kesadaran publik untuk mencegah orang-orang terjerumus ke dalam perjudian. Kampanye semacam ini sering kali menyoroti bahaya finansial dan psikologis dari berjudi, serta menawarkan informasi tentang cara mencari bantuan jika seseorang merasa tidak dapat mengontrol kebiasaan berjudi mereka.

Selain itu, beberapa negara yang telah melegalkan judi online juga menawarkan pelajaran berharga tentang cara mengatur industri ini secara efektif. Di negara-negara seperti Inggris dan Malta, judi online diatur secara ketat oleh otoritas pemerintah yang memastikan bahwa operator mematuhi standar keamanan dan tanggung jawab sosial yang ketat. Regulator di negara-negara ini juga menerapkan sistem lisensi yang memaksa operator untuk menjalankan bisnis mereka secara transparan dan adil, serta menyediakan layanan dukungan bagi pemain yang mungkin menunjukkan tanda-tanda kecanduan. Meskipun Indonesia memiliki pendekatan yang lebih ketat terhadap judi, pelajaran dari negara-negara ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana strategi regulasi yang seimbang dapat membantu mengurangi dampak negatif dari judi online sambil meminimalkan risiko kecanduan.

Pada akhirnya, judi online adalah fenomena yang kompleks yang menimbulkan berbagai tantangan bagi individu dan masyarakat. Di satu sisi, teknologi telah memungkinkan perjudian untuk diakses oleh lebih banyak orang, menciptakan peluang ekonomi baru bagi operator dan negara-negara yang melegalkannya. Namun, di sisi lain, kemudahan akses ini juga meningkatkan risiko kecanduan, kejahatan keuangan, dan dampak sosial yang merugikan. Di Indonesia, meskipun upaya penegakan hukum terhadap judi online terus dilakukan, tantangan teknologi dan regulasi global membuat pemberantasan aktivitas ini menjadi tugas yang sulit. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif yang tidak hanya fokus pada aspek hukum, tetapi juga pada pencegahan, pendidikan, dan dukungan bagi individu yang terpengaruh oleh judi online.

## **KAJIAN LITERATUR**

Menurut American Psychiatric Association (2013), kecanduan adalah kondisi kronis di mana individu memiliki ketergantungan secara fisik dan psikologis terhadap suatu zat atau perilaku. Hal ini sering kali menyebabkan mereka kesulitan dalam mengendalikan dorongan untuk mengulanginya meskipun ada konsekuensi negatif (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition). Adapun menurut Volkow et al. (2003), kecanduan didefinisikan sebagai gangguan otak yang kronis dan kambuhan, ditandai dengan ketidakmampuan mengendalikan perilaku penggunaan zat atau aktivitas, keinginan yang kuat, dan ketergantungan. Sedangkan menurut Marlatt dan Donovan (2005) mengungkapkan bahwa kecanduan adalah pola perilaku kompulsif yang menyebabkan individu secara terus-menerus mengulangi perilaku meskipun dampak negatifnya jelas terlihat. Kecanduan, menurut mereka, disebabkan oleh kombinasi faktor psikologis, lingkungan, dan genetik (Relapse Prevention: Maintenance Strategies in the Treatment of Addictive Behaviors).

Menurut Lemmens et al. (2009), terdapat tujuh indikator utama kecanduan bermain game yaitu Signifikansi (Game menjadi aktivitas terpenting dalam hidup), Toleransi (Waktu bermain meningkat untuk mencapai kepuasan yang sama), Modifikasi Suasana Hati (Game digunakan untuk mengatasi emosi negative), Kambuh (Sulit menghentikan kebiasaan bermain meski ada upaya), Gejala Putus (Muncul perasaan tidak nyaman saat tidak bermain), Konflik (Mengganggu hubungan sosial atau menimbulkan konflik internal), Masalah (Game menyebabkan masalah di kehidupan, seperti akademik atau Kesehatan)

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berbentuk angka atau kuantitas sebagai dasar analisisnya. Pendekatan ini bertujuan untuk mengukur variabel, menemukan pola, dan membuat prediksi berdasarkan data statistik. Dalam metode kuantitatif, data dikumpulkan melalui survei, eksperimen, atau metode pengukuran lainnya yang memungkinkan hasil numerik, kemudian diolah menggunakan teknik statistik untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel. Untuk menganalisis hubungan antara variabel tertentu yang telah ditetapkan. Lokasi penelitian dilaksanakan di tanggrang selatan, dengan waktu pelaksanaan selama satu bulan. yang berjumlah 110. Subjek penelitian dipilih berdasarkan Teknik purposive sampling, sehingga diperoleh sampel yang representatif untuk analisis lebih lanjut. Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan dan pengumpulan data. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner, yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik menggunakan metode analisis deskriptif. Teknik analisis data yang dipilih disesuaikan dengan tujuan penelitian dan sifat data yang dikumpulkan. Setiap langkah dalam pengumpulan dan analisis data dilakukan secara sistematis untuk memastikan keakuratan dan keabsahan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Data Responden**

No	Rata-Rata Pernyataan			Rata-Rata Indikator
Tolerance	1,94	2,25	2,8	2,33
Mood Modification	2,24	2,42	2,17	2,28
Silence	3,17	3,49	2,9	3,19
Ralapse	2,92	3,33	2,97	3,07
Conflict	2,98	2,38	3,09	2,81
Problem	2,84	3,08	3,32	3,08
Withdrawal	2,32	2,22	1,82	2,12

### Pembahasan:

**Tolerance (Toleransi):** Rata-rata pernyataan 1,94 dan rata-rata indikator: 2,25. Indikator ini mengukur kemampuan individu untuk menoleransi atau beradaptasi dengan suatu kondisi atau rangsangan tertentu. Skor yang lebih tinggi menunjukkan toleransi yang lebih rendah.

**Mood Modification (Modifikasi Suasana Hati):** Rata-rata pernyataan 2,24 dan rata-rata Indikator: 2,17. Indikator ini mengukur seberapa efektif individu dapat memodifikasi atau mengendalikan suasana hatinya. Skor yang lebih tinggi mengindikasikan kesulitan dalam mengatur emosi.

**Silence (Keheningan):** Rata-rata pernyataan 3,17 dan rata-rata indikator 2,90. Indikator ini terkait dengan kemampuan individu untuk tenang dan diam. Skor yang lebih tinggi dapat menunjukkan masalah dalam mencapai atau mempertahankan keheningan.

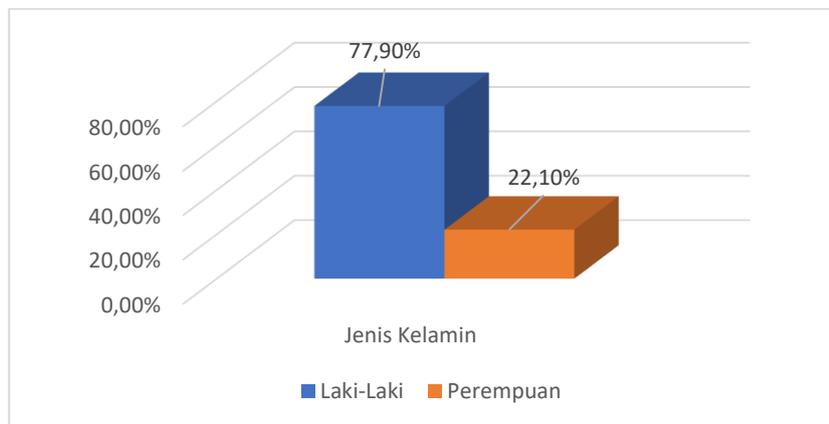
**Relapse (Kekambuhan):** Rata-rata pernyataan 2,92 dan rata-rata indikator 2,97. Indikator ini mengukur kecenderungan individu untuk mengalami kekambuhan atau kembali ke pola perilaku atau kondisi sebelumnya. Skor yang lebih tinggi dapat mengindikasikan risiko kekambuhan yang lebih besar.

**Conflict (Konflik):** Rata-rata pernyataan 2,98 dan rata-rata indikator 3,09. Indikator ini terkait dengan kemampuan individu untuk mengatasi atau mengelola konflik. Skor yang lebih tinggi dapat mengindikasikan kesulitan dalam menyelesaikan konflik.

**Problem (Masalah):** Rata-rata pernyataan 2,84 dan rata-rata indikator 3,32. Indikator ini mungkin mengukur tingkat atau frekuensi masalah yang dihadapi oleh individu. Skor yang lebih tinggi dapat menunjukkan adanya lebih banyak masalah yang harus dihadapi.

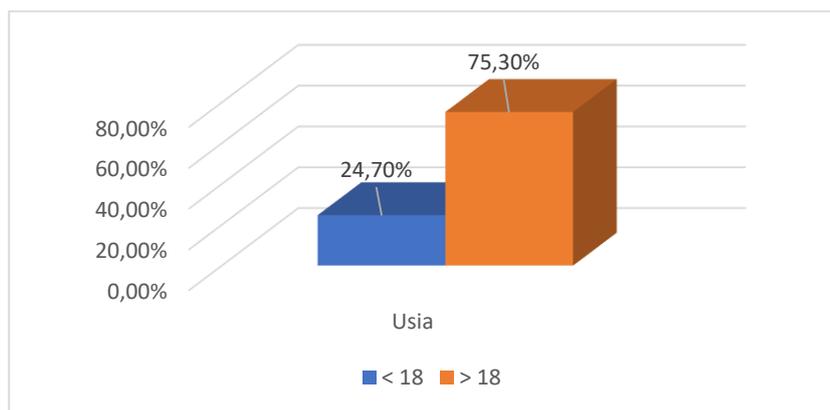
**Withdrawal (Penarikan Diri):** Rata-rata pernyataan 2,32 dan rata-rata indikator 1,82. Indikator ini terkait dengan kecenderungan individu untuk menarik diri atau mengisolasi diri dari lingkungan atau interaksi sosial. Skor yang lebih rendah dapat mengindikasikan tingkat penarikan diri yang lebih tinggi.

Secara keseluruhan, tabel ini memberikan gambaran tentang berbagai aspek psikologis atau gangguan mental yang mungkin dialami oleh populasi atau kelompok tertentu. Interpretasi yang lebih mendalam membutuhkan informasi tambahan tentang konteks dan tujuan pengukuran ini.



**Gambar 1. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Berdasarkan gambar 1. diagram Jenis Kelamin, terdiri dari persentase laki-laki adalah 77,90% dan persentase perempuan adalah 22,10%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam populasi atau kelompok yang direpresentasikan, proporsi laki-laki jauh lebih besar daripada perempuan, hampir 4 kali lipat.



**Gambar 2. Data Responden Berdasarkan Usia**

Berdasarkan gambar 2, data diagram usia terdapat persentase usia kurang dari 18 tahun adalah 24,70% dan persentase usia 18 tahun atau lebih adalah 75,30%. Diagram ini menunjukkan bahwa dalam populasi atau kelompok tersebut, jumlah orang yang berusia 18 tahun atau lebih (dewasa) jauh lebih banyak, hampir 3 kali lipat, dibandingkan yang berusia di bawah 18 tahun (anak-anak/remaja).

Secara keseluruhan, diagram ini memberikan informasi tentang komposisi jenis kelamin dan kelompok usia dalam suatu populasi atau kelompok tertentu. Data ini dapat berguna untuk perencanaan dan pengambilan keputusan yang terkait dengan karakteristik demografis dari kelompok tersebut.

## **KESIMPULAN**

Jurnal ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online di kalangan remaja di Tangerang Selatan meningkat seiring dengan kemajuan teknologi dan aksesibilitas platform judi. Hasil penelitian menemukan bahwa 35% responden mengalami tingkat kecanduan yang signifikan, yang berdampak negatif pada kesehatan mental, seperti peningkatan kecemasan dan depresi, serta menurunnya prestasi akademis. Selain itu, kecanduan ini juga menyebabkan isolasi sosial dan konflik interpersonal.

Penelitian ini menekankan perlunya intervensi yang efektif dalam pendidikan dan pencegahan untuk menangani isu kecanduan judi. Dukungan bagi remaja yang mengalami masalah ini sangat penting, dan hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam memahami dan mengatasi dampak kecanduan judi online.

Secara keseluruhan, fenomena judi online membawa tantangan serius yang memerlukan perhatian lebih lanjut dari berbagai pihak untuk mencegah dampak negatif yang lebih luas.

## **REFERENSI**

- Global Online Gambling Market. (2021). Online Gambling Industry Trends and Statistics. Retrieved from <https://www.reportlinker.com/online-gambling-market>
- University of Southern California. (2019). Study on Gambling Addiction in Online Platforms. Retrieved from <https://www.usc.edu/research/gambling>
- Kominfo. (2020). Laporan Pemblokiran Situs Judi Online di Indonesia. Retrieved from <https://kominform.go.id>