

Studi Fenomenologi Makna Judi Online pada Pelajar SMP di Sidoarjo

Taufiq Yunaz Wicaksono ¹⁾, Ali Imron ²⁾, Niswatin ³⁾, Katon Galih Setyawan⁴⁾

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Fenomena judi online di kalangan pelajar SMP semakin meningkat akibat kemajuan teknologi dan akses internet yang mudah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi pelajar SMP terlibat dalam aktivitas judi online dan dampak yang ditimbulkannya terhadap aspek sosial mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi dengan wawancara mendalam terhadap lima informan pelajar SMP di Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi pelajar bermain judi online mencakup faktor ekonomi, pengaruh teman sebaya, dan rasa ingin tahu. Judi online menjadi pilihan mereka karena aksesnya yang mudah, serta adanya janji keuntungan cepat yang menarik minat pelajar meskipun mereka masih dalam usia sekolah. Dampak negatif yang dirasakan meliputi penurunan prestasi akademik, konflik dengan keluarga, kecemasan, hingga risiko kecanduan yang memengaruhi kehidupan sosial mereka secara signifikan. Studi ini merekomendasikan pendekatan edukatif dan kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran pelajar tentang risiko judi online dan meminimalisir keterlibatan mereka dalam aktivitas tersebut.

Kata Kunci: Judi Online, Pelajar SMP, Fenomenologi

Abstract

The phenomenon of online gambling among junior high school students is increasing due to technological advancements and easy internet access. This study aims to analyze the motivations of junior high school students to engage in online gambling and its impact on their social aspects. Using a phenomenological qualitative method, in-depth interviews were conducted with five junior high school students in Sidoarjo. The results revealed that students' motivations include economic factors, peer influence, and curiosity. Online gambling becomes their choice due to its easy access and the promise of quick profits, which attracts their interest despite being of school age. Negative impacts include declining academic performance, family conflicts, anxiety, and addiction risks that significantly affect their social lives. This study recommends educational approaches and collaboration between families, schools, and communities to raise students' awareness of the risks of online gambling and minimize their involvement in such activities.

Keywords: Online Gambling, Junior High School Students, Phenomenology, Motivation, Social Impact

How to Cite: Wicaksono, T.Y., Imron, A., Niswatin, N., & Setyawan, K.G. (2025). Studi Fenomenologi Makna Judi Online pada Pelajar SMP di Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5(1): halaman 321 -329

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 ialah pendidikan yang mempersiapkan generasi abad 21 untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, yang dimana pada abad ini kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan (Mardhiyah et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi begitu juga dengan pendidikan di Indonesia, pendidikan di Indonesia dituntut dapat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi informasi dan komunikasi di era Revolusi Industri 4.0 semakin berkembang dengan pesat sehingga pendidikan yang memiliki peran besar dalam menghadapi kemajuan teknologi dan informasi.

Perkembangan zaman yang semakin canggih merubah wajah baru pendidikan Indonesia, pendidikan terus bertransformasi mengikuti perkembangan zaman. Namun setiap perubahan pasti akan membawa dampak bagi kehidupan sehingga hal tersebut menjadi sebuah tantangan yang harus dihadapi (Nursyifa, 2019). Media Internet yang awalnya dipergunakan sebagai media pembelajaran ketika pendidikan dilakukan secara daring, namun seiring dengan perkembangan zaman serta kecanggihan teknologi saat ini, media internet malah dijadikan sebagai sarana perjudian yang sangat efektif, dikarenakan internet adalah koneksi jaringan yang terhubung dengan yang lain, yakni beberapa perangkat yang saling terhubung dalam jaringan seperti penyimpanan file, dan halaman web, yang dapat diakses oleh semua jaringan. Internet pada dasarnya mempunyai banyak manfaat bagi masyarakat seperti untuk mengakses tentang ilmu- ilmu, ceramah yang mulai booming lewat internet dan sebagai salah satu media komunikasi. Selain mempunyai banyak manfaat internet juga mempunyai pengaruh buruk bagi masyarakat yang mengakses hal- hal yang tidak baik (Jadidah et al., 2023).

Masyarakat sebagai pemuda perubahan bangsa kini sudah lupa akan kewajiban, mereka sibuk dengan judi online yang membuat mereka kecanduan dalam bermain. Jika sekali menang pasti akan mencoba main lagi untuk mendapatkan keuntungan lebih besar lagi. Hal itu didasari oleh Pertumbuhan ekonomi sehingga menyebabkan munculnya pemukiman-pemukiman baru di daerah pinggiran kota. Ketersediaan infrastruktur, transportasi yang baik menjadi pertimbangan penduduk kota lebih memilih tinggal di daerah pinggiran kota seperti di Kota Sidoarjo (Harianto et al., 2018), sehingga hal tersebutlah yang membuat banyak penyimpangan juga seperti judi online dan penyimpangan lainnya.

Akses bermain judi online dengan mudahnya tanpa ada batasan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa membuat judi online tersebut sangat digandrungi masyarakat khususnya anak muda saat ini dan banyaknya situs yang menawarkan permainan judi online terkadang memberikan akses akun premium bagi pengguna pertamanya (Firnando & Legowo, 2021). Bukan hanya karena mudahnya akses dalam permainan judi online tersebut tetapi dengan taruhan yang kecil mereka bisa mendapatkan keuntungan yang sangat besar tanpa harus bekerja keras hanya jika mereka memenangkan permainan judi online tersebut. Ada banyak permainan yang ditawarkan dalam situs judi online antara lain judi bola, poker, slot, ceme, tembak ikan, domino kiu-kiu, gaplek dan masih banyak yang lainnya.

Fenomena judi bukan suatu hal yang asing dikalangan masyarakat, judi sudah ada sejak zaman dulu hanya saja sistemnya berbeda- beda. Dulu judi bisa dipraktikkan secara manual seperti sabung ayam, permainan dadu yang mempertaruhkan uang, yang nantinya ada pemenang dari hasil taruhan tersebut (Fathor et al., 2024). seiring berkembangnya waktu dan teknologi model bermain judi pun beralih ketempat sedikit lebih elit. Bermain judi pada zaman sekarang tidak harus melakukan perjudian secara tertutup, cukup dengan menggunakan komputer atau Hp yang

terhubung dengan jaringan internet bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi dan ketersediaan seluruh infrastruktur yang hampir merata diseluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi atau sekarang lebih familiar disebut dengan judi online.

Fenomena judi online kini mulai berkembang seiring berkembangnya zaman, judi yang kini digemari oleh kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa yaitu slot judi online yang beragam bentuknya. Para pelajar SMP yang mulai gemar memainkan judi online lantaran faktor lingkungan, nafsu dan ego yang tinggi. Untuk mendapatkan keuntungan yang besar dari bermain judi online mereka rela melakukan segala hal seperti berbohong dan rela menanggung resiko yang besar di kemudian hari.

Awalnya para remaja atau pelajar SMP hanya mencoba-coba sesekali mengikuti taruhan judi online karena rasa penasaran mereka, tetapi pada akhirnya mereka akan kecanduan jika sudah menang sekali saja (Fathanah et al., 2023). Sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial mereka yang kecanduan bermain judi online akan mengalami kerenggangan dalam berhubungan dengan keluarga maupun teman sekitar. Secara psikis pikiran mereka akan terganggu akibat memikirkan permainan judi online tersebut dan membuat pekerjaan mereka dapat terganggu bahkan sulit berkonsentrasi bahkan dapat mengakibatkan sikap acuh terhadap lingkungan sekitar. Apa lagi jika mereka kalah dalam berjudi dan membuat emosi mereka tidak stabil.

Situasi ini membuat individu merasa penasaran dan bahagia sehingga menimbulkan efek- efek yang kuat dan rangsangan besar untuk bermain, adrenalin semakin terpacu apabila dibarengi dengan nasib peruntungan. Perjudian banyak dilarang oleh negara sampai taraf tertentu, karena konsekuensi sosial yang tidak baik, yang memiliki akses yang sangat negatif dan memberikan dampak kurang bagus terhadap moral dan sikap remaja, termasuk kepada pelajar SMP (Ramadhan & Wijayani, 2023). Oleh sebab, itu diperlukan upaya agar para pelajar SMP menghindari permainan ini. Sekarang maraknya perjudian online membuat sebagian pelajar SMP menjadi candu sehingga lupa akan kewajiban diri.

Judi termasuk dalam bentuk penyimpangan sosial dikarenakan dalam melakukan permainan, para individu melelang harta atau nafkah yang bermanfaat (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023). Orang yang bermain judi akan lalai dan berkhayal demi mendapatkan uang banyak namun dalam bentuk yang belum pasti. Indonesia adalah dengan aturan yang menentang perjudian, sehingga apapun yang berhubungan dengan judi adalah ilegal dan dikenai sanksi. Penyimpangan pada pelajar SMP terkait dengan judi online yakni gagalnya menemukan suatu identitas peran atau memiliki identitas negatif, kontrol diri yang rendah, harapan dan komitmen yang rendah pada pendidikan, kegagalan orang tua dalam memberikan pengawasan, tinggal di daerah perkotaan dengan tingkat kriminalitas dan mobilitas tinggi, serta pengaruh teman sebaya dan ketahanan diri yang rendah terhadap tekanan teman sebaya (Ginting & Ginting, 2023).

Perjudian pada dasarnya merupakan hal yang sangat bertentangan dengan norma-norma yang ada di masyarakat, baik itu norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum (Lubis et al., 2023). Perjudian pun dapat membawa dampak yang buruk bagi mental pelajar SMP dan kondisi ekonomi orang tersebut karena mereka dapat berbuat tindakan kriminalitas jika mereka sudah terlalu candu bermain judi online. Apalagi pelajar SMP belum memiliki penghasilan dan semua uangnya didapatkan dari meminta kepada kedua orang tuanya.

METODE PENELITIAN (12 pt, bold)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk memahami secara mendalam pengalaman dan makna yang diberikan oleh pelajar SMP terhadap fenomena judi online. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi persepsi, motivasi, dan dampak yang dirasakan oleh subjek penelitian secara langsung dalam konteks alami mereka, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana fenomena ini memengaruhi kehidupan, pola pikir, serta interaksi sosial para pelajar. Melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis data yang terfokus pada pengalaman pribadi subjek, penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan secara detail bagaimana pelajar SMP memahami, terlibat, dan merespons fenomena judi online. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola tertentu yang mungkin muncul, seperti faktor sosial, lingkungan, dan teknologi yang berkontribusi pada keterlibatan dalam judi online. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak judi online terhadap aspek emosional, sosial, dan akademis pelajar, tetapi juga dapat menjadi dasar untuk merancang intervensi yang lebih tepat sasaran guna mencegah dan mengatasi masalah tersebut secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Motivasi Pelajar SMP untuk Terlibat dalam Aktivitas Judi Online.

Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa motivasi pelajar SMP untuk terlibat dalam judi online dapat dipahami melalui berbagai aspek, dalam konteks fenomenologi Alfred Schutz fenomena pelajar SMP yang terlibat dalam judi online dapat dipahami yang mana menekankan pentingnya pengalaman keseharian dalam membentuk makna dari tindakan seseorang. Dalam hal ini, pelajar memaknai judi online melalui kombinasi pengalaman pribadi, pengaruh sosial, serta konstruksi subjektif yang mereka bangun dalam dunia kehidupan mereka (*lifeworld*). Schutz menjelaskan bahwa individu memiliki social stock of knowledge, yaitu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dari masyarakat dan berfungsi sebagai panduan dalam memahami tindakan mereka (Supriyadi et al., 2022).

Rasa penasaran merupakan motivasi yang paling sering diungkapkan oleh pelajar. Banyak dari mereka yang mengakui bahwa mereka pertama kali tertarik pada judi online karena terpapar iklan di media sosial, video game, atau cerita dari teman sebaya. Dalam pandangan Schutz, ini adalah bentuk dari tindakan kesehariannya, di mana tindakan mereka untuk mencoba judi online bukan hanya sekadar iseng, tetapi memiliki makna yang mereka bangun berdasarkan pengalaman mereka dan informasi yang mereka terima dari lingkungan sosial mereka (Hikmawati, 2024). Seperti yang dijelaskan oleh Schutz, individu cenderung membentuk makna terhadap dunia berdasarkan pengetahuan yang tersedia dan interpretasi subjektif mereka terhadap informasi tersebut. Dalam hal ini, pelajar yang terpapar informasi tentang judi online merasa tertarik untuk mencoba, dengan asumsi bahwa itu adalah suatu hal yang mudah dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Purba, 2023) mendukung hal ini, menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang terlibat dalam judi online memiliki rasa penasaran yang tinggi, yang muncul karena mereka sering kali melihat aktivitas tersebut di media sosial atau dibicarakan oleh teman-teman mereka. Judi online sering kali dianggap sebagai aktivitas yang “keren” atau menarik bagi remaja karena mereka belum memiliki pemahaman yang cukup tentang risiko yang terlibat, remaja yang menggunakan judi online memiliki perilaku yang bervariasi, mulai dari penggunaan yang sesekali hingga kecanduan. Beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam menggunakan judi online termasuk rasa penasaran dalam diri, lingkungan sosial, teman sebaya dan sosial media. Remaja yang menggunakan judi online cenderung mengalami masalah perilaku atau psikologis seperti menutup diri, kecanduan dalam bermain, sulit mengontrol emosi, bahkan melakukan kenakalan remaja (Friska et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan

upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif. Hal ini sesuai dengan teori Schutz, yang menunjukkan bahwa pengalaman sosial, seperti yang diterima melalui interaksi dengan teman sebaya, membentuk makna yang dihasilkan oleh tindakan tersebut.

Selain rasa penasaran, keinginan untuk mendapatkan uang secara instan juga menjadi motivasi utama lainnya. Pelajar sering kali melihat judi online sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tanpa perlu bekerja keras atau meminta uang dari orang tua. Hal ini dapat dipahami melalui konsep *in-order-to* motive dalam fenomenologi Schutz, di mana tindakan mereka diarahkan pada tujuan yang jelas, yaitu mendapatkan keuntungan finansial dengan cara yang dianggap mudah. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, 2019) menegaskan bahwa sebagian besar remaja melihat judi online sebagai cara untuk memperoleh uang tanpa banyak usaha, dengan iming-iming hadiah atau kemenangan yang menggiurkan, keterlibatan yang dilakukan oleh remaja seperti mencari situs judi online yang terpercaya, memiliki akun judi online, bermain judi online, mecairkan uang yang sudah didapat. Lalu motif mahasiswa bermain judi online adalah *Because* motif: pergulan sebelumnya, pengaruh lingkungan pergaulan, faktor ekonomi, keinginan untuk mendapatkan sesuatu. *in order to* motif: menambah pergaulan, ketagihan bermain judi online, judi online lebih aman, kehabisan uang. Di sinilah mereka memaknai judi online sebagai alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan mereka, seperti membeli barang yang diinginkan atau memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Selain itu, pengaruh teman sebaya adalah faktor yang sangat penting dalam mendorong pelajar untuk bermain judi online. Teman sebaya yang sudah lebih dahulu bermain sering kali menjadi contoh bagi pelajar lainnya. Mereka memberi legitimasi terhadap aktivitas tersebut dengan menunjukkan bahwa judi online adalah hal yang biasa dilakukan dan dapat membawa keuntungan finansial. Dalam teori Schutz, fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep ikatan dengan orang lain, di mana individu membentuk makna dan orientasi tindakan mereka berdasarkan hubungan sosial yang mereka miliki. Dalam kasus ini, teman sebaya berfungsi sebagai sumber pengetahuan sosial yang mendukung keputusan pelajar untuk mencoba judi online. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian oleh (Rahayu, 2023) yang menunjukkan bahwa teman sebaya memiliki pengaruh yang kuat dalam mendorong remaja untuk terlibat dalam aktivitas berisiko, seperti judi online, adanya motivasi yang menjadikan remaja melakukan judi online di antaranya: faktor teman sebaya, keuntungan, mudah mengakses dan rasa penasaran. Risiko dan dampak yang dirasakan yakni pada perekonomian dan efek kecanduan yang susah di hilangkan. Kebanyakan situs yang di mainkan mahasiswa yakni: judi poker, judi casino, shobet dan pragmatic.

Sebagai tambahan, pengalaman pertama pelajar yang mendapatkan kemenangan dalam judi online sering kali memberikan kepuasan yang mengarah pada peningkatan motivasi mereka untuk terus terlibat dalam aktivitas ini. Kemenangan pertama kali ini memberikan makna positif terhadap judi online, yang semakin memperkuat kepercayaan mereka bahwa judi adalah cara yang efektif untuk menghasilkan uang. Dalam perspektif fenomenologi, ini adalah contoh dari pengalaman pelajar SMP yang membentuk makna positif terhadap suatu aktivitas. Schutz menyebut hal ini di mana pengalaman pertama yang sukses mengubah pandangan mereka tentang dunia judi online. Hal ini dapat menciptakan siklus berulang, di mana mereka terus berjudi dengan harapan untuk mendapatkan lebih banyak kemenangan.

2. Dampak dari Partisipasi dalam Judi Online terhadap Aspek Sosial Pelajar SMP

Dampak dari partisipasi pelajar dalam judi online memiliki implikasi yang signifikan terhadap kehidupan sosial mereka, termasuk dalam aspek akademik, sosial, dan psikologis. Dalam pandangan fenomenologi Schutz, dampak ini dapat dilihat sebagai perubahan dalam keseharian

yang dilakukan oleh pelajar SMP, di mana individu memaknai dunia mereka berdasarkan pengalaman pribadi yang terbentuk dari tindakan-tindakan yang mereka lakukan, serta interaksi mereka dengan lingkungan sosial yang ada di sekitar mereka (Manggola & Thadi, 2021). Judi online ini tidak hanya memengaruhi nilai-nilai akademik mereka tetapi juga merusak hubungan sosial dengan keluarga, teman, dan masyarakat. Pemain-pemain judi online sering kali memunculkan perasaan cemas, stres, bahkan depresi akibat tekanan untuk terus bermain dan menutupi kerugian yang dialami. Seorang anak akan tumbuh dengan optimal apabila keluarga selalu memperhatikan perkembangan, memberikan perlindungan, dan rasa nyaman bagi anak tersebut (Diyah & Imron, 2016). Hal ini mencerminkan bagaimana keterlibatan dalam aktivitas tersebut dapat mengubah pola pikir dan perilaku sehari-hari pelajar.

Gangguan pada fokus belajar merupakan salah satu dampak yang paling mencolok. Pelajar yang terlibat dalam judi online sering kali mengaku sulit untuk berkonsentrasi pada pelajaran karena pikiran mereka terus-menerus terfokus pada hasil judi. Dalam fenomenologi Schutz, ini dapat dijelaskan sebagai dampak dari pengalaman subjektif yang muncul akibat interaksi dengan aktivitas judi yang mendominasi pikiran mereka (Fadila et al., 2022). Seperti yang ditemukan dalam penelitian oleh (Rasyid, 2017) ada korelasi yang kuat antara ketergantungan pada judi online dengan penurunan prestasi akademik remaja. Ketegangan yang muncul dari kekalahan dalam judi online menciptakan tekanan psikologis yang mengganggu konsentrasi dan prestasi belajar, dengan keikutsertaan pelajar dalam permainan judi online, mereka juga merasakan dampak negatif yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap penurunan prestasi belajar, dampak terhadap penurunan kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian. Dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha, 2022) perjudian online berdampak buruk pada prestasi akademik mahasiswa yang memainkan judi online. Prestasi akademik mereka mengalami penurunan, mereka mengabaikan perkuliahan nya demi judi online sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, ada juga beberapa dari mereka yang di drop out dari kampus, perjudian online juga menyebabkan interaksi pelaku dengan lingkungan sekitarnya menjadi terputus. Dalam pandangan Schutz, ketegangan ini menggambarkan bagaimana pengalaman pribadi dan interpretasi mereka terhadap perjudian mengubah dunia hidup mereka, mengarah pada gangguan dalam aktivitas sehari-hari yang lebih penting.

Selain itu, dampak lainnya adalah gangguan pada hubungan sosial dengan teman dan keluarga. Pelajar yang sering bermain judi online cenderung menarik diri dari interaksi sosial yang lebih sehat dan berfokus pada dunia virtual mereka. Dalam beberapa kasus, mereka juga mulai berbohong atau mencuri untuk memenuhi kebutuhan berjudi. Hal ini sejalan dengan temuan dari (Azmi, 2021) para pemuda masih saja melakukan judi online secara diam-diam. Banyak pengaruh judi online bagi masyarakat Gampong Tanjung Harapan, diantaranya emosi yang tidak stabil, terlilit utang, dan berkurangnya interaksi sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam judi online mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat, sering kali karena ketergantungan finansial atau tekanan emosional yang disebabkan oleh aktivitas tersebut. Menurut Schutz, ini mencerminkan gangguan dengan keluarga dan teman, di mana hubungan yang semula harmonis berubah akibat tindakan individu yang terkait dengan perjudian.

Schutz juga menjelaskan bahwa adanya perubahan dalam pandangan terhadap nilai-nilai sosial dapat terjadi sebagai akibat dari terlibatnya individu dalam aktivitas yang mereka anggap memiliki makna positif, meskipun itu melanggar norma sosial (Sitanggang et al., 2023). Sebagai contoh, pelajar yang terus berjudi sering kali mulai merasionalisasi atau menganggap judi online sebagai cara yang sah untuk mendapatkan uang. Ini merupakan contoh dari redefinition of reality yang terjadi dalam proses perubahan pemahaman mereka terhadap norma sosial yang

ada. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jamiel, 2023) semua yang melakukan penyimpangan dengan bermain judi online di situs pragmatic play melakukan netralisasi atas perbuatannya, atau melakukan pembenaran. Alasan-alasan mereka tetap melakukan permainan judi online meskipun mereka dengan sadar mengetahui larangan dan aturan mengenai judi online cukup beragam, yang akhirnya terbagi ke dalam 5 bentuk Netralisasi, yaitu Denial of Responsibility, Denial of Injury, Denial of Victim, Condemnation of the Condemners, dan Appeal to Higher Loyalties. Artinya dalam hal ini mengungkapkan bahwa remaja yang terjebak dalam judi online sering kali merasionalisasi tindakan mereka dengan menganggapnya sebagai aktivitas yang sah atau wajar.

Isolasi sosial juga menjadi dampak yang sering muncul, di mana pelajar yang terlibat dalam judi online cenderung menarik diri dari teman dan keluarga karena merasa malu atau rendah diri akibat kerugian yang mereka alami. Penelitian yang dilakukan oleh (Purba, 2023) individu yang menggunakan judi online cenderung mengalami masalah perilaku atau psikologis seperti menutup diri, kecanduan dalam bermain, sulit mengontrol emosi, bahkan melakukan kenakalan remaja. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam judi online sering kali mengalami kecemasan sosial dan masalah emosional, seperti stres dan depresi, yang mengarah pada isolasi dari lingkungan sosial mereka. Dalam hal ini, ketergantungan pada judi menciptakan perubahan negatif dalam keseharian pelajar yang mengubah makna hubungan sosial yang mereka miliki dan menyebabkan mereka kehilangan koneksi dengan dunia sosial mereka yang sebelumnya sehat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa makna judi online bagi pelajar SMP di Sidoarjo bervariasi, tergantung pada pengalaman dan lingkungan sosial mereka. Pada awalnya, judi online dimaknai sebagai peluang mendapatkan uang dengan mudah. Namun, pengalaman langsung, terutama yang berakhir dengan kerugian, membuat pelajar menyadari risiko yang lebih besar. Dengan demikian, penting bagi pihak sekolah dan keluarga untuk meningkatkan pengawasan serta memberikan edukasi tentang bahaya judi online, sehingga pelajar dapat menghindari aktivitas ini. Pelajar SMP yang sebelumnya memiliki rutinitas yang berfokus pada pendidikan dan kegiatan positif kini mulai memaknai dunia mereka berdasarkan aktivitas judi online. Tindakan-tindakan yang mereka lakukan, seperti mengalokasikan uang jajan untuk bermain atau memprioritaskan judi daripada tugas sekolah, menciptakan makna baru yang mendasari cara mereka melihat diri sendiri dan lingkungan sekitar.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelajar memiliki pemahaman yang cukup tentang judi online, meskipun cara mereka mengenalnya bervariasi. Pemahaman tersebut umumnya berkisar pada konsep dasar judi online sebagai aktivitas taruhan berbasis digital yang melibatkan uang dan peluang. Sebagian besar pelajar menyadari bahwa judi online biasanya dikemas dalam bentuk permainan atau taruhan tertentu, seperti permainan kartu, slot, atau taruhan pada hasil pertandingan olahraga. Pengetahuan ini menunjukkan bahwa pelajar, meskipun masih berada pada usia remaja, sudah cukup terpapar informasi mengenai bentuk-bentuk dasar judi online. Namun, perbedaan dalam cara mengenal judi online menjadi salah satu poin penting yang ditemukan dalam penelitian ini. Beberapa pelajar mengenal judi online melalui lingkungan pertemanan, khususnya teman sebaya yang sering kali menjadi penghubung pertama antara pelajar dan aktivitas ini. Informan 1, misalnya, mengungkapkan bahwa ia mengenal judi online melalui temannya yang bermain di warnet, di mana mereka berbicara tentang potensi mendapatkan uang dengan mudah melalui aktivitas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di kalangan remaja memegang peran penting dalam penyebaran informasi tentang judi online. Meskipun sebagian besar pelajar memahami dasar-dasar judi online, kedalaman pemahaman mereka tentang risiko dan

konsekuensi aktivitas ini masih sangat terbatas. Beberapa Informan yang mengenal judi online melalui teman atau media cenderung memandangnya sebagai aktivitas yang "mudah dan menyenangkan," tanpa menyadari dampak negatifnya. Misalnya, Informan 3 menyebutkan bahwa judi online terlihat menarik karena tidak membutuhkan modal besar dan tampak sederhana untuk dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman pelajar lebih banyak difokuskan pada sisi positif atau daya tarik judi online, sementara konsekuensi seperti kerugian finansial, ketergantungan, dan dampak sosial cenderung diabaikan atau belum dipahami secara mendalam. Dengan demikian, pemahaman pelajar tentang judi online tidak hanya mencakup pengenalan terhadap bentuk dan mekanisme dasar aktivitas ini, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial, paparan media, dan nilai-nilai moral yang mereka pegang. Perbedaan cara mengenal dan memahami judi online ini menunjukkan kompleksitas fenomena yang melibatkan banyak faktor, mulai dari teknologi hingga norma sosial. Sementara beberapa pelajar tertarik dan melihat potensi keuntungan finansial dari judi online, yang lainnya lebih fokus pada aspek risiko dan konsekuensinya, sehingga memilih untuk tidak terlibat. Fenomena ini menggambarkan bagaimana pemahaman pelajar tentang judi online dipengaruhi oleh berbagai pengalaman dan perspektif individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Roffi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13–22. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto>
- Azmia. (2021). *Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan*.
- Diyah, N. C. M., & Imron, A. (2016). Kekerasan dalam Pendidikan (Studi Fenomenologi Perilaku Kekerasan i Sosial Anak). *Paradigma*, 4(3), 1–12. <https://core.ac.uk/download/pdf/230701812.pdf>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis) Vol.2*, 2(2), 79–90. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.101>
- Fathor, K. A., Gani, F. P., & Saleh, M. Z. (2024). Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia. *OPTIMAL Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 4(1), 184–189. <https://doi.org/10.55606/optimal.v4i1.2629>
- Firnando, S., & Legowo, M. (2021). Motif Judi Online (Remi Poker) Sebagai Tumpuhan Mata Pencarian Keluarga Di Kelurahan Wiyung, Surabaya. *Paradigma*, 01(29), 1–7.
- Friska, J., Barus, A. H. B., Purba, D. A., Padang, I. N., Ginting, J. R., Guru, S.-P., Dasar, S., Ilmu, F., William, J., Ps, I., Baru, K., Percut, K., Tuan, S., Serdang, K. D., & Utara, S. (2024). Pola Perilaku Pengguna Situs Judi Online dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(6), 282–296. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/risoma.v2i6.465>
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.61476/8xvgdb22>
- Jamiel, E. A. I. (2023). *Perilaku Menyimpang Judi Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs Pragmatic play di Pandeglang, Banten)*.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 2655–2663. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13284>
- Manggola, A., & Thadi, R. (2021). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Motif Pemakaian Peci Hitam Polos. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 3(1), 19–25.

- <https://doi.org/10.31539/joppas.v3i1.3111>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Nugraha, B. D. (2022). *Dampak Judi Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)*.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>
- Pratama, R. P. (2019). *Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru (Studi Terhadap: Mahasiswa Hukum Universitas Andalas Padang)*.
- Purba, B. S. T. (2023). *Perilaku Remaja Menggunakan Judi Online Di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang*.
- Rahayu, C. (2023). *Fenomenologi Komunikasi Perilaku Dan Motivasi Pengguna Judi Slot Online Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Dakwah Angkatan 2019 Di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Ramadhan, R. H., & Wijayani, Q. N. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 831–835. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10432955>
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*.
- Sitanggang, A., Sari, B. P., Sidabutar, E. D., Halimah, Cahya, M., & Nababan, R. Y. (2023). Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online. *Mediation: Journal of Law*, 2(4), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/mjol.v2i4.1620>
- Supriyadi, R. P., Framanik, N. A., & Yusanto, Y. (2022). Fenomena Ancaman Paham dalam Media Sosial Terhadap Eksistensi Pancasila Di Provinsi Banten (Komunitas Eks FPI, JL, JAD). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 5240–5258. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9010>