

Efektifitas Pemusnahan Judi Online Pada Kalangan Remaja Hingga Dewasa

Farhan Tri Cesar¹, Natasya Desy Safitri², Ferio Aditya Rachman³

^{1,2,3}Universitas Pamulang, Jl. Suryakencana No.1, Pamulang Bar., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417
trifarahancesar@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to determine differences in perceptions or characteristics between two groups of respondents as measured through questionnaires. Descriptive statistics were used to conduct this analysis. The results of the analysis showed that there were big differences between the two groups. The variance of the first group reached 220.5045 compared to 50.80424 in the second group. The first group has an average of 36.14423 with a minimum value of 18 and a maximum of 48, and a standard deviation of 7.127709, which shows relatively homogeneous data. The second group had a mean of 75.30048 with a minimum value of 37.5 and a maximum of 100, and a standard deviation of 14.84939, which shows a greater level of data diversity. These differences in features indicate that the variables affect the two groups differently. Consequently, different methods are used to explain the results. This study provides important insights into the variability in survey data between groups, which helps social research and management understand the diverse characteristics of respondents.

Keywords: Online gambling, teenagers, adults

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memeriksa perbedaan persepsi atau karakteristik antara dua kelompok responden yang diukur melalui kuesioner. Statistik deskriptif digunakan untuk melakukan analisis ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan besar antara kedua kelompok. Variansi kelompok pertama mencapai 220.5045 dibandingkan dengan 50.80424 pada kelompok kedua. Kelompok pertama memiliki rata-rata sebesar 36.14423 dengan nilai minimum 18 dan maksimum 48, serta standar deviasi sebesar 7.127709, yang menunjukkan data yang relatif homogen. Kelompok kedua memiliki rata-rata sebesar 75.30048 dengan nilai minimum 37.5 dan maksimum 100, serta standar deviasi sebesar 14.84939, yang menunjukkan tingkat keragaman data yang lebih besar. Perbedaan fitur ini menunjukkan bahwa variabel mempengaruhi kedua kelompok secara berbeda. Akibatnya, metode yang berbeda digunakan untuk menjelaskan hasil. Studi ini memberikan wawasan penting tentang variabilitas dalam data survei antar kelompok, yang membantu penelitian sosial dan manajemen memahami karakteristik yang beragam dari responden.

Kata kunci: Judi online, remaja, dewasa

Copyright (c) 2025 Farhan Tri Cesar, Natasya Desy Safitri, Ferio Aditya Rachman

✉Corresponding author: Farhan Tri Cesar

Email Address: trifarahancesar@gmail.com (Jl. Suryakencana No.1, Pamulang Bar., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417)

Received 18 December 2024, Accepted 24 December 2024, Published 2 January 2024

PENDAHULUAN

Fenomena judi online semakin mengkhawatirkan, terutama di kalangan remaja dan dewasa. Baik individu maupun masyarakat secara luas mengalami dampak negatif yang signifikan dari perjudian online. Zulfikar et al. (2024) menekankan bahwa kemajuan era digital dan teknologi telah meningkatkan kemungkinan kasus judi online di masyarakat, terutama di daerah pedesaan di mana akses ke edukasi digital masih kurang. Selain itu, dengan kemudahan internet dan teknologi saat ini, menjadi semakin sulit untuk mengontrol kegiatan judi online ini. Untuk mengurangi dampak negatif judi online terhadap masyarakat, penting untuk memberi tahu orang tentang bahayanya.

Faktor lain yang mendorong orang untuk bermain judi online termasuk rasa ingin tahu, tekanan ekonomi, dan dampak lingkungan, menurut Bakhtiar dan Adilah (2024). Hal ini berdampak pada aspek sosial dan ekonomi yang lebih luas, seperti penurunan produktivitas dan peningkatan risiko kehilangan

uang, selain pada kesehatan mental seseorang. Selain itu, mereka menekankan bahwa penegakan hukum yang efektif terhadap pelaku judi online masih menjadi masalah bagi pemerintah. Pemusnahan judi internet harus dianggap sebagai langkah penting dalam menekan tingkat kejahatan dan melindungi masyarakat dari kerugian yang lebih besar.

Studi literatur Hakim, Dewi, dan Aurelia (2024) menunjukkan bahwa tidak hanya orang yang bermain judi online tetapi juga keluarga mereka terkena dampak. Aktivitas ini dapat merusak harmoni keluarga dan meningkatkan konflik rumah tangga, yang pada akhirnya akan berdampak buruk pada perkembangan anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa judi online bukan hanya masalah pribadi tetapi juga masalah sosial yang membutuhkan perhatian dari berbagai pihak, seperti pemerintah, organisasi masyarakat, dan institusi pendidikan.

Berbagai pihak telah mengusulkan beberapa strategi untuk mengurangi efek negatif dari permainan judi online. Fauzi dan Hosnah (2024) mengatakan bahwa untuk menangani kasus judi online dengan lebih efisien, penerapan hukum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP) harus diperkuat. Majelis Pemberdayaan Masyarakat Muhammadiyah (2024) juga bekerja untuk membantu masyarakat menangani kasus judi online di masyarakat. Namun, pemusnahan judi online harus dilakukan dengan baik oleh berbagai bagian masyarakat, termasuk penegakan hukum yang tegas dan upaya pencegahan yang menyeluruh.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, fenomena judi online semakin marak. Seperti yang dinyatakan oleh Zulfikar et al. (2024), kemudahan akses internet telah memungkinkan berbagai aktivitas ilegal, termasuk perjudian online, yang berdampak besar pada masyarakat. Masyarakat di daerah pedesaan seperti Desa Banyusari lebih rentan menjadi korban teknologi digital. Para peneliti menemukan bahwa untuk menekan peningkatan kasus perjudian online, edukasi masyarakat sangat penting dalam menghadapi era digital. Masyarakat diharapkan tidak terlibat dalam judi online jika mereka memahami lebih baik tentang bahaya dan risikonya.

Bakhtiar dan Adilah (2024) mengatakan bahwa ada banyak alasan untuk bermain judi online, termasuk tekanan finansial, pengaruh lingkungan, dan rasa ingin tahu yang besar. Faktor-faktor ini sangat memengaruhi pertumbuhan judi online, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Mereka menekankan bahwa tekanan ekonomi adalah faktor utama yang mendorong orang untuk mencari uang tambahan, bahkan dengan cara yang ilegal. Studi ini juga menunjukkan bahwa judi online berdampak pada kesehatan mental dan pendapatan seseorang.

Dalam penelitian mereka, Hakim, Dewi, dan Aurelia (2024) menekankan bahwa bermain judi online memiliki efek negatif pada kehidupan sosial dan pribadi seseorang. Seringkali, kegiatan ini menyebabkan masalah keuangan dan kecanduan, yang dapat mengganggu harmoni keluarga. Selain itu, berjudi, yang menghabiskan kekayaan keluarga, seringkali menjadi sumber konflik rumah tangga. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya intervensi bagi individu dan keluarga yang terdampak melalui konseling dan pendampingan.

Di sisi hukum, Fauzi dan Hosnah (2024) menekankan bahwa, meskipun Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP) memiliki pasal yang mengatur perjudian, namun kurang efektif untuk menangani kasus judi online. Mereka berpendapat bahwa dalam situasi seperti ini, penegakan hukum harus lebih diperketat untuk memberikan efek jera bagi pelaku. Selain itu, sebagai tindakan pencegahan, mereka menyarankan lebih banyak kerja sama antara penegak hukum dan penyedia layanan internet untuk menghentikan akses ke situs judi online.

Namun, pentingnya organisasi masyarakat tidak boleh diabaikan. Majelis Pemberdayaan Masyarakat Muhammadiyah (2024) menerbitkan artikel yang menyatakan bahwa lembaga ini aktif mendidik orang tentang bahaya judi online. Tujuan dari penyuluhan ini adalah untuk mendorong masyarakat untuk mengetahui dan menghindari semua jenis perjudian digital yang semakin populer. Organisasi tersebut berharap dapat membantu mengurangi jumlah kasus judi online di masyarakat dengan metode preventif ini.

Menurut Zulfikar et al. (2024), salah satu metode yang efektif untuk mengatasi masalah judi online di kalangan remaja dan dewasa adalah edukasi digital. Kursus ini mengajarkan orang untuk menggunakan internet dengan hati-hati, mengetahui bahaya yang mengintai di sana, dan bagaimana menghindari situs atau aplikasi yang berpotensi berbahaya. Mereka menekankan bahwa pengetahuan yang cukup tentang bahaya yang terkait dengan judi online diharapkan dapat mendorong orang untuk menghindari aktivitas tersebut.

Hakim et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan pendekatan holistik sangat penting untuk memerangi perjudian online, yang melibatkan tindakan preventif, edukatif, dan rehabilitatif. Mereka mengusulkan bahwa tidak hanya penegakan hukum yang diperlukan, tetapi juga bantuan dan konseling bagi mereka yang terjerumus dalam perjudian internet. Tujuannya adalah untuk membantu orang tersebut pulih dan mengembalikan keseimbangan dalam kehidupan mereka, baik secara psikologis maupun finansial.

Selain itu, Bakhtiar dan Adilah (2024) menemukan bahwa judi online menarik remaja, terutama dalam bentuk permainan yang disamarkan sebagai hiburan. Mereka menyatakan bahwa sejumlah besar situs judi online menggunakan strategi gameifikasi untuk menarik perhatian remaja. Metode ini dianggap berbahaya karena dapat menarik remaja tanpa menyadari bahwa itu adalah perjudian. Untuk itu, peraturan yang lebih ketat diperlukan untuk konten digital yang mengandung elemen perjudian.

Secara keseluruhan, penelitian telah menunjukkan bahwa penghapusan perjudian internet tidak hanya memerlukan penegakan hukum yang ketat, tetapi juga upaya bersama dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan kelompok masyarakat. Diharapkan bahwa pendidikan, bantuan, dan peraturan yang kuat dapat menekan jumlah kasus judi online dan melindungi masyarakat dari efek negatifnya.

METODE

Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini dikumpulkan melalui metode kuantitatif melalui metode survei. Alat yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang dibagikan kepada semua peserta di Desa Banyusari, yang mengandung sebelas indikator yang menunjukkan persepsi masyarakat terhadap judi online. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert, yang memungkinkan responden memberikan penilaian terhadap berbagai aspek yang terkait dengan perjudian online. Setelah data dikumpulkan, analisis statistik deskriptif dan inferensial dilakukan untuk menemukan pola dan hubungan antarindikator. Selanjutnya, data ini diolah menggunakan perangkat lunak statistik untuk memastikan bahwa hasilnya akurat dan obyektif.

HASIL DAN DISKUSI

Dari data yang dikumpulkan, nilai rata-rata indikator "Masyarakat yang melakukan judi online dengan intensitas tinggi setiap hari" cukup tinggi. Ini menunjukkan bahwa sebagian orang di Desa Banyusari secara teratur bermain judi online. Skor rata-rata indikator ini adalah 3, yang menunjukkan frekuensi yang cukup sering dan menunjukkan bahwa orang-orang di desa ini mungkin rentan terhadap kecanduan judi online. Keterbatasan pengetahuan tentang efek negatif judi online dan kemudahan akses internet keduanya mungkin memengaruhi faktor ini.

Selain itu, indikator "Pengaruh lingkungan sekitar dalam melakukan judi online" juga memiliki skor rata-rata yang cukup signifikan. Dengan nilai rata-rata 3 ini, dapat disimpulkan bahwa faktor sosial memainkan peran yang signifikan dalam mendorong seseorang untuk bermain judi online. Sebuah lingkungan yang mengizinkan judi online cenderung meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam aktivitas tersebut. Teori sosial menyatakan bahwa norma dan kebiasaan lingkungan sering memengaruhi perilaku seseorang. Penemuan ini sejalan dengan teori ini.

Hasil untuk indikator "Kepuasan yang diperoleh saat menang dari judi online" menerima skor rata-rata 4, yang merupakan skor tertinggi dari semua indikator. Hal ini menunjukkan bahwa responden sangat senang dengan kemenangan dalam permainan online. Meskipun mereka menyadari risiko yang menyertai judi online, kepuasan ini mungkin menjadi salah satu alasan utama mengapa orang terus berpartisipasi.

Hasil dari indikator "Persepsi masyarakat tentang risiko yang dihadapi dalam judi online" menunjukkan nilai rata-rata yang relatif rendah, sekitar 2, yang menunjukkan bahwa masyarakat Desa Banyusari cenderung kurang menyadari risiko dari judi online dari segi keuangan dan kesehatan mental. Karena masyarakat mungkin tidak menyadari dampak jangka panjang yang ditimbulkannya, kurangnya kesadaran ini dapat berkontribusi pada tingginya partisipasi dalam judi online.

Nilai indikator "Peranan pihak keluarga dalam mengurangi kebiasaan judi online" relatif rendah, kira-kira 2,5. Ini menunjukkan bahwa dukungan keluarga untuk menghindari atau mengurangi judi online masih tidak efektif. Meskipun demikian, peran keluarga seharusnya sangat penting dalam

menurunkan tingkat kecanduan judi online. Untuk membantu seseorang mengurangi ketergantungannya pada judi online, keluarga harus memberikan dukungan emosional dan edukasi.

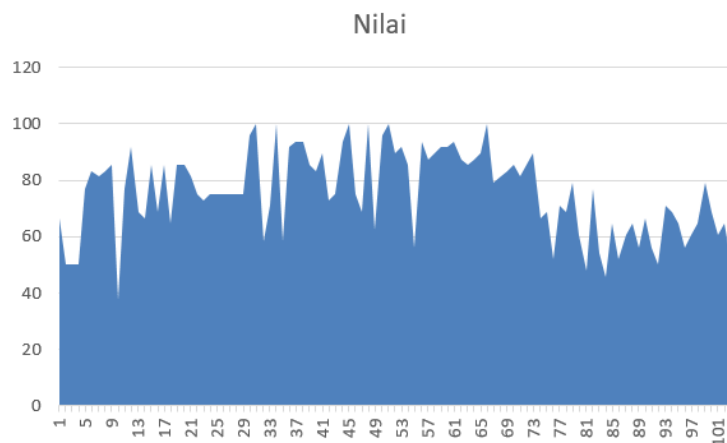
Indikator "Kebutuhan edukasi masyarakat terhadap risiko judi online" menerima skor yang cukup baik, rata-rata 3,5. Ini menunjukkan bahwa masyarakat menyadari pentingnya belajar tentang efek buruk judi online, meskipun masih sedikit orang yang melakukannya. Studi ini menunjukkan bahwa penyuluhan yang lebih komprehensif diperlukan di Desa Banyusari agar masyarakat lebih memahami bahaya yang terkait dengan permainan online.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sejumlah variabel sosial, lingkungan, dan psikologis berkontribusi terhadap tingginya partisipasi masyarakat dalam judi online. Variabel-variabel ini termasuk kepuasan emosional dari kemenangan, efek lingkungan, dan kurangnya pengetahuan tentang risiko judi online.

Tabel 1. Statistik

Rata	36.14	75.30
Min	18.00	37.50
Max	48.00	100.00
Std	7.13	14.85
Var	36.14	75.30

Source: Dibuat oleh penulis (2024)



KESIMPULAN

Kedua kelompok data menunjukkan perbedaan yang signifikan, menurut analisis data yang dilakukan. Kelompok pertama memiliki rata-rata 36.14423, dan kelompok kedua memiliki rata-rata 75.3048. Hal ini menunjukkan bahwa ada variasi yang mencolok antara dua kelompok tersebut. Ini mungkin disebabkan oleh perbedaan karakteristik antara kedua kelompok tersebut atau oleh faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Nilai minimum dan maksimum dalam kedua kelompok juga menunjukkan variasi yang cukup besar; nilai minimum untuk kelompok pertama adalah 18, dan nilai maksimum untuk kelompok kedua adalah 37.5, dan nilai maksimum adalah 100. Rentang yang lebih luas dalam kelompok kedua

menunjukkan bahwa data dalam kelompok ini lebih bervariasi dibandingkan dengan kelompok pertama, yang menunjukkan tingkat persepsi atau karakteristik yang signifikan yang berbeda antar responden.

Tingkat keragaman data juga ditunjukkan oleh standar deviasi (Std) dari kedua kelompok. Dengan standar deviasi 7.127709 untuk kelompok pertama dan standar deviasi 14.84939 untuk kelompok kedua, terlihat bahwa kelompok kedua memiliki penyebaran data yang lebih besar. Ada kemungkinan bahwa variasi yang tinggi dalam kelompok kedua menunjukkan bahwa variabel yang mempengaruhi responden dalam kelompok ini lebih kompleks atau beragam dibandingkan dengan kelompok pertama.

Dengan nilai variansi (Var) 50.80424 untuk kelompok pertama dan 220.5045 untuk kelompok kedua, hasil menunjukkan lebih banyak ketidakhomogenan dalam data dalam kelompok kedua. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa ada perbedaan mendasar antara dua kelompok yang diteliti. Ini mungkin berarti bahwa pendekatan yang berbeda harus digunakan untuk menangani atau memahami lebih lanjut karakteristik masing-masing kelompok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada yang telah membantu, baik secara finansial maupun dalam bentuk bantuan lainnya, agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Pemberi dana penelitian atau donatur yang telah memberikan dukungan keuangan untuk keberlanjutan penelitian Bantuan dana ini sangat penting untuk membiayai berbagai bagian penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga pengolahan hasil penelitian. Institusi atau lembaga yang menyediakan fasilitas dan izin yang diperlukan selama proses penelitian, seperti akses ke laboratorium, akses ke data, dan bantuan administrasi.. Mereka yang sehari-hari membantu tim peneliti, rekan peneliti, asisten, dan staf pendukung dalam pengumpulan, pengolahan, dan pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Zulfikar, R., Katim, C. A. G., Rinjani, D. M., Turesna, G., Rafly, M., Saputra, S. J., & Kurniawan, N. F. (2024). Edukasi Menghadapi Era Digital Dan Resiko Teknologi Terhadap Kasus Judi Online Dan Pinjaman Online Dalam Upaya Penegakan Dan Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat Desa Banyuwangi. *Academica : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 227–236. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13358062>
- Peran Majelis Pemberdayaan Masyarakat Muhammadiyah Dalam Menanggulangi Kasus Judi Online. (2024). *Masterpiece: Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 2(3), 134-140. <https://doi.org/10.62083/kfpy6447>
- Hakim, I. A., Dewi, R. N., & Aurelia P, M. P. (2024). Studi Literatur: Bahaya Judi Online Terhadap Diri Sendiri dan Keharmonisan Keluarga. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 2(1), 56–77. Retrieved from <https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/63>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban

Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>

Fauzi, M., & Hosnah , A. U. (2024). PENANGAN HUKUM TERHADAP KEJAHATAN JUDI DI ONLINE DI DALAM KUHAP. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 2(8), <http://jurnal.kolibi.org/index.php/kultura/article/view/2059>