

Analisis Dampak Perjudian *Online* Pada Pengelolaan Keuangan Pribadi di Kalangan Pemuda Kabupaten Mojokerto Daerah Gebangmalang

Muhammad Mu'izzul Fahmi Hidayat¹, Rahma Ulfa Maghfiroh²

¹muizzulfahmi@gmail.com

²rahma.ulfa@uinsa.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oktober 2024

Revised Oktober 2024

Accepted Oktober 2024

Available online Oktober 2024

Kata Kunci:

Judi *Online*; Pengelolaan Keuangan Pribadi

Keywords:

Online Gambling; Personal Finance Management



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih mendalam terkait dengan dampak dari keterlibatan judi *online* terhadap pengelolaan keuangan pribadi kalangan pemuda di Kabupaten Mojokerto daerah Gebangmalang. Tempat tersebut dipilih karena daerah tersebut kerap ditemukan keterlibatan pemuda usia produktif dalam praktik judi *online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan observasi melalui teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dianalisis menggunakan model interaktif yang terbagi dari beberapa tahap, yaitu seleksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemuda yang terlibat dalam praktik judi *online* dengan kecanduan yang tinggi mengalami kekacauan dalam pengelolaan keuangan pribadinya dan aset yang dimilikinya terjual secara perlahan.

ABSTRACT

This study aims to analyze more deeply the impact of online gambling involvement on personal financial management among youth in the Gebangmalang area of Mojokerto Regency. The place was chosen because the area is often found involvement of productive age youth in the practice of online gambling. This research uses qualitative methods, using data collection methods in the form of interviews and observations through purposive sampling techniques. This research was analyzed using an interactive model which is divided into several stages, namely data selection, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that young people involved in online gambling practices with high addiction experienced chaos in managing their personal finances and their assets were sold slowly.

PENDAHULUAN

Masa muda yang merupakan masa awal kedewasaan bagi seseorang menjadi masa yang paling menentukan jati diri seseorang (Danarharris & Sahrul, 2024). Masa muda dipenuhi dengan semangat yang tinggi dan rasa ingin tahu terhadap suatu perubahan dan perkembangan yang ada di lingkungan sekitarnya, salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi (Fatahillah & Hakim, 2023). Perkembangan teknologi begitu cepat sehingga menuntut semua penggunanya untuk beradaptasi dengan cepat dan tepat. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang paling besar adalah peralihan mobilitas pengguna kedalam dunia virtual atau dalam jaringan yang bisa dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat mobile. Beberapa contoh diantaranya adalah kegiatan rapat, seminar, belanja, hingga keperluan transportasi sehari

*Corresponding author

E-mail addresses: author1@email.com



hari. Namun di balik banyaknya potensi positif yang ditawarkan, tidak menutup kemungkinan munculnya hal negatif dari perkembangan tersebut, diantaranya adalah hadirnya judi *online* (Rafiqah & Rasyid, 2023).

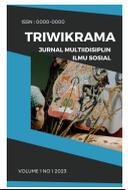
Judi *online* merupakan permainan judi yang dilakukan secara *online* melalui sebuah laman internet maupun melalui sebuah aplikasi (Ferly, 2023). Pada dasarnya judi *online* sama dengan judi pada umumnya, pola permainan judi *online* yang ditawarkan adalah taruhan melalui jaringan internet dengan sejumlah nilai dengan pengembalian nilai yang didapat secara acak (Suyono et al., 2024). Nilai acak yang didapat oleh pengguna dapat menjadikan adanya unsur kalah dan menang. Kemenangan pengguna judi *online* dapat dilihat dari besar keuntungan yang didapat dari hasil taruhannya, sehingga judi *online* terlihat menarik bagi kalangan pemuda (Agista et al., 2024).

Fenomena judi *online* sangat mudah ditemukan, karena fenomena ini sudah tidak asing di mata masyarakat (Jadidah et al., 2023). Pengguna judi *online* tidak memandang gender dan usia, namun pengguna judi *online* yang ditemui di Desa Gebangmalang mayoritas adalah pemuda laki laki dengan usia antara 19 tahun hingga 25 tahun. Hal ini dikarenakan para pemuda memiliki rasa ingin mencoba hal baru sangat tinggi, ditambah lagi dengan kemudahan akses yang disediakan seiring dengan perkembangan teknologi yang dapat mendukung pertumbuhan pengguna judi *online* (Satriyono & Ula, 2023). Selain kemudahan akses berupa cara pembayaran dan pencairan keuntungan, judi *online* sering kali melakukan promosi dengan agresif melalui iklan media sosial dan *livestream* populer untuk menarik pengguna baru (Purnomo et al., 2024). Dengan demikian diperlukan adanya pengendalian diri yang baik terhadap perkembangan teknologi informasi yang ada.

Munculnya inovasi judi *online* menggambarkan bentuk manfaat negatif dari perkembangan teknologi informasi pada bidang elektronik yang harus disikapi dengan dari berbagai sisi karena dampak negatif akan dirasakan langsung oleh pengguna (Septia & Ritonga, 2023). Dampak negatif yang ditimbulkan tidak terbatas pada pengguna secara individu, namun akan melibatkan keluarga secara tidak langsung. Secara finansial, banyak keluarga yang terbebani terkait kondisi keuangan yang sulit karena terdapat anggota keluarga yang kecanduan judi *online* (Laras et al., 2024). Selain dampak secara finansial, judi *online* juga dapat memengaruhi kesehatan mental pengguna karena tekanan kecemasan yang tinggi terhadap kerugian yang berkelanjutan.

Telah banyak dilakukan penelitian terkait dengan dampak yang dihasilkan oleh judi *online*. Pada penelitian sebelumnya menemukan bukti bahwa dampak negatif terbesar yang ditimbulkan terletak pada sisi psikologis dan keuangan pengguna (Laras et al., 2024). Pada sisi psikologis, pengguna yang berada pada tingkat kecanduan tinggi mengalami tingkat depresi yang tinggi karena tekanan kecemasan kerugian saat bermain judi *online* (Danarharris & Sahrul, 2024). Beberapa penelitian yang lain menyebutkan bahwa perjudian *online* memberikan peluang kepada pengguna untuk mendapatkan keuntungan yang tinggi atas taruhan yang dilakukan, beberapa pengguna judi *online* yang berhasil melipatgandakan taruhannya mengalami peningkatan kondisi keuangan yang signifikan (Mangkudilaga & Saloko, 2024).

Perkembangan teknologi dan informasi bidang elektronik turut memberikan kontribusi kepada perkembangan dunia bisnis judi *online* (Agista et al., 2024). Judi memiliki kecenderungan membawa dampak negatif terhadap penggunanya secara individu dan masyarakat, sehingga



diperlukan sikap yang tegas dan berkelanjutan untuk memberantas fenomena judi *online* (Purnomo et al., 2024). Urgensi penelitian ini didukung dengan meningkatnya fenomena judi *online* yang telah menjamah berbagai lapisan masyarakat khususnya kalangan pemuda yang sangat rentan dengan kebaruan, tantangan, dan ketertarikan keuntungan yang instan.

Berdasarkan uraian fenomena terkait judi *online*, penulis merencanakan penelitian di Kabupaten Mojokerto Daerah Gebangmalang. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan, terlihat banyak kalangan pemuda yang bermain judi *online* pada daerah tersebut. Sehingga dapat memunculkan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu: (1) Tingkat kecanduan kalangan pemuda pada judi *online* (2) Faktor pendorong keinginan untuk bermain judi *online* (3) Dampak bermain judi *online* terhadap pengelolaan keuangan pribadi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat kecanduan dan faktor pendorongnya untuk bermain judi *online* dan dampak kondisi keuangan dari fenomena judi *online* yang ditanggung oleh pengguna secara langsung.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendapatkan pemahaman informasi yang mendalam terkait dengan dampak kondisi keuangan kalangan pemuda di Kabupaten Mojokerto daerah Gebangmalang yang terlibat dalam kegiatan perjudian *online*. Pendekatan kualitatif deskriptif dimanfaatkan pada penelitian ini dengan tujuan untuk menggali fenomena secara alami, sehingga penelitian ini tidak memaksakan interpretasi dalam pengumpulan data namun berdasarkan perspektif sumber data penelitian itu sendiri. Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Mojokerto Daerah Gebangmalang dengan metode pengumpulan data berupa observasi dan wawancara melalui teknik *purposive sampling*. Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan melalui kelima indra dengan penglihatan sebagai alat utama (Mangkudilaga & Saloko, 2024). Wawancara merupakan proses pengumpulan data secara mendalam dan akurat dari informan secara langsung (Mangkudilaga & Saloko, 2024). Populasi informan yang menjadi objek penelitian ini adalah pemuda di Kabupaten Mojokerto Daerah Gebangmalang dengan usia produktif (20 tahun hingga 30 tahun). Teknik analisis data yang dimanfaatkan pada penelitian ini adalah model interaktif yang terbagi dari beberapa tahap, yaitu seleksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada daerah Gebangmalang, didapatkan data yang menunjukkan jumlah penduduk yang berada di fase umur produktif, yaitu penduduk yang berusia 20 tahun hingga 30 tahun. Terdapat perbedaan di antara penduduk yang berada di umur produktif, terdapat beberapa di antaranya sudah berkeluarga namun sebagian besar masih belum berkeluarga. Perbedaan status dan tanggung jawab dan didukung oleh literasi keuangan (Hidayat, 2020) akan berpengaruh terhadap pengelolaan keuangan pribadinya (I. A. K. Dewi & Rochmawati, 2020). Berikut adalah data jumlah penduduk yang berada di usia produktif (20-30 tahun) di daerah Gebangmalang:



Tabel 1. Jumlah Penduduk Usia Produktif (20-30 tahun)

Gender	Status	Jumlah
Laki-laki	Berkeluarga	75
Perempuan	Berkeluarga	75
Laki-laki	Belum Berkeluarga	115
Perempuan	Belum Berkeluarga	69

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa jumlah penduduk yang berada pada usia produktif di daerah Gebangmalang relatif sedikit hanya 334 penduduk. Hampir setengah dari jumlah tersebut merupakan penduduk berstatus sudah berkeluarga, sehingga memiliki tanggung jawab yang lebih jika dibandingkan dengan pemuda lainnya yang belum berkeluarga. Jumlah pemuda laki laki di daerah Gebangmalang lebih banyak dibandingkan dengan pemuda perempuan yang hanya berjumlah 69 pemuda, sedangkan jumlah pemuda laki-laki berjumlah 115 pemuda. Dari total 334 penduduk tersebut tidak semuanya terlibat dalam permainan judi *online*, sehingga diperlukan observasi secara lebih mendalam untuk mendapatkan informasi terkait jumlah pemuda yang terlibat dalam permainan tersebut.

Setelah melakukan observasi yang lebih mendalam, peneliti mendapatkan informasi terkait pemuda-pemuda yang terlibat dalam permainan judi *online*. Berikut adalah data yang diperoleh yang dapat menunjukkan jumlah pemuda yang terlibat dalam judi *online*:

Tabel 2. Jumlah Penduduk Usia Produktif Yang Bermain Judi *Online*

Gender	Status	Jumlah
Laki-laki	Berkeluarga	3
Perempuan	Berkeluarga	0
Laki-laki	Belum Berkeluarga	21
Perempuan	Belum Berkeluarga	0

Mengacu pada tabel 2 diatas, dapat dilihat bahwa dari total pemuda yang berusia 20-30 tahun di daerah Gebangmalang, hanya 24 pemuda yang terlibat dalam perjudian *online*. Tiga diantaranya adalah pemuda yang berstatus sudah berkeluarga, dua puluh satu lainnya merupakan pemuda yang berstatus belum menikah. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa pemuda perempuan tidak terlibat, hanya pemuda laki-laki yang terlibat dalam perjudian *online*.

Untuk dapat mengetahui dampak yang diakibatkan dari perjudian *online*, diperlukan proses penelitian dengan pengambilan informasi dengan melakukan wawancara langsung dengan para pemuda yang terlibat dalam perjudian *online*. Dari total 24 pemuda yang terlibat perjudian *online*, peneliti memilih 10 (sepuluh) informan sebagai sumber informasi dan data penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Informan yang dipilih telah mewakili semua populasi yaitu para pemuda daerah Gebangmalang dengan usia produktif (20 tahun hingga 30 tahun). Berikut ini adalah data informan yang telah bersedia melakukan wawancara:

Tabel 3. Daftar Informan Penelitian

Nama	Usia	Status Keluarga	Pekerjaan
SN	27	Berkeluarga	Karyawan Swasta
BL	26	Berkeluarga	Karyawan Swasta
MD	23	Belum Berkeluarga	Wirausaha
SR	23	Belum Berkeluarga	Wirausaha



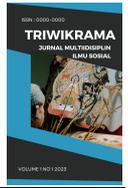
MN	26	Belum Berkeluarga	Wirausaha
LE	23	Belum Berkeluarga	Wirausaha
MI	26	Belum Berkeluarga	Wirausaha
DO	26	Belum Berkeluarga	Wirausaha
WT	22	Belum Berkeluarga	Mahasiswa
AN	21	Belum Berkeluarga	Karyawan Swasta

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada sepuluh informan tersebut, ditemukan informasi bahwa seluruh informan melakukan kegiatan judi *online* hanya jika berada di warkop (warung kopi) yang menyediakan fasilitas jaringan internet. Hal ini dilakukan oleh para pemain judi *online* karena mereka tidak ingin diketahui oleh orang terdekatnya, sehingga mereka cenderung untuk pergi ke tempat warung kopi untuk melakukan judi *online* bersama dengan temannya. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan, informan mengaku jika bermain di tempat warung kopi bersama sama lebih seru dan menantang karena sesama pemain dapat melihat hasil taruhannya satu sama yang lain. Dengan demikian keseruan yang dirasakan oleh penggiat judi *online* yang didapat di luar rumah membuat keinginan untuk terus bermain kian meningkat, namun pada sisi yang lain keluarga atau orang tua tidak bisa mengawasi dengan sepenuhnya sehingga sulit untuk menghentikan praktik judi *online* tersebut.

Tingkat Kecanduan Kalangan Pemuda Pada Judi Online

Jumlah pemuda yang terlibat dalam judi *online* di daerah Gebangmalang relatif sedikit. Hal ini bisa dilihat berdasarkan data tabel 1 dan tabel 2 yang menunjukkan perbandingan jumlah pemuda dalam usia produktif dengan jumlah pemuda yang terlibat dalam judi *online* pada usia yang sama. Meskipun tingkat pemuda yang terlibat judi *online* hanya 7,1%, dampak yang ditimbulkan bisa cukup besar bergantung pada tingkat kecanduan bermain judi *online* pada masing- masing individu (Rizka Daniah et al., 2024). Hasil wawancara yang dilakukan pada 10 informan menunjukkan informasi bahwa terdapat 2 pemuda berusia 27 tahun dan 26 tahun yang sudah berkeluarga terlibat dalam judi *online*. Kedua pemuda tersebut mengatakan bahwa mereka bermain judi *online* menggunakan uang dingin atau uang lebih dari pembagian alokasi keuangan keluarga. Hal ini membuat risiko judi *online* menurun karena tidak mengganggu atau mengurangi alokasi keuangan untuk keperluan keluarga, namun judi *online* tetap saja membawa dampak yang buruk bagi keuangan pemainnya (Bakhtiar & Adilah, 2024). Informan juga menginginkan untuk berhenti terlibat dalam praktik judi *online* dengan alasan ingin memperbanyak alokasi dana tabungan mereka. Sehingga dapat diartikan bahwa pemuda yang memiliki status berkeluarga memiliki tingkat kecanduan judi *online* yang rendah dan hanya berdasarkan sifat keinginan mereka untuk mencoba hal baru (Purnomo et al., 2024).

Informan lain yang memiliki status belum berkeluarga mengatakan hal yang berbeda-beda terkait dengan kecanduan mereka dalam praktik judi *online*. Lebih dari setengah dari jumlah mereka yang mengatakan bahwa mereka rela untuk menggunakan uang jajan hanya untuk sebagai modal taruhan judi *online*. Meskipun mereka masih mengalokasikan penghasilannya untuk keperluan primer, tingkat kecanduan pemuda tersebut masih tergolong cukup tinggi karena rela mengorbankan uang jajannya untuk bermain judi *online* (Rizka Daniah et al., 2024). Pada beberapa informan yang lain mengatakan bahwa mereka memiliki kecanduan yang sangat tinggi dalam praktik judi *online*. Mereka bahkan mengorbankan seluruh penghasilannya untuk menguji keberuntungannya pada judi *online*. Informan tersebut juga menyebutkan bahwa mereka sering kalah dalam taruhan sehingga mendesak mereka untuk berhutang untuk memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini sudah termasuk dalam tingkat risiko kecanduan tinggi



yang seharusnya dilawan dari dalam individu itu sendiri untuk mengurangi risiko judi *online*. Meskipun para pemuda yang terlibat judi *online* mengetahui risiko yang dihadapi, mereka masih memiliki keinginan untuk bermain judi *online*, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mendorong keinginan mereka untuk terlibat judi *online* lebih dalam (Adam, 2024).

Faktor Pendorong Keinginan Untuk bermain Judi Online

Menurut informasi yang didapat dari proses wawancara, terdapat berbagai macam faktor yang mendorong keinginan para kalangan pemuda di daerah Gebangmalang untuk terlibat judi *online* lebih dalam lagi. Dari berbagai faktor pendorong yang ada, faktor kemajuan teknologi informasi yang menjadi garis besarnya. Para pemuda yang terlibat dalam praktik judi *online* menjelaskan bahwa terdapat iklan atau promosi judi *online* yang memberikan janji keuntungan yang berlipat-lipat dari jumlah atau nilai taruhan yang dikeluarkan (Fatahillah & Hakim, 2023). Hal ini sangat berbahaya bagi keteguhan pengendalian diri pemuda untuk tidak terlibat di dalamnya, karena para kalangan pemuda sangat erat hubungannya dengan dunia teknologi informasi (Ferly, 2023). Segala informasi dapat dengan mudah diserap oleh kalangan pemuda melalui teknologi tersebut, tidak menutup kemungkinan iklan atau promosi judi *online* marak ditemukan pada website, media sosial, maupun *live stream* populer. Faktor tersebut juga didukung oleh sifat dasar kalangan pemuda yang menginginkan keuntungan atau hasil yang besar secara instan, sehingga banyak dari pemuda mengincar keuntungan besar tersebut (Satriyono & Ula, 2023).

Kalangan pemuda yang statusnya sudah berkeluarga, menjelaskan bahwa mereka hanya mengikuti trend yang sedang banyak dimainkan oleh kalangan pemuda lainnya. Sifat kalangan pemuda yang suka mengikuti hal yang sedang tren atau banyak dilakukan oleh orang lain membuat pemuda yang statusnya berkeluarga tersebut memiliki keinginan untuk terlibat dalam judi *online*. Terlihat dari usia informan yang masih berusia 26 tahun dan 27 tahun yang merupakan pemuda yang baru saja menikah, sehingga mereka masih terbawa pengaruh oleh lingkungan kerja dan lingkungan pertemanannya. Salah satu informan menyebutkan bahwa munculnya keinginan untuk terlibat dalam praktik judi *online* tersebut adalah mengejar hadiah utama dari taruhannya atau biasanya disebut dengan Jackpot. Tujuan itu diincar oleh kebanyakan pelaku judi *online* bukan hanya untuk menikmati hasil keuntungan yang instan, namun mereka juga mendapat kebanggaan tersendiri karena merasa berhasil menguasai permainan hingga di-*upload* di media sosial. Perilaku seperti ini juga merupakan pemicu seseorang untuk terlibat dalam praktik judi *online* (Purnomo et al., 2024). Alih-alih untuk menunjukkan keberhasilan mendapat keuntungan besar dari judi *online*, secara tidak langsung perilaku *euforia* tersebut dapat menjadi sebuah promosi gratis yang menguntungkan bagi bandar judi *online* (Agista et al., 2024).

Dampak Bermain Judi Online Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi

Keterlibatan para kalangan pemuda dalam praktik judi *online* membawa perubahan yang besar pada pengelolaan keuangan pribadi (Rizka Daniah et al., 2024). Besar atau kecil perubahan yang dialami para pemuda terhadap pengelolaan keuangan pribadinya akan bergantung pada tingkat pengendalian diri dan emosi saat terlibat dalam praktik judi *online* tersebut. Semakin buruk pengendalian diri seseorang saat terlibat dalam judi *online* akan membuat perubahan pengelolaan keuangan semakin besar, karena jika seseorang tersebut tidak dapat mengendalikan diri saat terlibat judi *online* akan semakin banyak taruhan yang dikeluarkan dengan pola pikir akan mendapat keuntungan jika terus bertaruh dengan nilai tertentu (Danarharris & Sahrul,



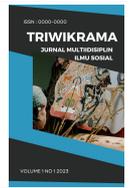
2024). Untuk menggambarkan dampak nyata dari keterlibatan kalangan pemuda daerah Gebangmalang dalam praktik judi *online* terhadap pengelolaan keuangan pribadi, diperlukan adanya perbandingan antara pengelolaan keuangan pribadi sebelum dan sesudah terlibat dalam praktik judi *online* tersebut.

Setelah melakukan wawancara secara mendalam terhadap sepuluh informan yang telah dipilih, peneliti mendapat gambaran mengenai cara pengelolaan keuangan pribadi pada kalangan pemuda daerah Gebangmalang. Berdasarkan jawaban dari informan tersebut, terdapat beberapa cara pengelolaan yang digunakan oleh masing-masing informan. Cara pengelolaan keuangan pribadi yang diterapkan oleh pemuda yang sudah berkeluarga lebih banyak jika dibandingkan dengan pemuda yang masih berkeluarga atau belum menikah. Hal tersebut didasari oleh banyaknya jenis beban pengeluaran yang harus dialokasikan pemuda yang berkeluarga untuk menjaga kestabilan ekonomi keluarga, sedangkan untuk para pemuda yang belum berumah tangga tidak terlalu pusing dalam mengelola keuangan pribadinya, informan menegaskan kalau mereka hanya memiliki tanggungan kewajiban sebagai seorang anak untuk memberi sedikit penghasilan untuk orang tuanya.

Berdasarkan jawaban yang diterima, secara garis besar cara kalangan pemuda yang sudah berkeluarga untuk mengelola keuangan pribadinya adalah dengan membagi menjadi empat macam alokasi beban pengeluaran, yaitu alokasi dana kebutuhan sehari-hari, alokasi angsuran, alokasi tabungan, dan alokasi dana darurat. Jika dilihat dari macam-macam alokasi dana, sudah sesuai dengan rumus alokasi dana dengan 4 alokasi dana, yaitu kebutuhan bulanan, kebutuhan cicilan, tabungan, dan dana darurat atau sedekah (Malinda, 2007). Keempat alokasi dana tersebut dibagi dengan presentase yang berbeda-beda, kedua informan menyebutkan presentase alokasi dana yang hampir sama. alokasi dana untuk keperluan sehari-hari dialokasikan dana sebesar 40% atau maksimal Rp2.400.000, alokasi dana angsuran saat ini sebesar 20% atau sebesar Rp1.100.000 untuk informan SN dan 30% atau sebesar Rp1.800.000 untuk informan BL. Untuk alokasi dana darurat, kedua informan memiliki presentase yang sama yaitu 10% atau sebesar Rp500.000 dan sisa penghasilannya masuk ke dalam alokasi tabungan. Sehingga informan SN setiap bulannya dapat menabung sebesar 30% atau sebesar Rp1.800.000 sedangkan untuk informan BL setiap bulannya hanya dapat menabung sebesar 20% atau sebesar Rp1.200.000.

Informan lainnya yang belum berkeluarga atau menikah menjelaskan bahwa alokasi dana mereka sangat sederhana karena belum banyak menanggung beban keuangan. Secara garis besar, dari delapan informan menyebutkan bahwa mereka hanya memiliki kewajiban sebagai seorang anak kepada orang tua untuk menyisihkan penghasilannya untuk kedua orang tua, alokasi kebutuhan sehari-hari dan alokasi tabungan. Rata-rata mereka mengalokasikan dana untuk orang tua sebesar Rp1.000.000 hingga Rp1.500.000. Untuk alokasi dana kebutuhan sehari-hari, rata-rata mengalokasikan sebesar Rp1.300.000 hingga Rp2.000.000, mereka menyebutkan bahwa alokasi kebutuhan sehari-hari ini meliputi kebutuhan jalan-jalan, *skincare*, dan rokok. Alokasi yang ketiga adalah tabungan dengan jumlah sisa penghasilan dari dua alokasi dana sebelumnya.

Dari uraian di atas merupakan cara pengelolaan keuangan pribadi dari sepuluh di saat sebelum terlibat dalam praktik judi *online*. Dapat dilihat pada uraian tersebut bahwa kesepuluh informan memiliki alokasi tabungan yang cukup besar pada setiap bulannya, sehingga jika pengelolaan keuangan pribadi dengan alokasi dana sedemikian rupa maka aset kalangan pemuda akan terus meningkat setiap bulannya. Namun hal ini akan berbeda pada saat kalangan pemuda mulai terlibat dalam praktik judi *online* tanpa pengendalian diri yang baik. Hal tersebut dijelaskan dalam *theory of planned behavior* yang mengatakan bahwa pengelolaan keuangan pribadi dipengaruhi oleh sikap, norma, dan kontrol perilaku. Kontrol perilaku para pemuda untuk tidak terlibat dalam praktik judi online akan menjadi langkah terbaik dalam pengelolaan



keuangan pribadinya (Yusuf et al., 2023). Berikut ini adalah data pengeluaran dana selama satu bulan terakhir yang diperoleh dari proses wawancara terkait dengan keterlibatan kalangan pemuda dalam praktik judi *online*:

Tabel 4. Jumlah Taruhan Beserta Untung Rugi Informan 1 Bulan Terakhir

Nama	Taruhan/Deposit	Status Hasil	Total Rugi/Untung
SN	Rp300.000	Untung	Rp.20.000
BL	Rp150.000	Rugi	Rp150.000
MD	Rp250.000	Rugi	Rp250.000
SR	Rp100.000	Rugi	Rp100.000
MN	Rp300.000	Rugi	Rp150.000
LE	Rp350.000	Rugi	Rp350.000
MI	Rp50.000	Rugi	Rp50.000
DO	Rp20.000	Rugi	Rp20.000
WT	Rp200.000	Rugi	Rp200.000
AN	Rp20.000	Untung	Rp180.000

Dari data tabel tersebut dapat terlihat bahwa pengeluaran yang dilakukan oleh para pemuda untuk terlibat dalam judi *online* relatif besar. Pengeluaran dana yang seharusnya tidak diperlukan tersebut memberikan dampak pada pengelolaan keuangan pribadi mereka. Informan SN mengaku jika alokasi dana yang seharusnya digunakan untuk menabung telah berkurang sebesar 16,67% dari jumlah alokasi dana tabungan yang seharusnya disimpan, sehingga informan SN merasa secara tidak sengaja telah melakukan perubahan pada pengelolaan keuangan pribadinya dengan mengalokasikan dana untuk beban pengeluaran judi *online*. Namun pada bulan saat dilakukan wawancara, informan SN sangat beruntung karena tidak mengalami kerugian saat bermain judi *online*. Sangat disayangkan ketika penghasilan yang seharusnya dialokasikan untuk tabungan berkurang hanya untuk kegiatan yang hampir dipastikan tidak ada keuntungannya.

Informasi yang diperoleh dari informan LE, pengelolaan keuangan pribadi LE berbeda jauh dengan cara pengelolaan keuangan pribadi SN setelah terlibat dalam praktik judi *online*. Informan LE mengatakan jika sudah terlibat dalam praktik judi *online* selama 8 bulan dibandingkan dengan SN yang baru terlibat dalam 2 bulan, sehingga banyak terjadi perubahan pada LE terkait dengan pengelolaan keuangan pribadinya. Informan LE mengalami kerugian yang besar dalam 8 bulan tersebut, meskipun mengaku sempat mendapat Jackpot atau hadiah utama, jumlah hadiah utama tersebut masih belum dapat menutup kerugian yang dialami oleh LE sebelumnya. Dengan alasan ingin mengejar Jackpot lagi, LE masih ingin terlibat lebih jauh lagi untuk menutup kerugian sebelumnya dengan terus bermain judi *online*. Pada saat dilakukan wawancara, LE mengatakan bahwa pengelolaan keuangan pribadinya menjadi berantakan karena kerugian tersebut. Pada saat sebelum LE terlibat dalam praktik judi *online*, LE setiap bulannya memiliki alokasi tabungan yang relatif besar, namun setelah terlibat praktik judi *online* alokasi dana tabungan tersebut berubah menjadi alokasi hutang. LE memiliki banyak hutang dan aset yang dimiliki banyak yang terjual akibat digunakan untuk bermain judi *online*. Hal tersebut sangat disayangkan karena pengelolaan keuangan pribadi menjadi sangat buruk akibat tergoda hadiah semu yang ditawarkan oleh bandar judi *online*.

Informasi yang didapat dari 8 informan lainnya, secara garis besar tata cara pengelolaan keuangan pribadi mereka setelah terlibat praktik judi *online* relatif sama. Yang pada sebelumnya

terdapat 3 alokasi dana, yaitu alokasi dana untuk orang tua, alokasi kebutuhan sehari-hari, dan alokasi tabungan setelah terlibat dalam praktik judi *online* ketiga alokasi tersebut masih ada dan tidak ada alokasi dana khusus yang muncul akibat praktik judi *online*. Namun pada alokasi dana kebutuhan sehari-hari yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan jajan atau lainnya terkait dengan kebutuhan primer menjadi berkurang akibat dikorbankan untuk digunakan sebagai modal taruhan judi *online*. Dengan kata lain, 8 informan tersebut memilih untuk menghemat biaya pengeluaran untuk makan atau jajan hanya untuk mencoba keberuntungannya dalam judi *online*. Delapan informan tersebut masih dapat mengendalikan diri untuk tidak terlibat lebih dalam lagi dengan praktik judi *online*, karena mereka sadar dan mengerti tentang skala prioritas yang harus diterapkan. Hal tersebut selaras dengan teori kecanduan yang menjelaskan bahwa kondisi kronis yang dialami seseorang dengan ditandai perilaku kompulsif meskipun terdapat konsekuensi negatif (Laras et al., 2024).

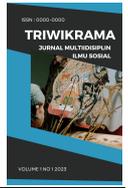
Sebagai pemuda yang mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi, tentunya harus mengerti dan memahami cara mengatur keuangan pribadi agar tidak tergoda untuk terlibat dalam praktik judi *online* atau hal yang tidak bermanfaat lainnya, sehingga kemampuan mengontrol diri juga penting dimiliki oleh pemuda agar tidak terlibat dalam hal tersebut. Terdapat cara alokasi keuangan pribadi yang dapat diterapkan oleh pemuda dengan mudah, yaitu metode 40-30-20-10 (Malinda, 2007). Metode ini mengalokasikan 40% pendapatan setiap bulannya untuk kebutuhan hidup selama satu bulan, 30% dialokasikan untuk kebutuhan sarana, seperti cicilan kendaraan, rumah dan hutang jika ada. 20% dari penghasilan bulanan dialokasikan untuk tabungan yang bisa digunakan untuk biaya pendidikan anak dimasa depan. 10% dari penghasilan bulanan dapat dialokasikan untuk dana investasi, sedekah, maupun dana darurat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kabupaten Mojokerto daerah Gebangmalang terkait dengan dampak keterlibatan praktik judi *online* terhadap pengelolaan keuangan pribadi pada kalangan pemuda, tingkat kecanduan yang dialami para kalangan pemuda di daerah tersebut dalam melakukan perjudian *online* masih tergolong relatif rendah, dengan total 7,1% pemuda yang terlibat di daerah tersebut. Namun meskipun demikian, ketidakmampuan seorang pemuda dalam mengendalikan diri untuk tidak terlibat lebih dalam lagi akan menyebabkan kecanduan yang berlebih sehingga dampak yang ditimbulkan menjadi lebih besar.

Faktor pendorong pemuda untuk memilih terlibat dalam praktik judi *online* yang paling utama adalah keinginan pemuda untuk mendapatkan keuntungan yang instan. Faktor pendorong tersebut diperkuat dengan perkembangan teknologi yang memungkinkan para bandar judi *online* melakukan promosi secara agresif pada media *online* dengan menjanjikan hadiah yang sangat besar. Selain itu, pemuda yang sempat mendapat keuntungan besar sering mengunggahnya di media sosial dengan bangga dan merasa berhasil menguasai permainan, pemuda lain yang melihatnya merasa tertantang untuk memainkan judi *online* untuk membuktikan kepada temannya bahwa dia juga bisa mendapatkannya, hal ini disebabkan karena gengsi para pemuda sangat besar.

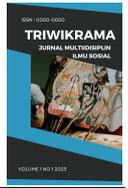
Dampak yang ditimbulkan judi *online* terhadap pengelolaan keuangan pribadi pada kalangan pemuda berbanding lurus dengan tingkat kecanduan pemuda tersebut. Semakin sering terlibat dalam praktik judi *online* maka semakin kacau pengelolaan keuangan pribadinya. Hal tersebut terlihat ketika pemuda belum terlibat pada praktik judi *online*, setiap bulan dapat mengalokasikan penghasilan ke dalam tabungan. Namun ketika seorang pemuda mulai terlibat dalam praktik judi *online*, alokasi dana tabungan pasti akan berkurang dan sebagian memilih



untuk mengurangi alokasi kebutuhan sehari-hari hanya demi bermain judi *online*. Dampak yang paling buruk ketika terlibat judi *online* terlalu dalam adalah alokasi dana penghasilan menjadi alokasi hutang dan aset yang dimiliki telah berkurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2024). Peningkatan Tindak Pidana Judi Online di Indonesia. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 75–78. <https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1535>
- Agista, D., Juwandana, R., & Husna, S. (2024). *Dampak Negatif dan Tipu Daya Game Judi Online di Kalangan Remaja*. 2.
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Danarharris, D., & Sahrul, M. (2024). DAMPAK ADIKSI PERJUDIAN ONLINE SLOT PADA REMAJA USIA 18-21TAHUN DI KELURAHAN RENGAS (STUDI KASUS DI KELURAHAN RENGAS, KECAMATAN CIPUTAT TIMUR, KOTA TANGERANG SELATAN). *Jurnal UMJ*, 5(1).
- Dewi, I. A. K., & Rochmawati, R. (2020). PENGARUH MONEY ATTITUDE TERHADAP PERILAKU PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI: PENGETAHUAN DAN FINANCIAL SELF-EFFICACY SEBAGAI MODERASI. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 123–134. <https://doi.org/10.23917/jpis.v30i2.10956>
- Dewi, M. Z., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Status Sosial Ekonomi, Pendidikan Pengelolaan Keuangan Keluarga dan Literasi Keuangan terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Siswa Akuntansi SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3544–3552. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.965>
- Fatahillah, A., & Hakim, U. H. (2023). *Menemukan Tren Baru di Kalangan Pemuda: Analisis Pola Praktik Perjudian Toto Gelap di Kabupaten Klaten*. 1.
- Ferly, B. (2023). ANALISIS DAMPAK JUDI ONLINE SLOT DALAM PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH. *Jurnal Ekonomi Islam*, 1.
- Hidayat, S. (2020). *Literasi Keuangan Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi*. 1(2).
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatimah, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis Maraknya Judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesi*, 1, 20–27.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Journal of Social Humanities and Education*, 3, 320–331.
- Malinda, M. (2007). *Perencanaan dan Pengelolaan Keuangan Pribadi*. Ideas Publishing.
- Mangkudilaga, G. A., & Saloko, A. (2024). Dampak Perjudian Online Slot di Kalangan Pemuda Terhadap Semangat Kerja di Kecamatan Cisolak. *EduInovasi: Journal of Basic Education Studies*, 4. <https://doi.org/47467/eduinovasi.v4i2.2869>



- Purnomo, E., Trustisari, H., & Esterilita, M. (2024). *Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Pada Kalangan Pemuda Di RW.004, Kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur*. 2(1).
- Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat. *Al-Muthaharah: Jurnal Penelitiandan Kajian Sosial Keagamaan*, 2, 282–290.
- Rizka Daniah, Arif Hidayatullah, & Susaldi Susaldi. (2024). Hubungan Tingkat Kecanduan Judi Online Dengan Perilaku Seks Bebas Pada Remaja Di Kelurahan Tugu Cimanggis Depok Tahun 2023. *Jurnal Ventilator*, 2(1), 169–180. <https://doi.org/10.59680/ventilator.v2i1.989>
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Open Access*, 2(6).
- Septia, A., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Ke. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2. <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Suyono, S., Aprilia, C., Andryani, N., Zanati, L., Wasi, A., Safitri, D., Rindang, S., & Barzanji, A. (2024). Sosialisasi Pencegahan Judi Online dan Pinjaman Online Bagi Kalangan Muda di Desa Jimbaran Kulon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 4. <https://doi.org/10.56910/wrd.v4i3.367>
- Yusuf, M. A., Sudarno, S., & Totalia, S. A. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Pendidikan Keuangan Dalam Keluarga Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNS. *Jurnal on Education*.