



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105
Vol. 2, No. 2, April Tahun 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 2, April 2025

Pages : 3705–3710

Dampak Judi Online terhadap Perilaku dan Kesehatan Remaja di Era Digital

Nazwa Khaila A.G, Zildan Ahmad Ghifari, Muhammad Baehaqi,
Mawar Defitri, Salwa Nabila

Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Telkom University, Bandung, Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3226>

How to Cite this Article

APA : Khaila A.G, N., Ghifari, Z. A., Baehaqi, M., Defitri, M., & Nabila, S. (2025). Dampak Judi Online terhadap Perilaku dan Kesehatan Remaja di Era Digital. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 3705 – 3710. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3226>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



9 773032 710001 9 773032 601002

Dampak Judi Online terhadap Perilaku dan Kesehatan Remaja di Era Digital

Nazwa Khaila A.G¹, Zildan Ahmad Ghifari², Muhammad Baehaqi³, Mawar Defitri^{4*},
Salwa Nabila⁵

Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Telkom University, Bandung,
Indonesia¹⁻⁵

*Email Korespondensi: mawardefitri11@gmail.com

Diterima: 15-04-2025

| Disetujui: 16-04-2025

| Diterbitkan: 17-04-2025

ABSTRACT

The development of digital technology has brought a significant impact on the lives of adolescents, including the increasing access to online gambling activities. This study aims to examine the impact of online gambling on adolescent behavior and well-being in the digital era. The increasing accessibility of online gambling through digital devices has triggered behavioral changes, such as increased aggressiveness, addiction, decline in academic performance, and disruption of social relationships. In addition, its impact on adolescents' mental well-being is highly significant, marked by increased anxiety, stress, and even depression due to financial losses and social pressure. This study uses a qualitative approach through interviews and observations of several adolescents who use online gambling platforms. The results show that the lack of parental supervision, weak digital regulations, and the influence of the social environment exacerbate this condition. These findings emphasize the importance of the roles of families, schools, and the government in providing education, supervision, and appropriate preventive policies to protect adolescents from the negative impacts of online gambling. This study is expected to serve as a reference for efforts to prevent and address social problems arising from the misuse of digital technology among adolescents.

Keywords: Online Gambling; Behavior; Health; Adolescents; Digital Era.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan remaja, termasuk meningkatnya akses terhadap aktivitas judi online. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak judi online terhadap perilaku dan kesejahteraan remaja di era digital. Judi online yang semakin mudah diakses melalui perangkat digital telah memicu perubahan perilaku, seperti meningkatnya agresivitas, kecanduan, penurunan prestasi akademik, dan gangguan hubungan sosial. Selain itu, dampaknya terhadap kesejahteraan mental remaja sangat signifikan, ditandai dengan meningkatnya kecemasan, stres, hingga depresi akibat kerugian finansial dan tekanan sosial. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara dan observasi terhadap sejumlah remaja pengguna platform judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pengawasan orang tua, lemahnya regulasi digital, serta pengaruh lingkungan sosial turut memperparah kondisi ini. Temuan ini menegaskan pentingnya peran keluarga, sekolah, dan pemerintah dalam memberikan edukasi, pengawasan, serta kebijakan pencegahan yang tepat untuk melindungi remaja dari dampak negatif judi online. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi upaya pencegahan dan penanggulangan masalah sosial yang timbul akibat penyalahgunaan teknologi digital di kalangan remaja.

Kata Kunci: Judi Online; Perilaku; Kesehatan; Remaja; Era Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi kalangan remaja. Namun, di balik kemajuan tersebut, terdapat berbagai tantangan dan ancaman yang turut menyertainya, salah satunya adalah meningkatnya akses terhadap judi online. Aktivitas judi yang dulunya sulit dijangkau kini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat smartphone dan komputer, tanpa batasan waktu maupun tempat. Remaja sebagai kelompok usia yang sedang berada dalam tahap pencarian jati diri dan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi menjadi salah satu target paling rentan terhadap pengaruh negatif judi online.

Judi online tidak hanya berdampak pada perilaku remaja, seperti meningkatnya kecanduan, perilaku impulsif, dan penurunan motivasi belajar, tetapi juga dapat mengganggu kesejahteraan mental mereka. Banyak kasus menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam judi online mengalami stres, depresi, bahkan tekanan ekonomi akibat kerugian finansial. Minimnya pengawasan dari orang tua, lemahnya regulasi terhadap situs-situs judi online, serta pengaruh lingkungan sosial menjadi faktor-faktor yang memperparah situasi ini. Oleh karena itu, penting untuk meneliti lebih dalam mengenai dampak judi online terhadap perilaku dan kesejahteraan remaja agar dapat ditemukan solusi yang efektif dalam menghadapi fenomena ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali makna subjektif, pengalaman individu, serta dinamika sosial yang tidak bisa dijelaskan hanya dengan data kuantitatif. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami realitas sosial dari sudut pandang remaja secara alami, mendalam, dan sesuai konteks. Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang diteliti, yaitu dampak judi online terhadap perilaku dan kesejahteraan remaja di era digital. Penelitian ini tidak bertujuan menguji hipotesis, melainkan untuk mendeskripsikan serta memahami bagaimana remaja terlibat dalam judi online, faktor-faktor yang mendorong keterlibatan tersebut, serta konsekuensinya terhadap kondisi psikologis, sosial, dan akademik mereka.

Dengan pendekatan ini, peneliti memusatkan perhatian pada pengalaman, pandangan, dan interpretasi remaja terkait aktivitas judi online. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi langsung, sehingga memungkinkan peneliti untuk menggali makna di balik perilaku judi, memahami motivasi individu, serta mengidentifikasi dinamika sosial yang memengaruhi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh dan menjadi dasar bagi upaya pencegahan serta penanganan dampak negatif judi online di kalangan remaja.

Subjek penelitian ini adalah individu yang pernah terlibat atau para pecandu judi online yang :

- Pernah terlibat atau mengetahui tentang judi online
- Dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yakni memilih informan yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam sesuai kebutuhan penelitian

Peneliti akan melaksanakan wawancara mendalam dengan setiap responden, yang direncanakan berlangsung antara 1-2 menit, untuk memberikan waktu yang cukup bagi responden untuk berbagi pengalaman mereka secara komprehensif. Wawancara ini akan direkam dengan persetujuan dari responden untuk memastikan akurasi dalam pengumpulan data. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara akan

mencakup beberapa aspek penting yang berkaitan dengan pengalaman dan pandangan mereka tentang judi online, antara lain:

1. "Bisakah Anda menceritakan pengalaman pertama Anda ketika mulai terlibat dalam judi online? Apa yang mendorong Anda untuk mencoba judi online pada
2. "Apa yang menjadi motivasi utama Anda untuk terlibat dalam judi online? Apakah ada faktor tertentu, seperti pengaruh teman sebaya atau keinginan untuk mencari hiburan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan banyak dari mereka mengaku mulai mengenal judi online sejak usia remaja. Rasa penasaran yang muncul akibat pengaruh lingkungan, terutama teman sebaya, menjadi salah satu alasan awal mereka mencoba. Dari situ, kebiasaan tersebut terus berlanjut hingga masa perkuliahan. Selama periode tersebut, berbagai jenis permainan judi online telah mereka coba, seperti parlay, spaceman, mahjong, princess, dan sejumlah jenis permainan lainnya yang saat itu cukup populer.

Menariknya, hampir semua dari mereka menyatakan bahwa berhenti dari judi online bukanlah sesuatu yang bisa dilakukan hanya dengan mengikuti tips atau saran tertentu. Tidak ada cara instan yang berhasil untuk semua orang. Sebagian besar mengaku berhenti karena alasan yang sangat mendasar: kehabisan uang. Setelah mengalami kerugian besar secara finansial, tidak mampu lagi melakukan deposit, dan merasakan sendiri tekanan mental akibat kekalahan berulang, barulah muncul keinginan untuk berhenti. Bahkan beberapa di antaranya menyebut trauma sebagai alasan utama mereka tidak ingin kembali bermain.

Dampak negatif dari kebiasaan tersebut sangat nyata. Mereka merasakan dorongan yang begitu kuat untuk terus bermain, seolah tidak bisa lepas dari lingkaran kecanduan. Keinginan untuk kembali, terutama untuk "mengejar kekalahan" dan berharap bisa menang besar, justru membuat mereka semakin terjebak. Tidak hanya berdampak pada kondisi mental dan keuangan, kecanduan ini juga membawa konsekuensi sosial yang serius. Banyak yang akhirnya dijauhi oleh teman-temannya, bahkan menjadi korban perundungan setelah diketahui kecanduan judi online. Mereka merasa kehilangan kepercayaan dari lingkungan sekitar, dan itu semakin memperburuk kondisi psikologis mereka.

Meski saat ini sebagian dari mereka telah berhenti, pengalaman pahit selama kecanduan masih membekas. Banyak yang mengungkapkan penyesalan mendalam, dan jika diberi kesempatan untuk mengulang waktu, mereka memilih untuk tidak pernah menyentuh judi online sama sekali. Pengalaman ini menjadi bukti bahwa judi online bukan hanya persoalan menang atau kalah, tetapi juga persoalan yang merusak secara perlahan—baik secara emosional, sosial, maupun finansial.



Gambar 1. Wawancara dengan narasumber 1



Gambar 2. Wawancara dengan narasumber 2



Gambar 3. Poster Bahaya Judi Online

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat memberikan kemudahan akses terhadap berbagai aktivitas, termasuk judi online, yang kini semakin marak di kalangan remaja. Berdasarkan penelitian dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara dan observasi, ditemukan bahwa remaja mulai terlibat dalam judi online karena dorongan rasa penasaran, pengaruh teman sebaya, serta kemudahan akses melalui perangkat digital. Keterlibatan ini berdampak besar terhadap perilaku dan kesehatan mental mereka.

Remaja yang terlibat dalam judi online menunjukkan gejala kecanduan, mengalami perubahan perilaku seperti agresivitas dan isolasi sosial, serta mengalami penurunan prestasi akademik. Tidak hanya itu, banyak dari mereka mengalami tekanan psikologis berupa stres, kecemasan, bahkan depresi, yang diperburuk oleh kerugian finansial. Faktor seperti kurangnya pengawasan orang tua, lemahnya regulasi terhadap platform judi online, dan pengaruh lingkungan sosial turut memperburuk kondisi ini.

Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka berhenti bukan karena saran atau bantuan dari luar, melainkan karena mengalami kerugian besar dan tekanan mental yang berat. Hal ini menunjukkan bahwa penanganan terhadap masalah judi online tidak bisa hanya mengandalkan kesadaran individu, tetapi membutuhkan intervensi serius dari keluarga, sekolah, dan pemerintah.

Dengan demikian, penting bagi semua pihak untuk mengambil peran aktif dalam memberikan edukasi digital yang sehat, meningkatkan pengawasan, serta memperkuat regulasi terhadap platform-platform digital yang memungkinkan praktik judi online, guna melindungi remaja dari dampak negatif yang berkepanjangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda & Mic Finanto. (2024). ANALISIS DAMPAK JUDI ONLINE DI INDONESIA. Diakses 15 April 2025, dari <https://journal-stiyappimakassar.ac.id/index.php/Concept/article/download/1304/1480/4877>
- Dika Sahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira & Liyani Azizah Lingga. (2022). DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KALANGAN REMAJA. Diakses 15 April 2025, dari <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/GBK/article/download/3866/pdf/21267>
- Saini. (2024). DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KETAHANAN KELUARGA DI ERA DIGITAL. Diakses 15 April 2025, dari <https://stisnq.ac.id/dampak-judi-online-terhadap-ketahanan-keluarga-di-era-digital/>
- Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti & Tjaturahono Budi Sanjoto. (2016). DAMPAK FENOMA JUDI ONLINE TERHADAP MELEMAH NYA NILAI - NILAI SOSIAL PADA REMAJA. Diakses 15 April 2025 dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/jess/article/download/14081/7699/>