

FENOMENA JUDI SLOT ONLINE DI KALANGAN PEMUDA (Studi Pada Pemuda Perumahan Sei Jang Kota Tanjungpinang)

Desrian Effendi¹, Ferizone², Endri Bagus Prastiyo^{3*}, Fadillah Emir Farsya⁴
Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Raja Haji, Indonesia
Email korespondensi: [*endribagus@stisipolrajahaji.ac.id](mailto:endribagus@stisipolrajahaji.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini meneliti elemen-elemen yang memotivasi anak muda yang tinggal di perumahan seijang untuk bermain mesin slot online. Mencari tahu apa yang memotivasi anak muda yang tinggal di perumahan seijang untuk bermain slot online adalah tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif. Sebaliknya, dokumentasi, wawancara, dan observasi adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan data. Teori perilaku menyimpang yang dikembangkan oleh Elly M. Setiadi dan Usman Kolip digunakan dalam analisis penelitian ini. Teori perilaku menyimpang diterapkan untuk memeriksa perilaku menyimpang yang ditunjukkan oleh pemuda perumahan di Seijang dan faktor-faktor yang memotivasi mereka untuk terlibat dalam perjudian slot online. Temuan ini menunjukkan bahwa para pemuda di Perumahan Sei Jang terlibat dalam perjudian slot online, yang mungkin disebabkan oleh dampak sosial satu sama lain di lingkungan tersebut melalui peningkatan keakraban dan bahkan berbagi informasi tentang hal-hal yang bertentangan dengan efek lingkungan. Perjudian mesin slot online juga dapat menyebabkan kurangnya kontrol diri, yang berdampak pada semua aspek perilaku. Karena komponen kecanduan, anak muda terlibat dalam perilaku perjudian online dengan menghabiskan waktu bermain judi online setiap hari. Frekuensi yang tinggi ini disebabkan oleh kemudahan untuk mengakses situs web menggunakan ponsel, yang dibawa atau digunakan setiap hari, yang memungkinkan seseorang untuk bermain judi online kapan saja dan dari lokasi mana saja.

Kata Kunci: Judi, Judi Slot Online, Faktor Pendorong, Pemuda, Kota Tanjungpinang

Abstract

This research discusses the factors that encourage seijang residential youth to play online slot gambling. The purpose of this research is to find out the factors that encourage seijang housing youth to play online slot gambling. The method used in this research is descriptive qualitative. While the techniques used in data collection are observation, interviews and documentation. The analysis in this study is to use the theory of deviant behavior from Elly M. Setiadi and Usman Kolip. The theory of deviant behavior is used to analyze what deviant behavior is carried out by seijang residential youth in the factors driving seijang residential youth to play online slot gambling. The results showed that the youth of sei jang housing played online slot gambling which can be concluded because of the social influence of each other in the environment with closer intimacy and even exchanging information about something that deviates from the influence of the environment. In addition, this online slot gambling can cause poor self-control, where this poor control affects all behavior. Online gambling behavior carried out by youth is spending time playing online gambling every day because of the addiction factor. The high frequency is caused by the freedom to play online gambling anywhere and anytime because of the ease of accessing the site via cellphone which is carried or used every day.

Keywords: Gambling; Online Slot Gambling; Driving Factors; Young People; Tanjungpinang City

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang cepat tidak selalu diterapkan untuk hal yang baik. Perjudian online adalah salah satu penggunaan teknologi yang buruk. Perjudian online adalah permainan di mana para pemain mempertaruhkan uang mereka dengan harapan menerima beberapa keuntungan atas investasi mereka. Selain itu, popularitas perjudian online telah meningkat, dan jumlah uang yang dipertaruhkan telah melampaui investasi awal. Salah satu penyalahgunaan teknologi yang semakin meningkat adalah perjudian online. Para peserta perjudian internet sadar bahwa perjudian adalah kegiatan kriminal dan tindakan menyimpang yang dapat membuat mereka dipenjara. Karena operasi perjudian internet dilakukan dengan menggunakan perangkat yang sulit diidentifikasi, cukup sulit bagi polisi untuk memberantas praktik-praktik ini. Para remaja, yang mudah terpengaruh oleh tren saat ini, mulai mengadopsi kegemaran perjudian online sebagai cara hidup baru. Perjudian online telah menjadi cara yang umum bagi kaum muda untuk mendapatkan uang yang mereka butuhkan untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka. Perjudian online bukan hanya sesuatu yang dipelajari secara otodidak; ini juga merupakan sesuatu yang dipelajari melalui

keterlibatan dengan lingkungan sosial yang mendukungnya. Dalam lingkungan sosial mereka, anak muda yang terlibat dalam aktivitas perjudian online sebagai sarana aktualisasi diri menginspirasi anak muda lainnya untuk mengikuti dan meneliti perjudian online. Karena kecilnya kemungkinan ditemukan oleh pihak berwenang, perjudian online mengembangkan kecanduan bagi remaja yang sudah terbiasa.

Menurut Kartono (2014), Perjudian adalah pertarungan secara sadar atas suatu nilai atau sesuatu yang dianggap berharga dengan mengakui risiko dan asumsi tertentu tentang hasil permainan, pertandingan, kompetisi, dan acara yang tidak atau belum diketahui hasilnya. Ketidakpastian hasil menyebabkan banyak angan-angan, yang terkadang tidak sesuai dengan harapan dan menyebabkan berbagai konflik bagi setiap penjudi. Menurut Trisnawati, Prakoso dan Prihatmi (2015) Model permainan judi dan metode pembayaran dipengaruhi oleh keadaan teknologi komunikasi dan informasi saat ini. Pemain harus bertemu secara fisik untuk memainkan permainan judi di masa lalu; dengan kata lain, mereka harus menggunakan fasilitas nyata dan membayar dengan uang tunai. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sumber daya online, terutama jaringan

internet, yang memungkinkan untuk memainkannya secara virtual tanpa harus bertemu langsung.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh PAYESA (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Faktor Kenakalan Judi Online Yang Dilakukan Oleh Remaja Di Kelurahan Ujung Batu Kabupaten Rokan Hulu (Studi Kasus Pada F,FR,dan IL)” Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa unsur-unsur yang menyebabkan remaja berjudi online adalah jumlah uang yang diizinkan orang tua untuk dibelanjakan dan tidak adanya perhatian orang tua atau keluarga. Selain itu, kurangnya kontrol orang tua terhadap anak remajanya membuat mereka dapat berinteraksi dengan orang lain di lingkungan manapun. karena kurangnya kontrol sosial yang diterapkan oleh masyarakat desa dan pemerintah.

Meskipun berada di luar negeri, warga negara Indonesia tetap bisa mengakses situs judi slot online yang tersebar di internet. Mereka tidak lagi membutuhkan Virtual Private Network (VPN) untuk bermain di situs luar negeri, dan mereka juga menawarkan akun server Indonesia atau dompet elektronik, sehingga pemain Indonesia tetap menggunakan mata uang rupiah untuk bermain di situs luar negeri. Selama mereka memiliki akun untuk melakukan deposit, individu atau anak muda

yang bermain slot online tidak memiliki batasan atau patokan usia, menurut data lapangan yang dikumpulkan melalui pengamatan. Karena mereka telah menyelesaikan semua aktivitas hari mereka, para penjudi online biasanya bermain di malam hari ketika mereka merasa lelah.

Kita juga dapat menyimpulkan dari data statistik pengguna judi online bahwa Indonesia memiliki jumlah pengguna judi online terbesar. Karena modal awal dari money game adalah satu-satunya bentuk taruhan yang ditawarkan dalam permainan, maka untuk memainkannya dibutuhkan rekening, seperti Bank BCA, BNI, BRI, atau MANDIRI. Judi online dapat dilakukan dengan menggunakan handphone atau laptop pribadi dengan menggunakan koneksi internet data atau koneksi internet wireless fidelity (wifi) dari warnet atau warung hotspot yang menyediakan layanan tersebut. Beberapa perusahaan judi online membolehkan pemain untuk memasang taruhan dengan menggunakan ELECTRONIC WALLET (E-WALLET). Selanjutnya, dana di akun akan dikonversi menjadi saldo tunai di situs judi online. Para pelaku hanya perlu mendaftar di situs judi, setelah itu tabungan dan uang mereka akan langsung ditransfer, memungkinkan mereka untuk memainkan permainan judi online yang dipilih. Mengingat beberapa fakta

tersebut, masalah perjudian online adalah salah satu yang patut diteliti karena berpotensi berdampak negatif terhadap masa depan generasi muda. Oleh karena itu, para akademisi sangat ingin mempelajari lebih lanjut tentang penelitian ini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan didalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. populasi dalam penelitian ini adalah para remaja perumahan seijang yang terdiri dari umur 18 sampai dengan 30 tahun yang bermain judi slot online. Data ini diperoleh hasil observasi awal peneliti di kawasan sekitar perumnas seijang pada tahun 2024. Sample dalam penelitian yaitu pemuda yang bermain judi slot online. Adapun kriteria yang menjadi sample penelitian ini yaitu para pemuda prumnas seijang setempat. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah sampling purposive dengan menggunakan sampling purposive peneliti menentukan dan mempertimbangkan sample tertentu untuk mengatasi permasalahan yang akan di teliti. Untuk mengumpulkan data, fakta dan informasi yang sebanyak banyaknya penelitian ini diadakan langsung kelokasi dengan mengadakan tanya jawab atau wawancara bersamaan dengan observasi dan dokumentasi sebagai pendukung dalam penelitian ini.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredible. Secara rinci langkah-langkah analisa data yang diterapkan oleh peneliti adalah dengan reduksi data. Dalam penelitian ini, penyajian data yang akan dilakukan peneliti setelah mengumpulkan data-data dari informan penelitian. Data-data yang telah terkumpul kemudian disajikan dengan berupa narasi-narasi singkat dan pemahaman peneliti tentang temuan-temuan dilapangan. Kemudian penelitian ini, menarik kesimpulan atau verifikasi dengan melakukan penarikan simpulan dari data yang telah disaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini, salah satu jenis perjudian yang paling umum adalah bermain slot online. Meskipun bermain slot online bisa jadi nyaman dan mudah diakses, ada risiko dan kekurangan yang harus dipertimbangkan. Sisi positifnya, bermain slot online memberikan tantangan dan

kesenangan bagi para pemain. Pengalaman bermain yang menyenangkan dapat ditawarkan oleh fitur-fitur dan desain visual yang menarik. Selain itu, bagi pemain yang beruntung, slot online memberikan peluang untuk memenangkan uang. Namun, penting untuk menyadari kekurangan bermain slot online. Karena permainan slot sangat adiktif, pemain dapat mengembangkan kecanduan atau mengalami kesulitan keuangan. Selain itu, layanan perjudian online yang tidak dapat diandalkan memiliki risiko penipuan dan kecurangan. Pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku perjudian online diperlukan dalam pengaturan ini, termasuk elemen-elemen yang berkontribusi terhadapnya, pola perilaku yang muncul, dan efeknya terhadap kesejahteraan emosional dan finansial pengguna.

Perilaku menyimpang sering kali menimbulkan keprihatinan sosial karena memecah belah generasi, karena mereka seharusnya menjadi pemimpin masa depan dan kader penerus bangsa, dan mereka harus mampu menjunjung tinggi dan menghormati negara. Karena tingkat keingintahuan yang tinggi, kerentanan terhadap pengaruh, eksplorasi identitas, dan masa transisi dari masa muda ke masa dewasa, orang-orang yang berusia antara 18 hingga 30 tahun dianggap berada dalam tahap ini. Fitur

sesuai dengan durasi paparan permainan slot online.

Karena menarik semua orang untuk mencoba hasil dan hadiah yang membuat mereka lupa bahwa perjudian adalah dosa, perjudian slot online adalah permainan yang saat ini sangat populer di kalangan anak muda dan orang biasa lainnya. Dimungkinkan untuk menentukan berapa lama para informan telah bermain slot online dengan melihat berapa banyak uang yang mereka miliki dan seberapa besar mereka ingin berjudi dengan harapan menghasilkan lebih banyak uang. Fitur yang berasal dari pengalaman sebelumnya dengan perjudian mesin slot online.

Layar dengan gulungan, simbol, dan tombol untuk memutar gulungan dan mengubah pengaturan permainan akan muncul di hadapan pemain saat mereka mulai memainkan permainan slot online. Permainan ini dapat didasarkan pada karakter fiksi, buah-buahan, atau hewan, di antara subjek lainnya. Jumlah garis pembayaran (baris simbol) dan koin yang ingin diaktifkan oleh pemain terserah mereka. Pemain dapat memutar gulungan dengan menekan tombol putar setelah mereka menyesuaikan pengaturannya. Pemain akan mencoba mencocokkan simbol pada garis pembayaran saat gulungan berputar untuk memenangkan uang. Pemain

akan menerima jumlah hadiah jika mereka menemukan kombinasi simbol yang cocok.

Bonus, jackpot, dan fitur tambahan seperti putaran gratis juga dapat ditemukan di permainan slot online. Permainan slot online dapat menjadi cara yang menghibur dan menarik untuk menghabiskan waktu sambil mencoba memenangkan uang. Meskipun hanya satu informan yang pernah merasakan kesuksesan, namun dari data di atas terlihat jelas bahwa hampir semua informan pernah mengalami kekalahan. Menurut informasi yang dikumpulkan setelah penelitian selesai, kekalahan informan benar-benar jauh lebih banyak daripada teman-temannya. Data ini juga menunjukkan bahwa perjudian online pasti akan gagal karena hanya dijamin menang pada awalnya, tetapi pasti akan kalah.

Jenis pekerjaan juga merupakan salah satu upaya yang disengaja untuk memenuhi kebutuhan sandang dan pangan, tetapi riwayat pekerjaan seseorang tidak diragukan lagi merupakan salah satu faktor yang terkait erat dengan pendapatan seseorang dalam hal memenuhi kebutuhan hidup dan mata pencaharian. Temuan penelitian ini juga mengungkapkan bahwa status pekerjaan para informan sangat bervariasi. Meskipun pekerjaan mereka mampu menghidupi mereka, kecanduan mereka terhadap perjudian membuat mereka ingin

menghabiskan penghasilan mereka untuk berjudi demi memuaskan keinginan mereka.

Analisis Fenomena Judi Slot Online di Kalangan Pemuda Perumahan Sei Jang

Perkembangan teknologi sudah berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan tersebut dapat menimbulkan perubahan budaya yang dimana masyarakat akan lebih sering menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Tidak semua perubahan menghasilkan dampak positif. Namun, terdapat juga dampak negatif yang diakibatkan oleh perubahan tersebut. contoh perubahan yang menimbulkan dampak negatif yaitu masyarakat dapat mengenal permainan judi online. Dengan adanya perkembangan teknologi, dapat mempermudah para pelaku judi online dalam bertransaksi menyimpan uang taruhannya. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi pemuda di Perumahan Sei Jang akhirnya bermain judi slot online, dan akan diuraikan sebagai berikut :

1. Pengaruh Lingkungan dan Media Massa

Lingkungan sosial adalah lingkungan di mana pelaku berharap untuk berhasil secara akademis sebagai faktor yang berkontribusi. Biasanya, pelaku mencari

tempat yang nyaman di mana ia dapat diterima oleh teman-temannya dan lebih mudah fokus. Sartain mendefinisikan lingkungan sosial sebagai seseorang atau sekelompok orang yang berdampak pada interaksi kita sehari-hari dengan orang lain, termasuk keluarga, teman, rekan kerja, dan teman sekelas. Dengan berinteraksi satu sama lain di kedai kopi, teman yang memiliki minat yang sama, dan lainnya, teman juga dapat mempengaruhi kebiasaan buruk seperti bermain slot online. Selain itu, diperkuat oleh iklan perjudian di media yang menjanjikan uang dengan mudah, lingkungan dengan jumlah orang yang menyimpang yang tinggi akan memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku individu. Individu terutama dicirikan oleh kemampuan mereka untuk mengenali perilaku orang lain di lingkungan mereka. Teknik mengkomunikasikan ide, fakta, atau pesan kepada khalayak luas untuk menyebarkan pesan tentang topik yang berkaitan dengan perjudian dikenal sebagai media massa.

Perilaku menyimpang diketahui oleh seseorang dalam interaksinya dengan orang lain dan melibatkan komunikasi yang intens. Semakin sering ia bermain dan bergaul dengan teman sebaya yang menyimpang cepat atau lambat otomatis mereka akan mencoba untuk mengikuti.

Tidak hanya berdasarkan pengaruh dari lingkungan sekitar, namun pengaruh judi slot online ini juga dapat dipengaruhi oleh media massa.

Citra komunitas tentang permainan slot online dapat berubah karena terpapar media massa, termasuk iklan, film, atau konten digital yang menampilkan dengan cara yang baik. Mereka biasanya melihat bermain slot online sebagai hobi yang menyenangkan dan menguntungkan. Hal ini dapat memotivasi orang untuk mencoba peruntungan mereka di slot online, terutama mereka yang sedang mengalami kesulitan keuangan. Dampak ekonomi dari perjudian online bisa sangat besar bagi orang-orang dan masyarakat luas. Kecanduan judi online dapat mengakibatkan kerugian finansial yang signifikan bagi mereka yang kecanduan, seperti hutang, kebangkrutan, dan kehilangan tabungan. Hal ini sangat paradoks karena beberapa influencer menerima tawaran untuk mempromosikan perjudian online tanpa memperhitungkan potensi konsekuensi etika, sosial, atau kesehatan. Mereka tidak menyadari atau mengabaikan efek merugikan dari promosi ini.

Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa penyimpangan terjadi karena penguasaan dan kemahiran suatu sikap atau perilaku yang diperoleh dari norma-norma

yang menyimpang, terutama dari teman sebaya yang juga menyimpang. Menurut teori belajar Sutherland, perilaku menyimpang terjadi bukan karena diwariskan, melainkan karena orang belajar dari teman sebayanya. Enam dari tujuh informan yang berpartisipasi dalam wawancara mengakui bahwa mereka telah belajar tentang perjudian slot online dari teman-teman mereka. Anak muda yang bermain slot online juga merasa nyaman dengan lingkungan sosial mereka, yang mencegah mereka merasa terdorong untuk berjudi. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan untuk bersosialisasi karena, pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial dengan berbagai keinginan yang berkaitan dengan pengakuan atas keberadaan dan status orang lain.

Seseorang dapat dibujuk untuk berpartisipasi dalam perjudian slot online oleh lingkungan sosial yang mendorong atau membiasakan mereka dengan aktivitas tersebut. Misalnya, seseorang mungkin termotivasi untuk bermain slot online jika teman atau keluarga sering melakukannya. Kendala keuangan atau kondisi ekonomi yang menantang dapat memikat seseorang untuk mencoba peruntungan di permainan slot online dengan harapan menghasilkan uang dengan cepat. Pengaruh Influencer: Ketika selebriti atau orang berpengaruh

lainnya mendukung atau berpartisipasi dalam permainan slot online, mereka memiliki kekuatan untuk membujuk pengikut mereka untuk melakukan hal yang sama. Pendapat orang tentang permainan slot online dapat dipengaruhi oleh iklan dan promosi yang ekstensif di media arus utama, termasuk radio, televisi, dan internet. Seseorang mungkin dibujuk untuk mencoba berjudi dengan iklan yang memikat yang menjamin pembayaran besar. Semua hal dipertimbangkan, media massa dan pengaruh lingkungan memiliki dampak yang signifikan terhadap cara berpikir dan bertindak para penjudi slot online. Tekanan dan norma sosial yang mempromosikan perjudian slot online dapat diciptakan oleh paparan media yang menampilkan perjudian slot online dalam sudut pandang yang baik, serta dengan berada dalam kelompok teman atau komunitas yang akrab dengan aktivitas tersebut.

1. Faktor Kebutuhan Ekonomi

Variabel ekonomi memiliki dampak yang signifikan terhadap komponen ekonomi, khususnya hilangnya pendapatan, terutama bagi mereka yang pendapatan hariannya tidak stabil. Tujuan bermain slot online adalah untuk menghasilkan lebih banyak uang. Tentu saja, hal ini diakibatkan oleh keinginan seseorang untuk mendapatkan uang dengan cepat dan mudah,

tanpa harus bersusah payah atau bekerja keras, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Masyarakat di era digital juga sangat dekat dengan satu perilaku yang dikenal dengan istilah *fear of missing out* (FOMO). Hal tersebut bisa cenderung menjebak orang ikut sesuatu yang baru, walaupun itu merupakan satu aktivitas yang negatif dan berbahaya. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi praktik perjudian online serta bagaimana kebijakan publik dapat merespons tantangan dan ancaman ini untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online.

Pemain mungkin tidak dapat secara efektif mengelola anggaran bermain mereka jika mereka tidak memiliki pengetahuan tentang pengelolaan uang dan bahaya perjudian. Pemain tidak dapat secara efektif mengelola anggaran bermain mereka karena mereka tidak memiliki literasi keuangan. Mereka sering mengabaikan batas aman dan terus bermain untuk mendapatkan keuntungan tanpa mempertimbangkan kemungkinan kerugian karena ketidaktahuan mereka tentang manajemen uang dan bahaya perjudian. Secara keseluruhan, motivasi utama orang untuk bermain slot online adalah keyakinan bahwa

judi adalah cara untuk menghasilkan uang dan kurangnya pengetahuan keuangan. Untuk mengurangi potensi kerugian yang mungkin ditimbulkan oleh elemen-elemen ini, sangat penting untuk memiliki kesadaran yang menyeluruh tentang mereka.

2. Analisis dan Pembahasan atas Fenomena Judi Slot Online dikalangan Pemuda Perumahan Sei Jang pada Faktor-Faktor Pendorong Pemuda Perumahan Sei Jang Bermain Judi Slot Online

Pemain mungkin tidak dapat secara efektif mengelola anggaran bermain mereka jika mereka tidak memiliki pengetahuan tentang pengelolaan uang dan bahaya perjudian. Pemain tidak dapat secara efektif mengelola anggaran bermain mereka karena mereka tidak memiliki literasi keuangan. Mereka sering mengabaikan batas aman dan terus bermain untuk mendapatkan keuntungan tanpa mempertimbangkan kemungkinan kerugian karena ketidaktahuan mereka tentang pengelolaan uang dan bahaya perjudian. Secara keseluruhan, kalimat-kalimat ini menunjukkan bahwa motivasi utama orang untuk bermain slot online adalah kebutuhan finansial, keyakinan bahwa perjudian adalah cara untuk menghasilkan uang, dan kurangnya literasi keuangan. Untuk mengurangi potensi bahaya yang dapat

ditimbulkan oleh elemen-elemen ini, sangat penting untuk memiliki kesadaran yang menyeluruh tentang elemen-elemen tersebut. Seseorang harus melalui suatu proses atau tahapan untuk menjadi menyimpang; tindakan menyimpang saja tidak membuat seseorang menjadi menyimpang. Proses pembelajaran yang menyebabkan perilaku menyimpang ini. Oleh karena itu, penyimpangan tidak diwariskan atau ditularkan. Perilaku menyimpang memerlukan komunikasi yang signifikan dan dipelajari melalui pertemuan dengan orang lain.

Media massa hanya berfungsi sebagai sumber informasi sekunder mengenai perilaku menyimpang; sebagian besar pembelajaran tentang hal itu terjadi dalam kelompok kecil dan pribadi. Dalam proses mengembangkan perilaku menyimpang, seseorang mempelajari mekanisme penyimpangan, yang terkadang bisa rumit dan sederhana. Karena mereka percaya bahwa melanggar aturan lebih menguntungkan daripada tidak melanggarnya, mereka menjadi menyimpang. Semua mekanisme yang berlaku untuk semua proses belajar terlibat dalam proses belajar perilaku menyimpang melalui kelompok yang menunjukkan pola-pola yang menyimpang. Sisi positifnya, bagi sebagian orang, bermain slot online bisa

menjadi semacam hiburan dan rekreasi. Beberapa pemain mungkin menganggapnya menyenangkan sebagai hiburan dan cara untuk menghabiskan waktu. Namun, khususnya bagi individu yang kurang memiliki pengendalian diri, permainan slot daring juga dapat menyebabkan kecanduan, kerugian finansial, dan masalah sosial lainnya. Oleh karena itu, diperlukan undang-undang yang ketat dan pengawasan yang efisien untuk mengurangi dampak buruk dari permainan slot daring. Penting juga untuk mengedukasi masyarakat tentang risiko yang terkait dengan kecanduan judi. Untuk memberikan alternatif bagi individu dalam berjudi, penting juga untuk menawarkan pilihan hiburan yang sehat dan produktif. Jika mempertimbangkan semua hal, munculnya permainan slot daring merupakan masalah rumit yang membutuhkan strategi menyeluruh dari berbagai pihak. Diperlukan kebijakan yang menyeimbangkan antara mendukung bisnis legal dan melindungi masyarakat umum dari dampak buruknya. distribusi air yang jauh lebih adil.

PENUTUP

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa anak muda di kompleks perumahan Sei Jang terlibat dalam perjudian slot online karena pengaruh sosial lingkungan sekitar mereka, yang lebih

mengenal satu sama lain dan bahkan berbagi informasi tentang hal-hal yang membantu mereka terhindar dari pengaruh lingkungan sekitar. Anak muda juga sangat ingin tahu, sehingga mereka melakukan hal-hal yang menurut mereka baru meskipun mereka sadar bahwa tindakan mereka bertentangan dengan hukum agama dan pemerintah. Lebih jauh, bermain slot online dapat menyebabkan kurangnya pengendalian diri, yang berdampak pada semua aspek perilaku.

Kesimpulan penulis dapat disimpulkan dari hasil analisis yang dilakukan oleh para peneliti di lapangan. Karena alasan kecanduan, orang-orang terlibat dalam perilaku perjudian daring dengan menghabiskan waktu bermain judi daring setiap hari. Karena mudahnya mengakses situs web melalui ponsel, yang kita bawa atau gunakan setiap hari, frekuensi tinggi tersebut disebabkan oleh kemampuan untuk berjudi daring kapan saja dan dari lokasi mana saja. Berikut ini adalah simpulan tentang dampak lingkungan sosial dan media terhadap permainan slot daring berdasarkan analisis tersebut. Jika mempertimbangkan semua hal, paparan media massa yang tidak seimbang dan iklim sosial yang memungkinkannya dapat menjadi faktor risiko yang meningkatkan kecenderungan orang untuk berpartisipasi dalam aktivitas permainan slot daring yang

berpotensi membahayakan, terutama di kalangan anak muda.

Karena perjudian slot daring ilegal dan dapat menimbulkan dampak yang merugikan, maka perjudian tersebut perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap orang yang terlibat dalam perjudian untuk meningkatkan kesadaran guna menentang dan menghapuskan jenis perjudian ini; Mampu berhenti berjudi memungkinkan penjudi menjadi lebih dekat dengan Sang Pencipta. Membaca teks-teks keagamaan dan berdoa secara teratur akan menenangkan hati dan mencegah pikiran-pikiran negatif yang mengarahkan kita untuk berjudi lagi; Carilah alternatif untuk berjudi yang lebih bermanfaat, konstruktif, dan menantang. Anda dapat mengembangkan rutinitas dan minat baru, termasuk membaca buku, berolahraga, dan berjalan-jalan. Selain membuat kita sibuk dan mencegah kita berpikir tentang perjudian, masyarakat setempat harus membantu polisi dalam melaporkan masalah yang melibatkan permainan slot online atau bekerja untuk meningkatkan kesadaran akan risiko yang terkait dengan perjudian secara umum.

REFERENSI

Adli, M. (2015) *Online Gambling Behaviour Among Students*

- University Riau, Jom FISIP, Vol. 2 (2), hlm. 1-15.
- Apriani Riyanti Dkk. Ensiklopedi Teori-Teori Sosial: Kasik Sampai Postmodern. Bandung: Widina Media Utama, 2023.
- Bagong Suyanto. 2010. *Metode Penelitian Sosial : Berbagai Alternatif Pendekatan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Carson, Robert & James Butcher. 1992. *Abnormal Psychology and Modern*. Jakatra: Cahaya Baru.
- Damsar. 2017. *Pengantar Teori Sosiologi*. Kencana: Jakarta.
- E. H. Sutherland. 2010. *Genaral Principles Of Criminal Law*. New York: Intercoo.
- Hasanah, R. (2015) *Word of Mouth Judi Online di Kalangan Remaja*, Jurnal LISKI, Vol. 1 (2), hlm. 165-172.
- Hutasoit, H. N. H., dan Swardhana, G. M. (2019) *Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Hukum Polresta Denpasar*, Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum, Vol. 8 (11), hlm. 1-15
- Kartono Kartini. 2017. *Patologi Sosial Jilid I*, Depok :PT. Raja Grafindo Persada. Depok
- Manzin, M., dan Biloslavo, R. (2008) *Online Gambling: Today's Possibilities and Tomorrow's Opportunities, Managing Global Transitions*, Vol. 6, hlm. 95-110.
- Melleong, L. J. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchad F. Mukhlis (2007). *Pengertian Pemuda dan Macam-Macamnya* Diakses dari. <http://muchad.com/pengertian-pemuda-dan-macam-macamnya.html>.
- Narwoko, Dwi dan Suyanto, Bagong. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.S
- Payesa, L. (2021). *Faktor Kenakalan Judi Online Yang Dilakukan Oleh Remaja Dikelurahan Ujung Batu Kabupaten Rrokan Hulu*. Pekanbaru: Skripsi Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau.
- Prastiyo, E.B. (2018). Pergeseran norma sosial pada remaja: Studi pada remaja di kota Tanjungpinang. Jurnal Sosiologi Reflektif, 12 (2):381 –394.
- Setiadi, Elly M dan Usman Kolip, 2011, *Pengantar Sosiologi* , Jakarta : Kencana
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta CV.
- Trisnawati A.P, Prakoso A, Prihatmini S,. 2015. *kekuatan pembuktian transaksi elektronik dalam tindak pidana perjudian online dari perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi*

dan transaksi elektronik (putusan nomor 140/pid.b/2013/pn-tb)

Zamzami A Karim, Motivasi Mahasiswa Bermain Game Online Higgs Domino Island, Jurnal Neo Societal; Vol. 8; No. 1; Januari 2023 E-ISSN: 2503-359X; Hal. 111-00 Jurnal Neo Societal; Vol. 8; No. 1; Januari 2023