FENOMENA JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA BERDASARKAN LATAR BELAKANG EKONOMI DI DESA TANJUNG MAKUMUR, KECAMATAN TEBING TINGGI

Mutiara Sinta Bela[1], Afdal[2], Lisa Putriani[3], Miftahul Fikri[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]mutiarasinta@gmail.com, [2]Afdal@fip.unp.ac.id, [3]lisaputriani@fip.unp.ac.id, [4]miftahulfikri@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Fenomena judi online di kalangan remaja terus mengalami peningkatan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan kemudahan akses internet. Keterlibatan remaja dalam judi online dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya latar belakang ekonomi keluarga, namun faktor tersebut tidak berdiri sendiri karena berinteraksi dengan pengaruh teman sebaya, perkembangan teknologi, dan pola pengawasan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena judi online di kalangan remaja berdasarkan latar belakang ekonomi keluarga di Desa Tanjung Makmur, Kecamatan Tebing Tinggi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Subjek penelitian terdiri atas tiga orang remaja yang terlibat dalam judi online dan tiga orang informan yang dipilih menggunakan teknik *snowball sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa latar belakang ekonomi memengaruhi motivasi awal remaja dalam berjudi, tetapi bukan merupakan faktor tunggal yang menentukan. Remaja dari keluarga ekonomi rendah cenderung bermain judi online untuk memperoleh tambahan uang, sedangkan remaja dari keluarga ekonomi menengah dan atas lebih dipengaruhi oleh ajakan teman, keinginan memperoleh keuntungan secara instan, serta menjadikan judi online sebagai hiburan. Pengaruh teman sebaya merupakan faktor yang paling dominan dalam proses awal keterlibatan remaja, sedangkan kemudahan akses teknologi mempercepat penyebaran praktik judi online. Dampak yang ditimbulkan meliputi kerugian ekonomi, perubahan perilaku, gangguan psikologis, menurunnya motivasi belajar, serta memburuknya hubungan sosial dengan keluarga. Temuan penelitian menegaskan pentingnya layanan Bimbingan dan Konseling yang menerapkan prinsip individualisasi melalui layanan konseling perorangan, konseling kelompok, dan layanan informasi sebagai upaya pencegahan serta penanganan perilaku judi online pada remaja.

Kata Kunci : *Judi Online, Remaja, Latar Belakang Ekonomi, Fenomenologi, Bimbingan Dan Konseling.*

ABSTRACT

The phenomenon of online gambling among adolescents has continued to increase alongside the rapid development of information technology and easy internet access. Adolescent involvement in online gambling is influenced by various factors, one of which is the family's economic background. However, this factor does not act independently, as it interacts with peer influence, technological advancement, and parental supervision. This study aimed to describe the phenomenon of online gambling among adolescents based on their family economic background in Tanjung Makmur Village, Tebing Tinggi District. This study employed a qualitative approach using a phenomenological method. The participants consisted of three adolescents involved in online gambling and three supporting informants selected through the snowball sampling technique. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation. Data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing, while data credibility was ensured through source triangulation. The findings revealed that family economic background influenced adolescents' initial motivation to engage in online gambling but was not the sole determining factor. Adolescents from low-income families tended to gamble to obtain additional income, whereas those from middle- and high-income families were more influenced by peer encouragement, the desire for instant financial gain, and the perception of online gambling as a form of entertainment. Peer influence emerged as the most dominant factor in adolescents' initial involvement, while technological accessibility accelerated the spread of online gambling practices. The impacts included financial losses, behavioral changes, psychological problems, decreased learning motivation, and deteriorating family social relationships. These findings highlight the importance of Guidance and Counseling services that apply the principle of individualization through individual counseling, group counseling, and information services as preventive and curative efforts to address online gambling behavior among adolescents.

Keywords : *Online Gambling, Adolescents, Economic Background, Phenomenology, Guidance And Counseling.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan masyarakat. Internet yang pada awalnya dimanfaatkan sebagai media komunikasi, pendidikan, dan penyebaran informasi, kini berkembang menjadi sarana berbagai aktivitas ekonomi dan hiburan. Namun, di balik manfaat tersebut, perkembangan teknologi juga memunculkan berbagai bentuk penyimpangan, salah satunya adalah praktik judi online. Judi online merupakan bentuk perjudian yang memanfaatkan jaringan internet sehingga dapat diakses dengan mudah melalui telepon pintar, laptop, maupun komputer (Lubis et al., 2023). Kemudahan akses, sistem transaksi digital, serta promosi yang masif melalui media sosial menyebabkan praktik perjudian online semakin sulit dikendalikan dan mulai menyasar kalangan remaja.

Remaja merupakan kelompok usia yang sedang mengalami masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Pada fase ini, individu mengalami perkembangan fisik, emosional, sosial, dan kognitif yang sangat pesat sehingga berada pada tahap pencarian identitas diri (Ovi, 2019). Menurut Monks (dalam Jamaludin, 2016), masa remaja dibagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun). Masa remaja dikenal sebagai masa yang rentan ditandai dengan perubahan fisik, cara berpikir, serta perkembangan sosial dan emosional yang signifikanm (Sukmawati et al., 2022). Perubahan yang terjadi pada setiap tahap tersebut menyebabkan remaja cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah dipengaruhi lingkungan, serta berani mencoba berbagai pengalaman baru tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya.

Kondisi tersebut menjadikan remaja sebagai kelompok yang rentan melakukan perilaku menyimpang. Salah satu bentuk perilaku menyimpang yang saat ini mengalami peningkatan adalah keterlibatan dalam judi online. Kartono (2010) menjelaskan bahwa kenakalan remaja merupakan bentuk perilaku yang menyimpang dari norma sosial dan hukum akibat kegagalan individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Sementara itu, Santrock (2007) menyatakan bahwa perilaku menyimpang pada remaja dapat berkembang menjadi tindakan kriminal apabila tidak memperoleh penanganan sejak dini. Dalam konteks ini, judi online dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk kenakalan remaja karena bertentangan dengan norma sosial, norma agama, maupun ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia.

Judi online sendiri merupakan permainan yang mengandung unsur taruhan dan memanfaatkan teknologi internet sebagai media pelaksanaannya. Menurut Meswari dan Ritonga (2023), perjudian merupakan permainan untung-untungan yang hasilnya bergantung pada peluang sehingga tidak dapat diprediksi secara pasti. Kemudahan akses internet membuat praktik perjudian tidak lagi terbatas pada kasino atau tempat perjudian konvensional, tetapi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Bahkan, berbagai aplikasi dan media sosial sering menampilkan promosi perjudian dengan iming-iming keuntungan besar dalam waktu singkat sehingga menarik minat remaja untuk mencoba (Ghelfi et al., 2024).

Keterlibatan remaja dalam judi online tidak terjadi secara kebetulan, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor. Ginting dan Ginting (2023) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu, tekanan ekonomi, pengaruh teman sebaya, kondisi keluarga, serta perkembangan teknologi menjadi faktor utama yang mendorong remaja bermain judi online. Selain itu, Lakoro et al. (2020) menjelaskan bahwa lemahnya pengawasan orang tua, mudahnya akses internet, serta harapan memperoleh uang secara instan semakin meningkatkan risiko keterlibatan remaja dalam perjudian online.

Salah satu faktor yang menarik untuk dikaji adalah latar belakang ekonomi keluarga. Soetjiningsih (2004) menjelaskan bahwa status sosial ekonomi merupakan kedudukan seseorang atau keluarga dalam masyarakat yang ditentukan oleh tingkat pendapatan, pendidikan, dan jenis pekerjaan. Kondisi ekonomi keluarga berpengaruh terhadap pola pengasuhan, pemenuhan kebutuhan, serta kesempatan yang dimiliki remaja dalam kehidupan sehari-hari. Gunarsa (2003) menyatakan bahwa kondisi sosial ekonomi keluarga turut memengaruhi pembentukan kepribadian dan perilaku remaja. Pada keluarga dengan ekonomi rendah, tekanan ekonomi dapat menyebabkan kurangnya pengawasan orang tua karena lebih banyak waktu digunakan untuk bekerja memenuhi kebutuhan hidup. Sebaliknya, pada keluarga dengan ekonomi tinggi, kemudahan memperoleh uang dan kurangnya kontrol orang tua juga dapat meningkatkan peluang remaja terlibat dalam perilaku menyimpang, termasuk judi online (Barus, 2013).

Fenomena ditemukan di Desa Tanjung Makmur, Kecamatan Tebing Tinggi. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti melihat BP melakukan top up dana untuk bermain judi online jenis mahjong, setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan BP, BP merupakan berasal dari keluarga yang menengah, setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan BP, BP menceritakan awalnya dia bermain judi online itu karena melihat teman-teman di sekitarnya main terus menang, setelah itu BP awalnya main dengan modal uang 20.000 di pinjamkan oleh temannya, terus menang menjadi 400.000 dari sana ia sering top up untuk bermain lagi sampai kecanduan, semenjak itu BP pun tertarik untuk bermain karena merasa senang mendapatkan uang yang lebih karena dengan modal uang puluhan rupiah bisa jadi ratusan hingga jutaan uang yang didapat.

Dalam perspektif bimbingan dan konseling, fenomena ini memerlukan perhatian khusus. Prayitno dan Amti (2004) menegaskan bahwa layanan bimbingan dan konseling yang efektif harus menerapkan prinsip individualisasi, yaitu memahami secara menyeluruh latar belakang kehidupan konseli sebelum menentukan bentuk bantuan yang diberikan. Pemahaman terhadap kondisi ekonomi keluarga, lingkungan sosial, dan pengalaman hidup remaja menjadi dasar penting dalam penyusunan layanan konseling perorangan, konseling kelompok, maupun layanan informasi untuk mencegah dan mengatasi perilaku judi online. Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena judi online di kalangan remaja berdasarkan latar belakang ekonomi di Desa Tanjung Makmur, Kecamatan Tebing Tinggi..

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi karena bertujuan memahami pengalaman hidup remaja yang terlibat dalam perjudian online berdasarkan latar belakang ekonomi di Desa Tanjung Makmur, Kecamatan Tebing Tinggi. Penelitian fenomenologi berupaya menggali makna pengalaman yang dirasakan secara langsung oleh subjek sehingga peneliti dapat memahami bagaimana remaja memaknai keterlibatan dalam bermain judi online. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Tanjung Makmur, Kecamatan Tebing Tinggi. Lokasi penelitian dipilih karena ditemukan fenomena adanya keterlibatan remaja dalam bermain judi online dengan latar belakang ekonomi keluarga yang berbeda-beda.

Subjek penelitian terdiri dari tiga orang remaja yang aktif bermain judi online dan dipilih menggunakan teknik snowball sampling yaitu teknik pemilihan informan peneliti mengandalkan rekomendasi awal untuk menemukan responden baru agar mampu memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selain subjek utama, penelitian juga melibatkan tiga orang informan, yaitu orang yang mengetahui secara langsung kondisi subjek sehingga data yang

diperoleh dapat diverifikasi melalui triangulasi sumber sehingga informasi yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri (human instrument), key informan yang dipilih meliputi remaja subjek utama dan informan tambahan yang didukung oleh pedoman wawancara semi-terstruktur, alat perekam suara lembar observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara yaitu pertama melakukan wawancara mendalam untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman remaja selama terlibat dalam bermain judi online. Kedua melakukan observasi untuk mengamati perilaku subjek selama melakukan wawancara berlangsung. Ketiga mengambil dokumentasi berupa foto yang berkaitan dengan penelitian.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman dan Saldana yang meliputi tiga tahap yaitu pertama melakukan Reduksi data yaitu memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data hasil wawancara maupun observasi. Kedua melakukan Penyajian data dalam bentuk uraian naratif sehingga memudahkan peneliti memahami antar kategori. Ketiga melakukan Penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk memperoleh makna dari keseluruhan data penelitian. Keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber yaitu membandingkan informasi yang diperoleh dari subjek penelitian dengan informasi yang diberikan oleh informan sehingga meningkatkan kredibilitas hasil penelitian..

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengungkap bahwa keterlibatan remaja dalam judi online tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor, tetapi merupakan hasil interaksi antara kondisi ekonomi keluarga, lingkungan pergaulan, kemudahan akses teknologi, serta pengalaman memperoleh kemenangan pada permainan judi online. Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga subjek penelitian dan tiga informan, ditemukan bahwa setiap remaja memiliki latar belakang ekonomi yang berbeda, namun seluruhnya memiliki kesamaan pengalaman, yaitu mengenal judi online melalui teman sebaya. Pada awalnya mereka hanya mencoba karena rasa penasaran, kemudian mulai bermain secara berulang setelah memperoleh kemenangan pertama. Pengalaman tersebut membentuk keyakinan bahwa judi online merupakan cara yang mudah dan cepat untuk memperoleh uang, sehingga aktivitas tersebut berkembang menjadi kebiasaan bahkan mengarah pada kecanduan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kondisi ekonomi keluarga memberikan pengaruh yang berbeda terhadap alasan remaja terlibat dalam judi online. Remaja yang berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah memandang judi online sebagai alternatif untuk memperoleh tambahan uang karena keterbatasan ekonomi keluarga. Mereka berharap kemenangan dalam perjudian dapat membantu memenuhi kebutuhan pribadi maupun memperoleh penghasilan tanpa harus bekerja. Sebaliknya, remaja yang berasal dari keluarga ekonomi menengah maupun atas lebih terdorong oleh keinginan memperoleh keuntungan secara instan, memenuhi gaya hidup, dan mencari hiburan. Dengan demikian, kondisi ekonomi tidak secara langsung menyebabkan remaja berjudi, tetapi membentuk motivasi yang berbeda dalam keterlibatan mereka terhadap aktivitas tersebut.

Selain faktor ekonomi, pengaruh teman sebaya menjadi faktor yang paling dominan. Seluruh subjek penelitian mengaku mulai mengenal judi online melalui teman yang telah lebih dahulu bermain. Interaksi yang intens dalam lingkungan pertemanan membuat perjudian dianggap sebagai

aktivitas yang biasa dilakukan oleh kelompok mereka. Kemenangan yang diperoleh teman semakin memperkuat rasa penasaran sehingga mendorong remaja untuk ikut mencoba. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki peran besar dalam proses awal keterlibatan remaja terhadap judi online.

Penelitian juga menemukan bahwa perkembangan teknologi mempercepat penyebaran praktik judi online di kalangan remaja. Kepemilikan telepon pintar, akses internet yang mudah, serta tersedianya berbagai aplikasi pembayaran digital memungkinkan remaja melakukan transaksi perjudian kapan saja tanpa pengawasan langsung dari orang tua. Kemudahan tersebut diperkuat oleh banyaknya promosi judi online yang tersebar melalui media sosial sehingga remaja semakin mudah mengakses platform perjudian. Rendahnya literasi digital menyebabkan sebagian besar remaja belum mampu memahami risiko hukum, finansial, maupun psikologis dari aktivitas tersebut.

Dampak yang dialami para remaja setelah terlibat dalam judi online meliputi kerugian ekonomi, perubahan perilaku, serta menurunnya hubungan sosial dengan keluarga. Sebagian subjek mengaku menggunakan uang jajan untuk melakukan deposit, meminjam uang kepada teman, bahkan mengalami kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari setelah mengalami kekalahan. Dari aspek psikologis, remaja menjadi lebih emosional, mudah marah, merasa gelisah ketika tidak bermain, serta terus terdorong untuk bermain kembali demi mengembalikan uang yang telah hilang. Dampak sosial terlihat dari berkurangnya interaksi positif dengan keluarga, menurunnya tanggung jawab terhadap aktivitas sehari-hari, dan meningkatnya intensitas berkumpul dengan kelompok teman yang juga bermain judi online.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa fenomena judi online pada remaja merupakan bentuk kenakalan remaja yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Prayugo dkk. yang menyatakan bahwa kenakalan remaja dipengaruhi oleh lemahnya kontrol diri, pengaruh teman sebaya, kondisi keluarga, dan keadaan sosial ekonomi. Dalam penelitian ini, faktor-faktor tersebut saling berinteraksi sehingga membentuk keputusan remaja untuk terus bermain judi online. Kemenangan yang diperoleh pada awal permainan memperkuat motivasi bermain, sedangkan kekalahan justru mendorong mereka melakukan perjudian kembali dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena judi online pada remaja tidak dapat dijelaskan hanya berdasarkan satu faktor penyebab. Keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian merupakan hasil interaksi antara kondisi ekonomi keluarga, lingkungan sosial, perkembangan teknologi, dan karakteristik perkembangan remaja itu sendiri. Temuan ini memperlihatkan bahwa setiap latar belakang ekonomi memberikan pengalaman yang berbeda dalam membentuk motivasi remaja untuk bermain judi online, tetapi seluruhnya berujung pada dampak negatif yang hampir serupa.

Pada subjek dengan latar belakang ekonomi bawah, keterlibatan dalam judi online lebih banyak dipengaruhi oleh tekanan ekonomi. Remaja memandang perjudian sebagai alternatif untuk memperoleh uang secara cepat tanpa harus bekerja. Harapan memperoleh keuntungan dalam waktu singkat membuat subjek terus bermain meskipun mengalami kerugian berulang kali. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gunarsa (2003) yang menjelaskan bahwa kondisi sosial ekonomi keluarga memengaruhi perkembangan perilaku remaja melalui pola pengasuhan dan kemampuan keluarga dalam memenuhi kebutuhan hidup. Tekanan ekonomi yang dialami keluarga sering kali menyebabkan orang tua lebih berfokus pada pemenuhan kebutuhan sehari-hari sehingga

pengawasan terhadap anak menjadi berkurang. Kondisi tersebut memberikan peluang lebih besar bagi remaja untuk terlibat dalam perilaku menyimpang.

Pada subjek dengan latar belakang ekonomi menengah, faktor yang paling dominan bukanlah kebutuhan ekonomi, melainkan pengaruh teman sebaya. Lingkungan pergaulan menjadi media utama bagi remaja dalam mengenal dan mempelajari perjudian online. Pengalaman memperoleh kemenangan pada permainan pertama memperkuat keyakinan bahwa judi online merupakan aktivitas yang menguntungkan. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Prayugo et al. (2024) yang menyatakan bahwa kelompok teman sebaya memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap munculnya perilaku kenakalan remaja. Pada masa remaja, kebutuhan untuk diterima dalam kelompok sering kali lebih kuat daripada kemampuan mempertimbangkan risiko dari suatu perilaku.

Sementara itu, pada subjek dengan latar belakang ekonomi atas ditemukan bahwa faktor ekonomi bukan menjadi penyebab utama keterlibatan dalam perjudian online. Kemudahan memperoleh uang saku justru meningkatkan peluang remaja melakukan perjudian karena tidak mengalami hambatan dalam melakukan transaksi digital. Judi online dipandang sebagai hiburan dan sarana mencari sensasi baru. Temuan ini sesuai dengan pendapat Barus (2013) yang menjelaskan bahwa remaja dari keluarga dengan kondisi ekonomi tinggi juga memiliki risiko melakukan kenakalan apabila tidak disertai pengawasan orang tua yang memadai. Ketersediaan fasilitas dan kebebasan yang berlebihan dapat meningkatkan peluang remaja mencoba berbagai perilaku berisiko.

Selain faktor ekonomi, penelitian ini juga menunjukkan bahwa perkembangan teknologi memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap meningkatnya fenomena judi online pada remaja. Seluruh subjek mengenal perjudian melalui telepon pintar, media sosial, dan rekomendasi teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemudahan akses internet telah mengubah pola perjudian konvensional menjadi aktivitas digital yang dapat dilakukan kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu. Temuan ini mendukung pendapat Ginting dan Ginting (2023) bahwa perkembangan teknologi digital menjadi salah satu faktor utama meningkatnya keterlibatan remaja dalam perjudian online karena akses yang mudah, sistem transaksi digital, serta banyaknya promosi melalui media sosial.

Dampak yang dialami seluruh subjek juga menunjukkan pola yang relatif sama, yaitu munculnya kecanduan, pemborosan keuangan, konflik dengan orang tua, menurunnya motivasi belajar, serta berkurangnya interaksi sosial. Dampak tersebut sesuai dengan temuan Widhiatanti dan Tobing (2024) yang menjelaskan bahwa perjudian online tidak hanya menimbulkan kerugian finansial, tetapi juga memengaruhi kondisi psikologis, hubungan sosial, kesehatan, prestasi akademik, dan kehidupan spiritual remaja. Dengan demikian, semakin lama remaja terlibat dalam perjudian online, semakin besar pula risiko munculnya berbagai masalah perkembangan.

Dalam perspektif Bimbingan dan Konseling, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang terlibat judi online memerlukan layanan yang disesuaikan dengan karakteristik dan latar belakang masing-masing individu. Menurut Prayitno dan Amti (2004), layanan bimbingan dan konseling harus memperhatikan prinsip individualisasi, yaitu memahami kondisi pribadi, keluarga, sosial, dan ekonomi konseli sebelum menentukan bentuk bantuan yang diberikan. Oleh karena itu, konseling perorangan, konseling kelompok, dan layanan informasi mengenai bahaya judi online merupakan bentuk layanan yang relevan untuk membantu remaja mengembangkan kontrol diri, meningkatkan kemampuan mengambil keputusan, serta mencegah keterlibatan lebih lanjut dalam aktivitas perjudian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa fenomena judi online di kalangan remaja di Desa Tanjung Makmur, Kecamatan Tebing Tinggi dipengaruhi oleh keterkaitan antara latar belakang ekonomi keluarga, pengaruh teman sebaya, perkembangan teknologi digital, dan pola pengawasan orang tua. **Latar belakang ekonomi memengaruhi motivasi awal remaja dalam terlibat judi online, namun bukan merupakan faktor tunggal yang menentukan.** Remaja dari keluarga dengan kondisi ekonomi rendah cenderung menjadikan judi online sebagai cara memperoleh tambahan uang untuk memenuhi kebutuhan pribadi. Sementara itu, remaja dari keluarga ekonomi menengah lebih banyak dipengaruhi oleh ajakan teman sebaya serta pengalaman memperoleh kemenangan pada awal permainan. Adapun remaja dari keluarga ekonomi atas memandang judi online sebagai bentuk hiburan dan sarana memperoleh keuntungan secara instan karena memiliki kemudahan akses finansial.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya merupakan faktor yang paling dominan dalam proses awal keterlibatan remaja dalam judi online. Seluruh subjek penelitian mengenal aktivitas tersebut melalui teman, kemudian terdorong untuk terus bermain setelah memperoleh kemenangan pada awal permainan. Selain itu, perkembangan teknologi informasi yang ditandai dengan mudahnya akses internet, kepemilikan telepon pintar, penggunaan sistem pembayaran digital, serta maraknya promosi judi online di media sosial semakin mempermudah remaja mengakses perjudian tanpa pengawasan yang memadai. Keterlibatan remaja dalam judi online menimbulkan berbagai dampak negatif, baik dari aspek ekonomi, psikologis, maupun sosial. Dampak tersebut meliputi pemborosan keuangan, ketergantungan terhadap judi online, menurunnya motivasi belajar, meningkatnya emosi dan kecemasan, berkurangnya interaksi positif dengan keluarga, serta munculnya konflik dalam lingkungan keluarga. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin lama remaja terlibat dalam perjudian online, semakin besar risiko yang dialami terhadap perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya.

Dalam perspektif Bimbingan dan Konseling, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan prinsip individualisasi sebagaimana dikemukakan oleh Prayitno dan Amti (2004), yaitu memberikan layanan berdasarkan pemahaman terhadap kondisi pribadi, keluarga, sosial, dan ekonomi setiap konseli. Oleh karena itu, layanan konseling perorangan, konseling kelompok, layanan informasi, serta kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat perlu dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai upaya preventif dan kuratif untuk meningkatkan kontrol diri remaja, memperkuat literasi digital, serta mencegah keterlibatan remaja dalam praktik judi online di masa mendatang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penelitian ini. Terima kasih kepada subjek dan informan penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Peneliti juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dalam bidang Bimbingan dan Konseling, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Barus, C. P. (2013). Sosial ekonomi keluarga dan hubungannya dengan kenakalan remaja di desa Lantasan Baru kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang. *Welfare State*, *2*(1), 222004.

Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G., & Velasco, V. (2024). Online gambling: A systematic review of risk and protective factors in the adult population. *Journal of Gambling Studies*, *40*(2), 673–699.

Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *2*(1), 20–25.

Gunarsa, S. D. (2003). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.

Jamaludin, A. N. (2016). *Dasar-dasar patologi sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Kartono, K. (2010). *Patologi sosial 2 kenakalan remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.

Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena judi online di kalangan remaja dan faktor penyebab maraknya serta pandangan hukum positif dan hukum Islam (maqashid syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(2), 2655–2663.

Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *2*(5), 2097–2102.

Ovi, M., & Afdal, A. (2019). Perbedaan pemahaman remaja perempuan terhadap kesehatan reproduksi ditinjau dari asal sekolah. *Jurnal Fokus Konseling*, *5*(2), 102–109.

Prayitno, & Amti, E. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Santrock, J. W. (2007). *Remaja jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Sukmawati, I., Afdal, A., Andriani, W., Syapitri, D., & Fikri, M. (2022). Kesehatan Reproduksi Remaja (Konsep Dasar dan Modul Pelayanan Bimbingan dan Konseling). *Eureka Media Aksara*, 1.

Soetjiningsih, S. (2004). Tumbuh kembang remaja dan permasalahannya. *Sagung Seto. Jakarta*, *320*.

Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak judi online pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, *8*(1), 91–108.