



**DINAMIKA PSIKOLOGIS PADA REMAJA YANG BERMAIN JUDI
ONLINE DI TANJUNG RAJA**

JURNAL

DAHLIA

1920901083

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG

2024

Dinamika Psikologis Pada Remaja yang Bermain Judi Online di Tanjung Raja

Dahlia, Fajar Tri Utami

Fakultas Psikologi UIN Raden Fatah Palembang

Email: dahlia190501@gmail.com

Abstract

Online gambling itself is a gambling game via electronic media with internet access as an intermediary. From the definition above, gambling is a game where money is used as a bet and gambling is betting a certain amount of money or property in various types of games based on chance, with the aim of getting a greater amount of money or property than the original amount of money or property. Therefore, this research aims to determine the factors that influence the psychological dynamics of teenagers who play online gambling in Tanjung Raja and to see a picture of the psychological dynamics of teenagers who play online gambling in Tanjung Raja. The research method used is qualitative with a phenomenological approach. The techniques used are interviews, observation and documentation. The subjects studied were teenagers and early adults. The results of this study show that many teenagers are falling in love with online gambling. Many online gambling sites have emerged in this modern era. Online gambling itself provides addiction for teenagers who have played online gambling. Teenagers choose to gamble online as a form of rational choice based on the desire to get money instantly. Teenagers choose online gambling as a medium because they think it can maintain identity security when gambling.

Keywords: Psychological Dynamics. Teenagers, Online Gambling

Abstrak

Judi online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dari definisi diatas perjudian adalah permainan dengan mamakai uang sebagai taruhan dan berjudi adalah mempertarukan sejumlah uang atau harta dalam berbagai jenis permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan agar mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi Dinamika Psikologis pada Remaja yang Bermain Judi Online di Tanjung Raja serta melihat gambaran Dinamika Psikologis pada Remaja yang Bermain Judi Online di Tanjung Raja. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi serta dokumentasi. Subjek yang diteliti merupakan remaja dan dewasa awal. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwasannya banyaknya remaja yang jatuh cinta terhadap judi online. Banyak situs judi online bermunculan di era modern saat ini. Judi online sendiri memberikan candu bagi para remaja yang telah bermain judi online. Remaja memilih untuk melakukan judi online sebagai wujud dari pilihan rasional yang didasari oleh keinginan mendapatkan uang secara instan. Judi online dipilih oleh remaja sebagai media karena dianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain judi.

Kata kunci : Dinamika Psikologis, Remaja, Judi Online

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang – terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Main judi mengandung segala pertarungan tentang keputusan perlombaan dan permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba demikian pula dengan pertarungan lainnya (Kartini, 2013).

Slot merupakan sebuah mesin perjudian yang menciptakan sebuah permainan peluang untuk konsumennya. Mesin slot juga dikenal secara pejoratif sebagai bandit satu tangan karena tangan mekanikal besarnya yang ditempatkan pada sisi dari versi mesin mekanikal awalnya dan permainan yang “memiliki kemampuan untuk mengosongkan” kantong dan dompet pemainnya seperti yang dilakukan penjahat. Mesin slot memiliki tampilan standar dengan fitur sebuah layar menampilkan reel atau gulungan yang “berputar” saat permainan diaktifkan.

Risnawati, Prakoso dan prihatmi (2015) mengemukakan pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi memicu dampak model permainan judi dan cara pembayarannya. Permainan judi yang lalu mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung dapat dikatakan menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan secara langsung. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam memanfaatkan strategi permainan judi online.

PENDAHULUAN

Di Indonesia banyak terjadi perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat akibat adanya pengaruh internet. Teknologi sudah banyak diakses oleh semua kalangan masyarakat baik itu anak kecil sampai orang tua. Kemajuan Teknologi membuat terjadinya revolusi Interaksi sosial. Remaja sebagai salah satu contoh pengguna fasilitas internet yang belum mampu memilah aktivitas akses internet yang bermanfaat. Remaja juga cenderung sangat mudah terpengaruh karena lingkungan sosial yang kurang tepat tanpa pernah memikirkan efek yang ditimbulkan baik itu positif atau negative yang akan diterima saat melakukan akses internet (Ekasari dan Dermawan, 2012).

Judi biasanya dilakukan di dunia nyata dengan uang dan pemain secara real. Namun seiring berkembangnya teknologi internet yang melesat, banyak perjudian yang dilakukan secara online, karena perjudian di dunia maya sulit untuk dijerat sebagai pelanggaran hukum apabila hanya memakai hukum nasional satu negara seperti dunia nyata, hal ini disebabkan adanya ketidakjelasan terjadi perkara karena para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana computer dan internet.

Prinsip bermain judi secara umum adalah yakin dan bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dan berpikir bagaimana caranya bisa menang taruhan. Karena semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan maka semakin besar juga uang atau keuntungan yang didapat. Oleh karena itu dengan bermain judi online dapat memenuhi kebutuhan hidup. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga (Indra Prasetya Panjaitan, 2019).

dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada objek alamiah dimana peneliti sebagai instrument kunci.

Sementara penelitian kualitatif menurut Herdiansyah (2010) menyatakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan dan lain sebagainya. Secara menyeluruh dan dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahas pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Kemudian metode penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian ilmiah yang lebih dimaksudkan untuk memahami masalah-masalah manusia dan kompleks yang disajikan, melaporkan pandangan terperinci dari para sumber informasi, serta dilakukan dalam setting yang alamiah tanpa adanya campur tangan apa pun dari peneliti.

Jenis dalam penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif, maksudnya peneliti memberikan sebuah gambaran umum tentang keadaan yang sebenarnya yang ada di lapangan, menjelaskan dan mengkaji kondisi secara nyata objek yang telah di tentukan sebagai tempat penelitian berdasarkan data yang di kumpulkan tentang Dinamika Psikologis pada Remaja yang Bermain Judi Online di Tanjung Raja. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah anggota UKMK Litbang UIN Raden Fatah Palembang.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data di lapangan. Adapun langkah-langkah yang digunakan observasi, wawancara terstruktur dan semi terstruktur, dokumentasi.

Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik. Misalnya dengan mengirim lewat M-banking. Pelaku judi online biasanya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Permainan judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara online. Remaja yang sering bermain judi online berkisar umur 17-25 tahun.

Awalnya remaja hanya sesekali dan niat ingin coba-coba saat mengikuti permainan judi online, namun lama-kelamaan remaja akan kecanduan. Menurut Soleman (2008) Sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu Bersama menjadi jauh dan berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain permainan online, individu menjadi acuh tak acuh, berkurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif

sosialisasi menurun, sulit untuk menghentikan keinginan untuk bermain judi online, mengabaikan pekerjaan dan kewajiban pribadi serta penyakit mental.

Pada tema keempat membahas mengenai Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya. Hasil penelitian mengemukakan bahwa remaja memilih untuk melakukan judi online sebagai wujud dari pilihan rasional yang didasari oleh keinginan mendapatkan uang secara instan. Judi online dipilih oleh para remaja sebagai media karena dianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain judi. Selain itu remaja juga memaknai situs judi di dunia maya sebagai media untuk bermain judi.

Pada tema kelima membahas mengenai Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjung pinang. Fenomena maraknya penggunaan atau permainan game judi online Higgs Domino pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang yang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dapat disimpulkan bahwa para pemain Higgs Domino pertama kali mengetahui game ini dari teman, dan adanya komunikasi dan interaksi yang intens antar pemain yakni mulai dari saling berbagi informasi tentang cara mengakses game ini atau medownload, cara bermain, cara membeli dan menjual chip. Seperti apa yang disampaikan oleh teori differential association Edwin H. Shutterland, Sutherland mengemukakan dimana perilaku criminal adalah sebuah perilaku yang mampu dipahami dan juga dipelajari dalam lingkungan sosial masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gambaran dinamika psikologis pada remaja yang bermain judi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana psikologis pada remaja yang bermain judi online di Tanjung Raja.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian yang membahas tentang psikologis pada remaja yang bermain judi online. Pada tema pertama menjelaskan mengenai kecanduan game online pada remaja. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap pengguna game online. Kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan game online perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu.

Pada tema kedua yakni membahas tentang The Existence of Online Gambling in Adolescents based on Sociological Studies. Penelitian ini membuktikan bahwa perkembangan teknologi yang pesat tidak selalu dimanfaatkan untuk hal-hal yang positif. Salah satu penggunaan teknologi yang negatif adalah perjudian online. Judi online sendiri merupakan permainan yang dilakukan dengan mempertaruhkan modal yang anda miliki untuk mendapatkan pengembalian yang berlipat ganda dari modal yang ditanamkan.

Pada tema ketiga membahas tentang The Impact of Gambling Among Indonesian Teens and Technology. Hasil penelitian menjelaskan bahwa perilaku remaja yang kecanduan judi online menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut: lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain judi online, mengurangi aktivitas fisik dan mengabaikan kesehatan, menghindari aktivitas kehidupan yang penting, proses

- Elektronik yang Memiliki Muatan perjudian (Studi Putusan No.794/Pid.Sus/2018/Pn.Mdn) Kartini. (2013). Patologi Sosial. Perjudian (Studi Sosiologi tentang Peilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara). Makasar: Jurnal Lusi Anggreini.p.23 Fitri, D. R. (2021). Konsep Diri pada Masa Remaja Akhir dalam Kematangan Karir Siswa. Yogyakarta: Konseling Edukasi, *Journal of Guidance and Counseling*, 5(1), 46-62
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Padang. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>. 27(2), 148-158.
- Suhada, R. (2017). Makna Judi Online Bagi Remaja di Kota Surabaya. Surabaya. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga.
- Rizky, R. A ., & Damajanti, K. D. (2023). Dinamika Psikologis Korban Emotional Dating Violence Pada Laki-laki. *Psychology Dynamics of Male victims of Emotional Dating Violence*. Surabaya: Jurnal Penelitian Psikologi, 10(01), 397-408.
- Atmoko, B. D. (2012). *Instagram Handbook Tips Fotografi Ponsel*. Jakarta: Media Kita.
- Tiara, A. W., Suryanto & Nindia, P. (2021). Dinamika Psikologis Shopaholic di kalangan Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Perseptual*. 6(2), 160-168. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/perseptual>.
- Sulastri & Nurhayati, A. (2021). Dinamika Psikologis Anak Perempuan Korban Kekerasan Seksual Incest: Sebuah online di Kecamatan Tanjung Raja Berawal dari rasa ingin tahu atau penasaran, mendorong untuk mencoba judi online hingga akhirnya sulit untuk lepas.
- Proses kehidupan psikis manusia itu selalu diikuti oleh tiga aspek psikologis yaitu kognitif dimana sikap kognitif ini sendiri cara berpikir untuk mempengaruhi perilaku seseorang dan terletak di alam bawah sadar, dan jika mengendap secara terus menerus akan mempengaruhi perilaku seseorang secara langsung. Afektif sendiri sikap seseorang yang melibatkan perasaan secara emosional, konatif sendiri yaitu sikap seseorang dalam berperilaku atau bertindak secara nyata.
- Adanya faktor yang mempengaruhi seperti faktor genetik atau bawaan yang terbentuk dari sebelum lahir, dan juga faktor lingkungan yang sangat berpengaruh baik itu secara keluarga, budaya bahkan lingkungan belajar pun sangat berpengaruh bagi kepribadian yang baru berkembang. Banyak hal yang bisa mempengaruhi oleh sebab itu remaja harus bisa memiliki tujuan yang jelas agar tidak terjerumus kedalam pergaulan yang salah, yang membuat remaja tidak bisa mengontrol aktivitasnya. Orang tua sangat berperan dalam mengawasi anak dalam berperilaku, remaja juga harus bisa membentengi dirinya sendiri dengan kegiatan yang positif dan religius agar bisa menghindari hal-hal yang negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada siswa SMAK AN NAS MANDAI MAROS Kabupaten Maros). *Jurnal Kajian Psikologi*, 24(1), 12-22.
- Panjaitan, Indra Prasetya. (2019). Pertanggung Jawaban Pidana Pelaku Yang tanpa Hak Membuat Dapat Diakes Informasi Dokumen

- Hamidah, S & Rizal, S, M. (2022). Edukasi Kesehatan Reproduksi dan Perkembangan Remaja di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kecamatan Gresik Kabupaten Jawa Timur. Surabaya. Universitas Muhammadiyah Gresik. 5(2), 237-248.
<https://doi.org/10.30994/jceh.v5i2.384>
- Saniyah, O., Neviyarni., & Irda, M. (2021). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. Padang. 5(2), 2527-2530.
- Resty, R., & Yohana, W, S. (2019). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Siswa Kelas X SMK X Gresik. 6(2)
- Hamidah, S, dkk. (2020). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Pengasuh anak Lintas Budaya.
- Santrock, J. W. (2003). Adolescent Perkembangan Remaja. Jakarta: Erlangga *Yogyakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Diananda Amita. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam. 1(1)
- Al-Qur'an dan terjemahannya. (2010). Departemen Agama RI. Bandung: Diponegoro.
- Abi, A, M, S., & Laras, A. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. Yogyakarta. Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC). 3(3), 180-189
- studi Kasus, Psychological Dynamic Of Children As Victim Of Sexual Incestuous: A Case Study. Lampung: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung. 3(1), 94-109.
- Yusuf & Nurihsan. (2003). Teori Kepribadian. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya. 35.
- Kayyis, F. A. (2019). Psikologi Perkembangan Pendekatan sepanjang Rentang Kehidupan. Penebar Media pustaka
- Hurlock, B., E. (2021). Psikologi Perkembangan. Suatu pendekatan sepanjang Rentang kehidupan. Edisi kelima
- Rice, G., & Shinta, R. B. (2004). Peran Serta Masyarakat Dalam Penanggulangan Kekerasan Dalam Berpacaran. Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
- Ali, M., & Asrori, M. (2016). Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Hassan, S. B. (2011). Mendidik Anak Zaman Kita; Cara Nabi dan Psikolog Muslim Mengantar Anak Jadi Lebih Cerdas, Lebih Shalih. Zaman. Jakarta. 122-123.
- Willis. (2014). Remaja & Masalahnya. Bandung: Alfab. Jurnal Psikologi Perseptual.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/erseptual> Faiza, A., & Firda, S. J. (2018). *Arus metamorfosa milenial*. Penerbit Ernest.
- Jannah, M., (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. Aceh. Jurnal Psikoislamedia. 1(1)

- As Salam Muara Bangkahulu Kota bengkulu. Bengkulu. 3(1), 11-17.
- Moleong, J, L., (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya. 157
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta. Bandung S
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D, Alfabeta. Bandung
- Sri, Y., & Syahrilfuddin. (2020). The Analysis Of Giving Rewards By The Teacher In Learning Mathematics Grade 5 Students Of SD Negeri 184 Pekanbaru. Riau. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran). 4(4), 715-723. <https://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.8029>
- Satori, D., & Aan, K.S (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Kristanto, V. V. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah : Kti* . Jogjakarta: Deepublish.
- Nayla, A, F., Rizki, R., Aldi, Y, J., & Intan, A, Supriyono. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. Bandung. Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis). 2(2), 79-90. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.101>
- Syafrul, H. (2016). Kegiatan Judi Online dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu Kecamatan Marpoyan Damai). Riau. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 3(1)
- Martias. (2023). Strategi penyuluh Agama Dalam Menghadapi Judi Online di Kalangan Masyarakat. Yogyakarta. Jurnal Masyarakat Madani. 8(1), 43-62
- Zurohman, A. Tri, M, P, A., Sanjoto, B, T. (2016). Dampak Fenomena Judi Oline Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). Semarang. 5(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Rifki, M. W. C. (2023). Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online (Studi Polda NTB). Mataram. Fakultas Hukum Universitas Mataram
- Herdiansyah, H. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Damadi, Evi M, Sri S, & Delrefi D,. (2018). Kepercayaan Diri Anak dalam Pembelajaran Pengembangan Berbahasa pada Kelompok B1 Paud