

JUDI DARING DALAM PERGAULAN SOSIAL REMAJA KOTA DENPASAR

Bagus Dwi Saputra¹, Imron Hadi Tamim², Ni Made Anggita Sastri Mahadewi³, Nyoman Ayu Sukma Pramestisari⁴

¹²³⁴Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: bdsaputra94@gmail.com¹, el_tamam@yahoo.co.id², anggitasastrimahadewi@unud.ac.id³, ayusukma@unud.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi fenomena judi daring di kalangan remaja di Kota Denpasar dengan fokus pada pengaruh pergaulan sosial. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif-eksplanatif. Teori yang digunakan adalah teori kognitif sosial oleh Albert Bandura sebagai kerangka analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja terlibat dalam aktivitas judi daring karena pengaruh pergaulan sosial dari teman sebaya. Meskipun demikian, alasan individu untuk terus bermain judi daring dapat bervariasi, yakni sebagai hiburan semata, mencari keuntungan finansial secara instan, atau untuk menguji kemampuan analisis mereka terhadap data pertandingan, terutama dalam konteks judi olahraga. Hal ini menunjukkan bahwa pergaulan sosial memiliki peran penting dalam membentuk perilaku judi daring pada remaja di Kota Denpasar.

Kata kunci: Judi daring, remaja, pergaulan sosial

ABSTRACT

This research aims to investigate the phenomenon of gambling among teenagers in Denpasar City with a focus on the influence of social interactions. The method used is qualitative with a descriptive-explanatory approach. The theory used is social cognitive theory by Albert Bandura as an analytical framework. The research results show that teenagers are involved in gambling activities due to the influence of social interactions from peers. However, individuals' reasons for continuing to play dare gambling can vary, namely as entertainment alone, seeking instant financial gain, or to test their analytical skills on match data, especially in the context of sports gambling. This shows that social interactions have an important role in shaping dare gambling behavior among teenagers in Denpasar City.

Keywords: Brave gambling, teenagers, social interactions

1. PENDAHULUAN

Perubahan teknologi yang sangat pesat dari tahun ke tahun mampu mempengaruhi cara berpikir individu terhadap lingkungan sekitarnya. Pengaruh ini bisa berdampak positif maupun negatif khususnya bagi remaja yang sedang dalam proses pencarian jati diri. Melalui perubahan teknologi dan perkembangan internet membuka kesempatan untuk dilakukannya pembelajaran

jarak jauh. Tetapi selain itu teknologi juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya, terutama pada kalangan remaja. Di Indonesia, dekadensi moral remaja terkait dampak penggunaan internet makin memprihatinkan. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) mengungkapkan 66,6 persen anak laki-laki dan 62,3 persen anak perempuan di Indonesia menyaksikan kegiatan seksual (pornografi)

melalui media daring. Kemajuan teknologi seakan beriringan dengan meningkatnya masalah perilaku negatif pada remaja, khususnya perjudian daring. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono, 2014). Saat ini, permainan judi dapat memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara daring yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Permainan judi daring di Indonesia semakin meningkat seiring dengan meningkatnya kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet. Laporan yang ada menunjukkan bahwa tingkat prevalensi erjudian patologis pada remaja (4-8%) jauh lebih tinggi daripada tingkat perjudian patologis daripada populasi dewasa umum (1-3%) (Derevensky dkk., 2003; National Research Council, 1999). Kemudahan akses ke perjudian daring menimbulkan tantangan penegakan hukum yang unik. Menurut Griffiths & Parke, masalah utama dalam perjudian daring merupakan regulasi akses, baik ke situs "untuk uang" maupun ke situs permainan (Messerlian dkk, 2004). Pemerintah menghadapi kesulitan dalam menerapkan pendekatan yang efektif untuk memantau dan mengatur penyedia perjudian daring untuk mencegah individu, khususnya pemuda di bawah umur, agar tidak mengakses situs mereka secara ilegal. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Bali (2022), pada tahun 2021-2022 total kasus perjudian berjumlah 80 kasus dengan peningkatan 5 kasus pertahunnya. Dikutip dari Katadata.com, Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) berhasil menangkap 31 tersangka kasus judi daring pada 18 Agustus 2023. Para tersangka yang ditangkap tersebut tergabung dalam sindikat judi daring dari berbagai website, di antaranya website Hotel Slot 88, Autocuan 88, Jaya Slot 28, Oscar 28, dan Sera 77 (Annur, 2023). Sementara itu pada tanggal 3 Oktober 2023, Majelis Hakim Pengadilan Negeri telah menghukum tiga orang terdakwa operator judi daring dengan pidana penjara masing-masing dua tahun

enam bulan penjara, yang dua di antaranya merupakan remaja, mereka adalah Jery Lionardo (20) dan Steven Renaldy (19) yang berhasil ditangkap oleh pihak kepolisian di Vrindavan Residence di Jalan Pulau Indah, Denpasar Barat (Mahendro, 2023).

Mengambil landasan dari penjelasan latar belakang yang telah disajikan, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dengan lebih mendalam mengenai motivasi remaja dalam berpartisipasi dalam perjudian daring, sebagaimana yang diuraikan dalam skripsi berjudul "Judi Daring Dalam Pergaulan Sosial Remaja Kota Denpasar". Kelompok remaja yang menjadi fokus penelitian ini adalah remaja yang berdomisili di kota Denpasar, mengingat adanya sejumlah kasus yang tercatat di wilayah tersebut. Selanjutnya, penelitian ini akan memanfaatkan teori kognitif sosial Albert Bandura sebagai alat analisis utama untuk menggali aktivitas perjudian daring di kalangan remaja kota Denpasar.

2. KAJIAN PUSTAKA

Peneliti menggunakan empat penelitian terdahulu yang terkait dengan topik penelitian ini. Tinjauan pustaka ini diharapkan dapat dijadikan sebagai perbandingan. Pertama, yaitu penelitian Zekel Calvin Ginting, Bengkel Ginting (2023) dengan judul "Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi *Online* pada Pelajar di Masa Pandemi COVID-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan studi kasus. Hasil dari penelitian dan pengamatan terhadap subjek penelitian ditemukan fakta bahwa faktor penyebab meningkatnya pelaku judi daring pada pelajar di masa pandemi COVID-19 yang berada di Kelurahan Mangga ini terbagi atas faktor internal dan faktor eksternal.

Kedua, yaitu penelitian Asriadi (2020) dengan judul "Analisis Kecanduan Judi *Online* (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Hasil dari penelitian Asriadi menunjukkan bahwa kecanduan judi daring disebabkan oleh kebebasan siswa membawa telepon genggam di sekolah sehingga siswa memiliki banyak kesempatan bermain judi daring di lingkungan sekolah.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agif Septia Meswari, Matnur Ritonga (2023) dengan judul " Dampak Dari Judi *Online* Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu". Metode penelitian yang Agif Septia Meswari, Matnur Ritonga gunakan adalah metode asosiatif. Hasil dari penelitian ini penulis mengetahui bahwa remaja menganggap banyak dampak negatif yang timbul akibat permainan judi daring, seperti penurunan prestasi di sekolah dan dikampus, kebiasaan membolos, membohong, kabur meninggalkan rumah, dan lain-lain.

Keempat, penelitian ini dilaksanakan oleh Mhd. Ishaq Abdush Shabur, T. Romi Marnelly, Resdati (2022) dengan judul "Judi Sepak Bola Daring Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau". Metode penelitian yang digunakan adalah metode sampling snowball, adalah sebuah pendekatan guna mendapatkan informan-informan kunci yang mempunyai banyak data, dan menggunakan cara observasi, cara tanya jawab serta cara dokumentasi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-eksplanatif. Lokasi dalam penelitian ini bersifat fleksibel, yaitu di antara tempat tinggal remaja atau tempat bermain yang biasa didatangi oleh remaja di kota Denpasar. Alasan pemilihan lokasi tersebut dikarenakan kedua tempat tersebut adalah dimana remaja biasa menggunakan perangkat mereka untuk melakukan aktifitas judi daring. Jenis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif sebagai data utama dan data kuantitatif sebagai data pelengkap. Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sekunder, sumber data primer merupakan data yang penulis peroleh secara langsung melalui hasil wawancara dengan informan penelitian yang sudah ditentukan dan pengamatan langsung peneliti terhadap informan. Dalam hal ini informan yang sudah ditentukan adalah para remaja di Denpasar. Sumber data sekunder merupakan data yang penulis peroleh secara tidak langsung melalui hasil penelitian sebelumnya, buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis,

ataupun data lainnya yang berkaitan dengan fenomena perilaku menyimpang judi daring di kalangan remaja Denpasar. Dalam penelitian ini, informan kunci adalah mantan administrator judi daring. Informan utama dalam penelitian ini adalah remaja yang aktif dalam perjudian daring dan informan pelengkap adalah remaja yang sudah tidak aktif dalam aktivitas judi daring. Mengingat penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif maka instrumen dalam penelitian ini merupakan peneliti sendiri yang nantinya akan melakukan pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Asal Usul Aktivitas Judi Daring

Pada awal dan pertengahan tahun 1990-an, saat Internet mulai digunakan secara luas untuk kepentingan publik dan komersial, terlihat dengan jelas bahwa medium ini memiliki potensi sebagai *platform* untuk perjudian. Perkembangan lain juga ikut berkontribusi, di antaranya adalah Microgaming yang menciptakan perangkat lunak perjudian sekitar tahun 1994/1995, serta CryptoLogic yang mengembangkan protokol komunikasi terenkripsi pada tahun 1995. Hal ini memungkinkan transaksi moneter daring yang aman. Tahun 1995 juga menjadi awal munculnya beberapa situs seperti Gaming Club yang menawarkan permainan judi kasino secara daring tanpa melibatkan taruhan uang sungguhan. Beberapa buku olahraga (misalnya, Intertops Casino, Sports Book, Ladbrokes) juga membuat situs *web* yang mencantumkan peluang mereka, serta nomor bebas pulsa untuk menelepon, dan memasang taruhan. Kasus pertama yang benar-benar mempertaruhkan uang melalui Internet oleh masyarakat umum adalah pembelian tiket lotre secara daring dari International Lottery di Liechtenstein untuk undian manual yang terjadi pada 7 Oktober 1995 (Romney, 1995). Pada tahun 1996 dan 1997, beberapa pulau Karibia (Antillen Belanda; Kepulauan Turks dan Caicos; Republik Dominika; Grenada; St. Kitts & Nevis) dan negara Amerika Tengah (Kosta Rika; Belize; Panama) mulai memberikan lisensi atau menjadi penyelenggara buku olahraga, balap daring dan kasino. Di Britania

Raya, Eurobet mulai menawarkan taruhan olahraga/balap daring pada tahun 1996 (Eurobet, 2007). Di Australia, Centrebet di Wilayah Utara juga mulai menawarkan taruhan olahraga daring pada tahun 1996, dengan tiga buku olahraga/balap lainnya beroperasi pada akhir tahun 1997 (Senate Information Technologies Committee, 2000).

Beberapa lotre daring lain muncul, ketika Finlandia memberikan lisensi untuk mengoperasikan lotre daring kepada Lotre Nasional Finlandia pada tahun 1996 (van der Gaast, 2001). Pada tahun-tahun berikutnya, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi yurisdiksi lain dalam permainan ini, terutama Gibraltar pada tahun 1998 dan kawasan Mohawk Kahnawake di Quebec pada tahun 1999. Pada akhir tahun 1996, sekitar 15 situs daring diperkirakan menerima taruhan, namun angka ini meningkat menjadi lebih dari 200 pada akhir tahun 1997, 650 pada akhir tahun 1999, dan mencapai 1.800 pada akhir tahun 2002 (Schwartz, 2006). Pendapatan meningkat dalam pola serupa. Hammer (2001) memperkirakan bahwa perjudian internet menghasilkan \$2,2 miliar pada tahun 2000, dibandingkan dengan hanya \$300 juta beberapa tahun sebelumnya.

Pada fase awal, perjudian daring seringkali beroperasi tanpa regulasi yang memadai. Namun, seiring dengan meningkatnya popularitas dan permintaan, pemerintah dan otoritas regulasi negara atau wilayah yang menjadi penyelenggara judi daring mulai mengembangkan kerangka kerja hukum untuk mengatur industri ini. Inisiatif ini penting untuk menciptakan lingkungan perjudian daring yang aman dan dapat dipercaya, membangun kepercayaan di antara pemain dan penyedia layanan.

Selain regulasi, perkembangan perangkat lunak juga memainkan peran utama dalam evolusi judi daring. Perusahaan-perusahaan pengembang seperti Microgaming dan Cryptologic telah menciptakan platform perjudian daring pada pertengahan hingga akhir 1990-an. Kontribusi mereka memberikan fondasi teknologi yang mendukung berbagai situs perjudian daring yang kemudian bermunculan. Walaupun tidak ada tokoh tunggal atau sumber yang dapat diidentifikasi

sebagai pencetus judi daring, perkembangan ini muncul sebagai hasil dari kombinasi faktor teknologi, regulasi, dan inovasi bisnis. Seiring berjalannya waktu, perjudian daring terus berkembang dengan berbagai situs dan jenis permainan yang terus bermunculan, mencerminkan perubahan dinamis dalam cara orang berpartisipasi dalam kegiatan perjudian.

4.2 Jenis Permainan

1. Mesin Slot

Prinsip dasar judi dengan mesin slot yaitu pemain harus menarik tuas atau menekan tombol putar untuk memutar gulungan yang berisi simbol-simbol. Tujuan dari judi slot adalah untuk mencocokkan simbol-simbol tertentu pada garis pembayaran yang ditentukan dan menerima pembayaran sesuai dengan tabel pembayaran mesin (Pratama, 2023). Dimulai pada tahun 1891 ketika Sittman dan Pitt, dua orang dari Brooklyn, New York, menciptakan mesin slot pertama. Mesin ini menggunakan lima drum yang menampilkan kartu poker, dan pemain bermain dengan memasukkan koin. Namun, permainan ini belum sepenuhnya mirip dengan mesin slot modern, karena tidak memiliki pembayaran otomatis. Sejarah judi slot yang lebih modern dimulai pada awal abad ke-20, ketika seorang pria bernama Charles Fey menciptakan mesin slot pertama dengan tiga gulungan pada tahun 1895 (Tim detikX, 2023). Mesin buatannya, yang dikenal sebagai "*Liberty Bell*," memiliki simbol seperti lonceng, hati, dan sekop. Mesin ini juga menjadi yang pertama memberikan pembayaran otomatis, menjadikannya tonggak penting dalam evolusi mesin slot. *Liberty Bell* sukses besar, dan mesin slot mulai menyebar ke berbagai lokasi, dari toko tembakau hingga salon. Mesin slot kemudian mengalami berbagai inovasi dan perubahan desain seiring berjalannya waktu. Pada tahun 1960-an, mesin slot elektronik pertama diperkenalkan, membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut dalam teknologi permainan.

2. Taruhan Olahraga (*Parlay*)

Taruhan olahraga atau yang biasa dikenal *parlay*. Taruhan *parlay* adalah taruhan yang digunakan oleh penjudi olahraga dari berbagai tingkat pengalaman untuk

menggabungkan dua atau lebih taruhan dalam satu tiket untuk membuat taruhan yang lebih besar. Ini memerlukan beberapa hasil untuk berjalan sesuai harapan, tetapi meningkatkan pembayaran jika berhasil. Setiap permainan atau acara dari sebuah parlay disebut sebagai "leg," dan *parlay* hanya menang jika semua leg berhasil (Saro, 2024). Kata "*parlay*" berasal dari bahasa Prancis "*parler*", yang berarti "berbicara". Dalam konteks taruhan olahraga, parlay adalah jenis taruhan di mana petaruh harus menebak hasil benar dari beberapa pertandingan atau peristiwa olahraga secara bersamaan. Jika semua taruhan petaruh menang, maka petaruh akan memenangkan jumlah yang telah dipertaruhkan, dikalikan dengan faktor pengganda. Tahun 1990-an adalah dekade ketika taruhan olahraga daring menjadi lebih populer. Menurut World Casino Index, *sportsbook* daring tertua adalah Intertops. Perusahaan ini menerima taruhan daring pertamanya pada tahun 1996. Namun, perusahaan ini awalnya didirikan sebagai *sportsbook* bertahun-tahun sebelumnya, yaitu pada tahun 1983. Pada tahun 2000, Intertops membuat sejarah dengan menjadi *sportsbook* pertama yang menawarkan taruhan *mobile*. Tiga tahun kemudian, Intertops menjadi situs *all-in-one* populer untuk para pemain. Selain taruhan olahraga, pemain dapat bermain poker dan permainan kasino lainnya (Julia, 2019). Jenis permainan judi daring ini tidak sepopuler jenis permainan sebelumnya, dikarenakan pada *parlay* pemain dituntut untuk bisa mencari dan menganalisis data tentang yang akan mereka pertaruhkan.

3. Baccarat

Baccarat adalah permainan kartu yang dimainkan dengan menggunakan kartu remi. Tujuan permainan ini adalah untuk menebak hasil dari dua tangan kartu, yaitu bankir dan pemain. Permainan ini terkenal dengan aturannya yang sederhana dan kurangnya keputusan yang harus diambil oleh pemain selama permainan. Menurut Sklansky (2007) "*baccarat*" berasal dari bahasa Italia "*baccarà*", yang berarti "nol". Permainan ini pertama kali dimainkan di Italia pada abad ke-15, dan kemudian menyebar ke Prancis dan seluruh Eropa. Pada abad ke-18, *baccarat* menjadi permainan populer di kalangan bangsawan dan

elit. Permainan ini sering dimainkan di kasino-kasino eksklusif di Paris dan London.

4. Roulette

Kata "*roulette*" berasal dari bahasa Prancis, yang artinya adalah "roda kecil." Permainan roulette sendiri ditemukan pertama kali di Prancis pada abad ke-17. Namun, meskipun Prancis memainkan peran penting dalam pengembangan awal permainan ini, asal mula *roulette* dapat melibatkan kontribusi dari berbagai unsur dan permainan lain dari berbagai budaya. Terdapat catatan sejarah lain yang menyebutkan bahwa produk ini berasal dari zaman Romawi Kuno. Dalam kehidupan mereka, menjadi seorang tentara Romawi bukanlah tugas yang membahagiakan atau nyaman. Di tengah-tengah kehidupan yang singkat, para prajurit harus berhadapan langsung dengan melihat rekan-rekan dan teman-teman mereka selalu mengalami cedera, bahkan sering kali gugur di medan perang. Hal ini dianggap sebagai sesuatu yang merendahkan mental para tentara, yang dapat mengurangi efektivitas mereka di medan perang. Untuk mengatasi kehidupan prajurit yang berat dalam medan perang, pemimpin militer Romawi mengharuskan para tentara menghabiskan waktu luang mereka sebanyak mungkin dengan menikmati kehidupan sosial, termasuk bersama wanita pekerja atau menikmati kesenangan pribadi dalam berbagai permainan judi. Banyak dari permainan ini melibatkan elemen-elemen seperti tameng atau roda yang memiliki unsur sensual, mirip dengan cara rolet dimainkan (Anonim, 2021). Permainan roulette modern, seperti yang kita kenal hari ini, pertama kali dimainkan di Paris pada tahun 1796. Permainan ini kemudian menyebar ke seluruh Eropa dan Amerika. *Roulette* menjadi salah satu permainan kasino paling populer di dunia, terutama karena kesederhanaan aturannya dan daya tarik bermain yang adil untuk semua pemain.

4.2 Pengaruh Pergaulan Sosial dalam Aktivitas Judi Daring Remaja Denpasar

Pada dasarnya, remaja di kota Denpasar yang menjadi subjek penelitian ini memiliki

alasan yang serupa saat mencoba terlibat dalam perjudian daring untuk pertama kalinya. Motif ini merupakan ajakan dari teman sebaya dan dipengaruhi oleh situasi pandemi COVID-19 yang membatasi kegiatan di luar rumah. Pembatasan tersebut menyebabkan kebutuhan mereka akan hiburan, dan akhirnya, mereka memutuskan untuk bermain judi daring. Karena selain memenuhi kebutuhan mereka, para remaja juga berpikiran bahwa mereka dapat mendapatkan keuntungan dari judi daring. Terlepas dari berbagai latar belakang dan motivasi individu, satu tema yang tetap konsisten adalah dorongan dari lingkungan pergaulan sosial. Seperti tangkapan gambar yang peneliti ambil dari suatu grup *WhatsApp* (aplikasi *chatting*) yang dimana kerap kali menebarkan ajakan untuk melakukan pertarungan judi daring dan juga saling berbagi "slip *parlay*" (rencana dalam memasang taruhan dalam suatu pertandingan yang diyakini akan terjadi untuk memenangkan taruhan). Dampak yang bisa didapat dari judi daring tidak hanya dalam segi ekonomi, melainkan memberikan dampak dalam psikologi juga terbukti dari informan berikut. Informasi yang didapat dari Jason, seorang mahasiswa yang sudah tidak mengandalkan sumber keuangan dari kedua orang tuanya, memiliki pendapatan sendiri melalui usaha *rice bowl* yang dijualnya, dengan penghasilan rata-rata Rp.7.000.000 setiap bulannya.

Jason mengambil Rp.2.000.000 dari pendapatannya setiap bulan untuk kebutuhan hidupnya, yang kemudian sisanya ditabung. Jason mengalokasikan dana Rp.500.000 dari uang bulannya untuk melakukan taruhan pada judi daring berjenis taruhan olahraga atau *parlay*. Jason memiliki kendali diri yang terbilang baik, pada saat ia mengalami kekalahan yang melebihi dana yang telah dialokasikannya untuk berjudi, ia memutuskan untuk tidak melakukan deposit yang melebihi Rp.500.000 dan memilih untuk berhenti pada bulan tersebut.

Jason melihat judi daring sebagai kesempatan untuk menghasilkan uang dengan cepat dan mudah. Terinspirasi oleh cerita sukses teman-temannya dalam berjudi daring, Jason melibatkan diri kedalam taruhan olahraga atau *parlay*, dengan fokus khusus pada liga Inggris, karena menurutnya liga

tersebut memiliki aturan yang ketat sehingga kemungkinan ada bandar atau mafia yang melakukan campur tangan pada pertandingan cukup kecil, Jason juga mengungkapkan bahwa selama melakukan perjudian daring, total yang ia dapat masih merupakan keuntungan. Sejauh ini, pergaulan sosial merupakan hal utama yang mendorong para remaja untuk melakukan aktivitas judi daring, seperti Ojan, remaja yang memiliki sumber keuangannya sendiri yang berasal dari hasil magangnya yang berjumlah Rp.4.500.000 setiap bulan, namun itu tidak berlangsung lama. Sumber utama keuangan Ojan masih bergantung kepada orang tuanya, yang dijatahkan dengan jumlah Rp.1.500.000 setiap bulannya. Berangkat dari hal tersebut, ujan mengalokasikan Rp.30.000 perhari untuk bermain judi daring, yang kemudian ia menargetkan keuntungan berjumlah Rp.50.000 – Rp.70.000 dalam satu hari, yang mana jika ia kalah atau rugi, perjudian daringnya dihentikan untuk hari itu.

Ojan, menyadari bahwa aktivitas judi daring merupakan hal yang bertentangan dengan norma agamanya. Meskipun begitu, pengaruh pergaulan sosial Ojan yang menganggap penyimpangan sebagai hal yang biasa, membuat Ojan memiliki pandangan yang lebih santai, melihat judi daring sebagai bentuk hiburan dan kesempatan untuk mendapatkan uang dengan cepat. Bagaimanapun ada remaja yang melihat judi daring sebagai cara instan untuk mendapatkan kekayaan melalui perangkat gadget. Seperti Bapuak, remaja yang sedang menempuh perguruan tinggi, yang masih mengandalkan sumber keuangan dari orang tuanya dengan jumlah Rp.50.000 perhari. Bapuak mendepositkan uangnya untuk berjudi daring berjumlah Rp.25.000 untuk setiap harinya, dengan target yang kurang masuk akal jika kita memakai logika berdagang, yaitu Rp.300.000, yang mana angka ini berjumlah 12 kali lipat dari modal awal, namun target tersebut kerap kali ia dapatkan, dan sebab itulah Bapuak menganggap judi daring sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang.

Pengenalan pertamanya kepada judi daring melalui iklan di YouTube, juga didorong oleh ajakan dari teman-temannya. Meskipun Bapuak mengklaim bahwa aktivitas judi

daringnya tidak memberikan dampak negatif pada ekonominya, dia masih terlibat dalam tindakan balas dendam dalam berjudi (*ngeball*) ketika mengalami kekalahan. Namun, dalam pengamatan peneliti pada saat wawancara dilakukan, Bapuak meminta tolong kepada peneliti untuk mengirimkan uang melalui *Mobile Banking* untuk mendepositkan uangnya ke dalam judi daring dengan total Rp.150.000 pada hari itu. Ini menggambarkan bahwa Bapuak tidak memiliki konsistensi dalam mengatur keuangannya. Seperti informan Jason, terkadang dampak psikologis juga dirasakan oleh Bapuak, tak jarang raut muka yang diperlihatkan, juga kata-kata yang keluar mencerminkan kekesalannya dalam aktivitas judi daring. Remaja yang masih duduk dalam bangku Sekolah Menengah Atas juga tidak luput dari aktivitas judi daring. Seperti Jay, seorang siswa di salah satu SMA di kota Denpasar. Jay mencoba judi daring pertama kali setelah melihat teman rumahnya bermain judi daring. Hal itu menyebabkan rasa penarasan akan rasa kemenangan muncul pada diri Jay, meskipun di kali pertama Jay bermain judi daring tidak merasakan kemenangan. Terlepas dari alasan mereka aktif dalam berjudi daring, seperti mencari keuntungan, mencari hiburan, atau menganalisis data. Cerita-cerita keuntungan dari teman sepergaulan yang melakukan judi daring, dan juga ajakan-ajakan yang berasal dari lingkungan pergaulan sosial mereka, menjadi salah satu alasan utama yang dimiliki oleh para informan dalam awal keterlibatannya dalam aktivitas judi daring. Hal ini membuktikan bahwa pergaulan sosial merupakan alasan utama para remaja terlibat dalam aktivitas judi daring.

4.2.1 Proses Mediasi dan Pembelajaran Observasional

Remaja yang menjadi subjek penelitian ini mengalami proses mediasi dan pembelajaran observasional pada lingkungan pergaulan sosialnya yang mendorong mereka ke dalam aktivitas judi daring, sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Albert Bandura.

1. Proses Mediasi

Bandura (1969, 1971, 1977)

menyatakan bahwa terdapat empat proses mediasi yang krusial dalam menentukan apakah peniruan terjadi saat seseorang terpapar pada suatu model. Setiap elemen ini memiliki peran yang signifikan dalam proses peniruan yang terdiri atas

- a. Perhatian (Attention)
- b. Retensi (Kemampuan mengingat informasi)
- c. Reproduksi motorik
- d. Motivasi

2. Pembelajaran Observasional

Pembelajaran observasional menurut Albert Bandura melibatkan tiga model utama: model langsung, model interaksional, dan model simbolik. Dalam konteks remaja yang terlibat dalam aktivitas perjudian daring karena pengaruh pergaulan sosial, ketiga model ini memiliki hubungan yang signifikan

4.3 Kognitif Sosial dan Pergaulan Remaja Kota Denpasar terhadap Aktivitas Judi Daring

Penyebab utama remaja di Denpasar yang menjadi subjek penelitian ini serupa saat mereka mencoba terlibat dalam perjudian daring untuk pertama kalinya, penyebab tersebut adalah ajakan dari teman sebaya dan dipengaruhi oleh situasi pandemi COVID-19 yang membatasi kegiatan di luar rumah. Pembatasan tersebut menyebabkan kebutuhan mereka akan hiburan, dan akhirnya, mereka memutuskan untuk terlibat dalam perjudian daring. Meskipun demikian, terdapat variasi dalam alasan yang mendorong mereka untuk terus terlibat dalam aktivitas perjudian daring, dan alasan-alasan tersebut cukup bervariasi. Sebagian menganggapnya sebagai bentuk hiburan semata, sementara yang lain melakukannya dengan tujuan mencari penghasilan tambahan atau untuk menguji keakuratan strategi mereka dalam menganalisis statistik.

Teori Bandura menyoroti konsep efikasi diri, yaitu keyakinan atau kepercayaan diri individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam melakukan suatu tindakan. Melihat teman-temannya yang sukses dalam judi daring, data yang didapat dari wawancara dengan informan Tije, menunjukkan bahwa ia mengembangkan keyakinan yang berlebihan

terhadap kemampuannya sendiri untuk meraih keuntungan dari aktivitas tersebut. Perubahan motivasi Tije dari hiburan menjadi mencari keberuntungan dan terus terlibat dalam judi daring menggambarkan bagaimana pengaruh sosial dan keyakinan diri dapat membentuk kebiasaan dan perilaku seseorang, sesuai dengan prinsip-prinsip teori kognitif Albert Bandura. Seperti informan sebelumnya, awalnya Mickey terinspirasi untuk terlibat dalam judi daring karena melihat teman-temannya sebagai contoh, terutama selama masa pandemi COVID-19. Namun, perbedaan utama dengan TJ, Mickey lebih tertarik pada taruhan olahraga, khususnya parlay, dibandingkan mesin slot. Baginya, taruhan olahraga terasa lebih realistis karena melibatkan analisis statistik sebelum melakukan pertarungan, terutama dalam pertandingan bola, berbeda dengan mesin slot yang dianggapnya hanya membutuhkan sentuhan sembrono.

Proses kognitif sosial juga terlihat dalam keputusan Mickey untuk bertaruh, sering kali dipengaruhi oleh dorongan teman-temannya. Misalnya, dia dan teman-temannya sering melakukan analisis data bersama sebelum melakukan taruhan. Meskipun demikian, secara keseluruhan, Mickey mengalami kerugian dalam aktivitas perjudiannya. Ini bukan karena analisisnya terhadap olahraga buruk, melainkan karena secara tidak sadar Mickey cenderung lebih banyak bermain mesin slot saat menunggu pertandingan olahraga.

Kerugian yang dialami Mickey memiliki dampak yang signifikan pada aspek ekonominya, meskipun kondisi ekonomi keluarganya cukup mapan. Kendala utamanya terletak pada ketidakmampuannya dalam mengatur uang secara efektif. Saat melihat teman-temannya sukses dalam judi daring, Mickey terdorong untuk bermain lebih aktif. Bahkan saat melihat teman-temannya kalah, ia cenderung melakukan deposito dan yakin bahwa keberuntungan ada pada dirinya, bukan pada teman-temannya yang kalah. Pengaruh sosial juga terlihat dalam keputusan Mickey untuk lebih fokus pada taruhan olahraga daripada mesin slot, karena seringkali dipengaruhi oleh aktivitas bersama teman-

temannya yang melibatkan analisis data sebelum melakukan taruhan. Dorongan dan sugesti dari lingkungan sosialnya memainkan peran penting dalam membentuk preferensi perjudiannya. Perlu dicatat bahwa meskipun Mickey mengalami kerugian secara finansial dalam judi daring, ia terus terlibat dalam aktivitas ini. Ini mencerminkan ide dalam teori Bandura mengenai efikasi diri, di mana individu dapat mempertahankan atau bahkan meningkatkan partisipasinya meskipun mengalami kegagalan, karena Mickey mungkin masih yakin bahwa keberuntungan berada pada dirinya. Wawancara dengan informan bernama Jason mengungkapkan perspektif yang berbeda dalam aktivitas judi daring, khususnya dalam bentuk taruhan olahraga. Baginya, judi daring menjadi cara untuk mendapatkan uang secara cepat dan mudah, dipengaruhi oleh pengalaman langsung dan cerita sukses teman-temannya. Sama seperti informan sebelumnya, pengaruh sosial dari lingkungan pergaulan Jason memainkan peran penting dalam keputusannya untuk terlibat dalam judi daring.

Jason memiliki preferensi bermain judi bola, terutama fokus pada liga Inggris, karena menurutnya memiliki peraturan yang ketat. Aktivitas ini memberikan kesenangan dan kepuasan baginya, terutama ketika analisisnya tepat dan dia meraih kemenangan. Namun, ketika mengalami kekalahan, Jason tidak menyerah. Sebaliknya, dia melihatnya sebagai kesalahan analisis yang bisa diperbaiki di taruhan selanjutnya, mendorongnya untuk terus bermain.

Secara ekonomi, dampaknya terhadap Jason tidak terlalu signifikan karena manajemen keuangannya yang baik. Saat ini, ia mengklaim overall profit dari aktivitas judi daringnya. Meskipun begitu, Jason mengalami dampak psikologis, merasakan kegelisahan dan kekhawatiran saat melakukan taruhan, khususnya dalam memastikan kebenaran taruhannya. Konsep efikasi diri dalam teori Bandura dapat ditemukan dalam motivasi Jason untuk terus bermain meskipun mengalami kekalahan. Kepercayaan dirinya tumbuh saat analisisnya benar dan dia meraih kemenangan. Namun, ketika menghadapi kegagalan, dia melihatnya sebagai kesalahan

analisis yang bisa diperbaiki di taruhannya berikutnya, menunjukkan keyakinan dirinya terhadap kemampuannya untuk berhasil.

Secara psikologis, dampak gelisah dan kekhawatiran yang dirasakan Jason selama bertaruh juga dapat ditarik kembali ke teori Bandura. Pengaruh sosial dari teman-temannya menciptakan dorongan tidak langsung yang memengaruhi perasaan dan perilakunya dalam aktivitas judi daring.

Jason mengklaim tidak mengalami dampak ekonomi yang signifikan, meskipun demikian, perlu diakui bahwa dampak psikologisnya dapat memiliki konsekuensi jangka panjang. Kesimpulannya, wawancara dengan Jason memberikan contoh konkret bagaimana teori kognitif Albert Bandura relevan dalam memahami pengaruh sosial, motivasi, dan dampak psikologis individu dalam konteks perjudian daring.

Keterlibatan Ojan dalam perjudian daring bersama teman-temannya dan pengumpulan modal bersama mencerminkan proses kognitif sosial yang terjadi dalam kelompok sosial. Keputusan untuk bermain secara bersamaan dapat dilihat sebagai hasil dari pengaruh teman-teman sebaya dan dorongan untuk mencapai keuntungan bersama. Cara Ojan mengelola emosinya, terutama terkait dengan kemenangan dan kekalahan, juga dapat dijelaskan dengan konsep efikasi diri dalam teori Bandura. Ojan memiliki keyakinan yang tinggi dalam kemampuannya untuk mengontrol emosi dan mengatur dirinya sendiri dalam konteks perjudian daring.

Ojan menyadari bahwa aktivitas perjudian daring bertentangan dengan nilai sosial dan norma agama, meskipun begitu, pandangan sosial di lingkungannya memainkan peran dalam membentuk persepsinya terhadap aktivitas tersebut. Analogi dengan minuman beralkohol sebagai sesuatu yang dianggap biasa di masyarakatnya mencerminkan pengaruh lingkungan sosial terhadap penilaian Ojan terhadap perjudian daring. Dengan demikian, analisis ini mencoba menggambarkan bagaimana teori kognitif sosial Albert Bandura dapat digunakan untuk memahami faktor-faktor psikologis dan sosial

yang mempengaruhi perilaku individu dalam konteks perjudian daring, seperti yang diungkapkan oleh informan Ojan.

Dalam wawancara dengan informan yang menggunakan nama samaran Amon, terungkap bahwa baginya, judi daring merupakan aktivitas hiburan yang dilakukan secara iseng-iseng, namun dengan potensi mendapatkan hadiah. Momen tertentu dalam lingkungan pergaulannya, di mana teman-temannya bermain judi secara bersamaan, mendorong Amon untuk mencoba judi daring untuk pertama kalinya. Dalam menghadapi kemenangan dan kekalahan, Amon menunjukkan pola pikir yang menarik. Saat meraih kemenangan, ia memilih untuk tidak melanjutkan permainan, dengan keyakinan bahwa bandar judi daring sudah memberinya kemenangan dan tidak akan memberikan kemenangan secara berkelanjutan. Namun, ketika mengalami kekalahan, Amon merasa kesal dan melakukan pembalasan (*ngeball*), dengan harapan bandar akan memberinya kemenangan di hari yang sama. Dinamika ini mencerminkan interaksi kompleks antara emosi, persepsi terhadap keberuntungan, dan tindakan balasan terhadap hasil permainan judi daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan Amon, kita dapat melihat adanya keterkaitan dengan teori kognitif sosial Albert Bandura.

Amon, dalam konteks aktivitas judi daring, terpengaruh oleh pengaruh lingkungan sosialnya, terutama teman-teman pergaulannya. Ditemukan bahwa observasi dan pengalaman teman-temannya yang bermain judi mendorong Amon untuk ikut serta, menciptakan proses belajar melalui pengamatan.

Sama seperti informan sebelumnya, ketika Babuak mengalami kekalahan, Babuak merespon dengan tindakan balasan (*ngeball*) dan melanjutkan permainan esok harinya atau menunggu *cashback* dari administrator platform judi daring. Secara keseluruhan, pengalaman Babuak dalam judi daring mencerminkan pengaruh lingkungan sosial dan perilaku adaptif dalam menghadapi hasil permainan. Dalam pemilihan jenis permainan, Babuak memilih judi slot karena dianggapnya paling mudah dan memungkinkan untuk melakukan kegiatan lain seperti menyeter. Hal

ini mencerminkan adanya proses belajar sosial dan adaptasi perilaku terhadap lingkungannya. Pengabaian terhadap norma sosial dan agama dalam aktivitas judi juga mencerminkan pengaruh lingkungan dalam membentuk norma-norma perilaku. Secara keseluruhan, partisipasi Bapuk dalam judi daring mencerminkan interaksi dinamis antara faktor kognitif, perilaku, dan lingkungan, sejalan dengan prinsip-prinsip teori kognitif sosial Albert Bandura.

Dari wawancara dengan Jay, seorang remaja yang terlibat dalam perjudian daring di kota Denpasar, kita dapat melihat sejumlah konsep yang terkait dengan teori kognitif sosial Albert Bandura. Pertama, motivasi awal Jay untuk mencoba judi daring dipengaruhi oleh pengaruh teman sebaya, yang merupakan contoh dari pengaruh sosial dalam teori Bandura. Dia awalnya tertarik untuk mencoba karena melihat teman-temannya melakukannya dan ingin merasakan sensasi kemenangan yang mereka alami.

Jay menyatakan bahwa meskipun awalnya kalah, dia terus mencoba karena dorongan untuk meraih kemenangan dan balas dendam atas kekalahan sebelumnya. Ini mencerminkan konsep self-efficacy dalam teori Bandura, di mana individu percaya bahwa mereka dapat mencapai tujuan tertentu melalui tindakan mereka sendiri, meskipun ada rintangan atau kegagalan yang mereka alami. Dari wawancara dengan informan terakhir, yang juga masih duduk di bangku Sekolah, yaitu Aimar, kita dapat melihat beberapa konsep yang terkait dengan teori kognitif sosial Albert Bandura dalam konteks perilaku perjudian daring remaja. Pertama-tama, motivasi Aimar untuk mulai berjudi daring sebagian besar dipengaruhi oleh teman-temannya di lingkungan sekitarnya. Seperti yang dia sebutkan, melihat teman-temannya mendapatkan uang dari permainan slot membuatnya tertarik untuk ikut serta. Ini mencerminkan konsep pengaruh sosial dalam teori Bandura, di mana individu cenderung meniru atau mengadopsi perilaku orang lain di sekitar mereka, terutama jika perilaku tersebut dianggap menguntungkan atau mendapatkan penerimaan dari kelompok. Ketika ditanya tentang pengalaman berjudi, Aimar

menyatakan bahwa dia merasa kesal ketika kalah, tetapi merasa senang ketika menang. Ini mencerminkan bagaimana perasaan dan emosi individu dapat dipengaruhi oleh hasil dari perilaku perjudian mereka, yang dapat memperkuat atau mengurangi kecenderungan untuk terus bermain.

Dengan demikian, wawancara dengan Aimar memberikan gambaran tentang bagaimana teori kognitif sosial Albert Bandura dapat diterapkan untuk memahami motivasi, pengaruh lingkungan, manajemen finansial, dan dampak emosional dari perilaku perjudian daring remaja. Ini menggarisbawahi pentingnya memperhatikan faktor-faktor psikologis dan sosial dalam upaya pencegahan dan intervensi terhadap masalah perjudian di kalangan remaja. Berikut ini adalah tabel yang berisikan rangkuman informasi informan yang menunjukkan betapa berpengaruhnya pergaulan sosial dalam aktivitas judi daring.

INFORMAN	JENIS PERMAINAN	WAKTU MEMULAI	ALASAN MEMULAI	SUMBER PENGHASILAN	MODAL	TARGET
Tije (Mahasiswa)	Slot	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Orang Tua	Rp.50.000/hari	Hiburan
Mickey (Mahasiswa)	Slot, Parlay, Baccarat	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Orang Tua	Rp.50.000/hari	Sebesar-besarnya
Jason (Mahasiswa)	Parlay	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Wirausaha	Rp.500.000/bulan	Analisis Data
Ojan (Mahasiswa)	Roulette, Slot, Parlay	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Orang Tua, Bekerja	Rp.30.000/hari	Rp.30.000 -70.000/hari
Amon (Mahasiswa)	Slot, Bacarrat, Parlay	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Orang Tua, Bekerja	Rp.250.000/minggu	Rp.500.000/hari
Bapuk (Mahasiswa)	Slot	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Orang Tua	Rp.25.000/hari	Rp.300.000/hari
Jay (Pelajar SMA)	Slot, Roulette, Baccarat	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Orang Tua	Rp.40.000/minggu	Jackpot
Aimar (Pelajar SMA)	Slot	2020 (COVID-19)	Teman Pergaulan	Orang Tua	Rp.50.000/minggu	Hiburan

5.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap aktivitas judi daring di kalangan remaja di kota Denpasar, terdapat sejumlah kesimpulan yang dapat disusun dengan merinci aspek-aspek penting yang terkait dengan teori kognitif sosial Albert Bandura. Motivasi umum dalam perjudian daring menunjukkan bahwa remaja terlibat dalam aktivitas ini karena ajakan teman sebaya dan dipengaruhi oleh pembatasan aktivitas di luar rumah selama pandemi COVID-19. Perjudian daring menjadi bentuk hiburan dan pelampiasan selama masa

pembatasan, mencerminkan adaptasi remaja terhadap perubahan situasional.

Adapun varian dorongan dalam perjudian, meskipun dorongan awalnya serupa, terdapat variasi dalam alasan yang mendorong remaja untuk terus terlibat. Beberapa melihatnya sebagai hiburan semata, sementara yang lain mencari keuntungan tambahan atau menguji keakuratan strategi dalam menganalisis statistik. Ini menegaskan bahwa perjudian daring dapat memiliki dimensi motivasi yang kompleks di kalangan remaja.

Pengaruh sosial terhadap perilaku, sebagaimana tercermin dalam teori kognitif sosial Albert Bandura, menunjukkan adanya pengaruh kuat lingkungan sosial terhadap keputusan dan perilaku individu dalam perjudian daring. Teman sebaya menjadi model atau contoh bagi remaja, memengaruhi cara mereka melihat dan mengikuti aktivitas perjudian daring. Perubahan motivasi dari hiburan menjadi pencarian keberuntungan juga menunjukkan pengaruh sosial yang kuat, di mana teman-teman yang sukses dalam perjudian daring menjadi faktor pengubah motivasi dan perilaku. Aspek manajemen finansial dan dampak ekonomi menyoroti variasi kemampuan remaja untuk mengelola keuangan mereka. Meskipun beberapa berhasil memisahkan dana untuk perjudian daring tanpa dampak signifikan, yang lain mengalami dampak finansial yang lebih besar, bahkan menggunakan pinjaman daring untuk menutupi kerugian. Ini menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat kesadaran finansial di kalangan remaja yang terlibat dalam perjudian daring.

Pengaruh emosional dan psikologis juga menjadi sorotan, di mana reaksi emosional terhadap kemenangan dan kekalahan mencerminkan interaksi antara pengaruh sosial, motivasi, dan konsep self-efficacy. Beberapa remaja mampu mengontrol emosi mereka, sementara yang lain merespon dengan tindakan balasan atau keinginan untuk terus bermain. Hal ini menegaskan kompleksitas faktor-faktor psikologis yang memengaruhi respons individu terhadap pengalaman perjudian daring.

Secara keseluruhan, kesimpulan yang diambil dari penelitian ini menyiratkan bahwa aktivitas judi daring di kalangan remaja tidak hanya dipengaruhi oleh motivasi pribadi, tetapi juga oleh dinamika sosial, finansial, dan psikologis yang kompleks.

6. DAFTAR PUSTAKA

- 4OnlineGambling.com. (2006). Online casino industry development timeline. Diambil 10 Januari 2024, dari <http://www.4online-gambling.com/timeline.htm>
- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Agustina, R. (2020). Penyebab dan upaya pencegahan kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Terapan*, 1(1), 1–10.
- Albi, A., & Johan, S. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CB Jejak.
- Ali, M., & Asrori, M. (2005). *Psikologi Remaja – Perkembangan peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. Washington, DC: Author.
- Annur, C. M. (2023). Polri Tangkap 866 Tersangka Judi Online hingga Akhir Agustus 2023. Diambil dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/31/polri-tangkap-866-tersangka-judi-daring-hingga-akhir-agustus-2023>
- Anonim. (2021). Sejarah Perkembangan Roulette di Indonesia. Diambil 11 Januari 2024, dari <https://www.miroscantinamexicana.com/sejarah-perkembangan-roulette-di-indonesia/>
- Ariska, P. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Mahasiswa. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023 dalam laman. Diambil 2 Desember 2023, dari <https://www.kompasiana.com/putriariska5602/649efa93e1a167153138d5d3/fenomena-judi-daring-di-kalangan-mahasiswa>.

- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Daring (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros. *Federal Communications Law Journal*, 54(1), 103–128.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. (2022). Banyaknya Tindak Pidana Menonjol Menurut Jenisnya di Provinsi Bali (Kasus. Diambil 4 Desember 2023, dari <https://bali.bps.go.id/indicator/34/394/1/banyaknya-tindak-pidana-menonjol-menurut-jenisnya-di-provinsi-bali.html>
- Bandura, A. (1972). *Modeling theory: Some traditions, trends, and disputes*. (R. D. Parke, Ed.), *Recent trends in social learning theory*. New York: Academic Press.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- BPMI Setpres. (2023). Berita Pers Pemerintah Terus Bersihkan Judi Online dari Ruang Digital. Diambil 3 Desember 2023, dari <https://www.presidentri.go.id/siaran-pers/pemerintah-terus-bersihkan-judi-daring-dari-ruang-digital/>.
- Business Wire. (2005). Intertops.com celebrates 10 years online sports betting. Diambil 10 Januari 2024, dari <https://online.casinocity.com/article/intertops-com-celebrates-10-years-online-78564>
- Derevensky, J., Gupta, R., & Winters, K. (2003). Prevalence rates of youth gambling problems: Are the current rates inflated? *Journal of Gambling Studies*, 19, 405–425.
- Eurobet. (2007). Eurobet History. Diambil 10 Januari 2024, dari <http://www.eurobet.com/eurobetcasino/1/help/aboutus.html>
- Fai. (2022). Penyebab Kenakalan Remaja. Diambil 2 Februari 2024, dari <https://umsu.ac.id/penyebab-kenakalan-remaja/>
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Daring pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga. *Jurnal Sosmaniora*, 2(1).
- Hammer, R. . (2001). Does Internet gambling strengthen the U.S. economy? Don't bet on it. *Federal Communications Law Journal*, 54(1), 103–128.
- Hardani, Helmia, & Jumari. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hennelly, M. L., & Ctori, I. (2022). *Technology in education. Community Eye Health Journal* (Vol. 35). <https://doi.org/10.47413/vidya.v2i2.197>
- Hidayah, S. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Islam*, 11(2), 113–125.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Julia, L. (2019). Sejarah Taruhan Bola Online. Diambil 11 Januari 2024, dari https://sg.wantedly.com/users/116355037/post_articles/184680
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). Berita Pers Judi Online Merajalela, Kominfo Serious Gencarkan Pemberantasan. Diambil 2 Desember 2023, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/51776/siaran-pers-no-327hmkominfo092023-tentang-judi-daring-merajalela-kominfo-serious-gencarkan-pemberantasan/0/siaran_pers.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2023). *Laporan tahunan perlindungan anak 2022*. Jakarta.
- Mahendro, A. (2023). Tiga Operator Judi Online Divonis 2,5 Tahun Penjara. Diambil 4 Desember 2023, dari <https://www.detik.com/bali/hukum-dan-kriminal/d-6962706/tiga-operator-judi-daring-divonis-2-5-tahun-penjara/amp>
- Merdeka.com. (2022). Penyebab Perilaku Menyimpang pada Remaja, Pahami 2 Faktor Utamanya. Diambil 2 Februari 2024, dari <https://www.merdeka.com/trending/penyebab-perilaku-menyimpang-pada-remaja-pahami-2-faktor-utamanya-klm.html>

- Messerlian, C., Byrne, A., B.A., & Derevensky, J. (2004). Gambling, Youth and the Internet: Should We Be Concerned? *The Canadian Child and Adolescent Psychiatry Review*, 13, 2–4.
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Daring Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5).
- Mhd. Ishaq Abdush Shabur T.Romi Marnelly, & Resdati. (2022). Judi Sepak Bola Daring Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(7).
- Monks, dkk. (2002). *Psikologi Perkembangan – Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muangman, D. (1980). *Adollescent Fertility Study in Thailand*. ICARP Search.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Noorca, D. (2021). Lebih dari 60 Persen Anak Mengakses Konten Pornografi Melalui Media Online. Diambil 1 Desember 2023, dari <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2021/lebih-dari-60-persen-anak-mengakses-konten-pornografi-melalui-media-daring/>
- Nugroho, W. B. (2021). *Sosiologi Kehidupan Sehari-hari*. Yogyakarta: Pustaka Egaliter.
- Pradnya, N. A. S. (2022). The American Slang Used in “PIRATES OF THE CARIBBEAN- THE CURSE OF THE BLACK PEARL” MOVIE SCRIPT. *Journal of English Studies*, 11(2), 11–22. Diambil dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/download/7104/5365>
- Pratama, L. R. (2023). Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidananya. Diambil 11 Januari 2024, dari <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya?page=all>
- Puspita, D. A. (2023). Kasus Kekerasan Seksual pada Remaja Disebabkan oleh Pengaruh Internet. Diambil 1 Desember 2023, dari <https://www.kompasiana.com/dhitaayupu spita0067/64884b4f08a8b51f3b4d5a53/kasus-kekerasan-seksual-pada-remaja-disebabkan-oleh-pengaruh-internet>
- Rindawati, R. (2023). Bisa Jadi Malapetaka? Inilah 12 Game Judi Online yang Perlu Diwaspadai. Diambil 2 Desember 2023, dari <https://jurnalsoreang.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-1014848744/bisa-jadi-malapetaka-inilah-12-game-judi-daring-yang-perlu-diwaspadai?page=2>
- Romney, J. (1995). Tiny Liechtenstein offers first-ever Internet lottery. Diambil 10 Januari 2024, dari <http://technoculture.mira.net.au/hypermail/0018.html>
- Rukin. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sanderowitz, J., & Paxman, J. . (1985). Adolescent Fertility, Worldwide Concerns. *Population Bulletin*, 4(2).
- Saro, M. De. (2024). What Is A Parlay Bet? Diambil 11 Januari 2024, dari <https://www.forbes.com/betting/guide/what-is-a-parlay-bet/>
- Sarwono, S. W. (2013). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schwartz, D. . (2006). *Roll the Bones: The History of Gambling*. New York: Gotham Book.
- Senate Information Technologies Committee. (2000). *Netbets: A review of online gambling in Australia (Chapter 2: Online Gambling in Australia)*. Diambil dari https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Senate/Former_Committees/it/completed_inquiries/1999-02/gambling/report/contents
- Sigma World. (2023). The Overview of the Long History of Roulette. Diambil 11 Januari 2024, dari <https://sigma.world/play/blog/history-of-roulette/>

Siyoto, S., & Ali, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sklansky, D. (2007). *The History of Baccarat*. Las Vegas: Two Plus Two Publishin.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Tim detikX. (2023). Ini 10 Hal yang Harus Anda Ketahui Tentang Judi Slot. Diambil dari <https://www.detik.com/sumbagsel/berita/d-6855962/ini-10-hal-yang-harus-anda-ketahui-tentang-judi-slot#:~:text=Sejarah judi slot sendiri dimulai,modifikasi mesin slot lebih modern.>

Trisnawati, P., Prakoso, A., & Prihatmini, S. (2015). Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Daring Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/pidb/2013/pn-tb. *Jurnal Ilmu Hukum*, 1(1).

Utomo, D. (2017). Faktor-faktor penyebab kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Sains dan Profesi*, 1(1), 1–12.

van der Gaast, R. (2001). Finland – Internet Gaming Update. Diambil 10 Januari 2024, dari http://www.gamblinglicenses.com/PDF/Finland_internet_gaming_update_Sept_2001.pdf

Wahyu, S. (2023). Judi Online: Pengertian, Bahaya Dan Cara Mengatasinya. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2023 dalam laman. Diambil 4 Desember 2023, dari <https://www.akurat.co/hukum/1302945898/judi-daring-pengertian-bahaya-dan-cara-mengatasinya>

Yolanda. (2023). Judi Online Marak di Kalangan Pelajar, Bukti Literasi Masyarakat Rendah. Diambil 3 Desember 2023, dari <https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-daring-marak-di-kalangan-pelajar-bukti-literasi-masyarakat-rendah>