

Eksplorasi Faktor Psikologis yang Mendorong Remaja Terjerumus dalam *Gambling Addiction*

Munifa Zulyani¹, Dosi Juliawati²

Institut Agama Islam Negeri Kerinci


Jl.Kapten Muradi, Sungai Liuk, Kec.Pesisir Bukit, Kota Sungaipenuh-Jambi, Indonesia 37112, E-mail: zulyanimunifa@gmail.com

Article History:

Received: 04/01/2026;
Revised: 12/02/2026;
Accepted: 21/02/2026;
Published: 28/02/2026.

How to cite:

Munifa Zulyani 1, & Dosi Juliawati 2. (2026). Eksplorasi Faktor Psikologis yang Mendorong Remaja Terjerumus dalam *Gambling Addiction*. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), pp. 1–10. DOI: 10.26539/terapeutik.9/3/26.681

 This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2026, Munifa Zulyani, & Dosi Juliawati (s).

Abstract: This study explores the psychological factors that drive adolescents into online gambling addiction, focusing on emotional, cognitive, and social dimensions. Using a qualitative phenomenological approach with a case study method, we examined the experiences of an adolescent from Kerinci Regency, Jambi Province. Data collection involved semi-structured in-depth interviews and was analyzed through thematic analysis. Results identified three primary factors contributing to adolescent online gambling involvement: weak self-control, peer social pressure, and high accessibility without adequate supervision. The subject exhibited impulsive behavior and a strong drive to continue gambling despite losses, reflecting low self-regulation. Additionally, the need for social acceptance emerged as a significant motivator, with gambling serving as both an economic activity and a means for gaining social recognition. The findings demonstrate that adolescent gambling addiction stems from a complex interaction of psychological, social, and technological factors, creating a risk cycle that is difficult to break without proper intervention. This research contributes valuable insights for developing targeted prevention strategies and psychosocial interventions for adolescents in rural Indonesian contexts.

Keywords: adolescent psychology, gambling addiction, online gambling, self-control, peer pressure, rural Indonesia.

Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi faktor-faktor psikologis yang mendorong remaja terjerumus dalam kecanduan judi online, dengan fokus pada dimensi emosional, kognitif, dan sosial. Menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan metode studi kasus, kami meneliti pengalaman seorang remaja dari Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur dan dianalisis dengan analisis tematik. Hasil penelitian mengidentifikasi tiga faktor utama yang berkontribusi pada keterlibatan remaja dalam judi online: lemahnya kontrol diri, tekanan sosial teman sebaya, dan aksesibilitas yang tinggi tanpa pengawasan yang memadai. Subjek menunjukkan perilaku impulsif dan dorongan kuat untuk terus berjudi meskipun mengalami kerugian, mencerminkan regulasi diri yang rendah. Selain itu, kebutuhan akan penerimaan sosial muncul sebagai motivator signifikan, dengan perjudian berfungsi sebagai aktivitas ekonomi dan sarana untuk mendapatkan pengakuan sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan judi pada remaja berasal dari interaksi kompleks antara faktor psikologis, sosial, dan teknologi, menciptakan siklus risiko yang sulit diputus tanpa intervensi yang tepat. Penelitian ini memberikan wawasan berharga untuk pengembangan strategi pencegahan dan intervensi psikososial yang ditargetkan untuk remaja dalam konteks pedesaan Indonesia.

Kata Kunci: psikologi remaja, kecanduan judi, judi online, kontrol diri, tekanan teman sebaya, pedesaan Indonesia.

Pendahuluan

Perjudian adalah suatu bentuk pertaruhan dengan uang yang kemudian pemenangnya akan mendapatkan semua uang taruhan tersebut. Perjudian dapat dikatakan sebagai ajang adu nasib karena permainan ini bersifat untung-untungan bagi pemainnya dan yang kalah harus menerima kealahannya dengan kehilangan uang yang dipertaruhkan (Nurdiana et al., 2023). Dalam perjudian, unsur keberuntungan memegang peranan besar bagi para pemain maupun yang sudah berpengalaman yang kalah harus menerima kerugian finansial yang mereka

pertaruhkan (Kanda & Aziz, 2024). Perjudian *online* telah menjadi masalah global yang berkembang pesat dalam dua dekade terakhir. Pada dasarnya perjudian merupakan tindak pidana yang bertentangan dengan norma agama, kesusilaan maupun hukum dan membawa dampak buruk bagi setiap pelakunya

Di banyak negara, seperti Amerika Serikat, Australia, dan negara-negara Eropa, prevalensi kecanduan judi di kalangan remaja menunjukkan tren yang mengkhawatirkan (Rinduni et al., 2024). Remaja yang masih berada dalam fase perkembangan emosi dan kognitif cenderung memiliki kontrol diri yang belum matang, sehingga rentan terhadap pengaruh lingkungan dan tekanan sosial. Laporan *Journal of Gambling Studies* menyatakan bahwa berjudi di usia muda dapat berdampak jangka panjang pada kesejahteraan psikologis dan sosial, termasuk peningkatan risiko depresi, kecemasan, dan perilaku kriminal. Risnawati, Prakoso, dan Prihatini: dampak dari pertumbuhan dan pesatnya teknologi informasi serta komunikasi di dunia maya juga memengaruhi sisi kebutuhan manusia, di mana di era internet yang semakin pesat ini kebutuhan manusia akan kesenangan juga ikut muncul, salah satunya adalah dengan mengikuti perjudian secara online yang bertujuan untuk memenuhi kesenangan/kebutuhan psikologis dari manusia tersebut. Dijelaskan juga bahwa berjudi dapat menyebabkan masalah sosial seperti perceraian, kemiskinan, putus sekolah, penelantaran anak, serta budaya malas yang memperkuat kejahatan lainnya. Orang yang berjudi dapat melakukan tindakan kriminal seperti perampokan, korupsi, pencurian, pembunuhan, atau kekerasan dalam rumah tangga untuk mendapatkan uang dari judi (Asman, 2024). Dampak judi online terhadap mahasiswa yang bisa menimbulkan kerugian, dan juga bisa menimbulkan perasaan yang gelisah karena telah kehilangan banyak uang (Annisa Laras et al., 2024)

Di Asia, tren yang sama juga muncul, meskipun dengan konteks budaya dan peraturan yang berbeda. Di Indonesia, fenomena perjudian online semakin kuat seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan gawai di kalangan remaja. Menurut data Kominfo tahun 2024, lebih dari 800.000 situs perjudian online telah diblokir, namun praktik ini terus menjangkau anak muda melalui platform media sosial dan aplikasi tersembunyi. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya literasi digital dan lemahnya pengawasan keluarga. Ironisnya, keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian sering kali luput dari perhatian masyarakat karena dianggap sebagai bentuk hiburan. Maraknya perjudian daring menyebabkan gangguan dalam keuangan seseorang akibat ekonomi yang tidak stabil, namun mereka tetap terjerumus ke dalam perjudian daring. Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi disalah gunakan dalam dunia perjudian, yang menawarkan berbagai platform melalui situs dan aplikasi yang tersebar di berbagai media sosial (Rossa et al., 2024)

Di tingkat yang lebih spesifik, yakni di Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, terdapat indikasi peningkatan partisipasi remaja dalam aktivitas perjudian daring. Walaupun wilayah ini secara administratif termasuk kawasan pedesaan, kehadiran perangkat digital dan akses internet yang meluas telah menyamakan kesempatan untuk mengakses platform perjudian dengan kondisi di kota-kota. Sayangnya, kajian ilmiah yang membahas keterlibatan tersebut masih terbatas; sebagian besar studi dalam jurnal *Pertajam* cenderung bergerak dari tinjauan umum menuju uraian khusus, namun belum didukung oleh data empiris yang mutakhir dan komprehensif. Remaja dalam perjudian online di daerah tersebut masih sangat terbatas. Kebutuhan akan penelitian ini didasarkan pada kurangnya penelitian yang secara khusus mengungkap dinamika psikologis penjudi online remaja di pedesaan Indonesia. Mayoritas penelitian sebelumnya berfokus pada populasi mahasiswa atau dewasa awal di kota-kota besar dan menggunakan pendekatan kuantitatif yang cenderung mengabaikan kompleksitas pengalaman pribadi. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan dalam literatur serta memberikan dasar untuk pengembangan kebijakan pencegahan dan intervensi psikososial yang kontekstual.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada, (1) penggunaan pendekatan fenomenologis yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman subjektif, dan (2) integrasi data kualitatif dengan instrumen psikologis dan skala kontrol diri) Untuk memperkaya validitas analisis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris dan metodologis untuk

memahami dan mengobati kecanduan judi remaja dengan cara yang lebih komprehensif dan berbasis konteks.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor psikologis yang mendorong remaja untuk terlibat dalam perjudian online, dengan fokus pada faktor emosional (seperti stres dan kecemasan), kognitif (seperti impulsif dan pemikiran yang terdistorsi), dan pengaruh lingkungan sosial (tekanan teman sebaya dan dinamika keluarga). Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif fenomenologis untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman subjektif remaja yang terlibat.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus guna memperoleh pemahaman yang komprehensif dan kontekstual mengenai pengalaman serta perspektif subjek terkait praktik judi online. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggali makna, dinamika psikologis, serta faktor-faktor yang melatarbelakangi keterlibatan responden secara lebih mendalam dalam setting alamiah.

Untuk menjamin kualitas dan kredibilitas temuan, penelitian ini juga memperhatikan aspek *trustworthiness*. Kredibilitas (*credibility*) dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode, serta dilakukan *member checking* guna memastikan kesesuaian antara hasil interpretasi peneliti dan pengalaman partisipan. Transferabilitas (*transferability*) diupayakan dengan menyajikan deskripsi yang rinci dan kontekstual mengenai karakteristik subjek serta latar penelitian, sehingga pembaca dapat menilai relevansi temuan pada konteks lain yang serupa. Dependabilitas (*dependability*) dijamin melalui pencatatan proses penelitian secara sistematis dan terdokumentasi dengan baik, sehingga memungkinkan dilakukan audit terhadap konsistensi prosedur penelitian. Sementara itu, konfirmasi (*confirmability*) dijaga dengan memastikan bahwa temuan didasarkan pada data empiris yang diperoleh di lapangan, bukan pada asumsi atau bias subjektif peneliti.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara semi-terstruktur. Panduan ini dirancang untuk memberikan arahan dalam proses wawancara, namun tetap fleksibel sehingga peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan dinamika yang berkembang selama wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk menggali informasi secara komprehensif dari subjek penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis tematik. Proses analisis dimulai dari mentranskrip data wawancara, dilanjutkan dengan reduksi data, pengodean, identifikasi tema-tema utama, hingga penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi dan mengonfirmasi hasil penelitian kepada subjek penelitian melalui teknik *member checking*. Seluruh tahapan penelitian dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika, termasuk memberikan penjelasan kepada subjek mengenai tujuan dan prosedur penelitian serta meminta persetujuan tertulis sebelum wawancara dilakukan.

Hasil dan Diskusi

1. Keterlibatan Awal dalam Perjudian

Perkenalan RM dengan perjudian terjadi saat ia masih duduk di bangku sekolah menengah pertama (SMP), tepatnya kelas 3. Dalam wawancara, ia menceritakan bahwa pada saat itu ia tidak memiliki niat khusus untuk berjudi, namun situasi sosial dan lingkungan pertemanan berperan besar.

“Waktu SMP, saya masih ingat waktu kelas 3 SD.”

Peristiwa yang mengawali keterlibatan RM adalah ketika ia menghadiri sebuah acara bersama teman-temannya. Di sana, mereka bermain poker dan berbagi cerita tentang

kesenangan dan kemenangan yang mereka dapatkan. Perasaan ingin tahu dan ingin diterima membuat RM tertarik untuk mencobanya.

“Saya ingin mencoba berjudi karena pengalaman saya, salah satunya ketika saya sedang berkumpul di sebuah acara dengan teman-teman saya. Saya penasaran dan ingin ikut merasakan keseruan yang mereka alami. Saya penasaran dan ingin ikut bersenang-senang dengan mereka... Saya memiliki rasa ingin tahu yang kuat.”

2. Pengaruh Teman dan Tekanan Sosial

Dalam wawancaranya, RM menjelaskan bahwa teman sangat berpengaruh terhadap keputusannya untuk mencoba berjudi. Ia mengaku bahwa ia merasa tertekan karena tidak ingin terlihat berbeda dari orang lain. Selain itu, cerita kemenangan teman-temannya membuat perjudian terlihat menyenangkan dan penuh dengan peluang.

“Berdasarkan pengalaman saya, teman-teman sangat berpengaruh karena saya merasa tertekan untuk bergabung... Saya merasa terdorong untuk bergabung dengan mereka. Kita cenderung melakukan hal yang sama dengan teman-teman kita.”

3. Pengalaman pribadi dan dampak psikologis.

Ketika pertama kali mulai berjudi, RM mengatakan bahwa ia merasa sangat antusias dan optimis. Namun, seiring berjalannya waktu, ia mulai mengalami kerugian finansial dan tekanan emosional yang cukup besar. Perasaan bersalah, frustrasi, dan ingin “membalas dendam” atas uang yang hilang semakin memperburuk keadaannya.

“Saya dipenuhi dengan kegembiraan dan optimisme ketika saya berjudi untuk pertama kalinya. Namun, seiring berjalannya waktu, kecemasan mulai muncul, terutama ketika saya mulai kehilangan uang. Saya merasa sangat menyesal dan frustrasi.”

Dorongan untuk kembali berjudi meskipun mengalami kerugian adalah salah satu gejala awal kecanduan. RM menyadari bahwa ia mulai mengalami keinginan untuk berjudi secara terus-menerus, kesulitan untuk berhenti, dan mulai menyembunyikan kebiasaan tersebut dari orang-orang terdekatnya.

“Saya mulai mengalami gejala kecanduan judi, seperti keinginan terus-menerus untuk berjudi dan kesulitan untuk berhenti. Saya juga menyadari bahwa saya mulai berbohong tentang seberapa sering saya berjudi dan berapa banyak uang yang saya habiskan.”

4. Dampak Finansial dan Keretakan Hubungan Sosial.

Perjudian tidak hanya berdampak pada kondisi mental, tetapi juga membawa kerugian finansial. RM menjelaskan bahwa ia telah terjerat utang dan mengalami kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini juga memengaruhi hubungannya dengan keluarga dan teman-temannya.

“Saya pernah mengalami masalah keuangan karena berjudi. Saya terjebak dalam siklus perjudian dan mulai kehilangan banyak uang, yang menyebabkan utang yang menumpuk. Hubungan saya dengan teman dan keluarga menjadi renggang.”

Ketika orang tua RM mengetahui kebiasaan buruknya, hubungan keluarga menjadi semakin renggang. RM mengatakan bahwa ia merasa malu, bersalah, dan sulit menerima kritik dari orang tuanya.

“Hubungan kami menjadi sangat renggang setelah orang tua saya mengetahuinya. Saya menjauh karena malu dan merasa bersalah telah mengecewakan mereka.”

5. Kecanduan dan Akses Mudah ke Perjudian Online.

Seiring berjalannya waktu, keinginan RM untuk berjudi menjadi semakin sulit dikendalikan. Ia menjelaskan bahwa sensasi yang dirasakan otaknya setiap kali berjudi membuatnya ingin mengulanginya lagi dan lagi. Keberadaan aplikasi judi online juga memperparah keadaan karena aksesnya yang begitu mudah dan instan.

“Saya kesulitan mengendalikan keinginan saya untuk berjudi. Ditambah lagi, saya tidak perlu pergi ke tempat perjudian secara fisik karena perjudian telah menjadi sangat mudah dengan adanya aplikasi perjudian online.”

6. Kesadaran dan Perubahan.

Meskipun ia telah jatuh cukup dalam, Rm sekarang menyadari bahwa perjudian membawa lebih banyak kerugian daripada keuntungan. Dia memiliki tekad yang kuat untuk berubah dan mulai mengambil langkah-langkah positif untuk menghentikan kebiasaan tersebut. Dia menghapus aplikasi perjudian dari perangkatnya, menjauhi teman-teman yang masih berjudi, dan mulai menjalani gaya hidup sehat dan memperkuat hubungan dengan keluarga.

“Saya sangat bertekad untuk meninggalkan perilaku judi yang berbahaya. Saya juga berusaha menghindari lingkungan yang dapat memicu keinginan tersebut dan mencari kegiatan yang lebih positif.”

Perilaku ini mencerminkan impulsivitas yang tinggi dan kemampuan pengaturan diri yang rendah, yang merupakan indikator penting dari kecenderungan kecanduan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Aprilia et al., 2023) yang menyatakan bahwa kontrol diri yang rendah memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan perilaku kecanduan judi online. Selain faktor internal, tekanan sosial dari teman sebaya juga terbukti menjadi pemicu yang kuat dalam keterlibatan RM. Ia merasa terdorong untuk mengikuti perilaku kelompoknya agar tidak dianggap berbeda atau dikucilkan (Mbayang, 2024). Fenomena ini menunjukkan pentingnya pengaruh konformitas sosial dalam membentuk perilaku remaja, terutama ketika individu belum memiliki identitas diri yang kuat. Temuan ini didukung oleh penelitian Larasati dan Malay yang menegaskan bahwa pencarian sensasi dan pengaruh kelompok sebaya secara simultan dapat meningkatkan risiko keterlibatan remaja dalam praktik perjudian. Dalam konteks ini, perjudian tidak hanya dilihat sebagai kegiatan ekonomi, tetapi juga sebagai alat untuk mendapatkan pengakuan sosial.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat tiga faktor utama yang mendorong keterlibatan remaja dalam praktik perjudian daring, yaitu kontrol diri yang lemah, pengaruh sosial dari teman sebaya, dan kemudahan akses terhadap aplikasi perjudian daring tanpa pengawasan yang memadai. Subjek penelitian, seorang remaja berinisial RM, menunjukkan perilaku impulsif yang kuat, kesulitan dalam mengendalikan dorongan untuk berjudi, dan kecenderungan untuk terus berjudi meskipun mengalami kerugian. Fenomena ini menguatkan penelitian yang menyatakan bahwa kontrol diri yang rendah memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan kecenderungan kecanduan judi online. Dalam konteks psikologi, hal ini sejalan dengan teori Regulasi Diri dari Baumeister yang menjelaskan bahwa individu yang tidak mampu meregulasi dorongan-dorongan internalnya cenderung mudah terjerumus ke dalam perilaku adiktif. Subjek mengakui bahwa perjudian menjadi pelarian dari stres, kecemasan, dan tekanan yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa perjudian digunakan sebagai strategi coping untuk meredakan tekanan emosional. Penelitian Manullang yang berjudul *“Strategi Pemulihan Remaja yang Kecanduan Judi Online”* menunjukkan bahwa remaja yang mengalami tekanan psikologis yang tinggi cenderung mencari jalan pintas melalui perilaku kompulsif seperti berjudi. Kondisi ini diperkuat oleh teori emotion-focused coping Lazarus & Folkman yang menjelaskan bahwa individu yang tidak memiliki strategi manajemen stres yang sehat cenderung mencari pelepasan dalam kegiatan yang memberikan kelegaan sesaat, seperti berjudi.

Sesuai dengan Pasal 303 ayat 3 dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian diartikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan permainan di mana peluang untuk menang sangat bergantung pada faktor keberuntungan (Fanani & Tritasyah, 2023). Perjudian internet di kalangan remaja telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan di banyak negara. Judol atau judi online adalah permainan yang dilakukan secara online yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan dengan menggunakan komputer atau handphone. Judi online termasuk ke dalam salah satu kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi atau biasa disebut dengan cyber crime (Al Amin, 2024). Meskipun berjudi secara legal dibatasi pada

usia tertentu, ada bukti bahwa remaja semakin terlibat dalam perjudian internet, yang memiliki konsekuensi finansial dan psikologis yang sangat buruk. Dengan mengutamakan aspek emosional, kognitif, dan pengaruh sosial, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor psikologis yang mendorong remaja untuk berpartisipasi dalam perjudian online (Santosa et al., 2024). Masuk akal jika pembelajaran memiliki efek besar pada perilaku perjudian, terutama dalam hal keinginan untuk terus berjudi. Awalnya mereka mencoba-coba mempelajari cara bermain judi online. Penelitian ini juga berusaha menggali lebih dalam mengenai hubungan antara faktor-faktor psikologis tersebut dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dalam membentuk perilaku perjudian remaja, serta memberikan kontribusi tambahan terhadap literatur yang ada (Fitriyadi et al., 2023).

Aspek emosional sangat berpengaruh, dengan kecemasan, stres, dan perasaan tidak berdaya sering kali menjadi pendorong utama perilaku perjudian remaja (Septiani et al., 2022). Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa stres emosional dan kecenderungan untuk melakukan perilaku kompulsif, termasuk perjudian, terkait. Orang yang sering terlibat dalam kegiatan perjudian cenderung mengalami stres, kecemasan dan depresi. Kondisi ini biasanya muncul ketika mereka merasa tidak mampu mengendalikan kebiasaan berjudi mereka (Manullang et al., 2024). Remaja sering menghadapi berbagai tekanan emosional karena masalah akademik, hubungan dengan teman sebaya, atau dinamika keluarga yang tidak stabil. Dalam situasi seperti itu, perjudian online sering kali dipilih sebagai cara untuk mengalihkan perhatian dari perasaan yang tidak menyenangkan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecemasan sosial, yaitu perasaan tidak diterima atau kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya, lebih cenderung terlibat dalam perjudian online.

Konsep bahwa mereka tidak berdaya atau kehilangan kontrol juga berkontribusi besar pada penglibatan remaja dalam perjudian online. Alasan mengapa orang kecanduan judi online adalah aksesibilitas yang mudah, anonimitas, pengalaman indrawi yang menarik, ilusi kontrol, sering menang kecil, kesulitan keuangan (Khatimah & Syukur, 2024). Remaja yang mengalami kesulitan dalam kehidupan mereka, baik dalam keluarga, sekolah, maupun hubungan sosial, sering merasa tidak memiliki kendali atas situasi tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa dalam situasi seperti ini, perjudian online memberi remaja ilusi kontrol, di mana mereka merasa mereka memiliki kemampuan untuk mengendalikan situasi atau memperoleh kemenangan, meskipun hasil permainan sebagian besar acak. Ilusi kontrol ini mendorong remaja untuk terus berjudi, meskipun mereka telah mengalami kerugian (Ningsih et al., 2024). Hasil ini mengonfirmasi temuan Griffith yang menunjukkan bahwa orang yang berpartisipasi dalam perjudian memiliki ilusi kontrol, terutama pada remaja yang merasa terperangkap dalam dinamika emosional dan sosial mereka.

Selain faktor emosional, faktor kognitif seperti impulsivitas dan pemikiran terdistorsi juga memiliki dampak yang signifikan (Ayunira, 2025). Perilaku berisiko seperti perjudian lebih mungkin terjadi pada remaja yang impulsif, yang berarti mereka bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. Penemuan penelitian Volberg tahun 1994 menunjukkan bahwa impulsivitas adalah komponen utama yang bertanggung jawab atas perilaku perjudian. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian ini. Remaja yang mudah terpengaruh oleh perjudian online, yang menawarkan kepuasan instan, lebih mudah terjebak oleh perjudian ini karena impulsivitas mereka, baik karena pengaruh teman sebaya maupun perasaan cemas. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa perjudian online merangsang impulsivitas remaja, mendorong mereka untuk terus berjudi tanpa mempertimbangkan kerugian yang mungkin terjadi. Pentingnya langkah-langkah pencegahan dini terhadap perjudian online harus menjadi perhatian pemerintah. Melalui sosialisasi yang efektif mengenai bahaya judi online serta penjelasan mengenai aturan-aturan yang berlaku, pemerintah dapat berperan sebagai kontrol sosial bagi masyarakat. Upaya ini bertujuan untuk mengurangi jumlah kasus yang melibatkan masyarakat dalam risiko perjudian online (Anisa, 2024). Menurut penelitian sebelumnya, gambaran seorang remaja yang terjebak dalam kecanduan judi online slot sebelum penerapan konseling individu dengan teknik "*spitting in the soup*" menunjukkan banyak masalah, terutama dalam hal pergaulan dan kurangnya perhatian dari orang tua. Bagi remaja yang sudah

mengalami kecanduan ini, sangat penting untuk bijak dalam memilih teman dan berusaha untuk memperbaiki diri. Ingatlah bahwa masa depan kalian ada di tangan kalian sendiri, jadi teruslah berjuang untuk menjadi pribadi yang lebih baik (Abdurrahman).

Faktor yang memperparah kecenderungan kecanduan adalah mudahnya akses terhadap situs dan aplikasi perjudian online. RM mengungkapkan bahwa ia dapat dengan bebas mengakses platform perjudian kapan saja melalui ponsel pribadinya tanpa sepengetahuan orang tuanya. Orang-orang menyalahgunakan akses mudah ke Internet untuk berjudi. Awalnya orang-orang datang ke game online, kemudian remaja datang ke game online karena rasa ingin tahu dan penasaran (Lubis et al., 2023). Perjudian adalah taruhan yang dilakukan secara sadar, yaitu mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap berharga, dengan pemahaman bahwa risiko & ekspektasi tertentu melekat pada permainan, pertandingan, kontes, dan peristiwa yang pasti atau tidak pasti (Hanif & Astuti, 2017). Minimnya kontrol dari lingkungan keluarga dan institusi pendidikan membuat aktivitas perjudian dapat dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan berulang-ulang. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital yang tidak dibarengi dengan pengawasan yang ketat dapat menjadi pintu masuk perilaku menyimpang pada remaja. Seperti yang diungkapkan oleh Imtihan dan Ula, lemahnya sistem proteksi digital di tingkat keluarga dan sekolah menjadi faktor yang cukup signifikan dalam maraknya kasus kecanduan judi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam perjudian online merupakan hasil dari interaksi yang kompleks antara aspek psikologis, sosial, dan teknologi (Raja et al., 2025). Aspek-aspek tersebut saling menguatkan dan menciptakan siklus risiko yang sulit untuk diputus, terutama ketika tidak ada intervensi yang memadai dari lingkungan sekitar. Kecanduan judi pada remaja tidak dapat semata-mata dipandang sebagai penyimpangan perilaku individu, melainkan sebagai gejala dari sistem kepedulian dan pengawasan sosial yang kurang optimal (Iskandar & Priambada, 2025). Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai dinamika psikologis dan sosial ini sangat penting sebagai dasar untuk merancang strategi pencegahan dan intervensi yang tepat sasaran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengisi kekosongan literatur tentang kecanduan judi di kalangan remaja di daerah pedesaan yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam kajian akademis, terutama dari pendekatan kualitatif berbasis fenomenologi.

Pemikiran yang terdistorsi adalah faktor penting dalam perilaku perjudian remaja selain impulsivitas (Gandi, 2023). Remaja yang bermain judi online sering mengalami pemikiran terdistorsi, seperti percaya bahwa mereka dapat mengontrol hasil perjudian atau bahwa mereka akan "beruntung" pada putaran berikutnya (Fadila et al., 2022). Studi ini memberikan pemahaman tentang bagaimana desain permainan dan lingkungan sosial digital memperkuat pemikiran terdistorsi ini (Rahmat, C. P., et al., 2024). Remaja yang berjudi online sering mengalami kesalahan kognitif seperti ilusi kontrol dan optimisme berlebihan. Kesalahan-kesalahan ini mendorong mereka untuk berjudi bahkan setelah mengalami kerugian besar. Studi yang dilakukan oleh Toneatto tahun 1999 menemukan bahwa kesalahan kognitif seperti ini menyebabkan perilaku perjudian menjadi lebih buruk. Studi ini juga membahas aspek baru tentang bagaimana desain permainan online, yang seringkali dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman yang menyenangkan, mendorong pemikiran terdistorsi tersebut (Yandri et al., 2024).

Pengaruh sosial sangat memengaruhi bagaimana remaja berjudi. Hadirnya internet di era sekarang ini menjadi salah satu penyebab terjadinya perubahan sosial (Azizah, 2023). Perubahan sosial sebagai salah satu bagian dari perkembangan teknologi saat ini menjadikan internet sebagai salah satu hal yang dapat menimbulkan bentuk kejahatan, jadi perlu pengawasan dari orang tua (Mulyono, 2021). Tekanan dari teman sebaya, baik secara langsung maupun melalui media online, memainkan peran penting dalam mendorong remaja untuk mencoba perjudian (Rizzaldi & Mustofa, 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa remaja yang memiliki teman sebaya yang bermain judi lebih cenderung terlibat dalam aktivitas serupa. Namun, penelitian ini memperluas temuan ini dengan menunjukkan bahwa tekanan dari teman sebaya di dunia digital menjadi lebih sulit untuk dihindari. Remaja merasa terpaksa mengikuti teman-teman mereka agar diterima dalam kelompok sosial karena lingkungan yang

lebih intens yang diciptakan oleh media sosial dan aplikasi perjudian online. Selain itu, dinamika keluarga memengaruhi bagaimana remaja berperilaku dalam perjudian. Keluarga yang tidak stabil atau kurang perhatian dan pengawasan dapat menyebabkan remaja bermain judi online. (Junaidi, 2022).

Dengan mengintegrasikan faktor emosional, kognitif, dan sosial dalam kerangka yang lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori dan praktik terkait dengan faktor psikologis yang mendorong remaja untuk berpartisipasi dalam perjudian Online (Judijanto, 2025). Penelitian ini juga mengungkapkan dimensi baru, seperti bagaimana perilaku perjudian pada remaja dipengaruhi oleh dinamika yang mendasari perilaku mereka. Meskipun sangat membantu, penelitian ini memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah penggunaan wawancara dan observasi, yang keduanya dapat dipengaruhi oleh bias subjektif. Selain itu, sampel yang digunakan terbatas pada remaja di wilayah tertentu, sehingga hasil ini mungkin tidak tepat untuk kondisi yang lebih luas. Untuk memperkuat temuan ini, penelitian di masa depan dapat melibatkan sampel yang lebih besar dan lebih beragam. Penelitian lebih lanjut tentang perbedaan kultural dan gender dalam keterlibatan remaja dalam perjudian online dan efek jangka panjang dari perilaku ini terhadap perkembangan psikologis mereka dapat menjadi topik penelitian berikutnya.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Subjek penelitian hanya melibatkan satu informan, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi remaja. Selain itu, data yang dikumpulkan bersifat subjektif dan bergantung pada narasi pribadi, sehingga ada potensi bias persepsi. Penelitian ini juga terbatas pada satu wilayah geografis dengan latar sosial tertentu. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut yang melibatkan lebih banyak informan dari berbagai latar belakang serta pendekatan kuantitatif atau metode campuran sangat disarankan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Simpulan

Studi menyimpulkan bahwa keengganan remaja dalam hubungan daring disebabkan oleh interaksi kompleks antara faktor psikologis seperti stres, impulsivitas, dan kecemasan, faktor sosial, keluarga dan sebaya, tekanan, dan kemudahan akses ke teknologi digital tanpa hambatan. Menyebabkan pola adiktif yang sulit dihentikan tanpa intervensi yang tepat. Sulit dihentikan tanpa intervensi yang tepat. Hal ini menyoroti pentingnya pendekatan fenomenologis untuk memahami subjek remaja secara lebih komprehensif, serta adanya literasi digital, dukungan pendekatan fenomenologis, dan intervensi psikologis berbasis konteks lokal, khususnya di daerah pedesaan. Untuk memahami subjek remaja secara lebih komprehensif, serta adanya literasi digital, dukungan kelompok, dan intervensi psikologis berbasis konteks lokal, khususnya di daerah pedesaan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam proses penelitian ini, khususnya organisasi penelitian itu, terutama pihak-pihak yang telah memberikan analisis mendalam terhadap pokok bahasan, pihak-pihak yang telah memberikan informasi dan dukungan teknis, serta pihak akademisi yang telah memberikan harga yang wajar untuk artikel ini. telah memberikan analisis menyeluruh tentang pokok bahasan, lembaga yang telah memberikan informasi dan dukungan teknis, dan akademisi yang telah memberikan harga yang wajar untuk artikel ini. Dalam terselesaikannya penelitian, kolaborasi dan kerja tim di banyak organisasi telah menjadi elemen penting. Dan kerja sama tim di banyak organisasi telah menjadi elemen krusial.

Daftar Pustaka

Abdurrahman, M. (2020). Generasi Muda, Agama Islam, dan Media Baru: Perilaku Keagamaan Gerakan Shift Pemuda Hijrah Bandung. *ANIDA (Aktualisasi Nuansa Ilmu Dakwah)*, 20(1). <https://doi.org/10.15575/anida.v20i1.8713>

- Al Amin, A. (2024). Judi Online di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa: Studi Tinjauan Pustaka. *Martyvel: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 40–43. <https://doi.org/10.33084/martyvel.v1i2.7513>
- Anisa, L. N. (2024). Judi online dalam perspektif maqashid syariah. *Journal of Islamic Business Management Studies*, 5(1).
- Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, & Mic Finanto. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Aprilia, N., Pratikto, H., & Aristawati, A. R. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *NNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888–895.
- Asman, A. (2024). Dampak Negatif Judi Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga Perspektif Hukum Keluarga Islam. *Ahlika: Jurnal Hukum Keluarga dan Hukum Islam*, 1(1), 11–35. <https://doi.org/10.70742/ahlika.v1i1.13>
- Ayunira, L. M. (2025). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Perkembangan Jiwa Keagamaan dan Implikasinya terhadap Perilaku Individu dalam Perspektif Psikologi Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 179–187. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3100>
- Azizah, K. N. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Desa Buana Bhakti kabupaten siak. *Instructional Development Journal*, 5(3), 321–324.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Fanani, A. F., & Tritasyah, R. P. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum The Rise of Online Gambling Among Young People from a Legal Perspective. *Jurnal Fundamental JUSTICE*, 1, 171–185.
- Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Asshidiqi, M. R. A., Ilham, M. A., Aibina, O. I., Hesda, N., Al Fayyedh, F., & others. (2023). Pengaruh Dunia IT Terhadap Perilaku Remaja Generasi Z. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(2), 21–37. <https://doi.org/10.55606/religion.v1i2.61>
- Gandi, D. A. F. (2023). Penerapan Konseling Individu dengan Teknik Mindfulness Based Cognitive Therapy untuk Menurunkan Adiksi Game Online di SMP Negeri 42 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 13(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/52139>
- Hanif, Muh., & Astuti, D. I. (2017). Religiusitas dan Toleransi antar Siswa Beda Agama ada Sekolah Menengah Atas Negeri Di Kabupaten Banyumas (Studi Pada Sman 2 Purwokerto). *Jurnal Penelitian Agama*, 18(2), Article 2. <https://doi.org/10.24090/jpa.v18i2.2017.pp371-386>
- Iskandar, B., & Priambada, B. S. (2025). Analisis Kriminologi Terhadap Dampak serta Pencegahan Judi Online. *Juris Delict Journal*, 1(2), 133–144.
- Judijanto, L. (2025). Integrasi Psikologi Pendidikan dalam Pengembangan Pendidikan Kontemporer: Suatu Tinjauan Sintesis Teoretis. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(3), 4371–4390.
- Junaidi, K. (2022). Analisis Kenakalan Remaja di Kecamatan Pahandut Kota Palangka Raya. *Jurnal SOCIOPOLITICO*, 4(1), 23–35. <https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v4i1.56>
- Kanda, A. S., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online terhadap Kesenjangan Anak Muda di D cikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3). <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- Khatimah, A. W. N., & Syukur, M. (2024). Kesalahan Berpikir dalam Praktik Judi Online: Perspektif Filsafat Ilmu terhadap Rasionalitas dan Pengambilan Keputusan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1749–1761. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16375>
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655–2663.

- Manullang, N., Simatupang, P., Purba, D. G., Sijabat, K. M., Marbun, R. F., & Naibaho, D. (2024). Strategi Pemulihan Remaja yang Kecanduan Judi Online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 34–40. <https://doi.org/10.69714/2bdpkt95>
- Mbayang, C. M. (2024). Pergaulan Bebas di Kalangan Remaja. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, 2(1), 366–372.
- Mulyono, F. (2021). Dampak Media Sosial bagi Remaja. *Jurnal Simki Economic*, 4(1), 57–65. <https://doi.org/10.29407/jse.v4i1.66>
- Ningsih, S., Fariyah, L., & Prasetya, B. (2024). Perilaku dan Motivasi Anak Angkringan dalam Judi Online di Indonesia. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i1.1310>
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2023). Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan. *Perspektif*. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>
- Rahmat, C. P., Ilahi, F. N., Cahyo, G. N., & Sugara, H. (2024). Perilaku agresif pada remaja: dampak dan pencegahannya. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(3), 20–26.
- Raja, M., Syamsiawan, S., & Yulianto, H. (2025). Determinan Sosio-Ekonomi dan Teknologis Penyebab Kecanduan Judi Online pada Generasi Muda di Wilayah Urban. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(2), 4066–4073.
- Rinduni, R., Ramadani, A. T., & Arrizal, B. H. (2024). Dampak Penyalahgunaan Aplikasi Dana Dalam Transaksi Judi Online di Kalangan Remaja. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 2(4), 167–173. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14059903>
- Rizzaldi, M. R., & Mustofa, R. H. (2024). Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(6), 4503. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i6.4161>
- Rossa, F. F., Rahmaningsih, A., Dzulqarnain, A., Nanda, D. A., Oktaviano, K., Melati, L., Dewi, R. S., & Apriliyani, R. (2024). Peningkatan Literasi Digital Melalui Sosialisasi Bahaya Pinjaman Online Ilegal dan Judi Online di Desa Boto Kabupaten Wonogiri. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(4), 5994–6002.
- Santosa, N. M., Putri, A. S., & Kinanti, D. A. (2024). Dampak Sosial dan Psikologis Dari Perjudian Online. *Well Being: Journal Psychology*, 1(1), 64–73.
- Septiani, F., Saragih, E. L., Purba, G. A., Sarinah, P. P., & Damanik, R. N. (2022). Analisis Perbandingan Tingkat Depresi pada Mahasiswa Angkatan 2022 dan 2024 Jurusan Biologi Universitas Negeri Medan. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 3(2), 63–73. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i2.444>
- Yandri, H., Juliawati, D., Kholidin, F. I., Rasmita, R., & Daflaini, D. (2024). Psychological Mechanisms Underlying Aggressive Behavior In Free Fire Gamers Within The Context of Kerinci Malay Culture. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 5(2), 228–236. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v5i2.4342>

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
