



Jurnal Intervensi Sosial (JINS)

JINS, 3 (2) (2024): 30-43

EISSN 3046-5826 (Online)

Available online <https://talenta.usu.ac.id/is>



FENOMENA JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA BAGI MASYARAKAT

* Eko Setiawan

Universitas Brawijaya

Abstrak

Perkembangan teknologi menjadikan segala akses menjadi mudah hanya bermodal jaringan internet. Salah satunya cara mendapatkan uang hanya bermodalkan jaringan internet dengan bermain judi online yang lawan main boleh dimana saja dan uang taruhannya bisa melalui transfer antar bank. Seiring waktu fenomena judi online merambah di masyarakat, *game* ini dapat dimainkan dengan berbagai mekanisme dan bentuknya, perjudian umumnya dianggap sebagai kejahatan yang dapat merusak tatanan kehidupan sosial. Penelitian ini menggunakan studi pustaka. Metode pengumpulan data dari berbagai sumber buku, jurnal dan riset-riset terkait judi online. Hasil penelitian menunjukkan dibalik segala kemudahan akses dan janji keuntungan secara instan, judi online mempunyai dampak negatif dapat merusak sendi kehidupan. Upaya untuk menanggulangi judi online dilakukan tindakan preventif dan represif, dibutuhkan kerjasama dengan beberapa ISP (*Internet Service Provider*) untuk menutup semua situs-situs yang bermuatan konten perjudian.

Kata Kunci: Fenomena, Dampak Judi Online, Masyarakat

Abstract

Technological developments have made all access easy only with the internet network. One of the ways to get money is only based on the internet network by playing online gambling where the opponent can play anywhere and the bet money can be through interbank transfers. As time the phenomenon of online gambling penetrates in society, this game can be played with various mechanisms and forms, gambling is generally considered a crime that can damage the order of social life. This study uses a literature study. Data collection methods from various sources of books, journals and researches related to online gambling. The results of the study show that behind all the ease of access and the promise of instant profits, online gambling has a negative impact that can damage the joints of life. Efforts to overcome online gambling are carried out preventive and repressive measures, cooperation with several ISPs (*Internet Service Providers*) is needed to close all sites that contain gambling content.

Keywords: Phenomenon, Impact of Online Gambling, Society

How to Cite: Setiawan, E. (2024). Fenomena Judi Online dan Dampaknya Bagi Masyarakat, *Jurnal Intervensi Sosial (JINS)*, Vol 3 (No. 2): Halaman. 30-43

*Corresponding author: Eko Setiawan

E-mail: oke.setia@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK membawa perubahan pada kehidupan manusia, semakin terpusat pada aktivitas online dan interaksi digital. Seiring dengan perkembangan zaman serta kecanggihan teknologi saat ini, media internet dijadikan sebagai sarana perjudian yang sangat efektif. Koneksi jaringan yang terhubung dengan yang lain, yaitu beberapa perangkat yang saling terhubung dalam jaringan seperti penyimpanan file, halaman web yang dapat diakses oleh semua jaringan. Hal ini telah membawa perubahan besar pada aktivitas maupun hobi, seperti perjudian dan permainan digital. Lingkungan online telah menjadikan perjudian dan permainan digital lebih nyaman dan mudah diakses (Connolly et al., 2012; Gainsbury, 2015). Tidak peduli dampak negatif akibat menggunakan akses internet (Ekasari & Dermawan, 2012). Beberapa jenis judi online yang sering ditemui, seperti taruhan olahraga, poker online, slot online, dan permainan kasino virtual lainnya. Tujuan dari permainan ini dibuat agar terlihat menarik dan menyenangkan, namun sebenarnya dirancang untuk membuat pemain kecanduan dan terus menghabiskan uang. Mengakibatkan peningkatan popularitas aktivitas perjudian (Cai et al., 2022; Gainsbury et al., 2013).

Perjudian dan permainan digital dapat membuat ketagihan (Ashley & Boehlke, 2012; Sherer, 2021). Perubahan sifat dari aktivitas ini telah menimbulkan kekhawatiran, misalnya lingkungan online meningkatkan ketersediaan intensitas dan kecepatan perjudian. Sehingga mendorong partisipasi yang lebih besar dan dapat memperburuk situasi (Allami et al., 2021; Chan et al., 2022; Syvertsen et al., 2022). Ketika perjudian menjadi berlebihan, hal tersebut dapat mengakibatkan kerugian yang signifikan kepada individu, mulai dari kesulitan ekonomi, psikologis, emosional, hingga masalah dalam hubungan sosial lingkungan sekitar (Abbott et al., 2018; Angus et al., 2020; Carey, Delfabbro, & King, 2022; Oksanen, Savolainen, Sirola, & Kaakinen, 2018; Saunders et al., 2017).

Masalah yang berkaitan dengan perjudian online merupakan masalah sosial masyarakat (Bijker et al., 2022). Gangguan permainan mempengaruhi sekitar 3% populasi manusia (Stevens et al., 2021). Judi online dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti keuangan, gangguan kesehatan mental, dan kerusakan hubungan sosial. Judi online dapat menyebabkan kecanduan yang berujung pada stres, depresi, tindakan kriminal bahkan bunuh diri. Di seluruh dunia, kerugian sosial akibat perjudian dan permainan game mencapai miliaran dolar setiap tahunnya. Mencakup biaya yang

berkaitan dengan kehilangan pekerjaan, pengangguran, kejahatan, kematian (Cho et al., 2018; Hofmarcher et al., 2020). Padahal manusia mempunyai kebutuhan dasar untuk menjadi bagian dan membentuk ikatan interaksi sosial (Baumeister & Leary, 1995). Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial (Soekanto, 2017).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terkait dengan perjudian dan permainan digital (Francis et al., 2015; Stewart & Zack, 2008; Gonçalves et al., 2023). Seiring dengan bertambah banyaknya perjudian dan permainan yang beralih ke dunia online, interaksi sosial seputar aktivitas ini juga mengalami transisi. Berkat munculnya teknologi digital, menjamurnya perangkat seluler dengan koneksi internet dan kebangkitan media sosial, semakin mudah untuk membentuk komunitas online dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan pikiran (Boyd & Ellison, 2007; Odgers & Jensen, 2020). Dengan munculnya teknologi internet dan android beberapa dekade terakhir, lingkungan perjudian telah mengalami transformasi besar-besaran. Di Swedia dan Eropa, perjudian online meningkat lebih dari dua kali lipat sejak tahun 2007 (The Swedish Gambling Authority, 2018). Di Swedia, dimana perjudian online telah tumbuh secara drastis, 60% dari omset perjudian di pasar yang diatur saat ini berasal dari kasino online komersial dan taruhan (The Swedish Gambling Authority, 2019).

Penelitian Zhou (2011), menunjukkan bahwa partisipasi dalam komunitas online bukan hanya interaksi satu arah di mana partisipan membentuk komunitas melalui interaksinya, namun komunitas juga mempengaruhi partisipannya. Komunitas online menyatukan orang-orang dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya dan idealnya menyediakan *platform* di mana orang-orang dapat berkembang bersama. Namun dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak perhatian yang diberikan pada sisi negatif dari jejaring sosial secara online (Keipi., 2017; Kuss & Griffiths, 2011; Oksanen, Oksa, Savela, Kaaki-nen, & Ellonen, 2020). Misalnya, komunitas online terbukti mempromosikan gangguan makan (Rodgers, Skowron, & Chabrol, 2012), tindakan menyakiti diri sendiri (Marchant et al., 2017), dan perilaku adiktif (James & Bradley, 2021; Naranjo-Zolotov et al., 2021).

Komunitas online yang berbahaya ini akan menjadi masalah jika para peserta jarang menghadapi pandangan dunia yang saling bersaing. Mengidentifikasi diri dengan kelompok mereka dan sangat bergantung pada pengetahuan yang dibagikan dalam komunitas tersebut. Hal ini disebut penggunaan online berbasis identitas yang sejalan

dengan teori ruang gema dan gelembung filter yang menonjol dalam ilmu komputer (Kitchens, Johnson, & Gray, 2020). Teori-teori ini menyatakan bahwa kecenderungan individu untuk berinteraksi dengan orang-orang yang berpikiran sama secara online, ditambah dengan algoritma *platform* media sosial, membatasi keragaman informasi yang dapat diakses oleh pengguna, memperkuat keyakinan mereka dan mempengaruhi perilaku. Dalam artikel ini, berusaha mengkonseptualisasikan perilaku online berbasis identitas sebagai keterlibatan dalam gelembung identitas online yang menawarkan perspektif psikologis terhadap fenomena sosial (Kaakinen, Sirola, Savolainen, & Oksanen, 2020a).

Meskipun komunitas online banyak diteliti dalam konteks masalah perjudian dan permainan, penelitian jangka panjang mengenai dampaknya masih jarang (Savolainen, Sirola, Vuorinen, Mantere, & Oksanen, 2022). Masuk akal untuk mempelajari perjudian dan permainan bersama-sama karena lingkungan online telah mengaburkan batasan antara kedua aktivitas tersebut, dengan penelitian saat ini mengakui gamefikasi perjudian dan gambifikasi permainan (Macey et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa kedua aktivitas tersebut semakin didorong oleh motivasi sosial dan faktor risiko yang serupa untuk perilaku bermasalah. Dalam studi ini, bertujuan mengkaji dampak komunitas perjudian dan game online dari perspektif longitudinal. Desain studi longitudinal memungkinkan kita untuk mengidentifikasi faktor risiko dinamis dalam diri seseorang yang berubah seiring waktu dan perbedaan statis antara orang dalam kecenderungan terhadap masalah perjudian.

Hal ini mungkin mengungkapkan informasi baru tentang hubungan antara komunitas online dan perjudian serta permainan digital dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dalam studi *cross-sectional*. Bahwa gelembung identitas online memainkan peran penting dalam hubungan antara partisipasi dalam komunitas online dan masalah perjudian dan permainan. Keterlibatan yang tinggi dalam gelembung identitas daring dalam komunitas daring yang terkait dengan perjudian dan permainan dapat menyebabkan seseorang menghabiskan sebagian waktunya dengan kelompok sebaya penjudi dan pemain aktif. Berdasarkan beberapa fakta di atas, maka persoalan judi online merupakan suatu permasalahan serius berdampak negatif bagi masyarakat dan sekaligus dapat menghancurkan kualitas sistem pendidikan. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang persoalan, dampak, menanggulangi judi online yang berkaitan dengan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kali ini menggunakan studi pustaka (*library research*) yaitu metode pengumpulan data dengan cara menelaah teori-teori, pendapat, pokok pikiran yang terdapat dalam media cetak maupun elektronik, khususnya buku yang menunjang dan relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian. Ada empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian. Pengumpulan data dengan cara mencari sumber dan menkontruksi dari berbagai sumber buku, jurnal dan riset- riset yang sudah pernah dilakukan terkait judi online. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi tersebut kemudian dianalisis secara kritis dan mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena Judi Online

Beberapa jenis perjudian banyak beredar di internet, misalnya melalui situs sbobet.com yang menyediakan berbagai macam permainan judi online. Beberapa bentuk permainan judi online, poker dan domino, judi bola *sportsbook*, *live casino*, judi slot online, judi togel, tembak ikan. Semakin meningkatnya pelaku permainan judi online dikarenakan promosi yang terang-terangan, melalui media sosial *instagram*, *facebook*. Mengakibatkan banyak orang mengikuti perjudian online, menjanjikan keuntungan yang banyak padahal perjudian online merupakan perbuatan yang menyimpang dan sangat merugikan. Motivasi berjudi dan bermain game biasanya mencakup sensasi kegembiraan, harapan untuk menang, keyakinan dan distorsi kognitif, interaksi sosial yang diberikannya, serta relaksasi untuk menghilangkan stres (Hagfors et al., 2023; Kiraly, Toth, Urban, Demetrovics, & Maraz, 2017a; Laconi et al., 2017; Tabri et al., 2022). Peran faktor sosial dalam perjudian kemungkinan besar menjadi semakin penting selama pandemi covid 19 pada tahun 2020-2022, ketika diberlakukan *lockdown* dan banyak orang menghabiskan banyak waktu di rumah.

Karena dalam sistem kerjanya *cyber space* (internet) mampu mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Internet digambarkan sebagai kumpulan jaringan komputer yang terdiri dari beberapa jaringan lebih kecil, mempunyai sistem jaringan berbeda. Pada perkembangan selanjutnya dengan kehadiran teknologi komputer dengan jaringan

internet telah membawa manfaat besar bagi manusia. Pemanfaatannya tidak hanya dalam instansi pemerintahan, industri, perusahaan, tetapi sudah menjangkau setiap lini kehidupan. Internet dan media sosial telah memungkinkan tumbuhnya komunitas, di mana individu-individu dengan minat yang sama dapat berkembang. Dalam konteks perjudian, komunitas-komunitas ini terbentuk melalui diskusi mengenai perilaku perjudian yang bersifat rekreasional. Salah satu fitur utama yang menarik dari komunitas game online (Tseng, Huang, & Teng, 2015). Sebaliknya, komunitas game online sering kali terbentuk di dalam game sebagai bagian dari pengalaman bermain game (Sirola et al., 2020). Partisipasi dalam komunitas online pada dasarnya adalah aktivitas sosial yang memenuhi kebutuhan masyarakat akan afiliasi kelompok, maka aktivitas tersebut terbukti memiliki dampak positif terhadap kesejahteraan (Bonetti, Camp-bell, & Gilmore, 2010; Gaia, Sala, & Cerati, 2021; Huang, Zheng, & Fan, 2022).

Dibalik segala kemudahan akses dan janji keuntungan secara instan, judi online mempunyai dampak negatif dapat merusak sendi kehidupan. Judi online benar-benar menjadi momok menakutkan mampu menggerogoti pondasi moral, sosial, dan spiritual. Judi online menjadi ancaman besar yang mengintai masyarakat, sering kali dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan mudah diakses. Tanpa disadari mampu menjebak banyak orang, dapat menyebabkan kerugian finansial. Banyak individu yang terlilit hutang karena sulit mengendalikan keinginan untuk terus bermain dan mengharapkan kemenangan. Hal ini sering dihindari rasa stres, kecemasan, depresi. Berbagai studi menunjukkan bahwa dampak ketergantungan judi online menyebabkan data pribadi rentan dicuri, dapat memicu gangguan kesehatan mental, termasuk perilaku bunuh diri.

Tragisnya, kasus bunuh diri akibat terlilit hutang judi online sering terdengar. Salah satu contoh tragis di Jawa Tengah adalah kisah seorang pria beristri dan memiliki dua anak kecil yang nekat mengakhiri hidupnya setelah terjerat hutang judi online. Pria tersebut awalnya hanya mencoba peruntungan, akhirnya kehilangan seluruh tabungannya dan terjerat hutang dalam jumlah besar. Putus asa dan malu untuk meminta bantuan, dia memilih jalan pintas dengan mengakhiri hidupnya. Masalah perjudian lebih sering terjadi pada pria dan mereka yang mengalami tekanan psikologis atau depresi yang lebih tinggi (Mora-Salgueiro et al., 2021; Andr'e et al., 2020). Kisah ini menggambarkan betapa berbahayanya judi online dan dampaknya yang sangat merugikan.

Judi online tidak hanya membawa dampak negatif pada individu dan masyarakat, keluarga menjadi korban utama akibat perilaku judi yang tidak terkendali. Menyebabkan keretakan rumah tangga, menguras keuangan keluarga, dan menimbulkan konflik antara anggota keluarga. Ketika seorang kepala keluarga terjerat judi online, tanggung jawab dan perhatian terhadap keluarga sering terabaikan yang berujung pada kehancuran keharmonisan keluarga. Keretakan rumah tangga, perceraian, dan kekerasan sektor domestik sering kali menjadi akhir dari kisah tragis para pecandu judi online. Dari segi ekonomi, judi online mengalirkan uang masyarakat ke luar negeri karena banyak situs judi online yang beroperasi dari luar negeri untuk menghindari hukum domestik. Hal ini mengakibatkan hilangnya potensi pendapatan yang bisa digunakan untuk pembangunan ekonomi. Selain itu, biaya sosial yang harus ditanggung pemerintah untuk mengatasi dampak negatif judi online, seperti layanan kesehatan mental dan rehabilitasi sangat besar.

Upaya Menanggulangi Perjudian Online

Perjudian adalah aktivitas sosial yang tersebar luas di berbagai belahan dunia, dimana peserta mempertaruhkan sejumlah uang atau barang berharga dalam suatu peristiwa atau aktivitas dengan hasil yang tidak pasti dengan harapan memperoleh kemenangan. Dalam beberapa dekade terakhir, perjudian telah meningkat secara eksponensial, termasuk modalitas online dan offline. Seiring dengan meningkatnya pengeluaran untuk perjudian dan munculnya gangguan perjudian (Dirección General de Ordenación del Juego, 2023; Plan Nacional sobre Drogas, 2023). Meskipun perjudian dapat berfungsi sebagai bentuk hiburan bagi banyak orang, penting untuk memahami perjudian dari sudut pandang kesehatan masyarakat, mengingat risiko pribadi dan sosial yang terkait dengan aktivitas ini (Latvala et al., 2019). Salah satu konsekuensi yang paling banyak dipelajari dari keterlibatan perjudian berkaitan dengan dampaknya terhadap kesehatan mental (Dowling et al., 2017).

Patut dicatat bahwa dampak perjudian tidak hanya berdampak pada para penjudi itu sendiri, tetapi juga berdampak signifikan pada aspek sosial seperti keluarga (Dighton et al., 2018; Uwiduhaye et al., 2021), kesepian (Sirola et al., 2023), kinerja akademik (Espadafor & Martínez, 2021), dan keuangan (Muggleton et al., 2021). Perjudian menyebabkan berbagai kerugian yang signifikan bagi individu, teman, keluarga, maupun komunitas (Ferris & Wynne, 2001). Perkiraan prevalensi orang yang mengalami masalah akibat perjudian di seluruh dunia berkisar antara 0,12 dan 5,8% dari populasi usia dewasa

(Calado & Griffiths, 2016). Meskipun perjudian dianggap aktivitas *refresing* bagi sebagian orang, konsekuensi yang mungkin terjadi adalah kesulitan keuangan, kesehatan buruk, penurunan produktivitas kerja, dan kejahatan (Browne et al., 2017). Masalah kesehatan mental dapat memengaruhi kondisi dan perilaku masyarakat (Perini et al., 2019). Sebuah penelitian di Spanyol menunjukkan bahwa taruhan judi online marak terjadi di kalangan penjudi (Lobez-Gonzales, Estévez & Griffiths, 2019). Dalam konteks online, perjudian lebih mudah dilakukan secara diam-diam tanpa sepengetahuan aparat (Cotte & Latour, 2008). Ketika perjudian diintegrasikan sebagai bagian dari rutinitas kehidupan sehari-hari, peluang pengambilan risiko yang tidak masuk akal dalam perjudian menjadi berlipat ganda (Cotte & Latour, 2008).

Beberapa penelitian menunjukkan, bahwa ketika generasi muda telah mengintegrasikan media sosial sebagai bagian dari gaya hidup mereka, menjadi lebih rentan terhadap perjudian online (Oksanen, Sirola, Savolainen & Kaakinen, 2019). Perjudian telah menjadi masalah sosial yang cukup serius. Polri sebagai kekuatan inti pembinaan keamanan dan ketertiban telah berbuat banyak untuk memberantas perjudian online dan berhasil meringkus bandar-bandar besar. Namun keberhasilan tersebut akan sia-sia apabila masih ada oknum aparat penegak hukum mau menerima sogokan yang dilakukan para pelaku perjudian online. Mayoritas agen judi online memanfaatkan jasa perbankan untuk meluncurkan bisnis ilegal judi online, melalui ATM, *internet banking*, *mobile banking*.

Kepolisian memiliki beberapa upaya penanggulangan terkait tindak perjudian online yang bersifat preventif dan represif. Langkah awal dalam mencegah perjudian melalui media internet dengan menutup semua akses ke situs-situs perjudian online. Dibutuhkan kerjasama dengan beberapa ISP (*Internet Service Provider*) atau penyedia jasa internet untuk menutup semua situs-situs yang bermuatan konten perjudian. Upaya preventif, penanggulangan kejahatan dilakukan untuk mencegah terjadinya kejahatan yang pertama kali. Penanganan tindak kejahatan secara preventif, suatu upaya yang dilakukan untuk mencegah agar seseorang tidak melakukan tindak kejahatan. Tindakan secara preventif termasuk di dalamnya mencegah niat dan peluang seseorang yang hendak melakukan suatu kejahatan. Upaya yang dilakukan pihak penegak hukum dalam memberantas perjudian online yaitu melakukan pengawasan di dalam dunia maya. Melakukan patroli *cyber* dengan cara mencari *link-link* terkait permainan perjudian online disetiap *website*. Melakukan koordinasi dengan Kementrian Komunikasi dan Informatika

(KOMINFO) melakukan pemblokiran situs *website* guna mencegah adanya seseorang yang bermain judi online.

Tindakan preventif berikutnya dengan memberikan himbauan kepada masyarakat mengenai bahaya melakukan perjudian dan memberi pengawasan di dunia maya melalui media internet. Himbauan dengan terjun langsung ke masyarakat memberikan peringatan dan penyuluhan. Penyuluhan dalam hal ini melakukan pendekatan dengan cara memberikan pengertian mengenai perjudian online dan dampak perjudian. Kepolisian memberikan peringatan dengan menekankan, bahwa perjudian online merupakan tindak pidana dan akan mendapatkan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 303 dan 303bis KUHP. Langkah berikutnya untuk mencegah tindak pidana perjudian online adalah memberikan teguran atau peringatan melalui iklan. Seperti kita ketahui media-media sosial saat ini sudah banyak digunakan sebagai alat untuk melakukan promosi. Sekaligus membuat larangan untuk membuka situs-situs yang memuat konten perjudian dengan mencantumkan kalimat larangan disertai sanksi. Kemudian membuat poster atau selebaran yang ditempel di warung internet dan tempat dimana masyarakat dapat mengakses internet.

Sedangkan upaya represif dilakukan dengan cara mencari langsung akar permasalahan di tengah masyarakat guna memberantas tindak kejahatan agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera. Terbitnya Undang-undang Republik Indonesia nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, merupakan salah satu upaya nyata pemerintah dalam memberantas perjudian. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan, bahwa perjudian masuk dalam tindak pidana kejahatan yang bisa di hukum penjara kurungan selama sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah. Bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan cara pemblokiran terhadap situs perjudian online yang beredar di internet supaya pemain tidak bisa mengakses situs perjudian online.

Beberapa situs perjudian online yang sudah diblokir oleh Kominfo, tetapi sampai saat ini masih ada situs baru yang beredar di internet, maka dibutuhkan pemantauan lebih lanjut oleh tim *cyber* dengan berkordinasi dengan Kominfo. Upaya pemblokiran ini sebagai antisipasi agar perjudian online tidak dapat mengakses situs perjudian yang berisi konten negatif. Upaya kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian online tidak terlepas dari bantuan atau informasi dari masyarakat. Apabila masyarakat tidak perduli dengan tindak pidana kejahatan ini, maka aparat penegak hukum akan kesulitan

dalam menanggulangnya. Disamping kurangnya sarana dan prasarana dibidang teknologi informasi. Dalam rangka menanggulangi kejahatan terhadap berbagai sarana sebagai reaksi yang dapat diberikan kepada pelaku kejahatan yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif.

SIMPULAN

Beberapa jenis permainan judi online, seperti taruhan olahraga, poker online, slot online, dan permainan kasino virtual lainnya. Tujuan dari permainan ini dibuat agar terlihat menarik dan menyenangkan, namun sebenarnya dirancang untuk membuat pemain kecanduan dan terus menghabiskan uang dapat menyebabkan kerugian finansial. Banyak individu yang terlilit hutang karena sulit mengendalikan keinginan untuk terus bermain dan mengharapkan kemenangan. Ketergantungan judi online menyebabkan data pribadi rentan dicuri, dapat memicu gangguan kesehatan mental, stres, depresi, hingga bunuh diri. Sehingga diperlukan upaya penanggulangan terkait tindak perjudian online yang bersifat preventif dan represif. Upaya preventif yang dilakukan pihak penegak hukum dalam memberantas perjudian online yaitu melalui pengawasan di dunia maya. Melakukan patroli *cyber* dengan cara mencari *link-link* terkait permainan perjudian online disetiap *website*. Sedangkan upaya represif dilakukan melalui akar permasalahan di tengah masyarakat bertujuan memberantas judi online agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera melalui denda dan hukuman kurungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, M., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D., Johnson, M. A., Maniowabi, D., et al. (2018). *Conceptual framework of harmful gambling: An international collaboration* (3rd ed.). Canada: ON. Guelph.
- Allami, Y., Hodgins, D. C., Young, M., Brunelle, N., Currie, S., Dufour, M., et al. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*, 116(11), 2968–2977. <https://doi.org/10.1111/add.15449>
- Andr e, F., Broman, N., H kansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, Article 100324. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Angus, D. J., Anjoul, F., Shannon, K., & Blaszczynski, A. (2020). Gambling related harms - community and clinical comparisons. *Addiction Research and Theory*, 28(3), 194–203. <https://doi.org/10.1080/16066359.2019.1622001>
- Ashley, L. L., & Boehlke, K. K. (2012). Pathological gambling: A general overview. *Journal of Psychoactive Drugs*, 44(1), 27–37. <https://doi.org/10.1080/02791072.2012.662078>human
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497–529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>
- Bijker, R., Booth, N., Merkouris, S. S., Dowling, N. A., & Rodda, S. N. (2022). Global prevalence of help-seeking for problem gambling: A systematic review and meta-analysis. *Addiction*, 117(12), 2972–2985.
- Bonetti, L., Campbell, M. A., & Gilmore, L. (2010). The relationship of loneliness and social anxiety with children’s and adolescents’ online communication. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 279–285. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0215>
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Browne, M., Bellringer, M., Greer, N., Kolandai-Matchett, K., Langham, E., Rockloff, M., Du Preez, K., Abbott, M., (2017). Measuring the Burden of Gambling Harm in new zealand.
- Cai, X., Cebollada, J., & Corti nas, M. (2022). A grounded theory approach to understanding in-game goods purchase. *PLoS One*, 17(1), Article e0262998. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0262998>
- Calado, F., Griffiths, M.D., (2016). Problem gambling worldwide: an update and systematic review of empirical research (2000–2015). *J. Behav. Addict.* 5 (4), 592–613.
- Carey, P. A. K., Delfabbro, P., & King, D. (2022). An evaluation of gaming-related harms in relation to gaming disorder and loot box involvement. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(5), 2906–2921. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00556-5>
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126, Article 106974. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106974>
- Cho, D. J., Kim, H. T., Lee, J., & Park, S. H. (2018). Economic cost–benefit analysis of the addictive digital game industry. *Applied Economics Letters*, 25(9), 638–642.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661–686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Cotte, J., & Latour, K. (2008). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35, 742–758.
- Direcci n General de Ordenaci n del Juego (2023). *Informes trimestrales*. <https://www.ordenacionjuego.es/es/informes-trimestrales>.
- Dighton, G., Roberts, E., Hoon, A. E., & Dymond, S. (2018). Gambling problems and the impact of family in UK armed forces veterans. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 355–365. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.25>
- Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W., & Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 51, 109–124. <https://doi.org/10.1016/J.CPR.2016.10.008>
- Ferris, J.A., Wynne, H.J., (2001). The Canadian Problem Gambling Index. Canadian Centre on substance abuse Ottawa, ON.

- Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. (2012). Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di perdesaan. Bogor: Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat IPB.
- Espadafor, M., & Martínez, S. (2021). The negative consequences of sports betting opportunities on human capital formation: Evidence from Spain. *PloS One*, 16(10). <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0258857>
- Francis, K. L., Dowling, N. A., Jackson, A. C., Christensen, D. R., & Wardle, H. (2015). Gambling motives: Application of the reasons for gambling questionnaire in an Australian population survey. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 807–823. <https://doi.org/10.1007/s10899-014-9458-1>
- Gaia, A., Sala, E., & Cerati, G. (2021). Social networking sites use and life satisfaction. A quantitative study on older people living in Europe. *European Societies*, 23(1), 98–118. <https://doi.org/10.1080/14616696.2020.1762910>
- Gainsbury, S., Parke, J., & Suhonen, N. (2013). Consumer attitudes towards Internet gambling: Perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulation of online gambling sites. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 235–245.
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Gonçalves, D., Pais, P., Gerling, K., Guerreiro, T., & Rodrigues, A. (2023). Social gaming: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 147, Article 107851. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107851>
- 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>
- Hofmarcher, T., Romild, U., Spångberg, J., Persson, U., & Håkansson, A. (2020). The societal costs of problem gambling in Sweden. *BMC Public Health*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/S12889-020-10008-9>
- Huang, L., Zheng, D., & Fan, W. (2022). Do social networking sites promote life satisfaction? The explanation from an online and offline social capital transformation. *Information Technology & People (West Linn, Or.)*, 35(2), 703–722. <https://doi.org/10.1108/ITP-03-2020-0143>
- James, R. J., & Bradley, A. (2021). The use of social media in research on gambling: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 8, 235–245.
- Kaakinen, M., Sirola, A., Savolainen, I., & Oksanen, A. (2020a). Shared identity and shared information in social media: Development and validation of the identity bubble reinforcement scale. *Media Psychology*, 23(1), 25–51.
- Keipi, T., Nasi, M., Oksanen, A., & Rasanen, P. (2017). *Online hate and harmful content: Cross-national perspectives*. New York, NY: Routledge.
- Kir'aly, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urb'an, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017a). Validation of the ten-item internet gaming disorder test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 internet gaming disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253–260.
- Kitchens, B., Johnson, S. L., & Gray, P. (2020). Understanding echo chambers and filter bubbles: The impact of social media on diversification and partisan shifts in news consumption. *MIS Quarterly*, 44(4), 1619–1649. <https://doi.org/10.25300/MISQ/2020/16371>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(9), 3528–3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>. Online social networking and addiction—a review of the psychological literature.
- Laconi, S., Pir'ès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659.
- Latvala, T., Lintonen, T., & Konu, A. (2019). Public health effects of gambling - debate on a conceptual model. *BMC Public Health*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/S12889-019-7391-Z>
- Lobez-Gonzales, H., Estévez, A., & Griffiths, M. (2019). Internet-based structural characteristics of sports betting and problem gambling severity: Is there a relationship? *International Journal of Mental Health Addiction*, 17, 1360–1373.
- Macey, J., Hamari, J., Sjöblom, M., & Törh'onen, M. (2021). *Relationships between the consumption of gamblified media and associated gambling activities in a sample of esports fans*.
- Marchant, A., Hawton, K., Stewart, A., Montgomery, P., Singaravelu, V., Lloyd, K., et al. (2017). A systematic review of the relationship between internet use, self-harm and suicidal behaviour in young people: The good, the bad and the unknown. *PLoS One*, 12(8), Article e0181722. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0181722>

- Mora-Salgueiro, J., García-Estela, A., Hogg, B., Angarita-Osorio, N., Amann, B. L., Carlbring, P., ... Colom, F. (2021). The prevalence and clinical and sociodemographic factors of problem online gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 37(3), 899–926.
- Muggleton, N., Parpart, P., Newall, P., Leake, D., Gathergood, J., & Stewart, N. (2021). The association between gambling and financial, social and health outcomes in big financial data. *Nature Human Behaviour* 2021 5:3, 5(3), 319–326. doi: 10.1038/ s41562-020-01045-w
- Naranjo-Zolotov, M., Turel, O., Oliveira, T., & Lascano, J. E. (2021). Drivers of online social media addiction in the context of public unrest: A sense of virtual community perspective. *Computers in Human Behavior*, 121, Article 106784.
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336–348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A., & Kaakinen, M. (2018). Problem gambling and psychological distress: A cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults. *Harm Reduction Journal*, 15(1), 45.
- Oksanen, A., Sirola, A., Savolainen, I., & Kaakinen, M. (2019). Gambling patterns and associated risk and protective factors among Finnish young people. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(2), 161–176.
- Oksanen, A., Oksa, R., Savela, N., Kaakinen, M., & Ellonen, N. (2020). Cyberbullying at work: Social media identity bubble perspective. *Computers in Human Behavior*, 109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106363>
- Perini, G., Ramusino, M.C., Sinforiani, E., Bernini, S., Petrachi, R., Costa, A., (2019). Cognitive impairment in depression: recent advances and novel treatments. *Neuropsychiatric Dis. Treat.* 15, 1249-1258.
- Plan Nacional sobre Drogas (2023). *Informe de adicciones comportamentales*. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2023_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf.
- Rodgers, R. F., Skowron, S., & Chabrol, H. (2012). Disordered eating and group membership among members of a pro-anorexic online community. *European Eating Disorders Review*, 20(1), 9–12. <https://doi.org/10.1002/erv.1096>
- Saunders, J. B., King, D., Mann, K., Wei, H., Long, J., Fauth-Bühler, M., et al. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271–279. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.039>
- Savolainen, I., Sirola, A., Vuorinen, I., Mantere, E., & Oksanen, A. (2022). *Online Communities and Gambling Behaviors — a Systematic Review*.
- Sherer, J. (2021). Video games: From harmless pastime to internet gaming disorder. In P. Levounis, & J. Sherer (Eds.), *Technological addictions* (pp. 1–23). American Psychiatric Association Publishing.
- Sirola, A., Savela, N., Savolainen, I., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2020). *The Role of Virtual Communities in Gambling and Gaming Behaviors: Systematic Reviews*.
- Sirola, A., Nyhrinen, J., & Wilska, T. A. (2023). Psychosocial Perspective on Problem Gambling: The role of Social Relationships, Resilience, and COVID-19 Worry. *Journal of Gambling Studies*, 39(3), 1467–1485. <https://doi.org/10.1007/S10899-022- 10185-9>
- Soekanto, Soerjono. (2017). *Sosiologi Sebagai Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553–568.
- Stewart, S. H., & Zack, M. (2008). Development and psychometric evaluation of a three-dimensional gambling motives questionnaire. *Addiction*, 103(7), 1110–1117. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2008.02235.x>
- Sudarto. (1986). *Kapita Selektta Hukum Pidana*. Bandung: Alumni.
- Syvertsen, A., Ortiz de Gortari, A. B., King, D. L., & Pallesen, S. (2022). Problem mobile gaming: The role of mobile gaming habits, context, and platform. *Nordisk Alkohol- & Narkotikatidskrift: NAT*, 39(4), 362–378. <https://doi.org/10.1177/ 14550725221083189>
- Tabri, N., Xuereb, S., Cringle, N., & Clark, L. (2022). Associations between financial gambling motives, gambling frequency and level of problem gambling: A meta-analytic review. *Addiction*, 117(3), 559–569. <https://doi.org/10.1111/add.15642>
- The Swedish Gambling Authority (2018). Fördubbling i spel om pengar på internet 2007-2016. Retrieved Dec 16, 2019 from <https://www.spelinspektionen.se/om-oss/ statistik/statistiknytt/fordubbling-i-spel-om-pengar-pa-internet-2007-2016/>.

- The Swedish Gambling Authority (2019). Aktuell statistik [Current statistics]. Retrieved Dec 13, 2019 from <https://www.spelinspektionen.se/om-oss/statistik/>.
- Tseng, F. C., Huang, H. C., & Teng, C. I. (2015). How do online game communities retain gamers? Social presence and social capital perspectives. *Journal of Computer- Mediated Communication*, 20(6), 601–614.
- Uwiduhaye, M. A., Niyonsenga, J., Muhayisa, A., & Mutabaruka, J. (2021). Gambling, Family Dysfunction and Psychological Disorders: A Cross- Sectional Study. *Journal of Gambling Studies*, 37(4), 1127–1137. <https://doi.org/10.1007/S10899-020-09986-7>
- Zhou, T. (2011). Understanding online community user participation: A social influence perspective. *Internet Research*, 21(1), 67-81.