



**DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF
PADA GENERASI MUDA**

Ciek Julyati Hisyam

Universitas Negeri Jakarta

Mayang Puti Seruni

Universitas Negeri Jakarta

Aisyah

Universitas Negeri Jakarta

Defano Tanur

Universitas Negeri Jakarta

Diah Lestari

Universitas Negeri Jakarta

Marsya Nisa Razita

Universitas Negeri Jakarta

Nadia Dwi Nur Aufa

Universitas Negeri Jakarta

Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota
Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

Korespondensi Penulis: marsyanisaa@gmail.com

Abstract: *This research aims to examine the impact of involvement in online gambling on the consumptive behavior of young people. This phenomenon is increasingly widespread along with the ease of internet access and the increasing use of gadgets. The research uses a qualitative method with a literature study approach and interviews with five informants who have been involved in online gambling activities. The results show that the motivation to play online gambling is not only economic, but also related to social pressure, curiosity, and entertainment seeking. This activity causes significant changes in consumption behavior, such as overspending, neglecting basic needs, and the tendency to borrow money for gambling. Analysis using Mark Griffiths' addiction theory and Abraham Maslow's needs theory shows that online gambling becomes a compensatory tool for unmet psychological needs, while forming an addictive cycle that damages financial and emotional conditions. The study concludes that online gambling not only affects the economic aspects of individuals, but also worsens the psychosocial conditions and social relations of young people as a whole.*

Keyword: *Online Gambling, Consumptive Behavior, Young Generation, Addiction, Psychological*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak keterlibatan dalam judi online terhadap perilaku konsumtif generasi muda. Fenomena ini semakin meluas seiring kemudahan akses internet dan meningkatnya penggunaan gawai. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan wawancara terhadap lima narasumber yang pernah terlibat dalam aktivitas judi online. Hasil menunjukkan bahwa motivasi bermain judi online tidak hanya bersifat ekonomi, tetapi juga berkaitan dengan tekanan sosial, rasa penasaran, dan pencarian hiburan. Aktivitas ini menimbulkan perubahan signifikan dalam perilaku konsumsi, seperti pengeluaran berlebihan, pengabaian kebutuhan pokok, dan kecenderungan meminjam uang untuk berjudi. Analisis menggunakan teori kecanduan Mark Griffiths dan teori kebutuhan Abraham Maslow menunjukkan bahwa judi online menjadi sarana kompensatif atas kebutuhan psikologis yang tidak terpenuhi, sekaligus membentuk siklus adiktif yang merusak kondisi finansial dan emosional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa judi online tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi individu, tetapi juga memperburuk kondisi psikososial dan relasi sosial generasi muda secara keseluruhan.

Kata Kunci: *Judi Online, Perilaku Konsumtif, Generasi Muda, Adiksi, Psikologis*

Received April 31, 2025; Revised Mei 28, 2025; Juni 26, 2025

** Marsya Nisa Razita, marsyanisaa@gmail.com*

LATAR BELAKANG

Dalam perkembangan dunia yang serba digital saat ini, kehidupan manusia juga mengalami banyak perubahan. Ketika semua orang memiliki akses terhadap internet dan juga telepon pintar, banyak kemudahan yang didapatkan sekaligus permasalahan yang muncul karenanya. Salah satunya adalah digitalisasi perjudian atau judi online. Pemerintah melalui kementerian komunikasi dan informatika atau kominfo pada tahun 2023 hingga Juni 2024 telah memblokir lebih dari 2,9 juta konten judi online (Antara News Jabar, 2024). Hal ini menunjukkan seberapa serius dan besarnya permasalahan judi online di Indonesia. Bahkan meskipun sudah banyak situs-situs yang diblokir tetap banyak pula yang mencari dan mengakses situs-situs tersebut melalui tautan dan akses yang berbeda.

Generasi muda yang merupakan kelompok dengan akses teknologi tertinggi adalah kelompok paling rentan terhadap fenomena judi online ini. Data dari pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan menunjukkan bahwa total uang yang berputar pada judi online di tahun 2023 mencapai Rp. 327 triliun (CNBC Indonesia, 2024). Dalam data ini PPATK menemukan sebanyak 3,8 juta pemain judi online yang di mana 80% diantaranya bertaruh dengan jumlah kecil. Hal ini menunjukkan bahwa judi online telah menjamah banyak orang dari berbagai kalangan termasuk pelajar di bawah umur mahasiswa dan juga masyarakat dari kalangan ekonomi menengah ke bawah. Namun yang menjadi perhatian menarik adalah ketika ditemukan bahwa generasi muda berpartisipasi dalam judi online dengan alasan yang lebih kompleks. Dimana bukan hanya mengenai uang atau alasan ekonomi, namun juga karena permainan dan kecanduan akan perjudian dalam tampilan. Tampilan yang dibuat lebih menarik ini menjadi salah satu alasan terbesar yang kemudian menarik generasi muda untuk memuaskan keinginan bertaruh mereka dengan uang sungguhan karena memberikan perasaan tegang dan menantang.

Kecanduan inilah yang kemudian memicu adanya gaya hidup konsumtif. Besarnya uang yang digunakan untuk bertaruh dalam judi biasanya semakin tinggi ketika pemain sudah lebih terbiasa dengan kekalahan dan hasil-hasil dalam permainan judi tersebut. Bahkan uang hasil kemenangan biasanya juga tidak digunakan dengan bijak. Namun justru untuk digunakan kembali dalam perjudian atau berfoya-foya dan membeli barang-barang yang tidak perlu. Masalah ini tentu saja mengancam bukan hanya situasi pribadi seseorang tapi juga merusak masa depan generasi muda dan juga menimbulkan masalah sosial yang lebih besar. Karena itu penelitian ini dilakukan untuk meneliti lebih dalam hubungan antara kebiasaan bermain judi online dengan perilaku konsumtif dan gaya hidup boros di kalangan generasi muda.

KAJIAN TEORITIS

Dalam menelaah dampak judi online terhadap perilaku konsumtif generasi muda, penelitian ini menggunakan dua pendekatan teoritis utama, yakni teori kecanduan dari Mark Griffiths dan teori kebutuhan dari Abraham Maslow. Kedua teori ini dipilih karena

saling melengkapi dalam menjelaskan bagaimana dorongan psikologis dan lingkungan digital dapat membentuk pola konsumsi yang berlebihan melalui aktivitas judi online.

Mark Griffiths (2011) menjelaskan bahwa kecanduan judi, khususnya dalam bentuk judi online, merupakan suatu bentuk kecanduan perilaku (*behavioral addiction*) yang kompleks. Kecanduan ini ditandai oleh pola-pola seperti dorongan kuat untuk berjudi, ketidakmampuan mengendalikan perilaku berjudi, penggunaan judi sebagai pelarian dari masalah, serta munculnya gejala-gejala seperti toleransi, penarikan diri (*withdrawal*), dan konflik sosial. Menurut Griffiths, judi online sangat berisiko karena menawarkan akses cepat, sifat anonim, serta mekanisme penghargaan yang instan dan acak, yang dapat memicu pelepasan dopamin dalam otak layaknya zat adiktif. Dalam konteks generasi muda, faktor-faktor seperti kurangnya kontrol diri, tekanan sosial, dan lingkungan digital yang permisif memperparah kecenderungan ini. Judi online bukan hanya sekedar hiburan, tetapi dapat berubah menjadi suatu kebiasaan yang berdampak luas, mulai dari kehilangan uang dalam jumlah besar hingga terlibatnya individu dalam tindakan manipulatif atau kriminal demi mendapatkan uang untuk berjudi. Ketika perilaku berjudi sudah menjadi kebiasaan, maka individu akan cenderung menunjukkan perilaku konsumtif, dengan cara terus-menerus mengeluarkan uang tanpa perhitungan rasional, bahkan ketika dalam kondisi ekonomi yang tidak stabil.

Untuk memahami dorongan awal yang menyebabkan generasi muda terlibat langsung dalam perilaku judi online, teori kebutuhan dari Abraham Maslow (1943) menjadi relevan. Maslow mengemukakan bahwa manusia memiliki hierarki kebutuhan yang tersusun dari kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta dan rasa memiliki, penghargaan, hingga aktualisasi diri. Dalam kerangka ini, generasi muda mungkin terdorong berjudi karena ingin memenuhi kebutuhan akan rasa aman secara finansial, mendapatkan pengakuan dari lingkungan sosial, atau mengejar gaya hidup yang dianggap ideal. Dalam masyarakat modern yang sering menekankan status sosial dan pencapaian materiil, judi online bisa dipandang sebagai jalan pintas untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Maslow juga menekankan bahwa ketika kebutuhan-kebutuhan dasar tidak terpenuhi secara sehat, individu akan mencari cara alternatif termasuk yang berisiko tinggi untuk memenuhinya. Oleh karena itu, perjudian ini dapat menjadi manifestasi dari kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan jika terus-menerus dilakukan, maka akan berpotensi memunculkan perilaku konsumtif sebagai bentuk kompensasi psikologis.

Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, dapat dipahami bahwa keterlibatan generasi muda dalam judi online tidak semata-mata karena dorongan impulsif, tetapi juga dipengaruhi oleh struktur kebutuhan manusia yang tidak terpenuhi serta lingkungan digital yang memperkuat kecanduan. Judi online menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan sosial dan ekonomi, namun justru menciptakan lingkaran kecanduan yang memperburuk perilaku konsumtif individu. Integrasi antara teori kecanduan Griffiths dan teori kebutuhan Maslow memberikan kerangka yang komprehensif untuk memahami bagaimana proses psikologis dan sosial saling berinteraksi dalam membentuk fenomena ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang dipilih untuk memahami secara mendalam realitas terkait masalah yang diteliti sehingga mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang faktual dan relevan. Penelitian kualitatif bertujuan menelusuri suatu peristiwa berdasarkan pengalaman dan apa yang dirasakan oleh subjek, seperti tindakan, kesan, motivasi, maupun respons secara menyeluruh, yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk narasi menggunakan bahasa yang alami (Moleong, 2009). Berdasarkan penjelasan tersebut, metode ini bersifat alamiah dengan data yang dihasilkan berupa deskripsi tertulis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi literatur. Data literatur diperoleh dari berbagai pihak yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Sumber data berasal dari subjek yang memberikan informasi yang dibutuhkan mengenai masalah penelitian. Pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling, yakni pemilihan subjek didasarkan pada kriteria tertentu yang ditentukan peneliti (Sugiyono, 2015). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Orang yang pernah terlibat dalam aktivitas judi online dan memahami cara kerjanya.
2. Bersedia diwawancarai dan datanya digunakan dalam penelitian.

Oleh karena itu, pemilihan narasumber disesuaikan dengan tujuan penelitian ini dan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive. Data mengenai narasumber disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Data Narasumber

No.	Inisial Narasumber	Usia	Jenis Kelamin	Status	Lama Terlibat Judi Online
1.	RS	21	Laki-laki	Pekerja Lepas	7 bulan
2.	DNR	21	Laki-Laki	Pekerja Lepas	4 tahun
3.	A	19	Laki-Laki	Pekerja Lepas	2 tahun
4.	MN	24	Laki-laki	Wiraswasta	6 tahun
5.	K	23	Laki-laki	Mahasiswa	3 tahun

Sumber: Analisis Kelompok (2025)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung untuk mengetahui keadaan subjek dan menggali informasi tentang pengalaman mereka terkait judi online. Wawancara diawali dengan pertanyaan yang sudah disiapkan lalu dikembangkan lebih lanjut sesuai jawaban narasumber. Peneliti meminta subjek menjawab

sejukur-jujurnya mengenai alasan awal terlibat judi online dan bagaimana proses mereka mengenalnya.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelaah sumber-sumber terpercaya seperti jurnal, buku, makalah, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik judi online. Teknik ini digunakan untuk memperoleh pemahaman teoritis yang kuat dan mendukung data hasil wawancara. Data dari wawancara membantu memvalidasi dan memperkaya informasi yang diperoleh dari literatur, sehingga memperkuat argumen dan analisis dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Keterlibatan dalam Judi Online

Judi online merupakan salah satu dampak negatif yang muncul akibat dari adanya kemajuan teknologi dan komunikasi yang sangat pesat (Wahfidz Addiyansyah dan Rofi'ah, 2023:14). Dan kemajuan teknologi dan komunikasi ini membuat para generasi muda turut serta memanfaatkannya. Keterlibatan generasi muda dalam praktik judi online saat ini bukan suatu hal yang terjadi secara tiba-tiba, melainkan karena adanya dorongan-dorongan psikologis dan sosial yang cukup kompleks. Adanya tekanan dari teman sebaya dan normalisasi judi online dalam sebuah komunitas remaja menjadi pemicu yang signifikan terhadap keterlibatan generasi muda tersebut (Marselinus Raja, dkk. 2025:4070). Berdasarkan wawancara dengan beberapa narasumber yang merupakan pengguna aktif aplikasi judi online, ditemukan bahwa motivasi awal mereka yang paling dominan adalah rasa ingin tahu dan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar, terutama dari lingkungan teman sebaya.

Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh narasumber pertama kami yaitu RS (21), yang mengatakan bahwa ia bermain judi online karena pengaruh temannya.

“Awal kenalnya judi online tuh karena terinfluence dari temen.. Temennya temen maen dirumah”

Narasumber RS (21) juga mengakui bahwa ia sudah mulai bermain judi online ini sejak duduk dibangku SMA (Sekolah Menengah Atas). Dan RS (21) juga mengatakan bahwa awal mula ia melakukan judi online adalah karena iseng dan ikut-ikutan.

“Awal mula tertarik itu gara-gara awalnya iseng aja, iseng-iseng.. coba-coba.. ikut-ikutan”

Meskipun motivasi awalnya adalah iseng-iseng dan mencari hiburan, RS (21) juga mengakui bahwa keinginan untuk mendapatkan uang menjadi alasan utama dibalik keputusan RS (21) untuk terus bermain judi online.

“Itu.. Mau dapet duit sama seru-seruan “

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada elemen hiburan, motivasi ekonomi tetap menjadi pendorong yang paling kuat.

Sama halnya dengan narasumber kedua kami, yaitu DNR (21). Ia juga mengungkapkan bahwa ketertarikannya dengan dunia judi online muncul sejak melihat teman-temannya yang sudah main judi online sejak SMA (Sekolah Menengah Atas).

“Pertama kali itu karena ngeliat temen sih, kan ada beberapa yang udah mulai main dari SMA ya... terus akhirnya ya coba-coba main gitu”

DNR (21) mengatakan bahwa tampilan yang dimiliki oleh aplikasi judi online ini membuat dia tertarik, dan dengan adanya uang yang dihasilkan dari aplikasi tersebut juga semakin mendorong ia untuk terus bermain judi online.

“Awalnya karena seru aja sih.. Oh animasinya seru segala macam, tapi ujungnya karena oh bisa dapet uang tiba-tiba,. seru juga.. gitu akhirnya”

Bahkan dalam proses bermain judi online ini, DNR (21) pernah meminjam uang di layanan pinjaman online untuk bermain judi online, hal ini menunjukkan bagaimana motivasi ekonomi bisa mendorong tindakan impulsif, meskipun tindakan ini disadari beresiko. Griffiths mengatakan bahwa 80% remaja terus bermain setelah menang pertama kali, meski akhirnya mengalami kerugian besar (Griffiths, 2018). Kemudian ada temuan menarik lainnya, yaitu persepsi yang mengatakan bahwa judi online bukan hanya sekedar aktivitas ekonomi saja, melainkan sudah menjadi bagian dari gaya hidup. DNR (21) menggambarkan aktivitas bermain judi onlinenya sebagai sebuah hobi dan mengatakan bahwa sebagian besar uang yang didapatkan dari bermain judi online akan digunakan kembali untuk berjudi.

“Mayoritas akan balik lagi ke slotnya itu, mayoritas sekitar 80% nan bakal balik lagi “

Meskipun ia menyadari bahwa hal ini merupakan tindakan impulsif, tetapi ia tidak menunjukkan rasa penyesalan yang besar karena memang dari awal ia menganggap judi online sebagai hobi dan hiburan semata.

Dari penjelasan diatas, terlihat bahwa motivasi keterlibatan individu dalam judi online dipengaruhi oleh kombinasi antara dorongan sosial, ekspektasi ekonomi, dan pencarian hiburan. Elemen psikologis seperti sensasi adrenalin, rasa penasaran, dan keinginan untuk cepat mendapatkan uang, menjadi faktor penting dalam memulai dan mempertahankan keterlibatan ini. Fenomena ini selaras dengan pemikiran Maslow bahwa kebutuhan akan rasa aman secara finansial dan penghargaan (*prestise* atau status sosial) dapat menjadi pendorong kuat perilaku manusia, serta teori Griffiths yang menjelaskan bagaimana reward cepat dalam judi online mampu menciptakan ketagihan perilaku.

Dengan demikian, motivasi awal yang tampaknya sederhana seperti “coba-coba” atau “seru-seruan”, pada akhirnya dapat terus berkembang menjadi suatu keterlibatan yang lebih dalam karena adanya harapan ekonomi dan sensasi psikologis yang diperoleh.

Dampak Judi Online terhadap Perilaku Konsumtif

Perkembangan pesat aplikasi judi online telah membawa dampak sosial yang signifikan, terlebih khusus bagi generasi muda. Dengan hanya bermodalkan akses internet dan sejumlah uang yang kecil mereka dapat dengan mudah terhubung dengan sistem taruhan digital tersebut yang tidak mengenal waktu maupun batasan (Siringoringo. A. C. dkk, 2024). Praktik ini membentuk pola konsumsi baru yang didorong oleh adrenalin, harapan yang instan, dan siklus pengeluaran yang berulang. Dari hasil wawancara terhadap lima narasumber, terlihat bahwa judi online telah menggeser struktur konsumsi ke arah yang impulsif, boss, bahkan destruktif secara finansial maupun Sosial.

Salah satu narasumber MN (24) menjelaskan bagaimana awalnya ia tergiur karena nilai keuntungan yang tampak mudah dicapai. Dalam prosesnya, ia mengalami perubahan dalam pengelolaan keuangannya.

“Awalnya top up 20 ribu bisa jadi 50 ribu atau 300 ribu. Tapi lama-lama malah rugi dan jadi adiktif. Jadi lebih impulsif dalam ngeluarin uang.”

Awalnya dimulai dengan mencoba menggunakan uang dengan nominal kecil, namun secara bertahap membentuk kebiasaan yang dapat mengikis kontrol finansial. Impulsivitas menjadi ciri utama, ketika keputusan mengeluarkan uang tidak lagi disertai dengan perhitungan yang matang. Fenomena serupa dialami oleh RS (21), yang mengatakan bahwa meskipun ia bermain dengan nominal kecil, kegiatan berjudi ini menjadi bagian yang merupakan kebiasaan mingguan.

“Biasanya seminggu dua tiga kali main. Gak besar sih, tapi tetap aja kalau diitung-itung bisa 150 ribu seminggu. Kadang mikir, mendingan buat beli bensin.”

Meskipun RS (21) menyebutkan bahwa uang yang digunakan bukanlah dana utama namun uang sisa namun karena berulang dilakukan menunjukkan bentuk konsumsi yang tidak terencana tetapi terus menerus. Narasumber lain A (19) mengalami hal yang dramatis, di mana ia mengalami disorientasi dalam prioritas pengeluaran. Ia mengaku bahwa kebiasaan berjudi ini membuatnya mengorbankan kebutuhan pokok.

“Uang buat token listrik saya pakai buat main judi online. Hasilnya kalah, token gak keisi. Akhirnya seharian gelap.”

Pergeseran dari kebutuhan primer ke aktivitas spekulatif menunjukkan bagaimana judi online mengaburkan batas antara konsumsi yang bersifat utilitarian dan konsumsi untuk kepuasan sesaat. Bahkan ketika mengalami kekalahan, para pelaku tetap terdorong

untuk terus bermain, didorong oleh rasa penasaran dan harapan palsu untuk "balik modal".

“Gue baru gajian, deposit 50 ribu, kalah. Terus 50 ribu lagi. Abis-abis terus sampai akhirnya 4 juta. *All in.*”

Narasumber K (23) mengatakan bahwa uang yang digunakan awalnya bernominal kecil lama lama memakai nominal yang Besar dengan uang gajian yang ia miliki. Pola konsumsi ini menunjukkan adanya ketergantungan psikologis, di mana judi online dipahami bukan lagi sebagai alat mendapatkan keuntungan, melainkan menjadi bentuk pelarian atau pengisi waktu kosong. Sebagaimana diakui oleh A (19), seiring waktu fungsi utama perjudian bergeser.

“Kalau sekarang lebih buat hiburan. Tapi dulu nyarinya menang. Cuma gak pernah benar-benar untung.”

Pada titik tertentu, sebagian dari narasumber menyadari bahwa bahkan saat menang sekalipun, mereka tidak benar-benar mendapatkan keuntungan yang berkelanjutan. DNS (21) mengakui bahwa saat berhasil mendapatkan 10 juta, sebagian besar uang tersebut justru digunakan lagi untuk bermain.

“Dapat 10 juta, pakai 8 juta-nya buat diputerin lagi di aplikasi. Seringnya balik lagi, abis juga.”

Hal ini memperlihatkan betapa kuatnya dorongan untuk mengulang siklus konsumsi yang sama, bahkan setelah mencapai titik yang semestinya bisa dihentikan. Kemenangan bukan menjadi akhir dari permainan, melainkan awal dari konsumsi baru yang lebih besar. Dalam banyak kasus, kerugian pun tidak menghentikan mereka, melainkan justru mendorong untuk mencari dana tambahan dengan cara apapun.

“Saya minjem ke temen buat modal, kalah. Minjem ke pinjol buat balikin uang temen, kalah lagi. Ujung-ujungnya saya gak punya apa-apa.”

A (19) mengaku bahwa ia sempat meminjam uang dari teman, bahkan menggunakan pinjaman online untuk berjudi kembali setelah kalah. Sementara itu, K (23) menilai bahwa tingkat ketergantungan judi bahkan bisa melampaui narkoba, karena dalam judi seseorang merasa tidak pernah cukup.

“Lebih susah berhenti judi online daripada narkoba. Karena di judi kita selalu ngerasa bisa menang lagi.”

Sementara MN (24) menyadari bahwa kebiasaan berjudi telah menjauhkannya dari aktivitas-aktivitas yang dulu ia nikmati dan nilai.

“Dulu bisa ngasih uang ke orang tua, belanja baju, ngopi. Sekarang semua itu hilang, cuma buat deposit.”

Hampir semua narasumber menunjukkan penyesalan mendalam, terutama saat menyadari betapa banyak hal yang telah mereka korbakan demi mempertahankan konsumsi yang tidak memberi hasil nyata. RS (21) bahkan menyesali keputusannya menghabiskan belasan juta rupiah yang seharusnya bisa digunakan untuk hal yang lebih bermakna.

“Anj*r, duit segitu harusnya bisa beli motor. Tapi udah abis di slot semua.”

Penelitian menunjukkan bahwa judi online dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan, baik secara finansial maupun emosional, terutama pada kalangan remaja dan generasi muda. Kecanduan yang dihasilkan dari judi online sering kali mendorong individu untuk mengorbankan kebutuhan dasar, seperti biaya pendidikan atau barang berharga, demi mempertahankan pola konsumsi yang irasional dan berulang (Sahputra, dika., dkk, 2022). Selain itu, judi online menciptakan ilusi kontrol dan harapan palsu akan kemenangan, sehingga uang yang digunakan bukan lagi sekadar alat pemenuhan kebutuhan, melainkan menjadi bahan bakar siklus kecanduan dan kerugian finansial yang terus-menerus (Media dayak, 2024). Fenomena ini menegaskan bahwa judi online bukan sekadar bentuk hiburan, melainkan praktik konsumtif yang dapat mendorong kerentanan ekonomi dan psikologis generasi muda dalam jangka panjang.

Perilaku konsumtif akibat keterlibatan dalam judi online pada generasi muda tidak dapat dipahami semata sebagai dorongan impulsif, melainkan sebagai hasil dari interaksi kompleks antara kondisi psikologis internal dan pengaruh lingkungan digital. Teori kecanduan dari Mark Griffiths menjelaskan bahwa judi online memenuhi kriteria adiksi perilaku, seperti meningkatnya intensitas dan frekuensi bermain (*tolerance*), keterikatan emosional terhadap aktivitas berjudi (*salience*), penggunaan judi untuk meredakan tekanan psikologis (*mood modification*), serta kemunculan konflik dan kecenderungan untuk mengulang perilaku meskipun telah mengalami kerugian (*relapse*). Gejala-gejala ini tercermin dari pola pengeluaran uang yang berulang, meningkatnya nominal taruhan, serta sikap tidak rasional dalam mengelola keuangan pribadi.

Di sisi lain, teori kebutuhan Abraham Maslow (1943) menjelaskan bahwa ketika kebutuhan pada tingkat dasar seperti rasa aman secara ekonomi, penghargaan sosial, atau aktualisasi diri tidak terpenuhi secara sehat, individu cenderung mencari jalan pintas untuk memenuhinya, termasuk melalui aktivitas berisiko tinggi seperti judi online. Dalam konteks ini, judi menjadi sarana kompensatif yang semu untuk mengisi kekosongan kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan justru memperparah kondisi finansial serta psikologis pelakunya. Dengan menggabungkan kedua teori ini, dapat dipahami bahwa

perilaku konsumtif dalam praktik judi online bukan hanya akibat dari akses digital yang mudah dan cepat, tetapi juga merupakan manifestasi dari tekanan kebutuhan yang tak terpenuhi secara sehat, sehingga membentuk siklus adiktif yang terus berulang.

Dinamika Sosial dan Psikologis

Keterlibatan remaja dalam judi online menimbulkan dampak nyata terhadap kehidupan sosial dan kondisi psikologis mereka. Dalam aspek sosial, perilaku ini membuat sebagian pelaku menjauh dari keluarga dan teman, memilih untuk menghabiskan waktu di dunia digital. Sriyana (2025) menyebutkan bahwa banyak orang yang terjebak dalam kecanduan judi online mengalami konflik dalam keluarga dan merasa terisolasi secara sosial. Konflik tersebut kerap muncul akibat masalah keuangan yang berasal dari kerugian dalam berjudi, ditambah dengan perubahan perilaku yang mengganggu keharmonisan keluarga. Dari sisi psikologis, aktivitas ini menimbulkan berbagai masalah kesehatan mental, termasuk kecemasan, stres, dan depresi.

Remaja yang terlibat sering menunjukkan gejala depresi dan kecemasan yang meningkat, terutama saat menghadapi kekalahan atau tekanan ekonomi akibat berjudi. Dorongan untuk menutupi kekalahan atau berharap meraih kemenangan justru membuat mereka terjebak dalam kondisi yang semakin sulit diatasi (Sari et al., 2024). Khaila et al. (2025) juga menjelaskan bahwa judi online berdampak pada kesehatan mental remaja dengan ditandai meningkatnya kecemasan, stres, dan depresi akibat tekanan sosial dan kerugian keuangan. Lemahnya regulasi digital, kurangnya pengawasan keluarga, serta kuatnya pengaruh lingkungan sosial memperburuk keadaan ini. Dari hasil wawancara, terdapat banyak cerita yang menunjukkan bagaimana beratnya beban sosial dan mental yang para narasumber rasakan.

Salah satu narasumber, DNR (21), menjelaskan bahwa ayahnya secara langsung memperingatkan dirinya agar tidak terlalu sering bermain judi online. Dalam peringatan itu, tersirat nilai moral dan religius yang dilanggar, terutama soal penggunaan uang yang dianggap tidak sah secara etika maupun agama.

“Mayoritas sih ya negatif lah tanggepannya, papa bilang dan ngingetin jangan sering-sering, uangnya kan haram juga ya.”

DNR tidak menolak bahwa keluarganya tidak setuju. Namun pada saat yang sama, ia juga mengingat kembali satu momen ketika dirinya mendapatkan kemenangan cukup besar dari judi online, yaitu sekitar 10 juta rupiah. Momen tersebut justru menjadi titik munculnya penyesalan yang cukup dalam karena uang sebesar itu tidak ia manfaatkan untuk keperluan yang lebih berguna.

“Nyeselnya itu ketika waktu itu pernah menang 10 juta ke atas, itu ya nyeselnya kenapa harus dibalikin 80% ke slotnya itu, kan bisa entah dibelanjain apa dulu, paling ngga beberapa ada yang di keep buat di tabung.”

Uang yang semestinya bisa digunakan untuk kepentingan jangka panjang justru diputar kembali ke dalam permainan. DNR (21) menyadari kesalahan dalam pengambilan keputusan tersebut, tetapi pada saat diwawancarai, ia masih belum dapat sepenuhnya melepaskan kebiasaan berjudi. Baginya, selama uang yang digunakan bukan dari kebutuhan pokok, ia merasa hal tersebut masih bisa ditoleransi.

“Kalau stop main ngga, mungkin dikurangin dikit iya. Untuk kesenangan diri sendiri sih ngga masalah sebenarnya dan uangnya bukan dipake yang untuk hari-hari.”

Respon ini menunjukkan dilema pada DNR (21) yaitu judi online menjadi pembenaran terhadap aktivitas tersebut karena dianggap sebagai bentuk hiburan pribadi. Namun, meskipun ia menyebutnya sebagai hiburan, dampak dari permainan ini tetap terasa dan mulai memengaruhi bagian lain dari hidupnya.

Berbeda dengan DNR yang mendapat tekanan dari orang tua, narasumber RS (21) lebih menyoroti dampak finansial kecil yang berulang ia alami. Ia menyampaikan bahwa kebiasaannya memasang taruhan dengan nominal kecil seringkali tidak terasa di awal, tetapi jika diakumulasi, jumlahnya cukup besar untuk ukuran pengeluaran mingguan. Uang yang semula dianggap "ganjil" atau sisa malah habis untuk hal yang tidak esensial.

“Nyesel ada, ngapain pasang ya, kayaknya gausah. Kayaknya mending buat dibeli bensin aja. Walaupun emang duit ganjil ya, kayaknya tetep aja deh, duit ganjil bisa dialihin buat bensin.”

Rasa penyesalan yang muncul bukan karena kerugian besar, tetapi karena adanya refleksi bahwa uang tersebut bisa dimanfaatkan untuk keperluan nyata dalam keseharian. Meski menyadari hal tersebut, RS (21) juga menyebutkan bahwa dirinya tetap bermain karena merasa masih mendapat "benefit" dari permainan tersebut.

“Pernah nyoba kepikiran berhenti, tapi kalau misal dipikirin kayaknya sementara emang lagi ngambil benefit darisitu.”

Sementara itu, narasumber A (19) mengalami dampak sosial yang lebih luas. Ia menyebutkan bahwa beberapa temannya menjauh karena ia dianggap terlalu sering bermain judi online. Hubungan sosial menjadi renggang karena perilakunya dianggap tidak bisa dikendalikan dan mulai merugikan secara emosional maupun finansial.

“Respon dari temen-temen itu banyak yang kecewa karena keseharian saya sering bermain judi online, banyak juga temen-temen saya yang ngejauhin saya karena saya masih bermain judi online, sering dinasehatin juga sama temen-temen karena gara-gara judi online pengeluarannya malah jadi lebih boros, ngabisin duit.”

Tekanan dari lingkungan juga benar-benar terasa dalam kehidupan sehari-harinya. A (19) bercerita jika dia pernah tidak makan seharian karena semua uangnya udah habis buat main judi online

“Uang yang harusnya beli makan, minum, buat keseharian malah abis buat main judi online yang gaada hasilnya, jadi nyesel banget, seharian atau bisa seharian lebih ngga makan kadang makan seadanya.”

Kondisi ini memperlihatkan bagaimana kebutuhan dasar mulai dikorbankan. Dalam usaha menutup kekalahan, A (19) bahkan sampai harus meminjam uang dari teman, menggunakan pinjaman online, dan menggadaikan barang pribadinya.

“Karena sering main, duit gaada, saya jadinya minjem-minjem duit ke temen-temen saya buat bermodalkan main judi online lagi, ujung-ujungnya kalah lagi. Sampe ke pinjaman online, untuk menggantikan uang teman saya. Sampe paling parah saya gadai HP, untuk bermodalkan main judi online dan ujungnya kalah lagi gaada menangnya.”

Dalam kondisi seperti ini, tekanan finansial dan sosial menyatu dengan tekanan batin, membentuk suatu beban yang sulit dilampaui hanya dengan kemauan pribadi. A (19) sendiri mengatakan bahwa ia mulai berpikir untuk berhenti karena merasa semuanya telah habis.

“Kepikiran gamau gini terus-terus, gaada perubahan untuk kedepannya, biar ada tabungan juga buat kedepannya dan bisa beli apa yang kepengen, gara-gara judi online uang tabungan habis, uang gaji habis.”

MN (24) memiliki pengalaman berbeda. Ia lebih banyak menyoroti pada sisi harapan dan kenyataan yang tidak sejalan dalam aktivitas judi online. Meski berharap mendapat untung, yang ia dapat justru berbalik menjadi beban.

“Nyesel ada karena udah berharap tinggi karena top up segini, akhirnya jatuh, rungkad lah istilahnya, jadi ngga menghasilkan.”

MN (24) menjelaskan bahwa dirinya mulai membuka kesadaran bahwa apa yang ia keluarkan selama ini tidak setimpal dengan apa yang didapatkan. Ia juga menyadari bahwa ada tanggung jawab yang ia abaikan selama bermain.

“Jadi tahu dan terbuka pikiran kita karena sebenarnya apa yang dikasih itu ga sepadan sama apa yang kita keluarin, buang-buang waktu juga, dan finansialnya ga mendukung untuk hal seperti itu. Banyak tanggung jawab yang sebenarnya masih harus dilakuin daripada ngebuang duit-duit itu tadi.”

Berbeda dari yang lain, narasumber K (23) menyinggung dampak dari judi online terhadap hubungan asmara. Ia sempat dicuekin pacarnya selama seminggu karena ketahuan terus bermain. K (23) juga mengatakan bahwa aktivitasnya kini hanya berputar pada rutinitas kerja dan deposit.

“Pacar saya ngamuk-ngamuk, saya sempet dicuekin 1 minggu, itu juga menjadi alasan saya untuk berhenti juga, paling kalo temen yang ga ikut bermain nasehatin untuk jangan bermain judi mulu.”

“Sebelum bermain bisa lebih produktif, bisa ngasih duit ke orang tua tuh lebih, bisa belanja, bisa ngopi-ngopi, setelah bermain judi, itu semua hilang, jadi ngga ada waktu produktif lagi, pulang kerja, tidur di rumah, terus deposit.”

Untuk menghindari kebiasaan bermain, K (23) menyebutkan bahwa ia berusaha tetap sibuk setiap hari agar pikirannya tidak kembali pada keinginan untuk memasang taruhan.

“Selama bermain saya harus banyak kegiatan dan mencari kesibukan, gaboleh ada waktu sendirian, gaboleh bosan, jadi bener-bener cari kesibukkan gimapun caranya, biar otak kita tuh ga menuju ke deposit dan tujuan terbesar saya karena mau menang mau kalah, keuangan akan tetep berantakan.”

Cerita yang disampaikan para narasumber menggambarkan berbagai bentuk tekanan sosial dan psikologis yang mereka alami selama terlibat dalam judi online. DNR (21) menyebut bahwa ayahnya menegur dan mengingatkan bahwa uang hasil judi dianggap haram, sedangkan RS (21) mengaku pernah menyesal karena uang sisa yang ia pakai untuk bermain sebenarnya bisa digunakan untuk keperluan sehari-hari, seperti membeli bensin. A (19) bahkan menceritakan bahwa teman-temannya mulai menjauhinya karena terlalu sering bermain, dan ia pernah tidak makan seharian karena uangnya habis untuk berjudi. Sementara MN (24) merasa kecewa karena harapannya untuk mendapat keuntungan tidak pernah tercapai. Ia mulai menyadari bahwa uang dan waktu yang dikeluarkan tidak sebanding dengan apa yang ia dapat. K (23) mengalami konflik dengan pacarnya dan mengaku bahwa sejak bermain, ia tidak lagi melakukan kegiatan-kegiatan yang sebelumnya rutin ia jalani. Masing-masing dari mereka mengalami tekanan yang berbeda dan semua menunjuk pada satu hal yaitu kebiasaan berjudi memberi pengaruh pada hubungan sosial mereka dan pada cara mereka menjalani keseharian.

Selain dari lingkungan sekitar, sebagian narasumber juga menunjukkan bahwa ada tekanan yang muncul dari dalam diri sendiri. RS (21) menyebut bahwa meski sudah berniat berhenti, ia masih bermain karena merasa ada keuntungan yang masih bisa ia kejar. Hal serupa juga diungkapkan oleh DNR (21), yang tetap bermain meskipun mengaku menyesal karena uang kemenangannya tidak digunakan dengan baik. Keinginan untuk terus bermain meski sudah tahu dampaknya ini dapat dijelaskan lewat teori

kecanduan dari Mark Griffiths. Dalam teorinya disebut bahwa orang yang mengalami kecanduan cenderung terus mengulang perilaku tertentu, walaupun mereka sudah menyadari bahwa perilaku itu membawa kerugian.

Beberapa narasumber juga mengaitkan alasan mereka bermain dengan kebutuhan tertentu. DNR (21) menyebut bahwa ia bermain untuk kesenangan pribadi, sedangkan A (19) dan K (23) mengaku melanjutkan permainan karena ingin mengejar keuntungan, walaupun akhirnya justru kehilangan banyak hal. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori kebutuhan dari Abraham Maslow, khususnya pada bagian kebutuhan akan rasa aman, penghargaan, dan kepuasan diri. Ketika kebutuhan-kebutuhan ini tidak terpenuhi dengan cara yang stabil, maka aktivitas seperti judi bisa muncul sebagai upaya untuk mengisi kekosongan itu. Ucapan para narasumber menunjukkan bahwa motivasi dan tekanan yang mereka rasakan bersifat kompleks, para narasumber kebanyakan bermain judi online untuk ekonomi atau hiburan, tetapi di sisi lain narasumber juga merasakan hal mengenai pencarian akan kenyamanan, pengakuan, dan pengalihan dari tekanan hidup.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan generasi muda dalam judi online merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti dorongan psikologis, sosial, serta kemudahan dalam mengakses digital. Meskipun sebagian besar responden mengawali aktivitas ini dengan motivasi tingan seperti rasa penasaran atau terpengaruh teman, kebiasaan tersebut berkembang menjadi kecanduan yang berdampak langsung pada perilaku konsumtif yang tidak terkendali. Uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan pokok atau ditabung justru harus habis untuk berjudi, bahkan mendorong sebagian individu berhutang hingga mengalami tekanan.

Judi online menimbulkan kerugian finansial dan dapat juga mengganggu kesehatan mental, merusak hubungan sosial, dan memperburuk kualitas hidup. Berdasarkan teori kecanduan Griffiths dan teori kebutuhan Maslow, dapat dipahami bahwa judi online menjadi suatu jalan pintas yang dipilih sebagian anak muda terutama narasumber dalam penelitian ini, dalam memenuhi kebutuhan sosial dan emosional yang yang tidak terpenuhi secara sehat

Untuk menanggulangi fenomena ini, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak. Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu memperkuat literasi digital. Keluarga dan lingkungan sosial harus menjadi ruang pengawasan sekaligus dukungan emosional. Selain itu regulasi yang lebih ketat terhadap konten judi online secara digital dan penguatan ruang aktivitas positif bagi remaja dapat menjadi strategi pencegahan. Dengan pendekatan yang menyeluruh, diharapkan generasi mudah tidak lagi terjebak dalam siklus negatif judi online dan mampu membangun pola konsumsi yang lebih sehat, produktif, dan bertanggung jawab demi masa depan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah., W. & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*.
- Ambarwati, S. (2024, Juli 25). Bahaya Judi Online Timbulkan Dampak Buruk Bagi Psikologis dan Ekonomi Nasional. *Media Dayak*. <https://mediadayak.id/bahaya-judi-online-timbulkan-dampak-buruk-bagi-psikologis-dan-ekonomi-nasional/>
- Griffiths, M. D. (2011). "Adolescent Gambling" In *Encyclopedia of Adolescence*. ed. Roger J. R. Levesque. New York. Springer.
- Griffiths, M. D. (2018). *Adolescent Gambling: Current Knowledge and Practical Implications*. Routledge.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review* 50. Nomor 4.
- Moleong, Lexy J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Raja, M. Syamsiawan, & Harry Yulianto. (2025). Determinan Sosio-Ekonomi Dan Teknologis Penyebab Kecanduan Judi Online pada Generasi Muda di Wilayah Urban. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*.
- Rohman, Chairul. (2024). Kemenkominfo berhasil blokir sekitar 2,9 juta konten judi online. *Antara News Jabar*. [Kemenkominfo berhasil blokir sekitar 2,9 juta konten judi online - ANTARA News Jawa Barat](https://www.antarajabar.com/read/2024/05/08/14214931/ppatk-mayoritas-pemain-judol-berpenghasilan-rendah-di-bawah-rp-5-juta)
- Khaila, N. A. G., Ghifari, Z. A., Baehaqi, M., Defitri, M., & Nabila, S. (2025). Dampak judi online terhadap perilaku dan kesehatan remaja di era digital. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 3705–3710. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3226>
- Safitri, Kiki. Prabowo Dani. (2024). "PPATK: 80 Persen dari 3,7 Juta Penjudi Online Pasang Taruhan di Bawah Rp 100.000," [Kompas.com](https://nasional.kompas.com/read/2025/05/08/14214931/ppatk-mayoritas-pemain-judol-berpenghasilan-rendah-di-bawah-rp-5-juta). <https://nasional.kompas.com/read/2025/05/08/14214931/ppatk-mayoritas-pemain-judol-berpenghasilan-rendah-di-bawah-rp-5-juta>
- Sahputra, Dika., dkk. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Sari, W., Sulastri, S., & Amirah, N. (2024). Pengaruh judi online terhadap tingkat depresi dan kecemasan pada remaja. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(10), 134–138. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13959405>
- Siringoringo, A. C. dkk. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948-10956.
- Sriyana. (2025). Judi online: Dampak sosial, ekonomi, dan psikologis di era digital. *Jurnal Sociopolitico*, 7(1), 27–34. <https://doi.org/10.54683/sociopolitico.v7i1.169>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r & d)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.