

## Judi Online sebagai Gejala Sosial di Kalangan Pemuda di Desa Saripi Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo

Nurkhalid Nono, Ridwan Ibrahim, Dewinta Rizky R. Hatu  
Universitas Negeri Gorontalo, Fakultas Ilmu Sosial, Jurusan Sosiologi  
[nurkhalidnono074@gmail.com](mailto:nurkhalidnono074@gmail.com), [ridwan@ung.ac.id](mailto:ridwan@ung.ac.id), [dewinta@ung.ac.id](mailto:dewinta@ung.ac.id)

### Abstrak

*Penelitian ini membahas fenomena maraknya praktik judi online di kalangan pemuda Desa Saripi yang semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini dipengaruhi oleh tekanan ekonomi, pengaruh lingkungan sosial, serta kemudahan akses terhadap teknologi digital yang mempermudah pemuda untuk terlibat dalam aktivitas tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gejala awal munculnya praktik judi online, bentuk-bentuk permainan yang populer di kalangan pemuda, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan moral masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap beberapa informan yang terdiri dari pemuda, tokoh masyarakat, dan Kepala Desa Saripi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan pemuda dalam judi online berawal dari rasa penasaran, dorongan untuk mendapatkan uang secara cepat, serta pengaruh pergaulan teman sebaya. Jenis permainan yang paling banyak diminati adalah slot karena dianggap mudah dimainkan dan menjanjikan keuntungan instan. Dampak dari praktik ini meliputi kerugian finansial, munculnya perilaku konsumtif, menurunnya produktivitas, hingga rusaknya hubungan sosial dan keharmonisan keluarga. Pemerintah desa telah berupaya melakukan pencegahan melalui sosialisasi, penyuluhan, serta pemberdayaan pemuda melalui pelatihan kerja, namun hasilnya belum maksimal karena kurangnya minat dan pengawasan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena judi online bukan hanya masalah ekonomi, tetapi juga merupakan cerminan dari lemahnya kontrol sosial, rendahnya kesadaran moral, serta kurangnya kegiatan positif bagi generasi muda di Desa Saripi.*

*Kata kunci:* Judi Online, Pemuda, Desa Saripi, Gejala Sosial.

### 1. Latar Belakang

Judi online merupakan permainan yang mempertaruhkan uang dengan sadar dan sengaja dilakukan oleh para pemain judi online walaupun mereka menyadari adanya resiko yang akan diambilnya kelak[1]. Judi online menunjukkan bahwa pelakunya sadar akan risikonya, namun tetap memilih untuk bermain demi keuntungan instan. Ini mencerminkan adanya pola pikir pragmatis dan tekanan ekonomi. Meski sadar dampaknya, godaan hasil cepat membuat banyak orang terjebak, bahkan sampai pada perilaku adiktif yang merugikan diri sendiri dan lingkungan sosial [2]. Hadirnya permainan judi online sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunaanya[3].

Judi online sebagai dampak negatif dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak. Meskipun teknologi bersifat netral, dampaknya sangat tergantung pada penggunaannya. Jika disalahgunakan, judi online bisa merusak moral, ekonomi, dan tatanan sosial Masyarakat [4].

Berdasarkan Badan Intelijen Ekonomi yang di kutip dalam artikel Kompas.com memperkirakan ada 8,8 juta orang terlibat dalam judi online di indonesia tahun 2024. Angka 8,8 juta merupakan sinyal darurat sosial yang mencerminkan betapa masifnya penyebaran judi online di tengah masyarakat. Fenomena ini bukan hanya persoalan hukum atau ekonomi, tetapi juga menyentuh dimensi moral, psikologis, dan sosial. Terlebih lagi, keterlibatan dalam judi online sering kali dimulai dari rasa penasaran, tekanan ekonomi, hingga kurangnya edukasi digital yang memadai.

Peningkatan kasus kecanduan judi online dapat menyebabkan peningkatan kejahatan terkait, seperti penipuan dan pencurian, karena individu yang kecanduan sering kali mencari cara untuk membiayai kebiasaan berjudi

mereka[5].Kecanduan judi online tidak hanya merusak kondisi psikologis dan finansial individu, tetapi juga mendorong munculnya tindakan kriminal seperti penipuan dan pencurian. Hal ini terjadi karena pelaku yang kecanduan sering kali nekat mencari cara untuk membiayai kebiasaannya. Fenomena ini menunjukkan bahwa judi online memiliki dampak sosial yang luas dan kompleks, sehingga diperlukan perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk keluarga, masyarakat, dan pemerintah.

Dalam penelitian [6] menjelaskan kecanduan judi online di kalangan remaja telah menjadi isu yang memerlukan perhatian serius, mengingat potensi dampak negatifnya terhadap perkembangan pribadi dan masa depan generasi muda. Kecanduan judi online di kalangan remaja merupakan masalah yang patut mendapat perhatian serius. Remaja berada dalam tahap perkembangan yang rentan, di mana karakter, pola pikir, dan masa depan mereka sedang dibentuk. Ketika terjerumus dalam judi online, hal ini dapat mengganggu proses pendidikan, merusak hubungan sosial, dan membentuk kebiasaan buruk yang sulit dihentikan [7]. Selain itu, akses digital yang mudah dan minimnya pengawasan menjadi faktor yang memperparah situasi. Oleh karena itu, dibutuhkan peran aktif keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar untuk memberikan edukasi, pengawasan, serta alternatif kegiatan positif guna melindungi generasi muda dari ancaman ini[8].

Fenomena ini juga mulai terlihat di Desa Saripi, Kecamatan Paguyaman, Kabupaten Boalemo, di mana sejumlah pemuda teridentifikasi aktif dalam aktivitas judi online. Kecanduan ini bukan hanya berdampak pada kondisi ekonomi pribadi, tetapi juga menciptakan masalah sosial baru di tengah masyarakat. Banyak di antara mereka yang rela mengorbankan waktu belajar, pekerjaan, bahkan mencuri atau berutang demi memasang taruhan. Hal ini menimbulkan keresahan di kalangan orang tua dan tokoh masyarakat karena dianggap merusak tatanan sosial dan moral pemuda desa. Akses internet yang semakin luas, penggunaan gawai tanpa kontrol, serta lemahnya pengawasan dari keluarga turut mempercepat penyebaran fenomena ini. Judi online di kalangan pemuda Desa Saripi saat ini telah menjadi gejala sosial, yaitu perilaku menyimpang yang muncul secara kolektif dan memerlukan perhatian serta penanganan dari berbagai pihak agar tidak berkembang menjadi masalah sosial yang lebih kompleks.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini adalah penelitian yang dilakukan oleh [9] yang membahas tentang kecanduan judi online di kalangan remaja. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa kecanduan judi online telah menjadi isu sosial yang memerlukan perhatian serius, karena dapat mengganggu perkembangan pribadi, pendidikan, serta hubungan sosial remaja. Remaja yang terlibat dalam judi online cenderung mengalami penurunan motivasi belajar, stres emosional, dan kesulitan dalam mengontrol perilaku. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor penyebab utama keterlibatan remaja dalam judi online adalah kemudahan akses internet, kurangnya pengawasan dari orang tua, serta pengaruh lingkungan pertemanan yang mendorong perilaku berjudi sebagai bentuk hiburan atau pelarian dari tekanan ekonomi dan sosial.

Hasil penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yang relevan dengan judul "*Judi Online Sebagai Gejala Sosial di Kalangan Pemuda di Desa Saripi Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo*." Persamaannya terletak pada fokus terhadap remaja atau pemuda sebagai kelompok rentan terhadap pengaruh judi online, sementara perbedaannya terletak pada konteks sosial dan lokasi penelitian. Penelitian Nur Hasna Nailah dan Mumuh M Rozi lebih menyoroti aspek psikologis dan perilaku individu, sedangkan penelitian ini relevan dengan judi online sebagai gejala sosial yang muncul di masyarakat pedesaan. Dengan demikian, penelitian ini relevan dengan upaya memperluas pemahaman bahwa fenomena judi online bukan hanya persoalan individu, tetapi juga mencerminkan lemahnya kontrol sosial dan perubahan nilai-nilai dalam kehidupan sosial pemuda desa.

Berdasarkan observasi awal di Desa Saripi, Kecamatan Paguyaman, Kabupaten Boalemo, ditemukan adanya praktik judi online di kalangan remaja, yang menunjukkan bahwa fenomena ini telah merambah wilayah pedesaan dan menyebar kelompok usia yang masih dalam tahap perkembangan psikologis dan sosial. Para remaja memanfaatkan akses internet melalui ponsel untuk berjudi secara diam-diam, sehingga sulit terdeteksi oleh orang tua maupun aparat desa. Adanya sejumlah faktor yang mendorong keterlibatan remaja dalam judi online mengindikasikan perlunya perhatian serius dari berbagai pihak. Temuan ini menegaskan pentingnya peran pemerintah desa dalam merancang strategi intervensi, seperti penyediaan kegiatan alternatif, edukasi digital, serta penguatan nilai-nilai sosial untuk mencegah remaja semakin terjerumus dalam perilaku menyimpang.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul Judi Online Sebagai Gejala Sosial Di Kalangan Pemuda Di Desa Saripi Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.

Penelitian ini menggunakan Teori Anomie dari Robert K. Merton sebagai landasan untuk memahami fenomena judi online di kalangan pemuda Desa Saripi. Teori ini menjelaskan bahwa penyimpangan sosial terjadi ketika terdapat kesenjangan antara tujuan budaya yang diakui masyarakat dan sarana yang tersedia untuk mencapainya (Siregar, 2023). Dalam konteks penelitian ini, banyak pemuda di Desa Saripi memiliki keinginan untuk mencapai kesuksesan ekonomi secara cepat, namun terbatasnya lapangan kerja, rendahnya pendidikan, serta tekanan ekonomi keluarga membuat mereka sulit mewujudkan tujuan tersebut melalui cara yang sah. Kondisi inilah yang menciptakan **anomie** atau keadaan tanpa norma, di mana individu mulai mencari jalan alternatif untuk mencapai tujuan ekonomi mereka, salah satunya melalui praktik judi online.

Dengan demikian, teori anomie relevan digunakan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan bagaimana ketimpangan sosial dan ekonomi mendorong munculnya perilaku menyimpang berupa keterlibatan dalam judi online. Pemuda yang merasa tertekan oleh kondisi ekonomi dan sosial berusaha mencari jalan pintas untuk memperoleh keuntungan, meskipun bertentangan dengan norma masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa judi online bukan hanya sekadar perilaku individu, tetapi merupakan manifestasi dari adanya ketegangan struktural dalam masyarakat yang menyebabkan munculnya gejala sosial berupa penyimpangan di kalangan pemuda Desa Saripi.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui data berupa kata-kata, ungkapan, serta perilaku yang diamati secara langsung [11]. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fakta dan realitas sosial apa adanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara tanpa menggunakan angka atau statistik [12]. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji fenomena judi online di kalangan pemuda, yang menuntut pemahaman menyeluruh terhadap latar sosial, pengalaman individu, serta pandangan masyarakat terhadap perilaku tersebut. Penelitian ini berfokus pada bagaimana praktik judi online muncul, berkembang, dan memengaruhi kehidupan sosial pemuda di lingkungan pedesaan.

Penelitian dilaksanakan di Desa Saripi, Kecamatan Paguyaman, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo, karena di wilayah tersebut mulai muncul fenomena judi online yang dilakukan oleh sebagian pemuda. Fenomena ini menarik dikaji karena bertentangan dengan nilai sosial dan norma agama yang berlaku di masyarakat setempat. Oleh karena itu, Desa Saripi menjadi lokasi yang relevan untuk menggambarkan bagaimana perubahan sosial akibat kemajuan teknologi digital dapat memunculkan perilaku menyimpang di masyarakat pedesaan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai 11 Oktober 2025, dengan tahapan meliputi observasi awal, wawancara, dokumentasi, hingga analisis dan penarikan kesimpulan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder [13]. Data primer diperoleh langsung melalui hasil observasi dan wawancara mendalam terhadap para pemuda yang terlibat dalam aktivitas judi online, serta tokoh masyarakat dan aparat desa yang memahami fenomena tersebut. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen, artikel ilmiah, laporan desa, serta literatur lain yang relevan untuk mendukung dan memperkuat hasil temuan penelitian.

Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan informan berdasarkan kriteria tertentu sesuai tujuan penelitian [14]. Informan utama dalam penelitian ini adalah pemuda yang aktif bermain judi online, karena mereka dianggap paling mengetahui motivasi, pengalaman, dan dampak sosial dari aktivitas tersebut.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selama proses penelitian, data dianalisis secara berkelanjutan untuk memastikan kesesuaian antara hasil lapangan dan fokus penelitian. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai bentuk-bentuk keterlibatan pemuda dalam judi online serta dampaknya terhadap kehidupan sosial di Masyarakat [15].

### 3. Hasil dan Diskusi

#### A. Fenomena Judi Online Di Kalangan Pemuda Desa Saripi

Di Desa Saripi, terdapat sekitar dua puluh orang pemuda yang diketahui aktif menggunakan aplikasi judi online. Dari jumlah tersebut, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan lima orang informan yang mewakili pengalaman dan kondisi para pengguna judi online di desa tersebut. Kelima informan ini berasal dari latar belakang yang beragam, baik yang masih menempuh pendidikan maupun yang sudah bekerja. Meskipun berbeda kondisi, mereka menunjukkan pola perilaku yang hampir serupa, yaitu kecenderungan menghabiskan waktu secara berlebihan untuk berjudi, bahkan hingga larut malam. Tidak sedikit dari mereka mengaku mengalami kesulitan mengatur keuangan karena uang yang dimiliki habis digunakan untuk taruhan. Keinginan mendapatkan uang secara cepat menjadi alasan utama mereka terjerumus, meskipun pada akhirnya justru menimbulkan kerugian.

Fenomena judi online di kalangan pemuda Desa Saripi mulai tampak dari kebiasaan sehari-hari yang berubah secara perlahan. Beberapa pemuda yang sebelumnya fokus bekerja atau aktif dalam kegiatan sosial kini lebih banyak menghabiskan waktu dengan ponsel, terutama untuk mengakses situs atau aplikasi judi daring. Dorongan ekonomi menjadi salah satu pemicu utama, di mana penghasilan yang pas-pasan tidak mampu mencukupi kebutuhan sehari-hari, sementara gaya hidup dan pergaulan semakin menuntut. Selain itu, faktor kebiasaan seperti merokok dan keinginan untuk bersenang-senang melalui permainan online turut memperkuat ketertarikan terhadap judi daring.

Kecenderungan ini diperkuat dari hasil wawancara dengan salah satu informan yang mengaku mulai mengenal judi online melalui teman-temannya. Ia menyebut bahwa awalnya hanya iseng mencoba karena melihat peluang untuk mendapatkan uang tambahan dengan cepat, meskipun akhirnya justru sering mengalami kerugian. Adapun wawancara dengan informan AK (20) tersebut adalah sebagai berikut:

*“Jujur saja, awalnya memang cuma iseng saja. Soalnya gaji tiap bulan cuman pas-pasan saja, sedangkan kebutuhan makin banyak. Saya juga perokok, jadi uang kadang habis cuma buat rokok. Belum lagi kalau pengen top up game, biar bisa ikut main sama teman-teman. Nah, dari situ saya lihat temen sering main judi online, katanya bisa dapet duit cepat. Awalnya saya tidak percaya, tapi karena penasaran akhirnya mencoba. Sekali-dua kali menang, tapi lama-lama malah sering kalah.”*

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan AK (20), diketahui bahwa keterlibatan pemuda dalam judi online berawal dari tekanan ekonomi dan pengaruh lingkungan sosial. Informan menjelaskan bahwa penghasilannya setiap bulan hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan dasar, sedangkan gaya hidup dan tuntutan sosial semakin meningkat. Kondisi ini membuatnya mencari alternatif untuk mendapatkan uang tambahan dengan cepat, salah satunya melalui judi online yang dikenalkan oleh teman-temannya. Awalnya dilakukan hanya karena rasa penasaran, namun seiring waktu aktivitas tersebut menjadi kebiasaan yang berdampak negatif terhadap kondisi ekonomi pribadi. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan perilaku di kalangan pemuda, di mana kesulitan ekonomi dan pengaruh pergaulan menjadi faktor utama munculnya gejala awal praktik judi online di Desa Saripi. Berbeda dengan informan AK (20) yang masih memiliki pekerjaan tetap, informan RH (21) merupakan pemuda yang tidak lagi bersekolah dan hanya bekerja serabutan dengan penghasilan yang tidak menentu. Kondisi ekonomi yang tidak stabil membuat dirinya lebih rentan terhadap ajakan teman dan lebih mudah tergiur oleh iming-iming keuntungan cepat dari judi online. Kurangnya aktivitas produktif, ditambah kuatnya pengaruh lingkungan pergaulan, menjadi latar yang mendorong keterlibatannya dalam praktik tersebut. Keterlibatan RH dalam judi online berawal dari tekanan ekonomi yang ia rasakan sehari-hari. Tidak memiliki pekerjaan tetap membuatnya kesulitan memenuhi kebutuhan, terlebih ketika sering berkumpul dengan teman-teman yang sudah lebih dulu mengenal judi daring. Lingkungan pergaulan yang permisif ini kemudian memicu rasa penasaran dan harapan untuk memperoleh uang tambahan secara cepat. Pengalaman awal yang sempat memberinya kemenangan justru memperkuat motivasinya untuk terus bermain. Namun, seiring waktu, ia lebih sering mengalami kerugian hingga uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan lain habis untuk bermain. Kebiasaan tersebut kemudian berkembang menjadi perilaku yang sulit dihentikan. Fenomena yang dialami RH menunjukkan bahwa keterlibatan pemuda dalam judi online tidak hanya dipicu oleh faktor ekonomi, tetapi juga oleh kondisi sosial yang mendukung, minimnya kegiatan produktif, serta kuatnya pengaruh teman sebaya dalam kehidupan pemuda desa.

Berbeda dengan dua informan sebelumnya yang mengenal judi online melalui teman dan pergaulan sekitar, informan keempat yakni DN (22) justru mengenal praktik ini melalui media sosial. Ia mengaku pertama kali

menemukan tautan situs judi dari iklan di Facebook sekitar sebelum bulan Ramadan tahun 2023. Dari rasa penasaran terhadap iklan tersebut, ia mencoba bermain di beberapa situs seperti *Winplace*, *Azura77*, *FAFA Slot*, *Surga33*, dan *Api88*. Awalnya DN berpikir permainan tersebut dapat menjadi cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan, apalagi saat sedang tidak ada pekerjaan tetap. Namun seiring waktu, ia justru mengalami banyak kerugian hingga mencapai sekitar sepuluh juta rupiah, dan hanya sekali pernah berhasil melakukan *withdraw* sebesar satu juta rupiah dengan modal seratus ribu. Saat ini DN mengaku sudah jarang bermain, tetapi masih sesekali tergoda untuk membuka aplikasi judi ketika sedang gabut atau kebetulan memiliki saldo di aplikasi *Dana*. Adapun hasil wawancara dengan informan DN (22) tersebut adalah sebagai berikut:

*“Pertama saya dapet link itu dari iklan Facebook, kira-kira sebelum puasa tahun 2023. Saya coba-coba main di situs Winplace, Azura77, FAFA Slot, Surga33, sama Api88. Awalnya cuma iseng, tapi lama-lama ketagihan. Pernah rugi sampai sepuluh juta, ndak pernah untung, paling sekali itu pernah withdraw sejuta modal seratus ribu. Sekarang sih so nda terlalu main lagi, tapi kalau lagi gabut atau ada saldo diDana kadang masih buka-buka juga.”*

Hasil wawancara dengan informan DN (22) menunjukkan bahwa media sosial kini menjadi salah satu jalur utama penyebaran praktik judi online di kalangan pemuda. Tidak seperti dua informan sebelumnya yang terpengaruh oleh teman sebaya, DN justru mengenal judi online secara mandiri melalui paparan iklan digital di Facebook. Hal ini memperlihatkan bahwa kemajuan teknologi dan keterhubungan digital memberi peluang bagi aktivitas perjudian daring untuk menjangkau pengguna muda dengan sangat mudah. Keterpaparan ini diperkuat oleh kondisi DN yang tidak memiliki pekerjaan tetap, sehingga dorongan untuk mencari penghasilan tambahan menjadi alasan utama untuk mencoba. Namun, hasil akhirnya justru berujung pada kerugian finansial yang signifikan dan munculnya perilaku adiktif. Walaupun DN mengaku telah jarang bermain, kebiasaannya untuk kembali membuka situs judi saat merasa bosan menunjukkan bahwa dampak psikologis dari keterlibatan dalam judi online masih tertinggal dan sulit dihilangkan sepenuhnya.

Teori Anomie yang dikemukakan oleh Robert K. Merton menjelaskan bahwa perilaku menyimpang muncul akibat adanya ketegangan antara tujuan budaya yang diakui masyarakat dan cara-cara yang sah untuk mencapainya. Dalam masyarakat modern, keberhasilan ekonomi menjadi simbol prestise yang harus diraih oleh setiap individu. Namun, tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap sarana yang legal, seperti pendidikan dan pekerjaan yang memadai, untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika seseorang menerima tujuan budaya tersebut, tetapi terhambat oleh keterbatasan struktural, maka muncul kecenderungan untuk mengambil jalan alternatif yang menyimpang. Bentuk adaptasi ini oleh Merton disebut sebagai innovation, yaitu ketika tujuan tetap diterima, tetapi cara-cara yang ditempuh bertentangan dengan norma sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pemuda seperti AK, RH, dan DN menunjukkan contoh nyata dari penerapan teori tersebut. Mereka memiliki keinginan untuk meraih kesuksesan dan meningkatkan kondisi ekonomi keluarga, namun keterbatasan penghasilan, rendahnya latar belakang pendidikan, serta sempitnya peluang kerja membuat mereka tidak mampu mengakses cara-cara legal yang diharapkan masyarakat. Di tengah kondisi seperti itu, judi online dipandang sebagai jalan pintas yang cepat menghasilkan uang meskipun melanggar norma sosial dan hukum yang berlaku. Pemilihan judi online sebagai alternatif menunjukkan adanya bentuk adaptasi inovasi, di mana mereka berupaya memenuhi tuntutan sosial melalui praktik yang menyimpang sebagai respons terhadap hambatan struktural yang dihadapi.

Dengan demikian, keterlibatan pemuda dalam judi online bukan semata-mata dipengaruhi oleh kemajuan teknologi atau keinginan pribadi, tetapi juga merupakan cerminan dari kondisi anomie dalam masyarakat. Struktur sosial yang belum mampu menyediakan akses dan kesempatan ekonomi yang merata bagi seluruh lapisan menyebabkan sebagian individu mencari cara lain untuk memenuhi tuntutan keberhasilan. Kondisi ini menegaskan bahwa penyimpangan yang terjadi pada pemuda merupakan konsekuensi dari ketidakseimbangan sosial yang melatarbelakanginya, sehingga penanganannya tidak hanya perlu menyasar individu, tetapi juga memperbaiki struktur sosial agar lebih inklusif dan berkeadilan.

## **B. Motivasi Judi Online Di Kalangan Pemuda Desa Saripi**

Fenomena judi online semakin marak terjadi di kalangan pemuda, termasuk di Desa Saripi. Berbagai faktor menjadi pendorong utama yang memotivasi para pemuda untuk terlibat dalam aktivitas ini. Di tengah kemajuan

teknologi dan mudahnya akses internet, judi online menjadi salah satu alternatif hiburan yang menarik perhatian, terutama bagi mereka yang mencari cara cepat untuk mendapatkan keuntungan finansial. Selain itu, ketidakpastian ekonomi dan kurangnya peluang kerja membuat sebagian pemuda melihat judi online sebagai jalan pintas untuk mengatasi masalah ekonomi yang mereka hadapi.

Dorongan ekonomi, aspek sosial juga turut berperan dalam motivasi pemuda Desa Saripi untuk berjudi secara online. Pengaruh lingkungan pergaulan serta keinginan untuk diterima dalam kelompok tertentu menjadi faktor pendorong yang tidak bisa diabaikan. Keberadaan teman-teman yang sudah lebih dulu terlibat dalam judi online seringkali menjadi pemicu bagi pemuda lainnya untuk ikut mencoba. Motivasi lain yang muncul adalah sensasi dan adrenalin yang didapatkan saat berjudi, yang bagi sebagian pemuda menjadi bentuk hiburan sekaligus pelarian dari tekanan kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari, tekanan ekonomi sering kali membuat seseorang mencari cara cepat untuk memenuhi kebutuhan hidup. Terutama bagi mereka yang bekerja dengan penghasilan yang tidak menentu, seperti pekerja informal atau buruh harian, ketidakpastian pendapatan bisa menjadi beban berat. Dalam kondisi seperti ini, godaan untuk mencoba cara instan mendapatkan uang, termasuk melalui judi online, sering kali muncul sebagai solusi sementara meskipun risikonya cukup besar. seperti yang dijelaskan oleh informan TD (21) melalui wawancara sebagai berikut:

*“Kalau saya jujur main judi online itu karena pengen dapat uang cepat. Soalnya kerja di sini kadang nggak pasti, kalau lagi sepi ya nggak ada pemasukan. Sedangkan kebutuhan tiap hari tetap jalan, apalagi rokok. Jadi waktu teman kasih tahu ada judi online yang bisa dapat uang, saya coba. Awalnya menang, jadi makin semangat. Tapi sekarang malah sering kalah, cuma susah berhenti karena masih berharap bisa balik modal.”*

Hasil wawancara dengan informan TD (21) menunjukkan bahwa tekanan ekonomi yang dialami oleh pekerja informal mendorong individu untuk mencari cara cepat memperoleh penghasilan tambahan melalui judi online. Ketidakpastian pendapatan sehari-hari membuat kebutuhan hidup sulit terpenuhi, sehingga judi online dianggap sebagai solusi instan meskipun risikonya tinggi. Keberhasilan awal dalam bermain judi menimbulkan harapan untuk terus menang dan memperbaiki kondisi ekonomi, namun kenyataannya kekalahan berulang kali menyebabkan kecanduan dan kesulitan berhenti, yang akhirnya dapat menimbulkan dampak negatif bagi kesejahteraan individu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan judi online yang paling sering dimainkan oleh pemuda di Desa Saripi adalah slot online. Permainan ini menjadi pilihan utama karena cara memainkannya sangat sederhana, hanya dengan menekan tombol di ponsel sehingga mirip dengan mekanisme gacha yang sangat mengandalkan keberuntungan. Selain slot, permainan bingo juga cukup populer di kalangan pemuda. Bingo diminati karena mekanismenya menyerupai permainan di pasar malam, dengan sistem taruhan pada angka, warna, atau kategori ganjil-genap dari hasil undian. Sementara itu, jenis permainan seperti poker, roulette, dan baccarat kurang diminati karena dianggap lebih rumit dan membutuhkan strategi serta konsentrasi lebih tinggi.

Keterlibatan pemuda dalam judi online tidak hanya dipengaruhi oleh kesederhanaan permainan, tetapi juga oleh faktor sosial dan kebutuhan ekonomi. Sebagian pemuda mulai bermain karena mengikuti ajakan teman dan adanya anggapan bahwa judi online dapat menjadi cara mudah untuk mendapatkan saldo top up game atau uang tambahan untuk kebutuhan sehari-hari, seperti membeli rokok. Judi online dianggap praktis karena hanya membutuhkan ponsel dan kuota internet, sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja. Meskipun kemenangan sesekali terjadi, pengalaman kalah jauh lebih sering dirasakan, namun hal tersebut tidak serta-merta membuat para pemuda berhenti bermain. Kemudahan akses serta harapan untuk mendapatkan kemenangan berikutnya membuat aktivitas ini tetap berlanjut.

Selain itu, situasi ekonomi di Desa Saripi juga turut memengaruhi keterlibatan pemuda dalam judi online. Banyak pemuda belum memiliki pekerjaan tetap, sehingga mereka cenderung mencari alternatif penghasilan yang dianggap cepat dan mudah. Pengaruh teman, kebutuhan untuk nongkrong, serta keinginan memenuhi kebutuhan kecil sehari-hari membuat judi online dipandang sebagai solusi instan, meskipun penuh risiko. Rasa penasaran dan dorongan untuk mengembalikan kerugian setelah kalah juga memperkuat kecenderungan mereka untuk terus bermain.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menggambarkan bahwa minat pemuda terhadap judi online di Desa Saripi dipicu oleh kombinasi antara kemudahan akses, kesederhanaan mekanisme permainan, kebutuhan ekonomi, serta pengaruh kuat lingkungan pergaulan. Faktor-faktor inilah yang membuat judi online tetap menjadi pilihan utama bagi pemuda desa, meskipun aktivitas tersebut lebih banyak menimbulkan kerugian daripada manfaat.

Kemudian, judi online menjadi hiburan utama di desa dengan berbagai jenis seperti slot, bingo, dan casino. Slot paling diminati karena cara bermainnya mudah, hanya pencet tombol dan mengandalkan keberuntungan, sementara bingo juga populer dengan taruhan angka atau warna. Permainan casino seperti roulette, baccarat, dan poker dianggap lebih rumit karena butuh strategi, sehingga jarang dimainkan. Semua jenis ini bisa diakses lewat HP dengan variasi bonus dan modal awal yang berbeda, mulai dari puluhan ribu hingga nominal besar, yang makin menarik pemain. Meski pola permainan sama, hanya pemain berpengalaman yang mampu membaca dan memanfaatkannya. Pernyataan di atas melalui wawancara dengan informan AK (20) yakni sebagai berikut:

*"Judi online kini jadi hiburan utama di desa, dengan berbagai macam seperti slot, bingo, dan casino. Slot paling mudah, hanya pencet tombol dan berharap keberuntungan. Bingo juga populer dengan taruhan angka atau warna. Casino seperti roulette, baccarat, dan poker lebih rumit karena butuh strategi, jadi jarang dimainkan. Semua bisa diakses lewat HP kapan saja. Risiko kecanduan dan kerugian jelas ada, tapi bonus dari beberapa situs dan modal awal yang bervariasi ada yang besar, ada yang cuma 10 ribu menjadi daya tarik tersendiri. Pola permainannya sama, tapi hanya pemain lama yang bisa membaca dan memanfaatkannya."*

Hasil wawancara dengan informan AK (20) menggambarkan bahwa judi online telah menjadi salah satu bentuk hiburan utama bagi pemuda di desa dengan berbagai jenis permainan seperti slot, bingo, dan casino. Slot online menjadi favorit utama karena kemudahan cara bermainnya yang hanya mengandalkan keberuntungan melalui pencet tombol di HP, sehingga sangat mudah diakses oleh siapa saja tanpa memerlukan keahlian khusus. Selain itu, permainan bingo yang melibatkan taruhan pada angka atau warna juga cukup diminati karena mekanismenya yang sederhana dan familiar, serupa dengan permainan pasar malam. Sebaliknya, permainan casino seperti roulette, baccarat, dan poker dianggap lebih rumit karena memerlukan strategi dan konsentrasi yang tinggi, sehingga menjadi pilihan yang kurang populer di kalangan pemuda desa.

Aspek lain yang turut memengaruhi minat pemuda adalah adanya perbedaan dalam bonus dan modal awal di berbagai situs judi online. Beberapa situs menawarkan bonus menarik dan modal awal yang sangat terjangkau, bahkan mulai dari 10 ribu rupiah, sehingga semakin memudahkan pemain untuk bergabung dan mencoba peruntungan. Namun, meskipun pola permainan di berbagai situs pada dasarnya sama, hanya pemain yang sudah berpengalaman yang mampu mengenali dan memanfaatkan pola tersebut. Kondisi ini tidak hanya menunjukkan kemudahan akses dan ragam pilihan judi online, tetapi juga mengindikasikan potensi risiko kecanduan dan kerugian finansial yang cukup tinggi bagi para pemain, terutama bagi mereka yang kurang memahami pola permainan dan cenderung terbawa arus hadiah besar.

Perbedaan tingkat kesulitan dan modal awal pada berbagai jenis permainan judi online menunjukkan adanya stratifikasi pengalaman dan kemampuan dalam komunitas pemain. Pemain yang lebih berpengalaman mampu membaca pola dan memanfaatkan peluang, sedangkan pemain baru atau kurang berpengalaman rentan terhadap kerugian dan kecanduan. Hal ini menandakan adanya tekanan sosial dan ekonomi yang mendorong sebagian pemuda untuk terus bermain meskipun sadar akan risiko yang dihadapi. Dalam perspektif teori anomie, kondisi ini memperlihatkan bahwa tekanan struktural dan ketidakmerataan sarana yang sah menyebabkan perilaku adaptif yang inovatif namun berisiko, yang pada akhirnya dapat menimbulkan masalah sosial lebih luas seperti kecanduan judi dan konflik ekonomi.

Teori anomie Robert K. Merton menjelaskan bahwa penyimpangan sosial terjadi ketika terdapat ketidaksesuaian antara tujuan budaya yang diharapkan masyarakat, seperti kemakmuran dan kesejahteraan hidup, dengan sarana yang sah dan tersedia untuk mencapainya. Dalam kondisi di mana individu menerima tujuan budaya tersebut tetapi menghadapi hambatan struktural yang membatasi akses terhadap pekerjaan formal, pendidikan yang layak, serta peluang ekonomi yang stabil, maka muncul dorongan untuk mencari alternatif lain meskipun bertentangan dengan norma sosial. Bentuk adaptasi ini disebut sebagai \*innovation\*, yaitu upaya mencapai tujuan sosial dengan menggunakan cara-cara menyimpang karena akses terhadap sarana legal sangat terbatas.

Berdasarkan temuan penelitian di Desa Saripi, pemuda seperti TD dan informan lainnya mengalami keterbatasan penghasilan dan minimnya lapangan pekerjaan, sehingga sulit memenuhi kebutuhan hidup melalui cara yang sah. Dalam situasi tersebut, judi online muncul sebagai pilihan yang dianggap lebih mudah, cepat, dan menjanjikan dalam memperoleh pemasukan. Kemudahan akses melalui ponsel serta berbagai jenis permainan seperti slot dan casino online semakin memperkuat daya tariknya sebagai sarana jalan pintas. Walaupun aktivitas ini mengandung risiko besar seperti kerugian finansial dan kecanduan, pemuda tetap memilihnya sebagai respons terhadap tekanan ekonomi dan tuntutan sosial untuk meraih kesejahteraan.

Keterlibatan pemuda dalam judi online di Desa Saripi dengan demikian bukan semata-mata merupakan bentuk kenakalan remaja atau hasil pengaruh teknologi digital, tetapi merupakan manifestasi dari kondisi anomie dalam masyarakat. Struktur sosial yang belum mampu menyediakan kesempatan ekonomi yang merata memaksa individu melakukan inovasi yang menyimpang demi mencapai tujuan budaya yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa penyimpangan tersebut adalah konsekuensi logis dari ketimpangan akses terhadap sarana ekonomi yang sah, sehingga upaya penanganannya tidak dapat hanya mengutamakan pendekatan moral dan hukum, tetapi juga membenahi akar struktural yang menjadi penyebab utama munculnya perilaku menyimpang ini.

### C. Gejala Sosial Yang Muncul Akibat Judi Online Pada Pemuda

Judi online telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari pemuda di Desa Saripi. Kemudahan akses melalui smartphone dan berbagai situs judi membuat aktivitas ini semakin populer sebagai sumber hiburan sekaligus peluang mendapatkan penghasilan cepat. Namun, di balik kemudahan dan janji hadiah besar tersebut, judi online juga membawa dampak yang cukup signifikan terhadap kehidupan sosial dan ekonomi para pemuda. Banyak dari mereka yang terjebak dalam lingkaran kecanduan, yang pada akhirnya mengganggu produktivitas, hubungan sosial, serta kondisi finansial keluarga mereka.

Judi online telah menimbulkan berbagai gejala sosial di kalangan pemuda Desa Saripi, seperti perubahan perilaku, penurunan semangat belajar dan bekerja, serta melemahnya hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Kecanduan terhadap judi menyebabkan banyak pemuda menarik diri dari aktivitas positif dan lebih fokus pada kegiatan yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Tekanan ekonomi akibat kerugian finansial pun sering memicu konflik dalam keluarga, bahkan menimbulkan disfungsi sosial di masyarakat. Selain itu, budaya instan yang ditanamkan oleh praktik judi online mengikis nilai-nilai kerja keras, tanggung jawab, dan solidaritas sosial. Kondisi ini menjadi sinyal peringatan bagi masyarakat dan pemerintah desa untuk segera mengambil langkah pencegahan demi menjaga keharmonisan sosial serta masa depan generasi muda. Pertanyaan di atas ini melalui wawancara dengan informan TD (21) sebagai berikut:

*“Sejak mulai main judi online, saya jadi susah mengatur waktu dan uang. Banyak waktu terbuang hanya untuk bermain, sehingga pekerjaan dan tanggung jawab saya di rumah sering terlantar. Uang yang saya gunakan untuk berjudi kadang lebih besar dari yang saya mampu, sampai akhirnya saya berutang ke teman. Ini juga bikin hubungan dengan keluarga jadi sering tegang karena mereka khawatir dengan kondisi saya. Kadang saya merasa stres dan sulit fokus karena pikiran terus terpaku pada judi.”*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif judi online dirasakan tidak hanya oleh individu pemain, tetapi juga berimbas pada lingkungan sosial di Desa Saripi. Kerugian finansial yang dialami para pemuda akibat berjudi menyebabkan berbagai masalah dalam keluarga, termasuk konflik dan tekanan ekonomi yang mengganggu keharmonisan rumah tangga. Selain itu, kecanduan judi online menyebabkan para pemuda kehilangan fokus pada pendidikan dan pekerjaan, sehingga menghambat perkembangan pribadi serta kontribusi mereka terhadap masyarakat. Pernyataan informan TD (21) yang mengaku kesulitan mengatur waktu dan uang serta mengalami tekanan keluarga akibat kebiasaan berjudi, memperkuat gambaran bahwa judi online telah membawa dampak serius terhadap kehidupan sosial dan ekonomi di desa tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan judi online memberikan dampak negatif yang sangat signifikan terhadap kehidupan pemuda di Desa Saripi, terutama dalam aspek tanggung jawab sosial, ekonomi, dan hubungan keluarga. Salah satu pemuda mengungkapkan bahwa kebiasaan bermain judi online membuatnya sering mengabaikan kewajiban sehari-hari, seperti bolos kerja dan tidak fokus dalam aktivitas belajar. Waktu serta perhatian yang seharusnya digunakan untuk kegiatan produktif justru habis untuk bermain judi, sehingga produktivitas menurun dan kewajiban tidak terpenuhi dengan baik.

Kerugian finansial menjadi salah satu masalah serius yang muncul dari kecanduan judi online. Banyak pemuda mengalami tekanan ekonomi akibat sering mengalami kekalahan dan kehilangan uang dalam jumlah besar. Kondisi ini tidak hanya membebani diri mereka sendiri, tetapi juga berdampak pada keluarga. Dalam beberapa kasus, keluarga mengalami tekanan ekonomi tambahan sehingga memicu ketegangan dalam hubungan antara pemuda dan orang tua. Kondisi keluarga menjadi tidak harmonis karena munculnya rasa kecewa, amarah, dan kekhawatiran dari pihak orang tua terhadap kebiasaan berjudi yang sulit dihentikan.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa kecanduan judi online tidak hanya mempengaruhi aspek ekonomi, tetapi juga memicu gangguan psikologis dan sosial. Beberapa pemuda mengalami stres karena kesulitan mengatur keuangan, bahkan sampai berutang kepada teman-teman demi memenuhi keinginan untuk terus bermain. Kecanduan ini juga menyebabkan terganggunya pengelolaan waktu, sehingga pemuda sering kehilangan kendali terhadap aktivitas harian. Dampaknya terlihat dari semakin seringnya mereka mengabaikan pekerjaan, tidak fokus pada aktivitas perkuliahan, dan mengalami masalah sosial akibat perilaku konsumtif yang tidak terkontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online di Desa Saripi telah menimbulkan dampak luas yang melampaui ranah individu. Kecanduan tersebut merusak keseimbangan hidup pemuda, memengaruhi tanggung jawab sosial dan produktivitas, menimbulkan beban ekonomi yang berat, serta memicu konflik dalam keluarga. Fenomena ini memperlihatkan bahwa dampak judi online tidak hanya bersifat pribadi, tetapi juga berimplikasi pada kehidupan sosial dan kesejahteraan keluarga secara keseluruhan. Pemuda yang terjerat kecanduan menyadari dampak negatif tersebut dan berharap mendapatkan dukungan untuk keluar dari kebiasaan berjudi, sehingga dapat memperbaiki kembali stabilitas hidup dan hubungan sosial mereka.

Kemudian Kepala Desa Saripi mengungkapkan bahwa judi online telah menjadi masalah sosial yang nyata dan serius di kalangan pemuda desa. Gejala sosial yang muncul tampak dari perubahan perilaku pemuda yang mulai mengabaikan pendidikan dan pekerjaan akibat kecanduan berjudi. Banyak dari mereka mengalami penurunan produktivitas, menjauh dari kegiatan sosial masyarakat, serta menunjukkan sikap apatis terhadap tanggung jawab sehari-hari. Selain itu, tekanan ekonomi akibat kerugian finansial juga berdampak pada hubungan keluarga, yang ditandai dengan meningkatnya konflik dan komunikasi yang tidak sehat antara anggota keluarga. Meskipun pemerintah desa telah melakukan berbagai upaya seperti penyuluhan dan pelatihan keterampilan, kemudahan akses ke situs dan aplikasi judi online masih menjadi tantangan besar. Gejala-gejala ini menunjukkan bahwa judi online tidak hanya menjadi permasalahan individu, tetapi telah berkembang menjadi fenomena sosial yang mengganggu kestabilan dan keharmonisan masyarakat desa.

*“Judi online memang sudah menjadi masalah serius di desa kami, terutama bagi para pemuda. Banyak yang kecanduan hingga mengabaikan pendidikan dan pekerjaan, serta mengalami kesulitan keuangan yang berdampak pada hubungan keluarga. Kami sudah berusaha melakukan penyuluhan dan memberikan pelatihan keterampilan sebagai alternatif, tapi akses judi online yang mudah membuat masalah ini sulit diatasi. Kami sangat berharap ada dukungan dari pemerintah dan lembaga terkait untuk membantu pemuda agar bisa keluar dari kebiasaan buruk ini dan membangun masa depan yang lebih baik.”*

Hasil wawancara dengan Kepala Desa Saripi menegaskan bahwa judi online telah menjadi permasalahan yang sangat serius di kalangan pemuda desa tersebut. Dampak kecanduan judi online yang meluas menyebabkan banyak pemuda mengabaikan tanggung jawab penting seperti pendidikan dan pekerjaan, yang pada gilirannya menimbulkan kesulitan finansial dan konflik dalam keluarga. Meskipun pihak desa telah berupaya melakukan berbagai langkah pencegahan, seperti penyuluhan dan pelatihan keterampilan sebagai alternatif penghasilan, kemudahan akses judi online menjadi kendala utama yang sulit diatasi.

Pernyataan ini menggambarkan bahwa masalah judi online tidak hanya persoalan individu, tetapi juga menjadi tantangan sosial yang memerlukan perhatian dan dukungan dari berbagai pihak, terutama pemerintah dan lembaga terkait. Intervensi yang berkelanjutan dan terpadu sangat penting agar generasi muda di Desa Saripi dapat terbebas dari kecanduan judi, sekaligus membangun masa depan yang lebih stabil dan produktif.

Teori Anomie yang dikembangkan oleh Robert K. Merton memberikan kerangka pemahaman yang kuat dalam menjelaskan keterlibatan pemuda di Desa Saripi dalam praktik judi online. Merton menegaskan bahwa penyimpangan sosial timbul ketika terdapat ketidaksesuaian antara tujuan budaya yang dihargai Masyarakat seperti kesuksesan ekonomi, stabilitas hidup, dan peningkatan status sosial dengan sarana yang tersedia secara sah

untuk mencapainya. Ketika akses terhadap pendidikan yang memadai, pekerjaan layak, dan pendapatan stabil terbatas, individu menghadapi tekanan sosial karena mereka tetap dituntut untuk memenuhi tujuan budaya tersebut. Ketegangan inilah yang kemudian mendorong individu mengambil jalan pintas melalui perilaku yang menyimpang, suatu bentuk adaptasi yang oleh Merton disebut sebagai innovation.

Berdasarkan temuan penelitian, pemuda di Desa Saripi kerap memandang judi online sebagai alternatif yang dianggap cepat dan mudah untuk memperoleh uang, terutama bagi mereka yang tidak memiliki penghasilan tetap dan mengalami hambatan ekonomi keluarga. Meskipun mereka menyadari adanya risiko kerugian finansial, kecanduan, serta dampak buruk terhadap fungsi sosialnya, dorongan untuk mencapai kesejahteraan dalam waktu singkat tetap menjadi faktor kuat yang mempengaruhi keputusan mereka. Pilihan ini menggambarkan kondisi anomie, di mana norma sosial yang mengatur perilaku mulai melemah dan tidak lagi menjadi acuan, sehingga tindakan menyimpang dianggap sebagai solusi logis bagi tekanan yang dihadapi.

Dengan demikian, fenomena judi online di Desa Saripi bukan semata-mata merupakan persoalan moral atau kelemahan individu, melainkan refleksi dari kegagalan struktur sosial dalam menyediakan sarana yang adil dan memadai bagi pemuda untuk mencapai tujuan hidup mereka secara sah. Kesulitan ekonomi, kurangnya lapangan pekerjaan, dan minimnya fasilitas pembinaan pemuda menjadi faktor yang memperkuat terjadinya perilaku menyimpang ini. Oleh karena itu, penanganan terhadap fenomena ini harus dilakukan melalui pendekatan yang bersifat struktural dan preventif, seperti penyediaan peluang ekonomi, peningkatan akses pendidikan, serta penguatan nilai dan norma sosial yang dapat menjadi rujukan dalam perkembangan pemuda.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di Desa Saripi, dapat disimpulkan bahwa fenomena judi online di kalangan pemuda muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap tekanan ekonomi dan pengaruh lingkungan sosial. Pemuda yang menghadapi keterbatasan ekonomi, penghasilan tidak tetap, serta dorongan gaya hidup modern cenderung mencari jalan pintas untuk memperoleh uang dengan cepat melalui judi online. Kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet turut mempercepat penyebaran praktik ini, bahkan melalui media sosial. Aktivitas berjudi yang awalnya dilakukan hanya karena iseng atau ingin mencoba, lambat laun berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan dan menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi ekonomi, sosial, serta psikologis pelakunya. Fenomena judi online di kalangan pemuda Desa Saripi dapat dikategorikan sebagai gejala sosial karena mencerminkan adanya perubahan nilai, norma, dan perilaku dalam masyarakat. Keterlibatan pemuda dalam praktik judi online menunjukkan menurunnya pengendalian sosial dan melemahnya peran lingkungan dalam membentuk perilaku yang sesuai norma. Kebiasaan berjudi yang awalnya dianggap menyimpang kini mulai dianggap wajar di kalangan pemuda, terutama karena pengaruh teman sebaya dan media digital. Akibatnya, muncul dampak sosial seperti menurunnya semangat berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat, meningkatnya konflik keluarga, serta terganggunya hubungan sosial di lingkungan desa. Dengan demikian, judi online tidak hanya menjadi masalah individu, tetapi juga fenomena sosial yang mengancam keseimbangan dan ketertiban sosial masyarakat Desa Saripi..

#### Referensi

- [1] D. N. Kusumo, M. R. Ramadhan, and S. Febrianti, "Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota," *J. Perspekt.*, vol. 2, no. 2, pp. 225–232, 2023.
- [2] M. Rizal, I. Anderson, and M. Melisa, "Dampak fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis," *Acad. Educ. J.*, vol. 15, no. 1, pp. 590–598, 2024, doi: 10.47200/aoej.v15i1.2261.
- [3] T. M. P. A. dan T. B. S. Achmad Zurohman, "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)," *J. Educ. Soc. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 156–162, 2016, doi: 10.29313/bcsm.v2i1.390.
- [4] A. Laras, N. Salvabillah, C. Caroline, J. D. H, F. Dinda, and M. Finanto, "Analisis Dampak Judi Online di Indonesia Fakultas Psikologi ; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya," *J. Soc. Humanit. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 320–331, 2024.
- [5] A. Laras, N. Salvabillah, C. Caroline, J. Delas, F. Dinda, and M. Finanto, "Analisis Dampak Judi Online di Indonesia," *Concept J. Soc. Humanit. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 320–331, 2024.
- [6] W. Addiyansyah and Roffi'ah, "Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor," *J. Gagasan Komunikasi, Polit. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 13–22, 2023.
- [7] T. Rivaldi and N. Dora, "Judi Online dan Perilaku Sosial Remaja di Desa Kotasan Kecamatan Galang," pp. 695–707, 2025, doi: 10.47709/educendikia.v5i02.6923.
- [8] R. D. Nurhasanah, "Dampak kecanduan judi online terhadap remaja," *J. Ilm. Penelit. Mhs.*, vol. 3, no. 1, pp. 625–632, 2025.
- [9] M. M. R. Nur Hasna Nailah, "ONLINE GAMBLING ADDICTION PREVENTION STRATEGY FOR MINORS BASED ON LEGAL AND SOCIOLOGICAL APPROACHES," vol. 2, no. 1, pp. 138–150, 2024.
- [10] I. P. SIREGAR, "Analisis Yuridis Terhadap Sanksi Pelaku Tindak Pidana Pencurian Dengan Pemberatan Dalam Perspektif

- Kriminologi Dan Teori Anomie Dari Robert King Merton," *Acad. J. Inov. Ris. Akad.*, vol. 3, no. 3, pp. 169–178, 2023, doi: 10.51878/academia.v3i3.2475.
- [11] M. M. Dewinta Rizky R. Hatu, Rauf A. Hatu , Rahmatiah, "TREN GLOBAL DAN STANDAR ESTETIKA DALAM REDEVINISI PENGGUNAAN TAS KECIL DI KALANGAN MAHASISWA SOSIOLOGI UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO," vol. 7, pp. 1–11, 2025.
- [12] S. S. Dewinta Rizky R. Hatu, Yowan Tamu, Ratih Ikawaty R. Hatu, "DEGRADASI BAHASA SUWAWA PADA MASYARAKAT SUWAWA DI DESA LIBUNGO KECAMATAN SUWAWA SELATAN," *e-Journal J. Pendidik. Sosiol. Univ. Pendidik. Ganesh*, vol. 7, pp. 12–22, 2025.
- [13] R. Ibrahim, Rahmatiah, S. Bumulo, and S. Apajulu, "Fenomena Thrifting Fashion di Era Milenial (Studi pada Mahasiswa Pengguna Thrifting Fashion di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo)," *Sosiol. J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 136–145, 2024.
- [14] S. S. Ibrahim, Y. Tamu, and D. Rizky, "Bergesernya Pingitan dalam Tradisi Bidodareni : Studi di Desa Yosonegoro , Kecamatan Limboto Barat , Kabupaten Gorontalo Shift in the Seclusion Tradition of Bidodareni : A Study in Yosonegoro Village , Limboto Barat District , Gorontalo Regency," vol. 2, no. 2, pp. 90–99, 2025.
- [15] R. Adipu, R. Ibrahim, and D. R. R. Hatu, "Strategi Bertahan Marginalisasi Sosial Hidup Pekerja Seks Komersial dalam Menghadapi Survival Strategies of," *Sosiol. J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 182–193, 2025.