

Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi *Online* pada Remaja: *Narrative Literature Review*

Ida Ayu Pringga Mayradevi¹

Fakultas Kedokteran, Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia
pringgamayra03@student.unud.ac.id

David Hizkia Tobing²

Fakultas Kedokteran, Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia
davidhizkia@unud.ac.id

Abstract

Online gambling is the act of wagering money or valuable items to gain profits in which the amount is uncertain. Recently, online gambling has become prevalent among young people, and in this context, adolescents are prone to engaging in activities which can be detrimental to themselves and other people by committing acts of indecency like thievery and selling valuable items that can belong to others. Online gambling also has several negative impacts on the lives of adolescents, including a decline in academic performance, emotional instability, poor relationships with others, and gambling disorders. This research aims to examine the factors influencing online gambling behavior in adolescents. The study utilizes a literature review method with a narrative review type. The articles were accessed through sources such as Google Scholar, PubMed, Springer, and Science Direct, with publication years ranging from 2013 - 2023. Based on the literature review findings, five major categories were identified, including factors originating from the individual, family, social environment, socio-economic, and internet features. This literature review is expected to provide readers with comprehensive information on the factors that lead adolescents to engage in online gambling behavior. Additionally, it aims to serve as a foundation for developing interventions to address this issue.

Keywords: *adolescent, adolescent gambling, online gambling.*

Abstrak

Judi *online* adalah tindakan mempertaruhkan uang atau barang berharga untuk mendapatkan keuntungan yang tidak pasti. Saat ini, judi *online* semakin marak terjadi di kalangan remaja, dan dalam hal ini, remaja rentan terlibat dalam aktivitas yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain, seperti mencuri dan menjual barang-barang berharga. Judi *online* juga memberikan dampak negatif terhadap kehidupan remaja, beberapa diantaranya adalah penurunan prestasi akademik,

ketidakstabilan emosi, hubungan yang buruk dengan orang lain, dan gangguan perjudian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan tipe *narrative review*. Sumber pencarian artikel diakses melalui sumber pustaka *Google Scholar*, *PubMed*, *Springer*, dan *Science Direct* dengan tahun publikasi rentang 2013 – 2023. Berdasarkan hasil pengkajian literatur, diperoleh lima kategori utama, yaitu faktor yang berasal dari individu, keluarga, lingkungan sosial, sosial ekonomi, dan fitur *internet*. *Literature review* ini diharapkan dapat memberikan informasi yang komprehensif kepada pembaca mengenai faktor-faktor yang menyebabkan remaja melakukan dan mempertahankan perilaku judi *online*, serta dapat menjadi landasan dalam pengembangan intervensi untuk mengatasi situasi tersebut.

Kata kunci: remaja, judi *online*, perjudian remaja.

PENDAHULUAN

Beberapa dekade terakhir, internet telah menjadi peran sentral dalam kehidupan manusia pada era modern, terutama bagi remaja. Penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 78,19% pada tahun 2023, dimana tingkat penetrasi internet tertinggi berada pada kelompok remaja usia 13-18 tahun yakni sebesar 98,20% (APJII, 2023). Remaja cenderung menggunakan internet untuk melepas rasa bosan, berkomunikasi dengan teman, dan membangun keakraban dengan orang yang ditemui di internet (Ozparlak et al., 2023). Meskipun demikian, penggunaan internet yang berlebihan dapat berdampak pada kesehatan fisik dan kesejahteraan psikologis remaja (Fujita et al., 2022). Internet dapat mengarahkan remaja pada berbagai perilaku berisiko, salah satunya adalah perjudian *online* (Gomez et al., 2020).

Saat ini, judi *online* menargetkan promosi lebih banyak pada kalangan yang lebih muda dibandingkan judi *offline* (Van Rooji et al., 2017). Berdasarkan pernyataan Emond & Griffiths (2020), terdapat peningkatan kejadian judi *online* pada remaja, dan dalam hal ini remaja berpotensi mengalami gangguan perjudian atau *gambling disorder*. Selaras dengan kondisi di Indonesia, dilansir dari Republika (2023) fenomena judi *online* kini tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi juga marak dilakukan oleh kalangan remaja yang berstatus pelajar dan mahasiswa. Terdapat beberapa penjelasan yang dapat dikaitkan dengan kondisi tersebut. Menurut penjelasan Santrock (2013), periode perkembangan remaja dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22. Pada fase ini, remaja cenderung menunjukkan perilaku impulsif, seperti bertindak tanpa perencanaan dan memikirkan konsekuensinya, serta

kecenderungan untuk mencari pengalaman baru yang menarik dan bermanfaat (Romer, 2010). Perilaku impulsif tersebut menyebabkan remaja melakukan hal-hal yang berisiko seperti perjudian (Villa et al., 2016).

Judi adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau barang yang dianggap berharga untuk memperoleh hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau barang berharga lainnya (Lubis et al., 2022). Awalnya judi biasa dilakukan secara tatap muka dan pembayaran diberikan melalui uang tunai langsung, namun dengan adanya teknologi internet, kini judi dapat dilakukan secara *online* (Banks, 2014). Dalam hal ini, industri perjudian *online* memperoleh keuntungan karena banyak dari pejudi *offline* yang beralih ke *platform* digital (Global Market Insight, 2023). Pada tahun 2023, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) telah menganalisis sekitar 159 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan nilai perputaran uang lebih dari 160 triliun (CNN Indonesia, 2023). Sampai pada September 2023, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah menutup sebanyak 971.285 konten dan situs judi *online* (KOMINFO, 2023).

Pada kenyataannya, penutupan situs perjudian *online* masih belum bisa mengontrol perilaku judi *online* di Indonesia. Beberapa situs berita melaporkan bahwa situs judi *online* sedang gencar-gencarnya melakukan promosi *online* kepada publik. Hal yang perlu menjadi sorotan adalah bahwa kalangan remaja juga turut ikut serta dalam mempromosikan situs judi *online* tersebut. Dilansir dari Kompas.com (2023) sebanyak empat remaja di Pandeglang dengan rentang usia 16 – 17 tahun ditangkap dan diamankan karena melakukan judi *online* dan diduga turut mempromosikan judi *online* melalui media sosial. Informasi lainnya yang senada datang dari TribunFlores.com (2024) yang melaporkan bahwa remaja perempuan yang berusia 16 tahun harus diamankan lantaran mempromosikan judi *online* melalui aplikasi Instragram. Dampak yang dihasilkan dari tindakan tersebut memunculkan kerugian bagi masyarakat. Sebagai contoh nyata, Humas Polri (2024) menginformasikan bahwa seorang remaja yang diduga kecanduan judi *online* telah melakukan pencurian di sebuah toko, dimana hal ini memberikan kerugian bagi pemilik toko, seperti kerusakan pintu akibat pembobolan, hilangnya 2 buah celengan yang berisi uang hasil penjualan, dan 8 bungkus rokok.

Beberapa informasi yang telah dijelaskan di atas memberikan gambaran bahwa judi *online* telah menjadi kegiatan yang tidak awam bagi remaja. Selaras dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa tingkat masalah perjudian pada remaja lima kali lebih tinggi di kalangan pejudi *online* dibandingkan pejudi *offline* (Canale et al., 2016). Berdasarkan

penelitian oleh Kang et al. (2019), remaja yang berada pada tingkat judi parah memiliki kesenangan yang dramatis untuk menang, sehingga individu memiliki keinginan untuk terus berjudi dan menghabiskan banyak uang hanya untuk memuaskan diri. Penelitian lainnya oleh AT et al. (2019) menjelaskan bahwa remaja yang bermain judi *online* mengorbankan banyak hal untuk bisa berjudi, mulai dari menggunakan uang pembayaran kuliah hingga menggadaikan barang berharganya. Hal ini menunjukkan bahwa judi *online* dapat berdampak negatif bagi keuangan remaja, karena sistem pertaruhan judi *online* yang menggunakan uang sebagai hal pokok untuk memulai permainan, namun keuangan tidak menjadi satu-satunya kerugian yang akan didapat, melainkan banyak dampak lainnya, seperti penurunan performa akademik (Gomez et al., 2019), ketidakstabilan emosi (Sahputra et al., 2022), buruknya relasi dengan orang lain (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023), hingga gangguan perjudian *online* (*online gambling disorder*) (Montiel et al., 2021).

Pemaparan di atas membuktikan bahwa semakin maraknya fenomena judi *online* dapat menjadi “pintu gerbang” yang mengarahkan remaja pada perilaku berisiko. Dalam hal ini, dibutuhkan pengkajian yang mendalam mengenai faktor-faktor yang terlibat dalam judi *online* remaja sebagai sarana untuk mengembangkan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif. Terdapat penelitian terdahulu yang membahas tentang faktor penyebab judi *online* pada remaja di Indonesia, namun belum ada penelitian dengan metode *literature review* yang secara spesifik membahas tentang topik tersebut. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengkaji terkait faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* pada remaja. Hasil *literature review* ini diharapkan dapat memberikan informasi yang komprehensif kepada pembaca terkait hal-hal apa saja yang membuat remaja memutuskan untuk melakukan judi *online* dan mempertahankan perilaku tersebut.

METODE

Penelitian ini menyuguhkan sebuah *literature review* yang menggunakan tipe *narrative review*, dimana melalui tipe penelitian ini peneliti akan mengumpulkan kajian-kajian dari penelitian sebelumnya dan mengulasnya kembali dalam bentuk narasi (Agus et al., 2023). Metode analisis yang digunakan adalah *thematic analysis*, karena metode ini dianggap paling sesuai untuk *literature review* tipe *narrative review* (Grant & Booth, 2009). Menurut Braun dan Clarke (2006) *thematic analysis* adalah proses untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema dalam suatu data. Melalui metode analisis ini, peneliti akan

mengkaji literatur yang ada dan mencari kesamaan pola dari masing-masing literatur, sehingga nantinya akan menghasilkan tema besar yang mewakili tujuan utama dari penelitian ini, yaitu “faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* pada remaja”.

Sebagai langkah awal, peneliti melakukan pencarian literatur melalui empat *database*, seperti *Google Scholar* dengan kata kunci “Judi *Online*” dan “Faktor-faktor Judi *Online* pada Remaja”, serta *PubMed*, *Springer*, dan *Science Direct* dengan kata kunci, “*Online Gambling*”, dan “*Factors of Adolescent Online Gambling*”. Kemudian, peneliti melakukan peninjauan pada literatur yang diperoleh dan menyaring literatur tersebut melalui judul dan abstrak untuk menyelaraskan tujuan penelitian dengan literatur yang ditemukan.

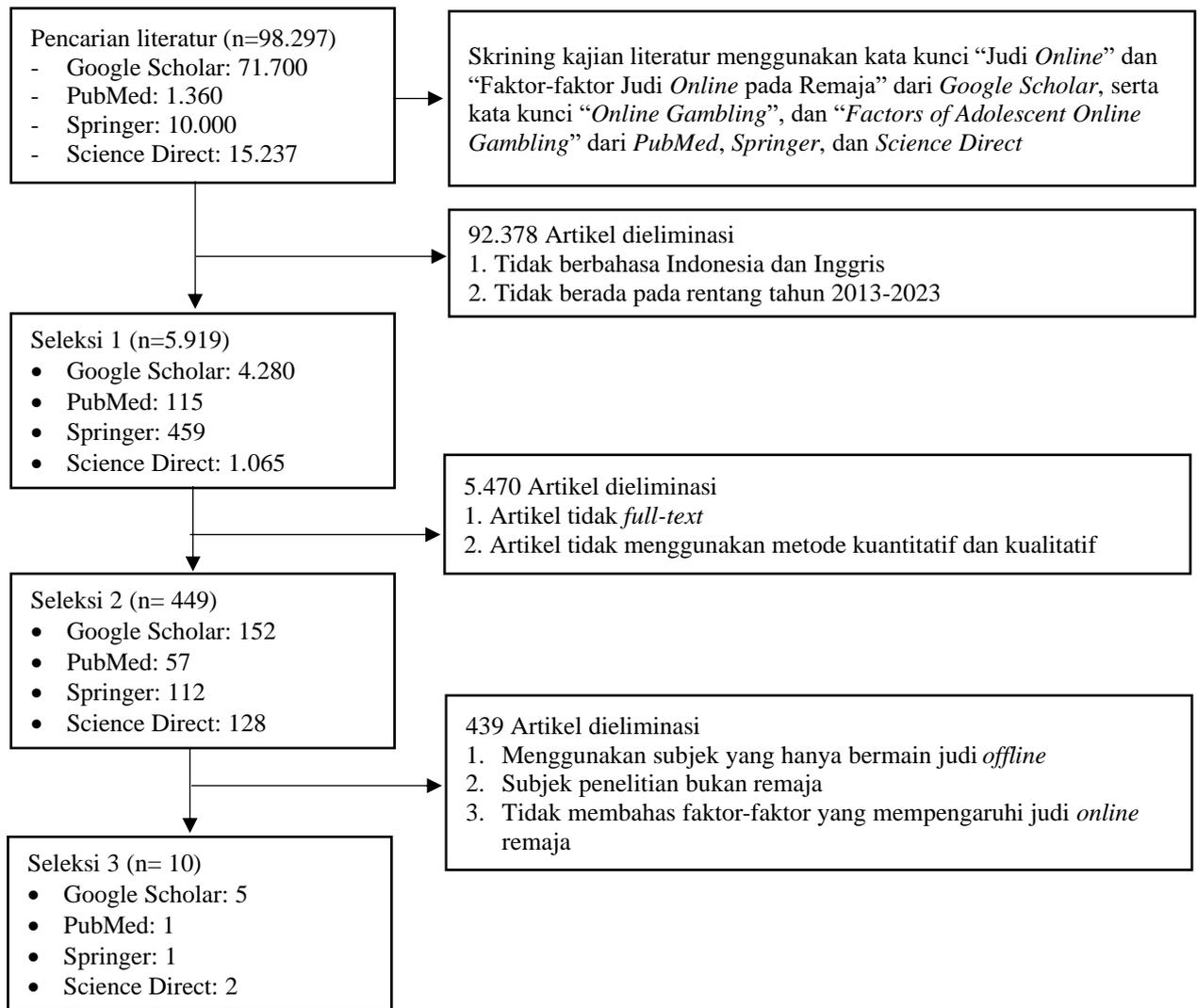
Terdapat kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti dalam proses skrining literatur. Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini, diantaranya (1) literatur merupakan artikel ilmiah yang disajikan dalam bentuk *full-text*; (2) artikel dipublikasikan dalam rentang waktu 10 tahun terakhir, yakni dari tahun 2013 hingga 2023; (3) artikel memaparkan faktor-faktor judi *online*, (4) subjek penelitian yang digunakan adalah remaja; (5) artikel dapat berupa penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Kriteria eksklusi dari penelitian ini adalah (1) artikel yang tidak menggunakan subjek remaja; (2) penelitian yang tidak memaparkan faktor-faktor judi *online*; (3) penelitian yang hanya menggunakan judi *offline* atau judi yang tidak menggunakan jaringan internet.

Berpacu pada kriteria inklusi dan eksklusi yang ada, peneliti kemudian menetapkan 10 artikel penelitian yang terdiri dari 5 jurnal nasional dan 5 jurnal internasional untuk lanjut pada tahap berikutnya, yakni proses sintesis. Peneliti menggunakan matriks sintesis untuk mempermudah pengaturan sumber-sumber yang dimiliki dan mengintegrasikan masing-masing sumber berdasarkan metode penelitian, kriteria subjek, dan hasil penelitian yang membahas tentang faktor-faktor yang memengaruhi judi *online* pada remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menetapkan 10 literatur yang akan diulas kembali dalam penelitian ini. Adapun proses seleksi literatur yang telah dilakukan, dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Proses Seleksi Literatur 1



Tabel 1 berisikan penjabaran dari sepuluh artikel yang telah dipilih untuk diulas kembali oleh peneliti.

Tabel 1. Hasil *Literature Review* Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi *Online* Remaja

No	Nama Penulis	Subjek	Metode	Hasil
1	Escario, J. J., & Wilkinson, A. V. (2020).	37.486 subjek siswa Spanyol rentang usia 14-18 tahun	Kuantitatif deskriptif	Judi <i>online</i> berhubungan dengan <i>cyberbullying victimization</i> , pola asuh orangtua, dan remaja yang melakukan kegiatan olahraga.
2	Aricak, O. T. (2019).	6116 subjek remaja Istanbul rentang usia 12-18 tahun	Kuantitatif korelasional	Sebanyak 61% partisipan lebih memilih untuk judi <i>online</i> karena tidak memiliki kegiatan lain untuk dilakukan. Seluruh partisipan mengetahui seseorang yang juga judi <i>online</i> (keluarga dan teman). Partisipan yang tinggal di keluarga yang tidak stabil dan jarang menghabiskan waktu bersama orangtua memiliki skor <i>internet addiction</i> yang lebih tinggi dibandingkan partisipan yang tinggal bersama keluarga yang stabil dan menghabiskan waktu bersama orangtua.
3	Kang, K., Ok, J. S., Kim, H., Lee, K. (2019).	14.011 siswa Korea dengan rata-rata usia 13-17 tahun	Kuantitatif deskriptif	Faktor dari perjudian berhubungan dengan <i>gambling problem level</i> remaja, mencakup: 1) fasilitas perjudian yang dekat; 2) hubungan personal dengan orang yang juga berjudi; 3) pengalaman dalam berjudi; 4) remaja laki-laki; 5) dan waktu dan uang yang dikeluarkan untuk berjudi.
4	Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016).	14.778 siswa Italia yang berada pada rentang usia 15-19 tahun	Kuantitatif	Faktor yang meningkatkan risiko remaja menjadi pejudi <i>online</i> bermasalah adalah tinggal bersama orangtua wali, memiliki persepsi yang lebih tinggi mengenai status keuangan keluarga, sering terlibat dalam perjudian, dan melakukan perjudian jarak jauh (internet, televisi digital, <i>video game console</i>).
5	Wong, I. L. K., & So, E. M. T. (2014).	1.004 siswa Hongkong dengan rentang usia 12-19 tahun	Kuantitatif korelasional	Alasan dari <i>problematic internet gamblers</i> untuk judi <i>online</i> adalah kenyamanan (70%), anonimitas (50%), fleksibilitas untuk memainkan permainan yang berbeda secara bersamaan (50%), iklan perjudian yang menarik (40%), dorongan dari teman sebaya (40%), dan memiliki anggota keluarga yang berjudi (50%). Pada <i>social gamblers</i> , judi <i>online</i> dilakukan untuk menghilangkan kebosanan (48%), tawaran

dan uang chip dari operator situs (37,1%), dan taruhan rendah (12%).

6	Tama, Y. (2023).	6 subjek remaja di Kabupaten Siak usia 19-22	Kualitatif di fenomenologi	Motif masa lalu yang menjadi penyebab judi <i>online</i> adalah pengalaman melihat teman bermain dan iklan sosial media, sedangkan motif masa depan yang menjadi tujuan melakukan judi <i>online</i> adalah hiburan, keuangan, dan lingkungan pertemanan.
7	Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023).	Remaja di Desa Cilebut Barat	Kualitatif	Beberapa faktor yang memengaruhi remaja bermain judi <i>online</i> , diantaranya: 1) kemiskinan; 2) lapangan pekerjaan; 3) lingkungan; 4) faktor belajar
8	Lubis, A. A., Saleh, S., & Marsa, Y. J. (2022).	Mahasiswa di Desa Pasar V Tembung	Kualitatif di fenomenologi	Faktor yang menyebabkan mahasiswa terlibat perjudian <i>online</i> , diantaranya: 1) tergoda melihat kemenangan dari seorang pejudi; 2) ajakan teman untuk menggunakan aplikasi judi <i>online</i> ; 3) menghilangkan stres dan ketegangan; 4) bayangan terhadap kemenangan dan mendapatkan uang; 5) kemudahan akses bermain.
9	AT, M. R., Haris, A., & Heru, H. (2019).	8 remaja di Kelurahan Bone-bone	Kualitatif deskriptif	Faktor penyebab bertahannya perilaku judi <i>online</i> , yaitu: 1) fasilitas yang memadai dan tempat yang aman; 2) kurangnya kontrol sosial dari keluarga; 3) faktor lingkungan pertemanan.
10	Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016).	Remaja rentang usia 19-22 tahun di Kota Semarang	Kualitatif di fenomenologi	Beberapa faktor yang mendasari remaja melakukan judi <i>online</i> adalah habitus remaja dan tempat yang mendukung (aman, nyaman, banyak teman berjudi).

Literature review ini menggunakan 10 artikel penelitian yang terdiri dari jurnal nasional dan jurnal internasional yang meneliti populasi di negara Spanyol, Turki, Italia, Korea, dan Hongkong. Setelah dilakukan pengkajian, terdapat total 39 faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* remaja. Peneliti mengklasifikasikan faktor-faktor tersebut berdasarkan kesamaan pola yang ditemukan dari setiap literatur. Hasilnya adalah terdapat lima kategori besar, yang terdiri faktor yang berasal dari individu, keluarga, lingkungan sosial, sosial ekonomi, dan fitur internet. Kategori yang terbentuk diuraikan kembali menjadi beberapa sub kategori, yang akan dijabarkan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Klasifikasi Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi *Online* Remaja

Kategori Utama	Sub Kategori
Faktor individu	Stres, hiburan, gaya hidup, dan sensasi kemenangan
Faktor keluarga	Kepaduan, pola asuh, dan perjudian dalam keluarga
Faktor lingkungan sosial	Pengaruh teman dan tempat perjudian
Faktor sosial ekonomi	Status ekonomi dan lapangan pekerjaan
Faktor fitur internet	Kemudahan akses, kontrolabilitas, anonimitas, dan iklan yang menarik

A. Faktor Individu

Faktor individu mengacu pada pengalaman, sikap, dan karakteristik yang mendorong remaja untuk melakukan judi *online*. Beberapa penelitian memaparkan bahwa stres merupakan faktor yang berkontribusi dalam perilaku judi *online* remaja. Lazarus & Folkman (1984) menjelaskan bahwa stres berkaitan dengan hubungan individu dengan lingkungannya, dimana stres akan muncul ketika individu menilai suatu peristiwa yang terjadi di lingkungannya sebagai sesuatu yang mengancam, menantang, dan berbahaya. Dalam kasus perjudian bermasalah, peningkatan stres dalam hidup menjadi suatu prediktor terjadinya kekambuhan pada perjudi bermasalah yang sedang menjalani *treatment* (Gomes et al., 2015).

Berdasarkan penelitian oleh Escario dan Wilkinson (2020), terdapat hubungan yang positif antara intensitas judi *online* dan *cyberbullying victimization*, dimana semakin tinggi frekuensi *cyberbullying* maka intensitas judi *online* akan semakin meningkat. Penelitian ini menjelaskan bahwa pengalaman hidup yang menekan atau *stressful*, seperti *cyberbullying*, dapat mengarahkan remaja untuk melakukan judi *online*. Berdasarkan pernyataan dari salah satu informan penelitian oleh Lubis et al. (2022), faktor yang memotivasi remaja untuk melakukan judi *online* adalah untuk menghilangkan stres dan ketegangan. Dalam hal ini, remaja cenderung melakukan judi *online* ketika merasa stres untuk memulihkan suasana hati. Sesuai dengan penelitian oleh Tama (2023), dimana remaja melakukan judi *online* melalui *game Higgs Domino Island* untuk menghibur diri di waktu senggang agar dapat memperbaiki *mood* dan melepas penat.

Konteks hiburan dari judi *online* dijelaskan berbeda oleh penelitian Aricak (2019), dimana sebanyak 61% partisipan remaja melakukan judi *online* karena tidak memiliki kegiatan lain yang harus dilakukan. Kekosongan aktivitas yang dirasakan oleh remaja membuat individu menjadikan judi *online* sebagai sarana hiburan untuk sekadar menambah kegiatan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Wong dan So (2014) yang mendapatkan hasil bahwa sebanyak 48% remaja yang termasuk dalam kategori *social gamblers* terpicat dengan permainan menarik

yang tersedia di judi *online*, sehingga hal ini membantu remaja untuk menghilangkan kebosanan dan mengisi waktu luang. Remaja memandang judi *online* sebagai satu hal yang menyenangkan dan memberikan kebahagiaan, sehingga ketika remaja merasa bosan atau memiliki waktu senggang, remaja akan menjadikan judi *online* sebagai pilihan kegiatan untuk dilakukan (McBride & Derevensky, 2009).

Gaya hidup yang dimiliki remaja berkaitan dengan perilaku judi *online*. Menurut Adler (dalam Feist & Feist, 2006) gaya hidup mengacu pada rasa kehidupan yang dimiliki oleh seseorang. Gaya hidup mencakup tujuan, konsep diri, perasaan terhadap orang lain, dan sikap terhadap dunia (Feist & Feist, 2006). Berdasarkan hasil penelitian oleh Escario dan Wilkinson (2020), terdapat hubungan positif antara judi *online* dengan remaja yang melakukan kegiatan olahraga, dimana remaja yang mempunyai hobi terhadap olahraga memiliki kemungkinan untuk tertarik mengikuti pertaruhan olahraga (*sports betting*) melalui iklan perjudian yang beredar di internet. Penelitian lainnya oleh Zurohman et al. (2016), memaparkan pernyataan dari salah satu informan remaja, dimana sebelum melakukan judi *online*, remaja sudah memiliki kebiasaan berjudi secara langsung atau *offline*, hal ini memperlihatkan bahwa kebiasaan berjudi yang sudah melekat dalam diri remaja membuat remaja lebih mudah untuk tertarik bermain judi *online*. Menurut penelitian Kang et al. (2019) remaja yang memiliki kebiasaan berjudi berkaitan dengan masalah perjudian, dalam hal ini semakin banyak waktu dan uang yang dihabiskan oleh remaja maka tingkat masalah perjudian *online* akan semakin meningkat.

Kebiasaan berjudi pada remaja melibatkan proses kognitif dalam memutuskan dan mempertahankan perilaku berjudi (Ladouceur et al., 1994). Hal tersebut dapat dijelaskan melalui pendekatan behavioristik atau perilaku. Sebagai gambaran, penelitian oleh Addiyansyah dan Rofi'ah (2023) memaparkan bahwa awalnya remaja hanya mencoba dan mempelajari mekanisme permainan judi *online*, ketika remaja sudah paham dan memperoleh kemenangan dari judi *online*, maka remaja akan memiliki keinginan untuk terus mengulangi permainan dengan harapan mendapatkan kemenangan kembali. Menurut pandangan *operant conditioning*, sensasi kemenangan yang diperoleh oleh remaja merupakan bentuk dari penguatan positif berupa *reward* yang bernilai, sehingga remaja mempertahankan perilaku judi *online* tersebut (Skinner, 1990). Meskipun kemenangan yang didapat bersifat tidak pasti, namun remaja belajar bahwa kemenangan itu pasti akan terjadi, sehingga remaja memutuskan untuk terus berjudi walaupun mengalami kekalahan berulang kali, proses belajar ini dinamakan

sebagai *classical conditioning*, dimana judi *online* menjadi stimulus atau rangsangan yang sudah terkondisi pada remaja (Anselme & Berridge, 2013).

B. Faktor Keluarga

Keluarga menjadi fondasi utama dalam pembentukan nilai-nilai, karakter, dan perilaku pada setiap individu. Hubungan keluarga dan remaja dipandang sebagai suatu hal yang bersifat dua arah, terutama antara remaja dan orangtua (Bush & Peterson, 2013). Remaja mengenal orangtuanya sama seperti bagaimana orangtua mengenal dirinya (Santrock, 2014). Dalam hal ini, interaksi antara orangtua dan anak dalam keluarga akan memengaruhi perilaku satu sama lain dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Penelitian oleh Aricak (2019) mengenai *problematic online betting*, menyatakan bahwa remaja yang tinggal di keluarga yang tidak stabil dan tidak pernah menghabiskan waktu bersama orangtua memiliki skor *internet addiction* yang lebih tinggi dibandingkan remaja yang tinggal bersama keluarga yang stabil dan menghabiskan waktu dengan orangtua. Penelitian ini memaparkan bahwa kehangatan dan kepaduan dalam keluarga dibutuhkan untuk meminimalisir penggunaan internet yang bermasalah dari remaja. Penelitian lainnya oleh Canale et al. (2016), mendapatkan hasil bahwa remaja yang tidak tinggal bersama orangtua kandung lebih mungkin untuk menjadi pejudi *online* bermasalah dibandingkan dengan remaja yang tinggal dengan orangtua kandung. Kedua penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa kehadiran keluarga terutama orangtua bagi remaja sangat penting untuk memberikan rasa aman, dukungan, dan pemantauan yang sesuai terhadap kegiatan remaja sehari-hari.

Pemantauan yang efektif dari orangtua menjadi aspek penting dalam pengasuhan anak, terutama ketika anak memasuki usia remaja (Bradley & Corwyn, 2013). Pemantauan mencakup pengawasan terhadap lingkungan sosial, kegiatan, dan pertemanan remaja (Santrock, 2014). Menurut penelitian Escario dan Wilkinson (2020), terdapat hubungan yang negatif antara pola asuh orangtua dan judi *online*, dimana semakin tinggi tingkat kepedulian orangtua, maka intensitas judi *online* akan menurun. Penelitian ini menjelaskan bahwa kontrol dari orangtua, seperti mengetahui kabar dari remaja ketika sedang berada diluar rumah juga berhubungan dengan intensitas judi *online*. Konsisten dengan penelitian oleh AT et al. (2019), kurangnya kontrol dari orangtua, seperti pendalaman nilai keagamaan dan edukasi mengenai dampak negatif dari judi *online* membuat remaja menjadi tidak terkendali dan terjerumus dalam perilaku menyimpang seperti judi *online*. Informasi yang diberikan oleh orangtua

mengenai kemungkinan risiko yang akan diperoleh dari judi *online* dapat membantu untuk mengurangi perilaku judi *online* (Aricak, 2019). Tidak hanya itu, ketegasan dan penerimaan yang tinggi dari orangtua terhadap remaja juga dibutuhkan untuk meningkatkan kesediaan remaja agar lebih terbuka kepada orangtua (Serna et al., 2023).

Dalam pendekatan pembelajaran sosial, keluarga menjadi model sosial yang dapat ditiru oleh remaja. Sebagai gambaran, jika remaja memiliki anggota keluarga yang memiliki kebiasaan berjudi, maka ada kemungkinan remaja meniru perilaku berjudi tersebut. Berdasarkan penelitian oleh Wong dan So (2014) menyatakan bahwa terdapat sebanyak 50% dari total 1.004 remaja, terdorong untuk melakukan judi *online* karena memiliki anggota keluarga yang sering berjudi baik *online* maupun *offline*, dimana remaja yang merupakan pejudi *online* bermasalah dilaporkan memiliki anggota keluarga yang juga mengalami masalah perjudian. Dalam penelitian Aricak (2019), sebanyak 19,3% remaja menyatakan orangtua dan saudara sebagai orang yang paling memengaruhi untuk melakukan judi *online*. Remaja cenderung meniru perilaku perjudian dengan melihat kegiatan perjudian yang juga dilakukan oleh anggota keluarganya, dalam hal ini remaja akan mengidentifikasi perjudian sebagai hal yang dapat diterima secara sosial dan tidak berbahaya (Zhai et al., 2018). Hal ini menjelaskan bahwa selain memberikan kehangatan dan pemantauan yang efektif, keluarga juga berperan dalam memberikan contoh positif kepada remaja melalui edukasi yang tepat mengenai judi *online* untuk membentuk perilaku yang lebih baik.

C. Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial mencakup lingkungan fisik terdekat, hubungan sosial, dan lingkungan dimana sekelompok individu berfungsi dan berinteraksi (Barnett & Casper, 2001). Menurut teori ekologi yang dikembangkan oleh Bronfenbrenner (1986), terdapat lima sistem lingkungan dalam perkembangan sosial, yaitu *microsystem* (lingkungan dimana individu hidup, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, pekerjaan), *mesosystem* (hubungan antara *microsystem*, seperti hubungan antara proses keluarga dan teman sebaya), *exosystem* (pengaruh-pengaruh dari lingkungan lain, misalnya pekerjaan orangtua), *macrosystem* (budaya tempat tinggal), dan *chronosystem* (perubahan sosiohistoris oleh lingkungan, seperti perubahan teknologi). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh yang luas dalam membentuk perilaku individu, termasuk perilaku judi *online* remaja.

Penelitian oleh Kang et al. (2019) memaparkan bahwa individu yang berada pada tingkat perjudian *online* bermasalah memiliki hubungan personal dengan seseorang yang juga berjudi, seperti keluarga, teman, dan orang-orang di sekitar individu. Penelitian ini menjelaskan bahwa risiko perilaku perjudian *online* pada remaja akan meningkat ketika individu memiliki teman dan orang-orang sekitar yang melakukan perjudian. Beberapa penelitian menyatakan bahwa pengaruh dari lingkungan pertemanan menjadi salah satu faktor yang membuat remaja melakukan judi *online*. Penelitian oleh Aricak (2019) memberikan pertanyaan pada responden remaja yang melakukan judi *online* terkait “siapa karakter yang paling memengaruhi untuk melakukan judi *online*?” Hasilnya adalah sebanyak 57% responden menjawab teman sebagai orang yang paling berpengaruh. Melengkapi pernyataan tersebut, penelitian oleh Lubis et al. (2022) mengungkapkan bahwa faktor awal yang menyebabkan remaja melakukan judi *online* adalah karena menerima ajakan dari temannya atau sekadar meniru apa yang sedang menjadi tren di lingkungan. Hal ini diperjelas oleh temuan Tama (2023), dimana remaja melakukan judi *online* agar tidak merasa terasingkan dari lingkungan pertemanannya. Remaja memandang bahwa jika tidak melakukan hal yang sama dan tidak mengetahui tentang *game* perjudian *online* yang dimainkan oleh teman-temannya, maka remaja akan kesulitan untuk berinteraksi dengan rekan sebayanya, karena tidak memahami topik perbincangan yang dominan membahas mengenai *game* perjudian *online* (Tama, 2023).

Kejadian dimana remaja melakukan judi *online* karena melihat teman-temannya melakukan hal tersebut disebut dengan konformitas. Menurut pernyataan Cialdini dan Gold (dalam Taylor et al., 2009) konformitas mengacu pada kecenderungan untuk mengubah keyakinan atau perilaku seseorang agar selaras dengan perilaku orang lain. Santrock (2014) menjelaskan bahwa pada masa remaja, hubungan dengan teman sebaya menjadi prioritas dalam kehidupan remaja, sehingga sangat mungkin bagi remaja untuk melakukan judi *online* agar bisa diterima secara sosial oleh teman-temannya.

Lingkungan pertemanan tidak menjadi satu-satunya faktor lingkungan yang memengaruhi remaja melakukan judi *online*. Penelitian oleh Zurohman et al. (2016) menyatakan bahwa fasilitas yang aman, nyaman, dan mendukung, meningkatkan keinginan remaja untuk melakukan judi *online*. Tempat yang aman dari jangkauan pihak kepolisian seperti warung internet (*warnet*), menyediakan fasilitas dengan koneksi yang cepat dan pelayanan yang baik, sehingga remaja merasa nyaman dalam mengakses judi *online*, selain itu lingkungan yang mendukung seperti adanya banyak teman yang juga melakukan judi *online* di

tempat tersebut, memotivasi remaja untuk melakukan judi *online*. Sejalan dengan temuan AT et al. (2019) yang menjelaskan bahwa fasilitas penunjang seperti kelancaran jaringan internet membuat remaja merasa nyaman untuk mempertahankan perilaku judi *online*, selain itu kurangnya pengawasan dari pihak kepolisian untuk melakukan pengecekan secara berkala terhadap praktik judi *online*, memberikan rasa aman bagi remaja untuk terus mengakses judi *online*. Hal ini memperlihatkan bahwa fasilitas lingkungan yang mendukung dan aman juga dapat mengarahkan remaja untuk mempertahankan perilaku judi *online*.

D. Faktor Sosial Ekonomi

Sosial ekonomi berkaitan dengan posisi yang dimiliki seseorang dalam menjalankan peran sehari-hari di masyarakat (Soekanto, 2007). Terdapat status sosial ekonomi yang mengelompokkan individu berdasarkan karakteristik pekerjaan, pendidikan, dan ekonomi yang serupa (Santrock, 2014). Dalam hal ini, status sosial ekonomi sering kali dikaitkan dengan permasalahan yang terjadi dalam masyarakat, khususnya pada remaja. Remaja yang berada pada status sosial ekonomi rendah diketahui lebih berisiko untuk mengalami permasalahan sosial seperti konflik keluarga dan teman sebaya, kenakalan remaja, dan rendahnya pencapaian kerja di masa dewasa (Yoshikawa et al., 2012; Evans, 2004; Gibbs & Huang, 1989).

Penelitian oleh Addiyansyah dan Rofi'ah (2023) memaparkan bahwa kemiskinan dan lapangan pekerjaan menjadi faktor yang mendorong remaja melakukan judi *online*. Dalam penelitian ini, kemiskinan dijelaskan dengan kurangnya penghasilan remaja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kurangnya penghasilan dapat dikaitkan dengan keterbatasan dalam lapangan pekerjaan yang ada, remaja yang memiliki tingkat pendidikan rendah dan tidak memiliki pekerjaan tetap cenderung melakukan judi *online* karena dianggap lebih mudah menghasilkan uang tanpa harus mengeluarkan tenaga lebih untuk bekerja, dalam hal ini kesulitan yang dialami remaja dalam mendapatkan pekerjaan dan memperoleh uang, membuat remaja tidak segan untuk mencoba judi *online*.

Pemaparan di atas menjadi gambaran bahwa kemiskinan memberikan sejumlah dampak negatif bagi remaja, seperti kualitas pendidikan yang rendah dan kurangnya akses terhadap pekerjaan, sehingga hal ini berpengaruh pada perilaku remaja dalam mencari keuntungan lewat judi *online*. Meskipun demikian, status sosial ekonomi yang rendah tidak selalu menjadi penyebab remaja melakukan judi *online* atau perilaku bermasalah lainnya, melainkan hal tersebut hanya salah satu yang mendasari perilaku judi *online* pada remaja.

Penelitian oleh Canale et al. (2016) mendapatkan hasil bahwa remaja yang memiliki status ekonomi keluarga yang tinggi lebih mungkin untuk menjadi pejudi *online* bermasalah dibandingkan dengan remaja yang memiliki status ekonomi keluarga rendah. Penelitian ini memaparkan tentang adanya kemungkinan remaja yang tinggal dalam keluarga dengan sumber daya ekonomi yang mencukupi memiliki kemudahan akses terhadap perangkat *online* yang memberikan peluang bagi remaja untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, selain itu remaja juga lebih mampu untuk menghabiskan banyak uang dalam meraih kemenangan dari judi *online*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Barus (2013), dimana remaja yang masuk dalam golongan orangtua berpenghasilan tinggi cenderung mendapatkan pemenuhan kebutuhan hidup yang tinggi, seperti uang saku dengan nominal yang besar, sehingga lebih mudah bagi remaja untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan. Kemudahan yang diterima oleh remaja sering kali membuat remaja kurang menghargai nilai dari suatu barang dan menghamburkan uang untuk hal-hal yang menyimpang seperti berjudi, mengonsumsi minuman keras, narkoba, hingga hubungan seksual.

E. Faktor Fitur Internet

Teknologi selalu berperan dalam perkembangan praktik perjudian, terutama dalam hal menyediakan peluang pasar yang baru bagi industri perjudian (Griffiths, 1999). Teknologi internet menjadi salah satu sarana yang memberikan perubahan dalam aktivitas perjudian. Fitur dari internet memfasilitasi kebutuhan dari para pejudi, seperti situs perjudian *online*, sistem pembayaran *e-money*, situs perjudian yang multibahasa, judi langsung (*live dealer*), dan sistem pelayanan pelanggan (Griffiths et al., 2006). Hal ini tentunya memberikan dampak yang besar terhadap pemeliharaan perilaku perjudian.

Internet membuat aktivitas perjudian menjadi lebih mudah diakses oleh banyak orang selama individu mempunyai jaringan internet, termasuk remaja. Penelitian Lubis et al. (2022) menyatakan bahwa kemudahan akses dalam bermain menjadi faktor yang menyebabkan remaja terlibat dalam judi *online*. Salah satu informan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa judi *online* lebih mudah dimainkan dalam berbagai situasi, baik pada saat pembelajaran berlangsung maupun pada saat istirahat kelas. Remaja menganggap judi *online* sebagai permainan yang bersifat fleksibel dan tidak memerlukan banyak tenaga untuk melakukannya. Studi terdahulu oleh Gainsbury (2012) menyoroti bahwa karakteristik pembeda antara judi *online* dan judi *offline* adalah perjudian *online* menawarkan akses bermain selama 24 jam

dalam seminggu, dapat diakses dari berbagai tempat, putaran permainan yang relatif singkat, dan dapat dimainkan sendiri atau bersama orang lain melalui fitur obrolan dan video interaktif, sehingga kelebihan ini menarik minat banyak individu untuk bermain judi secara *online*.

Fasilitas yang diberikan oleh internet tidak sebatas memberikan kemudahan akses bagi penggunaannya, melainkan juga memberikan rasa aman dan nyaman. Remaja yang terlibat dalam judi *online* memiliki keragaman motif yang mendasari perilaku tersebut. Penelitian oleh Wong dan So (2014) memaparkan hasil bahwa remaja yang tergolong dalam *problematic gamblers* melakukan judi *online* adalah karena rasa nyaman (70%), anonimitas (50%), fleksibilitas untuk memainkan permainan yang berbeda secara bersamaan (50%), dan iklan perjudian yang menarik (40%). Penelitian ini memperlihatkan keterkaitan antara alasan remaja bermain judi *online* dengan fitur yang disediakan oleh internet. Dalam penelitian Ressen (2018) dijelaskan bahwa kemudahan akses dari internet berkaitan erat dengan kontrolabilitas pejudi dalam bermain. Kontrolabilitas mengacu pada tingkat kendali yang dimiliki pejudi dalam mengontrol permainan yang ingin dimainkan dan taruhan apa yang ingin diambil (Ressen, 2018). Hal ini mewakili pemaparan sebelumnya mengenai fleksibilitas dalam bermain judi *online*. Selain itu, kontrolabilitas juga berkaitan dengan anonimitas. Anonimitas merupakan keadaan dimana individu dapat berpartisipasi atau berinteraksi tanpa mengungkapkan identitas pribadinya. Studi terdahulu oleh McCormack dan Griffiths (2012) menjelaskan bahwa anonimitas menjadi salah satu keunggulan yang diberikan oleh internet, dimana para pejudi tidak perlu tampil langsung di hadapan banyak orang selayaknya judi *offline*, hal ini memperkecil kemungkinan para pejudi untuk menerima stigma negatif dari pejudi lain ketika individu membuat kesalahan atau kalah saat bermain, terutama bagi pejudi pemula.

Teknologi internet mempermudah alur promosi perjudian melalui iklan yang beredar di situs-situs *website* dan media sosial. Paparan iklan perjudian yang berlebihan dapat memengaruhi minat remaja untuk terlibat dalam aktivitas judi *online*. Penelitian oleh Tama (2023) menyatakan bahwa salah satu pendorong yang menyebabkan remaja melakukan judi *online* adalah iklan perjudian yang dipromosikan melalui *platform* media sosial seperti *youtube* dan *facebook*. Selaras dengan penelitian Addiyansyah & Rofi'ah (2023) yang memaparkan bahwa metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian *online* berpengaruh pada perilaku judi *online* remaja, dalam hal ini pihak pengelola sengaja menampilkan hasil kemenangan dari banyak pihak untuk meyakinkan remaja jika kemenangan dalam perjudian adalah hal yang mudah di dapat dan menghasilkan uang dengan nominal yang banyak.

Pemaparan lainnya oleh penelitian Wong dan So (2014) yang mendapatkan hasil bahwa remaja yang tergolong dalam *social gamblers* cenderung melakukan judi *online* karena menerima tawaran uang dan chip gratis yang disediakan oleh operator situs judi *online*. Penelitian ini juga memaparkan bahwa remaja yang berada pada tingkat pendidikan rentang sekolah menengah bawah (kelas 9) sampai sekolah menengah atas (kelas 10 – 11) mengawali judi *online* dari situs perjudian gratis sebelum bermain di situs yang berbayar.

SIMPULAN

Judi *online* merupakan salah satu perilaku yang dapat berdampak negatif pada seluruh aspek kehidupan remaja. Perilaku judi *online* tidak hanya tumbuh dari motivasi individu, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang memiliki keterkaitan dengan perilaku tersebut. Beberapa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* remaja, mencakup faktor individual, faktor keluarga, faktor lingkungan sosial, faktor sosial ekonomi, dan faktor fitur internet. Faktor individual, meliputi pengalaman stres, hiburan, gaya hidup, dan sensasi kemenangan yang diperoleh dari judi *online*. Faktor keluarga, terdiri dari kepaduan dalam keluarga, pola asuh orangtua, dan pengaruh perjudian dari anggota keluarga. Faktor lingkungan sosial, mencakup pengaruh dari teman dan tempat perjudian yang mendukung. Faktor sosial ekonomi, melingkupi status ekonomi dan lapangan pekerjaan. Faktor fitur internet, meliputi kemudahan akses, kontrolabilitas, anonimitas, dan iklan perjudian yang menarik minat. Berangkat dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan intervensi untuk mengurangi perilaku judi *online* pada remaja dan menghindari dampak buruk yang mungkin timbul. Selain itu, peran keluarga dan lingkungan sekitar dalam mengontrol perilaku judi *online* pada remaja menjadi hal yang krusial, sebab kedua aspek tersebut merupakan tempat dimana remaja tumbuh dan berkembang, sehingga lingkungan yang positif akan menghasilkan perilaku yang lebih sehat dari remaja.

Limitasi

Penelitian ini tidak membahas lebih lanjut mengenai perbedaan budaya dan kebijakan dari masing-masing negara mengenai judi online. Pengalaman dan faktor yang memengaruhi perilaku judi *online* remaja di suatu negara kemungkinan tidak sama karena adanya perbedaan dari segi budaya dan kebijakan.

Rekomendasi

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menelaah perbedaan budaya dan kebijakan suatu negara dalam kaitannya dengan faktor-faktor yang memengaruhi judi *online* pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, A. I., Nurlim, R., Asnaniar, W. O. S., Alam, R. I., Ernasari, N. I. P., dan Ramli, R. *Studi Literatur (Systematic, Narrative, Scoping, Argumentative, Theoretical)*. Eureka Media Aksara.
- Anselme, P., & Robinson, M. J. F. (2013). What motivates gambling behavior? Insight into dopamine's role. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 7, Article 182. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2013.00182>.
- APJII. (2023). Survei penetrasi dan perilaku internet 2023. survei.apjii.or.id: <https://survei.apjii.or.id>.
- Aricak, O. T. (2019). Problematic *online* betting among Turkish adolescents. *Journal of gambling studies*, 35(1), 31-45.
- AT, M. R., Haris, A., & Heru, H. (2019). Judi *online* dikalangan remaja (kasus kelurahan bone–bone, luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 127-138.
- Banks, J. (2014). *Online gambling and crime causes, controls, controversies*. England: Ashget.
- Barnett, E., & Casper, M. (2001). A definition of “social environment”. *American journal of public health*, 91(3). <https://doi.org/465-470>. 10.2105/ajph.91.3.465a
- 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).
- Bradley, R. H., & Corwyn, R. (2013). From parent to child to parent...: Paths in and out of problem behavior. *Journal of abnormal child psychology*, 41(4), 515-529. <https://doi.org/10.1007/s10802-012-9692-x>.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Bronfenbrenner, U. (1986). Ecology of the family as a context for human development: Research perspectives. *Developmental Psychology*, 22(6), 723–742. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.22.6.723>.

- Budiman, R., Romadini, N. A., Aziz, M. A. H., & Pratama, A. G. (2022). The impact of *online* gambling among Indonesian teens and technology. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(2), 162-167.
- Bush, K. R., & Peterson, G. W. (2013). *Parent-child relationships in diverse contexts. In Handbook of marriage and the family* (pp. 275-302). Springer US.
- Canale, N., Griffiths, M. D., Vieno, A., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016). Impact of Internet gambling on problem gambling among adolescents in Italy: Findings from a large-scale nationally representative survey. *Computers in Human Behavior*, 57, 99-106.
- CNN Indonesia. (2023, October 5) . PPAK: **Transaksi judi online sepanjang 2023 rp160 triliun**. cnnindonesia.com. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20231004195140-12-1007237/ppak-transaksi-judi-online-sepanjang-2023-capai-rp160-triliun>.
- 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 motif aksi perjudian *online* sebagai mata pencaharian tambahan selama pembatasan sosial akibat pandemi Covid-19. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 108-116.
- Emond, A. M., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling in children and adolescents. *British medical bulletin*, 136(1), 21–29. <https://doi.org/10.1093/bmb/ldaa027>.
- Escario, J. J., & Wilkinson, A. V. (2020). Exploring predictors of *online* gambling in a nationally representative sample of Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*, 102, 287-292.
- Evans, G. W. (2004). The environment of childhood poverty. *American Psychologist*, 59(2), 77–92. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.59.2.77>.
- Feist, J. and Feist, G.J. (2006). *Theories of personality* (6th edition). New York: McGraw Hill.
- Fujita, J., Aoyama, K., Saigusa, Y., Miyazaki, H., Aoki, Y., Asanuma, K., Takahashi, Y., & Hishimoto, A. (2022). Problematic Internet use and daily difficulties among adolescents with school refusal behaviors: An observational cross-sectional analytical study. *Medicine*, 101(7).
- Gainsbury, S. (2012). *Internet gambling: Current research findings and implications*. Springer Science.
- Gibbs, J. T., & Huang, L. N. (1989). *Children of color: Psychological interventions with minority youth*. Jossey-Bass/Wiley.

- Global Market Insight. (2023, May). *Online Gambling Market - By Game*. gminsight.com. <https://www.gminsights.com/industry-analysis/online-gambling-market>.
- Gomes, K., & Pascual-Leone, A. (2015). A resource model of change: Client factors that influence problem gambling treatment outcomes. *Journal of gambling studies*, 31(4), 1651–1669. <https://doi.org/10.1007/s10899-014-9493-y>.
- Gómez, P., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2020). Minors and *online* gambling: Prevalence and related variables. *Journal of gambling studies*, 36(3), 735–745. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09923-3>.
- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information and Libraries Journal*, 26(2), 91-108.
- Griffiths, M. (1999). Gambling Technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15, 265–283. <https://doi.org/10.1023/A:1023053630588>
- Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10(1).
- Håkansson, A. (2020). Impact of Covid-19 on *online* gambling—a general population survey during the pandemic. *Frontiers in Psychology*, 11.
- Humas Polri. (2024, February 4). Kecanduan judi online, remaja ini nekat melakukan pencurian hingga diamankan Polres Nunukan. humas.polri.go.id. <https://humas.polri.go.id/2024/02/04/kecanduan-judi-online-remaja-ini-nekat-melakukan-pencurian-hingga-diamankan-polres-nunukan/>
- Kang, K., Ok, J. S., Kim, H., Lee, K. (2019). The gambling factors related with the level of adolescent problem gambler. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph16122110>
- KOMINFO. (2023, September 18). Batasi ruang gerak, kominfo takedown konten judi online. [kominfo.go.id](https://www.kominfo.go.id). <https://www.kominfo.go.id/content/detail/51684>
- Ladouceur, R., Boisvert, J. M., & Dumont, J. (1994). Cognitive-behavioral treatment for adolescent pathological gamblers. *Behavior Modification*, 18(2), 230–242.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. McGraw- Hill, Inc.
- Lubis, A. A., Saleh, S., & Marsa, Y. J. (2022). The phenomenon of *online* gambling under the guise of *online* games among college student. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 6(3), 363-367.

- McBride, J., & Derevensky, J. (2009). Internet gambling behavior in a sample of *online* gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 149–167. <https://doi.org/10.1007/s11469-008-9169-x>.
- McCormack, A., & Griffiths, M. D. (2012). Motivating and inhibiting factors in *online* gambling behaviour: A grounded theory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 39–53. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9300-7>.
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic *online* gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566-586. 10.1556/2006.2021.00055.
- Nazmudin, A., & Hartik, A. (2023, September 2). Promosi judi online di media sosial, 4 remaja di Pandeglang ditangkap. Retrieved from regional. kompas.com. <https://regional.kompas.com/read/2023/09/03/114436478/promosi-judi-online-di-media-sosial-4-remaja-di-pandeglang-ditangkap>
- Özparlak, A., Karakaya, D., Önder, A., & Günbayı, İ. (2023). Problematic internet use in adolescents: A phenomenological study. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*. <https://doi.org/10.1111/jpm.12900>.
- Rensen, D. (2018). Understanding the appeal of online gambling opportunities and risks associated with the affordances, motivations and gratifications of gamblers. *Tilburg University*.
- Republika. (2023, October 8). Judi *online* marak di kalangan pelajar, bukti literasi masyarakat rendah. [ekonomi.republika.co.id. https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-bukti-literasi-masyarakat-rendah](https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-bukti-literasi-masyarakat-rendah)
- Romer D. (2010). Adolescent risk taking, impulsivity, and brain development: Implications for prevention. *Developmental Psychobiology*, 52(3), 263–276.
- 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 dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Santrock, J. W. (2013). *Remaja* (edisi ke-11). Penerbit Erlangga.
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescence* (15th Edition). Mc Graw Hill.

- Serna, C., García-Perales, J., & Martínez, I. (2023). Protective and risk parenting styles for internet and *online* gambling addiction. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023. <https://www.hindawi.com/journals/hbet/2023/6674541/>.
- Skinner, B. F. (1990). Can psychology be a science of mind? *American Psychologist*, 45(11), 1206–1210. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.45.11.1206>.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Stark, S., & Robinson, J. (2021). *Online* gambling in unprecedented times: Risks and safer gambling strategies during the COVID-19 pandemic. *Journal of Gambling Issues*, 47.
- Tama, Y. (2023). Phenomenology of teenagers playing *online* gambling higgs domino island in Sungai Padang Hamlet, Koto Gasib District, Siak Regency. *JoSS: Journal of Social Science*, 2(3), 333-342.
- Taylor, S. E., Peplau, E. A., Sears, D. O. (2009). *Psikologi Sosial* (Edisi ke-12). Prenadamedia Group.
- Van Rooij, A. J., Vanden Abeele, M., & Van Looy, J. (2017). Gambling and gaming in belgium: Opportunities and risks associated with *online* digital gambling. *Gent: imec-mict-Universiteit Gent*.
- Villa, S., Loredó, R. L. V., Gosende, G. A., & Hermida, J. R. F. (2016). The relationship between impulsivity and problem gambling in adolescence. *Frontiers in Psychology*, 7, 1931. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2016.01931/full>.
- Welianto, A. (2024, April 30). Remaja di Sikka promosi judi online, Polres Sikka Imbau masyarakat tak tergiur promosi judi online. flores.tribunnews.com. <https://flores.tribunnews.com/amp/2024/04/30/remaja-di-sikka-promosi-judi-online-polres-sikka-imbau-masyarakat-tak-tergiur-promosi-judi-online>
- Wong, I. L. K., & So, E. M. T. (2014). Internet gambling among high school students in Hong Kong. *Journal of Gambling Studies*, 30, 565-576.
- Yoshikawa, H., Aber, J. L., & Beardslee, W. R. (2012). The effects of poverty on the mental, emotional, and behavioral health of children and youth: Implications for prevention. *American Psychologist*, 67(4), 272–284. <https://doi.org/10.1037/a0028015>.
- Zhai, Z. W., Yip, S. W., Steinberg, M. A., Wampler, J., Hoff, R. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2017). Relationships between perceived family gambling and peer gambling and adolescent problem gambling and binge-drinking. *Journal of gambling studies*, 33, 1169-1185. [10.1007/s10899-017-9670-x](https://doi.org/10.1007/s10899-017-9670-x).

Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162.