

JUDI ONLINE BERKEDOK GAME ONLINE MENJADI BENCANA SOSIAL BAGI GENERASI ZOOMERS

ONLINE GAMBLING MASQUERADING AS ONLINE GAMING AS SOCIAL HAZARD FOR ZOOMERS GENERATION

I Made Indra P¹, Fanny Novika², Nike Septivani³

Sekolah Tinggi Manajemen Asuransi Trisakti^{1,2,3}

indramadel@gmail.com, novikafanny@gmail.com, nseptivani@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena judi online yang terselubung dalam bentuk permainan digital telah berkembang menjadi bencana sosial yang signifikan, terutama di kalangan generasi Zoomers. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan dalam judi online serta merumuskan model mitigasi bencana sosial yang komprehensif. Metode penelitian menggabungkan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam dan kuantitatif melalui survei serta analisis SEM-PLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor psikologis merupakan determinan paling kuat terhadap perilaku judi online, diikuti oleh faktor budaya, sosial, dan pribadi. Dampak yang ditimbulkan bersifat multidimensi, meliputi kerugian finansial, konflik keluarga, penurunan produktivitas, dan tekanan psikologis. Berdasarkan temuan tersebut, dirancang model mitigasi bencana sosial judi online yang terdiri dari lima kategori, yakni intervensi pra dampak, respon pasca dampak, kerentanan bencana, dampak bencana, dan karakteristik kejadian. Model ini menekankan pentingnya literasi digital dan keuangan, pengawasan platform digital, layanan pemulihan psikososial, serta keterlibatan komunitas pendidikan sebagai agen pencegahan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa judi online bukan sekadar permasalahan individu, melainkan bencana sosial yang memerlukan intervensi preventif, kuratif, dan rehabilitatif secara terintegrasi.

Kata Kunci: Bencana Sosial; Judi Online; Generasi Zoomers; Game Online; Kebencanaan

ABSTRACT

The proliferation of online gambling disguised as digital gaming has emerged as a critical social disaster, particularly within the Zoomer generation. This study seeks to examine the multidimensional factors influencing participation in online gambling and to develop a comprehensive social disaster mitigation framework. Employing a mixed-methods design, the research integrates qualitative insights derived from in-depth interviews with quantitative evidence obtained through surveys and structural equation modeling using partial least squares (SEM-PLS). The findings demonstrate that psychological factors represent the most significant determinants of online gambling behavior, followed by cultural, social, and individual attributes. The consequences are multifaceted, encompassing severe financial losses, familial conflicts, diminished productivity, and heightened psychological distress. In response, the study proposes a social disaster mitigation model comprising five domains: pre-impact interventions, post-impact responses, disaster vulnerability, disaster impacts, and event characteristics. This model underscores the necessity of strengthening digital and financial literacy, enhancing regulatory oversight of digital platforms, providing psychosocial recovery mechanisms, and engaging educational institutions as preventive agents. Accordingly, the study affirms that online gambling should be conceptualized not merely as an individual behavioral issue, but as a broader social disaster necessitating integrated preventive, curative, and rehabilitative policy interventions.

Keywords: Social Disaster; Online Gambling; Zoomers Generation; Online Games; Disaster

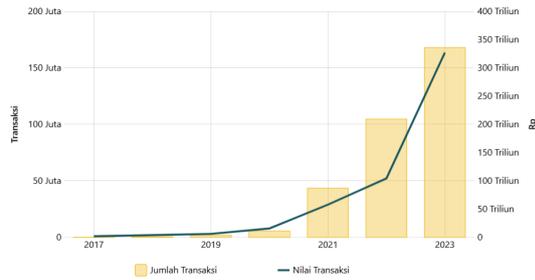
PENDAHULUAN

Perjudian merupakan aktivitas yang melibatkan unsur keberuntungan dengan mempertaruhkan sejumlah uang dalam suatu permainan, di mana pemenangnya akan memperoleh seluruh taruhan yang dipertaruhkan [1]. Di Indonesia, praktik perjudian semakin meluas, terutama dalam bentuk judi online yang tengah menjadi sorotan utama. Peningkatan jumlah pemain judi online didorong oleh masifnya promosi yang dilakukan melalui berbagai platform digital [2]. Iklan judi online sering muncul di kolom komentar akun YouTube, bahkan beberapa akun

pemerintahan sempat diredas untuk mempromosikan perjudian online. Menurut penelitian, 82% pengguna internet pernah melihat iklan judi di internet [3].

Seiring dengan kemajuan teknologi, praktik perjudian mengalami peningkatan yang signifikan. Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), transaksi judi online akan mencapai Rp327 triliun pada akhir tahun 2023, naik sebesar 213% dari nilai tahun 2022 sebesar Rp104,41 triliun [4]. Selain itu, jumlah transaksi tahun ke tahun juga terus mengalami kenaikan

bahkan pada tahun 2023 jumlah transaksi mencapai lebih dari 150 juta kali, sesuai data pada Gambar 1.



Gambar 1. Jumlah transaksi dan nilai transaksi judi online di Indonesia [5]

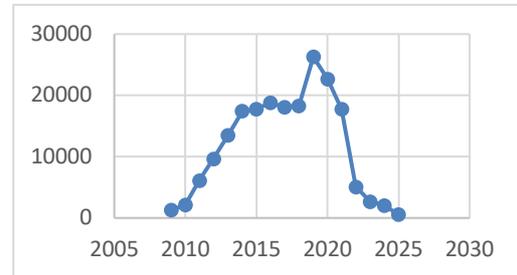
Praktik judi online juga marak terjadi di kalangan pelajar dan mahasiswa [6]. Hingga tahun 2025, sebanyak 960.000 siswa dan mahasiswa terlibat dalam perjudian online. Generasi milenial dan zoomers adalah sekitar 60% dari total pengguna judi online di Indonesia [3]. Menurut data yang disampaikan oleh PPATK, sebanyak 191.380 anak rentang usia 17-19 tahun terlibat dalam perjudian online dengan 2,1 juta transaksi dimana nilai mencapai Rp282 miliar. Mirisnya lagi, sebanyak 1.160 anak berusia kurang dari 11 tahun diketahui telah melakukan 22.000 transaksi judi online dengan nilai transaksi sekurangnya Rp3 miliar [7]. Banyak dari mereka tidak menyadari bahwa mereka telah terjerumus ke dalam perjudian online yang terselubung dalam permainan online.

Ketika seseorang telah mengalami kecanduan judi online, sangat sulit bagi mereka untuk melepaskan diri meskipun telah menyadari kerugian yang dialami [8]. Fenomena ini termasuk dalam kategori bencana sosial karena telah menimbulkan dampak negatif terhadap masyarakat dan bangsa.

Polri, melalui Brigjen Pol Ahmad Ramadhan, mengonfirmasi bahwa mayoritas pelaku judi online berkedok game online berasal dari Generasi Zoomers. Motivasi utama mereka dalam mengikuti perjudian online berkedok game online adalah iming-iming kemenangan besar dan keinginan memperoleh keuntungan secara instan. Akibatnya, banyak dari mereka harus berhadapan dengan hukum karena melakukan tindakan kriminal demi membiayai kebiasaan berjudi [9]. Fenomena kasus kejahatan yang melibatkan generasi zoomers sebagai akibat dari kecanduan judi online semakin menguatkan urgensi permasalahan ini. Sebagai contoh, di Kalimantan Utara, seorang remaja tertangkap mencuri uang dari kotak amal masjid untuk berjudi online. Di Pontianak, kasus pembobolan enam rumah oleh seorang remaja juga dikaitkan dengan kecanduan judi online. Sementara itu, di Surabaya, seorang remaja melakukan aksi pembegalan motor demi mendapatkan uang untuk judi online. Selain dampak sosial yang signifikan, kecanduan judi online juga membawa konsekuensi

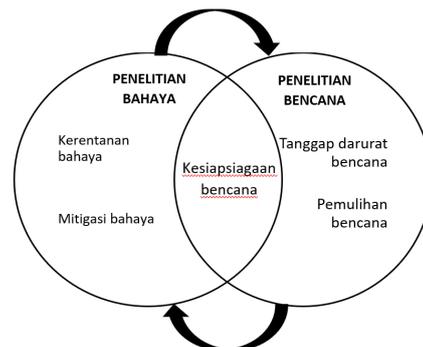
psikologis yang serius. Setelah kalah dalam judi online, seorang pemuda di Semarang memilih untuk gantung diri [10].

Putusan terkait judi online selalu ada setiap tahunnya dan paling tinggi pada tahun 2019, mencapai lebih dari 25.000 putusan, dan sejak Januari 2025-Maret 2025 sudah terdapat 556 putusan terkait judi online yang secara lengkap terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2 Jumlah Putusan Mahkamah Agung terkait Kasus Judi Online [11]

Dengan adanya kasus-kasus kriminalitas yang disebabkan oleh kebiasaan perilaku judi online, menandakan melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat, sehingga menghalalkan segala cara untuk dapat memuaskan keinginannya. Hal ini disebabkan lemahnya kesadaran akan perilaku berjudi online. Kesadaran akan bahaya perjudian online perlu dioptimalkan, serta dilakukan identifikasi terhadap risiko sosial yang dapat ditimbulkan. Upaya manajemen risiko bencana menjadi langkah penting dalam mengurangi jumlah korban yang mengalami kerugian akibat judi online. Kegiatan judi online merupakan bencana sosial karena telah mengakibatkan kerusakan kondisi fisik atau gangguan sosial dalam tingkat baik regional, komunitas, atau sosial. Oleh karena itu, pada penelitian ini perlu adanya 5 aspek yang akan dinilai dalam penelitian bahaya dan kebencanaan terkait pinjaman online yaitu: kerentanan bahaya judi online, mitigasi bahaya judi online, kesiapsiagaan bencana judi online, tanggap darurat bencana judi online, dan pemulihan bencana judi online, yang diagramnya dapat dilihat pada Gambar 3 [12].

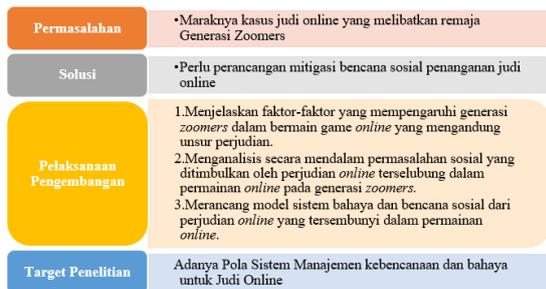


Gambar 3 Aspek Penelitian Bahaya dan Kebencanaan

Berdasarkan permasalahan ini, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan faktor-faktor mempengaruhi generasi zoomers dalam bermain game online yang mengandung unsur perjudian.
2. Menganalisis secara mendalam permasalahan sosial yang ditimbulkan oleh perjudian online terselubung dalam permainan online pada generasi zoomers.
3. Merancang model sistem bahaya dan bencana sosial akibat judi online berkedok game online dikalangan generasi zoomers

Untuk memperjelas pendekatan masalah, maka disajikan kerangka berfikir penelitian seperti yang terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4 Kerangka Berfikir Penelitian

Sekarang ini, berbagai penelitian telah dilakukan terkait pelaksanaan judi online. Beberapa penelitian membahas tentang deskripsi perilaku remaja yang mengalami kecanduan judi online [13]. Penelitian lainnya membahas tentang peran pemerintah untuk dapat mengurangi korban judi online sebagai pemrakasa kolaborasi antar lembaga kesehatan, operator judi online [14]. Selain itu telah diidentifikasi juga keamanan siber tentang pelaksanaan judi online [15] dan akibat dari pelaksanaan judi online yaitu terkait dengan kesehatan mental penggunaannya [16]. Penelitian lainnya juga sudah mengidentifikasi risiko yang muncul akibat kecanduan judi online [17]. Lain halnya dengan penelitian yang telah dilakukan, kebaruan dari pelaksanaan penelitian ini adalah memandang bahwa judi online merupakan suatu bahaya dan bencana sosial yang dapat dimitigasi kejadiannya, diuji aspek kerentanannya, dilakukan kesiapsiagaan jika terjadi dan dilakukan upaya tanggap darurat bencana serta pemulihannya apabila sudah memakan korban. Penelitian ini merancang model kesiapsiagaan, mitigasi, serta strategi pemulihan terhadap dampak sosial dari perjudian online yang tersembunyi dalam permainan online

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan campuran metode dan desain eksplanatori sekuensial. Metode penelitian ini dilakukan dengan eksplorasi dan analisis data kualitatif. Kemudian, hasilnya digunakan untuk mengumpulkan dan

menganalisis data kuantitatif, dan kemudian data diinterpretasikan untuk mengembangkan model sistem manajemen kebencanaan dan bahaya bagi judi online berkedok game online. Gambar 5 menunjukkan bagan alur metode penelitian ini.



Gambar 5 Diagram Alir Penelitian

Terdapat 2 fase pelaksanaan penelitian ini

yaitu:

- a. Fase Kualitatif, yaitu menjawab tujuan pertama dengan mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi generasi zoomers dalam bermain game online yang mengandung unsur perjudian. Terdapat 4 kelompok informan yang akan diteliti yaitu: korban judi online, psikolog, aparat hukum dan ahli kebencanaan pemilihan informan dilakukan dengan purposive sampling. Adapun faktor-faktor tersebut sebagai berikut:
 - 1) Faktor budaya, terdiri dari nilai subkultur, kelas sosial, dan subkultur yang mempengaruhi perilaku yang bersumber dari keluarga, lingkungan teman, dan lingkungan masyarakat.
 - 2) Faktor sosial, terdiri dari kelompok sebaya, anggota keluarga, pemimpin opini, kolega dan teman.
 - 3) Faktor pribadi, terdiri dari usia, jenis kelamin, tahap siklus hidup keluarga, gaya hidup, dan konsep diri.
 - 4) Faktor psikologis, terdiri dari persepsi, motivasi belajar, sikap dan keyakinan.
- b. Fase Kuantitatif, yaitu menjawab tujuan kedua dengan mengembangkan instrument dari hasil wawancara yang digunakan sebagai indikator analisis data kuantitatif. Penelitian dilakukan secara Online dengan populasinya adalah Generasi Zoomers di Indonesia. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode acak atau random sampling
- c. Selanjutnya merancang model sistem bahaya dan bencana sosial akibat judi online berkedok game online dikalangan generasi zoomers.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis data kualitatif

Tahapan eksplorasi analisis kualitatif dilakukan melalui wawancara responden yang memenuhi kriteria. Pedoman wawancara terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Variabel	Aspek	Indikator
Faktor-faktor generasi zoomers melakukan judi <i>online</i> berkedok game <i>online</i>	a. Faktor Budaya [18] b. Faktor Sosial [19] c. Faktor Psikologis [20] d. Faktor Pribadi [21]	a. Pengalaman b. Jenis platform aplikasi judi <i>online</i> berkedok game <i>online</i> c. Situasi dan kondisi ekonomi d. Prosedur aplikasi judi <i>online</i> berkedok game <i>online</i> e. Gaya hidup
Bencana sosial bagi generasi zoomers	a. Aspek pelayanan [22] b. Tanggapan kasus c. Konflik sosial [23]	a. Kesan terhadap penyedia layanan judi <i>online</i> berkedok game <i>online</i> b. Kasus judi <i>online</i> c. Konflik sosial judi <i>online</i>

Adapun Hasil kesimpulan analisis wawancara dapat mengetahui faktor-faktor generasi milenial melakukan judi online berkedok game online, yaitu:

1) Faktor budaya

Faktor budaya adalah kebiasaan suatu masyarakat dalam menanggapi sesuatu yang dianggap memiliki nilai dan kebiasaan, yang bisa dimulai dari mereka menerima informasi, posisi sosial mereka dalam masyarakat, dan pengetahuan mereka tentang apa yang mereka rasakan [24].

Faktor-faktor budaya saat generasi zoomers melakukan judi online berkedok game online mencakup:

1.1 Normalisasi di Lingkungan Pertemanan

- a. Di kampus, kos-kosan, tempat kerja, maupun tongkrongan, bermain game dengan taruhan uang dianggap wajar dan seru.
- b. Ada anggapan: “daripada main game doang nggak dapat apa-apa, mending sekalian ada duitnya.”
- c. Perilaku ini dipandang sebagai hiburan biasa, mirip taruhan kecil dalam olahraga atau game kompetitif.

1.2 Pengaruh Keluarga yang Minim

- a. Sebagian besar keluarga tidak tahu atau tidak membicarakan soal game dengan unsur taruhan.
- b. Kurangnya edukasi digital dari keluarga membuat anak muda menganggap game taruhan tidak berbahaya.

1.3 Budaya Digital & Komunitas Online

- a. Zoomers tumbuh dalam budaya digital dengan akses hiburan instan dan cepat.
- b. Fitur taruhan atau loot box dipandang sebagai hal biasa dalam game modern.

- c. Budaya “instant gratification” (ingin hasil cepat) mendorong mereka mudah tergoda.

1.4 Peran Influencer & Tokoh Publik

- a. YouTuber, streamer TikTok, dan influencer gaming menormalisasi aktivitas ini lewat konten bermain dengan hadiah atau reward besar.
- b. Walaupun tidak terang-terangan menyebut judi, konten tersebut membuat anak muda penasaran dan terdorong mencoba.
- c. Ada persepsi: “kalau idola saya main, berarti aman.”

1.5 Tren dan Identitas Sosial

- a. Ada tekanan untuk ikut tren agar tidak ketinggalan obrolan di circle pertemanan.
- b. Prestise di komunitas game (misalnya punya item langka atau menang taruhan) memperkuat kebanggaan sosial.
- c. Gaya hidup konsumtif memperbesar daya tarik untuk ikut berjudi demi mendapatkan pengakuan sosial.

2) Faktor sosial

Faktor sosial mempengaruhi pembelian perilaku konsumen, antara lain: kelompok referensi, keluarga, peran dan status [25]. Faktor-faktor sosial saat generasi zoomers melakukan judi online berkedok game online mencakup:

2.1. Tekanan Teman Sebaya

- a. Ajak-mengajak antar teman sangat berperan dalam keterlibatan awal.
- b. Banyak yang pertama kali main karena dikenalkan, diberi link referral, atau diajari langsung oleh teman.
- c. Ada praktik patungan deposit atau bermain bareng dalam satu circle.

2.2. Normalisasi di Lingkungan Sosial

- a. Di kampus, kos-kosan, bahkan kantor, judi online sering dimainkan saat istirahat dan jadi bahan obrolan sehari-hari.
 - b. Membentuk persepsi bahwa aktivitas ini lumrah seperti hiburan bersama.
- 2.3. Komunitas Virtual & Grup Online
- a. Ada grup WhatsApp atau forum khusus yang membahas strategi menang dan berbagi link permainan.
 - b. Memberikan dukungan sosial yang memperkuat keterlibatan pemain.
- 2.4. Media Sosial sebagai Saluran Promosi
- a. Link referral, ajakan, dan promosi sering tersebar melalui Instagram Story, WhatsApp, atau TikTok.
 - b. Konten kemenangan atau bonus yang dibagikan teman membuat calon pemain tertarik mencoba.
- 2.5. Peran Influencer & Idola
- a. Influencer game di TikTok/YouTube yang live streaming memberi pengaruh kuat.
 - b. Meskipun tidak menyebut langsung soal judi, gaya mereka menormalisasi taruhan sebagai aktivitas “seru”.
- 2.6. Tren Kolektif & Keinginan Diterima
- a. Zoomers ikut bermain agar tidak merasa “outsider” dalam circle pertemanan.
 - b. Ada rasa ingin diakui dalam kelompok melalui kemenangan atau prestise digital.
- 3) Faktor pribadi
- Faktor pribadi juga dapat mempengaruhi perilaku konsumen. Beberapa faktor pribadi yang penting yang mempengaruhi perilaku pembelian adalah: gaya hidup, situasi ekonomi, pekerjaan, usia, kepribadian dan konsep diri [26] Faktor-faktor pribadi saat generasi zoomers melakukan judi online berkedok game online mencakup:
- 3.1. Pengalaman Awal Bermain
- a. Awalnya mengira hanya game biasa (adu strategi/battle), tetapi ternyata untuk ikut turnamen atau match tertentu harus deposit uang.
 - b. Hadiah pemenang bisa dicairkan menjadi saldo atau uang asli.
- 3.2. Platform & Akses
- a. Umumnya memakai aplikasi mobile pihak ketiga (APK atau link khusus, bukan dari Play Store).
 - b. Proses registrasi sangat mudah: hanya perlu nomor HP, email, atau akun media sosial.
 - c. Transaksi deposit dan pencairan saldo lewat e-wallet atau transfer bank.
- 3.3. Kondisi Ekonomi
- a. Banyak yang mulai bermain saat sedang butuh uang tambahan (uang kiriman telat, bayar cicilan, biaya kos).
 - b. Namun, ada juga yang kondisi ekonominya stabil tapi tetap bermain karena tergiur peluang penghasilan tambahan.
- 3.4. Kemudahan Prosedur
- a. Registrasi cepat (kurang dari 5 menit).
 - b. Deposit dan pencairan praktis, membuat hambatan untuk mulai bermain sangat rendah.
- 3.5. Pengaruh Gaya Hidup
- a. Budaya nongkrong online dan ikut tren digital membuat mereka merasa harus ikut bermain agar tidak ketinggalan.
 - b. Ada dorongan untuk pamer prestasi atau item dalam komunitas game.
- 3.6. Karakteristik Pribadi Rentan
- a. Cenderung impulsif, mudah bosan, dan berani ambil risiko.
 - b. Banyak berasal dari kalangan pelajar/mahasiswa dengan waktu luang cukup banyak.
 - c. Laki-laki lebih dominan dalam kasus ini.
- 4) Faktor psikologis
- Ada empat faktor psikologis penting yang mempengaruhi perilaku pembelian konsumen, yaitu: persepsi, motivasi, pembelajaran, keyakinan dan sikap [27]. Faktor-faktor psikologis saat sosial saat generasi zoomers melakukan judi online berkedok game online mencakup:
- 4.1. Persepsi
- a. Banyak Zoomers awalnya menganggap game dengan taruhan hanyalah hiburan biasa, bukan aktivitas ilegal.
 - b. Tampilan aplikasi yang profesional, desain mirip game resmi, dan adanya customer service membuat mereka salah persepsi bahwa ini “game normal”.
 - c. Konten di media sosial (influencer yang menampilkan hadiah besar) memperkuat persepsi positif bahwa bermain aman dan wajar.
- 4.2. Motivasi
- a. Rasa penasaran ingin mencoba setelah melihat teman atau influencer menang.
 - b. Dorongan ekonomi: ingin uang tambahan untuk kebutuhan sehari-hari (uang kiriman telat, cicilan, biaya kos).
 - c. Motivasi sosial: ingin diakui di circle pertemanan, tidak ketinggalan tren, dan menunjukkan prestasi di komunitas game.
- 4.3. Pembelajaran (Learning)
- a. Pengalaman menang pertama kali menciptakan euforia → menanamkan keyakinan bahwa judi online mudah menghasilkan uang.
 - b. Kekalahan justru memicu dorongan untuk terus bermain dengan tujuan “balik modal” (fenomena loss chasing).

- c. Pola penguatan (bonus, cashback, kemenangan kecil di awal) membuat pemain belajar bahwa bermain “ada peluang menang” meskipun berisiko tinggi.

4.4. Keyakinan & Sikap

- a. Keyakinan bahwa judi online bisa menjadi cara cepat memperoleh uang, membentuk sikap permisif.
- b. Bonus, promosi, dan reward menciptakan keyakinan semu bahwa peluang menang selalu ada.
- c. Sebagian mulai sadar risiko (utang, konflik keluarga), tapi sikap permisif tetap bertahan karena pengaruh kelompok sebaya dan budaya digital.

Selain faktor-faktor tersebut ada faktor lain yaitu aplikasi game online yang didalamnya terdapat judi online, adapun pandangan bencana sosial penggunaan pinjol bagi generasi zoomers mencakup:

1. Judi online yang menasar generasi Zoomers pada dasarnya hadir dengan layanan yang sangat rapi dan profesional. Aplikasi yang digunakan mirip dengan game resmi, lengkap dengan customer service 24 jam, bonus pendaftaran, cashback kekalahan, hingga event harian yang membuat pemain betah. Proses registrasi pun sangat mudah, cukup dengan nomor HP atau akun media sosial, sementara deposit dan pencairan dapat dilakukan melalui e-wallet. Kemudahan dan tampilan yang meyakinkan ini menimbulkan persepsi keliru bahwa game tersebut aman dan legal, padahal sesungguhnya mengandung praktik perjudian.
2. Seiring maraknya penggunaan, berbagai kasus pun bermunculan. Banyak Zoomers mengetahui teman atau kenalan yang ditangkap aparat karena terlibat judi online, meskipun seringkali yang terjerat adalah pemain kecil, bukan bandar besar. Aparat menilai kasus ini meningkat tajam sejak pandemi, sementara ahli kebencanaan sosial melihat respons pemerintah masih cenderung reaktif, lebih menekankan penindakan daripada pencegahan atau edukasi. Kondisi ini menciptakan rasa panik di kalangan pemain, namun tidak cukup kuat untuk membuat mereka berhenti bermain, karena daya tarik hadiah dan bonus lebih dominan daripada rasa takut.
3. Dampak sosial dari judi online terhadap Zoomers sangat terasa. Di keluarga, muncul pertengkaran ketika uang kuliah, biaya kos, atau belanja rumah tangga dipakai untuk deposit. Kepercayaan orang tua dan pasangan menjadi goyah, bahkan memicu konflik berkepanjangan. Tidak sedikit pemain yang menempuh jalan

pintas dengan berhutang, termasuk menggunakan pinjaman online (pinjol) untuk menutupi kekalahan. Hal ini membuat mereka masuk ke dalam siklus berbahaya: hutang–main–hutang, yang menimbulkan tekanan finansial sekaligus mental.

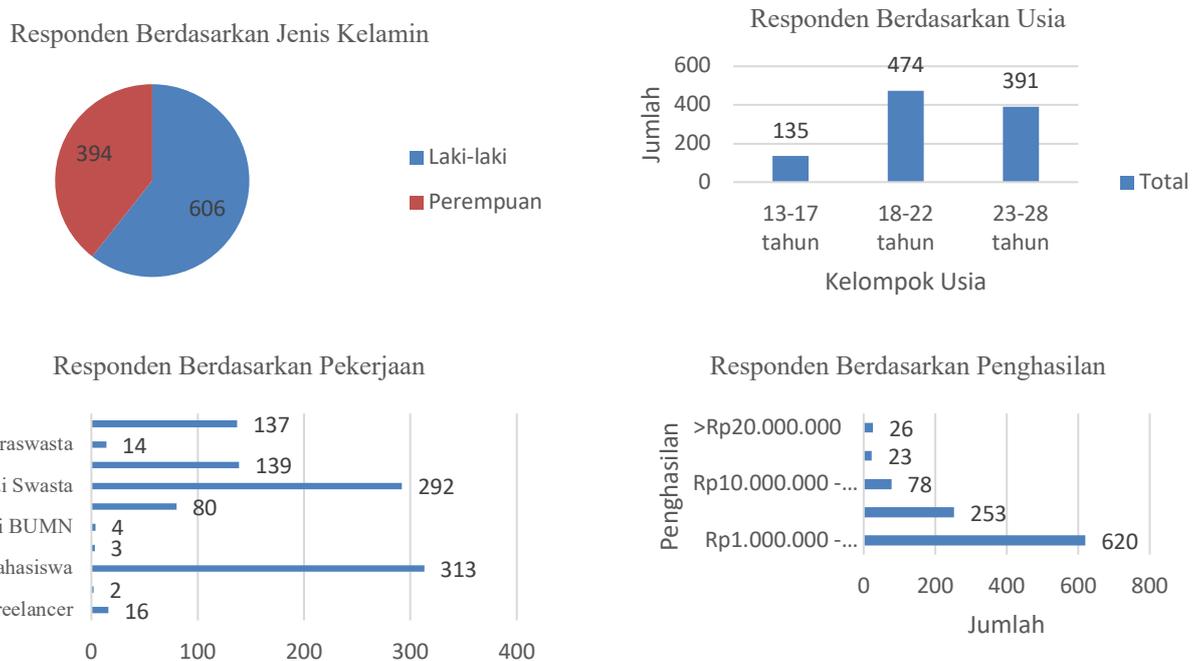
4. Rasa malu dan stigma sosial sering menghantui korban, apalagi jika perilaku mereka terbongkar di lingkungan pertemanan atau publik. Tekanan sosial diperparah oleh kondisi psikologis: euforia berlebihan saat menang mendorong keinginan untuk terus bermain, sementara kekalahan memicu depresi dan rasa putus asa. Dalam jangka panjang, judi online bukan hanya persoalan individu, melainkan bencana sosial yang berpotensi merusak relasi keluarga, produktivitas generasi muda, dan stabilitas sosial masyarakat.

b. Analisis data kuantitatif

1) Identitas Responden

Penelitian ini terdiri dari 1000 Responden, di mana 39,4% di antaranya Adalah Perempuan dan 60,6% di antaranya adalah laki-laki. Dari sisi usia, Hasil tabulasi menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 18–22 tahun dengan jumlah 474 orang atau sekitar 47,4% dari total responden. Kelompok usia terbesar kedua adalah responden berusia 23–28 tahun sebanyak 391 orang (39,1%). Sementara itu, responden pada kategori usia 13–17 tahun berjumlah 135 orang (13,5%). Berdasarkan aspek pekerjaan, Berdasarkan hasil tabulasi data, responden penelitian ini didominasi oleh mahasiswa dengan jumlah 313 orang. Selanjutnya, kelompok terbesar kedua adalah pegawai swasta sebanyak 292 orang, diikuti oleh pelajar (139 orang) dan wirausaha (137 orang). Sementara itu, responden yang berprofesi sebagai pegawai negeri/Polri/TNI berjumlah 80 orang, freelancer 16 orang, wiraswasta 14 orang, pegawai BUMN 4 orang, dan management trainee 3 orang. Adapun jumlah terendah berasal dari kategori guru, yaitu hanya 2 orang. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden berasal dari kalangan mahasiswa dan pegawai swasta, sedangkan partisipasi dari profesi formal seperti pegawai BUMN maupun guru relatif rendah. Dari sisi pendapatan, Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar responden memiliki pendapatan pada kisaran Rp1.000.000–Rp5.000.000 sebanyak 620 orang atau 62,0% dari total responden. Selanjutnya, sebanyak 253 responden (25,3%) berada pada kategori pendapatan Rp5.000.000–Rp10.000.000, dan 78 responden (7,8%) memiliki pendapatan dalam rentang Rp10.000.000–Rp15.000.000. Adapun responden dengan pendapatan Rp15.000.000–Rp20.000.000 berjumlah 23 orang (2,3%), serta terdapat 26 responden (2,6%) dengan

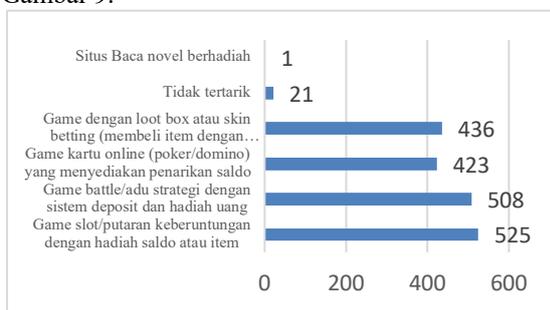
pendapatan di atas Rp20.000.000. Ringkasan identitas responden ini terdapat pada Gambar 7.



Gambar 7 Identitas Responden

2) Pandangan Responden tentang Judi Online

Terdapat 2 pertanyaan terbuka dan 25 pertanyaan dengan skala likert. Pada pertanyaan terbuka, pertanyaan pertama adalah andaikan Anda tertarik mencoba game online dengan fitur taruhan (judi online berkedok game), jenis yang paling Anda minati (responden boleh memilih lebih dari satu). Jawaban peserta terdapat pada Gambar 8 dan Gambar 9.



Gambar 8 Grafik Berdasarkan Ketertarikan Game Online dengan Fitur Taruhan

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan tinggi terhadap permainan daring dengan fitur taruhan, terutama game slot atau putaran keberuntungan (525 responden) dan game battle dengan sistem deposit serta hadiah uang (508 responden), diikuti loot box atau skin betting (436 responden) dan game kartu daring seperti poker atau domino (423 responden). Sebaliknya, hanya sedikit responden yang tidak tertarik (21 responden) atau memilih situs baca

novel berhadiah (1 responden). Temuan ini menegaskan bahwa faktor kesempatan, hadiah finansial, dan mekanisme instan menjadi pendorong utama minat, sekaligus menunjukkan adanya normalisasi praktik perjudian terselubung dalam bentuk permainan digital. Pada pertanyaan terbuka kedua, ditanyakan Jika Anda berada dalam kondisi terpaksa mencoba game online dengan fitur taruhan, akses yang paling mungkin Anda gunakan adalah (boleh memilih lebih dari satu, maka jawaban para responden terdapat pada Gambar 9.



Gambar 9 Grafik Berdasarkan Ketertarikan Game Online dengan Fitur Taruhan

Grafik memperlihatkan sumber utama yang mendorong seseorang untuk mencoba game online dengan fitur taruhan. Hasilnya menunjukkan bahwa faktor paling dominan adalah informasi dari teman atau lingkungan sekitar (352 responden), diikuti oleh promosi atau referral melalui media sosial (299

responden) serta website atau link khusus yang menyerupai game online (296 responden). Sementara itu, aplikasi game non-resmi (240 responden) juga menjadi salah satu saluran akses, meskipun relatif lebih rendah. Sebaliknya, terdapat 217 responden yang menyatakan tidak akan mencoba game online dengan taruhan. Temuan ini

mengindikasikan bahwa interaksi sosial dan paparan media digital berperan besar dalam memengaruhi keputusan individu untuk terlibat dalam game daring berbasis taruhan.

Selanjutnya untuk menganalisis pandangan masyarakat terhadap judi online, pertanyaan skala likert yang ditanyakan terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2 Pertanyaan Kuisisioner

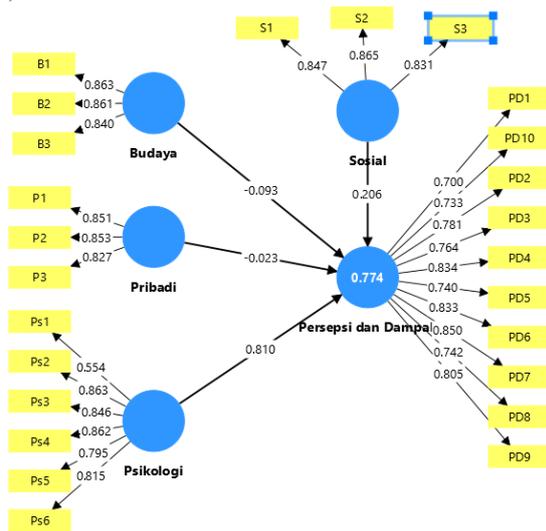
No	Pernyataan
Budaya	
B1	Bermain game dengan taruhan uang mulai dianggap wajar di lingkungan pergaulan.
B2	Budaya digital yang serba instan membuat permainan dengan hadiah cepat lebih mudah diterima.
B3	Influencer dan konten media sosial dapat menormalisasi permainan dengan taruhan.
Sosial	
S1	Tekanan dari teman sebaya dapat mendorong seseorang untuk mencoba judi online.
S2	Grup pertemanan (offline maupun online) sering menjadi tempat berbagi informasi atau link judi online.
S3	Promosi judi online banyak beredar melalui media sosial.
Pribadi	
P1	Kondisi keuangan yang terbatas seringkali menjadi alasan orang mencoba judi online.
P2	Kemudahan registrasi dan transaksi membuat judi online semakin menarik bagi pengguna.
P3	Gaya hidup konsumtif dan keinginan tampil keren dapat mendorong seseorang untuk ikut berjudi.
Psikologis	
Ps1	Judi online sering dipersepsikan hanya sebagai hiburan, bukan aktivitas ilegal.
Ps2	Kemenangan dalam judi online dapat menimbulkan rasa euforia.
Ps3	Kekalahan dapat memicu dorongan untuk bermain lagi agar bisa “balik modal.”
Ps4	Bonus dan promosi membuat sebagian orang percaya bahwa peluang menang selalu ada.
Ps5	Judi online dianggap sebagai cara cepat memperoleh uang
Ps6	Judi online berpotensi menimbulkan dampak sosial seperti utang, konflik keluarga, dan menurunnya produktivitas.
Persepsi dan Dampak	
PD1	Judi online yang dikemas sebagai game terlihat profesional dan sulit dibedakan dari aplikasi legal.
PD2	Proses registrasi, deposit, dan pencairan saldo pada aplikasi judi online sangat mudah dilakukan.
PD3	Bonus pendaftaran, cashback, dan event harian membuat permainan ini lebih menarik.
PD4	Seseorang biasanya mengetahui judi online pertama kali dari teman atau lingkungan sekitar.
PD5	Media sosial dan influencer berperan besar dalam menarik minat untuk mencoba judi online.
PD6	Menang dalam judi online memberikan euforia yang mendorong untuk terus bermain.
PD7	Kekalahan membuat pemain terdorong untuk bermain lebih banyak agar bisa “balik modal.”
PD8	Aktivitas judi online dapat menimbulkan konflik dengan keluarga atau teman.
PD9	Pinjaman online (pinjol) sering digunakan untuk menutupi kerugian dari judi online.
PD10	Judi online berpotensi menimbulkan bencana sosial karena merusak keluarga, keuangan, dan produktivitas.

Hasil survei menunjukkan bahwa faktor budaya, sosial, pribadi, dan psikologis berkontribusi signifikan terhadap normalisasi serta peningkatan partisipasi dalam judi online. Dari sisi budaya, rata-rata responden yang setuju atau sangat setuju pada pernyataan terkait adalah sebesar 74,67%. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan dengan taruhan uang mulai dianggap wajar di lingkungan pergaulan, diperkuat oleh budaya digital yang serba instan, serta pengaruh influencer dan media sosial yang menormalisasi praktik tersebut. Selain itu, rata-rata responden yang setuju atau sangat setuju sebesar 76,83% untuk faktor sosial. Hal ini mengindikasikan

bahwa tekanan teman sebaya, kelompok pertemanan, serta promosi melalui media sosial menjadi saluran utama penyebaran informasi mengenai judi online. Pada aspek pribadi, rata-rata responden yang menjawab setuju atau sangat setuju adalah sebanyak 73,37%. Hal ini mengindikasikan keterbatasan finansial, kemudahan registrasi dan transaksi, serta gaya hidup konsumtif terbukti mendorong individu untuk terlibat dalam judi online. Faktor psikologis tidak kalah kuat, dengan rata-rata sebanyak 72,98% responden memandang judi online hanya sebagai hiburan, merasakan euforia kemenangan, terdorong untuk bermain kembali setelah kalah, serta terpengaruh oleh bonus dan

promosi yang menimbulkan persepsi peluang menang yang berkelanjutan. Selain itu, pada dimensi persepsi dan dampak, sebanyak 78,31% responden menilai bahwa judi online yang dikemas menyerupai game legal sulit dibedakan, mudah diakses, serta diperkuat oleh bonus pendaftaran dan promosi. Temuan penting lainnya adalah pengaruh signifikan media sosial dan lingkungan sekitar dalam mengenalkan judi online, serta adanya dampak negatif yang meliputi penggunaan pinjaman online untuk menutupi kerugian, konflik keluarga, penurunan produktivitas, hingga potensi bencana sosial.

3) Analisis SEM-PLS

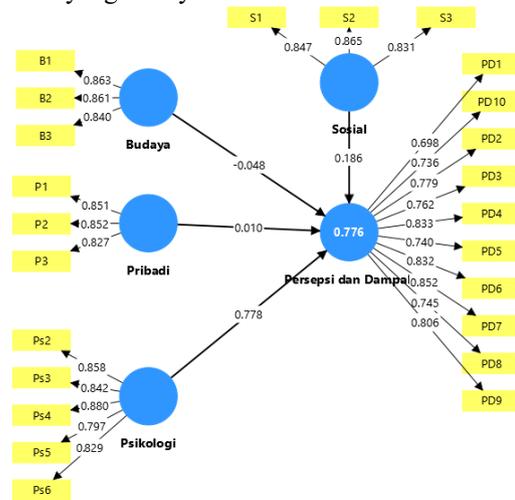


Gambar 10 Outer Model dan Inner Model

Hasil evaluasi outer model menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memiliki nilai *outer loading* di atas 0,7, sehingga dapat dinyatakan valid dalam merefleksikan konstruk laten [28]. Konstruk Budaya diukur dengan tiga indikator (B1–B3) yang seluruhnya memiliki loading tinggi (0,840–0,863), sehingga konsisten menggambarkan dimensi budaya. Konstruk Pribadi juga valid dengan nilai loading indikator P1–P3 berada pada rentang 0,827–0,853. Konstruk Psikologi sebagian besar indikatornya reliabel (Ps2–Ps6 dengan loading 0,795–0,863), namun terdapat satu indikator yaitu Ps1 (0,554) yang berada di bawah ambang batas 0,7, sehingga berpotensi melemahkan validitas konstruk dan dapat dipertimbangkan untuk dieliminasi. Konstruk Sosial memiliki tiga indikator (S1–S3) dengan loading tinggi (0,831–0,865), sehingga sangat baik dalam mengukur dimensi sosial. Pada konstruk Persepsi dan Dampak, seluruh indikator (PD1–PD10) memiliki nilai loading antara 0,700–0,850, menunjukkan validitas konvergen yang baik. Nilai AVE konstruk Persepsi dan Dampak sebesar 0,774 (>0,5) semakin memperkuat validitas model. Dengan demikian, secara keseluruhan outer model

menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel, meskipun perlu dilakukan evaluasi terhadap indikator Ps1.

Karena *outer loading* pada PS1 rendah, maka variabel dieliminasi [29] sehingga didapatkan outer model yang baru yaitu:



Gambar 11 Outer Model dan Inner Model

Hasil evaluasi outer model menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memiliki nilai *loading factor* di atas 0,7, sehingga dapat dinyatakan valid dalam merefleksikan konstruk yang diukur. Konstruk Budaya diukur oleh tiga indikator (B1–B3) dengan loading antara 0,840–0,863 yang menandakan konsistensi tinggi. Konstruk Pribadi juga memiliki tiga indikator (P1–P3) dengan loading 0,827–0,852 yang sangat baik. Konstruk Psikologi setelah dieliminasi satu indikator (Ps1) menghasilkan lima indikator (Ps2–Ps6) dengan loading 0,797–0,858 yang menunjukkan keandalan. Konstruk Sosial diukur oleh tiga indikator (S1–S3) dengan loading 0,831–0,865 yang juga sangat kuat. Adapun konstruk Persepsi dan Dampak direfleksikan oleh sepuluh indikator (PD1–PD10) dengan loading 0,698–0,852. Hampir seluruh indikator valid, hanya PD1 (0,698) yang sedikit di bawah ambang batas umum 0,7, namun masih dapat dipertahankan apabila nilai AVE dan CR konstruk memenuhi syarat. Secara keseluruhan, outer model ini dapat dinyatakan memiliki validitas konvergen yang baik.

Evaluasi inner model memperlihatkan variasi kontribusi masing-masing konstruk eksogen terhadap konstruk endogen Persepsi dan Dampak. Variabel Budaya memiliki koefisien jalur -0,048 yang menunjukkan arah hubungan negatif dan sangat lemah, sehingga tidak berkontribusi signifikan terhadap Persepsi dan Dampak. Variabel Pribadi juga menunjukkan koefisien sangat kecil, yaitu 0,010, yang menandakan hubungan hampir tidak ada. Variabel Sosial memiliki koefisien 0,186, yang berarti memberikan kontribusi positif namun

relatif lemah. Sebaliknya, variabel Psikologi menunjukkan koefisien jalur paling besar, yakni 0,778, yang menandakan adanya pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap Persepsi dan Dampak. Temuan ini mengindikasikan bahwa dalam model yang diuji, faktor psikologis merupakan determinan utama persepsi dan dampak, sedangkan faktor budaya, pribadi, dan sosial cenderung tidak berperan signifikan.

Selanjutnya dilakukan interpretasi terkait pola hubungan persepsi dan dampak permainan online terhadap faktor budaya, pribadi, psikologi dan sosial. Hasil pengujian hubungan antar konstruk menunjukkan variasi kekuatan pengaruh yang cukup signifikan. Konstruk Budaya memiliki koefisien jalur sebesar -0,048 dengan nilai *t-statistic* 0,858 dan *p-value* 0,391. Nilai ini jauh di atas ambang signifikansi ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa Budaya tidak berpengaruh signifikan terhadap Persepsi dan Dampak. Konstruk Pribadi

juga menunjukkan hasil serupa dengan koefisien 0,010, *t-statistic* 0,105, dan *p-value* 0,917, yang menegaskan tidak adanya pengaruh signifikan. Sementara itu, konstruk Sosial memperlihatkan koefisien positif sebesar 0,186 dengan *t-statistic* 1,677 dan *p-value* 0,094. Meskipun arah hubungannya positif, pengaruh ini tidak signifikan pada taraf 5%, namun dapat dipertimbangkan signifikan secara marginal pada taraf 10%. Sebaliknya, konstruk Psikologi menunjukkan pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap Persepsi dan Dampak, dengan koefisien 0,778, *t-statistic* 8,866, dan *p-value* 0,000. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor psikologis merupakan determinan utama yang memengaruhi persepsi dan dampak, sementara faktor budaya, pribadi, dan sosial relatif tidak memberikan kontribusi signifikan dalam model yang diuji. Hasil perhitungan ini terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3 Analisis Pola Hubungan

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Budaya -> Persepsi dan Dampak	-0.048	-0.046	0.056	0.858	0.391
Pribadi -> Persepsi dan Dampak	0.010	0.016	0.095	0.105	0.917
Psikologi -> Persepsi dan Dampak	0.778	0.775	0.088	8.866	0.000
Sosial -> Persepsi dan Dampak	0.186	0.187	0.111	1.677	0.094

c. Model kesiapsiagaan bencana judi online berkedok game online

Dari informasi analisis kualitatif dan kuantitatif yang telah dikumpulkan, maka dirancang model kesiapsiagaan bencana pinjaman online, yang digambarkan pada Gambar 10 Model kesiapsiagaan terbagi menjadi 5 kategori [30], yaitu intervensi pra dampak bencana, respon pasca dampak bencana, kerentanan bencana, dampak bencana dan karakteristik bencana. Model Mitigasi Bencana ini dapat dilihat pada Gambar 10.

- 1) Intervensi pra dampak bencana
 - a. Praktik mitigasi

Sebagai langkah mitigasi bencana judi online, ada beberapa mitigasi yang dapat dilakukan. Pertama, perlu memperkuat literasi digital dan keuangan bagi generasi muda agar mereka memahami risiko judi online, bukan hanya melihat kesenangan sesaat. Edukasi ini penting karena hasil survei menunjukkan banyak anak muda menganggap taruhan uang sebagai hal wajar di

lingkungannya. Kedua, pemerintah bersama platform digital harus memperketat pengawasan konten media sosial, terutama terhadap influencer atau akun yang secara langsung maupun tidak langsung menormalisasi praktik judi online. Ketiga, perlu dilakukan pembatasan akses teknologi dengan cara memperkuat sistem pemblokiran situs dan aplikasi ilegal yang tampil mirip dengan game resmi. Keempat, komunitas pendidikan dan pemuda harus dilibatkan sebagai agen perubahan. Sekolah, kampus, maupun organisasi kepemudaan dapat menjadi ruang efektif untuk kampanye anti-judi online, mengingat banyak kasus bermula dari ajakan teman sebaya atau grup pertemanan.

- b. Praktik Persiapan Pemulihan

Persiapan pemulihan dari dampak judi online perlu dilakukan sejak dini agar korban tidak terjebak dalam siklus kerugian yang berulang. Pertama, penting disediakan layanan konseling psikologis untuk membantu korban mengatasi rasa cemas, depresi, maupun tekanan sosial akibat kerugian. Kedua, perlu adanya pendampingan keuangan

melalui pelatihan manajemen keuangan sederhana agar korban dapat mengatur kembali pengeluaran dan kebutuhan prioritas. Ketiga, dukungan dari keluarga dan komunitas juga harus diperkuat, karena banyak kasus memperlihatkan konflik rumah tangga yang muncul akibat judi online. Dengan dukungan sosial yang kuat, proses pemulihan dapat berjalan lebih cepat dan korban memiliki ruang aman untuk kembali menata hidup.

2) Respon Pasca Dampak Bencana

a. Kegiatan Darurat

Ketika seseorang sudah terjerat judi online, langkah darurat perlu segera dilakukan untuk mencegah kerugian yang lebih besar. Prioritas utama adalah menghentikan akses korban terhadap aplikasi atau situs judi, misalnya dengan pemblokiran akun, pergantian perangkat, atau pengawasan dari keluarga. Selanjutnya, korban perlu mendapat perlindungan psikologis karena banyak di antara mereka mengalami panik, stres, hingga depresi akibat kehilangan uang. Di sisi lain, intervensi darurat juga harus mencakup perlindungan sosial, seperti mencegah konflik dalam keluarga dengan melibatkan konseling bersama, serta memberikan jalur pengaduan yang cepat agar korban dapat melapor dan memperoleh bantuan. Tindakan-tindakan ini penting dilakukan segera agar dampak judi online tidak semakin meluas pada keuangan, hubungan sosial, maupun kesehatan mental korban.

b. Kegiatan Pemulihan

Pemulihan dari dampak judi online memerlukan pendekatan yang menyeluruh, tidak hanya pada aspek finansial tetapi juga sosial dan psikologis. Banyak korban kehilangan tabungan, biaya pendidikan, bahkan aset keluarga akibat kebiasaan berjudi, sehingga diperlukan pendampingan keuangan agar mereka dapat menata kembali kondisi ekonominya, misalnya melalui pelatihan manajemen keuangan sederhana dan pendampingan usaha kecil. Dari sisi psikologis, korban membutuhkan konseling individu maupun kelompok untuk mengurangi rasa cemas, depresi, serta rasa bersalah yang sering muncul setelah mengalami kerugian besar. Selain itu, dukungan keluarga dan komunitas berperan penting dalam memulihkan hubungan sosial yang rusak akibat konflik. Melalui bimbingan, dukungan moral, dan lingkungan yang positif, korban dapat lebih cepat pulih dan membangun kembali rasa percaya diri untuk keluar dari jeratan judi online.

3) Kerentanan Bahaya

a. Kerentanan Fisik

Kerentanan fisik dalam judi online terutama muncul karena kemudahan akses teknologi. Dengan hanya bermodalkan ponsel pintar dan jaringan internet, seseorang dapat mendaftar, melakukan

deposit, hingga bermain tanpa hambatan berarti. Aplikasi dan situs judi online juga sering tampil profesional, bahkan menyerupai aplikasi resmi, sehingga membuat banyak orang sulit membedakan mana layanan legal dan mana yang ilegal. Selain itu, sistem pembayaran yang terhubung langsung dengan dompet digital atau transfer bank semakin memudahkan proses transaksi. Kondisi ini menjadikan masyarakat, khususnya anak muda, lebih rentan terjerumus ke dalam praktik judi online karena tidak ada batasan fisik maupun teknis yang berarti untuk menghalangi aksesnya.

b. Kerentanan Sosial

Kerentanan sosial dalam judi online terutama muncul karena adanya normalisasi perilaku berjudi di lingkungan pertemanan dan komunitas. Banyak anak muda mengenal judi online bukan dari iklan resmi, tetapi dari ajakan teman sebaya atau obrolan dalam grup pertemanan. Dalam situasi seperti ini, judi dipandang sebagai sesuatu yang wajar dan bahkan dianggap bagian dari gaya hidup. Dukungan atau ajakan dari lingkungan sosial sering kali lebih kuat pengaruhnya dibandingkan larangan keluarga. Minimnya pengawasan orang tua dan kurangnya komunikasi dalam keluarga juga menambah kerentanan, karena remaja atau mahasiswa lebih mudah mencari pelarian di dunia digital. Normalisasi inilah yang membuat judi online tidak lagi dipandang sebagai aktivitas berisiko, melainkan sebagai hal yang biasa dilakukan dalam pergaulan sehari-hari.

4) Dampak Bencana

a. Dampak Fisik

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa dampak fisik judi online terutama dirasakan dalam bentuk kerugian finansial yang besar dan cepat. Dari wawancara, terungkap banyak mahasiswa yang harus menggunakan uang kuliah atau biaya kos untuk berjudi, sehingga kebutuhan pendidikan dan hidup sehari-hari terabaikan. Beberapa responden juga mengaku kehilangan tabungan pribadi dan terpaksa berutang untuk menutup kekalahan. Survei memperkuat temuan ini, di mana mayoritas responden menyatakan setuju bahwa judi online menghabiskan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan penting. Kondisi ini memperlihatkan bahwa judi online tidak hanya menggerus kemampuan ekonomi individu, tetapi juga menimbulkan tekanan finansial yang berdampak langsung pada kestabilan keluarga. Dengan kata lain, kerugian materiil akibat judi online merupakan salah satu dampak fisik yang paling menonjol dan paling cepat dirasakan oleh korban.

b. Dampak Sosial

Dampak sosial judi online bukan hanya terlihat pada rusaknya relasi keluarga, tetapi juga pada melemahnya ikatan sosial korban dengan

lingkungannya. Konflik, stigma, dan rasa keterasingan menjadi gambaran nyata bagaimana judi online dapat menghancurkan struktur sosial yang seharusnya menjadi sumber dukungan bagi individu.

5) Karakteristik Kejadian Bencana Judi Online

a. Frekuensi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi keterlibatan masyarakat, khususnya generasi muda, dalam judi online cukup tinggi. Survei mencatat kelompok usia 18-22 tahun merupakan mayoritas responden yang aktif bermain. Dari wawancara, terungkap bahwa aktivitas ini bukan hanya dilakukan sesekali, tetapi sudah menjadi kebiasaan harian, misalnya mengisi waktu luang atau saat merasa bosan. Hal ini menegaskan bahwa judi online memiliki frekuensi kejadian yang intens dan berulang.

b. Keterkendalian

Judi online sulit dikendalikan karena sifatnya yang fleksibel dan terus berkembang. Situs atau aplikasi ilegal dapat dengan mudah berganti nama dan domain setelah diblokir. Wawancara menunjukkan bahwa meski beberapa platform ditutup, pemain dengan cepat menemukan aplikasi atau link baru melalui media sosial atau grup pertemanan. Survei mendukung hal ini dengan temuan bahwa akses ke judi online dianggap sangat mudah dan cepat, sehingga upaya pengendalian sering kali tidak sebanding dengan penyebarannya.

c. Lingkup Dampak

Lingkup dampak judi online sangat luas, melibatkan individu, keluarga, hingga komunitas. Data survei memperlihatkan konsentrasi terbesar responden berasal dari Jawa Barat, DKI Jakarta, dan Jawa Timur, yang menunjukkan kerentanan lebih tinggi di wilayah perkotaan dengan akses internet kuat. Dari sisi sosial, wawancara menunjukkan bahwa konflik keluarga, stigma sosial, dan keretakan hubungan dengan teman menjadi dampak nyata. Artinya, judi online tidak hanya merugikan secara personal, tetapi juga merusak ikatan sosial yang lebih besar.

d. Waktu Dampak

Dampak judi online dapat dirasakan sangat cepat. Kerugian finansial muncul dalam hitungan hari setelah melakukan deposit dan kalah. Namun, waktu pemulihan jauh lebih lama. Dari wawancara, banyak korban mengaku butuh waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun untuk mengatasi utang, memperbaiki hubungan keluarga, dan memulihkan kondisi psikologis. Dengan demikian, judi online adalah bencana sosial yang memiliki dampak instan dalam kerugian, tetapi proses pemulihannya berlangsung lambat dan kompleks.



Gambar 10 Model Mitigasi Bencana Judi Online Berkedok Game Online

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini menyimpulkan bahwa keterlibatan generasi Zoomers dalam judi online berkedok game dipengaruhi oleh faktor budaya, sosial, pribadi, dan psikologis, dengan faktor psikologis terbukti menjadi determinan paling kuat terhadap persepsi dan dampak perilaku tersebut. Budaya digital instan, normalisasi di lingkungan pertemanan, serta peran influencer memperkuat penerimaan judi online, sementara faktor sosial berupa tekanan teman sebaya dan komunitas virtual semakin menormalisasi perilaku ini. Faktor pribadi seperti kemudahan akses, kondisi ekonomi, dan gaya hidup konsumtif turut mendorong, namun analisis SEM-PLS menunjukkan kontribusi signifikan justru datang dari faktor psikologis, antara lain persepsi keliru, motivasi ekonomi, euforia kemenangan, dan sikap permisif. Dampak yang ditimbulkan bersifat multidimensi, mulai dari konflik keluarga, penggunaan pinjaman online, penurunan produktivitas, hingga tekanan mental, sehingga menjadikan judi online sebagai bentuk bencana sosial generasi muda.

Sebagai respons terhadap temuan tersebut, penelitian ini merumuskan model mitigasi bencana sosial judi online yang terbagi dalam lima kategori utama: (1) Intervensi pra dampak, berupa literasi digital dan keuangan, pengawasan platform, pemblokiran situs ilegal, serta pelibatan komunitas pendidikan dan pemuda sebagai agen pencegahan; (2) Respon pasca dampak, meliputi tindakan darurat penghentian akses, konseling psikologis, perlindungan sosial keluarga, dan mekanisme pengaduan cepat, dilanjutkan dengan pemulihan finansial, sosial, dan psikologis korban; (3) Kerentanan bencana, yang ditandai oleh kemudahan akses teknologi, normalisasi di lingkungan sosial, serta lemahnya pengawasan keluarga; (4) Dampak bencana, baik finansial berupa kerugian ekonomi yang cepat dan signifikan maupun sosial berupa rusaknya relasi keluarga dan melemahnya ikatan komunitas; serta (5) Karakteristik kejadian, ditandai oleh frekuensi tinggi dan berulang, kesulitan pengendalian karena adaptasi platform ilegal, lingkup dampak luas dari individu hingga komunitas, serta waktu dampak yang instan dalam kerugian tetapi lambat dalam pemulihan. Dengan demikian, model mitigasi ini menegaskan bahwa judi online merupakan bencana sosial yang menuntut strategi penanganan menyeluruh, preventif hingga rehabilitatif, agar generasi muda tidak semakin terjebak dalam lingkaran kerentanan struktural, psikologis, dan sosial.

REFERENCES

- [1] R. M. Stetzka and S. Winter, "How rational is gambling?," *J. Econ. Surv.*, vol. 37, no. 4, pp. 1432–1488, 2023, doi: 10.1111/joes.12473.
- [2] F. J. E. Sipayung and C. A. Handoyo, "Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia)," *J. Intelek Dan Cendekiawan Nusant.*, vol. 1, no. 3, pp. 4548–4553, 2024.
- [3] G. Grehenson, "Judi Online Makin Marak di Kalangan Anak Muda, Pakar UGM Sarankan Perlunya Edukasi Literasi Keuangan," *Universitas Gadjah Mada*, 2024. <https://ugm.ac.id/id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan/> (accessed Mar. 25, 2025).
- [4] Z. Aprilia, "5 Tahun Terakhir Transaksi Judi Online Warga RI Melonjak 8.136,77%!," *CNBC Indonesia*, 2024. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20240506193944-17-536198/5-tahun-terakhir-transaksi-judi-online-warga-ri-melonjak-813677> (accessed Mar. 25, 2025).
- [5] A. Ahdiat, "Jumlah dan Nilai Transaksi Terkait Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2023)," *Katadata Media Network*, 2024. <https://databoks.katadata.co.id/ekonomi-makro/statistik/2bdcd34bb7533f5/judi-online-kian-marak-transaksinya-tembus-ratusan-triliun>.
- [6] A. Khalimy, A. A. Avissa, A. Apriyanti, and R. Triastuti, "Efektivitas Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi Online di Kalangan Mahasiswa," *Bacarita Law J.*, vol. 5, no. 2, pp. 209–224, 2025.
- [7] Y. S. Wijaya, "Generasi Z dan Judi Online, Tantangan di Era Bonus Demografi 2045," *Kementrian Komunikasi dan Digital*, 2024. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/generasi-z-dan-judi-online-tantangan-di-era-bonus-demografi-2045> (accessed Mar. 25, 2025).
- [8] M. Rasmanah and B. J. Putra, "Teknik Spitting In The Soup dalam Layanan Konseling Individu untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online Slot Remaja," *Soc. Sci. Contemp. Issues J.*, vol. 2, no. 4, pp. 522–527, 2024.
- [9] N. A. Syakira, N. F. Ramadhahana, and N. D. Anggita, "Dampak Konsumerisme Berupa Judi Online di Indonesia: Perspektif Ekonomi, Sosial, dan Mental," *Interaktif J. Ilmu-ilmu Sos.*, vol. 16, no. 2, pp. 73–79, 2024.
- [10] I. Rahmawati, "Judi Online Menjamur, Masa Depan Gen Z Hancur," *Kompasiana*, 2024. <https://www.kompasiana.com/ikarahmawati8134/66816d61c925c4615e5eb3a2/judi-online-menjamur-masa-depan-gen-z-hancur> (accessed Mar. 25, 2025).
- [11] Mahkamah Agung Republik Indonesia, "Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia Judi Online," 2025. <https://putusan3.mahkamahagung.go.id/search>

- ?q=judi+online+berkedok+game+online (accessed Mar. 25, 2025).
- [12] National Research Council of The National Academies, *Facing hazard and disasters: Understanding human dimension*. Washington DC: National Academies Press, 2001.
- [13] R. Budiman, N. A. Romadini, M. A. Herwandi Aziz, and A. G. Pratama, "The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 3, no. 2, pp. 162–167, 2022, doi: 10.34306/itsdi.v3i2.559.
- [14] A. Fahrudin *et al.*, "Online gambling addiction: Problems and solutions for policymakers and stakeholders in Indonesia," *J. Infrastructure, Policy Dev.*, vol. 8, no. 11, 2024, doi: 10.24294/jjipd.v8i11.9077.
- [15] D. Peraković, L. Cetinić, I. Cvitić, and M. Periša, "Cybersecurity Validation in the Online Gambling Industry," in *Design, Simulation, Manufacturing: The Innovation Exchange*, Springer, 2022, pp. 62–72.
- [16] A. Price, "Online Gambling in the Midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress," *Int. J. Ment. Health Addict.*, vol. 20, no. 1, pp. 362–379, 2022, doi: 10.1007/s11469-020-00366-1.
- [17] M. Chóliz, M. Marcos, and J. Lázaro-Mateo, "The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain," *Int. J. Ment. Health Addict.*, vol. 19, pp. 404–417, 2021.
- [18] T. P. S. Oei, N. Raylu, and J. M. Y. Loo, "Roles of culture in gambling and gambling disorder," in *Gambling disorder*, Springer, 2019, pp. 271–295.
- [19] M. Mazoochi, S. Yousefikhah, and L. Rabiei, "A Socio-economic Analysis of the Online Gambling," *J. Inf. Technol. Manag.*, vol. 16, no. 2, pp. 62–90, 2024.
- [20] N. M. Santosa, A. S. Putri, D. A. Kinanti, Jovanka, Supriyadi, and Tugimin, "Dampak Sosial dan Psikologis Dari Perjudian Online," *WELL_BEING Psychol. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 64–73, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.ptpsikodinamika.com/index.php/WBJP/article/view/10>.
- [21] M. Akbari *et al.*, "The Big Five personality traits and online gaming: A systematic review and meta-analysis," *J. Behav. Addict.*, vol. 10, no. 3, pp. 611–625, 2021, doi: 10.1556/2006.2021.00050.
- [22] V. Marionneau, H. Ruohio, and N. Karlsson, "Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action," *Harm Reduct. J.*, vol. 20, no. 1, p. 92, 2023.
- [23] M. Darman and A. N. Putri, "LEGAL CHALLENGES AND SOLUTIONS IN REGULATING ONLINE GAMBLING IN THE DIGITAL AGE," *Int. J. New Approaches to Law Ration. Nationhood, Governance, Rights Advocacy*, vol. 1, no. 1, pp. 187–195, 2025.
- [24] M. Touseef, B. B. Khan, S. Ali, H. N. Abbas, and A. Raza, "The influence of cultural values and norms on political attitudes and behavior: A sociological study," *Adv. Qual. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 40–50, 2023.
- [25] Y. Durmaz and G. Gündüz, "A theoretical approach to social factors influencing consumer behavior," *Int. J. Res.*, vol. 9, no. 11, pp. 252–257, 2021.
- [26] M. S. Syeda, "An Overview of Individual Traits and Consumer Purchase Behaviour," *Message from Ed.*, 2022.
- [27] R. Daga and A. J. Indriakati, "Religiosity, social and psychological factors on purchase decisions and consumer loyalty," *J. Manaj.*, vol. 26, no. 3, pp. 469–491, 2022.
- [28] A. Purwanto and Y. Sudargini, "Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM) analysis for social and management research: a literature review," *J. Ind. Eng. Manag. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 114–123, 2021.
- [29] J. Hair and A. Alamer, "Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) in second language and education research: Guidelines using an applied example," *Res. Methods Appl. Linguist.*, vol. 1, no. 3, p. 100027, 2022.
- [30] F. Novika, N. Septivani, and I. M. I. P, "Pinjaman Online Ilegal Menjadi Bencana Sosial Bagi Generasi Milenial," *Manag. Stud. Entrep. J.*, vol. 3, no. August, pp. 1174–1192, 2022.