

Trend Judi Online Pada Kelompok Remaja: Faktor Resiko dan Dampak Sosial

Mochammad Machfud, Khodijah

UIN Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
foedmahfoed313@gmail.com, uchykhadijah7@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mengubah cara perjudian dilakukan, dari biasanya dilakukan di lokasi fisik seperti kasino menjadi lebih mudah diakses melalui platform digital yang terhubung dengan internet. Sekarang, seseorang dapat dengan mudah mengakses permainan perjudian secara online hanya dengan menggunakan perangkat digital dan koneksi internet. Meskipun kemudahan akses ini memberikan kenyamanan dan privasi yang lebih besar, namun perlu diingat bahwa perjudian tetap menjadi kegiatan yang dilarang atau terbatas di banyak negara. Karena itu, ada keprihatinan terkait meningkatnya keterlibatan individu, terutama remaja, dalam perjudian online yang berpotensi memiliki dampak negatif pada aspek-aspek kehidupan mereka. Penelitian ini memiliki tujuan yang komprehensif dalam menggambarkan serta menganalisis partisipasi remaja dalam perjudian online. Hal ini mencakup evaluasi risiko yang dihadapi oleh remaja serta dampak sosial yang terjadi akibat keterlibatan mereka dalam praktik perjudian online. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif dengan pendekatan kajian literatur (*library research*) menjadi landasan penelitian ini. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti buku, artikel jurnal, dan sumber-sumber internet yang relevan, guna menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi popularitas perjudian online di kalangan remaja serta menyoroti risiko dan dampak negatifnya dalam masyarakat. Penelitian ini diharapkan mampu mengidentifikasi faktor-faktor pendorong minat remaja terhadap perjudian online, merinci risiko-risiko yang terkait dengan keterlibatan remaja dalam aktivitas ini, dan mengungkapkan berbagai dampak sosial negatif yang timbul akibat praktik perjudian online di kalangan remaja dalam masyarakat.

Kata kunci: judi online, remaja, faktor resiko, dampak sosial

Abstract

The development of technology has changed the way gambling is done, from being done in physical locations such as casinos to being more accessible through digital platforms connected to the internet. Now, one can easily access gambling games online by simply using a digital device and an internet connection. While this ease of access provides greater convenience and privacy, it is important to remember that gambling remains a prohibited or restricted activity in many countries. As such, there are concerns regarding the increasing involvement of individuals, especially adolescents, in online gambling which could potentially have a negative impact on aspects of their lives. This study has a comprehensive objective in describing and analyzing adolescents' participation in online gambling. This includes evaluating the risks faced by adolescents as well as the social impacts that occur due to their involvement in online gambling practices. The research method used by the researcher is a descriptive method with a library research approach as the foundation of this research. This approach involves collecting data from various sources such as books, journal articles and relevant internet sources, in order to analyze the factors that influence the popularity of online gambling among teenagers and highlight its risks and negative impacts in society. This research is expected to identify the factors driving teenagers' interest in online gambling, detail the risks associated with teenagers' involvement in this activity, and reveal the various negative social impacts arising from the practice of online gambling among teenagers in society.

Keywords: online gambling, adolescents, risk factors, social impact

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, dinamika sosial masyarakat dipengaruhi oleh beberapa perubahan yang kompleks seperti perkembangan teknologi, mekanisasi, industrialisasi dan urbanisasi. Perubahan ini tidak hanya menciptakan pola perilaku baru, namun juga berdampak pada

transformasi nilai-nilai sosial yang sudah ada sebelumnya. Akibatnya timbullah berbagai permasalahan sosial yang kompleks di masyarakat. Perkembangan zaman berdampak pada merosotnya nilai-nilai sosial di masyarakat. Salah satu akibatnya adalah munculnya berbagai permasalahan sosial. Seringkali perubahan tersebut membuat kita sulit

menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan kehidupan sosial yang semakin kompleks. Kesulitan penyesuaian diri ini seringkali menimbulkan kebingungan, kegelisahan, dan konflik baik yang terlihat maupun yang tersembunyi baik dari faktor eksternal maupun internal.

Faktanya, banyak orang mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan tuntutan kehidupan sosial yang kompleks ini. Beberapa orang mulai mengembangkan perilaku yang cenderung menyimpang dan melakukan tindakan egois tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap orang lain. Salah satu contoh yang sangat mengkhawatirkan adalah meningkatnya perjudian di kalangan remaja. Perjudian menjadi lebih umum dan terus berkembang di kalangan remaja. Fenomena ini penting untuk dikaji lebih dalam, karena berdampak pada kehidupan remaja dan masyarakat secara keseluruhan.

Dalam kacamata umum praktik judi bukan hanya dianggap sebagai masalah sosial, tetapi juga sebagai tindakan kriminalitas. Hal ini menyoroti dampak negatif yang dianggap ditimbulkan oleh judi, baik dari sudut pandang sosial maupun hukum. Terlebih lagi maraknya praktik judi dapat menyebabkan kerusakan dalam struktur sosial masyarakat dengan mengganggu harmoni dan norma-norma yang berlaku. Selain itu ada referensi terhadap pandangan dalam agama, yakni agama Islam yang menganggap judi sebagai perbuatan dosa atau haram. Dengan begitu perspektif agama menegaskan bahwa praktik judi bertentangan dengan nilai-nilai agama yang dianut. Sehingga dapat dipahami bahwa judi merupakan aktivitas yang bersifat jahat dan merusak, yang dianggap mengganggu moralitas dan nilai-nilai tinggi yang dijunjung dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan kartono yang berpendapat bahwa perjudian merupakan penyakit sosial yang tidak mudah diberantas sepanjang sejarah. Penyakit sosial dalam konteks ini adalah setiap perilaku manusia yang dianggap bertentangan dengan norma dan praktik sosial atau tidak ada hubungannya dengan perilaku umum. (Sriyuni, Sidik, and Wiguna 2022)

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Judi Online

Judi online adalah perjudian yang menggunakan internet untuk bertaruh, di mana pemain harus menyetujui ketentuan permainan dan taruhannya. Jika timnya memenangkan pertandingan, segalanya dipertaruhkan. Seperti yang

dikemukakan oleh Isjon dalam pendapatnya yang menyatakan bahwa perjudian online melibatkan penggunaan internet dalam permainan. Dalam konteks kehidupan masyarakat khususnya kalangan pelajar, perjudian online terkenal karena mudah diakses. Selain itu, judi online sangat erat kaitannya dengan kehidupan remaja, sebagian pelajar melihatnya sebagai hiburan atau peluang untuk mendapatkan keuntungan. (Ishaq 2002)

Wahib dan Labib juga menyatakan yang mengacu pada gambaran umum bahwa perjudian online sebagai suatu kegiatan yang melibatkan pertaruhan uang atau nilai. Mereka mengemukakan juga bahwa dalam permainan untung-untungan, peserta berisiko kehilangan uang atau nilai taruhan mereka, sementara pemenang menerima hadiah uang dari yang kalah. Selain itu, pendapat mereka juga menekankan bahwa risiko perjudian sangat bergantung pada hasil yang acak atau keberuntungan yang tidak dapat diprediksi. Artinya, hasil permainan sering kali tidak pasti dan bergantung pada kejadian acak yang tidak dapat diprediksi. Wahib dan Labib juga menegaskan bahwa meskipun perjudian didasarkan pada keberuntungan, namun hal tersebut tidak boleh dianjurkan. Mereka menekankan bahwa risiko dalam perjudian tidak boleh menjadikan aktivitas yang perlu atau wajib. Mereka lebih lanjut mencatat bahwa yang terbaik adalah berhenti berjudi untuk menghindari kerugian lebih lanjut. Secara keseluruhan, pandangan mereka mencerminkan pemahaman tentang sifat perjudian, di mana taruhan melibatkan risiko kerugian yang bergantung pada peluang, dan berpendapat bahwa menghindari perjudian lebih lanjut dapat mengurangi potensi kerugian. (Sepatia, Zarzani, and Purba 2022)

Dengan pernyataan-pernyataan yang dikemukakan dapat di definisikan bahwa perjudian merupakan kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar secara acak. Dalam konteks judi online pada konsep dasarnya tetap sama dengan judi konvensional, yakni dengan kemenangan dan kekalahan serta penempatan nilai taruhan. Namun dalam melakukan perjudian online tersebut, memungkinkan seseorang untuk berjudi asalkan memiliki akses internet. Pada dasarnya judi online memiliki kesamaan prinsip dengan judi konvensional, dimana terdapat elemen taruhan dengan potensi menang atau kalah. Namun, keunikan judi online terletak pada kemampuannya untuk diakses melalui internet. Perjudian online menggunakan platform dalam bentuk situs web yang

menyediakan layanan perjudian di dunia maya atau internet. Dengan kemudahan akses internet, individu dapat mengakses perjudian online melalui berbagai situs web perjudian yang tersedia secara global. Dengan demikian, inti dari pernyataan ini adalah bahwa perjudian online pada dasarnya mirip dengan perjudian konvensional dalam hal konsep taruhan dan kemenangan. Namun berbeda dalam aksesnya, yang mana memungkinkan penggunaan internet dan platform daring untuk melakukan aktivitas perjudian.

2. Remaja

Masa remaja merupakan masa penting dan kompleks dalam kehidupan seseorang. Perubahan besar secara fisik, psikologis dan sosial terjadi pada tahap ini. Pubertas misalnya, merupakan tanda dimulainya masa remaja yang berhubungan dengan pertumbuhan tubuh, perubahan hormonal dan perkembangan alat kelamin. Selain perubahan fisik yang mencolok, masa remaja juga ditandai dengan pertumbuhan kognitif yang pesat sehingga memungkinkan seseorang memahami konsep-konsep yang lebih abstrak dan kompleks. Proses emosional juga banyak berubah, termasuk eksplorasi identitas, konflik dengan otoritas, dan peningkatan kemandirian dan tanggung jawab. Aspek sosial juga menjadi perhatian utama pada masa remaja. Generasi muda mulai memperluas lingkaran pergaulannya, mencari identitas dalam kelompok sebaya dan mengembangkan nilai-nilai dan keyakinan pribadi, yang seringkali dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Sehingga dapat dipahami bahwa remaja merupakan masa perubahan yang signifikan dalam kehidupan individu, seperti perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang merupakan aspek terpenting dalam mendasari perkembangan dan adaptasi di masa dewasa.

Menurut King, masa remaja merupakan tahap perkembangan yang merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Periode ini dimulai sekitar usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun. Menurut pandangan ini, masa remaja merupakan masa yang penting karena masyarakat mengalami berbagai perubahan penting dalam berbagai bidang kehidupannya. Masa ini ditandai dengan pertumbuhan fisik yang pesat, perubahan hormonal dan perkembangan mental yang mempengaruhi perkembangan identitas, kemandirian dan kesiapan menghadapi tantangan masa dewasa. Pandangan ini juga menekankan bahwa masa remaja bukan hanya tentang perubahan fisik, tetapi juga tentang perubahan yang lebih luas,

termasuk perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. (Kartika Sari, Hertinjung, and Hertinjung 2016)

Sementara itu, menurut Monks, masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Inti dari pandangan ini adalah bahwa masa remaja merupakan fase peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Pada masa ini, pola pikir remaja masih terikat pada pemikiran konkret yang tercermin dari tahap perkembangan mereka yang masih dalam masa pubertas. Hal ini menandakan bahwa remaja cenderung memandang segala hal secara lebih konkret dan belum sepenuhnya mampu memproses pemikiran yang abstrak atau kompleks. Pandangan ini juga menyoroti bahwa pemikiran remaja masih dalam proses perkembangan menuju tingkat abstraksi yang lebih tinggi dalam rentang waktu ini. (Firdaus and Mahargia 2018)

METODE PENELITIAN

Dalam karya ini digunakan metode deskriptif dengan penelitian kepustakaan (literature study), yaitu pendekatan yang melibatkan proses riset di perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dan data dengan mengakses berbagai sumber, seperti buku, jurnal baik yang berskala nasional maupun internasional. Selain itu, penggunaan sumber-sumber dari internet atau literatur lain yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti juga dilakukan. Metode ini dilakukan secara sistematis dengan tujuan mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Pendekatan deskriptif memberikan gambaran yang rinci tentang topik yang diteliti tanpa melakukan manipulasi variabel. Melalui proses ini, penggunaan metode atau teknik tertentu untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi dapat dilakukan secara komprehensif.

Dengan demikian, metode ini membantu dalam menemukan jawaban atau pemahaman mendalam terkait dengan topik atau masalah yang sedang diselidiki. (Sari and Asmendri 2020) Sehingga dengan data-data tersebut penulis mencoba menelusuri materi dengan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber-sumber yang ada untuk mendapatkan referensi terkait topik pembahasan yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti menemukan dari beberapa artikel yang relevan untuk dikaji terkait faktor resiko dan dampak sosial yang terjadi akibat

maraknya (*trendnya*) judi online dikalangan remaja. Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan dapat diketahui bahwa judi online menjadi permasalahan sangat berbahaya bagi remaja terutama dan dimasyarakat pada umumnya. Dan peran lingkungan seperti orang tua, sekolah, masyarakat sangatlah penting untuk mengatasi persoalan ini.

Juga diperlukannya edukasi yang baik terutama dari lingkungan perihal maraknya (*trendnya*) judi online ini karena banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan. Sehingga apabila tidak ada tindakan lebih lanjut dari lingkungan sekitar maka sangat berbahaya akan dampak negatif kedepannya bagi remaja terutama dan bagi masyarakat pada umumnya dan akan sangat sulit dalam proses pemberantasannya. Dan diharapkan bagi lingkungan sekitar untuk terus peduli akan hal ini, seperti mengingatkan, menegur, dan alih-alih memberantas hal tersebut. Bahwasanya hal tersebut tidak dibenarkan dilingkungan sekitar khususnya dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

1. Faktor Dan Resiko Judi Online Terhadap Remaja

Faktor-faktor yang mempengaruhi merebaknya perjudian online tentu saja didorong oleh beberapa alasan. Maraknya fenomena perjudian online tentu saja karena banyaknya remaja yang tertarik dengan permainan yang dapat merusak moral generasi muda masa kini dan merugikan masa depan bangsa. Berikut beberapa alasannya. Bangkitnya Perjudian Online:

a. Lingkungan sosial yang mendukung

Lingkungan sosial seperti keluarga, teman sebaya dan lingkungan sekolah berperan penting dalam cara remaja memandang perjudian. Jika aktivitas perjudian didukung atau bahkan dipromosikan secara langsung atau tidak langsung di lingkungan ini, hal ini dapat memberikan dampak yang signifikan. Misalnya, jika seorang remaja sering melihat orang dewasa di sekitarnya atau bahkan teman sebayanya ikut berjudi, hal ini dapat membuatnya merasa bahwa hal tersebut adalah hal yang wajar dan dapat diterima.

Teori asosiasi diferensial Sutherland menyatakan bahwa orang mempelajari perilaku kriminal atau menyimpang melalui interaksi dengan orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu, jika perilaku berjudi dianggap wajar atau diterima di lingkungan sekitar, kemungkinan

besar akan mempengaruhi remaja untuk melakukan aktivitas tersebut. (Miftaqiyah et al. 2023)

b. Akses mudah

Ketersediaan perjudian online yang mudah melalui berbagai platform digital seperti website atau aplikasi smart gaming telah menjadi faktor penting dalam pertumbuhan partisipasi perjudian remaja. Ketersediaan perjudian online yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja dengan perangkat seluler dan koneksi internet memungkinkan pendekatan yang sangat fleksibel. Hal ini menciptakan peluang bagi remaja untuk berpartisipasi tanpa batasan waktu atau lokasi, sering kali mengorbankan waktu yang dapat digunakan untuk aktivitas yang lebih bermanfaat seperti pendidikan, pekerjaan rumah, atau interaksi sosial yang positif.

c. Insentif keuangan

Janji menghasilkan uang dalam jumlah besar dan cepat dari perjudian online menjadi daya tarik yang kuat bagi para remaja. Mengejar keuntungan finansial mungkin menjadi faktor motivasi penting dalam keterlibatan mereka dalam perjudian. Kebanyakan remaja mungkin tidak menyadari risiko finansial nyata yang terlibat dalam bentuk perjudian ini dan tetap berharap mendapatkan kemenangan yang lebih besar dengan risiko minimal. Hal ini dapat menimbulkan kebiasaan membelanjakan uang secara tidak bertanggung jawab dan kemungkinan besar mengorbankan uang yang seharusnya dicadangkan untuk kebutuhan penting atau masa depan mereka.

Terkait risikonya adalah seperti halnya minuman keras dan narkoba, perjudian dapat membuat ketagihan. Perjudian, juga disebut kecanduan judi atau gangguan permainan, adalah salah satu bentuk gangguan mental yang dijelaskan dalam Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental, Edisi Kelima (DSM-5). (Guha 2014) Berikut ini adalah beberapa risiko yang terkait dengan perjudian online yang memengaruhi kesehatan fisik dan mental, status keuangan, dan hubungan sosial pelakunya:

- a) Gangguan kesehatan jiwa
- b) Memburuknya keadaan ekonomi keluarga
- c) Dimulainya proses pidana
- d) Hubungan yang berbahaya dengan orang lain
- e) Meningkatkan risiko bunuh diri

Jadi dapat dipahami bahwa perjudian online sangat beresiko bagi para remaja yang terlibat di dalamnya dan juga lebih banyak menimbulkan dampak negatif dibandingkan positif.

2. Dampak Sosial Judi Online Terhadap Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja

Perjudian online mempunyai dampak yang signifikan terhadap remaja, yang biasanya berdampak negatif dan berbahaya baik bagi individu maupun lingkungan di sekitar mereka. Perilaku perjudian online ini dianggap sebagai perilaku menyimpang di masyarakat, dan remaja yang melakukan aktivitas tersebut mengalami berbagai dampak yang berkontribusi terhadap kemerosotan nilai-nilai sosial. Seperti halnya tidak mengenal waktu dan cenderung mengabaikan orang disekitarnya ketika sudah fokus melakukan hal tersebut. Sehingga fenomena perjudian online ini sangat mempengaruhi nilai-nilai sosial remaja. Dan juga dampaknya tidak hanya berdampak pada individu yang terlibat, namun juga berdampak pada lingkungan sosial sekitarnya.

Penting untuk diingat bahwa perjudian online tidak hanya dianggap sebagai perilaku individu, tetapi juga merupakan masalah sosial yang dapat mengganggu nilai moral dan etika seluruh masyarakat. Bagi remaja, dampak negatif judi online dapat menggerogoti nilai-nilai yang seharusnya mereka pelajari dan terapkan dalam kehidupan mereka, seperti nilai-nilai moral, tanggung jawab dan keseimbangan dalam pengelolaan keuangan. Oleh karena itu, menekankan pentingnya memahami dampak sosial perjudian online terhadap generasi muda dan berusaha melindungi mereka dari dampak negatifnya. Hal ini memerlukan pendidikan, kesadaran risiko, dukungan orang tua, pendekatan pencegahan, dan pemahaman masyarakat yang lebih luas mengenai risiko dan konsekuensi perjudian online bagi generasi muda. Menurut Notonegoro, dalam pendapatnya mengemukakan dengan membatasi nilai-nilai sosial yang meliputi nilai material, nilai vital, dan nilai spiritual perihal dampak dari judi online. (Engriani, Larlen, and Rasdawita 2022) Berikut terkait relevansi nilai-nilai tersebut dan juga dampaknya:

a. Nilai Material

Perjudian online menyebabkan kerugian finansial yang signifikan bagi kaum muda yang terlibat. Dalam operasi perjudian, uang merupakan faktor kunci dalam permainan. Seorang remaja bisa kehilangan sejumlah besar uang karena kalah dalam permainan.

Dampaknya tidak hanya berupa hilangnya uang saja, namun juga buruknya kondisi keuangan sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari seorang remaja. Ketika mereka kehabisan uang, mereka mungkin kehilangan kendali atas keuangan pribadinya, bahkan sampai harus meminjam uang dari teman untuk bertahan hidup atau terus berjudi.

b. Nilai Vital

Perjudian online juga mempengaruhi aspek penting kehidupan remaja, seperti kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Kegagalan permainan bisa membuat mereka mengambil tindakan ekstrem, seperti menggadaikan aset yang memang penting dalam aktivitas sehari-hari. Remaja yang kalah mungkin merasa tertekan untuk mendapatkan uang lebih untuk kembali berjudi, sehingga mereka mengambil risiko dengan menggadaikan barang-barang pribadi seperti telepon seluler, sepeda motor atau barang berharga lainnya untuk mendapatkan uang agar dapat terus berjudi.

c. Nilai Spiritual

Dampak judi online tidak hanya terbatas pada nilai materi dan hakiki saja, namun juga merusak nilai spiritual remaja. Mereka melakukan kegiatan yang bertentangan dengan nilai-nilai moral dan agama yang seharusnya mereka anut. Misalnya, mereka mungkin mengabaikan kewajiban agama, seperti ibadah dan ritual keagamaan di bulan Ramadhan, serta melakukan perilaku yang dianggap melanggar norma sosial dan agama, seperti mengonsumsi minuman beralkohol atau aktivitas terlarang lainnya. Dampak keseluruhan dari perjudian online menunjukkan bahwa aktivitas tersebut tidak hanya merugikan secara ekonomi, namun juga mengganggu aspek penting dan spiritual dalam kehidupan remaja. Laporan ini menyoroti pentingnya melindungi remaja dari dampak buruk perjudian dan meningkatkan kesadaran akan risiko yang terkait dengan aktivitas tersebut untuk mencegah bahaya lebih lanjut.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami keseluruhan dampak dari perjudian online ini menunjukkan bahwa aktivitas tersebut tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga mengganggu aspek vital dan spiritual dalam kehidupan remaja. Hal ini menggaris bawahi pentingnya melindungi remaja dari dampak buruk perjudian serta

membangun kesadaran akan risiko yang terkait dengan aktivitas tersebut untuk mencegah kerugian lebih lanjut.

KESIMPULAN

Judi internet merupakan kemajuan teknologi yang menerapkan perjudian pada media elektronik atau internet. Dengan munculnya perjudian online, para pemain yang biasanya bermain secara tatap muka atau tatap muka kini akhirnya bermain secara online. Pemain yang biasanya bermain secara diam-diam kini bisa bermain secara terbuka dan bebas tanpa pengacara. Judi online kini semakin populer di kalangan berbagai kalangan, termasuk remaja.

Tentu saja perjudian online merupakan penyimpangan sosial bagi para pemainnya khususnya remaja dan keberadaannya harus dihilangkan atau diminimalisir secepatnya. Dan yang memprihatinkan lagi media sosial atau digital yang biasanya menjadi perhatian para remaja sebagai alat untuk mendapatkan informasi dan juga wawasan yang luas agar lebih mudah, namun kini telah disalah gunakan untuk berjudi. Hal ini tentunya sangat berdampak negatif pada diri sendiri dan juga lingkungan sekitar.

Perihal faktor maraknya Judi Online tersebut seperti yang dijelaskan dalam pembahasan tersebut sangat tidak asing dengan yang ada di lingkungan kita yang mana sedikit tidak banyak, banyak ditemui di kalangan masyarakat umum kita. Sehingga sangat memprihatinkan sekali ketika di kalangan masyarakat umum kita menganggap hal tersebut sebagai tindakan yang lumrah. Maka dari itu kita sebagai orang yang tau akan hal yang bertentangan itu sebaiknya kita sebagai individu yang tau untuk mengingatkan terutama yang ada di kalangan remaja yang notabene kaum pelajar tersebut masih minim akan pengetahuan, bahwa tindakan tersebut merupakan tindakan kriminalitas. Dan perlunya edukasi tentunya bagi kalangan remaja tersebut dalam lingkungannya sehingga tindakan tersebut dapat merubah mindset yang salah menjadi benar. Sehingga maraknya judi online dapat sedikit demi sedikit teratasi dengan baik dan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Engriani, Yuni, Larlen Larlen, and Rasdawita Rasdawita. 2022. "NILAI SOSIAL NASKAH DRAMA AUT KARYA PUTU WIJAYA DAN RELEVANSINYA SEBAGAI BAHAN AJAR DALAM BUKU PAKET BAHASA INDONESIA SISWA SMA KELAS XI." UNIVERSITAS JAMBI.
- Firdaus, Angga, and Yunanta Mahargia. 2018. "Pengetahuan Dan Sikap Remaja Terhadap Penggunaan Napza Di Sekolah Menengah Atas Di Kota Semarang." Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Guha, Martin. 2014. "Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5." *Reference Reviews* 28 (3): 36–37.
- Ishaq, Isjoni. 2002. *Masalah Sosial Masyarakat*. Unri Press.
- Kartika Sari, Novi, Sri Hertinjung, and Wisnu Sri Hertinjung. 2016. "Hubungan Antara Dukungan Keluarga Dengan Kecenderungan Perilaku Delinkuen Pada Remaja." Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Miftaqiyah, Alma, Aryo Anargya Hakim Putra, Chieka Aisyah Kinanti, Dela Novi Ardani, Nadya Petricia Lubis, and Sylmi Adila. 2023. "Analisis Pelaku Kenakalan Remaja 'Klith' Dalam Perspektif Teori Asosiasi Diferensial Sutherland." *Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial* 1 (4): 81–89.
- Sari, Milya, and Asmendri Asmendri. 2020. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA." *Natural Science* 6 (1): 41–53.
- Sepatia, Ribka, T Riza Zarzani, and Melki Purba. 2022. "ANALISIS YURIDIS PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA BAGI PEMBUAT WEBSITE YANG DIPERGUNAKAN UNTUK PERJUDIAN ONLINE (Analisis Putusan No. 852/Pid. Sus/2020/PN. Mdn)." *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana* 4 (2): 430–42.
- Sriyuni, Apri, Erwinda Azizah Sidik, and Yusuf Wiguna. 2022. "Perilaku Perjudian Online: Tantangan Dan Peluang Dalam Meningkatkan Kesadaran Dan Perlindungan Konsumen." *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humaniora* 1 (01).