

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permasalahan judi *online* kerap muncul di tengah kehidupan sosial masyarakat, terutama pada kelompok remaja yang semakin mudah terpapar praktik perjudian berbasis digital. Fenomena ini telah berkembang menjadi isu serius karena menyentuh generasi muda yang masih berada dalam proses pembentukan karakter dan kontrol diri. Judi *online* tidak hanya dipandang sebagai aktivitas hiburan semata, melainkan telah menimbulkan konsekuensi ekonomi yang signifikan, di mana banyak individu mengalami penurunan kondisi finansial akibat kerugian yang berulang. Dalam kasus tertentu, kecanduan judi *online* menyebabkan hilangnya kestabilan ekonomi pribadi maupun keluarga, sehingga memicu tekanan psikologis yang berat. Dampak lanjutan dari kondisi tersebut dapat berujung pada gangguan kesehatan mental, seperti stres berkepanjangan hingga depresi, bahkan tidak sedikit yang memerlukan penanganan medis serius, termasuk perawatan di rumah sakit jiwa.

Baru-baru ini, judi *online* menjadi isu sosial yang sangat menarik perhatian di Indonesia. Berkat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat, berbagai aktivitas daring seperti judi *online* semakin mudah diakses dan marak dilakukan oleh masyarakat dari usia dan tingkat ekonomi yang beragam.

Dampak sosial dari hal ini sangat luas, melibatkan berbagai aspek seperti ekonomi, psikologis, hingga hubungan antar anggota keluarga.

Karawang, sebagai daerah industri yang berkembang pesat di Jawa Barat, memiliki banyak remaja yang aktif menggunakan internet. Karena kondisi sosial ekonomi yang selalu berubah, tekanan dari pergaulan, dan keinginan mendapatkan keuntungan cepat, sebagian remaja rentan terpengaruh untuk bermain judi *online*. Beberapa laporan dari media lokal juga menunjukkan adanya remaja yang mengalami stres dan depresi karena terlalu banyak bermain judi *online*, serta meningkatnya jumlah remaja yang memerlukan bantuan konsultasi kejiwaan di RSUD Karawang. Di mana hal ini menjadi sebuah fenomena yang meresahkan di lingkungan masyarakat, fenomena ini terjadi kepada generasi muda khususnya di kota Karawang. Menurut (lutfi, 2024) siapa sangka, dampak judi *online* bisa berujung pada depresi dari pemainnya sendiri. Bahkan, tidak sedikit korban judi *online* yang berujung pada gangguan psikologisnya. Fenomena tersebut bukan hanya terjadi di kota-kota besar, di Kabupaten Karawang sendiri sudah banyak korban judi *online* yang depresi, namun tidak semuanya terdeteksi, kasus depresi karena judi *online* ini tengah menjadi tren baru di masyarakat. Oleh sebab itu, pihaknya saat ini membuka dan siap melayani segala pemeriksaan kejiwaan, khususnya karena kecanduan judi *Online* di Karawang.

Gambar 1.1 Berita Pada Instagram Info_Karawang



Keterlibatan remaja di wilayah Kota Karawang dalam aktivitas judi *online* pada praktiknya justru melahirkan persoalan sosial yang semakin rumit. Kegiatan tersebut tidak membawa perbaikan pada kondisi ekonomi remaja, melainkan menuntun mereka pada pola perilaku adiktif yang terjadi secara berulang. Pengalaman kalah dalam permainan mendorong remaja untuk kembali berjudi dengan harapan dapat mengembalikan kerugian yang dialami sebelumnya, sehingga mereka semakin terperangkap dalam siklus kecanduan judi *online* yang sulit diputus.

Perkembangan teknologi dan internet memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat, termasuk di bidang hiburan dan perjudian. Salah satu bentuk perjudian

yang semakin diminati oleh remaja adalah judi *online*. Judi *online* adalah kegiatan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan perangkat digital seperti komputer, ponsel, atau tablet yang terhubung ke internet. Keberadaan situs judi *online* memudahkan akses dan memberikan rasa nyaman bagi para pemainnya. Meski demikian, perkembangan judi *online* juga menimbulkan dampak negatif, terutama bagi remaja. Remaja yang masih dalam masa perkembangan psikologis dan mental yang rentan, cenderung terjebak dalam kecanduan judi *online*. Beberapa faktor dapat memengaruhi tingkat ketergantungan remaja pada judi *online*, seperti faktor dari diri sendiri, lingkungan sekitar, serta kondisi sosial dan ekonomi.

Kondisi keluarga di Kota Karawang menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi kecenderungan tersebut. Remaja yang tidak memperoleh perhatian, pengawasan, dan dukungan emosional yang memadai dari orang tua cenderung mencari pelarian di luar lingkungan keluarga, termasuk melalui aktivitas judi *online*. Minimnya komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak menyebabkan remaja kesulitan menyalurkan permasalahan yang mereka hadapi, sehingga judi *online* dipahami sebagai sarana untuk melampiaskan tekanan psikologis.

Lingkungan pergaulan di Kota Karawang juga berkontribusi besar terhadap meningkatnya keterlibatan remaja dalam judi *online*. Lingkungan sosial yang menganggap praktik judi *online* sebagai sesuatu yang lazim, baik melalui ajakan teman sebaya maupun contoh perilaku dari orang-orang di sekitar, membuat remaja menilai aktivitas tersebut sebagai hal yang biasa. Situasi ini semakin diperkuat oleh

kemudahan akses internet serta banyaknya platform judi *online* yang dapat dijangkau dengan mudah melalui perangkat pribadi.

Oleh sebab itu, pemahaman secara komprehensif mengenai berbagai faktor yang memicu kecanduan judi *online* pada remaja di Kota Karawang menjadi hal yang sangat krusial. Dengan mengkaji pengaruh kondisi ekonomi, relasi keluarga, lingkungan sosial, serta perkembangan teknologi digital, pihak-pihak terkait seperti orang tua, pendidik, dan pemerintah daerah dapat menyusun langkah pencegahan dan penanganan yang lebih tepat. Upaya tersebut diharapkan mampu menekan dampak negatif judi *online* dan membantu remaja membangun kehidupan yang lebih sehat secara sosial, psikologis, dan ekonomi.

Fenomena keterlibatan remaja di Kota Karawang dalam judi *online* menunjukkan adanya persoalan sosial yang semakin kompleks dan berlapis. Alih-alih meningkatkan kesejahteraan ekonomi, praktik judi daring justru menjerumuskan remaja ke dalam kebiasaan bermain yang berulang dan bersifat adiktif. Kekalahan demi kekalahan sering kali memicu keinginan untuk terus mencoba peruntungan, dengan harapan dapat menutup kerugian sebelumnya, hingga akhirnya remaja semakin terikat dalam lingkaran kecanduan yang sulit dihindari.

Lingkungan keluarga kembali memainkan peran signifikan dalam membentuk pola perilaku tersebut. Remaja yang tumbuh dalam keluarga dengan tingkat perhatian dan pengawasan yang rendah cenderung lebih mudah terpengaruh oleh aktivitas negatif di luar rumah, termasuk judi *online*. Ketidakhadiran ruang

komunikasi yang hangat antara orang tua dan anak membuat remaja memilih mencari pelarian alternatif, di mana judi *online* menjadi media untuk meredakan tekanan emosional yang mereka rasakan.

Pengaruh lingkungan sosial di Kota Karawang turut memperbesar peluang keterlibatan remaja dalam praktik judi *online*. Pergaulan yang memberikan legitimasi terhadap aktivitas judi, baik secara langsung maupun tidak langsung, membentuk persepsi bahwa judi *online* merupakan bagian dari gaya hidup remaja masa kini. Hal ini diperburuk dengan kemajuan teknologi digital yang memungkinkan akses tanpa batas terhadap situs-situs judi *online* melalui telepon genggam.

Dengan demikian, kajian yang mendalam mengenai faktor penyebab kecanduan judi *online* pada remaja di Kota Karawang sangat diperlukan. Pemahaman terhadap keterkaitan antara aspek ekonomi, kondisi keluarga, dinamika lingkungan sosial, dan kemajuan teknologi digital dapat menjadi dasar dalam merancang kebijakan serta program pencegahan yang efektif. Diharapkan, langkah-langkah tersebut mampu melindungi remaja dari dampak destruktif judi *online* serta mengarahkan mereka menuju masa depan yang lebih positif dan berkelanjutan.

Pada dasarnya, judi *online* merupakan perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 tentang perubahan kedua UU ITE. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat

diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian (Aulia Renata , 2024).

Judi *online* merupakan aktivitas pertaruhan (Adhimurti Citra Amalia , 2020) yang dijalankan dengan memanfaatkan koneksi internet sebagai media utamanya. Kegiatan ini dapat diakses melalui beragam perangkat elektronik, seperti komputer, ponsel pintar, maupun gawai berbasis sistem Android. Dengan dukungan perkembangan teknologi digital, pelaku tidak perlu lagi datang ke lokasi tertentu, karena cukup mengakses platform daring yang menyediakan berbagai jenis permainan berbasis taruhan. Kondisi tersebut membuat praktik judi *online* menjadi semakin mudah digunakan, efisien, serta terbuka bagi berbagai kalangan masyarakat.

Dari sisi operasional, judi *online* bekerja melalui sistem digital yang telah disusun secara terstruktur. Pengguna terlebih dahulu menentukan jenis permainan yang ingin diikuti serta memilih ruang atau kategori taruhan yang tersedia. Selanjutnya, pemain menetapkan pilihan sesuai aturan permainan yang berlaku dalam sistem. Penentuan menang atau kalah sepenuhnya dikendalikan oleh mekanisme digital yang telah diprogram sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran sentral dalam keseluruhan proses perjudian daring, mulai dari pengaturan permainan, pengelolaan taruhan, hingga penetapan hasil akhir.

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi sekarang ini adalah munculnya bentuk perjudian *online*. Awal mula munculnya fenomena ini dikarenakan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dulu, perjudian hanya

dilakukan secara langsung tanpa akses ke internet. Namun, saat ini perjudian *online* bisa diakses melalui internet, *smartphone*, dan *website* yang ada di internet. Akses untuk berjudi *online* sangat mudah dilakukan oleh siapa saja tanpa adanya perlindungan khusus dari pihak mana pun.

Permainan judi *online* saat ini menjadi tren yang semakin digemari oleh kalangan remaja. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi dan kemudahan akses ke internet membuat remaja lebih mudah terlibat dalam aktivitas perjudian secara *online*. Meski begitu, penggunaan judi *online* oleh remaja juga membawa berbagai risiko, termasuk potensi kecanduan yang bisa merugikan kehidupan mereka. Judi *online* seperti sebuah kecanduan, di mana awalnya hanya sekadar mencoba dan meraih kemenangan kecil, lama-kelamaan akan mendorong seseorang untuk terus bermain dengan taruhan semakin besar. Penasaran dan ingin menang lebih banyak membuat mereka terus mempertaruhkan uang lebih banyak lagi. Perjudian *online* bisa dilakukan kapan dan di mana saja selama seseorang memiliki waktu luang, memiliki uang yang bisa digunakan sebagai taruhan, serta memiliki perangkat seperti komputer atau *smartphone* serta koneksi internet yang memungkinkan akses untuk berjudi *online*.

Judi *online* memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Menteri Koordinator Bidang Politik Hukum dan Keamanan, Hadi Tjahjanto, menunjukkan bahwa jumlah pemain judi *online* di Indonesia telah mencapai angka yang mengkhawatirkan. Mayoritas pemain berasal dari kalangan

menengah ke bawah, dengan nominal transaksi antara Rp 10.000 hingga Rp 100.000. (Prof. Dr. H. Asa'ari, M.Ag., 2024)

Perjudian *online* memiliki dampak buruk di berbagai aspek, salah satunya mengganggu aktivitas sehari-hari yang membuat remaja malas. Pemuda yang terlibat dalam perjudian *online* sering kali lupa mengurus waktu, sehingga tidak bisa menyelesaikan tugas-tugas yang seharusnya dilakukannya. Mereka juga sering meminta uang kepada orang tua dengan alasan untuk kebutuhan pribadi dan sekolah, tetapi uang tersebut justru digunakan untuk membeli poin atau top up permainan judi *online*. Perilaku seperti ini tentu saja dilarang karena mereka berbohong kepada orang tua demi kesenangan diri sendiri tanpa memperhatikan kondisi ekonomi orang tua. Tidak diragukan lagi, perilaku judi berdampak pada seseorang. Selain itu, perilaku judi juga dapat berdampak, seperti mengganggu hubungan atau hubungan pelaku dengan orang lain. Semua keterlibatan remaja pasti akan berdampak pada remaja itu sendiri, termasuk ikut serta dalam perjudian, berbohong, dan mengalami tingkat emosional tinggi. Ini juga berdampak pada nilai kerohaniannya, seperti meninggalkan kewajiban agamanya. Selain berdampak pada remaja, perjudian slot *online* juga berdampak pada keluarga mereka, seperti menyebabkan kesulitan keuangan bagi keluarga dan pada akhirnya menimbulkan hutang.

Judi *online* dapat memberikan dampak buruk bagi pemainnya, contohnya seperti kehilangan minat untuk meraih hal-hal yang positif di dalam hidupnya.

Selain itu, pemain judi *online* juga bisa merasakan stres berkepanjangan, kehilangan rasa percaya diri, depresi dan gangguan mental lainnya. (Fonda Mega Mahilda & Antonius Ian Bayu Setiawan, 2024a). Ketika seseorang bermain judi *Online* tidak ada jaminan untuk mendapatkan sebuah kemenangan, bahkan banyak dari pada pemain judi *online* mengalami kekalahan, dan mengalami sebuah depresi.

Fenomena judi *online* di dasarkan oleh beberapa faktor seperti (1) faktor ekonomi: Dengan melakukan judi *online* mereka mengharapkan sebuah kemenangan dengan cara instan tanpa ada sebuah upaya untuk bekerja keras, hanya dengan bermodal *smarphone* dan internet, (2) Faktor lingkungan : Lingkungan mempengaruhi seseorang untuk melakukan judi *online*, dengan melihat lingkungannya yang bermain judi *online*, ia akan mulai tertarik dengan melakukan deposit yang nominalnya kecil, dari sini awal mulanya membuat seseorang akan mengalami kecanduan akan judi *online*, (3) Kemudahan akan akses : Bermain judi *online* hanya bermodal kan gadget, kuota internet dan modal, penjudi bebas mengakses dimanapun dan kapan pun tanpa adanya sebuah batasan , saat ini banyak sekali iklan- iklan yang promosi judi *online*, baik di platform sosial media, bahkan beberapa selebgram dengan *followers* yang banyak sering kali mengiklankan judi *online*.

Dengan kemudahan tersebut, seseorang akan melakukan perjudian dengan mudah tanpa adanya rasa kesulitan di balik kemudahan tersebut menjadikan sebuah efek yang merusak akan generasi anak muda, banyak sekali generasi muda mulai

dari umur 16-23 tahun yang terkena dampak tersebut, mereka mengalami sebuah depresi karna judi *online*, dampak yang akan berpengaruh terhadap kegiatan dan jenjang pendidikan yang mereka jalankan, karna depresi itu akan menghambat pendidikan yang sedang mereka tempuh, jika jangka panjang akan mengalami sebuah kesulitan ekonomi baik bagi pengguna hingga keluarganya.

Kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan membuat banyak remaja tidak memahami risiko serta konsekuensi yang muncul akibat keterlibatan dalam aktivitas judi *online*. Minimnya pengetahuan dan pemahaman mengenai dampak negatif dari praktik tersebut menjadikan remaja lebih rentan terhadap munculnya perilaku adiktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran di kalangan remaja mengenai bahaya judi *online* serta memberikan edukasi yang tepat tentang konsekuensi sosial dan psikologis yang dapat ditimbulkannya. Selain itu, berbagai faktor psikologis juga berperan dalam memengaruhi tingkat ketergantungan remaja terhadap judi *online*. Dorongan untuk mencari kesenangan, keinginan memperoleh keuntungan secara instan, serta kondisi emosional seperti stres, kecemasan, dan depresi dapat mendorong remaja menjadikan judi *online* sebagai bentuk pelarian. Fenomena tersebut dapat memperkuat kebiasaan berjudi dan meningkatkan risiko terbentuknya ketergantungan yang lebih serius

Fenomena sosial-ekonomi juga sangat penting. Remaja yang berasal dari keluarga dengan ekonomi kurang stabil atau mengalami kesulitan keuangan sering kali tergiur untuk memainkan judi *online* demi mendapatkan uang secara cepat.

Namun, tindakan ini justru membuat mereka semakin tergantung pada judi *online*. Karena itu, penting untuk memahami berbagai hal yang memengaruhi tingkat ketergantungan remaja pada judi *online*. Remaja yang berjudi *online* biasanya hidup dalam keluarga yang kurang memberi dukungan dan lingkungan sosial yang justru mendorong perilaku berjudi. Selain itu, kemudahan mengakses situs judi melalui internet juga memperparah masalah ini. Dengan mengetahui penyebab tersebut, diharapkan bisa dibuat strategi yang tepat untuk mencegah dan mengatasi permasalahan kecanduan judi *online* di kalangan remaja.

Dengan demikian latar belakang **Pengalaman dan Makna Judi *Online* di Kalangan Remaja Kota Karawang**, melibatkan beberapa faktor, seperti perkembangan teknologi, lingkungan sosial, pengawasan dari keluarga, hubungan dengan perilaku seks bebas, pengaruh globalisasi dan ekonomi, dampak negatif terhadap remaja, analisis jaringan sosial, serta faktor-faktor lain yang memengaruhi perilaku berjudi *online*.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang psikologi komunikasi perkembangan remaja dan perilaku konsumen. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemerintah, lembaga terkait, serta orang tua dalam upaya mencegah dan mengatasi masalah kecanduan judi *online* di kalangan remaja.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana motif remaja di kota Karawang dalam terlibat aktivitas judi *online*?
2. Bagaimana pengalaman remaja kota Karawang terhadap judi *online* dalam kehidupan sehari-hari?
3. Bagaimana remaja kota Karawang memaknai judi *online* ?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis motif remaja di Kota Karawang dalam terlibat aktivitas judi *online*,
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis tindakan remaja di Kota Karawang terhadap praktik judi *online* dalam kehidupan sehari-hari.
3. Untuk memahami dan menganalisis makna judi *online* yang dikonstruksikan oleh remaja di Kota Karawang.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Dengan penjelasan sebagai berikut :

1.3.3. Kegunaan Teoritis

Dengan mempelajari cara remaja memahami dan merasakan fenomena judi *online*, penelitian ini bisa memperluas pandangan akademik mengenai hubungan antara media digital, perilaku sosial, dan cara pembentukan makna dalam kehidupan remaja. Penelitian ini juga bisa menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mempelajari fenomena serupa, terutama terkait penggunaan media digital, perilaku komunikasi yang menyimpang, dan dampak sosial dari interaksi virtual.

1.3.4. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mencegah judi *online* pada remaja, serta menjadi pedoman bagi orang tua dan pengajar untuk memahami komunikasi, kebutuhan emosional, dan alasan keterlibatan remaja dalam judi *online*. Orang tua dan pengajar dapat membangun komunikasi terbuka dan empati. Penelitian ini juga dapat membantu masyarakat dan pemerintah daerah merumuskan strategi komunikasi dan program pendidikan digital yang efektif, agar masyarakat lebih waspada terhadap bahaya judi *online* serta dampaknya pada perilaku sosial dan moral remaja. Hasil penelitian diharapkan membantu remaja memahami risiko dan konsekuensi judi *online*, sehingga mereka bisa menjadi individu yang lebih bertanggung jawab dan kritis terhadap pengaruh negatif media digital.