

PENGARUH JUDI *ONLINE* TERHADAP KECENDERUNGAN REMAJA MELAKUKAN TINDAKAN KRIMINAL

Hansen Hasiholan Zain¹, Muhammad Fakhri Ramadhan², Fajar Saputra³, Tugimin Supriyadi⁴

Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

ARTICLE INFO

Article history:

Received Januari 2025

Revised Januari 2025

Accepted Januari 2025

Available online Januari 2025

Email:

202210515174@mhs.ubharajava.ac.id

202210515042@mhs.ubharajava.ac.id

202210515063@mhs.ubharajava.ac.id



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

Di zaman modern sekarang ini, internet dan teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan, kemudahan yang ditawarkan membawa dampak yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari. Kemudahan ini menjadikan perkembangan teknologi dan internet kian lama merambat hingga menyentuh akses perjudian atau yang disebut juga judi *online*. Platform judi *online* memberikan akses kemudahan terhadap siapapun yang tertarik dengan cara instan memperoleh uang, hal ini yang menjadi daya tarik bagi setiap individu dari berbagai kalangan tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau pun latar belakang sosial ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh judi *online* terhadap kecenderungan berperilaku kriminal pada remaja dan menganalisis strategi intervensi untuk mengurangi pengaruh judi *online* pada remaja. Metode yang digunakan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi dari sumber-sumber literatur yang relevan dengan pembahasan ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi *online* dapat menyebabkan kecanduan yang serius pada remaja dan

dapat memicu tindakan kriminal seperti penipuan, pencurian dan pencucian uang serta dapat memengaruhi aspek moral dan perilaku individu.

Kata Kunci : Judi Online, Remaja, Tindakan Kriminal

I. PENDAHULUAN

Judi *online* saat ini telah menjadi fenomena yang sangat mengkhawatirkan di Indonesia, tidak hanya merugikan individu tetapi juga memicu peningkatan kriminalitas. Kecanduan judi *online* sering kali mendorong pelakunya untuk melakukan tindakan kriminal demi memenuhi hasrat untuk bermain judi atau hanya untuk menutupi kerugian finansial yang dialami (Asriadi, 2015). Menurut (Nasaruddin et al., 2024). kecanduan judi *online* dapat menyebabkan individu mengalami tekanan finansial yang berat dan berdampak pada keberlangsungan hidup seseorang. Untuk memenuhi kebutuhan berjudi, beberapa orang nekat melakukan tindakan kriminal, seperti pencurian, perampokan, bahkan pembunuhan. Dalam beberapa kasus diantaranya yang terjadi di kabupaten Morowali, Sulawesi tengah, seorang anak tega merampok dan membunuh ibu kandungnya demi memperoleh uang yang akan digunakan dalam bermain judi *online*. Kasus serupa juga terjadi di kabupaten Berau, Kalimantan timur, di mana seorang ibu menghabiskan nyawa anaknya lantaran kesal sering dimintai uang untuk bermain judi *online*.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah tindak kejahatan di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun 2022, tercatat 372.965 kasus kejahatan, naik menjadi



55,74% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Pada tahun 2023, kepolisian RI mencatat 288.472 kasus kejahatan, meningkat sekitar 4,33% dari tahun 2022. Peningkatan ini sejalan dengan maraknya praktik judi online yang dianggap sebagai salah satu faktor pemicu berbagai tindak kriminal (Bakhtiar & Adilah, 2024). Praktik perjudian online yang merajalela, sistematis, dan massif telah menyebabkan munculnya banyak perilaku kriminal turunan, seperti pencurian, perampokan, hingga penjualan narkoba.

Selain itu, kecanduan judi *online* juga berdampak pada kesehatan mental dan hubungan sosial (Sari et al., 2024). Tekanan akibat kerugian finansial dan rasa malu dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan nekat, termasuk bunuh diri. Hal ini di dasarkan pada tahun 2023 menurut DPR RI terdapat 10 kasus bunuh diri terkait judi online, dan pada periode januari-april 2024 sudah ada empat kasus serupa, Sebagian besar melibatkan individu berusia 19-30 tahun. Pemerintah indonesia telah mengambil Langkah-langkah untuk memberantas judi online. Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) atau saat ini Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) telah memblokir lebih dari 2 juta situs judi *online* dan membekukan ribuan rekening bank yang terlibat. Selain itu, pemerintah berencana membentuk satuan khusus untuk menangani masalah ini. Namun, upaya ini perlu didukung oleh peningkatan literasi digital dan kesadaran masyarakat akan bahaya judi online. Edukasi mengenai risiko finansial dan hukum terkait perjudian, serta penguatan nilai-nilai moral dan agama, menjadi kunci dalam mencegah meluasnya dampak negatif judi *online* terhadap kriminalitas di indonesia.

II. LANDASAN TEORI

Perjudian online merupakan bentuk aktivitas yang menggunakan uang sebagai modal utama untuk taruhan. Dalam praktiknya setiap pemain harus mengikuti aturan main yang telah ditentukan oleh penyelenggara, termasuk ketentuan mengenai nominal taruhan. Kegiatan ini biasanya dijalankan melalui platform digital yang tersedia dalam berbagai bentuk, seperti aplikasi atau situs web. Media elektronik seperti computer, ponsel, atau tablet, menjadi sarana utama untuk mengakses layanan ini, dengan internet sebagai jembatan penghubung antara pemain dan sistem perjudian (Hasanah & Isroyo, 2022). Popularitas judi online terus meningkat seiring dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan permainan ini diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga menjadikannya lebih menarik dan praktis bagi pengguna. Namun dibalik kemudahannya, judi online sering kali menimbulkan berbagai risiko, seperti kerugian finansial, ketergantungan, hingga dampak sosial dan psikologis yang merugikan.

Asriadi, (2020) mengemukakan bahwa judi online merupakan bentuk perjudian yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utama untuk melakukan taruhan. Dalam aktivitas ini pemain diwajibkan untuk menyepakati aturan permainan serta menentukan hal yang akan dijadikan taruhan. Ketentuan tersebut menjadi dasar dalam menjalankan permainan. Jika tim atau pilihan pemain berhasil memenangkan permainan, maka pemain berhak memperoleh seluruh hasil taruhan yang telah disepakati sebelumnya. Perjudian daring ini semakin berkembang seiring kemajuan teknologi, memungkinkan transaksi dan interaksi antar pemain dilakukan secara virtual dengan lebih mudah. Namun mekanisme ini juga membuka potensi risiko, seperti pelanggaran hukum dan konsekuensi sosial yang merugikan.

Terdapat sejumlah faktor yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam perjudian online. Faktor-faktor ini memengaruhi keputusan individu untuk mempelajari cara bermain dan memahami aturan permainan agar dapat turut serta. Beberapa penyebab utama yang mendorong keterlibatan ini meliputi kurangnya kemampuan mengendalikan diri, harapan akan keuntungan finansial, dorongan kuat dari keinginan pribadi, serta anggapan bahwa permainan ini dapat menjadi sarana hiburan. Kurangnya pengendalian diri sering kali membuat individu sulit menahan godaan, terutama ketika akses ke perjudian daring sangat mudah. Selain itu iming-iming keuntungan materi yang cepat dan besar menjadi motivasi utama bagi banyak



pemain. Disisi lain rasa penasaran dan keinginan untuk mencoba hal baru juga menjadi pemicu. Tidak jarang judi online dianggap sebagai bentuk rekreasi untuk mengisi waktu luang, meskipun pada akhirnya dapat membawa dampak negative yang signifikan (Adli, 2015).

Kriminalitas dapat dipahami sebagai perilaku atau tindakan buruk yang dilakukan oleh individu maupun kelompok, yang sering kali berdampak negatif terhadap masyarakat. Secara etimologis, istilah ini berasal dari kata “Crimen” yang berarti kejahatan atau tindakan melawan hukum. Tindakan kriminal tidak hanya melanggar aturan, tetapi juga berpotensi merugikan berbagai pihak yang terlibat, baik secara langsung. Pelaku tindakan ini biasanya disebut sebagai kriminal, sementara aktivitasnya dianggap mengganggu keseimbangan sosial. Faktor-faktor seperti kesulitan ekonomi, tingkat kemiskinan yang tinggi, pengangguran, dan kesenjangan sosial sering kali menjadi penyebab utama yang mendorong terjadinya kriminalitas di masyarakat (Saipi et al., 2021)

Menurut Abdulsyani, kriminalitas dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Dalam konteks hukum, seseorang dianggap terlibat dalam tindakan kriminal jika ia terbukti melanggar undang-undang pidana, dinyatakan bersalah oleh pengadilan, dan dijatuhi hukuman. Selama proses hukum belum selesai, individu tersebut tidak dapat secara resmi disebut sebagai pelaku kejahatan. Di sisi lain dari sudut pandang sosial, kriminalitas terjadi ketika seseorang gagal menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku. Perilaku menyimpang ini, baik dilakukan dengan kesadaran penuh maupun tanpa sengaja, dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat (Yulianto, 2019).

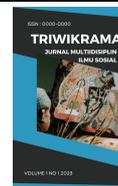
Sementara itu, menurut (Putra et al., 2021) Kriminalitas mencakup segala bentuk tindakan yang merugikan, baik secara ekonomi maupun psikologis, yang melanggar aturan hukum, norma sosial, dan nilai-nilai agama. Secara umum tindakan kriminal melibatkan pelanggaran hukum dan norma yang telah disepakati bersama, sehingga masyarakat secara luas menentang perilaku tersebut. Oleh karena itu, kriminalitas tidak hanya merusak tatanan hukum, tetapi juga memengaruhi harmoni sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui perspektif yang beragam ini, kriminalitas dapat dipahami sebagai fenomena kompleks yang membutuhkan pendekatan multi aspek untuk mencegah dan mengatasinya.

III. METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi dari sumber-sumber literatur yang relevan dengan pembahasan ini. Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari Garuda, POP (*publish or perish*), dan media online lainnya.

Tabel 1. Penelitian terdahulu yang relevan

No	Judul	Author (tahun)	Metode	Hasil Penelitian
1.	Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang.	(Suharya, 2019)	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan Kualitatif.	Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, diperoleh dampak dari fenomena perjudian dikalangan remaja yaitu meningkatnya angka kriminalitas di wilayah perjudian
2.	Kecanduan Judi Online Dikalangan	(Addiyansyah &	Penelitian ini menggunakan	Dampak judi online di kalangan demaja Desa



	Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor.	Roffi'ah, 2023)	pendekatan metodologi deskriptif dengan metode kualitatif.	Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor dapat memicu Tindakan kriminal akibat kerap merugi
3.	Dampak Fenomena Judi <i>Online</i> terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)	(Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, 2016)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi	Judi <i>online</i> memberi dampak negatif bagi remaja di Campusnet Cabang sadewa yaitu melemahnya nilai kerohanian dan melakukan Tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti meminum-minuman keras dan sejenisnya
4.	Maraknya Judi <i>Online</i> Dikalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung.	(Ishanudin et al., 2023)	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan metodologi deskriptif.	Judi <i>online</i> dapat menjadi pemantik perilaku kriminalitas, banyak pelaku judi online melakukan segala cara untuk mendapatkan uang kembali akibat kerugian finansial.
5.	Dampak Judi <i>Online</i> Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi).	(Sahputra et al., 2022)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif fenomenologi.	Para remaja yang melakukan judi <i>online</i> mengacu merasakan beberapa dampak negatif dari permainan judi online seperti dampak material, dampak sosial, dampak keagamaan, dampak prestasi belajar, dampak psikis.
6.	Analisis Dampak Kasus Judi <i>Online</i> Terhadap Kesenjangan Anak Muda di Dikutra High Land.	(Saepudin Kanda & Aziz, 2024)	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan deskriptif.	Dari hasil analisis data ditemukan dari 10 responden, sebanyak dari 80% pernah terlibat permainan judi online, yang dimana mengalami dampak seperti stress berkepanjangan serta kurangnya pengetahuan dapat merugikan orang lain bahkan dapat melibatkan pelanggaran hukum.



7.	Dampak Judi <i>Online</i> Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba.	(Satriyono & Ula, 2023)	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif.	Banyaknya harapan dari pelaku penjudi yang tidak sesuai ketika mendapatkan kerugian secara terus menerus mengakibatkan depresi, kelumpuhan, dan bunuh diri. Karena maraknya perjudian online banyak orang menjual harta benda bahkan melakukan tindakan kriminal, seperti mengambil barang orang lain (merampok).
8.	Fenomena Trend Judi <i>Online</i> pada Remaja.	(Putri Anugrahi et al., 2023)	Penelitian menggunakan metode literature review dengan mengumpulkan bahn penelitian lainnya untuk menjadi acuan.	Judi <i>online</i> dapat memotivasi remaja untuk merubah perilaku seperti bolos sekolah, tidak mau belajar dan dapat bertindak kriminal.
9.	Fenomena Judi <i>Online</i> di Kalangan Generasi Muda.	(Riski Kamila Juliani et al., 2024)	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.	Bermain judi <i>online</i> dapat berdampak buruk terutama pada remaja, mereka mungkin dapat melakukan tindakan yang melanggar aturan masyarakat serta melanggar aturan norma-norma sosial.
10.	Analisis Dampak Kasus Hati-hati Judi <i>Online</i> Terhadap Remaja.	(Pasaribu, L. M., & Marbun, 2024)	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif.	Berjudi dapat mendorong remaja untuk melakukan perbuatan kejahatan, untuk memenuhi kebutuhan finansial akibat kerugian dari bermain judi, seseorang dapat saja melakukan tindakan kriminal seperti mencuri untuk mendapat uang kembali.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam studi review yang telah peneliti kumpulkan terdapat 10 jurnal penelitian yang telah ditinjau. Dari 10 artikel tersebut, terdapat empat jurnal penelitian di tahun 2023 (Addiyansyah

& Roffi'ah, 2023), (Ishanudin et al., 2023), (Satriyono & Ula, 2023), (Putri Anugrahi et al., 2023), terdapat tiga jurnal penelitian di tahun 2024 (Saepudin Kanda & Aziz, 2024), (Riski Kamila Juliani et al., 2024), (Pasaribu, L. M., & Marbun, 2024), terdapat satu jurnal penelitian di tahun 2022 (Sahputra et al., 2022), terdapat satu jurnal penelitian di tahun 2019 (Suharya, 2019) dan satu jurnal penelitian di tahun 2016 (Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, 2016). Berdasarkan 10 sumber di atas peneliti memperoleh informasi sebagai berikut:

1. Penelitian pertama dilakukan pada remaja di wilayah Kelurahan Sungai Keledang Kecamatan Samarinda Seberang Kota Samarinda. Dalam penelitian ini terdapat tiga dampak yang diperoleh dari fenomena perjudian di kalangan remaja, yaitu (1) menimbulkan masalah-masalah sosial di lingkungan perjudian yang mengakibatkan rusaknya sistem sosial di lingkungan masyarakat, (2) angka kriminalitas meningkat seperti pencurian, perkelahian dan pengancaman, (3) akibat perilaku kecanduan judi *online*, para pelaku akan menghabiskan uang dan menciptakan kesulitan ekonomi.
2. Penelitian kedua dilakukan di kalangan remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. Dalam penelitian ini, terdapat enam dampak judi *online* yang dimainkan para remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor, yaitu (1) Mengganggu kesehatan mental, perjudian dapat menyebabkan stress, kecemasan dan depresi, khususnya ketika seseorang tidak mampu untuk mengatasi kecanduan tersebut. Efek dari kememangan dalam judi dapat memicu pelepasan hormon dopamin yang menciptakan rasa senang yang dapat menyebabkan ketergantungan. (2) Merusak kondisi keuangan, bermain judi *online* kerap kali merugikan, meski awalnya terlihat menguntungkan yang pada akhirnya banyak pemain yang kehilangan uang dalam jumlah yang besar. (3) Mendorong tindakan kriminal, kerugian finansial yang diakibatkan kekalahan bermain judi *online* kerap memicu perilaku meminjam uang secara *online* (pinjol) hingga terlilit utang yang berujung pada tindakan kriminal. (4) Meretakkan hubungan sosial, bermain judi *online* dapat membuat pelaku mengabaikan hubungan penting karena terlalu fokus mengabdikan waktu dengan bermain judi *online*. (5) Menyebabkan kecanduan, ketergantungan pada judi memicu perubahan perilaku. Pemain terus-teus terdorong untuk berjudi. (6) Menjadi gerbang ke kebiasaan buruk yang lain, perilaku bermain judi sering dikatkan dengan menggunakan narkoba dan konsumsi alkohol.
3. Penelitian ketiga dilakukan pada remaja di Campusnet Cabang Sadewa Semarang. Hasil temuan dari penelitian ini, terdapat tiga dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial di Campusnet Cabang Sadewa Kota Semarang, yaitu (1) Nilai Material, perilaku bermain judi *online* dapat menghabiskan uang yang dimiliki remaja sehingga keuangan tidak stabil. (2) Nilai Vital, tindakan dan sikap yang dilakukan remaja karena kerugian dari bermain judi *online* adalah mengadaikan barang seperti handphone dan sepeda motornya untuk mengembalikan uang yang sudah hilang karena bermain judi. (3) Nilai Kerohanian, perilaku kecanduan tersebut membuat para remaja fokus menghabiskan waktu dengan bermain judi *online*, sehingga meninggalkan kewajiban beragama, selain itu dapat memicu tindakan yang melanggar norma masyarakat seperti tindakan kriminal, minum-minuman keras dan sejenisnya
4. Penelitian keempat dilakukan di kalangan remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. Hasil temuan peneliti, terdapat enam dampak nyata yang terjadi pada para pelaku judi *online* yang dimana salah duanya adalah pemicu tindakan kriminal dan saran kenakalan remaja. Pelaku judi *online* yang menghabiskan uang untuk berjudi, lalu mereka mengalami kerugian finansial yang berakhir dengan utang, habisnya tabungan masa depan, hingga menjual harta benda. Mereka kemungkinan akan melakukan tindakan kriminal seperti mencuri atau menipu orang lain untuk mendapatkan uang. Remaja yang tertarik



untuk mencoba bermain judi *online* karena mendapatkan pengaruh dari teman sebayanya, hingga timbul perasaan penasaran. Tanpa disadari, mereka telah terjerumus ke dalam kecanduan judi *online*. Judi *online* dapat menghambat prestasi akademik, memicu prokrastinasi pada tugas sekolah, dapat mengurangi motivasi belajar dan meningkatkan kemungkinan dari putus sekolah serta dapat membuat remaja untuk terlibat tawuran tindakan kriminal lainnya.

5. Peneliti kelima dilakukan oleh lima orang remaja di Kota Tebing Tinggi. Berdasarkan hasil wawancara dari penelitian ini, dikatakan bahwa lima remaja yang bermain judi *online* merasakan lima dampak negatif yaitu (1) Material, habisnya uang yang mereka miliki demi memuaskan kebutuhan bermain judi. (2) Sosial, remaja yang kecanduan bermain judi *online* dapat menghabiskan waktu karena fokus bermain judi *online* hal ini menjadi salah satu penyebab remaja di Kota Tebing Tinggi malas bergabung dengan kawan-kawannya dan menghindari bersosialisasi dengan teman sebaya. (3) Keagamaan, bermain judi *online* dapat menurunkan semangat remaja untuk beribadah dikarenakan terlalu asik dengan bermain judi. (4) Prestasi belajar, kesibukan remaja dengan bermain judi *online* dapat memberikan efek negatif bagi nilai sekolahnya, berdasarkan hasil wawancara dari temuan peneliti, remaja kerap kali menggunakan waktu sekolahnya untuk bermain judi *online* bersama-temannya sehingga memperburuk nilai sekolahnya, selain itu para kerap kali tidak mengerjakan tugas sekolah. (5) Psikis, kekalahan bermain judi *online* terutama pada remaja yang tidak bisa mengontrol emosinya dapat memberikan dampak psikis. Seringkali remaja bergadang bahkan tidak tidur sama sekali karena terlalu asik dengan bermain judi *online* bisa mempengaruhi konsentrasi, mudah tersinggung dan sakit hati.
6. Penelitian keenam adalah menganalisis dampak kasus judi *online* pada lima karyawan swasta di salah satu perusahaan dan lima pelajar SMK di wilayah Cikutra High Land. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, ditemukan dari 10 responden, sebanyak dari 80% pernah terlibat permainan judi *online*, yang dimana mengalami dampak seperti stress berkepanjangan serta kurangnya pengetahuan yang dapat merugikan orang lain, bahkan dapat melibatkan pelanggaran hukum seperti mencuri atau merampok. Para pecandu judi *online* kesulitan untuk menghentikan kebiasannya untuk bermain judi. Dampak yang dirasakan para pelaku dari judi online seperti kecemasan yang terus menerus serta harapan yang hilang untuk membangun diri menjadi positif, bahkan mereka merasa stress, dan depresi yang mengakibatkan kehilangan semangat untuk menjalani hidup.
7. Penelitian ketujuh dilakukan kepada lima orang karyawan swasta yang bekerja di perusahaan kebun sawit di wilayah Kalimantan Tengah dan lima pelajar SMA Negeri di wilayah Tumbang Samba Kalimantan Tengah. Hasil temuan menunjukkan 80 % dari 10 responden melakukan judi *online*. Kurangnya pemahaman tentang pasal hukum sehingga mereka melakukan tanpa merasa bersalah dengan melanggar hukum norma. Menurut pengakuan pelaku judi *online*, mereka merasakan dampak dari bermain judi. Usaha yang dapat dilakukan untuk menghentikan kecanduan dengan hanya menghapus akun-akun perjudian. Banyaknya pelaku perjudian *online* yang menjual harta benda hingga bercerai serta melakukan tindakan kriminal seperti mencuri, merampok dan melakukan kekerasan.
8. Berdasarkan temuan pada penelitian kedelapan, sebagian besar dari sumber yang dijadikan sebagai bahan acuan menunjukkan bahwa dampak dari permainan judi *online* pada remaja sekolah yaitu dapat merubah perilaku seperti prokrastinasi akademik, bolos sekolah, bohong, adanya tindakan kriminal seperti tawuran, mencuri dan kekerasan
9. Penelitian kesembilan yang dilakukan kepada para pemuda dan orang tua di wilayah Kabupaten Pasir Waru. Hasil temuan peneliti bahwa terdapat tiga dampak yang dirasakan pelaku perjudian online termasuk remaja seperti habisnya uang dan tabungan masa depan

karena bermain judi *online*, judi *online* dapat mendorong pelakunya untuk menggadaikan barang-barang penting serta hilangnya nilai-nilai sosial pada para pelaku judi.

10. Penelitian kesepuluh adalah menganalisis dampak kasus hati hati judi *online* pada remaja. Berdasarkan hasil temuan peneliti, seseorang dapat termotivasi untuk melakukan tindakan kriminal untuk memenuhi kebutuhan finansial akibat judi.

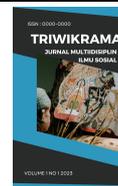
Berdasarkan sepuluh jurnal penelitian yang telah dibahas, peneliti menemukan bahwa tindakan kriminal bisa saja terjadi jika seorang pelaku penjudian sudah mengalami kecanduan, karena tindakan mereka yang terdorong untuk melakukan apa saja untuk bisa kembali mendapatkan uang yang akan digunakan untuk melakukan judi *online*. Dengan kata lain, remaja yang belum mengalami kecanduan bermain judi online tidak akan melakukan tindakan kriminal, sebaliknya remaja yang sudah kecanduan bermain judi *online* mungkin terdorong untuk melakukan pencarian uang berbohong, tawuran dan tindakan kriminal lainnya

V. KESIMPULAN

Judi online memberikan dampak negatif bagi remaja, dampak-dampak tersebut mencakup kerusakan sosial, finansial, psikologis dan akademik, stress berkepanjangan, kecanduan, penurunan prestasi belajar hingga memicu remaja untuk melakukan tindakan kriminal. Kecanduan bermain judi *online* terbukti menjadi faktor utama yang mendorong remaja untuk melakukan tindakan yang melanggar norma dan hukum demi memenuhi hasrat berjudi

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Roffi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Adli, M. (2015). *ONLINE gambling BEHAVIOR*. 2(2), 1-15.
- Asriadi. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50-57.
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50-57.
- 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>
- Hasanah, U., & Isroyo, C. P. (2022). Fenomena Judi Online Terhadap Kecenderungan Pemahaman Hadis di Era Disrupsi Digital. *Jurnal Riset Agama*, 2(3), 293-307. <https://doi.org/10.15575/jra.v2i3.19910>
- Ihsanudin, R., Dewi, D., & Adriansyah, M. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 73-87. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.003.01.08>
- Nasaruddin, N., Safrudin, M., Nurjadin, E. F., & Gufran, G. (2024). "Dampak Judi Online dikalangan Masyarakat Modern. 112-126.
- Pasaribu, L. M., & Marbun, R. C. (2024). ANALISIS DAMPAK KASUS HATI HATI JUDI ONLINE TERHADAP REMAJA. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 5634-5644.
- Putra, A. D., Martha, G. S., Fikram, M., & Yuhan, R. J. (2021). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Tingkat Kriminalitas di Indonesia Tahun 2018. *Indonesian Journal of Applied Statistics*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.13057/ijas.v3i2.41917>
- Putri Anugrahi, A., Isyabilla, A., Aulia Indah Saputri, F., & Hidayati Fauziah, L. (2023). Fenomena Trend Judi Online pada Remaja. *Sinopsi, November*, 116-126.
- Riski Kamila Juliani, Muhammad Satria, Reza Mauldy Raharja, & Wika Hardika Legiani. (2024).



- Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113-122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dikikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829-836.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Saipi, U., Kadir, H., & Lantowa, J. (2021). Kriminalitas Dalam Novel Perjanjian Rahasia Karya Sandra Brown. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(1), 61-75.
- Sari, A. K., Al-Fajrih, M., & Ahdiyanti, I. (2024). *Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dan Hubungan Sosial*. 3(2), 31-44.
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Jurnal Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326-340.
- Yulianto, A. (2019). Unsur Kriminalitas Dalam Novel Orang-Orang Biasa Karya Andrea Hirata. *UNDAS: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 91. <https://doi.org/10.26499/und.v15i2.1626>
- 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. <https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390>