Volume 5 Number 2 (2025)
January-June 2025
Page:1243-1254

E-ISSN: 2745-4584
https://ejournal.insuriponorogo.ac.id
DOI: 10.37680/almikraj.v5i2.6757.

AL MIKRAJ
Jurnal Studi Islam dan Humaniora

Analisis Strategi Penerapan dan Dampak Permainan Judi *Online* di Kalangan Masyarakat

Nanda Putra Amantu Billah[1], Imelia Febrianti[2], Suci Dwi Noviarum[2], Vrisco Putra Vachruddin[4]
[1234]Universitas Ma'arif Hasyim Latif, Sidoarjo; Indonesia
Correspondence e-mail*: Np471521@gmail.com[1], afdiana44@gmail.com[2], arumsuci930@gmail.com[3], vrisco.vachruddin@dosen.umaha.ac.id[4]

Submitted:2025/01/08 Revised: 2025/03/13 Accepted: 2025/03/23 Published: 2025/04/09

Abstract

Online gambling games have become an increasingly widespread phenomenon among teenagers and have significant social, economic and psychological impacts. This research aims to analyze implementation strategies and the impact of *online* gambling games among teenagers while providing insight into the risks associated with these activities. This research uses a literature review method, which is a structured approach to collecting, assessing, and integrating research relevant to this topic. Data is taken from literature such as articles, books and others. It is hoped that this research can contribute to efforts to prevent the negative impacts of *online* gambling through implementing policies, educational programs and increasing awareness among the public.

Keywords

Masyarakat, Judi Online, Dampak judi online,

© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

PENDAHULUAN

Permainan judi *online* telah menjadi fenomena yang semakin meluas di kalangan remaja, terutama di era digital saat ini. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan perubahan dalam cara hiburan, tetapi juga menimbulkan berbagai dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang signifikan. Dalam konteks Indonesia, di mana perjudian *online* sering kali dianggap ilegal dan tabu, meningkatnya partisipasi remaja dalam aktivitas ini menimbulkan keprihatinan yang mendalam.

Karena perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat membawa perubahan dalam kehidupan di masyarakat dalam bidang teknologi manusia dituntut untuk memiliki kualitas dan kreatifitas untuk meningkatkan penemuan penemuan di berbagai bidang. Menurut bahasa kata Teknologi itu berasal dari bahasa Yunani yakni yang berasal dari kata *technologi* yang mana menurut Webster Dictionary memiliki arti *systematic treatmen*t atau

penyelesaian dan penanganan terhadap sesuatu dilakukan dengan sistematis.[1]

Penelitian menunjukkan bahwa judi *online* dapat menyebabkan kecanduan yang parah di kalangan remaja, mengakibatkan penurunan kualitas hidup, masalah keuangan, dan gangguan kesehatan mental. Kecanduan ini sering kali berawal dari rasa penasaran atau tekanan teman sebaya, yang kemudian berkembang menjadi perilaku berisiko yang merugikan.[2] selain itu, judi *online* dapat menganggu interaksi sosial remaja, membuat mereka lebih anti sosial dan mengabaikan tanggung jawab akademik.

Dalam menghadapi masalah ini, menurut saya perlu adanya penerapan kebijakan dan adanya program edukasi yang dapat membantu mencegah dampak negatif judi *online* dan beberapa kegiatan masyarakat termasuk peningkatan kesadaran akan risiko perjudian di kalangan remaja serta penguatan peran orang tua dan sekolah dalam mengawasi aktivitas digital anak-anak mereka. Tujuan artikel untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana strategi penerapan dan dampak permainan judi *online* di kalangan remaja, serta memberikan peringatan kepada para remaja betapa beresiko nya permainan judi.

METODE

Artikel ini menggunakan metode literatur riview dengan memanfaatkan pernyataan penelitian, bidang topik, atau fenomena yang terkait. Metode literatur review sendiri merupakan pendekatan terstruktur yang digunakan untuk mengumpulkan, menilai, dan menyatukan penelitian yang berkaitan dengan topik tertentu. Dalam konteks penelitian ini, metode studi literatur akan diterapkan untuk menganalisis strategi penerapan dan dampak permainan judi *online* di kalangan remaja.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, termasuk proses pencarian dan pengumpulan data dari artikel terkait di *google scholar* dan blog atau berita dengan menggunakan kata kunci "Judi *Online*", "Perilaku Judi" dan "Remaja". Setelah mengumpulkan sumber-sumber pustaka, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi kualitas dan relevansi setiap sumber dengan cara memprioritaskan sumber yang diperoleh adalah terkini. Setelah memilih sumber-sumber yang relevan, peneliti akan membaca dan mencatat informasi penting dari setiap sumber kemudian data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dan di susun dalam hasil penelitian.

[1] Unik Hanifah Salsabila dan Niar Agustian, "PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN," t.t.

[2] Dika Sahputra dkk., "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)," *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (16 November 2022): 139, https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi dalam konteks umum diartikan sebagai suatu permainan yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dari hasil yang tidak pasti menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi juga bisa di artikan "permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan" dan berjudi berarti "mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan keberuntungan.[3] Dalam praktiknya perjudian sering melibatkan faktor keberuntungan, keterampilan, atau kombinasi keduanya. Beberapa contoh bentuk perjudian mencakup permainan kartu, taruhan olahraga, lotre, dan aktivitas di kasino.

Secara hukum perjudian didefinisikan sebagai segala bentuk taruhan yang melibatkan risiko dan harapan akan hasil tertentu dari suatu permainan atau peristiwa. Dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Indonesia, judi dijelaskan sebagai "tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan untuk menang pada umumnya bergantung kepada keberuntungan.[4] Ini menunjukkan bahwa judi tidak hanya bergantung pada keberuntungan semata, tetapi juga pada keterampilan pemain dalam beberapa jenis permainan.

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an, Surah Al-Maidah ayat 90-91, yang menyebutkan bahwa perjudian merupakan perbuatan setan yang harus dihindari. Judi dalam pandangan islam juga dikenal dengan istilah *maysir*. Dalam pandangan syar'i, *maysir* adalah transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk memperoleh keuntungan dari suatu peristiwa yang tidak pasti. Judi dianggap sebagai tindakan yang dilarang karena dapat merugikan pihak lain dan membawa dampak negatif bagi masyarakat

Beberapa msyarakat juga menggangap judi sebagai kejahatan besar di mana judi bertentangan dengan moral aturan agama dan Pancasila, dalam bahasa luar perjudian bisa juga disebut dengan istilah *hazardspel* yang artinya permainan yang berdasarkan pada pengharapan untuk mendapatkan keuntungan yang bekalilipat.[5] Menurut Undang-Undang Nomor 7 tahun

[3] Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, Dan Syifa Nabilah Ilham, "Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan," T.T.

[4] Wahfidz Addiyansyah, "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor," September 2023.

[5] Muhammad Fajrul Falah, Fanny Tanuwijaya, Dan Samuel Sm Samosir, "Perjudian Online: Kajian Pidana Atas Putusan Nomor 1033/Pid.B/2014/Pn.Bdg," *E-Journal Lentera Hukum* 4, No. 1 (22 April 2017): 31, Https://Doi.Org/10.19184/Ejlh.V4i1.4493.

1974, Pasal 1 di jelaskan bahwa Perjudian merupakan perbuatan yang dilarang dalam norma hukum yang berlaku di Indonesia.

1. Strategi pemasaran dan pemberantasan judi di Masayarakat

a. Strategi Pemasaran dan Promosi Permainan Judi *Online* di Masyarakat

Pelaku judi *online* memanfaatkan media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas, tak jarang mereka sering kali melakukan bekerja sama dengan influencer untuk mempromosikan layanan mereka. Influencer dapat memberikan kredibilitas dan menarik perhatian pengguna, khususnya generasi muda yang aktif di platform-platform tersebut. Beberapa iklan juga sering di sebarkan melalui aplikasi yang seharusnya berbayar tertapi Anda dapat menggunakannya ketika melihat iklan dan sebagian besar iklan tersebut adalan iklan game yang mengarah ke judi *online*. Dalam beberapa kasus anak muda tidak tertarik bahkan tahu kalau itu game judi *online* tetapi karna terlalu seringnya melihat iklan seperti itu beberapa anak muda hanya sekedar coba saja dan kemudian berakhir ketagihan karaena kemenangan mutlak di awal game, yang di susul kekalahan dan berujung memaksa pemain melakukan pembelian dalam aplikasi.

Salah satu faktor pendorong utama dalam peningkatan judi *online* adalah kemudahan dalam sistem pembayaran. Saat ini, transaksi dapat dilakukan melalui berbagai metode seperti dompet digital, QRIS bahkan dulu pembayaran bisa melalui Indomaret hal ini yang membuat akses ke perjudian menjadi lebih mudah dan cepat. Banyak aplikasi *e-wallet* menawarkan berbagai promosi menarik seperti diskon, *cashback*, atau bonus tertentu saat melakukan *top up*, dimana tawaran ini sering kali membuat remaja mendapat keuntungan dalam bertransaksi atau top up.[6] Kemajuan teknologi informasi juga mendukung bahkan mendorong perkembangan perjudian *online* di indonesia yang memanfaatkan kemudahan akses internet untuk menjangkau berbagai kalangan masyarakat.[7]

Iklan judi *online* memanfaatkan teknologi algoritma untuk menganalisis kebiasaan pengguna saat berselancar di media sosial. Dengan mempelajari pola perilaku digital algoritma ini dapat mengidentifikasi minat dan preferensi individu sehingga memungkinkan iklan yang ditampilkan menjadi lebih relevan dan menarik [8]. Strategi ini dirancang agar iklan judi *online* dapat

[6] Anggun Tri Ramadani Ridha Rinduni, "Dampak Penyalahgunaan Aplikasi Dana Dalam Transaksi Judi Online di Kalangan Remaja," 9 November 2024, https://doi.org/10.5281/ZENODO.14059903.

[7] Farizi Ahmad, Hartana Hartana, dan Puguh Aji Hari Setiawan, "Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi Online di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia," *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal* 2, no. 12 (16 Desember 2024), https://doi.org/10.57185/mutiara.v2i12.307.

[8] Filipus Jhon Eric Sipayung dan Christian Ariel Handoyo, "DAMPAK DALAM MEMPROMOSIKAN IKLAN

menjangkau audiens yang tepat dan luas, serta meningkatkan peluang keterlibatan dan respons dari calon pelanggan. Melalui pendekatan berbasis data ini, iklan judi *online* dapat menciptakan pengalaman yang lebih personal, membuat konten promosi terasa lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat target audiens. Iklan judi *online* juga bisa dalam bentuk tidak langsung seperti ketika seseorang melihat teman-temannya bermain judi dan memenangkan uang rasa iri penasaran dan keinginan untuk ikut serta bisa menjadi motivasi kuat untuk terlibat yang kemudian berkembang menjadi kecanduan yang berakibat perilaku berisiko yang merugikan banyak platform judi *online* melakukan promosi yang menarik yang menargetkan remaja yang di kemas dalam bentuk game populer.

Menurut salah satu akun YouTube yang bernama "Tujuhub" membahas marketing judi *online* salah satunya ya itu program affiliasi di mana dia akan mendapatkan komisi ketika dia berhasil mengajak orang dengan menggunakan kode menurut saya ini sangat relevan di mana streamer YouTube atau tiktok sering menggunakan cara ini baik dari kalangan artis atau selebriti, dalam video tersebut juga di jelaskan bahwa gaji dari afiliasi tersebut di dapatakan dari orang yang kalah dalam permainan tersebut. Point ke dua di sebutkan dengan cara menyebarkan kemenangan palsu di beberapa platfom sosial media yang memberikan *screenshot* bukti saldo yang di dapat dengan nominal yang sangat fantastis dan tidak masuk akal, padahal akun tersebut adalah akun milik situs judi *online* yang di kelola oleh admin itu sendiri berujuan untuk membuat orang percaya bahwa judi *online* adalah cara cepat untuk mendapatkan uang.[9]

Kompetisi berhadiah palsu juga strategi dalam permainan pasar di mana situs judi menawarkan hadiah besar seperti mobil, motor, uang tunai lewat kompetisi tapi nyatanya itu semua adalah tipuan untuk menarik masyarakat seperti yang kita tahu pemenangnya sudah di atur bahkah suda ditetapkan sebelumnya. Tim pemasaran judi *online* sering menghadapi tekanan yang sangat besar dalam pekerjaan mereka. Para karyawan sering kali dibebani dengan target yang sangat tinggi di mana kegagalan mencapainya dapat berujung pada ancaman kehilangan pekerjaan, tekanan ini menciptakan lingkungan kerja yang tidak sehat dan sering kali dianggap *toxic*. Banyak anggota tim merasa terdorong untuk melakukan segala cara demi memenuhi ekspektasi perusahaan dan memuaskan atasan mereka. Selain itu, tekanan yang terus-menerus ini dapat berdampak pada kesehatan mental dan fisik para karyawan. Lingkungan kerja yang penuh tekanan tidak hanya

JUDI ONLINE (STUDI KASUS IKLAN JUDI ONLINE INDONESIA)," no. 3 (2024).

[9] Tujuhub. 5 teknik licik marketing judi online?, 21 Desember 2024. https://youtu.be/tbRJY30xL3c

menimbulkan stres berlebih, tetapi juga memengaruhi hubungan antar pegawai yang cenderung kompetitif dan tidak mendukung.

b. Strategi Pemerintah dalam Mencegah dan Memberantas Penyebaran Permainan Judi *Online*

Menurut saya penerapan strategi yang efektif dalam mengurangi permainan judi *online* di kalangan remaja yaitu melalui pendidikan dimana pendidikan sendiri dapat meningkatkan kualitas pemahaman tentang judi dan dampaknya. Berbagai pendekatan bisa di kembangkan dalam upayah untuk mendidik anak anak agar menjauhi judi *online* bisa dalam bentuk webinar ataupun kegiatan seperti latihan kepemimpinan, oreintasi lingkungan sekolah, pengawasan orangtua dan sebagainya. Juga peran pemerintah dalam memberikan pemahaman tentang bahayanya judi *online* baik berupa iklan masyarakat atau turun ke lapangan dalam bentuk sosialisasi.

Pendidikan saja belum cukup untuk memberantas judi perlu adanya peran pemerintah dalam menangani masalah ini sepereti sosialisasi Masyarakat atau edukasi masyarakat tentang bahaya judi *online* dimana kasus judi *online* terkadang juga dimainkan di kalangan dewasa dengan begitu menciptakan kesadaran kolektif. Kampanye sosialisasi yang masif perlu dilakukan untuk memberikan informasi mengenai dampak negatif dari perjudian serta cara melaporkan aktivitas judi *online*. Materi edukasi ini juga sebaiknya diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan formal seperti yang saya bilang sebelumnya. Sosialisai juga bisa menjadi upaya yang tidak hanya bertujuan sebagai melindungi masyarakat dari bahaya pinjaman *online* ilegal dan judi *online*, tetapi juga untuk memebrikan pemahaman agar mereka bisa memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan positif dalam kehidupan sehari-hari.[10] Diharapkan dengan ada nya kegiatan sosialisasi atau edukasi yang lebih mendalam ini warga dapat lebih waspada dan lebih mampu melindungi diri serta keluarga dari bahaya yang ditimbulkan oleh pinjaman *online* ilegal dan perjudian *online*.

Salah satu strategi utama pemerintah dalam memberantas judi *online* adalah penegakan hukum yang ketat. Pemerintah Indonesia telah membentuk *task force* dengan wewenang penuh untuk melakukan penyidikan, penangkapan, dan penuntutan terhadap pelaku judi *online*. Penegakan hukum ini termasuk penerapan sanksi yang lebih berat untuk memberikan efek jera kepada para pelaku dan pengelola situs judi.[11] Tetapi judi juga bisa di jadikan hiburan bagi beberapa

[10] Diah Permata Sari dkk., "Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) Ilegal Dan Judi Online (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten," *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 11 (23 September 2024): 2090–96, https://doi.org/10.59837/0tq0j211.

[11] Yozami, M. Tujuh Cara Memberantas Judi Online, 13 Juni 2024.

individu dan peluang ekonomi bagi beberapa orang, seperti penciptaan lapangan kerja di sektor terkait. Namun, di sisi lain, judi juga dapat menyebabkan masalah sosial seperti kecanduan, kerugian finansial, dan konflik keluarga.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa individu yang terlibat dalam perjudian berisiko tinggi mengalami masalah kesehatan mental dan sosial.[12] Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk memahami risiko dari perjudian serta mencari cara untuk mengedukasi diri tentang perilaku ini agar dapat membuat keputusan yang lebih bijak. Salah satu penyebab utama terjadinya judi *online* adalah kondisi ekonomi yang sulit banyak orang mengalami stres ketika mencari pekerjaan atau mendapatkan gaji yang kurang sehingga mereka mencari cara untuk mendapatkan uang dengan cepat terutama selama pandemi COVID-19 popularitas perjudian *online* meningkat karena banyak orang kehilangan pekerjaan dan mengalami kesulitan. Adanya perjudian dikarenakan perilaku penyimpangan dari orang-orang yang melakukan perjudian itu sendiri mereka memandang perjudian *online* sebagai solusi untuk menghasilkan uang.[13]

2. Prosentase Pekerjaan dan Penghasilan Para Pemain Judi *Online*

Fenomena perjudian *online* atau yang sering disingkat sebagai "judol" telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir yang di dukung berkembang dan kecangihannya teknologi di era sekarang.[14] Perkembangan ini menarik perhatian berbagai lapisan masyarakat karena dampaknya yang cukup signifikan berdasarkan data terbaru jumlah pengguna platform judi *online* di Indonesia menunjukkan angka yang cukup besar. Kondisi ini tidak hanya memengaruhi struktur sosial tetapi juga memiliki implikasi mendalam terhadap perekonomian masyarakat. Praktik ini kerap memicu permasalahan sosial seperti meningkatnya kasus kecanduan, konflik keluarga, serta kerugian finansial yang besar. Selain itu pemerintah dan berbagai pihak terkait juga menghadapi tantangan serius dalam mengatur dan menekan aktivitas ilegal ini, yang sering kali beroperasi di luar jangkauan hukum. Pesatnya pertumbuhan judi *online* mencerminkan kebutuhan mendesak akan edukasi, pengawasan, dan kebijakan yang lebih efektif

https://www.hukumonline.com/berita/a/tujuh-cara-memberantas-judi-online-lt666ac1b27d49c/

[12] Nadia Maharani Santosa, Arisanti Salsabila Putri, dan Dyah Arum Kinanti, "Dampak Sosial dan Psikologis Dari Perjudian Online," Juni 2024.

[13] Frisnanda Krisna Murti, Muhammad Haikal Muttaqin, dan Rohid Saputra, "FAKTOR PENYEBAB MARAKNYA JUDI ONLINE SERTA UPAYA PENCEGAHANNYA DI LINGKUNGAN MASYARAKAT" 5, no. 12 (2024).

[14] Paramartha Pande, Dewi Sagung, dan Seputra I, "Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online," *Jurnal Preferensi Hukum* 2, no. 1 (19 Maret 2021): 156–60, https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3062.156-160.

untuk melindungi masyarakat dari dampak negatifnya.

Menurut laporan yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) sekitar 80% dari pemain judi *online* di Indonesia berasal dari kelompok masyarakat kelas menengah ke bawah. Data ini menunjukkan bahwa fenomena judi *online* tidak hanya melibatkan mereka yang memiliki daya beli tinggi tetapi juga mencakup kalangan pelajar, mahasiswa, buruh, dan petani.[15] Fakta ini menyoroti bagaimana judi *online* telah menyebar luas di berbagai lapisan masyarakat terutama di kelompok yang rentan secara ekonomi. Tren ini menimbulkan kekhawatiran akan dampak sosial yang lebih besar, seperti gangguan pada pendidikan, penurunan produktivitas, serta potensi meningkatnya angka kemiskinan akibat kerugian finansial. Fenomena ini mencerminkan bahwa judi *online* telah berkembang melampaui sekadar bentuk hiburan semata tetapi telah berkembang menjadi tren yang menarik perhatian anak muda masa kini, Perkembangan ini mencerminkan perubahan pola perilaku sosial di era digital di mana kegiatan yang dulunya dianggap sebagai hiburan sampingan kini berubah menjadi tren yang membentuk interaksi dan preferensi generasi muda.[16] Hal ini menyoroti perlunya perhatian lebih memadai serta edukasi mengenai risiko dari perjudian *online* bagi masyarakat luas.

Berdasarkan data yang tersedia, pemain judi *online* di Indonesia berasal dari berbagai latar belakang pekerjaan, dengan persentase sebagai berikut:

Table 1. Data Profesi Pengguna Pinjol

No	Profesi	Presentase
1	Karyawan swasta	51%
2	Pengusaha	17%
3	Pedagang	10%
5	Pelajar/Mahasiswa	8%
6	TNI/Polri	3%
7	Pegawai negeri/BUMN	1%

Source: source description

Data ini mengungkapkan bahwa mayoritas pemain judi *online* berasal dari kalangan karyawan swasta. Tekanan gaya hidup, kebutuhan sehari-hari, serta iming-iming keuntungan instan menjadi faktor utama yang mendorong partisipasi mereka dalam aktivitas ini. Sayangnya alih-alih mendapatkan keuntungan banyak dari mereka justru mengalami kerugian yang memengaruhi

[15] Puspadini, Mentari. Alert! Ada 3,5 Juta Pemain Judi Online di RI, 80% Kelas Menengah Bawah, 17 Juni 2024. https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240617204841-37-547171/alert-ada-35-juta-pemain-judi-online-di-ri-80-kelas-menengah-bawah

[16] Adhella Putri Anugrahi dkk., "Fenomena Trend Judi Online pada Remaja," 2023.

stabilitas keuangan pribadi dan keluarga.[17]

Dampak dari perjudian *online* terhadap ekonomi keluarga sangat signifikan terutama bagi mereka yang terjebak dalam siklus ketergantungan judi. Banyak pemain yang mengalokasikan sebagian besar penghasilan mereka untuk berjudi meskipun seharusnya uang tersebut digunakan untuk kebutuhan sehari-hari seperti pangan, pendidikan, dan kesehatan. Sebagai contoh seorang pekerja dengan penghasilan harian sekitar Rp200.000 mungkin menghabiskan hingga Rp100.000 untuk berjudi, yang mengurangi kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan pokok. Situasi ini menciptakan tekanan ekonomi yang lebih besar bagi keluarga yang sering kali berujung pada kesulitan finansial dan konflik domestik. Selain itu dengan diperkirakan perputaran uang dalam judi *online* mencapai Rp900 triliun pada tahun 2024 dampaknya terhadap ekonomi keluarga semakin nyata. Uang yang seharusnya beredar dalam perekonomian lokal dan digunakan untuk konsumsi produktif kini beralih ke industri judi *online* yang tidak menghasilkan nilai tambah bagi masyarakat, memperburuk ketimpangan ekonomi dan menambah beban sosial.

1. Dampak Dan Pengaruh Judi *Online* Terhadap Perekonomian dan Aktifitas Masyarakat

Judi *online* sering kali menyebabkan konflik dalam keluarga ketegangan meningkat akibat masalah keuangan yang ditimbulkan oleh kebiasaan berjudi yang dapat merusak hubungan interpersonal baik dalam keluarga maupun di tempat kerja.[18] Individu yang kecanduan judi cenderung menarik diri dari lingkungan sosial mengakibatkan isolasi dan hilangnya dukungan dari orang terdekat, hal ini yang mempengaruhi pada penurunan kualitas hidup dan kesejahteraan mental individu. Dari perspektif ekonomi judi *online* memberikan dampak buruk terhadap stabilitas keuangan keluarga. Banyak orang mengalokasikan dana yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan hidup sehari-hari untuk berjudi, yang sering berujung pada penumpukan utang dan bahkan kebangkrutan pribadi.[19] Laporan menunjukkan bahwa sekitar 2,1 juta orang di Indonesia terjebak dalam kecanduan judi *online* dengan kerugian finansial yang signifikan, uang yang seharusnya berputar dalam ekonomi lokal sering kali mengalir ke luar negeri karena banyak platform judi *online* beroperasi di luar Indonesia.

Secara psikologis kecanduan judi *online* dapat menyebabkan berbagai gangguan kesehatan

[17] Prasetyo, Aris. Menkominfo Budi Arie: 80 Persen Pemain Judi Online Setor Deposit di Bawah Rp 100.000, 30 Juli 2024. https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/07/30/menkominfo-budi-arie-pemerintah-serius-perangi-judi-online

[18] Annisa Laras dkk., "Analisis Dampak Judi Online di Indonesia," *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3, no. 2 (20 Juni 2024): 320–31, https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304.

[19] Annisa Laras dkk.

mental seperti stres, depresi, dan kecemasan. Kecanduan ini sering kali diikuti dengan perasaan putus asa akibat kerugian finansial yang pada gilirannya dapat meningkatkan potensi risiko bunuh diri bagi mereka yang terjebak dalam lingkaran perjudian tersebut.[20] Individu yang terjerat kecanduan judi cenderung mengalami penurunan signifikan dalam produktivitas kerja mereka, hal ini terjadi karena perhatian dan energi mereka sering teralihkan untuk berjudi mengganggu kinerja profesional mereka. Penurunan produktivitas ini bukan hanya memengaruhi individu itu sendiri tetapi juga berimbas pada perusahaan atau organisasi tempat mereka bekerja, dampak buruk tersebut pada gilirannya memperburuk kondisi ekonomi secara lebih luas karena berkurangnya kontribusi tenaga kerja terhadap pencapaian produktivitas nasional serta meningkatnya biaya yang ditanggung oleh masyarakat dan perusahaan terkait dengan kecanduan judi seperti biaya perawatan kesehatan mental dan pengangguran.

Judi *online* telah menjadi masalah serius dalam masyarakat modern terutama dalam perspektif agama khususnya Islam yang menganggap dampaknya sangat merugikan, islam secara tegas melarang segala bentuk perjudian termasuk judi *online* karena dampak negatif yang ditimbulkan terhadap individu dan masyarakat. Judi *online* dapat merusak nilai-nilai keluarga sebab keterlibatan dalam perjudian sering menyebabkan konflik, keretakan hubungan, dan menguras keuangan keluarga, yang mengganggu keharmonisan rumah tangga. Selain itu judi *online* dapat menghalangi pelakunya untuk menjalankan ibadah dan mengingat Allah, seperti yang dijelaskan dalam (Surah Al-Maidah ayat 90) yang menyebut perjudian sebagai perbuatan keji yang termasuk perbuatan setan. Selain kerugian spiritual, perjudian juga menimbulkan kerugian finansial yang besar dan dapat memicu masalah seperti kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, dan depresi. Kecanduan judi mendorong individu untuk mencari uang dengan cara yang tidak sah, yang bertentangan dengan prinsip Islam tentang mencari nafkah dengan cara yang halal dan berkah. Dalam Islam, judi dikategorikan sebagai perbuatan haram karena melibatkan unsur ketidakpastian (gharar) dan eksploitasi yang merugikan, sehingga merusak hubungan sosial serta mengalihkan fokus dari ibadah dan kewajiban spiritual.[21]

[20] M Fashihullisan, Martini, dan Sri Iryanti, "BAKSOOKA | Jurnal Penelitian Ilmu Sejarah, Sosial dan Budaya," 2 Agustus 2024.

[21] Atika Rizki, Achmad Abubakar, dan Halimah Basri, "Pandangan Al-Qur'an Terhadap Bentuk Transaksi Maysir, Gharar & Riba di Indonesia," 2023.

KESIMPULAN

Permainan judi *online* telah berkembang pesat di kalangan remaja dan masyarakat luas, menimbulkan berbagai dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa judi *online* tidak hanya berisiko menimbulkan kecanduan, tetapi juga dapat mengganggu interaksi sosial, mengurangi kualitas hidup, dan menyebabkan masalah keuangan yang serius. Strategi pemasaran judi *online* yang memanfaatkan media sosial dan influencer telah berhasil menjangkau audiens muda, sementara kemudahan akses pembayaran memperburuk situasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan yang komprehensif melalui kebijakan pemerintah, program edukasi, dan peningkatan kesadaran masyarakat akan risiko perjudian. Pendidikan menjadi kunci dalam memahami dampak judi *online*, sementara penegakan hukum yang ketat diperlukan untuk memberantas praktik ini. Dengan adanya sosialisasi yang lebih masif dan integrasi materi edukasi ke dalam kurikulum, diharapkan masyarakat dapat lebih waspada dan melindungi diri dari bahaya perjudian *online*. Secara keseluruhan, judi *online* merupakan masalah serius yang memerlukan perhatian dan tindakan bersama dari berbagai pihak untuk mencegah dampak negatif yang lebih luas.

REFERENCES

Addiyansyah, Wahfidz. "KECANDUAN JUDI *ONLINE* DI KALANGAN REMAJA DESA CILEBUT BARAT KECAMATAN SUKARAJA KABUPATEN BOGOR," September 2023.

Ahmad, Farizi, Hartana Hartana, dan Puguh Aji Hari Setiawan. "Kemudahan dan Kebebasan Mengakses Judi *Online* di Jejaring Sosial Media Bagi Seluruh Kalangan Masyarakat Indonesia." *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal* 2, no. 12 (16 Desember 2024). https://doi.org/10.57185/mutiara.v2i12.307.

Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, dan Mic Finanto. "Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3, no. 2 (20 Juni 2024): 320–31. https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304.

Anugrahi, Adhella Putri, Annisa Isyabilla, Fitri Aulia Indah Saputri, dan Lutfi Hidayati Fauziah. "Fenomena Trend Judi *Online* pada Remaja," 2023.

Falah, Muhammad Fajrul, Fanny Tanuwijaya, dan Samuel Sm Samosir. "Perjudian *Online*: Kajian Pidana atas Putusan Nomor 1033/PID.B/2014/PN.BDG." *e-Journal Lentera Hukum* 4, no. 1 (22 April 2017): 31. https://doi.org/10.19184/ejlh.v4i1.4493.

Fashihullisan, M, Martini, dan Sri Iryanti. "BAKSOOKA| Jurnal Penelitian Ilmu Sejarah, Sosial dan Budaya," 2 Agustus 2024.

Murti, Frisnanda Krisna, Muhammad Haikal Muttaqin, dan Rohid Saputra. "FAKTOR PENYEBAB MARAKNYA JUDI *ONLINE* SERTA UPAYA PENCEGAHANNYA DI LINGKUNGAN MASYARAKAT" 5, no. 12 (2024).

Nurdiana, Mutia, Nurul Aisyah, dan Syifa Nabilah Ilham. "FENOMENA JUDI *ONLINE* DI DAERAH JAKARTA SELATAN," t.t.

Paramartha Pande, Dewi Sagung, dan Seputra I. "Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan

Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi *Online*." *Jurnal Preferensi Hukum* 2, no. 1 (19 Maret 2021): 156–60. https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3062.156-160.

Ridha Rinduni, Anggun Tri Ramadani. "Dampak Penyalahgunaan Aplikasi Dana Dalam Transaksi Judi *Online* di Kalangan Remaja," 9 November 2024. https://doi.org/10.5281/ZENODO.14059903.

Rizki, Atika, Achmad Abubakar, dan Halimah Basri. "Pandangan Al-Qur'an Terhadap Bentuk Transaksi Maysir, Gharar & Riba di Indonesia," 2023.

Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, dan Liyani Azizah Lingga. "Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (16 November 2022): 139. https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866.

Salsabila, Unik Hanifah, dan Niar Agustian. "PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN," t.t.

Santosa, Nadia Maharani, Arisanti Salsabila Putri, dan Dyah Arum Kinanti. "Dampak Sosial dan Psikologis Dari Perjudian *Online*," Juni 2024.

Sari, Diah Permata, Leni Triana, Dina Khairuna Siregar, Aam Amalia, Lailatul Afifah, Siti Hamsanah, Melly Maya Masitoh, dkk. "Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman *Online* (Pinjol) Ilegal Dan Judi *Online* (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten." *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 11 (23 September 2024): 2090–96. https://doi.org/10.59837/0tq0j211.

Sipayung, Filipus Jhon Eric, dan Christian Ariel Handoyo. "DAMPAK DALAM MEMPROMOSIKAN IKLAN JUDI *ONLINE* (STUDI KASUS IKLAN JUDI *ONLINE* INDONESIA)," no. 3 (2024).