

ANALISIS MASALAH SOSIAL PADA REMAJA YANG TERJERAT JUDI ONLINE DI KELURAHAN PADANG BULAN KECAMATAN MEDAN BARU KOTA MEDAN

Dwi Putra Septuagesima Gultom¹, Randa Putra Kasea Sinaga², Tuti Atika³

¹²³ Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oktober, 2025

Revised Oktober, 2025

Accepted Oktober, 2025

Available online Oktober, 2025

gultomputradwi@gmail.com,

randasinaga@usu.ac.id,

tuti.atika@usu.ac.id

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas
Pendidikan Ganesha.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis masalah sosial yang dialami oleh remaja yang terjerat dalam praktik judi online di Kelurahan Padang Bulan, Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap informan yang merupakan remaja pengguna judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi online disebabkan oleh faktor lingkungan sosial, tekanan ekonomi, dan kemudahan akses melalui internet. Dampak dari judi online meliputi gangguan kesehatan mental, ketergantungan, penurunan prestasi belajar, hingga munculnya perilaku menyimpang seperti kebohongan dan pencurian. Judi online telah menjadi masalah sosial yang meresahkan dan memerlukan perhatian serta penanganan serius dari berbagai pihak, terutama keluarga, sekolah, dan pemerintah.

Kata kunci: Masalah sosial, remaja, judi online, perilaku menyimpang, kecanduan

ABSTRACT

This study aims to analyze the social problems experienced by adolescents involved in online gambling practices in Padang Bulan Subdistrict, Medan. The research uses a qualitative method with a descriptive approach. Data were obtained through observation, in-depth interviews, and documentation of informants who are adolescent online gambling users. The results show that adolescents engage in online gambling due to social environmental influences, economic pressure, and easy internet access. The impacts include mental health issues, addiction, declining academic performance, and deviant behaviors such as lying and stealing. Online gambling has become a disturbing social issue that requires serious attention and intervention from families, schools, and the government.

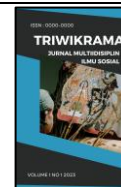
Keywords: Social problems, adolescents, online gambling, deviant behavior, addiction

1. PENDAHULUAN

Judi *online* merupakan salah satu bentuk penyimpangan perilaku sosial yang terjadi dalam masyarakat (Narwoko, 2016; dalam Juanda., 2024)]. Dalam ketentuan umum Peraturan Pemerintahan Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dinyatakan bahwa perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan agama, kesusilaan,

*Corresponding author

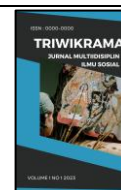
E-mail addresses: zukhrufi@gmail.com



dan moral pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara.

Masuknya pengaruh internet di Indonesia, dapat merubah tatanan kehidupan masyarakat, dengan kemudahan mengakses internet oleh berbagai kalangan masyarakat. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah terlihat dalam bentuk perjudian online, yang juga dikenal sebagai judi online Remaja sebagai pengguna internet terbanyak dan menjadi kebutuhan bagi mereka belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat bagi mereka. Mereka cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet dengan munculnya banyak website judi online contohnya yang menawarkan kemenangan instan kepada para pemainnya mengundang antusiasme remaja untuk mencoba bermain judi online tanpa memikirkan efek panjang dari permainan judi *online* tersebut.

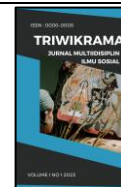
Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Santrok, 2003; (dalam Wahidin., 2017) menjelaskan rentan usia remaja dimulai dari 12 sampai dengan 23 tahun, masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (ego identity). Awalnya remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi online, namun lama-kelamaan remaja akan kecanduan. Bagi remaja yang melakukan kegiatan bermain judi online, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai pada dirinya yang merupakan dampak dari fenomena judi *online* itu sendiri antara lain nilai material (segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, kaitannya dengan nilai material tersebut berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia. Maka apapun yang dapat berguna sebagai pengisi rohani maupun fisik memiliki nilai material (Suyahmo, 2014)), nilai vital (segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan aktifitas kehidupan atau berguna bagi manusia untuk dapat melakukan kegiatan atau aktifitas (Suyahmo, 2014)) dan nilai kerokhanian (segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia rohani sama dengan jiwa atau hati manusia). (Achmad Zurohman, dkk. 2015).

**Tabel 1.1 Data Transaksi Judi Online**

No	Tahun	Jumlah Transaksi (kali)	Nilai Transaksi (RP)
1	2017	250.726	2.009.676.571.607
2	2018	666.104	3.975.512.890.359
3	2019	1.845.832	6.183.134.907.079
4	2020	5.634.499	15.768.525.166.418
5	2021	43.597.112	57.910.725.296.081
6	2022	104.791.427	104.417.674.955.287

Sumber: Databoks 2022

Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi online di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. PPATK memperoleh data tersebut dari penelusuran dan analisis terhadap 887 pihak yang termasuk dalam jaringan bandar judi online. Fenomena kecanduan judi online ini terjadi juga di kalangan remaja Kelurahan Padang Bulan. Kecanduan judi online di kalangan remaja telah menjadi isu yang memerlukan perhatian serius, karena potensi dampak negatifnya terhadap perkembangan pribadi dan masa depan generasi muda. Judi online menimbulkan segudang dampak negatif, diantaranya ketika kalah, uang yang digunakan sebagai taruhan habis, dan ini mendorong penjudi untuk mencari modal agar bisa bermain judi online kembali. Dalam beberapa kasus, penjudi bisa berhutang sana sini, menjual barang-barang yang bukan milik pribadi, hingga mencuri, judi dapat berujung pada penurunan kesehatan dan munculnya perilaku atau emosi yang merugikan, seperti jika mengalami kekalahan akan memengaruhi kesehatan mental (stres dan depresi), dan memunculkan perilaku impulsif serta agresi, judi online pada remaja dapat menurunkan motivasi belajar dan mengganggu proses akademik. Jam tidur remaja menjadi berantakan dan hal ini berpengaruh terhadap aktivitas akademiknya, perjudian memengaruhi nilai-nilai di kalangan remaja. Remaja yang bermain judi online akan menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berinteraksi sosial, data pribadi rentan dicuri, karena dalam situs judi *online* penjudi diminta memasukkan data email dan



nomor rekening untuk mentransfer uang. Data tersebut rentan dicuri dan disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab (Zainal, 2018).

Gambaran kasus di atas menimbulkan citra yang kurang positif terhadap remaja dan dunia pendidikan pada umumnya, sehingga berdasarkan fakta tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis masalah sosial pada remaja yang terjerat judi Online pada remaja di Kelurahan Padang Bulan.

2. METODE

Menurut Husaini & Purnomo (2006) metodologi penelitian adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian. Didalam melakukan penelitian seseorang peneliti membutuhkan pendekatan agar dapat memaknai fenomena yang dianggap menarik bagi peneliti. Dalam hal ini peneliti akan mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam tentang Analisis Masalah Sosial Pada Remaja Yang Terjerat Judi Online di Kelurahan Padang Bulan.

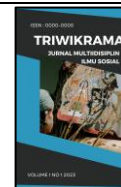
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif ini adalah pendekatan deskriptif. Tujuan penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami permasalahan atau fenomena yang diteliti, sehingga dapat memperoleh data dan informasi dari apa yang telah diamati peneliti. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada dalam masyarakat yang telah menjadi objek penelitian dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, gambaran kondisi atau fenomena tertentu (Bungin, 2007). Dengan menggunakan penelitian kualitatif diperoleh informasi atau data yang lebih mendalam mengenai fenomena judi online dikalangan para remaja.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang telah kecanduan bermain judi online mengalami beberapa masalah diberbagai bidang kehidupan sehari-hari untuk lebih lanjut lagi sehingga, dibagi menjadi beberapa point penting untuk menganalisisnya berikut pembahasannya mengenai masalah sosial pada remaja yang terjerat judi online di kelurahan padang bulan kota medan.

1. Gambaran Masalah Sosial Pada Perilaku Judi Online

Masalah sosial merupakan suatu ketidaksesuaian antar unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat yang membahayakan kehidupan sosial. Perilaku judi *online* sebagai masalah sosial bersifat relatif. Sifat relatif itu karena masalah sosial itu terkait sangat



erat dengan nilai-nilai moral yang dijadikan pedoman bagi suatu masyarakat untuk menentukan baik dan buruk, serta benar dan salah. Remaja yang terjerat judi *online* mengatakan bahwa perilaku judi online merupakan perilaku menyimpang karena sudah ada aturan, undang undang serta norma yang melarang tindakan judi dalam bentuk apapun karena dapat menimbulkan masalah sosial.

Perilaku judi *online* sebagai masalah sosial saling terkait satu dengan Yang lain. Masalah sosial senantiasa merupakan jaringan gejala yang terkait satu dengan yang lain, artinya ia bersifat implikatif dan tidak berdiri sendiri. Perilaku judi *online* sebagai masalah sosial bersifat kompleks. Masalah sosial tidak pernah muncul mendadak melainkan dilatarbelakangi oleh penyebab yang kompleks dan rumit. Penyebabnya dapat ditelusuri melalui berbagai proses, baik proses ekonomi, sosial maupun kepribadian. Remaja yang telah kecanduan judi *online* awalnya hanya penasaran dengan kemengan yang tawarkan sehingga timbul keinginan untuk mencoba namun ada juga beberapa remaja yang terjerat judi online karena tuntutan ekonomi dan ingin mendapatkan uang secara instan dan beberapa diantara mereka kecanduan judi *online* dikarenakan lingkungan pertemanan yang dikelilingi oleh orang orang yang bermain judi *online* yang memaksanya untuk ikut kedalam lingkaran judi *online* tersebut.

2. Kerugian Pada Individu dan Masyarakat

Berbagai risiko dan bahaya yang terkait dengan judi online telah menyebabkan peningkatan kasus depresi, kecanduan, dan masalah sosial. Salah satu bahaya utama adalah kecanduan, di mana sebagian besar pemain menjadi tergantung pada permainan dan tidak dapat mengendalikan diri. Diantara remaja mengalami kerugian material dan dalam kehidupan bermasyarakat judi *online* yang telah dilarang namun masih tetap dimainkan oleh para remaja tentunya sudah bertentangan dengan nilai dan norma yang telah berlaku ditengah masyarakat.

3. Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Perilaku menyimpang mengakibatkan terjadinya pelanggaran. Perilaku menyimpang dibagi kedalam beberapa bentuk antra lain. Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral (primer) merupakan Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral dan asosial dan tidak



teratur dalam undang-undang sehingga tidak dapat digolongkan sebagai pelanggaran hukum seperti berbohong dan melakukan penipuan kepada orang tua dan teman untuk mendapatkan uang untuk bermain judi *online* . Penyimpangan perilaku melanggar hukum (sekunder) Penyimpangan perilaku yang dianggap melanggar undang-undang dan digolongkan sebagai pelanggaran hukum. Berdasarkan Peraturan Pemerintahan Nomor 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dinyatakan bahwa perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara seperti melakukan pencurian pembunuhan bahkan sampai melakukan bunuh diri .

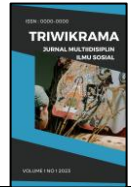
4. Keadaan yang Terjadi Berulang

Salah satu pemicu masalah sosial seperti yang telah dipaparkan sebelumnya adalah kemajuan teknologi dan perilaku menyimpang. Kemajuan teknologi mengakibatkan perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi di dalam masyarakat dapat menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial yang ada di dalam masyarakat sehingga menghasilkan suatu pola kehidupan yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan.

Media digital dapat memiliki sejumlah konsekuensi negatif yang mungkin mempengaruhi psikologi remaja, antara lain munculnya rasa iri terhadap orang lain, putus asa, selalu berpikir negatif. Dengan mudahnya seorang remaja mengakses judi *online* yang mengakibatkan mereka menjadi kecanduan dikarenakan kemenangan yang diberikan diawal yang mengakibatkan mereka kecanduan, yang mempengaruhi hubungan mereka dengan lingkungan, mempengaruhi kesehatan fisik dan mental seorang remaja. kejadian tersebut terus menerus terjadi dalam diri individu remaja yang mempengaruhi hubungannya dengan lingkungan masyarakat, maka perjudian khususnya akan menjadi virus yang mengganggu kehidupan masyarakat dan menimbulkan keresahan dan rasa tidak tenteram.

5. Membutuhkan Pemecahan Atau Solusi

Teknologi dianggap sebagai gambaran masa depan, di mana peran teknologi adalah untuk mengakomodasi kemudahan dalam hampir semua aspek aktivitas manusia, mulai dari kegiatan ekonomi, interaksi sosial, hingga dimensi budaya hal ini dijelaskan oleh Walt Rostow dan Daniel Lerner (Fahrezi & Simbolon (2024). penelitian yang dilakukan, remaja yang telah kecanduan judi *online* dipengaruhi oleh minimnya pengawasan dari



keluarga dan rendahnya kesadaran hukum pada diri seorang remaja, tentunya untuk menekan maraknya kecanduan judi online pada remaja diperlukan meningkatkan pengawasan terhadap remaja untuk mengawasi siap perilaku individu remaja, selain itu meningkatkan undang undang yang mengatur setiap transaksi elektronik yang untuk menekan maraknya judi *online*.

6. Dampak judi *Online* Terhadap Individu Remaja

A. Dampak Terhadap Kesehatan

Penyakit yang akan ditimbulkan dampak kecanduan judi bola online cukup banyak karena tidak hanya merusak mata tetapi juga mengakibatkan informan kekurangan cairan kerana sedikit minum bahkan jarang makan dan kurang tidur hal ini disampaikan oleh beberapa remaja sebagai informan.

B. Pemantik Tindakan Kriminal

Kriminalitas mencakup segala bentuk tindakan yang merugikan, baik secara ekonomi maupun psikologis, yang melanggar aturan hukum, norma sosial, dan nilai-nilai agama. Secara umum tindakan kriminal melibatkan pelanggaran hukum dan norma yang telah disepakati bersama, sehingga masyarakat secara luas menentang perilaku tersebut.

C. Keuangan Tidak Stabil

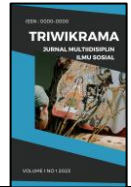
Kerugian material khususnya uang juga menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermain judi online tersebut, uang jelas menjadi hal yang pokok dalam permainan judi ini, karena mereka bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang, dan jika mereka sering kalah dalam berjudi

D. Kecanduan

Seseorang yang telah kecanduan bermain judi *online* akan merasa tidak nyaman kalau tidak melakukan permainan judi online dalam hal ini mereka permainan judi *online* telah membuat mereka ketergantungan.

E. Menurunnya Prestasi Belajar

Kecanduan judi online juga berdampak pada prestasi belajar remaja, hal terjadi karena kurangnya waktu untuk belajar dan lebih menghabiskan waktunya dengan bermain judi online sehingga segala tugas dan materi yang diberikan terabaikan



4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

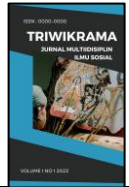
Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan Perkembangan teknologi informasi dan internet telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk perjudian. Kemajuan ini menjadikan perjudian online untuk tumbuh secara eksponensial, yang berkontribusi pada peningkatan perilaku penyimpangan sosial di Indonesia terutama pada kalangan remaja. Perilaku menyimpang dalam perjudian online sering kali terkait dengan kecanduan, pengabaian tanggung jawab finansial, dan dampak psikologis yang serius seperti stres dan depresi. Pengaruh lingkungan sosial, mudahnya akses teknologi, serta kurangnya kesadaran hukum menjadi faktor pendorong utama bagi individu untuk terlibat dalam perjudian online. Dampak negatifnya tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh keluarga dan masyarakat secara luas. Penelitian ini mengungkap bahwa masalah sosial akibat perjudian online berdampak besar pada kesejahteraan psikologis dan ekonomi pelaku, serta meningkatkan risiko tindak kriminal dan isolasi sosial. Meskipun regulasi telah ada, implementasinya sering kali menghadapi tantangan besar akibat pesatnya perkembangan teknologi dan keterbatasan dalam penegakan hukum yang efektif.

Saran

- Pemerintah perlu memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap aktivitas perjudian online dengan memanfaatkan teknologi digital yang lebih canggih agar mampu menekan penyebaran situs dan aplikasi ilegal secara efektif.
- Lembaga pendidikan dan keluarga perlu berperan aktif dalam memberikan edukasi moral dan literasi digital kepada remaja untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya serta konsekuensi hukum dari perjudian online.
- Diperlukan kerja sama lintas sektor antara pemerintah, aparat penegak hukum, dan lembaga sosial dalam menyediakan program rehabilitasi dan konseling bagi individu yang terdampak kecanduan judi online agar mereka dapat kembali berfungsi secara sosial dan ekonomi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- JUNANDA, F., Arieta, S., & Rahmawati, N. (2023). *Cyber Crime Pada Praktek Judi Bola Online Di Tanjungpinang* (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji).
- Wahidin, U. (2017). Pendidikan karakter bagi remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03), 256-269.
- Husaini, Usman dan Purnomo Setiady Akbar, 2008 *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara



Tangdilintin, P., Prasetyo, B., & Sos, S. (2015). Mengenal Masalah Sosial. Universitas Terbuka.

Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). JESS (Journal of Educational Social Studies), 5(2),
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20241114163300-12-1166671/pemain-judi-online-di-indonesia-capai-157-juta-mayoritas-anak-muda>

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974

Undang undang Nomor No 8 Tahun 1956