



Kebiasaan Abnormal di Era Digital: Studi Kualitatif pada Kasus Judi Online dan Kecanduan Gadget Anak

Muhammad Faris Imaduddin^{1✉}, Dede Rubai Misbahul Alam²

Universitas Islam "45" Bekasi, Indonesia^{1,2}

e-mail : faris_imaduddin@unismabekasi.ac.id¹, dede.rubai@unismabekasi.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pandangan masyarakat terhadap kebiasaan abnormal digital yang kian marak di era teknologi, khususnya kecanduan gadget pada anak dan praktik judi online. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali pemaknaan masyarakat secara mendalam terhadap dampak, penyebab, serta solusi yang diharapkan atas dua fenomena tersebut dalam konteks kehidupan sosial kontemporer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk memahami makna pengalaman subjektif partisipan yang berasal dari berbagai latar belakang sosial, pendidikan, dan ekonomi. Sebanyak 30 partisipan diwawancarai melalui teknik semi-terstruktur guna memperoleh narasi yang reflektif dan otentik. Data dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik dengan tahapan transkripsi, coding terbuka, axial coding, hingga konstruksi tema. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak dipahami sebagai akibat dari lemahnya pengawasan orang tua dan rendahnya literasi digital, yang berdampak pada penurunan fungsi sosial, psikologis, dan akademik anak. Sementara itu, judi online dipersepsikan sebagai kebiasaan menyimpang yang mengakibatkan kerugian ekonomi, keretakan keluarga, serta kemunduran moral. Faktor utama yang memicu keduanya adalah akses digital yang tidak terkontrol dan kurangnya edukasi digital berbasis nilai. Sebagai respons, masyarakat menekankan perlunya kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan pemerintah melalui edukasi literasi digital dan regulasi konten daring. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam merumuskan strategi kebijakan sosial dan pendidikan yang lebih adaptif terhadap tantangan era digital.

Kata Kunci: Kecanduan digital, Judi online, Fenomenologi, Literasi digital, Masyarakat

Abstract

This study examines public perceptions of abnormal digital behaviors that have become increasingly prevalent in the digital era, particularly children's gadget addiction and online gambling practices. The objective of this research is to explore how society interprets the impacts, causes, and expected solutions to these two phenomena within the context of contemporary social life. A qualitative approach with a phenomenological method was employed to understand the subjective meanings of participants' experiences from diverse social, educational, and economic backgrounds. A total of 30 participants were interviewed using a semi-structured technique to elicit reflective and authentic narratives. Data were analyzed using thematic analysis, involving verbatim transcription, open coding, axial coding, and theme construction. The findings revealed that children's gadget addiction is understood as a result of poor parental supervision and low digital literacy, which negatively affect children's social, psychological, and academic development. Meanwhile, online gambling is perceived as a deviant behavior leading to financial loss, family breakdown, and moral decline. The main contributing factors identified include uncontrolled digital access and the lack of value-based digital education. In response, participants emphasized the need for collaboration between families, schools, and the government through digital literacy education and strict regulation of online content. This study provides meaningful contributions for developing social and educational policy strategies that are more adaptive to the challenges of the digital age.

Keywords: Digital addiction, Online gambling, Phenomenology, Digital literacy, Society

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di Indonesia selama satu dekade terakhir membawa transformasi besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat (Imaduddin, Afdal, and Aprilliantoni 2025). Akses terhadap internet yang kian meluas, ditambah dengan tingginya penetrasi penggunaan smartphone, telah menciptakan perubahan gaya hidup yang tidak hanya positif, tetapi juga menimbulkan berbagai persoalan sosial baru. Salah satu permasalahan krusial yang kini tengah dihadapi oleh masyarakat Indonesia adalah munculnya kebiasaan abnormal digital, seperti kecanduan gadget pada anak-anak dan peningkatan praktik judi online, yang secara nyata telah menimbulkan dampak serius terhadap tatanan sosial, psikologis, hingga ekonomi rumah tangga.

Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 200 juta jiwa, atau sekitar 73% dari populasi nasional (Putra and Utami 2022). Fenomena ini mengindikasikan bahwa akses terhadap dunia digital sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Namun, tingginya akses ini tidak selalu dibarengi dengan kesiapan literasi digital yang memadai, baik dari pihak anak, remaja, maupun orang tua. Hasilnya, tidak sedikit keluarga di Indonesia yang mengalami kesulitan dalam mengelola penggunaan teknologi secara bijak, terutama dalam konteks pengasuhan anak dan pengelolaan keuangan rumah tangga.

Kecanduan gadget, terutama pada anak-anak, telah menjadi kekhawatiran tersendiri. Anak-anak usia dini hingga remaja kini menghabiskan waktu yang signifikan dengan gawai mereka, baik untuk menonton video, bermain game daring, hingga menjelajah media sosial. Studi oleh Ulfa Suryani & Yazia (2023) menunjukkan bahwa anak usia 2–5 tahun yang tidak mendapatkan pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget dari orang tuanya cenderung menunjukkan gejala kecanduan digital, seperti sulit fokus, mudah tantrum, dan enggan berinteraksi sosial. Penelitian tersebut menegaskan bahwa peran aktif orang tua dalam membatasi waktu layar dan memilihkan konten yang sesuai sangat berpengaruh terhadap perilaku anak.

Senada dengan itu, Hermawan & Abdul Kudus (2021) menyoroti pentingnya penerapan strategi *digital parenting* dalam mencegah kecanduan gadget. Dalam riset yang mereka lakukan pada anak-anak usia dini, strategi ini meliputi manajemen waktu, pendampingan aktif selama anak menggunakan gawai, serta penguatan komunikasi antara anak dan orang tua. Di masa pandemi, ketika anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu di rumah dan terhubung dengan pembelajaran daring, risiko kecanduan digital pun meningkat secara signifikan.

Permasalahan kecanduan gadget tidak hanya berdampak pada psikologi anak, tetapi juga memengaruhi aspek akademik dan sosial mereka. Penelitian oleh Uttami & Fitriyeni (2024) terhadap siswa SD menunjukkan adanya korelasi antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku. Anak-anak yang menghabiskan lebih dari 5 jam sehari dengan gadget cenderung menunjukkan tanda-tanda depresi ringan, agresivitas, dan ketidakstabilan emosi. Kondisi ini tentunya mempengaruhi dinamika pembelajaran di sekolah, kemampuan anak dalam mengelola konflik, hingga keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Hal yang tidak kalah mengkhawatirkan adalah penurunan kecerdasan emosional sebagai akibat dari ketergantungan terhadap media digital. Anak-anak yang mengalami kecanduan gadget secara berlebihan cenderung mengalami hambatan dalam mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri (Uttami and Fitriyeni 2024). Anak-anak dalam kategori tersebut cenderung tidak mampu mengekspresikan empati, menunjukkan rasa tanggung jawab sosial, maupun mengatur perilaku dalam konteks sosial. Penurunan kecerdasan emosional ini tentu saja berdampak jangka panjang, termasuk pada masa remaja dan dewasa.

Di sisi lain, maraknya judi online menjadi salah satu ancaman besar yang tumbuh seiring dengan akses internet yang tidak terbatas (Utami et al. 2025). Berbeda dengan judi konvensional, judi online dapat dilakukan secara diam-diam, cepat, dan mudah melalui aplikasi-aplikasi berbasis web maupun mobile (Nugroho et al. 2025). Menurut laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada

tahun 2023, nilai transaksi judi online di Indonesia mencapai lebih dari Rp200 triliun. Jumlah ini menunjukkan lonjakan tajam dari tahun sebelumnya dan menandakan bahwa praktik perjudian telah memasuki ruang privat keluarga melalui perangkat digital (Ghozali et al. 2025).

Fenomena ini diperparah dengan kenyataan bahwa mayoritas pelaku judi online berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah (Igomu, Mulyono, and Bonggoibo 2024). Beberapa dari mereka bahkan mengandalkan hasil pinjaman daring (pinjol) untuk memasang taruhan, sehingga menciptakan lingkaran utang yang sulit dihentikan (Marpaung et al. 2024). Dalam diskusi-diskusi daring, banyak warganet mengeluhkan bagaimana keluarga mereka mengalami keretakan akibat salah satu anggota keluarga terjerat judi online dari kehilangan tabungan, rumah tangga yang nyaris bercerai, hingga tindakan kriminal karena dorongan ekonomi (Iskandar and Priambada 2025).

Penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Yuliartika et al. (2024) juga menunjukkan bahwa ketidakmampuan orang tua dalam mengawasi dan mengedukasi anak-anak tentang risiko digital, termasuk judi daring, menjadi celah utama masuknya pengaruh negatif tersebut. Fenomena ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya diperlukan oleh anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa, khususnya orang tua, sebagai bagian dari *digital guardianship* dalam keluarga.

Selain dampak ekonomi, judi online juga membawa konsekuensi moral dan religius yang signifikan. Beberapa partisipan dalam penelitian ini menyebutkan bahwa praktik judi online bukan hanya melanggar norma hukum dan agama, tetapi juga merusak akhlak generasi muda (Sahputra et al. 2022). Ungkapan seperti “haram dan menyesatkan”, “merusak ekonomi keluarga”, serta “merusak akhlak” muncul secara konsisten dalam wawancara dengan responden dari berbagai latar belakang sosial dan pendidikan (Teras et al. 2025).

Perpaduan antara kemudahan akses internet, lemahnya regulasi digital, serta literasi media yang belum merata telah menciptakan kondisi yang sangat kondusif bagi dua kebiasaan abnormal digital ini untuk berkembang (Teras et al. 2025). Dalam konteks sosial, masyarakat kini berada dalam situasi yang paradoks: di satu sisi teknologi digital mempermudah kehidupan, namun di sisi lain juga menghadirkan ancaman serius terhadap ketahanan keluarga dan perkembangan anak (Iskandar and Priambada 2025).

Studi ini mencoba menjawab berbagai pertanyaan kunci terkait fenomena tersebut: bagaimana masyarakat memaknai kecanduan gadget dan judi online? Faktor apa yang menjadi pemicu utama munculnya kedua kebiasaan ini? Apa dampak yang dirasakan oleh keluarga dan komunitas? Dan yang terpenting, bagaimana seharusnya masyarakat dan negara meresponnya?

Penelitian ini menyajikan data dan analisis dari 30 partisipan dengan latar belakang sosial, ekonomi, dan pendidikan yang beragam. Hasil awal menunjukkan bahwa mayoritas partisipan mengaitkan kecanduan gadget anak dengan lemahnya pengawasan orang tua dan kurangnya literasi digital. Sementara itu, judi online dianggap sebagai kebiasaan menyimpang yang berdampak negatif secara ekonomi, sosial, dan moral. Lebih dari separuh responden menekankan perlunya edukasi digital bagi keluarga serta regulasi pemerintah yang lebih tegas untuk membendung arus informasi dan akses yang tidak sehat.

Akhirnya, melalui studi ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika sosial yang terjadi dalam masyarakat digital Indonesia saat ini. Dengan menggabungkan data lapangan, analisis naratif, dan referensi ilmiah dari jurnal bereputasi, penelitian ini tidak hanya akan menyumbang pada kajian akademik, tetapi juga menjadi pijakan bagi perumusan kebijakan publik, program edukasi masyarakat, serta kampanye literasi digital yang lebih efektif dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam makna dari pengalaman subjektif individu dalam memaknai kebiasaan abnormal digital, khususnya kecanduan gadget pada anak dan judi online, di tengah kehidupan sosial masyarakat

modern. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali persepsi, pengalaman nyata, serta nilai-nilai sosial dan moral yang dibentuk dari interaksi langsung antara individu dan fenomena digital yang sedang berlangsung di masyarakat (Creswell & Poth, 2018; Khalid et al., 2023; Rachmawati & Kurniawati, 2021; Saleh et al., 2024).

Subjek dan Teknik Sampling

Partisipan dalam penelitian ini adalah individu-individu dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, pendidikan, dan profesi yang tinggal di lingkungan urban, pinggiran kota, dan pedesaan dari seluruh Indonesia. Data diambil saat masa liburan semester dalam rentang Juni sd. Juli 2025. Mereka dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria inklusi: memiliki anak usia dini/remaja (khusus untuk tema gadget), pernah atau sedang terpapar kasus judi online secara langsung maupun melalui keluarga atau lingkungan, dan mampu memberikan informasi yang reflektif serta kaya secara deskriptif.

Tabel 1. Karakteristik Partisipan

Karakter	N
Laki Laki	15
Perempuan	15
Status Sosial:	
Tinggi	4
Menengah	19
Rendah	7

Sebanyak 30 partisipan dilibatkan dalam penelitian ini, dengan representasi beragam dari sisi jenis kelamin, usia, pekerjaan (guru, ibu rumah tangga, mahasiswa, tokoh agama, aparat keamanan, dsb.), dan status pendidikan. Variasi latar belakang ini dimaksudkan agar data yang dikumpulkan mencerminkan spektrum pandangan sosial yang luas dan otentik terhadap dua kebiasaan abnormal digital tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui teknik wawancara mendalam (in-depth interview) yang dilakukan secara tatap muka maupun daring sesuai kondisi partisipan. Wawancara dirancang dalam bentuk semi-terstruktur, yaitu memberikan fleksibilitas kepada peneliti dan partisipan untuk menjelajahi isu-isu yang relevan secara lebih terbuka, namun tetap mengacu pada pedoman wawancara yang sistematis.

Setiap sesi wawancara berlangsung antara 30 hingga 60 menit dan direkam dengan persetujuan partisipan untuk menjaga keakuratan dalam proses transkripsi dan analisis. Suasana wawancara dirancang agar kondusif, santai, dan non-judgmental agar partisipan merasa nyaman membagikan pengalaman dan pandangannya secara autentik.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik sebagaimana dikembangkan oleh Braun dan Clarke (2006). Proses analisis diawali dengan transkripsi verbatim seluruh hasil wawancara, kemudian dilanjutkan dengan tahap familiarisasi terhadap data melalui pembacaan berulang. Selanjutnya, dilakukan open coding untuk mengidentifikasi unit-unit makna penting dari pernyataan partisipan, seperti isu gangguan belajar, tantrum, bangkrut akibat judi, dan lemahnya regulasi digital. Kode-kode tersebut kemudian dikelompokkan dalam proses axial coding ke dalam kategori yang lebih terstruktur, misalnya dampak pendidikan, sosial-ekonomi, dan moral. Dari sini, peneliti membangun tema-tema utama seperti *Disfungsi Sosial Anak*, *Krisis Finansial Keluarga Akibat Judi*, *Lemahnya Peran Orang Tua*, dan *Kebutuhan Intervensi Negara*. Proses diakhiri dengan interpretasi reflektif, di mana setiap tema dianalisis secara mendalam dalam konteks sosial dan budaya partisipan untuk menggali makna yang utuh dan kontekstual. Teknik analisis tematik ini dianggap sesuai untuk menggali makna-makna yang tersembunyi di balik narasi masyarakat mengenai perubahan sosial akibat kemajuan teknologi, sekaligus menangkap realitas

sosial yang dialami langsung oleh mereka. Metode ini juga telah banyak digunakan dalam penelitian sosial-kultural berbasis fenomenologi (Hidayat, Hadi, and Marlin 2021; Imaduddin, Maulani, and Taufik 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian kualitatif berparadigma fenomenologis ini, eksplorasi terhadap pandangan masyarakat dilakukan untuk memahami secara mendalam konstruksi makna yang mereka bangun terhadap dua bentuk kebiasaan digital yang dinilai menyimpang, yakni kecanduan gadget pada anak dan praktik judi online. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap 30 partisipan dari berbagai latar belakang sosial, pendidikan, dan profesi, dengan pendekatan semi-terstruktur untuk memungkinkan partisipan mengungkapkan pengalaman dan persepsinya secara reflektif dan autentik. Proses pengumpulan data dilanjutkan dengan analisis tematik untuk mengekstraksi pola-pola makna yang tersembunyi dalam narasi partisipan.

Hasil analisis tematik menunjukkan bahwa partisipan memiliki kesadaran yang cukup tinggi terhadap kompleksitas dan dampak dari kebiasaan digital yang menyimpang tersebut. Masyarakat tidak hanya memandang fenomena ini sebagai permasalahan individual, melainkan sebagai gejala sosial yang berdampak luas pada dimensi psikologis, relasional, ekonomi, dan moral. Pemaknaan terhadap kecanduan gadget dan judi online tidak berhenti pada aspek kerusakan perilaku, melainkan meluas hingga pada dimensi keprihatinan etis, lemahnya kontrol struktural terhadap konten digital, serta kebutuhan mendesak akan penguatan literasi digital di ranah keluarga, sekolah, dan komunitas.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pengalaman empiris partisipan mengerucut pada sejumlah dimensi makna yang dapat diklasifikasikan secara sistematis melalui proses open coding, yang kemudian direduksi dan dikonsolidasikan dalam kerangka axial coding. Hasil akhir dari proses ini menghasilkan sejumlah kategori tematik utama yang merepresentasikan konstruksi sosial masyarakat terhadap fenomena digital tersebut. Untuk memperjelas konstruksi teoretis dan sintesis hasil temuan, berikut disajikan tabel dimensi kategorisasi axial yang mengilustrasikan keterkaitan antara kategori utama, sub-kategori, dan temuan lapangan yang relevan.

Untuk memperjelas konstruksi teoretis dan temuan dari hasil wawancara, berikut ini disajikan tabel dimensi kategorisasi axial yang merepresentasikan temuan-temuan utama dari proses open coding:

Tabel 2. Dimensi Kategorisasi Axial Berdasarkan Pandangan Masyarakat terhadap Kebiasaan Abnormal Digital

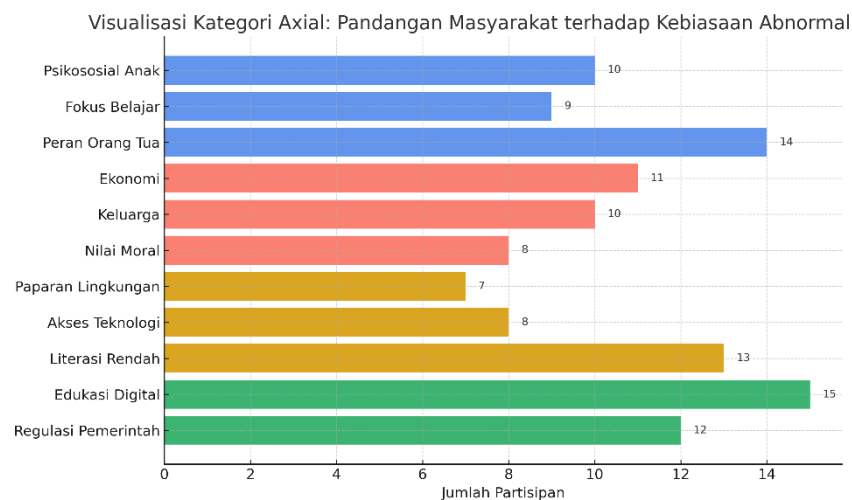
Kategori Utama	Sub-Kategori	Kode Temuan
Dampak Kecanduan Gadget pada Anak	Psikologis dan Sosial Anak	Anak tantrum, individualis, rendah empati, sulit bersosialisasi
	Pendidikan dan Fokus Belajar	Sulit konsentrasi, menurunnya prestasi belajar, malas belajar daring
	Peran Orang Tua	Minim pengawasan, kurang literasi digital, permisif terhadap gadget
Dampak Judi Online	Ekonomi Keluarga	Kehilangan tabungan, gaji habis top-up, terjerat pinjol, usaha bangkrut
	Sosial dan Keluarga	Keretakan rumah tangga, kehilangan kepercayaan, trauma keluarga
	Moral dan Nilai Religius	Haram, menyimpang, degradasi moral
Faktor Pemicu Kebiasaan Abnormal	Paparan Lingkungan	Teman main judi, promosi media sosial, referral judi online

Kategori Utama	Sub-Kategori	Kode Temuan
	Akses Teknologi & Konten	& Mudah diakses, game anak bermuatan judi, iklan pop-up
	Ketimpangan Digital	Literasi Tidak tahu cara kontrol, kurang edukasi bahaya media digital
Solusi dan Harapan Masyarakat	Edukasi Digital & Parenting	& Literasi media di sekolah, pelatihan digital parenting, edukasi agama
	Intervensi & Regulasi Pemerintah	Pemblokiran situs judi, pengawasan konten digital, hukuman tegas bagi pelaku penyebar

Tabel di atas menunjukkan, bahwa persepsi masyarakat terhadap dua fenomena digital yang menyimpang ini bersifat kompleks dan interdependen. Kategori dampak yang ditimbulkan mencakup dimensi psikologis, sosial, ekonomi, dan moral. Sementara faktor penyebab dan solusi berada pada spektrum edukasi, literasi media, dan tanggung jawab regulatif.

Temuan ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak pasif dalam menghadapi arus digital, melainkan secara aktif memaknai, menilai, dan menyuarakan kebutuhan untuk adanya perubahan, baik melalui peran keluarga maupun intervensi negara. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memetakan persepsi sosial, tetapi juga membuka ruang bagi intervensi kebijakan berbasis akar rumput.

Berikut adalah visualisasi dari *kategori axial* hasil temuan wawancara: setiap batang mewakili sub-kategori tematik, dengan warna berbeda sesuai kelompok utama. Grafik ini menggambarkan secara jelas sebaran frekuensi tema yang muncul dalam narasi masyarakat.



Gambar Visualisasi Kategori Axial

Salah satu tema yang paling menonjol dari hasil wawancara adalah dampak psikososial pada anak akibat kecanduan gadget. Sebagian besar partisipan menyuarakan kekhawatiran terhadap perubahan perilaku anak-anak yang lebih mudah tantrum, cenderung individualis, serta mengalami penurunan empati. Beberapa partisipan bahkan mengaitkan hal ini dengan melemahnya kemampuan anak dalam bersosialisasi di dunia nyata, akibat terlalu banyak terpapar dunia digital. Hal ini senada dengan penelitian Yumarni (2022) yang menyebutkan bahwa kecanduan gadget dapat menurunkan kecerdasan emosional anak, terutama dalam aspek empati dan pengendalian emosi.

Selain itu, gangguan terhadap fokus dan prestasi belajar juga menjadi perhatian utama. Guru dan orang tua menyampaikan bahwa anak-anak menunjukkan penurunan motivasi belajar, kesulitan berkonsentrasi,

bahkan kehilangan minat terhadap aktivitas fisik dan interaksi di luar kelas. Hal ini diperkuat oleh temuan Kasanah (2025) yang menyatakan bahwa screen time yang tinggi berkorelasi negatif dengan kemampuan belajar dan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Ketika gadget menjadi pusat perhatian anak, aktivitas belajar cenderung terganggu.

Faktor penyebab dominan lainnya yang diidentifikasi dari narasi partisipan adalah kurangnya pengawasan dan literasi digital di kalangan orang tua. Orang tua kerap kali membiarkan anak menggunakan gadget tanpa batas waktu dan tanpa penyaringan konten. Dalam banyak kasus, hal ini dilakukan karena ketidaktahuan tentang dampak negatifnya, atau karena keterbatasan waktu untuk mendampingi anak secara langsung. Fenomena ini menunjukkan bahwa kecanduan gadget bukan hanya masalah anak, tetapi juga krisis pengasuhan. Widya (2020) menyebutkan bahwa keberhasilan pengasuhan digital sangat bergantung pada pengetahuan orang tua mengenai batas aman penggunaan teknologi.

Berpindah pada fenomena judi online, hasil wawancara menunjukkan bahwa masyarakat sangat menyadari dampak ekonomi yang ditimbulkan dari praktik ini (Sari, Machmud, and Anhusadar 2024). Banyak partisipan menyampaikan kisah-kisah tentang anggota keluarga atau tetangga yang mengalami kerugian finansial besar akibat berjudi secara daring. Judi online, yang sering kali diawali dari taruhan kecil, lambat laun berkembang menjadi kebiasaan yang merusak keuangan rumah tangga. Salah satu partisipan mengaku kehilangan aset penting akibat kekalahan dalam permainan slot online. Hal ini sejalan dengan laporan PPATK (2023) yang mengungkapkan nilai transaksi judi daring mencapai ratusan triliun, didominasi oleh pemain dari kelompok ekonomi rentan.

Selain kerugian finansial, dampak sosial dan trauma keluarga juga muncul kuat dalam narasi partisipan. Beberapa di antaranya menceritakan tentang rumah tangga yang nyaris bercerai, anak-anak yang kehilangan figur ayah, atau beban utang yang terus meningkat akibat pinjaman daring untuk berjudi. Dalam kasus lain, reputasi keluarga hancur di lingkungan sosial karena terungkapnya aktivitas perjudian oleh salah satu anggotanya. Ini menegaskan bahwa judi online bukan hanya persoalan pribadi, melainkan masalah sosial yang memicu disfungsi relasi dalam keluarga dan masyarakat.

Dari sisi nilai, banyak partisipan memandang judi online sebagai perilaku yang bertentangan dengan moral dan agama. Beberapa tokoh agama yang diwawancarai menyebut praktik ini sebagai bentuk degradasi spiritual dan ancaman terhadap generasi muda. Masyarakat melihat bahwa judi bukan hanya merugikan secara materi, tetapi juga menjauhkan individu dari nilai-nilai etis dan religius. Perspektif ini menandakan bahwa dalam masyarakat Indonesia yang religius, persoalan kebiasaan digital menyimpang seperti judi online juga diartikan dalam kerangka nilai-nilai moral.

Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena kemudahan akses terhadap situs dan aplikasi judi online. Banyak partisipan menyampaikan bahwa mereka atau orang-orang di sekitar mereka terpapar judi online melalui media sosial, iklan digital, atau bahkan promosi dari rekan kerja dan komunitas. Dalam konteks ini, media digital bukan hanya saluran informasi, tetapi juga sarana promosi yang agresif. Paparan lingkungan ini menjadi faktor risiko besar bagi masyarakat yang belum memiliki ketahanan literasi digital yang cukup.

Berkaitan dengan itu, minimnya literasi digital muncul sebagai benang merah dari kedua fenomena: kecanduan gadget pada anak dan judi online. Ketika masyarakat tidak memiliki kemampuan menyaring informasi, mengatur waktu penggunaan, dan memahami risiko digital, maka teknologi akan menjadi alat yang membahayakan. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan edukasi dan peningkatan literasi digital sangat mendesak untuk berbagai lapisan masyarakat, bukan hanya anak-anak, tetapi juga orang tua, guru, dan komunitas secara umum.

Sebagai respons terhadap dua fenomena ini, partisipan mengusulkan dua solusi utama: edukasi dan regulasi. Dalam hal edukasi, mereka menekankan pentingnya pelatihan parenting digital, sosialisasi bahaya judi daring, serta penguatan pendidikan karakter di sekolah. Sementara dalam aspek regulasi, masyarakat berharap agar pemerintah memperkuat pengawasan terhadap platform digital, menutup akses ke situs judi

ilegal, dan memberikan sanksi yang lebih tegas bagi pelaku penyebaran konten merugikan (Ghozali et al. 2025).

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat telah memiliki kesadaran yang cukup tentang dampak negatif kecanduan gadget dan judi online. Namun, kesadaran tersebut belum sepenuhnya dibarengi dengan kapasitas dan sistem perlindungan yang memadai. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, dan komunitas dalam membangun ketahanan digital yang holistik.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa masyarakat memiliki kesadaran yang tinggi terhadap dampak kebiasaan abnormal digital, yakni kecanduan gadget pada anak dan praktik judi online yang dirasakan secara nyata dalam aspek psikologis, sosial, moral, dan ekonomi. Kecanduan gadget pada anak diartikan sebagai konsekuensi dari lemahnya pengawasan orang tua dan literasi digital yang belum merata, sementara judi online dinilai sebagai ancaman serius yang merusak keuangan dan tatanan moral keluarga. Masyarakat memaknai kedua fenomena ini tidak hanya sebagai masalah individu, tetapi sebagai gejala sosial yang memerlukan intervensi kolektif. Oleh karena itu, dua solusi utama yang direkomendasikan adalah penguatan edukasi digital bagi keluarga dan sekolah, serta regulasi ketat pemerintah dalam pengendalian konten digital dan akses terhadap platform judi daring. Kolaborasi lintas sektor; antara orang tua, lembaga pendidikan, komunitas, dan negara menjadi kunci utama dalam membangun ketahanan sosial dan budaya di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, Fajar Budiyo, Zenita Afifah Fitriyani, and Trijadi Herdajanto. 2025. "Sosialisasi Pengoperasian Gadget Untuk Mencegah Dampak Judi Online Dan Meningkatkan Bisnis Desa Beratkulon." *Fundamentum: Jurnal Pengabdian Multidisiplin* 3(2):38–48. doi: <https://doi.org/10.62383/fundamentum.v3i2.795>.
- Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. 2021. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(05):778–89. doi: [10.59141/japendi.v2i05.171](https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171).
- Hidayat, Andi, Sopyan Hadi, and Syamsul Marlin. 2021. "Strategi Pendidikan Islam Di Era Disrupsi." *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat* 4(2):215–33. doi: [10.24853/ma.4.2.215-234](https://doi.org/10.24853/ma.4.2.215-234).
- Igomu, Apolos, Andi Mulyono, and Alice Ance Bonggoibo. 2024. "Judi Online: Permainan Menggiurkan Dengan Risiko Yang Menguras Harta Dan Masa Depan." *Al-Mahkamah: Jurnal Hukum, Politik Dan Pemerintahan* 01(02).
- Imaduddin, Muhammad Faris, Muhammad Afdal, and Aprilliantoni. 2025. "Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Manajemen Dan Efisiensi Pendidikan : Tinjauan Literatur." *El-Idare: Journal of Islamic Education Management* 11(1):162–70. doi: <https://doi.org/10.19109/elidare.v11i1.27900>.
- Imaduddin, Muhammad Faris, Hikmah Maulani, and Ijlal Haziul Taufik. 2022. "Test the Validity and Reliability of Arabic Learning Questions." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 7(2):198–207. doi: [10.24865/ajas.v7i2.523](https://doi.org/10.24865/ajas.v7i2.523).
- Iskandar, Brilliant, and Bintara Sura Priambada. 2025. "Analisis Kriminologi Terhadap Dampak Serta Pencegahan Judi Online." *Juris Delict Journal* 1(2):133–44.
- Kasanah, Uswatun. 2025. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Moral Dan Etika Peserta Didik Di MI Plus Nurul Fattah Gembleb Trenggalek." *Al Irfan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Penelitian* 1(1):1–13.
- Khalid, Shofa Musthofa, Hikmah Maulani, Nalahuddin Saleh, Muhammad Faris Imaduddin, Eneng Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 7 No 4 Agustus 2025
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 989 *Kebiasaan Abnormal di Era Digital: Studi Kualitatif pada Kasus Judi Online dan Kecanduan Gadget Anak - Muhammad Faris Imaduddin, Dede Rubai Misbahul Alam*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i4.8438>
- Komariyah Maimun RNM, and Ijlal Haziell Taufik. 2023. "Analysis of Arabic Teaching Books Class X with Praxeology Approach." *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 10(1):63–75. doi: 10.15408/a.v1i1.31578.
- Marpaung, Samuel, Resmaya Agnesia Mutiara Sirait, Henny Damaryanti, Welhelmus Meligun, and Siswadi. 2024. "Penyuluhan Hukum Generasi Muda Mengenai Konsekuensi Hukum Dan Psikologis Kecanduan Judi Online." *Almufi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(2):219–26.
- Nugroho, Aguk, Vivin Astharyna Harysart, Nur Aziz, Marwan Marwan, and M. Fikri Jauhari. 2025. "Darurat Judi Online, Menjerat Masyarakat Di Era Digital." *NUSANTARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(2):142–52. doi: <https://doi.org/10.55606/nusantara.v5i2.4600>.
- Putra, Erwin Dwika, and Marissa Utami. 2022. "Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar." *JPMTT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan* 2(2):64–68.
- Sahputra, Dika, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, and Liyani Azizah Lingga. 2022. "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6(2):139. doi: 10.29240/jbk.v6i2.3866.
- Saleh, Nalahuddin, Syihabuddin, Yayan Nurbayan, Hikmah Maulani, Shofa Musthofa Khalid, Anwar Sanusi, and Eneng Komariyah Maimun Ratna Ningrum Maharani. 2024. "Strengthening E-Learning Literacy for Vocational School Students in the Pangandaran District." *Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 7(1):17–24.
- Sari, Wulan, Hadi Machmud, and Laode Anhusadar. 2024. "Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 3(2):73–83. doi: 10.21093/bocah.v3i2.8251.
- Teras, Selviana, Widy Rahayu, Agus Salim, and Afendra Eka Saputra. 2025. "Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Judi Online Yang Melibatkan Anak Sebagai Pelaku." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidika* 3(4):3517–23. doi: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1098>.
- Ulfa Suryani, and Velga Yazia. 2023. "Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja." *Jurnal Keperawatan* 15(2):517–24. doi: 10.32583/keperawatan.v15i2.862.
- Utami, Fadillah, Siti Patimah, Adenan, and Darwis Mustakim. 2025. "Judi Online: Faktor Pemicu Perceraian Dalam Keluarga Modern." *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah* 2(1):14–22. doi: <https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i1.759>.
- Uttami, Desri, and Fitriyeni. 2024. "Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosional Anak Di Kelas 6 Sekolah Dasar." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(4):222–32. doi: <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3812>.
- Widya, Rika. 2020. "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah." *Jurnal Abdi Ilmu* 13(1):29–34.
- Yuliartika, Manah Rasmanah, and Bela Janare Putra. 2024. "Teknik Spitting In The Soup Dalam Layanan Konseling Individu Untuk Mengatasi Kecanduan Judi Online Slot Remaja." *Social Science and Contemporary Issues Journal Teknik* 1(1):522–27.
- Yumarni, Vivi. 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini." *JURNAL LITERASIOLOGI* 8(2):107–19.