

Motivasi Dalam Partisipasi Perjudian Online

Fadilah Fitria Harahap¹, Onik Wahyu Utami², Heningtyas Ar ridho³, Yuarini Wahyu Pertiwi⁴
Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

202110515247@mhs.ubharajaya.ac.id¹

202110515256@mhs.ubharajaya.ac.id²

202110515268@mhs.ubharajaya.ac.id³

Yuarini.wp@dsn.ubhara.ac.id⁴

* Korespondensi: e-mail: 202110515247@mhs.ubharajaya.ac.id

Submitted: **20/06/2024**; Revised: **30/06/2024**; Accepted: **05/07/2024**

Abstract

Online gambling has become a troubling phenomenon in Indonesian society. Although internet technology provides ease of access, online gambling has a significant negative impact, especially for individuals who fall into it. The study aims to identify the factors that motivate individuals to engage in online gambling. The research method used is literature review or literature review. The results of this study found that there are various motivational factors, such as the need for fun, relaxation, finances, social interaction, sensations, and the urge to imitate friends. In addition, ease of access, promotion from social media, and a lack of understanding of risks also affect participation in online gambling.

Keywords: Online gambling; internet technology; motivation

Abstrak

Perjudian online telah menjadi fenomena yang meresahkan di masyarakat Indonesia. Meskipun teknologi internet memberikan kemudahan akses, perjudian online memiliki dampak negatif yang signifikan, terutama bagi individu yang terjerumus ke dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi individu untuk terlibat dalam perjudian online. Metode penelitian yang digunakan adalah literatur review atau kajian kepustakaan. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat berbagai faktor motivasi, seperti kebutuhan akan kesenangan, relaksasi, keuangan, interaksi sosial, sensasi, dan dorongan untuk meniru teman. Selain itu, kemudahan akses, promosi dari media sosial, dan kurangnya pemahaman tentang risiko juga turut mempengaruhi partisipasi dalam perjudian online.

Kata kunci: Judi online; teknologi internet; motivasi

Pendahuluan

Tindakan kriminalitas bersifat abstrak yang tidak dapat dilihat secara langsung atau disentuh keberadaannya, namun dapat diidentifikasi dari dampak yang ditimbulkannya. Hal ini membuatnya menjadi perbuatan yang berpotensi merugikan dan menimbulkan ketidaknyamanan dalam Masyarakat (Azmi et al., 2024).Kemajuan teknologi khususnya internet telah mejadi medium untuk tindakan kriminal, salah satunya adalah meningkatnya situs judi online (Maturidi, 2021). Di Indonesia perjudian merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, dan hukum, serta dapat merugikan kepada pihak yang melakukan perjudian maupun masyarakat umum. Sehingga perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit masyarakat serta membahayakan bagi penghidupan dan merusak nilai moral bangsa (Suharya, 2019).

Dahulu, perjudian dilakukan secara konvensional di tempat-tempat khusus di mana para pemain bertemu langsung untuk bermain. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, perjudian telah mengalami transformasi. Saat ini, perjudian dapat dilakukan secara online melalui berbagai platform atau situs web khusus. Pemain hanya perlu memiliki akun dan sejumlah uang untuk bertaruh, kemudian mereka dapat mengakses berbagai permainan dengan harapan memenangkan taruhan. Beberapa penjudi menganggap bahwa perjudian online lebih aman karena lebih tersembunyi dibandingkan dengan perjudian konvensional yang mungkin terbuka untuk diketahui oleh orang lain disekitar mereka (Nurdiana et al., 2022).

Judi online adalah perjudian yang proses pengumpulan uangnya menggunakan internet, biasanya para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat memainkan game judinya. Hal ini berarti penjudi harus melakukan transfer sejumlah uang kepada bandar atau admin website sebagai deposit awal, setelah melakukan transfer maka pejudi akan mendapatkan koin atau chip untuk dapat memainkan permainan judi tersebut. Hadirnya judi online sebagai perkembangan teknologi yang negatif perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak terhadap penggunaan judi online akan tampak jelas Ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya (Zurohman et al., 2016).

Judi online sendiri telah menjadi penyakit sosial (patologi Sosial) yang sedang bertebaran di masyarakat sebagai sebuah perlakuan yang berlawanan dengan kesusilaan, hukum, norma serta menimbulkan dampak buruk bagi kalangan yang terjerumus di dalamnya. Namun belakangan ini judi online jadi perbincangan yang cukup hangat dan sangat eksisi dikehidupan sehari-hari, dikala itu perjudian ini dilakukan dengan sembunyi-sembunyi dan dilakukan oleh kalangan orang dewasa saja, saat ini judi online telah menyebar di berbagai kalangan masyarakat perkotaan, perdesaan, anak-anak, pelajar, maupun mahasiswa (Praditya & Iqbal, 2023).

Jumlah situs perjudian online yang bermunculan di internet menunjukkan bahwa aktivitas perjudian online sedang mengalami peningkatan global yang signifikan. Pertumbuhan ini didorong oleh perkembangan media social serta platform perjudian online yang tersedia di

banyak negara. Pelaku judi online dapat mengakses game judi online kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan aplikasi mobile banking yang diinstal di handphone mereka. Menurut data yang dikumpulkan oleh Drone Emprit ismail Fahmi di akun twitternya, ia menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara dengan penggunaan penggunaan judi online terbanyak di seluruh dunia. Indonesia sendiri berada di posisi pertama dengan 201.122 jumlah pengguna judi online (Adam, 2024). Perjudian online merupakan masalah serius di Indonesia karena dapat menimbulkan dampak negative bagi para pemainnya. Selain menyebabkan kerugian finansial yang signifikan, penggunaan teknologi dan internet yang berlebihan dalam perjudian online juga dapat menyebabkan efek psikologis yang merugikan, seperti stress, kecemasan, dan depresi. Akibatnya, Kesehatan mental para korban judi online dapat terpengaruhi secara serius (Wirareja & Sa'adah, 2024).

Melihat fenomena judi online yang semakin menyebar di Masyarakat. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang memotivasi pemain judi online untuk ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Tinjauan Pustaka

Judi adalah tindakan bertaruh dengan sengaja yang melibatkan risiko finansial atau aset pada hasil suatu kejadian atau kegiatan, dengan tujuan memperoleh keuangan (Kanda & Sopiansyah, 2024). Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “permainan dengan memakai uang sebagai taruhannya”. Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah atau harta semula (Yusuf & Tajudin, 2024). Menurut Ibrahim Hosen (2010: 18) *Maisir* atau judi dalam konteks terminology agama merujuk kepada suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih, di mana satu pihak mendapatkan keuntungan sementara pihak lain mengalami kerugian, dengan mengaitkan transaksi tersebut pada suatu tindakan atau peristiwa tertentu.

Perjudian online merujuk pada kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet, dimana para penjudi harus menyetujui aturan main dan taruhan yang akan dilakukan. Jika tim yang dipilih berhasil memenangkan pertandingan, maka penjudi berhak untuk memperoleh hadiah sesuai dengan jumlah taruhan yang dipertaruhkan. Dasarnya perjudian online ini sama seperti perjudian lainnya, ada komponen kalah dan menang serta nilai yang dipertaruhkan (Adly, 2015). Perjudian online, juga dikenal sebagai cyber gambling, adalah bentuk permainan judi yang dimainkan secara daring menggunakan komputer, telepon pintar, atau perangkat Android, dan diakses melalui koneksi internet. Dalam permainan ini, setiap pemain memilih meja taruhan sebelum masuk ke dalamnya, kemudian memilih satu opsi dari berbagai pilihan yang tersedia dengan benar. Pemain yang memilih dengan benar akan menjadi pemenangnya,

sementara yang kalah akan harus membayar taruhan sesuai dengan kesepakatan sebelumnya. Contoh permainan judi online ini mencakup Poker, Domino, Capsa, Casino, Taruhan Bola, dan sebagainya (Sahputra et al., 2022).

Permainan judi online menimbulkan banyak dampak negatif bagi individu yang bermain di dalamnya, terlebih jika pemain tersebut telah menjadi kecanduan, diantaranya adalah sebagai berikut (Zulkarnain, 2023):

1. Gangguan Perjudian (*Gambling Disorder*) atau Perjudian Kompulsif (*Compulsive Gambling*)
Gambling Disorder adalah kondisi di mana seseorang terus menerus memiliki keinginan yang sulit dikendalikan untuk berjudi, bahkan hingga mengorbankan aspek penting dalam hidup mereka. Kondisi ini sering kali terkait dengan kecanduan bermain judi online, yang dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan ekstrim seperti mencuri, menjual seluruh harta benda, dan bahkan dalam kegiatan kriminal lainnya.
2. Depresi
Ketika seseorang mengalami kekalahan dalam perjudian, dampaknya seringkali menciptakan perasaan depresi yang mendalam dan kesulitan untuk menghadapi kenyataan bahwa semua sumber daya finansialnya telah habis. Hal ini seringkali disertai dengan hutang yang menumpuk karena pinjaman uang atau barang dari berbagai pihak. Situasi ini dapat mengakibatkan gangguan emosional yang serius dan menyebabkan depresi yang berkepanjangan, memperburuk kondisi kesehatan mental individu tersebut.
3. Perasaan cemas yang berlebihan
Kecemasan yang berlebihan dapat muncul ketika seorang penjudi tidak dapat menerima kekalahan dan terus menerus memikirkan kerugian finansial yang tidak bisa dipulihkan dari perjudian tersebut. Selain itu, beban hutang yang menumpuk dan penjualan harta benda untuk mengatasi masalah finansial yang diakibatkan oleh kekalahan semakin memperburuk keadaan hidup, sehingga sulit bagi para pemain untuk mendapatkan dukungan kembali dari keluarga.
4. Tidak tertarik pada hal lain
Kecanduan dan rasa penasaran terhadap judi menyebabkan seseorang terus terbayang-bayang dengan permainan tersebut, sehingga mereka kehilangan minat untuk melakukan aktivitas lain. Bahkan, terkadang halusinasi muncul ketika mereka terus-menerus memikirkan cara untuk selalu berhasil dalam permainan judi.
5. Retaknya hubungan dengan lingkungan sekitar
Kecanduan judi mengakibatkan terputusnya hubungan sosial seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Mereka cenderung terisolasi karena keterlibatan yang terus-menerus dalam permainan judi, sehingga merasa hidup sendiri tanpa dukungan dari orang lain. Situasinya bisa semakin buruk jika mereka meminjam uang dari semua kerabat dekatnya, yang kemudian menimbulkan rasa malu dan menyebabkan mereka menarik diri dari interaksi sosial karena tidak mampu mengembalikan hutang-hutang tersebut. Hal ini tidak hanya

mengganggu hubungan pribadi mereka, tetapi juga mengisolasi mereka dari sumber dukungan sosial yang sehat dan positif

6. Informasi pribadi rentan dicuri

Ketika seseorang memasuki dunia perjudian online, mereka berisiko tinggi menghadapi pencurian identitas. Pendaftaran di platform judi online mengharuskan pengguna untuk mengungkapkan informasi pribadi seperti alamat email dan nomor rekening bank, yang diperlukan untuk transaksi keuangan jika mereka menang. Informasi ini dapat disalahgunakan oleh individu yang tidak bertanggung jawab, mengancam keamanan finansial dan privasi pengguna

7. Salah satu penyebab kasus bunuh diri

Banyak kasus bunuh diri terjadi pada individu yang mengalami kekalahan dalam. Depresi yang dipicu oleh kehilangan dalam berjudi dan kerugian finansial membuat para pemain judi online sangat rentan terhadap tindakan bunuh diri. Kondisi ini terjadi karena kondisi kesehatan mental yang memburuk akibat kecanduan bermain judi online

8. Meningkatnya kejahatan

Dampak kekalahan dalam perjudian dapat menyebabkan seseorang mencari segala cara untuk mendapatkan kembali uang yang hilang agar bisa melanjutkan bermain, termasuk dengan cara-cara yang melanggar hukum seperti mencuri dan merampok.

9. Penurunan tingkat perekonomian

Kecanduan judi seringkali menjadi bencana ekonomi bagi individu yang terlibat. Ketika seseorang terjebak dalam siklus kekalahan, mereka cenderung terus mengeluarkan uang untuk berjudi, meskipun peluang untuk menang lebih kecil. Dampaknya bukan hanya pada keuangan pribadi, tetapi juga stabilitas ekonomi secara keseluruhan.

Dalam konteks perjudian online, seseorang memiliki dorongan atau alasan tertentu yang mendorongnya untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Motif merupakan pendorong dari tindakan yang dilakukan oleh seseorang, dimana individu bertindak sesuai dengan dorongan yang dimilikinya dalam situasi sosial tertentu (Pratama & Erianjoni, 2022). Motivasi, berasal dari Bahasa latin "*movere*" yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Motivasi adalah: 1) dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, 2) usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapatkan kepuasan dengan perbuatannya. Frendrick J. Mc Donal mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang menandai perasaan dan reaksi individu untuk mencapai tujuan tertentu (Saryanto et al., 2021).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literatur review atau kajian kepustakaan. Literature review merupakan suatu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan cara membaca dan menelaah berbagai jurnal, buku, dan berbagai naskah terbitan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian untuk menghasilkan sebuah tulisan berkenaan dengan suatu topik atau isu tertentu (Marzali, 2017). Untuk mendapatkan data yang akan di review, peneliti mengambil sumbernya dalam *google scholar* dengan menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik atau isu yang akan dibahas. Adapun kriteria inklusi yang dirumuskan peneliti adalah: Dipublikasikan menggunakan Bahasa Indonesia dan Inggris, dipublikasikan tidak lebih dari 10 tahun terakhir, artikel dan buku membahas tentang judi online dan materi yang terkait dengan isu penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, terdapat beberapa faktor yang memotivasi individu untuk terlibat dalam perjudian online. Pada penelitian Migu & Zaky (2022) yang dilakukan terhadap remaja di sekitar kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan, menemukan faktor internal yaitu adanya keingintahuan yang besar menyebabkan remaja ingin bertindak bebas dan bertindak impulsif, salah satunya adalah bermain judi online. Selain itu, peran iklan melalui media internet seperti Facebook, Titter, dan Youtube mempromosikan situs-situs judi online dengan menawarkan probabilitas kemenangan yang sangat menggiurkan. Hal ini menyebabkan beberapa Masyarakat di wilayah tersebut tertarik untuk melakukan kegiatan judi online karena dianggap menarik dan berpotensi menghasilkan materi yang dapat dimanfaatkan. Permainan judi online juga dijadikan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan primer dari segi materi sekaligus menjadi hiburan bagi para pemainnya melalui pengalaman visual dan audio yang disajikan.

Faktor-faktor seperti kemudahan dalam memainkan permainan, modal yang diperlukan, dan probabilitas kemenangan yang tinggi juga menjadi motivasi bagi remaja untuk terlibat dalam judi online. Pengawasan yang kurang dari pihak berwajib dan penanganan hukum yang tidak terkoordinasi merupakan factor yang mendorong remaja untuk terlibat dalam judi online. Ketika kepolisian gagal dalam kinerjanya, hal ini bisa menurunkan kepercayaan masyarakat pada polisi sebagai pengawal keamanan yang dapat diandalkan dan melindungi masyarakat. Masyarakat seharusnya merasa aman dengan kehadiran polisi, yang seharusnya membangun dan memperkuat keamanan secara keseluruhan (Febrieta et al., 2018).

Penelitian Mulkeen et al., (2017) yang dilakukan terhadap pemain judi berusia 21-26 tahun di Inggris menghasilkan bahwa terdapat berbagai faktor yang memotivasi mereka untuk bermain. Pertama, ketenangan dan relaksasi, pemain cenderung bermain untuk mencari hiburan,

melepaskan stress, atau menghindari masalah sehari-hari. Kedua, Keuangan juga memotivasi pemain untuk bermain judi dengan harapan untuk mendapatkan uang atau keuntungan finansial. Faktor motivasi keuangan ini terbagi menjadi dua subfaktor yaitu untuk mendapatkan uang dan mendapatkan penghasilan. Ketiga, aspek sosial dan kompetensi juga menjadi motivasi, karena mereka menikmati interaksi sosial dengan teman atau keluarga serta kegiatan bersaing dengan pemain lain. Hal ini juga membantu mereka dalam pengembangan keterampilan dan memberikan kegembiraan saat bermain. Terakhir, terdapat elemen eksitasi, di mana pemain merasakan kegembiraan dan ketegangan yang terkait dengan permainan judi itu sendiri.

Penelitian Sahputra et al., (2022) yang melibatkan 5 remaja di Tebing Tinggi menunjukkan bahwa perjudian remaja didasari oleh rasa ingin tahu dan dorongan untuk meniru teman, tetapi setelah mencoba, mereka cenderung kecanduan karena keberhasilan yang mereka raih. Selain itu, alasan mereka berjudi online untuk mengisi waktu luang dan keinginan untuk memenangkan uang. Penelitian lain oleh Hasanah (2015) menemukan bahwa pengaruh dari mulut ke mulut di kalangan mahasiswa juga mempengaruhi Keputusan seseorang untuk berjudi online. Hal ini tidak melalui ajakan langsung, tetapi melalui cerita kesuksesan dari teman-teman yang menang dalam perjudian online. Kemenangan yang mereka dengar mendorong rasa ingin tahu dan harapan untuk mendapatkan keuntungan tambahan. Para remaja setuju dengan slogan “kalah penasaran, menang ketagihan”.

Menurut hasil penelitian Kim et al., (2017) perjudian online yang dilakukan oleh dewasa muda seringkali dipengaruhi oleh saran dari teman-teman mereka. Beberapa peserta melaporkan bahwa mereka pertama kali terlibat dalam perjudian karena belajar dari teman-teman mereka, dan kemudian beralih ke perjudian online karena ketersediaan teman-teman mereka tidak selalu ada. Selain itu, insentif seperti bonus pendaftaran yang ditawarkan oleh situs perjudian online juga menjadi motivasi bagi individu dewasa muda untuk mulai berjudi. Mereka mencatat bahwa mereka tergoda untuk berjudi pertama kali Ketika ditawarkan bonus dan kredit gratis oleh operator perjudian. Iklan juga memainkan peran penting dalam mendorong migrasi dari permainan kasino sosial ke perjudian online di kalangan dewasa muda. Subjek penelitian mengungkapkan bahwa mereka beralih dari permainan kasino sosial ke perjudian uang sungguhan karena terus menerus iklan kasino online. Iklan ini dapat memberikan dorongan kepada pemain untuk mencoba terlibat dalam perjudian online, terutama jika mereka telah menikmati permainan kasino sosial secara gratis dan merasa yakin bahwa mereka bisa menang jika bermain dengan uang sungguhan.

Penelitian yang dilakukan oleh Zainal (2018) pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar menghasilkan bahwa faktor pendorong dalam perjudian online adalah sosial ekonomi. Kurangnya uang kiriman dari keluarga menjadikan mahasiswa beralih ke perjudian online. Selain itu, faktor sosial seperti ajakan dari teman satu kontrakan juga menjadi pendorong kuat untuk terlibat dalam perjudian online. Anonimitas dan kemudahan akses ke perjudian online juga menjadi motivasi bagi mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Persepsi tentang

peluang menang juga memainkan peran penting, keyakinan terhadap kemampuan analitis, seperti memprediksi hasil pertandingan berdasarkan pengetahuan tentang sepak bola dan tim yang bersangkutan, dianggap mampu memberikan kendali untuk meraih kemenangan.

Hasil penelitian Larasati et al., (2023) menunjukkan bahwa secara bersama-sama *sensation seeking* dan peran teman sebaya (*peer group*) memberikan pengaruh terhadap kecenderungan kecanduan judi online pada individu dewasa awal. *Sensation seeking* merupakan kecenderungan untuk mengejar sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru, kompleks, dan intens, serta ketersediaan untuk mengambil risiko fisik, sosial, hukum dan finansial (Tani et al., 2020). Penelitian lain Dwihayuni & Fauzi (2021) mengungkapkan bahwa perjudian online di Masyarakat dipicu oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah kesulitan ekonomi yang dialami selama pandemi, di mana banyak yang kehilangan pekerjaan atau pendapatan. Dalam situasi ini, berjudi dianggap sebagai opsi untuk mendapatkan uang tambahan dengan cepat. Perjudian online menawarkan janji keuntungan yang instan, yang sangat menggairkan bagi banyak individu di Tengah kesulitan ekonomi. Selain itu, lingkungan sosial juga berperan penting dalam mendorong partisipasi dalam perjudian online, dengan adanya teman atau kenalan yang terlibat dalam mempengaruhi Keputusan individu untuk ikut serta. Beberapa orang juga tertarik berjudi online karena kurangnya pemahaman tentang risiko dan konsekuensi yang terkait. Mereka melihatnya sebagai peluang untuk mencoba keberuntungan dan memperoleh keuntungan finansial, terutama karena iklan dan promosi yang menjanjikan keuntungan besar.

Hasil penelitian Hagfors et al., (2023) yang melibatkan 1208 pemain judi daring onshore (hanya bermain di situs resmi Finlandia) dan 214 pemain judi offshore (juga bermain di situs luar negeri), menunjukkan bahwa pemain judi offshore cenderung mencari kesenangan, interaksi sosial, dan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Sebaliknya, motivasi untuk mendapatkan uang dan untuk amal (*supporting worthy causes*) lebih umum di kalangan pemain judi onshore. Alasan pemain judi bermain di situs judi luar negeri adalah karena penawaran permainan dan fitur permainan yang lebih besar, adanya bonus dan keuntungan bermain, serta kemudahan menggunakan situsnya.

Penelitian Al Goni et al., (2024) menunjukkan bahwa perjudian yang terjadi pada 12 warga di kota Tangerang di pengaruhi oleh iklan di situs web, yang mampu memainkan peran penting untuk menjadikan seseorang penasaran dan tertarik untuk mencoba. Faktor kesenangan juga menjadi motivasi di mana permainan judi slot online memberikan hiburan dan rasa penasaran yang tinggi terhadap kemenangan. Selain itu, judi slot online dapat diakses dengan mudah melalui perangkat komputer atau ponsel pintar. Kemudahan akses ini membuatnya praktis untuk bermain dari mana saja dan kapan saja. Selain itu remaja yang bermain judi online juga dipengaruhi oleh teman sebaya, teman sebaya memiliki pengaruh yang signifikan karena manusia secara alami dipengaruhi oleh interaksi sosial, terutama dengan teman-teman mereka. Sejalan dengan hasil penelitian Syafitri & Pertiwi (2023) bahwa terdapat hubungan positif antara

konformitas dengan perilaku menyimpang, yang dapat diartikan semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja.

Kesimpulan

Perjudian online telah menjadi fenomena yang meresahkan di masyarakat Indonesia, dengan dampak negatif yang signifikan terhadap individu dan masyarakat pada umumnya. Tinjauan literatur terhadap motivasi individu untuk terlibat dalam perjudian online mengungkap beragam faktor yang mempengaruhi perilaku ini. Faktor-faktor motivasi tersebut meliputi kebutuhan akan kesenangan, relaksasi, keuangan, interaksi sosial, sensasi, dan dorongan untuk meniru teman. Selain itu, kemudahan akses, promosi dari media sosial, dan kurangnya pemahaman tentang risiko juga turut mempengaruhi partisipasi dalam perjudian online.

Daftar Pustaka

- Adam, A. (2024). Peningkatan Tindak Pidana Judi Online di Indonesia. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 75–78. <https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1535>
- Adly, M. (2015). Online Gambling Behaviour."Among Students University RIAURiau. *Jom FISIP*, 2(2).
- Al Goni, H. S., Wati, L., & Mochammad, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang Pada Permainan Judi Slot. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 424–435.
- Azmi, K. N., Azzahra, S. P., & Dewi, V. K. (2024). Analisis Pengangguran Terhadap Tindakan Kriminalitas di Kota Bekasi. 2(3).
- Dwihayuni, Y. P., & Fauzi, A. M. (2021). The motive for the action of online gambling as an additional livelihood during social restrictions due to the Covid-19 pandemic. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 108. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.108-116>
- Febrieta, D., & Pertiwi, Y. W. (2018). Rasa Aman Sebagai Prediktor Kepercayaan Masyarakat dengan Hadirnya Polisi. *Mediapsi*, 4(2), 68–75. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2018.004.02.2>
- Hagfors, H., Oksanen, A., & Salonen, A. H. (2023). Gambling Motives and Offshore Gambling: A Finnish Population Study. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10253-8>
- Hasanah, R. (2015). Word Of Mouth Judi Online di Kalangan Remaja. *Jurnal Ilmiah Liski (Lingkar Studi Komunikasi)*, 1(2), 165.
- Ibrahim, H. (2010). *Syariat Islam Wacana dan Penerapannya*. Pustaka Pelajar.
- Kanda, A. S., & Sopiansyah, R. (2024). Dampak Fenomena Judi Online Pada Pengelolaan Keuangan Individu (Studi Kasus Di Wilayah Ciumbuleuit Bandung). *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(4), 45–53.
- Kim, H., Wohl, M., Gupta, R., & Derevensky, J. (2017). Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling.

- Asian J Gamb Issues Public Health*, 1(6).
- Larasati, N., Malay, M. N., & Fitriani, A. (2023). Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman GELOMBANG TARUHAN ONLINE : PERAN SENSATION SEEKING DAN PERAN TEMAN SEBAYA DALAM MEMICU KECANDUAN JUDI. *Jurnal Manejemen Pendidikan Dan Keislaman*, 13(1), 8–17.
- Marzali, A. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2).
- Maturidi, M.-. (2021). Implementasi Konseling Behavioral Teknik Modifikasi Perilaku Untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 4(1), 34. <https://doi.org/10.22373/taujih.v4i1.9258>
- Migu, M., & Zaky, M. (2022). Penyebab Keterlibatan Masyarakat dalam Aktivitas Perjudian Online: Studi Kasus Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan. *Anomie*, 4(1), 24–36.
- Mulkeen, J., Abdou, H. A., & Parke, J. (2017). A three stage analysis of motivational and behavioural factors in UK internet gambling. *Personality and Individual Differences*, 107, 114–125. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.11.007>
- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Nabilah, I. S. (2022). Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan. *Perspektif*, 2(1), 105–110.
- Praditya, A. D., & Iqbal, M. (2023). Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 8(2), 161–173.
- Pratama, Y. Y., & Erianjoni, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Urnal Kajian Sosiologi Dan Pendidikan*, 5, 136–143.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Saryanto, Ningsih, A., Rudiyanto, M., Nasution, F., Nurhikmah, Dewi, Y. B. N. S., Kasanova, R., Djampangau, A. W. H. R. D., & Rochmi, A. (2021). *PENGANTAR MANAJEMEN (TEORI DAN KONSEP* (Hartini (ed.)). Media Sains Indonesia.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Jurnal Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326–340.
- Syafitri, N. N., & Pertiwi, Y. (2023). Hubungan Konformitas Dengan Perilaku Menyimpang Pada Remaja Di Smk X Bekasi. *Jurnal Talenta*, XII, 45–54.
- Tani, F., Ponti, L., & Ghinassi, S. (2020). Sensation Seeking and Gambling Behavior in Adolescence: Can Externalizing Problems Moderate this Relationship? *International Journal of Enviromental Research and Public Health*.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103–118.
- Yusuf, H., & Tajudin. (2024). *Perilaku Judi Online Dalam Kehidupan Masyarakat Kampung Babakan Binong Permai Kabupaten Tangerang*. 4(1), 77–87.
- Zainal, N. (2018). Football Online Gambling (Case study in Universitas Negeri Makassar) Zainal,

- Nazaruddin. *Jurnal Comercium Kajian Masyarakat*, 1(1), 39–48.
- Zulkarnain, Y. U. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Di Kepolisian Resor Kota Probolinggo). *Jurnal IUS*, XI(02), 246–264.
- Zurohman, A., Astuti, T. M., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 5(2). <https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390>