JUDI ONLINE DITINJAU DARI LINGKUNGAN PERGAULAN PADA REMAJA LATE ADOLESCENCE MENGGUNAKAN KONSELING INDIVIDU DI DESA HARJOSARI LOR KABUPATEN TEGAL

Nabilah Jihan^{1)*}, Arif Budiman²⁾

¹Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: jihannabila954@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis dan variabel yang berkontribusi terhadap dampak buruk perjudian internet pada remaja akhir serta dampak dari layanan konseling individu yang ditawarkan. Jenis studi metode campuran ini menggunakan metodologi konseling satu lawan satu. Hasil temuan menunjukkan 1) jenis judi online semakin banyak diminati karena akses internet yang mudah sebagai contoh sbobet yang sudah resmi, Higgs Domino Island, Puzzel Tetris, Slots, dan Sport. perilaku judi yang dilakukan oleh penjudi dipicu oleh faktor ekonomi sebagai pemicu utama, bukan hanya itu faktor lainnya seperti faktor pergaulan, lingkungan masyarakat, faktor mudahnya mengakses judi online, dan lingkungan sosial. 2) judi *online* dapat menimbulkan dampak negatif pada kehidupan seorang remaja sampai membuat responden melakukan segala cara untuk melakukannya. Seperti dampak hilangnya rasa malu, dampak prestasi belajar, dampak perkelahian dengan teman sebaya. 3) hasil analisis data menggunakan metode Mixed Methods yang memperhatikan panjang kondisi, perubahan untuk variabel, level dan kecenderungan data diketahui bahwa klien mengalami perubahan setelah pemberian intervensi oleh peneliti. Maka dapat disimpulkan layanan konseling individu menggunakan *mixed method* dengan strategi *sequential Mixed Methods* pada remaja *late adolescence* mengalami perubahan setelah pemberian intervensi.

Kata kunci: Judi Online, Lingkungan Pergaulan, Konseling Individu

ONLINE GAMBLING REVIEWED FROM THE SOCIAL ENVIRONMENT OF LATE ADOLESCENT ADOLESCENTS USING INDIVIDUAL COUNSELING IN HARJOSARI LOR VILLAGE, TEGAL DISTRICT

Abstract

The aim of this study was to identify the types and variables that contribute to the adverse effects of internet gambling on late adolescents as well as the impact of individual counseling services offered. This type of mixed methods study uses a one-on-one counseling methodology. The findings show 1) types of online gambling are increasingly in demand because of easy internet access, for example the official Sbobet, Higgs Domino Island, Puzzel Tetris, Slots and Sport. Gambling behavior carried out by gamblers is triggered by economic factors as the main trigger, not only other factors such as social factors, social environment, factors that make it easy to access online gambling, and the social environment. 2) online gambling can have a negative impact on a teenager's life, causing respondents to do everything they can to do so. Such as the impact of losing shame, the impact of learning achievement, the impact of fighting with peers. 3) the results of data analysis using the Mixed Methods method which takes into account the length of the condition, changes in variables, levels and trends in the data shows that the client experienced changes after the intervention was given by the researcher. So it can be concluded that individual counseling services using mixed methods with sequential Mixed Methods strategies for late adolescents experienced changes after providing the intervention.

Keywords: Online Gambling, Social Environmenta, Individual Counseling

1. PENDAHULUAN

Indonesia kini memasuki jaman modern dimana teknologi komunikasi kian mendominasi setiap kegiatan keseharian masyarakat. Perangkat komunikasi dengan teknologi dan fitur-fitur terbaik untuk memenuhi kebutuhan komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari yang semakin meningkat telah dimungkinkan oleh kemajuan teknologi komunikasi. Zis, F. S., Efendi, N., & Roem (2021:70) meyakini generasi milenial mampu menguasai teknologi komunikasi digital. Era globalisasi ini ditandai dengan teknologi komunikasi yang dapat menembus wilayah penggunaannya, sehingga era globalisasi ini identik dengan kemudahan bertukar informasi tanpa batasan wilayah negara serta waktu. Salah satu produk teknologi komunikasi yang mudah dibawa dan dijangkau oleh masyarakat di zaman ini yaitu *smartphone* (telepon pintar). Telepon pintar (*smartphone*) ini memiliki fungsi yang kompleks namun dengan design kecil yang memudahkan dibawa kemanapun (Agianto, R., Setiawati & Firmansyah, R. (2020:130).

Teknologi dimanfaatkan untuk mengolah, mengumpulkan, dan menyusun data dengan berbagai cara guna menghasilkan informasi yang dapat dipercaya, menurut Mukshin, M (2020:8). Selain itu, media sosial dan platform berbasis internet lainnya seperti Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, dan lainnya menjadi contoh bagaimana teknologi komunikasi semakin lumrah. Namun, tidak dapat dipungkiri penggunaan teknologi tidak selalu tepat penggunaannya. Seperti temuan Taopan Y, F., & Sogan, A. (2019: 161) Kehidupan sehari-hari masyarakat menjadi lebih mudah dengan teknologi komunikasi ini dan dukungannya, namun kita harus ingat bahwa masyarakat dapat mengalami dampak negatif dari penggunaan teknologi komunikasi yang semakin canggih.

Teknologi komunikasi yang digunakan secara tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif dan bahkan melanggar hukum. Beberapa contoh akibat ini mencakup perjudian online, penipuan phishing, pornografi, dan pembagian informasi pribadi. Asriadi, A. (2021:2) menegaskan bahwa karena banyaknya masyarakat yang menyalahgunakan internet, maka perjudian online hanyalah salah satu dari sekian banyak permasalahan yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi ini. Daya tarik perjudian online yang universal di semua kelompok umur dan lokasi geografis memastikan bahwa industri ilegal ini tumbuh subur di era globalisasi. Menurut Lubis,

F., Pane & Irwansyah, I. (2023:330), perjudian merupakan tindakan ilegal di Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 1974 tentang Pengelolaan Perjudian, melakukan perjudian adalah ilegal di setiap negara Antara usia 18-24 tahun, atau masa remaja akhir (*Late Adolescence*), terdapat banyak pelaku dan korban perjudian internet.

Transisi perubahan pada remaja akhir atau disebut juga remaja *late adolescence* yang berada pada jenjang umur 18-24 dipengaruhi oleh usia, lingkungan sekitar, pendidikan, perekonomian, dimana remaja pada jenjang ini merupakan remaja yang sedang benar-benar menuju masa kedewasaan. Jenjang usia 18-24 masih tergolong masa remaja didukung oleh Makmun, A. S. (2012:129) masa remaja adalah periode perkembangan manusia yang berlangsung dari awal masa kanak-kanak hingga dewasa. Menurut Yunalita, E. & Erika, A. (2020:477) berpendapat bahwa terdapat tiga tahap usia pada remaja diantaranya remaja awal usia (18-24 tahun), remaja tengah usia (15-17 tahun), dan remaja akhir usia (18-24 tahun).

Remaja berusia antara 18 dan 24 tahun sering kali dipengaruhi oleh keadaan ekonomi yang sulit untuk mempertimbangkan pekerjaan yang mudah (instan) namun bergaji tinggi, seperti perjudian online. Pendidikan berdampak pada kemampuan seseorang dalam mengelola keinginan keuangannya secara rasional pula. Sulit bagi individu untuk menolak kecanduan judi online karena kebiasaan ini.

Selain melanggar hukum, perjudian juga merupakan salah satu contoh kejahatan sosial. Karena dampak permainan judi online dirasakan oleh penggunanya sendiri, penting untuk menghadapi perkembangan teknis yang merugikan dalam industri elektronik ini dari beberapa sudut pandang. Menurut Suharya, R. (2019:326), perjudian merupakan penyakit sosial yang sulit diobati, bahkan ketika generasi penjudi baru sudah beranjak dewasa. Dengan kemajuan teknologi, permainan kini dilakukan di lokasi yang lebih mudah diakses, tidak terbatas dan tidak diatur. Seperti temuan Sahputra, D. dkk. (2022:144), karena mudahnya terjadinya perilaku kecanduan judi melalui internet dengan menggunakan sistem online sehingga lebih sulit untuk diatur.

Dampak permainan judi online dirasakan oleh penggunanya sendiri, penting untuk menghadapi perkembangan teknis yang merugikan dalam industri elektronik ini dari beberapa sudut pandang. Akan menjadi jelas apa dan bagaimana

hal ini mempengaruhi penggunaan perjudian online ketika mereka menyadari bahwa kerugian yang mereka timbulkan sangat besar bagi mereka. Menurut At, M.R., Haris., & Heru, H (2019:133) dampak yang ditimbulkan dari perbuatan yang disebut perjudian sangatlah berbahaya, seperti dampak terhadap prestasi akademik, dampak kesehatan, dampak ekonomi, dan dampak kecanduan hingga ketergantungan.

Kecanduan judi online yang dipicu oleh rasa ingin tahu kini telah berkembang menjadi kecanduan hingga ke titik di mana para pelaku dan korban menjadikan perjudian online sebagai pekerjaan penuh waktu mereka, meninggalkan sumber pendapatan lain untuk berjudi online. Selain kecanduan ada faktor lain yang menyebabkan remaja akhir (*Late Adolescence*) melakukan hal ini. Remaja akhir yang berusia antara 18-24 tahun sering kali dipengaruhi oleh keadaan ekonomi yang sulit untuk mempertimbangkan pekerjaan yang mudah (instan) namun bergaji tinggi, seperti perjudian online. Selain pertimbangan ekonomi, para remaja terpicat pada lingkungan tersebut dan mulai bermain judi online bersama karena pengawasan orang tua yang sangat lemah.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian disalah satu lingkungan desa, salah satunya Desa Harjosari Lor yang terletak di Kabupaten Tegal. di Desa Harjosari lor ini terbilang cukup banyak, dari 78 orang terdapat 10 orang berumur 18 -24 tahun yang tergolong umur remaja *late adolscentcs*. Maraknya judi *online* di Desa Harjosari lor ini sebenarnya bukan hanya dilakukan oleh remaja saja melainkan juga para orang dewasa yang mana mayoritas dari mereka merupakan kepala keluarga. Faktor kesulitan ekonomi menjadi salah satu penyebab maraknya judi *online* di desa ini. Dua orang mengaku aktif bermain judi online di berbagai website yang mereka temukan secara acak di internet dengan tujuan mendapatkan uang dari bermain judi online.

Alasan terjadinya perjudian online di kalangan remaja di Desa Harjosari adalah selain ekonomi yaitu lingkungan sosial. Lingkungan pergaulan yang buruk ini salah satunya disebabkan karena mayoritas dari mereka tidak memiliki pekerjaan tetap, sehingga melakukan tindakan perjudian ini didasari oleh keinginan untuk mengadu nasib dengan bermain judi online ditunjang dengan kemudahan aksesnya serta minimnya pengawasan orangtua menyebabkan masalah ini terjadi di des tersebut.

Oleh karena itu penulis merasa bahwa penelitian mengenai topik ini akan bermanfaat dalam

menangani dan mencegah maraknya pelaku sekaligus korban judi *online* di Desa Harjosari lor ini maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Judi *Online* Ditinjau Dari Lingkungan Pergaulan Pada Remaja *Late Adolescence* Menggunakan Konseling Individu Di Desa Harjosari Lor Kabupaten Tegal.”

2. METODE

Konseling individu adalah metode pilihan untuk penelitian metode campuran ini, yang juga menggunakan strategi pendekatan campuran bertahap, khususnya strategi sekuensial eksploratif (*exploratory sequential*.) Metode campuran dirancang untuk mengumpulkan data dan menghasilkan pertanyaan dan jawaban penelitian. Penelitian metode campuran memadukan metode kuantitatif dan kualitatif secara berdampingan untuk menghasilkan data yang komprehensif, valid, dapat diandalkan, dan obyektif. Hasilnya, informasi yang dikumpulkan direpresentasikan melalui kata-kata, gambar, dan statistik. Dengan kata lain, penggunaan *mixed method* menekankan pada kapasitas peneliti untuk mendalami subjek yang sedang diteliti. Penelitian yang akan dilaksanakan 3 kali layanan konseling individu.

Populasi penelitian ini adalah remaja Desa Harjosari Lor Kabupaten Tegal. Dalam penelitian ini sampel menggunakan *purposive sampling* dan pengambilan sampel menggunakan teknik slovin karena populasi dalam penelitian ini berjumlah 2 konseli. Dalam penelitian, data dikumpulkan dalam bentuk berbagai sumber data untuk dianalisis yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh melalui berbagai sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer 1 (MA) dilakukan observasi langsung, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada responden pada tanggal 27 Desember 2023. MA adalah seorang remaja yang berdomisili di Desa Harjosari Lor. MA adalah seorang remaja yang juga suka berjudi online. Sumber data primer 2 (DP) dilakukan Observasi langsung, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada responden pada tanggal 28 Desember 2023. Remaja DP merupakan warga Desa Harjosari Lor. DP Remaja juga terlibat dalam game online. Selanjutnya sumber data sekunder 1 (SU, Orang

tua MA), berdasarkan observasi langsung, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada responden pada tanggal 27 Desember 2023 telah menyediakan data tersebut. Orang tua MA, SU, mengaku anaknya sering berjudi online. Sumber data sekunder kedua adalah HN (Orang tua DP), berdasarkan observasi langsung, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada responden pada tanggal 28 Desember 2023. Orang tua DP, HN, mengungkapkan bahwa anaknya rutin bermain slot online.

Hasil dari Jenis-jenis judi online ini berupa Masyarakat Indonesia yang berjudi secara online semakin banyak setiap tahunnya. Misalnya, Sbobet secara resmi memiliki ratusan ribu pengguna aktif perjudian sepak bola online di Indonesia, selain kategori perjudian online lainnya seperti perjudian poker. IDNPLAY (Dewapoker) dan POKERV (PKV) merupakan dua situs judi poker paling terkenal di Indonesia. Situs-situs ini memiliki komunitas online yang cukup besar dengan lebih dari 5.000 atau 5.000 peserta setiap hari. Keuangan keluarga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku penjudi internet. Pertimbangan ekonomi, khususnya yang mempengaruhi perekonomian kelas menengah ke bawah, merupakan katalis utama perilaku para penjudi. Karena mereka kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari dan beralih ke perjudian sebagai solusi cepat, orang-orang dari latar belakang kelas menengah ke bawah lebih cenderung terlibat dalam aktivitas perjudian. Kekurangan dari bermain judi online adalah terlilit hutang karena keuangan MA terkuras akibat bermain game tersebut, sehingga ia berusaha apapun untuk mendapatkan uang lebih. Mengambil pinjaman internet dalam jumlah besar dengan bunga adalah salah satu cara yang digunakan anak muda saat ini untuk mendapatkan uang, hingga memperburuk keadaan keuangan mereka.

Berdasarkan Hasil uji validitas pada kuesioner ini dilakukan pada 2 responden dengan 60 item pernyataan. Dalam uji validitas pasti ada item yang valid dan tidak valid sedangkan item valid memiliki indeks korelasi di atas $r_{tabel} = 0,950$ dengan taraf signifikansi 5%. Adapun untuk hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut dengan rumus korelasi product moment menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistics 26. Dari hasil di atas dapat dipahami dari 60 item pernyataan menghasilkan 51 item pernyataan valid dan 9 item pernyataan yang tidak valid. Selanjutnya 51 item pernyataan yang valid digunakan sebagai instrument atau alat penelitian dalam layanan

konseling individu untuk mencegah pada perilaku Judi Online Ditinjau Dari Lingkungan Pergaulan Pada Remaja Late adolescence Menggunakan Konseling Individu Di Desa Harjosari Lor Kabupaten Tegal. Selanjutnya hasil yang diperoleh saat wawancara.

Perdebatan ini berfokus pada situasi di mana informasi yang dikeluarkan berasal dari kajian dan analisis yang dilakukan sesuai dengan tujuan kajian, yaitu: untuk mengetahui jenis dan faktor, dampak negatif judi online pada remaja *late adolescence* dan untuk mengetahui pengaruh layanan konseling individu yang diberikan. Menurut Suharya, R. (2019:326), perjudian merupakan penyakit sosial yang sulit diobati, bahkan ketika generasi penjudi baru sudah beranjak dewasa.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan MA

NO	Tanggal Layanan	Hasil Layanan dengan MA
1	27 Desember 2023 Waktu 16.00	Setelah dilakukan wawancara MA pada hari Rabu pukul 16.00, diketahui bahwa ia kecanduan judi roulette online karena yakin kemungkinan menangnya besar. Kecanduan ini berdampak pada perekonomian bahkan membuatnya nekat ketika kehabisan uang dan bergantung pada pinjaman uang kepada pamannya. teman, bibi.
2	28 Desember 2023 Waktu 13.30	hasil wawancara pada hari Kamis pukul 13.30. Ia membutuhkan konseling individu untuk mengurangi kecanduannya karena ia enggan mengungkapkan permasalahannya kepada keluarga dan menyembunyikan permasalahan pinjaman online yang sempat menimbulkan ketegangan dan kesedihan ketika banyak tagihan pinjaman datang.
3	29 Desember 2023	Hasil wawancara pada hari jumaat waktu 09.00 ia akan mengurangi bermain judi <i>online</i> , ia merasakan bahwa

Waktu 09.00 bermain judi hanya mengurus uangnya saja sampai-sampai ia tidak bisa membeli rokok dan minum waktu sedang kumpul Bersama teman-temannya.

Tindakan yang bertentangan dengan agama dan standar kesusilaan lainnya dianggap sebagai masalah kemasyarakatan. Dengan kemajuan teknologi, permainan kini dilakukan di lokasi yang lebih mudah diakses. Perjudian online, sebaliknya, merupakan perkembangan teknis yang negatif. Menurut Sahputra, D. dkk. (2022:144), karena mudahnya terjadinya perilaku kecanduan judi melalui internet dengan menggunakan sistem online sehingga lebih sulit untuk diatur.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan MA

NO	Tanggal Layanan	Hasil Layanan dengan DP
1	28 Desember 2023 Waktu 15.00	Hasil wawancara hari Rabu pukul 15.00 dengan DP Karena keingintahuannya yang kuat, DP yang berusia 24 tahun menjadi kecanduan situs judi online slot pragmatis, atau situs Zeus. Obsesi ini berdampak negatif terhadap perekonomian bahkan membuatnya gegabah saat kekurangan uang. dengan permainan internet, pemberian pinjaman online, baik sah atau tidak, dan dengan berbagai jenis pinjaman.
2	29 Desember 2023 Waktu 08.00	Hasil wawancara pada hari Kamis pukul 13.30. Dia menyembunyikan fakta bahwa dia telah mengambil banyak pinjaman internet, yang menyebabkan dia stres dan sedih ketika tagihan pinjaman tiba. Akibatnya, dia enggan mengungkapkan masalahnya kepada keluarganya dan memerlukan perawatan individu untuk membantunya mengatasi kecanduannya. .

3 30 Desember 2023 Waktu 10.00 Hasil wawancara pada hari Sabtu waktu 10.00 ia mengatakan ingin bisa berhenti bermain judi *online*, tetapi ia selalu terpengaruh oleh lingkungan pergaulannya yang sama-sama bermain judi *online*, ia bahkan merasa iri jika temannya mendapatkan hasil judi *online* hingga 7 juta, ia mengatakan akan berhenti meminjam uang di aplikasi pinjaman *online*, dan akan berusaha untuk berhenti bermain judi *online*

Permainan judi sudah sangat lama ada di Indonesia, maka berkembang menjadi budaya yang langgeng. Selain itu, kondisi ini juga mengarah pada perilaku yang menjadikan segala sesuatunya sebagai objek perjudian. Alhasil, banyak bermunculan jenis-jenis permainan lain yang mengandung unsur perjudian, seperti permainan dadu, tes ketangkasan, sabung ayam, tebak lagu, dan lain sebagainya. Beragamnya aktivitas perjudian yang dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi yang ada, seperti internet, semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi. Fenomena ini disebut dengan perjudian online.

Minat para penjudi terhadap permainan judi online semakin meningkat karena adanya fasilitas internet yang mudah diakses. Jumlah orang yang berjudi online meningkat dengan banyaknya situs perjudian online yang tersedia. Jutaan orang mengunjungi situs perjudian online setiap hari dari seluruh dunia. Masyarakat Indonesia yang berjudi secara online semakin banyak setiap tahunnya. Misalnya, Sbobet secara resmi memiliki ratusan ribu pengguna aktif perjudian sepak bola online di Indonesia, selain kategori perjudian online lainnya seperti perjudian poker. IDNPLAY (Dewapoker) dan POKERV (PKV) merupakan dua situs judi poker paling terkenal di Indonesia. Situs-situs ini memiliki komunitas online yang cukup besar dengan lebih dari 5.000 peserta setiap hari.

Ekonomi keluarga merupakan salah satu elemen eksternal yang mempengaruhi perilaku perjudian online. Pertimbangan ekonomi, khususnya yang mempengaruhi kelas menengah ke bawah, menjadi penyebab utama perilaku perjudian di kalangan penjudi. Seseorang dari latar belakang kelas menengah ke bawah lebih cenderung

beralih ke perjudian karena mereka berjuang untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka setiap hari dan beralih ke perjudian sebagai solusi cepat. Di permukaan, sepertinya perjudian adalah cara cepat bagi seseorang untuk meningkatkan perekonomiannya karena memerlukan sedikit investasi awal dan menghasilkan banyak keuntungan, sehingga lebih mudah untuk menghasilkan uang dalam jumlah besar. Namun tidak semua aktivitas perjudian online dilatarbelakangi oleh kebutuhan finansial. Dana atau modal yang tidak terpakai juga dapat berkontribusi terhadap perilaku perjudian online dengan memicu dorongan untuk berjudi online.

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perjudian internet pada remaja akhir Perjudian didefinisikan sebagai memasang taruhan sejumlah uang tertentu dengan harapan bahwa pemenang akan menerima taruhan tersebut, atau, sebagai alternatif, sebagai pertarungan keberuntungan. Ini mencakup semua taruhan yang petaruhnya tidak berpartisipasi langsung dalam kompetisi, serta semua jenis taruhan lainnya. Perjudian merupakan permasalahan yang dapat merugikan masyarakat dan moralitas negara kita karena umumnya mengganggu ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat. Selain itu, anak-anak juga terkena dampaknya; mereka akan ikut serta dalam aktivitas perjudian ilegal yang mereka saksikan terjadi di sekitar mereka, sehingga akan merugikan perkembangan psikologis mereka dan mengakibatkan kerugian finansial bagi pelakunya. Banyak faktor penyebab remaja memainkan permainan judi, namun menurut MA menyatakan bahwa faktornya ialah:

(1) Rasa ingin dianggap di dalam suatu kelompok, karena pada dasarnya remaja membutuhkan kelompok sehingga remaja melakukan apa yang dilakukan oleh kelompok tersebut; (2) Ketagihan atau candu, rasa penasaran, asik, tegang akan membuat remaja ketagihan untuk melakukan dan melakukan lagi bermain judi.

Sedangkan menurut DP menyatakan bahwa:

(1) Pelampiasan emosi, pada saat ini remaja memiliki rasa emosi yang tinggi yang diakibatkan oleh bermacam persoalan, yang dihadapinya, bisa saja dikarenakan putus cinta, tidak puas, dimarahi oleh keluarga dikarenakan remaja tidak bisa melampiaskan emosinya kepada keluarga, sehingga remaja melampiaskan emosinya dengan bermain judi. Ingin dianggap dewasa, remaja cenderung untuk meniru tingkahlaku orang dewasa, sehingga remaja melakukan dan mencontoh apa yang dilakukan orang dewasa; (2) Rasa ingin tahu

yang timbul di dalam dirinya untuk melakukan judi bandar.

Namun menurut SU dan HN Menyatakan bahwa: Dengan kasus di atas perjudian di kalangan remaja itu sangat mengerikan dan bisa menghancurkan masa depan anak-anak bangsa sebagai generasi muda, serta merusak moral mereka banyak sekali kerugian yang akan terjadi akibat perjudian. Jadi jika kita berperan sebagai orang tua maka kita harus menasihati anak kita jangan sampai terjebak dalam perjudian serta mengawasi anak kita. Kaum muda sudah cukup familiar dengan perjudian online; permainan ini telah berubah menjadi spiral setan di mana mereka mulai memainkannya sebagai hobi atau untuk menghabiskan waktu, dan mereka terkejut mengetahui bahwa mereka dapat memenangkan uang dalam jumlah besar dengan cepat tanpa harus melakukan apa pun.

Apa yang membuat mereka percaya bahwa mereka dapat dengan cepat menghasilkan uang melalui game online. Ada banyak sekali dampak buruk perjudian internet yang harus diketahui secara menyeluruh. Dampak ini mungkin berdampak negatif pada kehidupan mereka yang berjudi online. Mari kita lihat lebih dekat dampak buruk ini. MA mencatat hal-hal berikut sebagai dampak buruknya: Harus mengambil pinjaman karena keuangannya terkuras dari perjudian online, dan dia harus melakukan apa saja untuk mendapatkan uang. Melakukan pinjaman internet berbunga merupakan salah satu cara yang saat ini banyak digunakan oleh anak muda untuk memperoleh uang.

Cukup besar untuk memperburuk situasi keuangan mereka. Sementara itu, DP menyebutkan dampak buruknya sebagai berikut: Banyaknya generasi Z yang mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap permainan judi online. Kesejahteraan mental mereka mungkin terganggu karena hal ini; mereka menjadi jengkel, cemas, dan terdorong untuk sukses, sehingga DP bermain lagi dengan harapan menang.

Sementara itu, orang tua responden menyatakan bahwa SU mempunyai dampak buruk sebagai berikut: Kecanduan game internet dapat menurunkan taraf hidup seseorang secara umum. Karena tekanan finansial dan masalah emosional yang disebabkan oleh perjudian, pemain mungkin mengalami depresi dan emosi negatif lainnya. Di sisi lain, HN menyatakan bahwa kelemahan perjudian internet adalah sebagai berikut: Dapat merenggangkan ikatan dengan orang yang dicintai, termasuk teman, keluarga,

dan kekasih. Cenderung mengabaikan interaksi sosial yang signifikan dalam hidup ketika menghabiskan banyak waktu dan uang untuk perjudian online. Selain itu, mungkin merasa kurang tertarik untuk terlibat dalam aktivitas di luar permainan dan malah ingin menarik diri dari dunia luar.

Hasil dari pemberian layanan konseling individual dengan pendekatan *Mixed Methods* menunjukkan bahwa klien menerima perlakuan dalam enam sesi yang masing-masing sesi berlangsung selama tiga puluh lima menit. Diketahui, intervensi yang diberikan berupa konseling individual berdasarkan temuan analisis data dengan pendekatan *Mixed Methods* yang memperhitungkan lamanya kondisi, perubahan variabel, kadar, dan kecenderungan data. Setelah dilakukan pendampingan peneliti, klien menunjukkan perubahan seperti yang peneliti lihat.

4. SIMPULAN

Simpulan

Pelayanan konseling individual menggunakan metode campuran, teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi data, dengan mempertimbangkan durasi kondisi, perubahan variabel, kadar, dan kecenderungan data, sesuai dengan temuan penelitian. Diketahui bahwa intervensi tersebut berbentuk konseling individual, dan peneliti mengamati bahwa klien telah berubah akibat intervensi tersebut. Hasil akhir layanan konseling individu pada responden MA mengaku bahwa ia akan mengurangi bermain judi *online*, ia sadar dan merasakan bahwa bermain judi hanya menguras uangnya saja sampai-sampai ia tidak bisa membeli rokok dan minum waktu sedang kumpul bersama teman-temannya. Sedangkan pada responden DP didapati hasil layanan akhir yang mengatakan bahwa DP akan berusaha berhenti meminjam uang di aplikasi pinjaman *online*, dan akan berusaha untuk berhenti bermain judi *online*. Sedangkan pada responden DP didapati hasil layanan akhir.

Setelah dilakukan penelitian maka didapati kesimpulan: 1) Berdasarkan jenis dan faktor perjudian yang dilakukan pada masa remaja *late adolescence*, dapat disimpulkan bahwa karena permainan judi online mudah diakses, para penjudi lebih tertarik untuk memainkannya. Jutaan orang mengunjungi situs perjudian online setiap hari dari seluruh dunia. Misalnya, Sbobet dan poker. Pertimbangan ekonomi, khususnya

yang mempengaruhi perekonomian kelas menengah ke bawah, merupakan katalis utama perilaku para penjudi. Seseorang dari latar belakang kelas menengah ke bawah lebih cenderung beralih ke perjudian karena mereka berjuang untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka setiap hari dan beralih ke perjudian sebagai solusi cepat. 2) kehidupan remaja mungkin terkena dampak negatif dari perjudian online karena keinginan besar untuk dapat melakukan nya dengan berbagai cara misalnya seperti mengorbankan uang untuk pembayaran kuliah dan menggadaikan barang-barang yang berharga demi bermain judi *online*, bahkan dengan beraninya meminjam di pinjol. 3) Hasil analisis data dengan pendekatan *Mixed Methods* yang memperhitungkan lamanya kondisi, perubahan variabel, level, dan tren data, dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas layanan konseling individu untuk menghindari perjudian online pada remaja *late adolescence*. Diketahui bahwa intervensi tersebut berbentuk konseling individual, dan peneliti mengamati bahwa klien telah berubah akibat intervensi tersebut.

Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk mengatasi perilaku judi online khususnya pada remaja *late adolescence*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap pengurangan atau pembatasan perjudian online baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan para orangtua bisa bekerjasama dengan lebih memperhatikan anak untuk berhenti berjudi dan membantu mereka mengawasi kehidupan sosial mereka dengan lebih baik. Tidak kalah pentingnya, layanan konseling individu menggunakan *mixed methods* ini dapat dijadikan bahan referensi bagi para pendidik atau guru bimbingan dan konseling dalam memberikan dan memaksimalkan layanan pada pengentasan masalah yang lebih kompleks nantinya yang dialami peserta didik baik itu masalah pribadi, sosial, belajar atau masalah karirnya.

DAFTAR PUSTAKA

- At, M. R., Haris, A., & Heru, H. (2019). Judi *Online* Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 127-138.
- Agianto, R., Setiawati, A., & Firmansyah, R. (2020). Pengaruh media sosial instagram

- terhadap gaya hidup dan etika remaja. *TEMATIK*, 7(2), 130-139.
- Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Etika, N. A., & Yunalia, M. E. (2020). *Remaja dan Konformitas Teman Sebaya*. Ahlimedia Pres: Malang.
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022, October). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1).
- Fatoni, Abdurrahman. 2011. *Metodelogi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : Renneka Cipta.
- Fortuna, L., Danil, E., & Yoserwan, Y. (2023). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE* DI WILAYAH HUKUM KEPOLISIAN RESOR KOTA PADANG PANJANG. *UNES Law Review*, 5(4), 2496-2506.
- Larasati, A. A. (2021). Konseling Individu Dengan Teknik Cognitive Restructuring Untuk Mengatasi Inferiority Feelings Pada Mahasiswa Psikologi UIN Sunan Ampel Surabaya. *Surabaya: Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi *Online* di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655-2663.
- Makmun, A. S. (2012). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mukhsin, M. (2020). Peranan teknologi informasi dan komunikasi menerapkan sistem informasi desa dalam publikasi informasi desa di era globalisasi. *Teknokom*, 3(1), 7-15.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 7(3), 326-340.
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perilaku moral remaja di SMA negeri 3 kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1), 61-74.
- Tyas, A. D. A., & Adi, P. N. (2023). Peran Orang Tua Terhadap Moral Menyimpang Remaja Akibat Fenomena Chip dalam Game Higgs Domino. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 105-115.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi z di era digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69-87