

## Pengaruh Judi Online Bagi Siswa SMA

Muhammad Fatkhurudin, Abdul Rozaq, Muhamat Rifai, Miftachul Huda

Universitas Naahdlatul Ulama, Surakarta

Email: fatkhurudinm@gmail.com, abdurrozaqrozaq90@gmail.com,

muharif1607@gmail.com, miftachulh165@gmail.com

---

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 19-05-2025

Revised: 19-05-2025

Accepted: 20-05-2025

DOI: <https://doi.org/10.61930/jsii.v3i1>

#### Kata Kunci

Pengaruh, Judi Online, Siswa SMA

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pengaruh judi online terhadap siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia. Judi online merupakan fenomena yang berkembang pesat seiring kemajuan teknologi digital dan internet, yang memungkinkan akses mudah bagi remaja, termasuk siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan wawancara mendalam terhadap siswa yang terlibat dalam aktivitas judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online berdampak negatif secara signifikan terhadap aspek akademik, sosial, psikologis, dan ekonomi siswa. Dampak tersebut meliputi penurunan prestasi belajar, gangguan hubungan sosial, kecanduan yang memicu stres dan gangguan mental, serta kerugian finansial yang dapat memicu perilaku kriminal. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan penanganan terpadu dari pihak sekolah, keluarga, dan pemerintah untuk meminimalisasi dampak buruk judi online bagi siswa SMA...

---

### ABSTRACT

*This study aims to thoroughly examine the impact of online gambling on high school students in Indonesia. Online gambling is a rapidly growing phenomenon alongside advances in digital technology and internet access, enabling easy access for adolescents, including high school students. This research employs a qualitative method through literature review and in-depth interviews with students involved in online gambling activities. The findings reveal significant negative impacts on students' academic performance, social relationships, psychological well-being, and financial condition. These impacts include decreased academic achievement, social relationship disturbances, addiction leading to stress and mental disorders, and financial losses that may trigger criminal behavior. Therefore, integrated prevention and intervention efforts from schools, families, and government are essential to mitigate the adverse effects of online gambling on high school students.*

---

#### Keywords

Influence, Online Gambling, High School Students

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal hiburan dan permainan daring. Salah satu fenomena yang muncul dan berkembang

pesat adalah judi online. Judi online memungkinkan seseorang untuk bertaruh atau bermain judi melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet kapan saja dan di mana saja. Kemudahan akses ini menjadikan judi online semakin diminati, tidak terkecuali oleh kalangan remaja, khususnya siswa SMA.

Siswa SMA merupakan kelompok usia yang sedang dalam masa perkembangan fisik, emosional, dan sosial yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan. Pada masa ini, mereka mulai mencari jati diri dan cenderung ingin mencoba hal-hal baru, termasuk aktivitas yang berisiko seperti judi online. Judi online bagi siswa SMA bukan hanya sekadar hiburan, tetapi dapat berpotensi menimbulkan dampak negatif yang serius, baik dari segi akademik, sosial, psikologis, maupun ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif pengaruh judi online terhadap siswa SMA, dengan fokus pada dampak yang ditimbulkan serta faktor-faktor yang mendorong keterlibatan siswa dalam judi online. Dengan pemahaman yang mendalam, diharapkan dapat memberikan rekomendasi kebijakan dan strategi pencegahan yang efektif bagi sekolah, keluarga, dan masyarakat (Zurohman, et.al, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan wawancara mendalam (in-depth interview). Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder dari berbagai jurnal ilmiah, laporan penelitian, artikel, dan buku yang relevan dengan topik judi online dan dampaknya terhadap remaja. Sedangkan wawancara mendalam dilakukan terhadap 5 orang remaja yang saat ini juga bermain game judi online mulai dari usia 17 sampai dengan 19 tahun, dengan tujuan untuk memperoleh data primer mengenai pengalaman, motivasi, dan dampak yang mereka alami. Pengumpulan data wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, dengan pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden menjelaskan secara detail pengalaman mereka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola dampak dan faktor penyebab keterlibatan dalam judi onlien.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Judi Online**

Judi online adalah aktivitas taruhan atau permainan yang dilakukan melalui internet dengan mempertaruhkan uang atau barang berharga. Jenis-jenis judi online sangat beragam dan terus berkembang seiring kemajuan teknologi digital. Berdasarkan berbagai sumber, berikut adalah bentuk dan jenis judi online yang paling umum ditemukan. Judi online adalah aktivitas taruhan atau permainan yang dilakukan melalui internet dengan mempertaruhkan uang atau barang berharga. Aktivitas ini semakin populer seiring kemajuan teknologi digital yang memudahkan akses melalui perangkat komputer dan ponsel pintar. Jenis-jenis judi online sangat beragam, mulai dari permainan kasino seperti slot, poker, dan blackjack, hingga taruhan olahraga, bingo, dan lotere. Setiap jenis permainan memiliki aturan dan strategi yang berbeda, yang membuatnya menarik bagi berbagai kalangan pemain. Perkembangan judi online di Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang signifikan. Data dari PPATK pada tahun 2025 mencatat transaksi judi online mencapai Rp1.200 triliun, naik drastis dari Rp981 triliun pada tahun sebelumnya. Lonjakan ini dipicu oleh kemudahan akses internet, pemasaran agresif di media sosial, serta penetrasi teknologi yang tinggi. Kelompok rentan seperti anak-anak, pelajar, dan masyarakat berpenghasilan rendah menjadi target utama, dengan sekitar 80% pemain berasal dari kelompok ekonomi menengah ke bawah. Bahkan, terdapat ribuan pemain di bawah usia 10 tahun yang terlibat dalam judi online (Muhammad, 2019).

Regulasi terhadap judi online masih menghadapi banyak kendala karena banyak platform beroperasi dari luar negeri dan menggunakan teknologi seperti cryptocurrency yang menyulitkan pelacakan transaksi. Pemerintah melalui Kominfo telah melakukan pemblokiran konten judi online dan rekening terkait, namun upaya ini belum sepenuhnya efektif mengingat sifat judi online yang terus berkembang dan mudah diakses. Selain risiko finansial, judi online juga membawa dampak psikologis serius seperti kecanduan yang dapat merusak kehidupan sosial dan ekonomi pemainnya. Judi online seringkali dianggap sebagai cara cepat mendapatkan keuntungan, padahal risiko kerugian sangat besar. Fenomena ini juga menunjukkan pergeseran budaya, di mana judi mulai dinormalisasi terutama di

kalangan generasi muda yang sering terpapar iklan judi online. Secara keseluruhan, judi online merupakan aktivitas yang kompleks dengan berbagai bentuk dan dampak yang luas. Meskipun menawarkan hiburan dan potensi keuntungan, judi online juga menimbulkan ancaman serius bagi individu dan masyarakat, terutama jika tidak diimbangi dengan regulasi yang efektif dan kesadaran akan risiko yang ada.

## **2. Permainan Kasino Online**

Permainan judi online kini sangat beragam dan menawarkan pengalaman yang mirip dengan kasino fisik, namun dapat diakses secara daring dari mana saja (Annurs, 2022). Jenis-jenis permainan yang tersedia meliputi permainan kartu klasik seperti poker online, di mana para pemain berkompetisi untuk mendapatkan kombinasi kartu terbaik melawan pemain lain atau komputer, serta blackjack online, yang menantang pemain untuk mendapatkan nilai kartu sedekat mungkin dengan angka 21 demi mengalahkan dealer. Selain itu, ada juga roulette online, di mana pemain memasang taruhan pada angka atau warna tertentu dan menunggu hasil putaran roda untuk menentukan kemenangan. Permainan lain yang tak kalah populer adalah baccarat online, yang memungkinkan pemain bertaruh pada tangan pemain atau banker yang diperkirakan akan menang berdasarkan nilai kartu yang didapatkan. Mesin slot online juga sangat diminati karena menawarkan berbagai tema menarik, efek visual yang memukau, serta fitur bonus yang beragam dan menguntungkan.

Sementara itu, craps online menghadirkan sensasi permainan dadu, di mana pemain dapat memasang berbagai jenis taruhan berdasarkan hasil lemparan dadu yang tidak dapat diprediksi. Selain permainan kasino tradisional, judi online juga mencakup taruhan olahraga (sports betting), di mana pemain dapat memasang taruhan pada berbagai cabang olahraga seperti sepak bola, basket, tenis, hingga balap kuda, baik sebelum pertandingan dimulai maupun secara langsung selama pertandingan berlangsung. Semua variasi permainan ini dirancang untuk memberikan hiburan sekaligus peluang meraih keuntungan bagi para pemain, sehingga tidak heran jika judi online semakin digemari di berbagai kalangan masyarakat.

Memasang taruhan pada hasil pertandingan olahraga merupakan salah satu bentuk perjudian online yang paling diminati (Triwikrama, 2020). Taruhan ini dapat dilakukan sebelum pertandingan dimulai maupun secara live saat pertandingan berlangsung. Jenis olahraga yang sering dijadikan objek taruhan sangat beragam, mulai dari olahraga tradisional seperti sepak bola, basket, tenis, dan balap kuda, hingga cabang olahraga elektronik atau esports seperti Dota 2, League of Legends, dan Counter-Strike. Dalam taruhan olahraga, pemain dapat memilih berbagai jenis taruhan seperti taruhan tunggal, mix parlay, taruhan handicap, over/under, dan banyak lagi, yang memberikan peluang dan variasi pembayaran yang menarik. Selain taruhan olahraga, lotere dan undian online juga menjadi favorit banyak pemain. Dalam jenis permainan ini, pemain membeli tiket dan memilih nomor tertentu dengan harapan memenangkan hadiah jackpot besar.

Permainan populer di kategori ini termasuk Keno, Bingo Online, dan berbagai bentuk undian nomor lainnya yang menawarkan hadiah uang tunai besar dengan cara yang sederhana dan mudah diakses. Permainan keterampilan dan arcade juga memiliki tempat tersendiri dalam dunia perjudian online. Contohnya adalah permainan kartu seperti Rummy dan Domino Online, yang menguji kemampuan strategi dan kecerdasan pemain. Beberapa situs juga menyediakan permainan arcade yang menggabungkan unsur keterampilan dan keberuntungan, di mana pemain dapat memenangkan hadiah berdasarkan performa mereka dalam permainan tersebut. Jenis permainan ini cenderung lebih interaktif dan menantang dibandingkan sekadar mengandalkan keberuntungan.

Selain itu, ada jenis perjudian lain yang juga populer di dunia maya, seperti judi togel online, di mana pemain menebak angka undian secara daring dengan harapan mendapatkan kemenangan besar. Judi togel ini memiliki berbagai varian dan sistem taruhan yang berbeda, tergantung pada aturan dan pasar yang tersedia. Tidak kalah menarik adalah judi sabung ayam online, yaitu taruhan pada pertarungan ayam jantan yang disiarkan secara virtual. Meskipun kontroversial, sabung ayam online tetap memiliki penggemar tersendiri yang menikmati sensasi taruhan dan hiburan yang ditawarkan. Secara keseluruhan, dunia perjudian online sangat luas dan terus berkembang, menawarkan berbagai jenis permainan dan taruhan yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital. Setiap jenis

permainan memiliki keunikan dan daya tariknya masing-masing, mulai dari taruhan berbasis keberuntungan hingga permainan yang mengandalkan keterampilan dan strategi. Dengan kemudahan akses dan variasi permainan yang terus bertambah, perjudian online menjadi salah satu hiburan digital yang sangat populer di berbagai kalangan.

### **3. Contoh Negara yang Melegalkan Judi Online**

Beberapa negara di dunia telah melegalkan dan mengatur judi online secara resmi dengan penerapan regulasi yang ketat guna melindungi konsumen serta mengontrol praktik perjudian agar berjalan secara adil dan transparan. Salah satu contoh negara yang melegalkan judi online adalah Inggris, di mana semua bentuk perjudian daring seperti kasino, taruhan olahraga, dan lotere diawasi oleh UK Gambling Commission. Setiap operator judi online harus memiliki lisensi resmi dari lembaga ini agar dapat beroperasi secara legal di wilayah Inggris. Selain Inggris, Malta juga dikenal sebagai salah satu pusat judi online yang legal dan teregulasi dengan baik. Malta Gaming Authority (MGA) bertindak sebagai badan pengawas yang memberikan lisensi kepada banyak perusahaan judi online, sehingga Malta menjadi lokasi favorit bagi operator judi internasional untuk mendirikan bisnis mereka (Situs GOV.UK, 2020).

Australia juga melegalkan beberapa jenis judi online, terutama taruhan olahraga dan lotere, yang diawasi oleh Australian Communications and Media Authority (ACMA). Regulasi ini memastikan bahwa aktivitas perjudian online di Australia berjalan sesuai dengan aturan yang berlaku dan konsumen mendapatkan perlindungan yang memadai. Di Eropa, negara-negara seperti Belanda dan Spanyol telah mengatur dan melegalkan judi online dengan sistem lisensi resmi yang berlaku untuk operator lokal maupun internasional. Hal ini memungkinkan pasar judi online di kedua negara tersebut berkembang dengan pengawasan yang ketat untuk mencegah praktik ilegal dan penipuan. Sementara itu, di Amerika Serikat, legalisasi judi online dilakukan secara bertahap berdasarkan negara bagian. Beberapa negara bagian seperti Nevada, New Jersey, dan Pennsylvania telah melegalkan dan mengatur judi online, termasuk permainan poker dan taruhan olahraga. Regulasi di tingkat negara bagian ini memberikan kerangka hukum yang jelas bagi operator dan

pemain, sekaligus menjaga integritas permainan judi online. Dengan adanya regulasi yang ketat di berbagai negara tersebut, industri judi online dapat tumbuh secara sehat dan memberikan keamanan serta kepercayaan bagi para pemain, sekaligus meminimalkan risiko penyalahgunaan dan dampak negatif yang mungkin timbul dari perjudian ilegal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Siswa Yang Terdampak Judol**

Siswa menengah ke atas (SMA) yang terjerat judi online menghadapi berbagai dampak negatif yang serius. Judi online sangat mudah diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa yang belum memiliki kontrol diri rentan kecanduan. Keterlibatan mereka dalam judi online menyebabkan gangguan konsentrasi belajar, penurunan prestasi akademik, bahkan risiko putus sekolah karena lebih fokus berjudi daripada belajar. Dari sisi psikologis, kecanduan judi online memicu stres, kecemasan, depresi, dan gangguan mental lainnya. Saat bermain, hormon dopamin dilepaskan yang membuat remaja ketagihan merasakan kesenangan sesaat, sehingga mereka terus berjudi meski mengalami kekalahan berulang (*gambler's fallacy*). Tekanan finansial akibat kerugian judi juga menambah beban mental dan dapat memicu perilaku kriminal seperti mencuri untuk mendapatkan modal judi.

Secara sosial, siswa yang berjudi online cenderung menarik diri dari interaksi sosial sehat, mengalami konflik keluarga, dan melemahkan nilai-nilai sosial seperti kejujuran dan tanggung jawab. Judi online juga menyebabkan masalah ekonomi bagi siswa dan keluarganya karena uang sekolah atau tabungan habis untuk berjudi, yang berdampak pada kebutuhan pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Data terbaru menunjukkan jutaan pelajar Indonesia terlibat judi online, termasuk siswa SMA, dengan transaksi mencapai triliunan rupiah. Hal ini menandakan darurat judi online yang membutuhkan perhatian serius dari sekolah, keluarga, dan pemerintah untuk pencegahan dan penanganan.

## **2. Faktor Penyebab Keterlibatan Siswa dalam Judi Online**

Keterlibatan siswa dalam judi online dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan dan memperkuat satu sama lain. Salah satu faktor utama adalah kemudahan akses teknologi. Di era digital saat ini, hampir semua siswa memiliki smartphone dan koneksi internet yang stabil. Hal ini membuat situs judi online sangat mudah dijangkau kapan saja dan di mana saja. Dengan hanya beberapa sentuhan layar, siswa dapat langsung mengakses berbagai platform judi tanpa hambatan berarti. Kemudahan akses ini menjadi pintu masuk yang sangat besar bagi siswa untuk mencoba dan terus terlibat dalam aktivitas judi online, terutama ketika mereka belum memiliki kesadaran penuh akan risiko yang mengintai. Selain itu, pengaruh teman sebaya juga menjadi faktor yang sangat dominan dalam mendorong siswa terlibat dalam judi online. Siswa cenderung mencari penerimaan sosial dan ingin diterima dalam kelompok pertemanan mereka. Jika lingkungan pertemanan mereka sudah terpapar atau bahkan aktif berjudi online, maka tekanan sosial untuk ikut serta menjadi sangat kuat. Teman-teman yang sudah berjudi sering kali mengajak, membagikan pengalaman, atau bahkan memamerkan kemenangan mereka, sehingga siswa lain merasa terdorong untuk mencoba agar tidak dianggap ketinggalan zaman atau berbeda. Tekanan ini tidak hanya berasal dari ajakan langsung, tetapi juga dari keinginan untuk menyesuaikan diri dan menghindari rasa takut ditolak oleh kelompoknya.

Rasa ingin tahu dan kebutuhan akan hiburan juga menjadi alasan yang tidak kalah penting. Siswa pada masa remaja memiliki rasa penasar yang tinggi dan cenderung mencari hal-hal baru yang menantang. Judi online menawarkan sensasi dan tantangan yang menarik, seperti adrenalin saat bertaruh dan harapan mendapatkan kemenangan besar dalam waktu singkat. Banyak siswa yang awalnya mencoba judi online hanya untuk sekadar iseng atau mencari hiburan, namun tanpa disadari mereka mulai ketagihan karena sensasi tersebut. Harapan untuk menang dan mendapatkan hadiah membuat mereka terus bermain, meskipun risiko kerugian semakin nyata. Kurangnya pengawasan dari orang tua juga memperbesar peluang siswa untuk terjerumus dalam judi online. Di tengah kesibukan orang tua yang bekerja atau kurangnya perhatian terhadap aktivitas anak di dunia maya, siswa menjadi lebih leluasa mengakses situs judi tanpa batasan. Orang tua yang

tidak memantau atau tidak memahami perkembangan teknologi dan bahaya judi online seringkali tidak menyadari bahwa anaknya sedang terlibat dalam aktivitas berisiko ini. Pengawasan yang minim membuat siswa merasa bebas dan tidak ada yang mengawasi, sehingga mereka cenderung lebih mudah tergoda untuk mencoba dan terus berjudi.

Selain itu, minimnya edukasi dan informasi yang diterima siswa tentang bahaya judi online menjadi faktor yang sangat krusial. Banyak siswa yang tidak memahami konsekuensi negatif dari judi online, seperti kerugian finansial yang bisa sangat besar, gangguan emosional seperti stres dan kecemasan, serta dampak sosial seperti konflik dengan keluarga dan teman. Kurangnya pendidikan yang memadai mengenai risiko judi membuat siswa tidak cukup waspada dan mudah terjebak dalam lingkaran kecanduan. Informasi yang terbatas juga membuat mereka sulit untuk mengambil keputusan yang tepat dan menghindari aktivitas berbahaya ini. Faktor-faktor lain yang juga berperan adalah kondisi psikologis siswa, seperti rasa rendah diri, tekanan akademik, dan masalah pribadi yang belum terselesaikan.

Beberapa siswa mungkin menggunakan judi online sebagai pelarian dari stres atau masalah yang mereka hadapi, sehingga judi menjadi cara untuk melupakan sejenak beban hidup mereka. Lingkungan sosial dan ekonomi juga memengaruhi, di mana siswa dari keluarga dengan kondisi ekonomi yang kurang stabil mungkin melihat judi sebagai peluang cepat untuk mendapatkan uang. Namun, hal ini justru memperparah masalah ketika mereka mengalami kerugian besar. Secara keseluruhan, keterlibatan siswa dalam judi online merupakan hasil dari kombinasi berbagai faktor mulai dari kemudahan akses teknologi, tekanan dan pengaruh teman sebaya, rasa ingin tahu dan kebutuhan hiburan, kurangnya pengawasan orang tua, minimnya edukasi tentang bahaya judi, hingga kondisi psikologis dan sosial ekonomi siswa. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang menyeluruh, termasuk peningkatan pengawasan, edukasi yang intensif, serta dukungan psikologis bagi siswa agar mereka mampu menghindari dan keluar dari jeratan judi online (A. Gripinna, 2023).

### **3. Dampak – dampak Judi Onlien**

#### **a. Dampak Akademik**

Salah satu dampak paling nyata dari keterlibatan siswa dalam judi online adalah penurunan prestasi akademik. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar banyak terbuang untuk bermain judi online. Beberapa siswa mengaku sering begadang untuk bermain judi, sehingga kelelahan dan kurang fokus saat mengikuti pelajaran di sekolah. Hal ini mengakibatkan nilai-nilai mereka menurun dan beberapa di antaranya bahkan mengalami risiko putus sekolah karena ketidakhadiran yang tinggi. Para remaja yang diwawancarai di Tebing Tinggi tentang bermain game judi online sangat berdampak negatif bagi prestasi juga nilainya di sekolah, dengan tidak pernah mengerjakan tugas rumah (PR), sering terlambat datang ke sekolah, ketinggalan pelajaran di sekolah, kurang keaktifannya dalam belajar di sekolah, disebabkan karena lebih sibuk untuk bermain game judi online tersebut di waktu siang dan malam bersama teman-temannya yang lain.

#### **b. Dampak Sosial**

Judi online juga mempengaruhi hubungan sosial siswa. Mereka cenderung menarik diri dari lingkungan pertemanan yang positif dan lebih memilih berinteraksi dengan kelompok yang juga terlibat dalam judi. Interaksi dengan keluarga pun menjadi berkurang karena waktu yang dihabiskan untuk judi online. Karena sering main handphone aja jadi tidak bersosialisasi yang baik dengan tetangga. Gangguan komunikasi dan konflik dengan orang tua sering terjadi akibat kebiasaan berjudi yang sulit dikendalikan (Hendry, et.al, 2021).

#### **c. Dampak Psikologis**

Kecanduan judi online menimbulkan berbagai masalah psikologis. Hampir seluruh pelaku judi online mengalami dampak kesehatan, termasuk stres berkepanjangan, yang memberikan konsekuensi negatif bagi kesejahteraan mereka. Siswa yang kecanduan mengalami stres berkepanjangan, mudah marah, cemas, dan depresi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bermain game judi online ini memberikan dampak negatif terhadap psikis remaja di kota Tebing Tinggi. Dimana remaja tersebut menjadi remaja yang mudah emosional diantaranya tidak bisa mengontrol kemarahannya bahkan pernah membanting benda-benda yang ada di dekatnya dikarenakan kalah bermain game judi online ini. Beberapa responden

mengaku merasa tidak berdaya untuk menghentikan kebiasaan berjudi meskipun sudah menyadari dampak negatifnya. Kondisi ini memperburuk kesehatan mental mereka dan berpotensi menimbulkan gangguan psikologis yang lebih serius.

**d. Dampak Ekonomi**

Dampak ekonomi dari judi online pada siswa sangat signifikan dan dapat menimbulkan kerugian besar, baik bagi siswa itu sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Salah satu dampak utama adalah kerugian finansial yang dialami siswa, karena mereka sering menggunakan uang tabungan atau uang saku untuk berjudi. Akibatnya, kebutuhan penting sehari-hari bisa terabaikan karena dana yang seharusnya digunakan untuk hal-hal penting habis untuk berjudi. Selain itu, banyak siswa yang sampai meminjam uang dari orang tua, teman, atau bahkan lembaga keuangan demi melanjutkan kebiasaan berjudi mereka. Hal ini berpotensi menimbulkan utang yang sulit untuk dilunasi, sehingga menambah beban ekonomi dan stres. Lebih parah lagi, beberapa siswa mungkin sampai berbohong kepada keluarga atau mencuri untuk mendapatkan uang berjudi, yang tidak hanya merusak kepercayaan dalam keluarga tetapi juga menimbulkan masalah sosial yang lebih luas. Dampak ini tidak hanya merugikan secara materi, tetapi juga dapat mengganggu perkembangan mental dan emosional siswa, sehingga menghambat prestasi belajar dan masa depan mereka. Oleh karena itu, judi online membawa konsekuensi ekonomi yang serius dan berbahaya bagi siswa dan lingkungan sekitarnya.

Dampak judi online pada siswa tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga dapat menimbulkan konsekuensi jangka panjang yang serius dan merusak berbagai aspek kehidupan mereka. Salah satu dampak utama adalah ketergantungan atau kecanduan judi online yang membuat siswa sulit untuk berhenti meskipun sudah mengalami kerugian besar secara finansial. Ketergantungan ini mengganggu kemampuan mereka dalam mengambil keputusan yang rasional dan seringkali membuat mereka terus berjudi tanpa mempertimbangkan risiko yang mungkin terjadi. Kondisi ini bisa berkembang menjadi masalah psikologis yang lebih dalam, seperti stres, kecemasan, dan depresi, yang pada akhirnya memperburuk keadaan mental dan emosional siswa. Selain itu, masalah keuangan yang ditimbulkan oleh

kebiasaan berjudi online dapat menimbulkan dampak jangka panjang yang sangat merugikan.

Siswa yang terjerat dalam judi online sering kali mengalami utang yang menumpuk, kehilangan tabungan, dan bahkan mempengaruhi kondisi keuangan keluarga mereka. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari, seperti biaya pendidikan, makanan, dan kebutuhan hidup lainnya, sehingga menimbulkan tekanan tambahan dalam kehidupan mereka. Tidak hanya itu, dampak judi online juga sangat berpengaruh pada prestasi akademik siswa. Ketergantungan pada judi dapat mengalihkan fokus dan waktu belajar mereka, sehingga nilai akademik menurun drastis. Penurunan prestasi ini membuat siswa sulit mencapai tujuan akademik yang telah mereka tetapkan dan menghambat peluang mereka untuk melanjutkan pendidikan atau meraih karir yang diinginkan di masa depan. Selain prestasi akademik, ketergantungan judi juga dapat mengganggu hubungan sosial siswa dengan keluarga, teman, dan guru, yang pada akhirnya memperburuk kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, konsekuensi jangka panjang dari judi online sangat kompleks dan merusak, sehingga perlu perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat, untuk memberikan edukasi, dukungan, serta intervensi yang tepat agar siswa dapat terhindar dari dampak negatif tersebut dan berkembang secara optimal.

Dampak jangka panjang dari judi online (judol) sangat luas dan dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang secara signifikan. Salah satu dampak utama yang paling terasa adalah pada aspek finansial. Banyak penjudi online mengalami kebangkrutan setelah kehilangan tabungan dan aset berharga mereka, bahkan tidak jarang terjerat utang yang sangat besar. Untuk membiayai kebiasaan berjudi, mereka sering menggunakan kartu kredit, pinjaman online, atau bahkan meminjam dari rentenir, yang kemudian menimbulkan utang kronis. Kondisi ini juga menyebabkan pengalihan dana yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan dasar seperti makan, kesehatan, dan pendidikan menjadi habis untuk berjudi, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan hilangnya pekerjaan atau aset penting. Selain dampak finansial, judi online juga memberikan pengaruh besar pada kesehatan mental dan psikologis seseorang. Kecanduan judi membuat otak

seseorang menjadi tergantung pada sensasi menang dan kalah, mirip dengan ketergantungan zat adiktif. Hal ini sering menimbulkan perasaan depresi dan kecemasan yang mendalam, karena stres akibat utang yang menumpuk dan rasa bersalah atas kerugian yang dialami. Dalam kasus yang lebih ekstrem, tekanan psikologis ini bahkan dapat memicu munculnya pikiran untuk bunuh diri, menunjukkan betapa seriusnya dampak judi terhadap kesehatan mental.

Dampak sosial dari judi online juga tidak kalah berat. Konflik dalam rumah tangga sering terjadi akibat masalah keuangan yang timbul, kebohongan yang terus berlanjut, dan hilangnya kepercayaan antar anggota keluarga. Penjudi cenderung menarik diri dari lingkungan sosial karena rasa malu atau keinginan untuk menyembunyikan kebiasaannya, yang menyebabkan isolasi sosial. Hubungan dengan teman, pasangan, bahkan anak-anak pun bisa terganggu, sehingga dukungan sosial yang sangat penting bagi kesejahteraan individu menjadi hilang. Dari sisi hukum dan kriminal, judi online juga membawa risiko besar. Beberapa penjudi nekat melakukan tindakan kriminal seperti mencuri atau menipu demi mendapatkan uang untuk berjudi.

Selain itu, jika mereka bermain di platform judi ilegal atau terlibat dalam pinjaman gelap, mereka bisa menghadapi masalah hukum yang serius, yang semakin memperburuk situasi mereka. Terakhir, dampak judi online juga sangat berpengaruh pada masa depan seseorang. Karier bisa terhambat karena reputasi profesional yang rusak, kehilangan pekerjaan, atau kesulitan mencari pekerjaan baru akibat catatan buruk. Citra diri penjudi juga mengalami penurunan drastis; mereka sering merasa gagal dan tidak berharga. Sayangnya, judi sering kali menjadi pelarian dari masalah yang sebenarnya, tetapi justru memperburuk keadaan dan membuat seseorang terjebak dalam siklus negatif yang sulit diatasi (Addiyansyah, w.2023).

#### **4. Upaya Penanganan untuk yang Sudah Terjerat Judi Online**

Penanganan bagi individu yang sudah terjerat judi online memerlukan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan. Salah satu langkah utama adalah konseling dan terapi. Konseling membantu korban untuk mengidentifikasi penyebab di balik kecanduan judi, seperti stres, tekanan sosial, atau masalah

emosional lainnya. Terapi perilaku kognitif (CBT) sering digunakan untuk mengubah pola pikir dan perilaku negatif yang mendorong seseorang berjudi. Dengan bantuan profesional, korban dapat belajar mengendalikan dorongan berjudi dan membangun strategi coping yang sehat. Selain itu, pengelolaan keuangan menjadi aspek penting dalam proses pemulihan. Karena judi online sangat terkait dengan penggunaan uang secara impulsif, maka membatasi akses terhadap uang sangat diperlukan. Korban dapat meminta bantuan keluarga atau orang terpercaya untuk mengelola keuangan mereka agar dana tidak mudah digunakan untuk berjudi.

Penggunaan aplikasi pemblokir situs judi juga efektif untuk mengurangi godaan. Misalnya, menginstal aplikasi yang memblokir situs judi atau meminta penyedia layanan internet untuk memblokir akses ke situs-situs tersebut dapat membantu mengurangi risiko akses kembali ke judi online. Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh dalam proses pemulihan. Menghindari teman-teman yang juga berjudi dapat mengurangi tekanan sosial dan godaan untuk kembali berjudi. Sebaliknya, mengganti lingkungan dengan komunitas yang positif dan suportif akan memberikan dukungan moral dan motivasi untuk berhenti berjudi. Selain itu, mengisi waktu luang dengan aktivitas pengganti seperti olahraga, hobi, dan kegiatan sosial dapat membantu mengalihkan perhatian dari keinginan berjudi. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya memberikan kesenangan dan kepuasan, tetapi juga membantu membangun rutinitas sehat yang mengurangi risiko kambuh.

## **5. Upaya Pencegahan Agar Tidak Terjerat Judi Online**

Pencegahan judi online harus dimulai sejak dini dan melibatkan berbagai pihak, mulai dari keluarga, sekolah, masyarakat, hingga pemerintah. Pendidikan dan sosialisasi menjadi pondasi utama dalam upaya ini (LSM Anti Judi, 2022). Sekolah dan keluarga perlu mengajarkan bahaya judi sejak anak-anak masih kecil agar mereka memahami risiko dan konsekuensi negatif yang mungkin terjadi. Pendidikan ini tidak hanya berupa teori, tetapi juga harus melibatkan diskusi, simulasi, dan pengalaman yang membuat anak lebih sadar akan bahaya judi. Kampanye publik yang digagas oleh pemerintah dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) juga sangat penting. Melalui media massa, media sosial, seminar,

dan kegiatan komunitas, informasi tentang dampak negatif judi online harus disebarluaskan secara luas. Kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, mengubah persepsi yang mungkin menganggap judi sebagai hiburan semata, dan mendorong sikap anti-judi.

Peran orang tua dalam pengawasan anak sangat vital. Orang tua harus aktif memantau aktivitas online anak, terutama pada remaja yang sangat rentan terhadap pengaruh judi online. Pengawasan ini termasuk memeriksa situs yang dikunjungi, aplikasi yang digunakan, serta interaksi anak di dunia maya. Selain itu, mengajarkan literasi digital dan literasi keuangan sejak dini sangat penting. Anak-anak perlu memahami bagaimana teknologi bekerja, risiko yang ada di dunia digital, serta pentingnya mengelola uang dengan bijak. Dengan pemahaman ini, anak-anak dapat lebih waspada dan mampu menolak tawaran judi online.

Penegakan hukum dan regulasi menjadi pilar utama dalam pencegahan judi online (Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Jakarta, 2008, pasal 27 ayat 3.). Pemerintah, khususnya melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), harus secara konsisten memblokir situs judi online yang ilegal. Penindakan tegas terhadap bandar judi, pemilik situs, dan promotor yang mempromosikan judi online juga harus dilakukan. Hal ini termasuk influencer yang menggunakan platform digital untuk mengiklankan judi, karena mereka berperan besar dalam menarik minat terutama kalangan muda. Teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pencegahan. Penggunaan aplikasi kontrol orang tua yang dapat membatasi akses anak ke situs-situs ilegal sangat dianjurkan. VPN blocker juga bisa digunakan untuk menghalangi akses ke situs judi yang mencoba mengelabui sistem pemblokiran. Selain itu, masyarakat didorong untuk aktif melaporkan situs judi online kepada Kominfo agar proses pemblokiran dapat dilakukan dengan cepat dan efektif.

## **6. Data Atau Hasil Survei**

Data hasil survei pada tahun 2025 menunjukkan bahwa sekitar 960 ribu pelajar dan mahasiswa Indonesia terdampak oleh praktik judi online, dengan mayoritas berasal dari kalangan mahasiswa, namun jumlah pelajar SMA juga cukup signifikan. Selain itu, pemain judi online kini sudah merambah usia yang sangat

muda, termasuk sekitar 80 ribu anak di bawah 10 tahun dan sekitar 440 ribu orang berusia 10-20 tahun yang terlibat dalam aktivitas ini. Dari sisi wilayah, provinsi dengan transaksi judi online terbesar adalah Jawa Barat dengan nilai transaksi mencapai Rp 3,8 triliun, disusul DKI Jakarta sebesar Rp 2,3 triliun, dan Jawa Tengah sebesar Rp 1,3 triliun.

## **7. Temuan Wawancara Kasus Siswa SMA**

Seorang siswa SMA dengan inisial WN mulai mengenal judi slot online ketika ia duduk di kelas 3 SMA. Awalnya, WN mencoba bermain judi tersebut sebagai bentuk hiburan karena merasa bosan dan mendapatkan ajakan dari temannya. Namun, seiring berjalannya waktu, kebiasaan bermain judi slot online ini berubah menjadi kecanduan. Ketika mengalami kekalahan, WN mulai merasakan tekanan psikologis berupa stres yang cukup berat. Dalam menjalankan kebiasaannya, WN sering meminta uang kepada orang tuanya untuk digunakan bermain judi slot online.

Namun, hal ini disembunyikan dari lingkungan sekitar agar tidak diketahui oleh teman atau guru. Teman sebaya ternyata memiliki peran yang cukup besar dalam mendorong keterlibatan WN dalam judi online, baik secara langsung dengan mengajak bermain, maupun secara tidak langsung melalui dorongan sosial dan berbagi strategi bermain. Dari kasus ini terlihat bahwa siswa yang kecanduan judi online tidak hanya mengalami masalah finansial, tetapi juga mengalami gangguan psikologis yang serius. Beberapa gangguan yang dialami meliputi stres, kecemasan, dan depresi. Jika tidak segera ditangani, kondisi tersebut berpotensi berkembang menjadi gangguan mental yang lebih berat dan berdampak negatif pada kehidupan siswa secara menyeluruh.

## **SIMPULAN**

Judi online adalah aktivitas taruhan yang dilakukan melalui internet dengan berbagai jenis permainan seperti kasino, taruhan olahraga, lotere, dan permainan keterampilan. Perkembangannya sangat pesat, terutama di Indonesia, dengan transaksi mencapai triliunan rupiah dan melibatkan banyak kalangan, termasuk siswa di bawah usia 10 tahun. Judi online mudah diakses melalui teknologi digital

dan media sosial, sehingga kelompok rentan seperti pelajar sangat terpengaruh. Dampak judi online pada siswa sangat serius, meliputi penurunan prestasi akademik, gangguan psikologis seperti kecanduan, stres, dan depresi, serta masalah sosial seperti konflik keluarga dan isolasi sosial. Secara ekonomi, judi online menyebabkan kerugian finansial besar yang dapat memicu perilaku kriminal. Faktor penyebab keterlibatan siswa dalam judi online antara lain kemudahan akses teknologi, pengaruh teman sebaya, rasa ingin tahu, kurangnya pengawasan orang tua, minimnya edukasi tentang bahaya judi, serta kondisi psikologis dan sosial ekonomi siswa.

Regulasi judi online di Indonesia masih menghadapi banyak kendala karena sifatnya yang lintas negara dan penggunaan teknologi sulit dilacak, meskipun pemerintah telah melakukan pemblokiran. Beberapa negara lain seperti Inggris, Malta, Australia, dan beberapa negara bagian di Amerika Serikat telah melegalkan dan mengatur judi online dengan regulasi ketat untuk melindungi konsumen dan mengendalikan praktik perjudian. Secara keseluruhan, judi online merupakan fenomena kompleks yang menawarkan hiburan sekaligus risiko besar bagi individu dan masyarakat, terutama generasi muda. Penanganan yang efektif membutuhkan pendekatan menyeluruh, termasuk regulasi yang kuat, edukasi, pengawasan, dan dukungan psikologis untuk mencegah dan mengatasi dampak negatif judi online.

## DAFTAR PUSTAKA

- A grippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023) Pengaruh teman sebaya terhadap gambling intention pada mahasiswa judi slot *onlien* di kota bandung. *In Bandung Confrence Series Psychology Science*, 3.(1). <https://doi.org/10.29313/bcspsv3i1.5305>.
- Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, and Tjaturahono Budi Sanjoto, 'Dampak Fenomena Judi Onlien Terhadap Melemahnya Nilai - Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Samarang)', *Juornal of Education Social Study*, 5.2 (2016), 156 - 62 <http://jurnal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/artikel/view/14081>
- Addiyansyah, w. (2023). Kecanduan Judi Onlien Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik dan Budaya*, 1(1), 13-22. [https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/09/11/anak-dalam-pusaran-judi-daring-dan-pinjol-bermasalah?hl=in\\_ID](https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/09/11/anak-dalam-pusaran-judi-daring-dan-pinjol-bermasalah?hl=in_ID)

- Annurs, C. M. (2022). *Kementerian Kominfo Blokir 566 Ribu Konten Judi Online Sejak 2018*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/>. pada 23 Agustus 2022.
- Hendry Sugara and Teguh Imam Perdana, 'Nilai Moral Dan Sosial Tradisi Pamali Di Kampung Adat Kuta Sebagai Pendidikan Karakter', *Edukasi : Jurnal Pendidikan*, 19.1 (2021), 1 <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19il.2331>.
- Lembaga Swadaya Masyarakat Anti-Judi, "Sosialisasi Bahaya Judi Online di Indonesia," Jakarta: LSM Anti-Judi, 2022, hal. 8.
- Muhammad Ramli AT and others, 'Judi Onlien Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone - Bone ,Luwu)', *Hasanuddin Jurnal of Sosiologi*, 1.2 (2019), 127 - 38 <http://doi.org/10.31947/hjs.vli29432>.
- Situs GOV.UK tentang Gambling Commission:  
<https://www.gov.uk/government/organisations/gambling-commission>
- Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial. (2023). "Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner". Volume 01, Nomor 05, pp. 50-60. E-ISSN: 2988-1986.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Jakarta, 2008, pasal 27 ayat 3.