

BAB V

PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian dan diperoleh data-data hasil penelitian dan kemudian dipaparkan secara rinci, maka berdasarkan penemuan dan analisis data secara deskriptif yang telah dilakukan akan dibahas secara mendalam pada bab ini. Pembahasan data penelitian tentang remaja yang terlibat judi *Online* di Kota Metro adalah sebagai berikut:

Judi *Online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Judi *Online* menawarkan berbagai jenis permainan, seperti Poker, slot, togel, casino, dan taruhan olahraga. Judi *Online* telah menjadi fenomena yang semakin populer di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda yang melek teknologi. Judi *Online* adalah salah satu bentuk kejahatan siber yang semakin berkembang di era digital saat ini. Judi *Online* adalah aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga melalui media internet, seperti situs web, aplikasi, atau media sosial. Judi *Online* menawarkan kemudahan akses, variasi permainan, dan anonimitas bagi para pemainnya. Judi *Online* juga menarik minat banyak kalangan masyarakat, termasuk remaja, karena faktor-faktor seperti rasa penasaran, pengaruh teman, kebosanan, atau mencari penghasilan tambahan. (Suyanto, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh JULiani dkk (2024) menunjukkan bahwa aktivitas perjudian *Online* pada dasarnya berdampak besar bagi individu. Perjudian ini mempunyai beberapa kedalaman faktor yang mempengaruhi pada perilaku perjudian, dalam taktik pemasarannya pengelola penjudi dapat mencuci otak penjudi yang kalah bahwa pemenang dari pemain yang sukses adalah hal yang biasa, namun pemain yang berusaha keras atau ulet menang merupakan hal yang luar biasa. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa dalam penelitian ini Remaja melakukan judi *Online* pada aspek frekuensi dengan banyak menghabiskan waktu untuk bermain judi *Online*. remaja bermain judi antara satu sampai tiga jam dalam sehari. Tingginya frekuensi remaja disebabkan oleh kebebasan remaja membawa HP di sekolah sehingga remaja memiliki banyak kesempatan bermain judi *Online* di lingkungan sekolah. Bahkan remaja tidak mengenal tempat ketika bermain judi *Online* seperti saat waktu istirahat atau saat di rumah. Selain itu, mulai dari saat bangun pagi, remaja sudah mengakses situs judi walaupun hanya bermain satu set/ronde permainan.

Menurut Juliani dkk (2024) bahwa Hal hal yang menyebabkan munculnya perilaku perjudian *Online* yaitu, : 1. Faktor lingkungan , faktor ini penyebab utama munculnya perilaku judi contohnya adanya tekanan dari teman atau kelompok serta strategi pemasaran pemilik perjudian *Online* ini, sifat tekanan dan ketidaknyamanan calon pemain untuk serta dalam grup. Kemudian strategi pemasaran perjudian *Online* ini seperti kemudahan untuk memenangkan permainan. Salah satu yang memiliki peran penting adanya iklan di media massa seperti televisi, internet, dan film. Hal itu mendorong calon pemain untuk berjudi. 2. Faktor pembelajaran yang masuk akal akan mempunyai dampak yang besar. Perilaku berjudi. Ketika seseorang membuat sesuatu yang menyenangkan, hal itu akan melekat dalam pikiran dan bertahan. Terkadang seseorang ingin mengulanginya lagi. Hal ini disebut penguatan dalam teori pembelajaran. Teori yang menyatakan bahwa perilaku tertentu cenderung diperkuat atau diulangi seiring berjalannya waktu. Dilanjutkan dengan hadiah/hal menyenangkan. 3. Faktor kognitif tentang kemungkinan menang, yaitu kognisi yang terkandung di dalamnya persepsi pelaku dalam menilai kemungkinan manfaat yang diterima pelaku berjudi. Pemain yang merasa sulit untuk berhenti berjudi cenderung melakukannya. Dalam persepsi kesalahan tentang peluang menang. Pada umumnya mereka telah merasa hebat dengan yakin akan kemenangannya, meski peluangnya sangat kecil. Keyakinan merupakan sebuah ilusi yang didapat nya melalui kemungkinan- kemungkinan penilaian Berdasarkan situasi dan peristiwa yang tidak diketahui dan sangat subyektif.

Teknologi menjadi penyebab utama berkembangnya perjudian *Online* di Indonesia. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perjudian *Online* dapat berlangsung secara daring dan hanya memerlukan smartphone. Teknologi juga memudahkan masyarakat saat ini untuk mengakses perjudian *Online*. Tarif deposit yang rendah atau sekitar Rp 50.000 juga menarik minat para remaja untuk mencoba perjudian *Online*. Judi *Online* bisa menimbulkan ancaman, keamanan dan privasi. Ada banyak situs perjudian *Online* yang tidak berlisensi dan tidak terpercaya. Sebagian mereka berusaha untuk mengelabui pemain dan mengambil data pribadi mereka, sementara yang lain menerapkan cara-cara tidak jujur dalam permainan (Susanti, 2021). Teknologi dan informasi merupakan faktor utama yang memungkinkan maraknya judi *Online*. Teknologi menyediakan sarana dan prasarana yang memudahkan para pemain judi *Online* untuk mengakses, berkomunikasi, dan bertransaksi dalam dunia perjudian,

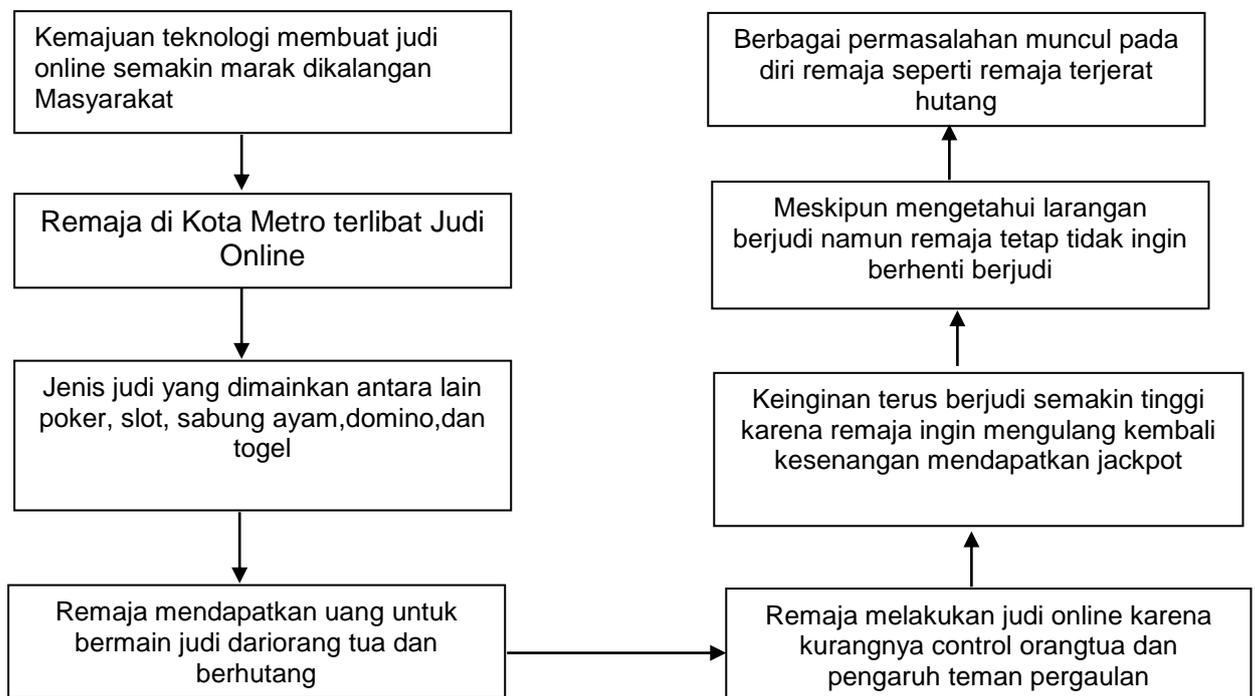
dengan berbagai macam permainan judi *Online* yang menarik, interaktif, dan visual, yang dapat memuaskan hasrat berjudi para pemainnya. Teknologi juga memberikan anonimitas bagi para pemain judi *Online*, yang dapat menghindari identifikasi dan penegakan hukum oleh pihak berwenang. memberikan kemampuan bagi para operator judi *Online* untuk mengubah domain, hosting, atau enkripsi situs atau aplikasinya, sehingga sulit untuk diblokir atau ditutup. (Agung, 2023)..

Faktor yang Menyebabkan Perilaku Judi *Online* adalah faktor eksternal diantaranya adalah Teman Sebaya remaja mengenal judi *Online* dari teman-teman pergaulannya. remaja diajarkan cara bermain sampai dirinya mahir memainkan judi *Online*. Di lingkungan tempat tinggal remaja, teman-temannya juga rata-rata bermain judi *Online* sehingga setiap hari remaja bermain judi *Online*. Kedua adalah Keluarga. Sebagaimana diketahui bahwa keluarga merupakan orang terdekat yang dibutuhkan oleh remaja sebagai pengawas, penasehat, pengasuh, dan juga memberikan pendidikan bagi anaknya. Ketika keluarga kurang dalam melakukan pengawasan kepada anak, maka akan terdapat penyimpangan pada anak tersebut baik sifat maupun perilakunya (Ginting, 2023). Hal ini juga ditemukan dalam penelitian ini bahwa remaja di Kota Metro yang terlibat judi *Online* sebagian besar adalah kurangnya kontrol dan pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak, sehingga anak memiliki kebebasan dalam mengakses judi *Online*. Keinginan yang kuat dari remaja untuk bermain judi serta obsesi terhadap kemenangan sehingga memunculkan rasa penasaran yang tinggi dalam bermain judi *Online* membuat remaja mencoba untuk bermain judi *Online*. Hal tersebut juga diperkuat dengan kebiasaan remaja bermain judi *Online* semasa kecil sehingga kebiasaan tersebut dibawa hingga dewasa.

Informasi merupakan faktor lain yang mempengaruhi maraknya judi *Online*. Informasi tentang judi *Online* dapat tersebar dengan cepat dan luas melalui media internet, seperti situs web, aplikasi, media sosial, atau pesan instan. Informasi tentang judi *Online* dapat berupa promosi, testimoni, tutorial, atau undangan untuk bermain judi *Online*. Informasi tentang judi *Online* dapat menimbulkan rasa penasaran, tertarik, atau tergiur bagi para penerima informasi, terutama remaja, untuk mencoba bermain judi *Online*. Informasi tentang judi *Online* juga dapat berupa tip, trik, atau strategi untuk menang dalam permainan judi *Online*. Informasi tentang judi *Online* dapat menimbulkan rasa percaya diri,

optimis, atau berharap bagi para pemain judi *Online*, untuk terus bermain judi *Online*. (Lubis, 2023).

Perilaku kecanduan judi *Online* dikalangan remaja tidak terlepas dari kondisi psikologis pada diri remaja. Pada awalnya remaja yang terlibat judi *Online* hanya melakukan judi untuk kesenangan belaka dan sebagai hiburan diwaktu luang. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu, kesenangan untuk berjudi tumbuh sedikit demi sedikit. Hal ini juga diperkuat dengan kemenangan yang diraih oleh remaja saat melakukan judi *Online*. Rahmat (2018) yang menjelaskan bahwa ada salah satu hormon yang ada dalam diri seseorang yang berperan penting dalam merubah suasana hati seseorang. Hormon tersebut adalah hormone endorfiin. Hormon ini dapat menciptakan suasana hati yang senang, bahagia, dan semangat dalam melakukan suatu aktivitas. Berdasarkan hal tersebut bahwa diyakini pada diri remaja yang melakukan judi *Online* memiliki perasaan yang sangat senang ketika mendapatkan hadiah yang besar. Walaupun pada dasarnya hadiah tersebut memanglah sengaja diberikan oleh developer judi *Online* untuk menarik minat para penjudi untuk selalu melakukan judi.



Gambar 2. Temuan Penelitian