

GENERASI DALAM JERATAN JUDI ONLINE: MENELISIK *GAMBLING DISORDER* SEBAGAI ANCAMAN KESEHATAN MENTAL DAN STABILITAS SOSIAL

Generation Trapped in Online Gambling: Investigating Gambling Disorder as a Threat to Mental Health and Social Stability

Teguh Agum Pratama¹

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia. teguh0603202104@uinsu.ac.id

ABSTRACT

This study examines the rise of online gambling among the younger generation and its implications for mental health and social stability, highlighting the increasing prevalence of gambling disorder as a serious threat. The urgency of this research lies in its broad impact on individuals, families, and communities, necessitating both preventive measures and comprehensive interventions. The study employs a qualitative methodology with a virtual ethnographic approach to understand practices and social interactions within online gambling platforms. Primary data sources are derived from real-time monitoring of social media conversations using Brand24, enabling the collection of posts, comments, and interactions. The gathered data are analyzed using content analysis methods to identify key themes and behavioral patterns, which are then validated through source triangulation and expert assessment. The findings indicate that while negative sentiments toward online gambling are substantial, positive perceptions remain dominant in digital spaces. The discussion underscores the role of technology in expanding access and fostering impulsive behaviors, whereas regulations and public education remain suboptimal in mitigating the risks of gambling disorder. Furthermore, the study incorporates social construction theory and diffusion of innovations theory to explain the social legitimization of online gambling. The research concludes that this phenomenon must be addressed holistically, encompassing regulatory reinforcement, digital literacy, and mental health support.

Keywords: *Younger Generation; Mental Health; Online Gambling; Gambling Disorder*

ABSTRAK

Kajian ini menelaah maraknya judi online di kalangan generasi muda dan implikasinya terhadap kesehatan mental serta stabilitas sosial, di mana fenomena *gambling disorder* meningkat dan menjadi ancaman serius. Urgensi penelitian ini terletak pada dampaknya yang luas terhadap individu, keluarga, dan komunitas, sehingga memerlukan tindakan preventif maupun penanganan komprehensif. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual untuk memahami praktik dan interaksi sosial dalam platform perjudian daring. Sumber data utama berasal dari hasil pemantauan percakapan di media sosial menggunakan Brand24, yang memungkinkan pengumpulan postingan, komentar, dan interaksi secara *real-time*. Data yang terkumpul dianalisis dengan metode analisis konten untuk mengungkap tema-tema utama serta pola perilaku, yang kemudian divalidasi melalui triangulasi sumber dan penilaian pakar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat sentimen negatif yang signifikan, persepsi positif terhadap judi online tetap dominan di ruang digital.

Diskusi menggarisbawahi peran teknologi dalam memperluas akses dan memicu perilaku impulsif, sementara regulasi dan edukasi masyarakat belum optimal dalam menekan risiko *gambling disorder*. Pembahasan juga mencakup pendekatan teori realitas konstruksi sosial dan difusi inovasi yang menjelaskan legitimasi sosial perjudian daring. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa fenomena ini harus ditangani secara holistik, mencakup penguatan regulasi, literasi digital, serta dukungan kesehatan mental.

Kata Kunci : Generasi Muda; Kesehatan Mental; Judi Online; *Gambling Disorder*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia mengalami peningkatan signifikan dalam kasus perjudian online, didorong oleh kemajuan teknologi, dengan transaksi mencapai Rp327 triliun pada 2023 menurut Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). Satuan Tugas Pemberantasan Perjudian Online melaporkan 2,37 juta warga, mayoritas dari kelompok ekonomi menengah ke bawah, terlibat dalam perjudian online, termasuk sekitar 960.000 pelajar dan mahasiswa. Eksposur iklan judi online, yang dialami 82% pengguna internet melalui platform seperti Instagram dan Facebook serta situs film ilegal dan permainan online, berkontribusi pada prevalensi ini (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2024). Di sisi lain, Thailand menghadapi krisis *Gambling Disorder* yang mengancam kesehatan mental dan stabilitas sosial, dengan hampir 5 juta anak dan kaum muda terpapar perjudian akibat pengaruh teknologi dan promosi influencer. Survei tahun 2023 terhadap 7.131 responden di 24 provinsi mengungkapkan bahwa 99,3% warga mengenal seseorang yang berjudi, sementara lebih dari satu juta remaja dan 3,92 juta dewasa muda terlibat dalam perjudian. Sekitar 7,45 juta penjudi mengalami dampak berupa ketidakstabilan keuangan, masalah kesehatan mental, dan konflik interpersonal, sementara enam juta remaja berisiko tinggi menjadi penjudi bermasalah jangka panjang di tengah minimnya layanan kesehatan mental (Ahmad, 2024).

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa berbagai perubahan sosial, termasuk peningkatan signifikan dalam prevalensi judi online di kalangan generasi muda. Fenomena ini mencerminkan pergeseran pola perilaku konsumsi hiburan yang semakin terintegrasi dengan platform daring (Ioannidis & Bowden-Jones, 2023; Kiyak et al., 2023; Riley et al., 2021). Dalam beberapa tahun terakhir, judi online tidak hanya menjadi bentuk rekreasi, tetapi juga ancaman serius bagi kesehatan mental dan stabilitas sosial. Keberadaan platform judi yang mudah diakses, promosi yang masif melalui media sosial, dan penggunaan teknologi canggih untuk menarik perhatian pengguna muda telah memfasilitasi fenomena ini (Allami et al., 2023; Cameron & Ride, 2023; Lopez-Gonzalez et al., 2022; Sidiq et al., 2024).

Dari sisi ekonomi, judi online sering kali mengalihkan pengeluaran konsumsi yang seharusnya dialokasikan untuk kebutuhan dasar atau investasi. Bagi keluarga dari kelompok ekonomi menengah ke bawah, hal ini menjadi beban tambahan yang mengancam keberlanjutan

ekonomi rumah tangga (Dhillon et al., 2021). Selain itu, keterlibatan dalam judi online juga dapat memperburuk ketimpangan sosial karena mayoritas pemain berasal dari kelompok yang sudah rentan secara finansial (Papineau et al., 2020; Raybould et al., 2021). Regulasi terkait judi online di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Meskipun pemerintah telah melarang aktivitas ini, pelaku judi online terus memanfaatkan celah dalam pengawasan hukum dan regulasi (Karli et al., 2023).

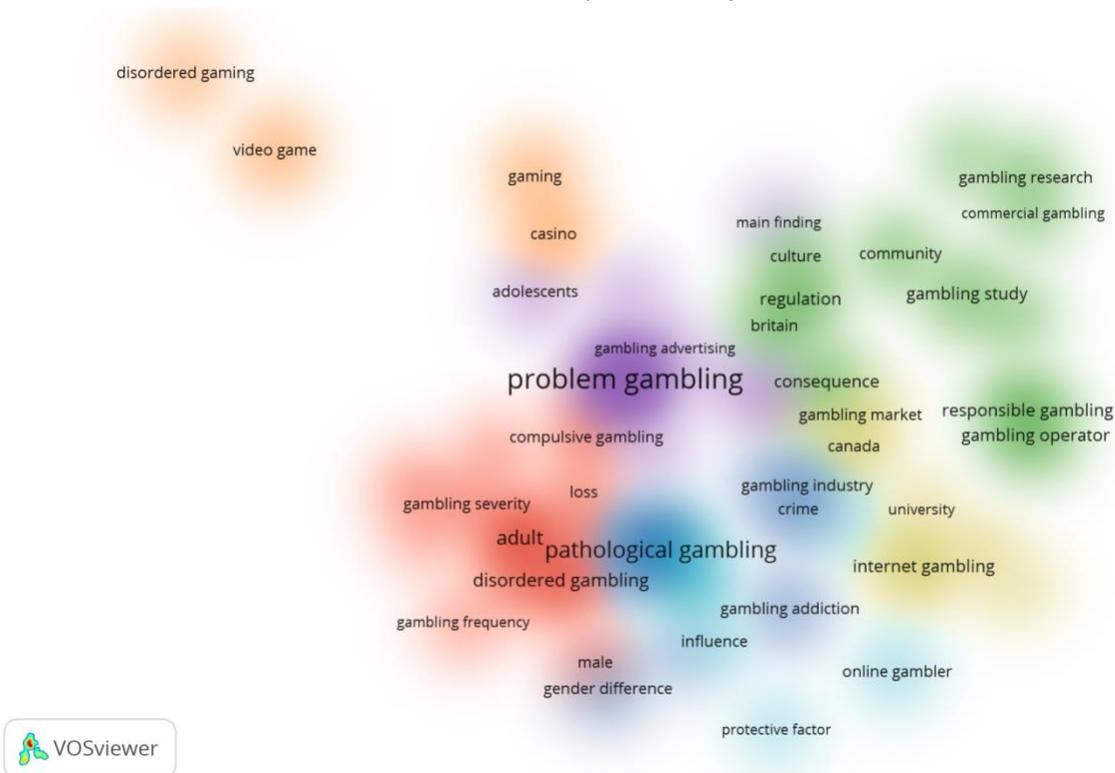
Selain itu, keterkaitan antara judi online dan media sosial juga menjadi perhatian utama. Algoritma media sosial yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sering kali mempromosikan konten terkait judi kepada audiens yang rentan (Andi Ahmad Ichsan Hady D et al., 2022; Davoudi et al., 2022; Sirola et al., 2021). Hal ini menunjukkan perlunya kerja sama antara pemerintah dan platform digital untuk mengatur iklan dan mengidentifikasi pola-pola perilaku yang mengarah pada perjudian (McGrane et al., 2023). Penting juga untuk menyoroti peran edukasi dalam mencegah dampak negatif judi online (Hing et al., 2021; Sahri & Kustiawan, 2023). Edukasi yang terintegrasi dalam kurikulum sekolah dan universitas dapat meningkatkan kesadaran generasi muda tentang risiko perjudian. Program literasi digital juga diperlukan untuk membantu individu mengenali dan menghindari konten-konten yang mempromosikan perjudian (Forrest & McHale, 2021).

Fenomena kontemporer ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya menjadi persoalan individu, tetapi juga masalah kolektif yang berdampak pada lingkaran sosial lebih luas. Bahwa setiap penjudi berisiko tinggi memengaruhi rata-rata enam individu lainnya, termasuk anggota keluarga, teman, dan rekan kerja. Dampak ini mencakup konflik interpersonal, tekanan psikologis, dan bahkan disintegrasi keluarga. Dalam konteks budaya kekerabatan seperti di Indonesia, efek domino ini memiliki potensi menghancurkan struktur sosial yang telah mapan (Newall & Talberg, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas judi online atau online gambling semakin marak di era kontemporer, terutama dengan menjadikan generasi muda sebagai target pasar utama. Fenomena ini dipicu oleh kurangnya edukasi yang komprehensif serta minimnya sosialisasi literasi keuangan dan digital yang memadai dari pemerintah (Gainsbury et al., 2020; Putra, 2023). Akibatnya, banyak individu muda terjerat dalam perilaku impulsif yang berorientasi pada keinginan untuk memperoleh keuntungan secara instan, tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya. Dalam konteks ini, judi online tidak hanya menjadi ancaman serius bagi kesehatan mental, dengan meningkatnya kasus *gambling disorder* sebagai bentuk adiksi yang mengganggu kestabilan emosional, tetapi juga menimbulkan dampak sosial berupa terganggunya keseimbangan ekonomi keluarga dan komunitas (Chóliz, 2023; Mazzoni et al., 2018). Oleh karena itu, penguatan regulasi terkait judi online, disertai upaya masif dalam edukasi literasi digital dan keuangan, menjadi kebutuhan mendesak untuk mengurangi prevalensi dan dampak destruktif dari praktik ini (Chóliz, 2023; Mazzoni et al., 2018; Putra, 2023).

Berdasarkan analisis jaringan di atas, terlihat bahwa kata kunci "*problem gambling*," "*pathological gambling*," dan "*internet gambling*" memiliki konektivitas tinggi yang menunjukkan bahwa isu tersebut menjadi pusat perhatian dalam berbagai kajian terdahulu. Fokus pada *gambling disorder* lebih sering dikaitkan dengan perilaku kompulsif, frekuensi perjudian, serta perbedaan gender, sementara aspek regulasi dan tanggung jawab sosial lebih sering dibahas dalam konteks penelitian yang berorientasi pada industri dan kebijakan. Namun, penelitian terkait dampak spesifik perjudian daring terhadap generasi muda, terutama dalam dimensi kesehatan mental dan sosial, masih menjadi celah yang belum banyak dijelajahi secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan perhatian khusus pada dinamika perjudian daring yang menjebak generasi muda dalam ancaman *gambling disorder*, yang tidak hanya memengaruhi kesehatan mental individu tetapi juga mengancam stabilitas sosial melalui potensi disfungsi keluarga, kriminalitas, dan degradasi produktivitas masyarakat.

Gambar 2. Analisis Kepadatan Kajian Terdahulu



Sumber: VOSviewer (2025)

Berdasarkan analisis kepadatan di atas, dapat diamati bahwa istilah "*problem gambling*" dan "*pathological gambling*" memiliki intensitas tinggi sebagai fokus utama penelitian, dengan koneksi yang signifikan terhadap tema seperti "*internet gambling*," "*gambling addiction*," dan "*responsible gambling*." Tema ini menunjukkan bahwa studi sebelumnya cenderung menitikberatkan pada aspek perilaku adiktif, frekuensi perjudian, serta kebijakan yang terkait

dengan regulasi industri perjudian. Namun, topik tentang dampak khusus perjudian daring terhadap generasi muda, terutama dalam konteks kesehatan mental dan stabilitas sosial, tampaknya kurang mendapat perhatian yang memadai. Penelitian ini diarahkan untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana generasi muda terjerat dalam praktik perjudian daring yang menciptakan tantangan serius terhadap kesehatan mental, termasuk meningkatnya risiko gangguan emosional, depresi, hingga perilaku impulsif, yang pada akhirnya berimplikasi pada disfungsi sosial dan degradasi kohesi masyarakat.

Masalah ini diperparah dengan munculnya istilah *gambling disorder*, sebuah kondisi yang diakui oleh Organisasi Kesehatan Dunia sebagai gangguan mental. Individu yang mengalami gangguan ini menunjukkan ketidakmampuan untuk mengendalikan dorongan berjudi meskipun menyadari dampak negatifnya. Gangguan ini tidak hanya berdampak pada kesehatan mental individu, tetapi juga berkontribusi pada penurunan produktivitas, kerugian ekonomi, dan isolasi sosial. Urgensi kajian ini terletak pada dampaknya yang meluas terhadap individu, keluarga, dan masyarakat. Dengan meningkatnya prevalensi *gambling disorder* di kalangan generasi muda, diperlukan langkah-langkah strategis untuk meminimalkan dampak negatifnya. Kajian ini bertujuan memberikan kontribusi ilmiah dalam merumuskan kebijakan dan program pencegahan yang komprehensif, guna melindungi kesehatan mental generasi mendatang dan menjaga stabilitas sosial di tengah perubahan yang semakin kompleks.

METODE

Kajian ini mengadopsi metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual untuk menggali fenomena perjudian online yang memengaruhi generasi muda. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyelami dan memahami praktik serta dinamika yang berkembang dalam komunitas perjudian online, terutama dari sudut pandang generasi yang terlibat secara aktif (Creswell, W. John & Creswell, 2018). Etnografi virtual, atau etnografi digital, melibatkan pengamatan dan partisipasi dalam ruang digital, yang memungkinkan peneliti untuk mengakses dan menganalisis interaksi sosial yang terjadi di platform online tanpa batasan geografis. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam mengungkap konteks sosial dan perilaku individu dalam lingkungan digital yang sering kali tersembunyi dari pandangan umum (Carter, 2018).

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui Brand24, sebuah alat pemantauan media sosial yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang diskusi dan perilaku terkait judi online pada platform media sosial X. Platform ini dipilih karena popularitasnya di kalangan generasi muda, yang merupakan fokus utama dari kajian ini. Brand24 memungkinkan peneliti untuk memantau dan mengumpulkan postingan, komentar, dan interaksi yang terkait dengan kata kunci seperti "judi online," "*gambling disorder*," dan istilah terkait lainnya, secara real-time. Ini membantu dalam memahami narasi yang berkembang, sentimen umum, dan pola perilaku dalam konteks perjudian online di antara generasi muda. Sedangkan untuk sumber data

sekunder meliputi studi akademis, laporan industri, dan artikel yang dipublikasikan sebelumnya, yang akan membantu dalam memahami konteks yang lebih luas dan mendukung analisis data primer.

Analisis konten akan digunakan sebagai teknik utama dalam mengolah data yang diperoleh dari Brand24. Teknik ini melibatkan kategorisasi tematik dari teks-teks yang dikumpulkan untuk mengidentifikasi motif, tema, dan pola dalam diskusi tentang judi online. Analisis ini akan membantu dalam memahami bagaimana perjudian online dibicarakan dan dirasakan dalam kalangan generasi muda (Krippendorf, 2013). Penelitian ini akan fokus pada identifikasi narasi-narasi yang mendukung atau menolak praktik perjudian, serta menggali pemahaman mendalam tentang persepsi risiko dan konsekuensi dari judi online.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini akan menggunakan triangulasi sumber sebagai metode uji validitas. Triangulasi akan dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari Brand24 dengan sumber data sekunder seperti artikel jurnal, laporan penelitian, dan publikasi lainnya yang terkait dengan judi online dan *gambling disorder*. Selain itu, wawancara dengan pakar dan partisipan yang memiliki pengalaman langsung dengan judi online akan digunakan untuk menambah kedalaman analisis dan membantu dalam memvalidasi temuan yang diperoleh melalui data digital (Flick, 2022).

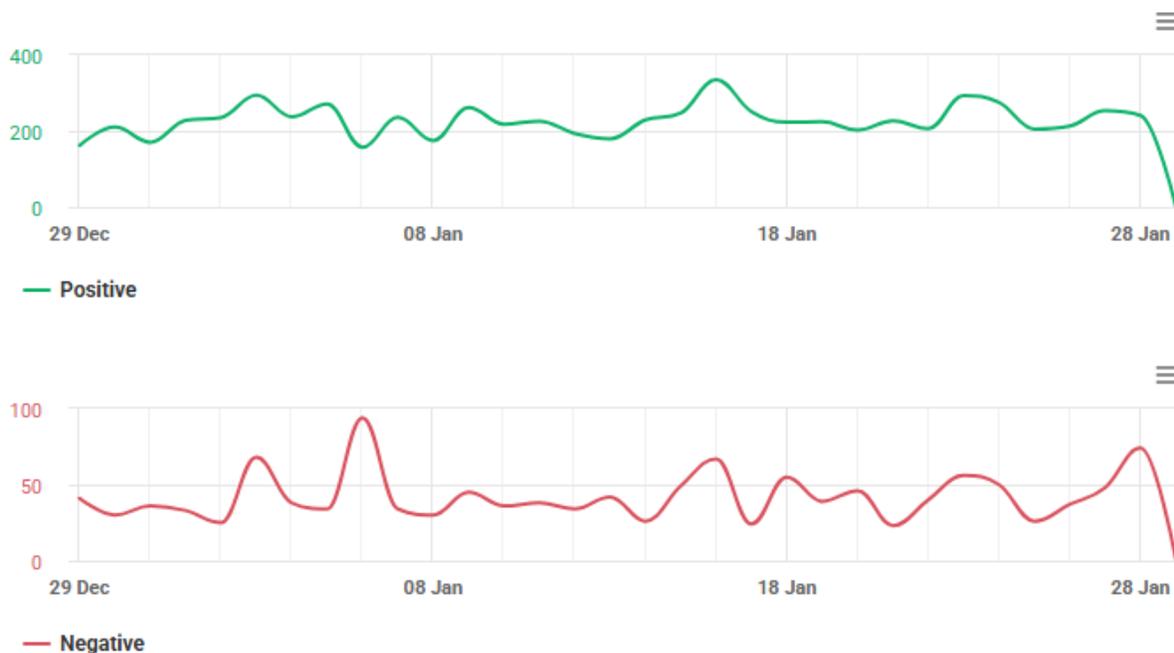
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sentimen dan Persepsi tentang Judi Online pada Media Sosial

Analisis data dari media sosial menggunakan platform Brand24 menunjukkan adanya ekspansi besar-besaran dalam pasar judi online, yang tercermin dari peningkatan signifikan dalam frekuensi dan jangkauan pembahasan tentang industri ini. Faktor-faktor yang berkontribusi pada ekspansi ini termasuk masuknya pelaku baru, intensifikasi upaya pemasaran, serta perubahan regulasi yang mempengaruhi sektor ini. Khususnya, integrasi mata uang kripto dalam platform judi online menarik minat baru dan meningkatkan partisipasi dalam aktivitas judi, sebuah tren yang terdeteksi melalui pemantauan kata kunci terkait di Brand24. Perkembangan teknologi, seperti kemunculan platform baru dan fitur-fitur inovatif, juga teridentifikasi sebagai faktor penting yang menarik pengguna baru dan memperluas pasar judi online secara global.

Gambar 3. Grafik Sentimen Positif dan Negatif

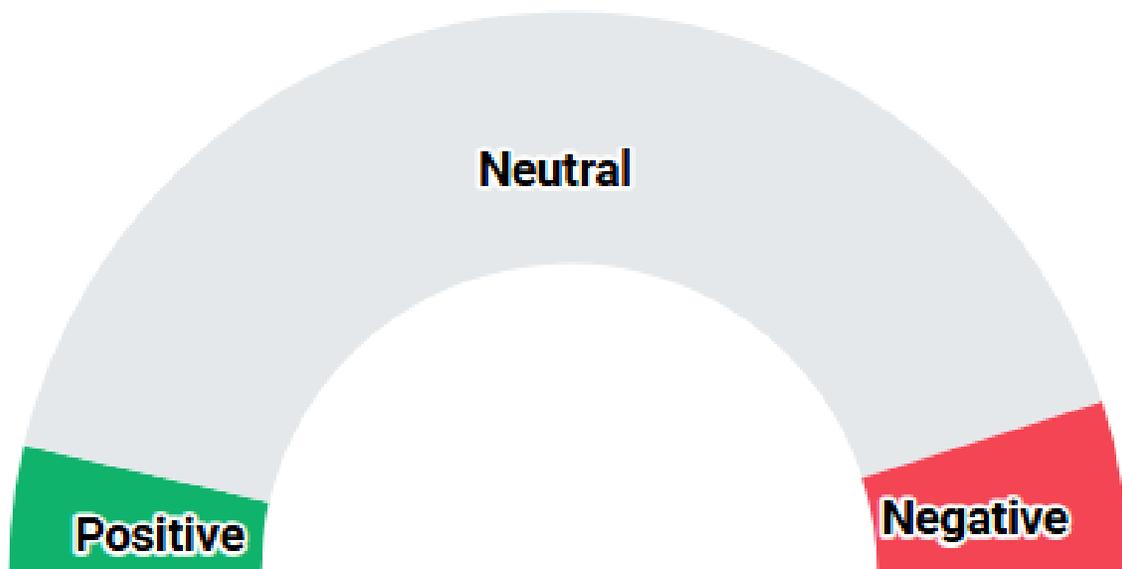
Sentimen



Sumber: Brand24 (2025)

Grafik di atas menunjukkan sebuah pola yang menarik dan mengungkap dinamika persepsi publik. Grafik sentimen positif secara konsisten menunjukkan tingkat yang lebih tinggi dibandingkan sentimen negatif sepanjang periode pengamatan, menandakan bahwa persepsi positif terhadap judi online lebih dominan di media sosial. Namun, terdapat penurunan tajam pada sentimen positif menjelang akhir periode, yang bisa mengindikasikan adanya perubahan persepsi atau mungkin reaksi terhadap kejadian spesifik dalam konteks judi online. Di sisi lain, sentimen negatif menunjukkan fluktuasi yang lebih rendah dan relatif stabil, tetapi terjadi lonjakan negativitas sesaat sebelum penurunan pada sentimen positif. Analisis ini memberikan wawasan penting terhadap bagaimana judi online dilihat dalam konteks yang lebih luas, khususnya mengenai potensi risiko dan dampak negatifnya terhadap kesehatan mental dan stabilitas sosial, pentingnya memahami perubahan ini untuk mengidentifikasi intervensi yang mungkin diperlukan dalam mengatasi masalah kecanduan judi di kalangan generasi muda.

Gambar 4. Diagram Sentimen Judi Online



Sumber: Brand24 (2025)

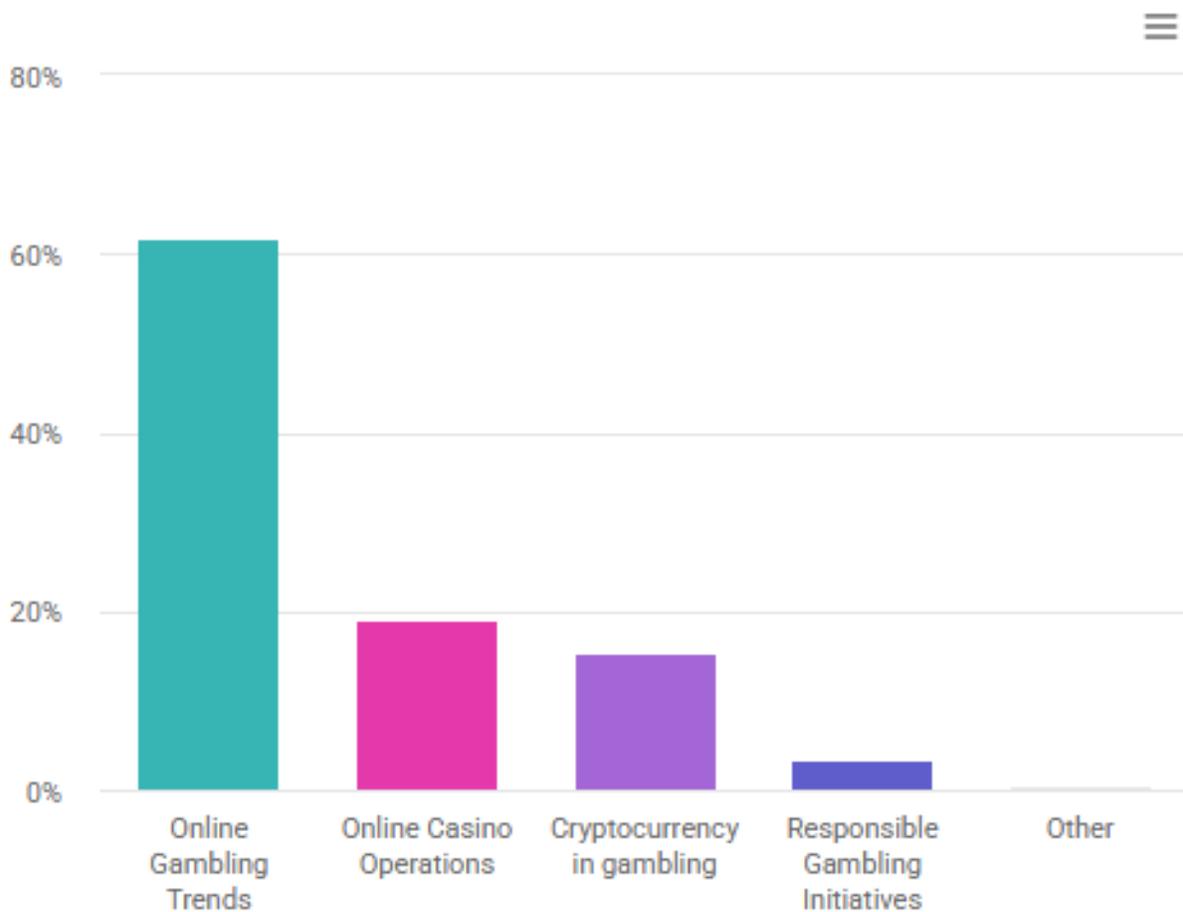
Analisis sentimen dari data Brand24 menunjukkan bahwa sebagian besar cuitan, yaitu 83% atau 2.300 cuitan, mengambil posisi netral terhadap judi online, menandakan bahwa diskusi umum mungkin berfokus pada informasi atau berita yang tidak secara eksplisit mengambil sikap. Namun, cuitan negatif yang mencapai 10% atau 278 cuitan dan cuitan positif sebesar 7% atau 206 cuitan, memberikan gambaran yang penting tentang polarisasi persepsi publik terhadap judi online. Keberadaan sentimen negatif yang lebih besar dibandingkan positif mengindikasikan adanya kekhawatiran dan resistensi terhadap judi online, yang dapat dikaitkan dengan potensi risiko seperti *gambling disorder*. Ini menegaskan pentingnya analisis mendalam terhadap konten negatif untuk memahami kecemasan yang mungkin berkembang di kalangan masyarakat, terutama dalam konteks dampaknya terhadap kesehatan mental dan stabilitas sosial generasi muda yang terlibat dalam judi online. Analisis ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi intervensi dan edukasi yang lebih efektif.

Dinamika Interaksi Digital dan Perjudian Online

Pengamatan terhadap interaksi yang terjadi di lingkungan judi online menunjukkan bahwa penggunaan teknologi canggih telah memberikan dimensi baru dalam cara generasi muda mengakses dan berinteraksi dengan judi online. Tren ini, yang terdeteksi melalui pemantauan

media sosial menggunakan Brand24 dengan fokus pada topik judi online, mengungkapkan bahwa aplikasi dan platform yang dioptimalkan untuk penggunaan mobile memudahkan terciptanya interaksi yang cepat dan responsif. Sifat instan dari platform ini sering kali memicu keputusan impulsif di mana taruhan dapat dilakukan dengan sedikit pertimbangan atas dampak finansial atau emosional jangka panjang, membuka pintu lebih lebar bagi risiko *gambling disorder*. Lebih jauh lagi, analisis data dari Brand24 menunjukkan bahwa meskipun ada interaksi yang cenderung netral atau informatif mengenai judi online, ada pula aliran kuat dari sentimen negatif yang mencerminkan kekhawatiran sosial terkait dengan kecanduan judi. Hal ini menggarisbawahi pentingnya memahami konten dan konteks dari interaksi tersebut untuk mengidentifikasi awal mula perilaku berisiko.

Gambar 5. Diagram Topik Pembahasan Judi Online



Sumber: Brand24 (2025)

Gambar di atas mengungkapkan dominasi tren judi online dalam diskusi media sosial, dengan fokus utama pada tren perjudian umum yang mencakup lebih dari 60% dari semua pembahasan terkait. Ini mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam kesadaran dan penerimaan publik terhadap perjudian online. Namun, ketertarikan yang tinggi ini juga

perjudian online. Fenomena ini menandai pengakuan bahwa regulasi yang efektif dan sesuai adalah kunci dalam mengelola dan mengendalikan aktivitas judi online yang berpotensi berbahaya. Diskusi ini tidak hanya penting dalam konteks hukum dan pemerintahan, tetapi juga relevan dalam menganalisis bagaimana kebijakan ini mempengaruhi perilaku judi di kalangan generasi muda. Regulasi yang ketat diperlukan untuk mencegah akses mudah yang bisa membawa kepada *gambling disorder*, dengan demikian menjaga kesehatan mental dan stabilitas sosial.

Selanjutnya, keberadaan kata-kata seperti "*casino*," "*bet*," "*gambling*," dan "*online*" dalam awan kata menunjukkan penyebaran dan evolusi perjudian online sebagai bentuk hiburan digital. Interaksi digital yang terjadi di platform judi online menciptakan ruang yang dinamis dan seringkali ambigu dari segi legalitas dan etika, terutama dengan munculnya teknologi baru seperti *cryptocurrency* yang disebutkan dalam awan kata. Perkembangan teknologi ini mengubah cara individu berinteraksi dengan judi online, memberikan kemudahan akses yang belum pernah ada sebelumnya yang bisa memperkuat kebiasaan berjudi tanpa disadari. Perubahan dalam cara berjudi ini memerlukan pengawasan lebih dalam dan strategi preventif untuk melindungi generasi muda dari risiko yang berkaitan dengan *gambling disorder*, seraya menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan teknologi yang berkesinambungan.

Tabel 1. Dampak Diskusi Media Sosial Terhadap Perjudian Online

Kategori	Detail	Persentase Pembahasan	Dampak Potensial	Solusi
Tren Perjudian Online	Fokus utama dalam diskusi online	Lebih dari 60%	Peningkatan aksesibilitas dan penerimaan publik	Edukasi mengenai risiko dan pencegahan kecanduan
Operasi Kasino Online	Diskusi tentang operasional kasino virtual	20%	Diversifikasi dalam pilihan perjudian	Pengaturan lebih ketat dan audit platform online
Penggunaan <i>Cryptocurrency</i>	Integrasi teknologi keuangan digital	15%	Meningkatkan anonimitas dan risiko keamanan	Kebijakan transparansi dan batasan penggunaan
Regulasi dan Legislasi	Debat tentang regulasi perjudian online	Kurang dieksplorasi	Memperjelas hukum dan perlindungan pengguna	Advokasi untuk perundang-undangan yang lebih kuat
Sentimen Negatif	Ekspresi kekhawatiran dan kritik	Signifikan	Refleksi kecemasan sosial dan masalah kecanduan	Pendekatan berbasis komunitas untuk dukungan sosial

Interaksi Responsif Instan	dan	Kemudahan dan kecepatan berjudi	Variatif	Potensi peningkatan <i>gambling disorder</i>	Pengembangan alat bantu kontrol diri dan batasan waktu
Dampak Kesehatan Mental		Diskusi tentang efek judi terhadap kesehatan	Sporadis	Isu kesehatan mental yang berkaitan dengan judi	Integrasi layanan kesehatan mental dalam platform judi

Sumber: Olahan Data Peneliti (2025)

Tabel di atas menguraikan diskusi yang berlangsung di media sosial mengenai judi online, menyoroti aspek-aspek utama yang muncul dari pengawasan menggunakan Brand24. Lebih dari 60% dari pembahasan mengenai tren perjudian online menunjukkan adanya peningkatan aksesibilitas dan penerimaan publik terhadap perjudian digital. Fenomena ini mendorong kebutuhan mendesak untuk edukasi yang efektif mengenai risiko dan strategi pencegahan kecanduan judi, menargetkan terutama generasi muda yang paling aktif dalam lingkungan digital ini (Sonsuphap, 2022).

Pembahasan sekitar 20% yang berkaitan dengan operasi kasino online menyoroti diversifikasi cara berjudi yang ditawarkan oleh kasino virtual. Kemudahan akses ini memperluas spektrum pengguna dan cara mereka berpartisipasi dalam judi online, yang memerlukan pengaturan regulasi yang lebih ketat dan audit berkala untuk memastikan keamanan dan keadilan dalam operasional kasino tersebut.

Penggunaan *cryptocurrency* dalam judi online, yang merupakan topik dari 15% diskusi, menambahkan lapisan kompleksitas pada transaksi finansial dalam judi online, meningkatkan anonimitas dan risiko keamanan. Oleh karena itu, kebijakan yang menekankan pada transparansi dan membatasi penggunaan mata uang digital dalam judi online sangat penting untuk melindungi pengguna dari penipuan dan memastikan integritas transaksi finansial (Kolandai-Matchett & Wenden Abbott, 2022).

Regulasi dan legislasi, meskipun kurang dieksplorasi dalam diskusi, adalah kunci dalam memahami dan mengendalikan evolusi pasar judi online. Mendesak untuk memperjelas hukum dan perlindungan pengguna melalui advokasi untuk perundang-undangan yang lebih kuat yang dapat mengatasi celah-celah dalam regulasi saat ini dan mengantisipasi perubahan teknologi yang cepat (Fiedler, 2018; Jauregui & Estevez, 2020).

Sentimen negatif yang cukup signifikan dalam diskusi mencerminkan kekhawatiran sosial yang luas mengenai kecanduan judi. Respons yang diusulkan melibatkan pendekatan berbasis komunitas untuk memberikan dukungan sosial dan membangun jaringan bantuan bagi mereka yang mungkin terpengaruh oleh judi online. Ini menunjukkan pentingnya sistem dukungan yang kuat dan inisiatif pendidikan yang berkelanjutan untuk membantu mengurangi stigma dan meningkatkan kesadaran tentang masalah kesehatan mental yang terkait dengan judi (Marchica et al., 2022).

Lalu, diskusi sporadis mengenai dampak kesehatan mental dari judi menunjukkan kebutuhan untuk integrasi layanan kesehatan mental dalam platform judi online. Penyediaan sumber daya ini tidak hanya bisa membantu dalam pencegahan, tetapi juga dalam intervensi dini bagi mereka yang mulai menunjukkan tanda-tanda masalah judi. Oleh karena itu, platform judi perlu dilengkapi dengan alat-alat yang membantu pengguna mengontrol dan membatasi perilaku judi, serta menyediakan jalan bagi konsultasi dan dukungan kesehatan mental (Daniel et al., 2023).

Melalui hasil di atas, dalam menelaah fenomena perjudian online di kalangan generasi muda, penerapan teori realitas konstruksi sosial oleh Berger dan Luckmann memberikan landasan teoretis yang kuat untuk memahami bagaimana perjudian online menjadi fenomena sosial yang terlegitimasi. Interaksi yang terjadi dalam media sosial dan platform judi online menciptakan realitas sosial di mana judi online dilihat sebagai aktivitas yang normal dan kadang-kadang diinginkan. Narasi yang dibangun melalui diskusi digital ini mengukuhkan pandangan bahwa judi adalah cara cepat dan mudah untuk mendapatkan keuntungan, mempengaruhi persepsi dan perilaku generasi muda (McGee, 2020).

Menggunakan teori difusi inovasi oleh Everett Rogers, penyebaran perjudian online dapat dianalisis sebagai adopsi inovasi dalam masyarakat. Generasi muda, sebagai kelompok "*early adopters*," sering kali lebih terbuka terhadap teknologi baru dan mode hiburan digital, termasuk judi online. Melalui jejaring sosial, mereka terpapar pada pengalaman positif dari *peer* mereka yang berjudi online, yang seringkali hanya menonjolkan keuntungan tanpa menunjukkan konsekuensi negatifnya. Proses ini tidak hanya mempercepat penyebaran judi online sebagai praktik yang dapat diterima tetapi juga menimbulkan norma-norma sosial baru yang lebih menerima judi (Siringoringo et al., 2024; Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020).

Dalam konteks ini, kehadiran sentimen positif yang dominan tentang judi online dalam pembahasan media sosial menegaskan legitimasi sosial dari aktivitas ini. Namun, kehadiran sentimen negatif yang signifikan juga menunjukkan adanya resistensi dan kekhawatiran sosial terkait dampak jangka panjang dari judi online, khususnya terkait dengan *gambling disorder*. Kedua perspektif ini menciptakan dinamika interaksi yang kompleks, di mana individu-individu muda dihadapkan pada narasi yang saling bertentangan tentang judi online, mempengaruhi pembentukan identitas sosial mereka dan keputusan terkait judi (Kaakinen et al., 2020).

Peran edukasi menjadi krusial dalam konteks ini. Intervensi edukatif yang menyoal generasi muda harus memasukkan informasi tentang risiko kecanduan dan kerugian finansial, serta mengajarkan keterampilan literasi digital untuk kritis terhadap informasi yang mereka terima online. Edukasi yang efektif dapat membantu membongkar mitos yang membangun realitas sosial positif mengenai judi dan menanamkan pemahaman yang lebih seimbang tentang risiko dan manfaatnya (Serna et al., 2023).

Selain itu, kebijakan publik dan regulasi harus responsif terhadap dinamika teknologi dan sosial yang berubah cepat ini. Kebijakan harus dirancang untuk melindungi generasi muda dari

risiko *gambling disorder*, dengan cara mengatur iklan judi online, membatasi akses berdasarkan usia, dan memastikan bahwa informasi tentang risiko judi mudah diakses dan dipahami. Kerja sama antar agensi pemerintah, penyedia layanan judi online, dan komunitas pendidik bisa memperkuat jaring pengaman sosial untuk generasi muda (Estévez et al., 2023).

Temuan baru dari kajian ini mengindikasikan bahwa, meskipun terdapat upaya regulasi, masih terdapat kebutuhan untuk pendekatan yang lebih komprehensif yang tidak hanya fokus pada pembatasan dan pengawasan tetapi juga pada pembentukan kembali norma sosial yang mengatur perjudian. Dengan memanfaatkan teori realitas konstruksi sosial dan difusi inovasi, strategi intervensi bisa lebih diarahkan untuk menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam persepsi sosial terhadap judi online, mempromosikan praktik yang lebih sehat dan lebih bertanggung jawab dalam masyarakat.

SIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahwa perjudian online telah berkembang menjadi fenomena sosial yang kompleks dan multifaset, yang terintegrasi secara mendalam dalam kehidupan sosial dan digital generasi muda. Dengan menggunakan kerangka teori realitas konstruksi sosial dan teori difusi inovasi, kajian ini juga merepresentasikan bagaimana judi online dipersepsikan sebagai norma yang diterima dalam beberapa segmen masyarakat, sementara juga mengidentifikasi resistensi dan kekhawatiran yang muncul dari dampak negatifnya. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan adopsi teknologi baru yang diterima oleh generasi muda tetapi juga menyoroti kebutuhan mendesak untuk mengatasi aspek-aspek negatif yang berpotensi mengarah pada *gambling disorder*, yang dapat merusak secara sosial dan individu. Sebagai saran, penting bagi pembuat kebijakan, pendidik, dan masyarakat untuk mengintensifkan upaya dalam membangun program edukasi yang robust, yang tidak hanya menekankan pada risiko judi online tetapi juga memperkuat keterampilan literasi digital dan kritis. Harus ada inisiatif yang ditujukan untuk memperbaiki dan memperkuat regulasi yang mengatur perjudian online, memastikan bahwa iklan dan konten terkait judi dikelola dengan cara yang etis dan bertanggung jawab. Selain itu, pengembangan komunitas pendukung dan program rehabilitasi bagi mereka yang terpengaruh oleh *gambling disorder* perlu diprioritaskan untuk meminimalisir dampak jangka panjang dari kecanduan judi. Dengan pendekatan holistik ini, diharapkan dapat mengurangi prevalensi *gambling disorder* di kalangan generasi muda dan menjaga integritas serta kestabilan sosial di tengah perubahan sosial yang dinamis dan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad. (2024). *Thailand Alami Krisis, 5 Juta Remaja dan Pemudanya Terpapar Judi*. Hidayatullah.Com. <https://hidayatullah.com/berita/2024/12/03/285512/thailand-alami-krisis-5-juta-remaja-dan-pemudanya-terpapar-judi.html>

- Allami, Y., Légaré, A. A., Williams, R. J., & Hodgins, D. C. (2023). Migrating from Land-Based to Online Gambling: Sex, Mental Health and Motivational Predictors. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01168-x>
- Andi Ahmad Ichsan Hady D, A. M. Syukri Akub, & Abd. Asis. (2022). Criminal Liability Of Perpetrators In The Crime Of Promoting Online Gambling On Social Media. *Awang Long Law Review*, 5(1). <https://doi.org/10.56301/awl.v5i1.546>
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (2022). Chapter 19 From The Social Construction Of Reality: A Treatise In The Sociology Of Knowledge. In *The New Economic Sociology*. <https://doi.org/10.1515/9780691229270-020>
- Cameron, L., & Ride, J. (2023). The role of mental health in online gambling decisions: A discrete choice experiment. *Social Science and Medicine*, 326. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2023.115885>
- Carter, P. (2018). Virtual ethnography. In *Social Memory and Heritage Tourism Methodologies*. <https://doi.org/10.4324/9781315797915-4>
- Chóliz, M. (2023). Crisis, What Crisis? The Effect of Economic Crises on Spending on Online and Offline Gambling in Spain: Implications for Preventing Gambling Disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph20042909>
- Creswell, W. John & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Sage* (Vol. 53, Issue 9).
- Daniel, F. M., Gbuchie, M. A., Aniebiet, C. M., Emeruwa, V. E., & Ike, W. I. (2023). Exploring Sports Betting Prevalence, Patterns, Effects, And Associated Factors Among Undergraduate Students in a Nigerian University — A Cross-Sectional Study. *International Journal of Medical Students*. <https://doi.org/10.5195/ijms.2023.2371>
- Davoudi, M., Shirvani, S., Foroughi, A., & Rajaeiramsheh, F. (2022). Online Gambling in Iranian Social Media Users: Prevalence, Related Variables and Psychiatric Correlations. *Journal of Gambling Studies*, 38(2). <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10020-7>
- Dhillon, G., Ling, L. S., Nandan, M., & Nathan, J. T. X. (2021). Online gambling in Malaysia: A legal analysis. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 29(1). <https://doi.org/10.47836/PJSSH.29.1.12>
- Estévez, A., Macía, L., López-González, H., Momeñe, J., Jauregui, P., Etxaburu, N., Granero, R., Fernández-Aranda, F., Mestre-Bach, G., Vintró-Alcaraz, C., Munguía, L., Baenas, I., Mena-Moreno, T., Mora-Maltas, B., Valenciano-Mendoza, E., & Jiménez-Murcia, S. (2023). Cyberbullying and Gambling Disorder: Associations with Emotion Regulation and Coping Strategies. *Journal of Gambling Studies*, 39(3). <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10160-4>
- Fiedler, I. (2018). Regulation of online gambling. *Economics and Business Letters*, 7(4). <https://doi.org/10.17811/ebl.7.4.2018.162-168>
- Flick, U. (2022). Revitalising Triangulation for Designing Multi-perspective Qualitative Research. In *The SAGE Handbook of Qualitative Research Design*. <https://doi.org/10.4135/9781529770278.n40>
- Forrest, D., & McHale, I. G. (2021). Transmission of Problem Gambling Between Adjacent Generations. *Journal of Gambling Studies*, 37(2). <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09977-8>
- Gainsbury, S. M., Philander, K. S., & Grattan, G. (2020). Predicting Intention to Play Random and Skill-based Electronic Gambling Machines Using the Theory of Reasoned Action. *Journal of Gambling Studies*, 36(4). <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09915-3>
- Hing, N., Russell, A. M. T., Bryden, G. M., Newall, P., King, D. L., Rockloff, M., Browne, M., & Greer, N. (2021). Skin gambling predicts problematic gambling amongst adolescents when controlling for monetary gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(4). <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00078>
- Ioannidis, K., & Bowden-Jones, H. (2023). Online gambling among young men: a rising tide? *Trends in Urology & Men's Health*, 14(5). <https://doi.org/10.1002/tre.929>

- Jauregui, P., & Estevez, A. (2020). Predictive Role of Attachment, Coping, and Emotion Regulation in Gambling Motives of Adolescents and Young People. *Journal of Gambling Studies*, 36(4). <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09893-6>
- Kaakinen, M., Oksanen, A., Sirola, A., Savolainen, I., & Garcia, D. (2020). Emotions in online gambling communities: a multilevel sentiment analysis. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12194 LNCS. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49570-1_38
- Karli, K., Harvelian, A., Safitri, A. M., Wahyudi, A., & Pranacitra, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(2). <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i2.1266>
- Kiyak, C., Cetinkaya, D., McAlaney, J., Hodge, S., & Ali, R. (2023). Interrupting Dissociation of Players through Real-Time Digital Tasks during Online Gambling. *International Journal of Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2233127>
- Kolandai-Matchett, K., & Wenden Abbott, M. (2022). Gaming-Gambling Convergence: Trends, Emerging Risks, and Legislative Responses. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(4). <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00498-y>
- Krippendorff, K. (2013). Methodology, Content Analysis: An Introduction to its. *International Encyclopedia of Communication*.
- Lopez-Gonzalez, H., Jimenez-Murcia, S., Rius-Buitrago, A., & Griffiths, M. D. (2022). Do Online Gambling Products Require Traditional Therapy for Gambling Disorder to Change? Evidence from Focus Group Interviews with Mental Health Professionals Treating Online Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 38(2). <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10064-9>
- Marchica, L., Richard, J., Mills, D., Ivoska, W., & Derevensky, J. (2022). Between two worlds: Exploring esports betting in relation to problem gambling, gaming, and mental health problems. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00045>
- Mazzoni, A., Rosa, M., Carpaneto, J., Romito, L. M., Priori, A., & Micera, S. (2018). Subthalamic neural activity patterns anticipate economic risk decisions in gambling. *ENeuro*, 5(1). <https://doi.org/10.1523/ENEURO.0366-17.2017>
- McGee, D. (2020). On the normalisation of online sports gambling among young adult men in the UK: a public health perspective. *Public Health*, 184. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.04.018>
- McGrane, E., Wardle, H., Clowes, M., Blank, L., Pryce, R., Field, M., Sharpe, C., & Goyder, E. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*, 215. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.11.019>
- Newall, P. W. S., & Talberg, N. (2023). Elite professional online poker players: factors underlying success in a gambling game usually associated with financial loss and harm. *Addiction Research and Theory*, 31(6). <https://doi.org/10.1080/16066359.2023.2179997>
- Papineau, E., Robitaille, E., Prisca Samba, C., Lemétayer, F., Kestens, Y., & Raynault, M.-F. (2020). Spatial distribution of gambling: two indexes in support of the reduction of health inequalities. *European Journal of Public Health*, 30(Supplement_5). <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckaa166.266>
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024). *GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*. Ppatk.Go.Id. <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Putra, M. (2023). Strategi Penyuluh Agama Dalam Menghadapi Judi Online Di Kalangan Masyarakat. *Masyarakat Madani: Jurnal Kajian Islam Dan Pengembangan Masyarakat*, 8(1). <https://doi.org/10.24014/jmm.v8i1.20309>
- Raybould, J. N., Larkin, M., & Tunney, R. J. (2021). Is there a health inequality in gambling related harms? A systematic review. *BMC Public Health*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10337-3>

- Riley, B. J., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, risk factors, and behaviours of gambling among adolescents and young people: A literature review and gap analysis. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 18, Issue 3). <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984>
- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2019). Diffusion of innovations. In *An Integrated Approach to Communication Theory and Research, Third Edition*. <https://doi.org/10.4324/9780203710753-35>
- Sahri, A., & Kustiawan, W. (2023). Perananan Bimbingan Agama Dalam Mencegah Perjudian Online pada Kalangan Remaja di Desa Kuta Ujung Kecamatan Darul Hasanah Kabupaten Aceh Tenggara. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2). <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3301>
- Serna, C., García-Perales, J., & Martínez, I. (2023). Protective and Risk Parenting Styles for Internet and Online Gambling Addiction. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/6674541>
- Sidiq, F., Binti Abdullah Suhaimi, N., & Kalfin. (2024). The Effect of Online Gambling on Mental Health: Study on Teenagers in Panimbang District, Banten. *International Journal of Health, Medicine, and Sports*, 2(1). <https://doi.org/10.46336/ijhms.v2i1.69>
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4883>
- Sirola, A., Kaakinen, M., Savolainen, I., Paek, H. J., Zych, I., & Oksanen, A. (2021). Online identities and social influence in social media gambling exposure: A four-country study on young people. *Telematics and Informatics*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101582>
- Sonsuphap, R. (2022). Governance And Strategies Of Gambling Business In Southeast Asia. *Corporate and Business Strategy Review*, 3(2). <https://doi.org/10.22495/cbsrv3i2art5>
- Vázquez-Fernández, M. J., & Barrera-Algarín, E. (2020). Online gambling in Spain and sports betting: Young people as new profiles with ludopathy. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 20(2). <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>