

DAMPAK JUDI ONLINE PADA REMAJA BANYUMAS: KERUSAKAN EKONOMI KELUARGA, RETAKNYA PERTEMANAN, DAN JERATAN PINJAMAN ONLINE

Hanif Khoerul Muna¹, Bili Kwale Wenda², Dijan Rahajuni³, Oki Anggraeni⁴
hanif.muna@mhs.unsoed.ac.id¹, bili.wenda@mhs.unsoed.ac.id², dijan.rahajuni@unsoed.ac.id³,
oki.anggraeni@unsoed.ac.id⁴
Universitas Jenderal Soedirman

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh judi online terhadap kehidupan remaja di Kabupaten Banyumas, khususnya yang berkaitan dengan kondisi ekonomi keluarga, kerusakan relasi pertemanan, keterikatan pada pinjaman online, serta gangguan psikologis dan kehilangan aset pribadi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan dua remaja yang pernah mengalami kecanduan judi online, yaitu seorang mahasiswa dan seorang pekerja. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa judi online memberikan dampak yang sangat merugikan bagi para pelakunya. Dari sisi ekonomi, para remaja menghabiskan uang bulanan, terlilit utang baik dari pinjaman teman maupun pinjaman online, serta kehilangan barang berharga yang dimiliki. Dari segi sosial, mereka mengalami keretakan hubungan pertemanan, kehilangan kepercayaan dari keluarga dan lingkungan sekitar, serta mengalami gangguan dalam aktivitas belajar dan pekerjaan. Selain itu, kecanduan judi online menimbulkan kebiasaan berbohong, tekanan mental yang terus menerus, serta munculnya gangguan psikologis seperti rasa cemas berlebih dan ketidakstabilan emosi. Hasil temuan ini menegaskan pentingnya keterlibatan keluarga, lembaga pendidikan, dan pemerintah dalam memberikan perhatian khusus untuk mencegah dan mengatasi dampak buruk judi online pada kalangan remaja.

Kata Kunci: Judi Online, Remaja, Masalah Ekonomi, Hubungan Sosial, Dampak Psikologis.

PENDAHULUAN

Sejalan dengan kemajuan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga mengalami peningkatan yang sangat pesat dan sering terjadi di luar perkiraan, sehingga memberikan pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas serta kemampuan manusia mendorong terciptanya berbagai inovasi di banyak bidang, salah satunya di bidang teknologi. Secara asal usul, istilah teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *technologia*, yang menurut Webster Dictionary berarti cara penyelesaian atau penanganan yang teratur dan sistematis. Kata dasar *techne* memiliki arti keterampilan, ilmu, atau keahlian. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknologi diartikan sebagai semua alat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan dan menciptakan kenyamanan hidup.

Dari banyaknya hasil ciptaan manusia, internet menjadi salah satu penemuan terbesar. Di Indonesia, kehadiran internet telah membawa perubahan signifikan dalam pola kehidupan masyarakat. Saat ini, internet dapat diakses oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak yang sudah mengerti bagaimana cara menggunakan internet. Bukan tanpa sebab, kehadiran internet memang menawarkan banyak kemudahan bagi penggunanya, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, informasi, maupun komunikasi.

Walaupun memberikan banyak keuntungan, perkembangan teknologi juga dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mendapatkan keuntungan pribadi. Salah satu dampak buruk dari kemajuan teknologi dan komunikasi adalah munculnya praktik

judi online. Pada awalnya, teknologi hanya menghadirkan game online yang dapat dimainkan melalui ponsel pintar yang terhubung dengan internet, tetapi kini permainan tersebut berubah menjadi aktivitas perjudian online yang dianggap memberikan keuntungan finansial bagi pemainnya.

Judi online atau cyber gambling adalah jenis permainan taruhan yang dilakukan secara online dengan menggunakan komputer atau ponsel yang terhubung ke jaringan internet. Dalam permainan ini, setiap pemain harus memilih meja taruhan dan menentukan pilihannya dengan tepat. Jika pemain berhasil menebak dengan benar, ia akan dinyatakan sebagai pemenang dan berhak mendapatkan hadiah. Namun, jika kalah, pemain harus membayar sesuai dengan jumlah yang disepakati. Beberapa contoh permainan judi online antara lain Poker, Domino, Capsa, Casino, dan taruhan olahraga. Judi online ini telah diatur dalam Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang ITE No. 11 Tahun 2008, yang menyatakan bahwa siapa pun yang dengan sengaja menyebarluaskan atau menyediakan akses ke konten perjudian dapat dikenakan hukuman maksimal enam tahun penjara dan/atau denda hingga satu miliar rupiah.

Masa remaja merupakan tahap transisi dari anak-anak menuju dewasa, yang mencakup perubahan fisik dan mental. Remaja yang aktif dalam penggunaan internet sering kali belum mampu memilah aktivitas yang benar-benar bermanfaat. Banyak dari mereka justru menghabiskan waktu untuk bermain game online, dan yang lebih berbahaya adalah sebagian dari mereka terjebak dalam aktivitas judi online. Ini menjadi masalah besar karena remaja adalah generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat membawa perubahan positif. Jika remaja terjerumus ke dalam perilaku buruk seperti perjudian online, maka harapan tersebut terancam tidak tercapai.

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa judi online membawa banyak dampak negatif, baik bagi individu maupun bagi lingkungan sosialnya. Dampak yang sering muncul antara lain pertengkaran dalam keluarga, konflik antarwarga, aksi pencurian, serta meningkatnya rasa tidak aman di masyarakat. Penelitian lain juga menemukan bahwa kecanduan judi online dapat membuat remaja melakukan berbagai upaya, seperti menghabiskan uang kuliah, menjual barang-barang berharga, meminjam uang dari teman atau keluarga, bahkan sampai mengajukan pinjaman online demi bisa terus bermain. Selain itu, judi online dapat menimbulkan masalah sosial yang mengganggu ketertiban di masyarakat serta meningkatkan tindakan kriminal seperti perkelahian, pencurian, dan perampokan. Dampak finansial yang cukup parah dan gangguan psikologis yang memengaruhi perilaku juga menjadi masalah serius yang dihadapi para pelaku judi online.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penelitian ini berfokus pada dampak perjudian online yang dirasakan oleh kalangan remaja, baik dalam aspek sosial, kerugian materi, menurunnya prestasi akademik, jeratan pinjaman online, hingga terganggunya keuangan keluarga. Fenomena ini banyak terjadi di kalangan remaja di Kota Banyumas, Jawa Tengah, yang semakin banyak terlibat dalam aktivitas judi online. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam dampak judi online terhadap remaja di Banyumas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode fenomenologi, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman remaja yang pernah terlibat kecanduan judi online. Lokasi penelitian berada di Kota Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang

relevan, dan diperluas dengan metode snowball sampling. Data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara intensif dengan dua remaja yang telah berhenti bermain judi online. Salah satu responden adalah mahasiswa aktif, sedangkan responden lainnya merupakan seorang yang sudah bekerja. Penelitian ini memusatkan perhatian pada dampak judi online terhadap aspek keuangan keluarga, kerusakan hubungan sosial dengan teman, keterikatan dengan pinjaman online, serta kerugian material yang dirasakan oleh remaja di Banyumas.

Alasan pemilihan Banyumas sebagai lokasi penelitian adalah karena banyaknya remaja di daerah tersebut yang sedang menggemari perjudian online, terutama permainan slot. Slot adalah jenis judi berbasis digital yang dimainkan melalui aplikasi atau situs web, di mana pemain harus memasukkan saldo untuk memutar gulungan virtual (reel). Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam guna mendapatkan informasi yang detail dan menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi online adalah jenis permainan taruhan yang dilakukan melalui jaringan internet, di mana pemain mempertaruhkan sejumlah uang atau nilai tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan dari hasil permainan yang sepenuhnya bersifat acak. Jenis-jenis judi online meliputi taruhan olahraga, permainan kasino digital seperti poker, roulette, slot, dan juga permainan berbasis peluang sederhana lainnya. Berbeda dengan perjudian konvensional yang biasanya dilakukan secara langsung dan membutuhkan pertemuan fisik, judi online dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seperti komputer, ponsel, atau tablet. Kemudahan akses inilah yang membuat judi online menjadi sangat berisiko, khususnya bagi remaja dan pengguna internet yang rentan, karena dapat memicu kecanduan, kerugian ekonomi, dan dampak psikososial yang berat.

Judi online cenderung menimbulkan ketagihan pada pemainnya. Biasanya, mereka awalnya hanya ingin mencoba, tetapi ketika mendapatkan kemenangan, dorongan untuk bermain lagi semakin besar, bahkan dengan nilai taruhan yang lebih tinggi. Para pemain sering kali memiliki pemikiran bahwa semakin besar jumlah uang yang dipasang, maka peluang untuk mendapatkan hasil yang lebih besar juga semakin tinggi. Judi online dapat dimainkan kapan pun dan di tempat mana pun, dan kebanyakan orang bermain untuk mengisi waktu senggang. Syarat bermainnya pun mudah, cukup dengan memiliki waktu luang, uang yang cukup untuk taruhan, perangkat seperti ponsel atau komputer, serta koneksi internet.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa judi online memberikan banyak dampak buruk bagi para pelakunya. Di Kota Banyumas, fenomena judi online semakin meluas, khususnya di kalangan remaja. Banyak remaja di daerah ini yang kecanduan permainan judi online, terutama jenis permainan slot, di mana pemain harus mengisi saldo digital atau uang tunai untuk memutar gulungan dengan harapan memperoleh simbol yang memberikan kemenangan atau bonus tertentu. Permainan slot ini dikendalikan oleh sistem *Random Number Generator* (RNG), yang menghasilkan hasil acak dan tidak bisa diprediksi.

Setiap aktivitas manusia tentu akan membawa dampak, baik yang bermanfaat maupun yang merugikan. Dampak ini dapat dirasakan secara pribadi ataupun oleh orang di sekitar. Hal ini juga berlaku pada judi online yang termasuk perilaku yang menyimpang dan memberikan pengaruh buruk bagi para pelakunya. Remaja yang bermain judi online di Kota Banyumas mengaku telah merasakan berbagai dampak negatif dari kebiasaan tersebut. Penjelasan lebih detail mengenai dampak yang dialami

oleh dua remaja di Banyumas yang pernah terjerat judi online akan dijabarkan dalam tabel berikut.

Klien	Dampak Ekonomi	Dampak Sosial	Dampak Material	Dampak Psikologis
Mahasiswa	<p>Habiskan uang bulanan kuliah hanya untuk bermain judi online. Terjerat hutang kepada teman dan aplikasi pinjaman online. Bohong kepada orang tua mengenai uang (misal: meminta uang untuk acara organisasi padahal untuk bermain judi online). Terkurasnya duit orang tua setiap bulan selalu melebihi target pengeluaran. Menghabiskan uang sekitar ± 35 juta selama 2,5 tahun bermain judi online.</p>	<p>Konflik dengan temannya karena sering meminjam uang tetapi tidak sesuai dengan perjanjian tanggal pengembalian. Tidak di percaya oleh keluarga, sodara, maupun teman. Selalu menghindar dari orang tua karena takut ketahuan bermain judi online. Jarang berangkat dan tidak mengerjakan tugas kuliah.</p>	<p>Menjual barang berharga yang dimiliki (contoh: sepatu bermerek, handpone, laptop, bahkan sampai mencuri perhiasan orang tua untuk di jual).</p>	<p>Kecanduan setiap harinya ingin bermain judi, kalo tidak judi rasanya menjadi gelisah. Stres karena terlilit hutang ke teman dan pinjaman online. Merasa tertekan karena selalu ada tagihan dari temannya.</p>
Pekerja	<p>Pendaatan pekerjaan selalu di jadikan sebagai taruhan judi online. Berhutang uang kepada teman kerjanya, koperasi simpan pinjam, dan pinjaman online. Uang tabungan untuk masa depan akhirnya terpakai untuk judi online. Meghabiskan uang sekitar ±</p>	<p>Selalu di tagih oleh temannya, sehingga terjadi keributan. Tidak di percaya oleh teman ataupun saudaranya. Sering bolos kerja yang mengakibatkan di pecat oleh bosnya.</p>	<p>Menjual motor bahkan sampai gadai mobil, tidak hanya sekali, tetapi berkali-kali.</p>	<p>Selalu ingin merasa menang dan motivasi dia ingin mengembalikan uang kekalahan yang dimana dia sudah tau kalau judi tidak akan bisa mengemalikan uang kekalahan. Sering melampiaskan kemarahannya dengan orang di sekitar ketika dia</p>

	100 juta selama 3 tahun bermain judi online.			merasa terancam. Membanting barang-barang di sekitarnya ketika sudah kalah bermain judi online, bahkan sampai melempar hp yang dia gunakan.
--	--	--	--	---

Dampak Terhadap Ekonomi

Perkembangan judi online yang pesat di Indonesia telah merambah berbagai lapisan masyarakat, termasuk kalangan remaja dan dewasa muda. Penelitian ini menggambarkan dampak ekonomi dari kecanduan judi online berdasarkan dua studi kasus di Banyumas: seorang mahasiswa dan seorang pekerja. Kedua kasus ini memperlihatkan bagaimana kecanduan judi online menimbulkan kerugian finansial yang berat, memicu utang, serta merusak stabilitas keuangan pribadi maupun keluarga.

Pada kasus mahasiswa, kecanduan judi online menyebabkan dana bulanan yang diberikan orang tua untuk kuliah dan kebutuhan hidup justru habis untuk berjudi. Mahasiswa bahkan meminta uang tambahan dengan alasan palsu seperti kegiatan organisasi demi bisa terus bermain. Sementara itu, pada kasus pekerja, seluruh gaji bulanan secara rutin dihabiskan untuk berjudi. Pendapatan yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok dan masa depan digunakan sepenuhnya untuk taruhan.

Kedua kasus ini memperlihatkan perilaku konsumtif ekstrem yang tidak sesuai dengan prinsip pengelolaan keuangan yang sehat. Seperti dikemukakan oleh Kotler & Keller (2012), perilaku konsumsi yang dipengaruhi oleh dorongan emosional dan tidak rasional dapat merusak perencanaan finansial jangka panjang. Judi online, dalam hal ini, menjadi pemicu utama perilaku pengeluaran yang tidak produktif dan berisiko.

Baik mahasiswa maupun pekerja sama-sama mengalami jeratan utang akibat judi online. Mahasiswa mulai meminjam uang dari teman, kemudian mengakses aplikasi pinjaman online. Hal serupa juga terjadi pada pekerja, yang meminjam dari rekan kerja, koperasi, hingga layanan pinjaman daring. Dalam kedua kasus, pinjaman ini tidak digunakan untuk kebutuhan mendesak atau produktif, melainkan untuk mempertahankan aktivitas berjudi. Kondisi ini selaras dengan temuan Afriani dan Yuliati (2020), yang menyatakan bahwa kecanduan judi online cenderung mendorong individu pada keputusan ekonomi yang impulsif dan penuh risiko, termasuk penggunaan fasilitas kredit secara sembarangan tanpa kemampuan bayar yang memadai.

Pada remaja mahasiswa, orang tua mengalami beban keuangan yang membengkak akibat permintaan dana bulanan yang tidak wajar. Dalam kurun waktu sekitar 2,5 tahun, mahasiswa tersebut mengaku telah menghabiskan ±Rp35 juta untuk bermain judi online. Di sisi lain, pekerja yang terlibat dalam judi online selama tiga tahun mencatatkan kerugian lebih besar, yaitu sekitar Rp100 juta. Kerugian ini menunjukkan dampak nyata dari judi online terhadap tabungan dan investasi masa depan. Tabungan yang semestinya digunakan untuk pendidikan, pernikahan, atau membeli aset jangka panjang akhirnya lenyap. Dalam perspektif teori loss aversion (Kahneman & Tversky, 1979), pelaku judi digital cenderung terus berjudi karena enggan menerima kenyataan

kerugian, dan berusaha menutup kekalahan dengan risiko yang lebih tinggi—yang justru memperparah kondisi keuangan.

Aspek lain yang muncul dari kedua kasus adalah adanya manipulasi dan kebohongan terhadap keluarga atau rekan kerja mengenai keuangan. Mahasiswa berbohong kepada orang tua tentang penggunaan uang, sedangkan pekerja sering menutup-nutupi pinjaman dari teman sekerja. Hal ini memperburuk hubungan interpersonal sekaligus mengindikasikan bahwa kecanduan berjudi telah melemahkan kontrol moral terhadap penggunaan uang. Menurut Griffiths (2005), kecanduan judi digital bukan hanya masalah kebiasaan, tetapi juga gangguan perilaku yang berdampak pada nilai, kepercayaan, dan keputusan ekonomi pelaku.

Dampak Terhadap Sosial

Kecanduan judi online tidak hanya berdampak secara ekonomi, tetapi juga menimbulkan berbagai masalah sosial yang serius. Pelaku judi online, baik dari kalangan mahasiswa maupun pekerja, mengalami keretakan hubungan sosial, penurunan kepercayaan, serta gangguan dalam aktivitas utama mereka, seperti pendidikan dan pekerjaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa di Banyumas, ditemukan bahwa kecanduan judi online berdampak langsung pada hubungan sosialnya. Mahasiswa tersebut sering terlibat konflik dengan teman-temannya karena kerap meminjam uang namun tidak mampu mengembalikannya sesuai dengan perjanjian waktu yang telah disepakati. Hal ini menimbulkan ketegangan dan perpecahan dalam pertemanan.

Selain itu, mahasiswa mulai kehilangan kepercayaan dari orang-orang terdekat, baik dari keluarga maupun teman, karena sering berbohong dan menghindar. Ia mengaku sering menghindari orang tua karena takut diketahui bahwa ia menggunakan uang yang diminta untuk berjudi online, bukan untuk keperluan kuliah. Akibat dari kecanduan tersebut, mahasiswa ini juga menjadi jarang masuk kuliah dan tidak mengerjakan tugas perkuliahan. Fenomena ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online menyebabkan perubahan perilaku sosial dan akademik yang signifikan. Menurut Santrock (2007), remaja yang mengalami kecanduan cenderung menunjukkan gejala penarikan diri dari lingkungan sosial dan mengalami penurunan performa akademik karena kehilangan fokus dan motivasi.

Kondisi serupa juga dialami oleh salah satu pekerja yang kecanduan judi online. Dalam wawancara, pekerja tersebut mengaku bahwa dirinya sering ditagih oleh teman-teman akibat utang yang belum dibayar. Penagihan yang dilakukan secara berulang dan disertai tekanan verbal menimbulkan pertengkaran dan konflik sosial. Selain itu, ia juga tidak lagi dipercaya oleh rekan kerja maupun anggota keluarganya. Dampak dari kecanduan judi menyebabkan pekerja ini sering bolos kerja dan tidak memenuhi tanggung jawab profesionalnya. Ketidakhadiran dan menurunnya produktivitas di tempat kerja akhirnya membuat pekerja tersebut diberhentikan oleh atasannya.

Hal ini membuktikan bahwa judi online tidak hanya menghancurkan relasi sosial, tetapi juga dapat mengancam stabilitas karier seseorang. Erickson (1968) menekankan pentingnya integritas sosial dan tanggung jawab kerja dalam tahap perkembangan dewasa awal. Ketika kecanduan menghancurkan dua aspek ini, maka individu berisiko mengalami kegagalan fungsi sosial dan ekonomi. Baik pada kasus mahasiswa maupun pekerja, kecanduan judi online menunjukkan pola sosial yang sama: keterputusan hubungan, hilangnya kepercayaan, dan penurunan partisipasi dalam aktivitas sosial. Mereka cenderung menarik diri, menyembunyikan kecanduannya, dan menolak bantuan dari orang sekitar. Keadaan ini berpotensi memperparah ketergantungan

karena judi digunakan sebagai pelarian dari tekanan sosial yang mereka ciptakan sendiri.

Dampak Terhadap Material

Dampak material merupakan konsekuensi nyata dari keterlibatan seseorang dalam aktivitas judi online. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa baik mahasiswa maupun pekerja yang menjadi informan mengalami kerugian finansial dan kehilangan aset pribadi maupun keluarga akibat kecanduan berjudi secara daring. Kerugian ini tidak hanya menyebabkan krisis ekonomi personal, tetapi juga berdampak pada kehidupan sosial dan psikologis mereka.

Mahasiswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini mengaku mengalami tekanan ekonomi yang berat akibat kecanduan judi online. Untuk terus bisa bermain, mahasiswa tersebut menjual barang-barang pribadi bernilai tinggi, seperti sepatu bermerek, handphone, dan laptop. Bahkan, dalam kondisi terdesak, ia sampai mencuri perhiasan milik orang tuanya untuk dijual dan dijadikan modal berjudi. Perilaku tersebut menunjukkan bagaimana kecanduan judi dapat mendorong seseorang untuk melakukan tindakan impulsif yang melanggar nilai moral dan sosial. Hal ini sejalan dengan teori Behavioral Addiction dari Griffiths (2005), yang menjelaskan bahwa kecanduan non-substansi seperti judi online memengaruhi kontrol diri seseorang secara signifikan, mendorongnya melakukan tindakan ekstrem untuk memuaskan dorongan berjudi.

Sementara itu, pekerja yang menjadi subjek dalam penelitian ini menghadapi kerugian material yang lebih besar. Ia menjual kendaraan pribadi seperti sepeda motor, bahkan sampai menggadaikan mobil milik keluarga, dan hal tersebut dilakukan tidak hanya sekali, tetapi berulang kali. Tindakan ini dilakukan sebagai upaya untuk menutup utang akibat kekalahan berjudi serta sebagai modal tambahan untuk bermain kembali.

Jika dibandingkan, mahasiswa cenderung menjual barang konsumtif milik pribadi seperti gadget dan aksesoris, sementara pekerja menjual dan menggadaikan aset yang bersifat produktif dan bernilai tinggi seperti kendaraan. Hal ini menunjukkan perbedaan kapasitas ekonomi dan akses terhadap sumber daya antara mahasiswa dan pekerja.

Namun demikian, keduanya menunjukkan pola yang sama: menjual barang-barang milik pribadi atau keluarga sebagai bentuk kompensasi atas kekalahan dalam judi, dan sebagai usaha melanjutkan permainan. Dampak material ini menjadi pintu masuk menuju krisis yang lebih kompleks, termasuk tekanan psikologis, konflik sosial, dan disfungsi relasi dalam keluarga.

Dampak Terhadap Psikologis

Dampak psikologis dari keterlibatan dalam judi online sangat terasa baik bagi mahasiswa maupun pekerja. Aktivitas ini tidak hanya mengganggu stabilitas mental, tetapi juga memicu tekanan batin yang dapat berdampak pada relasi sosial dan performa akademik maupun kerja. Hasil wawancara mendalam menunjukkan berbagai gejala psikologis yang muncul sebagai akibat dari kecanduan judi online.

Remaja mahasiswa menyampaikan bahwa dirinya mengalami kecanduan berat hingga setiap hari muncul dorongan kuat untuk terus bermain judi online. Ketika tidak bermain, ia merasa gelisah, tidak tenang, dan sulit berkonsentrasi. Hal ini diperparah dengan tekanan akibat terlilit utang baik dari teman maupun pinjaman online, yang menyebabkan munculnya stres berkepanjangan. Ia juga mengaku sering merasa tertekan karena terus-menerus mendapat tagihan dari orang-orang yang pernah dipinjam uangnya. Kondisi ini membuatnya berada dalam situasi mental yang tidak stabil dan mengganggu aktivitas kuliahnya.

Sementara itu remaja pekerja, menyatakan bahwa ia selalu ingin meraih kemenangan dalam berjudi demi mengembalikan uang yang telah hilang karena

kekalahan. Meskipun ia sadar bahwa sangat kecil kemungkinan untuk menutupi kekalahan dengan kemenangan, dorongan untuk terus bermain tetap ada karena harapan palsu tersebut. Perasaan tertekan dan keinginan untuk balas modal membuatnya mudah terpancing emosi. Ketika merasa terancam, ia cenderung melampiaskan kemarahan kepada orang-orang di sekitarnya. Bahkan, dalam situasi emosional ekstrem, ia pernah membanting barang-barang di sekitar, termasuk melempar handphone yang biasa ia gunakan untuk berjudi.

Dampak psikologis dari judi online memicu tekanan mental serius yang berdampak pada kesehatan emosional, hubungan sosial, dan kestabilan perilaku. Kecanduan, stres, serta perilaku agresif adalah sebagian dari gejala yang muncul akibat tekanan psikologis berkepanjangan yang dialami oleh mahasiswa maupun pekerja yang terjerumus dalam aktivitas judi online.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang melibatkan mahasiswa dan pekerja di Kabupaten Banyumas, dapat disimpulkan bahwa judi online membawa dampak buruk yang cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan. Dampak yang muncul mencakup kerugian finansial seperti hilangnya aset pribadi, dampak sosial seperti rusaknya hubungan dengan keluarga dan teman, serta dampak psikologis berupa stres, kecemasan, dan dorongan kuat untuk terus bermain judi.

Mahasiswa yang terjerumus dalam judi online cenderung kehilangan fokus dalam belajar, sering absen dari perkuliahan, bahkan rela menjual barang-barang milik pribadi demi menutupi kekalahan saat berjudi. Sementara itu, para pekerja yang terlibat dalam judi online mengalami penurunan kinerja, sering tidak masuk kerja, hingga akhirnya kehilangan pekerjaan karena perilaku kompulsif dan tekanan ekonomi yang dialami. Kedua kelompok ini menunjukkan pola kecanduan yang serupa serta mengalami tekanan mental yang serius.

Hasil penelitian ini menunjukkan perlunya perhatian dari berbagai pihak, seperti keluarga, sekolah, lingkungan kerja, dan juga pemerintah daerah, untuk mencegah dan mengatasi dampak negatif dari judi online. Upaya pencegahan dapat dilakukan melalui pendidikan, peraturan yang lebih ketat, serta penyediaan layanan dukungan psikologis bagi mereka yang mengalami kecanduan, agar mereka dapat pulih dan menjalani kehidupan yang lebih baik dan sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanto, A., & Mulyana, M. (2021). Dampak judi online terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 123–135. <https://doi.org/10.31234/osf.io/jwz9t>
- Hidayat, R., & Rahman, A. (2020). Pengaruh kecanduan judi online terhadap kesehatan mental mahasiswa. *Jurnal Kesehatan Jiwa*, 12(1), 45–55.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). Laporan penanganan konten judi online di Indonesia. [Online] Tersedia di: <https://www.kominfo.go.id/>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, D. (2022). Perilaku menyimpang di era digital: Studi kasus judi online di kalangan pekerja muda. *Jurnal Sosiologi Digital*, 4(1), 88–99.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2013). *Pengantar sosiologi: Proses sosial dan modernisasi di Indonesia*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Simanjuntak, T. (2021). Kecanduan judi online dan dampaknya terhadap stabilitas ekonomi individu. *Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 6(3), 205–217.