

## **EFEKTIVITAS *PEER COUNSELING* DALAM MEREDUKSI KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA REMAJA DI KECAMATAN BREBES**

Rifaldi Fajri Isnani<sup>1)</sup>, Akhmad Fajar Prasetya<sup>2)</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan  
[rifaldi2000001195@webmail.uad.ac.id](mailto:rifaldi2000001195@webmail.uad.ac.id)

### **Abstrak**

Remaja merupakan fase yang mempunyai rasa penasaran yang tinggi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan meningkat. Para remaja juga yang sangat menguasai internet dan bertumbuh kembang dengan teknologi sehingga dalam perkembangannya seringkali mencoba hal hal yang ada di internet. Hal-hal yang ada di internet tidak hanya hal baik hal buruk pun seringkali mencoba hal hal yang kurang baik salah satunya yaitu judi online sehingga berdampak kecanduan. Penelitian ini berfokus pada remaja kecamatan brebes yang sedang kecanduan judi *online* dengan menggunakan *peer counseling* (konseling sebaya) dalam mereduksi kecanduan judi *online* pada remaja kecamatan brebes. Tujuan penelitian ini. (1) Mengetahui judi *online* yang selalu dimainkan oleh para remaja Kecamatan Brebes, (2) menerapkan keefektifan penggunaan teknik *peer counseling* pada remaja Kecamatan Brebes, (3) mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan remaja Kecamatan Brebes bermain judi *online*, dan (4) bagaimana dampak yang akan terjadi setelah bermain judi *online* pada remaja Kecamatan Brebes. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data berupa angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi serta deskripsikan dalam bentuk paragraf. Hasil penelitian ini terdapat tujuh remaja yang sedang mengalami kecanduan judi *online* dengan jenis slot *pragmatic* berjumlah empat orang, judi *online* majong satu orang, dan jenis judi *online* *boyaqq* dua orang. Faktor yang melatarbelakangi terjadi kecanduan judi *online* pada remaja di kecamatan Brebes terdapat tiga orang disebabkan oleh faktor penasaran, tiga orang disebabkan oleh faktor persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi, satu orang disebabkan oleh faktor situasional yang berdampak terjadinya ekonomi menurun, terjerat pinjaman *online*, dan waktu yang digunakn terbuang sia-sia (adiksi internet). Konseling sebaya memiliki andil yang sangat tinggi guna mereduksi kecanduan judi *online* pada remaja di kecamatan Brebes.

**Kata Kunci:** *Judi Online, Peer Counseling, Remaja*

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi kini berkembang semakin pesat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat membuat hidup menjadi

berdampingan dengan teknologi. Karena dapat memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam hal pendidikan, pengetahuan, informasi. Adanya kemudahan untuk mengakses sesuatu pengguna bisa mendapatkan manfaat yang berbeda-beda. Khususnya kalangan remaja yang sering menggunakan internet belum mampu memilah dan memilih aktivitas internet yang bermanfaat. Sehingga ada juga kalangan remaja yang menyalahgunakan teknologi sehingga akan berdampak negatif bagi dirinya.

Menurut Ekasari dan Dermawan, 2012. Remaja juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet. Usia remaja merupakan masa pertumbuhan dari fase anak-anak beranjak dewasa biasanya timbul perkembangan psikis, fisik, dan emosional. Fase remaja tidak dapat dikatakan sebagai anak-anak. Fase remaja sedang asik-asiknya mencari pola hidup atau jati diri yang harus dengan karakternya. Sehingga remaja sering melakukan percobaan untuk mencari jati dirinya.

Perjudian *online* merupakan game atau permainan yang bertaruhan dengan sengaja yang dilakukan secara *online* yang caranya menggunakan komputer atau *smartphone* canggih yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Judi *online* terdapat berbagai macam bentuknya taruhan angka atau nomor, tebak gambar, tebak skor, poker, domino, capsas, dan lain sebagainya. Kartono (2014:), perjudian merupakan pertarungan yang dilakukan secara sengaja yaitu mempertruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari risikonya. Perjudian sudah lama di Indonesia sejak dahulu. Prinsip dalam bermain judi sendiri untuk menjadaptkan uang secara instan semakin tinggi taruhan yang dimakinkan semakin tinggi juga hasil yang akan didapatkan.

*Peer counseling* memiliki andil yang tinggi dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sangat sensitif di kalangan remaja. Remaja lebih gampang terbuka atas masalah yang dihadapinya. Tentunya dibawah naungan konselor yang sudah profesional. *Peer counseling* menurut Erhamwilda (2012) kegiatan saling bantu dan saling *support* di antara sesama teman sebaya dalam menghadapi atau mengatasi permasalahan remaja.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yang tujuannya supaya mempelajari secara intensif tentang latar belakang kondisi sekarang, lalu interaksi dari lingkungan sesuatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga atau masyarakat. Penelitian ini untuk mengetahui jenis, faktor, dampak dan keefektifan penggunaan teknik *peer counseling* pada remaja Kecamatan Brebes. Penelitian ini berfokus pada judi *online* yang dimainkan remaja Kecamatan Brebes. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, jika data sudah terkumpul, peneliti menganalisis data dan disajikan dalam suatu bentuk naratif. Analisis data merupakan proses kegiatan pengolahan data hasil yang didapat peneliti, mulai dari mengurutkan, menggabungkan, dan menafsirkan agar mudah dipahami.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut beberapa data remaja kecamatan brebes yang telah ditemukan dalam penelitian ini berjumlah tujuh dengan jenis dan faktor yang bermacam-macam.

| No | Nama        | Jenis          | Faktor   |
|----|-------------|----------------|--|
| 1  | Dwi septian | Slot pragmatic | Penasaran                                      |
| 2  | Ade wijaya  | Slot Pragmatic | Persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi |
| 3  | Eka sigit   | Boyaqq         | Situasional                                    |
| 4  | Yudiawan    | Slot pragmatic | Penasaran                                      |
| 5  | Akhyar      | Majong         | Penasaran                                      |
| 6  | Kris        | Slot pragmatic | Persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi |
| 7  | Iqbal       | Boyaqq         | Persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi |

Berikut merupakan analisis data yang telah ditulis oleh peneliti yang terdiri dari tujuh remaja pecandu judi *online*. Ade wijaya adalah remaja berusia 19 tahun yang memiliki kecanduan terhadap judi *online* jenis slot pragmatic disebabkan persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi, sehingga berdampak pada ekonomi yang menurun bahkan malah nekat ketika tidak punya uang dan kecanduan yang tinggi dengan judi *online* melakukan pinjaman kepada paman, tante, teman-temannya. Dia enggan bercerita masalahnya kepada keluarganya dan menutupi masalah pinjaman *online* yang sudah banyak sehingga berdampak stress dan depresi ketika banyak tagihan pinjaman datang sehingga membutuhkan konseling teman sebaya guna mereduksi kecanduannya.

## PROSIDING

Seminar Antarbangsa

“Penguatan Karakter Menuju Konselor Multibudaya Dijiwai Nilai-Nilai Religius”

Selasa, 18 Juli 2023

Dwi septian merupakan remaja berusia 20 tahun yang memiliki kecanduan terhadap judi online jenis slot pragmatic disebabkan rasa penasaran yang tinggi, sehingga berdampak pada ekonomi yang menurun bahkan malah nekat ketika tidak punya uang dan kecanduan yang tinggi dengan judi *online* melakukan pinjaman *online* legal maupun ilegal bahkan sampai berbagai macam pinjaman. Dia enggan bercerita masalahnya kepada keluarganya dan menutupi masalah pinjaman *online* yang sudah banyak sehingga berdampak stress dan depresi ketika banyak tagihan pinjaman datang sehingga membutuhkan konseling teman sebaya guna mereduksi kecanduannya.

Eka sigit remaja yang menginjak usia 22 tahun sedang mengalami kecanduan terhadap judi *online* dengan jenis boyaqq sejenis kartu gaple disebabkan situasional yang membuat eka menjadi kecanduan judi. Eka selalu menghabiskan waktunya berjam-jam bermain boyaqq di *handphone* dengan harapan mendapatkan keuntungan di dalam judi online tersebut namun dia sering menyesal karena sudah membuang waktunya tetapi malah tidak mendapatkan sesuatu, bahkan malah sering rugi uang dan waktu, yang berdampak pada ekonomi yang semakin menurun dan secara mental sudah tidak stabil. Ia sering menyendiri dan depresi sehingga membutuhkan konseling teman sebaya guna mereduksi kecanduannya.

Yudiawan remaja dengan usia 20 tahun sedang kecanduan judi *online* jenis judi *online* yang dimainkan yudiawan ialah pragmatic disebabkan persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi, Yudiawan seringkali menghabiskan waktunya dari siang hingga malam untuk mendapatkan tambahan jajan yang lebih namun dia lebih sering kalah bahkan uang jajannya selalu habis untuk dimainkan atau dipasangkan dalam judi *online*, sehingga berdampak pada ekonomi yang menurun bahkan malah nekat ketika tidak punya uang dan kecanduan yang tinggi dengan judi *online* melakukan pinjaman kepada paman, tante, teman-temannya. Dia enggan bercerita masalahnya kepada keluarganya dan menutupi masalah pinjaman *online* yang sudah banyak sehingga berdampak stress dan depresi ketika banyak tagihan pinjaman datang sehingga membutuhkan konseling teman sebaya guna mereduksi kecanduannya.

Akhyar ialah remaja berusia 18 tahun yang memiliki kecanduan terhadap judi *online* jenis slot majong disebabkan rasa penasaran yang tinggi, sehingga berdampak pada ekonomi yang menurun bahkan malah nekat ketika tidak punya uang dan kecanduan

yang tinggi dengan judi *online* melakukan pinjaman *online* legal maupun ilegal bahkan sampai berbagai macam pinjaman. Dia enggan bercerita masalahnya kepada keluarganya dan menutupi masalah pinjaman *online* yang sudah banyak sehingga berdampak stress dan depresi ketika banyak tagihan pinjaman datang sehingga membutuhkan konseling teman sebaya guna mereduksi kecanduannya.

Iqbal remaja dengan usia 19 tahun sedang kecanduan judi *online* jenis judi *online* yang dimainkan Iqbal ialah *boyaqq* disebabkan persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi, Iqbal seringkali menghabiskan waktunya dari pagi hingga siang untuk mendapatkan tambahan jajan yang lebih namun dia lebih sering kalah bahkan uang jajannya selalu habis untuk dimainkan atau dipasangkan dalam judi *online*, sehingga berdampak pada ekonomi yang menurun bahkan malah nekat ketika tidak punya uang dan kecanduan yang tinggi dengan judi *online* melakukan pinjaman kepada paman, tante, teman-temannya. Dia enggan bercerita masalahnya kepada keluarganya dan menutupi masalah pinjaman *online* yang sudah banyak sehingga berdampak stress dan depresi ketika banyak tagihan pinjaman datang sehingga membutuhkan konseling teman sebaya guna mereduksi kecanduannya.

Kris remaja yang berusia 18 tahun sedang yang memiliki kecanduan terhadap judi *online* jenis Slot Pragmatic disebabkan rasa penasaran yang tinggi, dia juga seringkali menghabiskan waktunya dengan mengadu nasibnya di dalam perjudian. Namun, dia seringkali kalah sehingga berdampak pada ekonomi yang menurun bahkan malah nekat ketika tidak punya uang dan kecanduan yang tinggi dengan judi *online* melakukan pinjaman *online* legal maupun ilegal bahkan sampai berbagai macam pinjaman. Dia enggan bercerita masalahnya kepada keluarganya dan menutupi masalah pinjaman *online* yang sudah banyak sehingga berdampak stress dan depresi ketika banyak tagihan pinjaman datang sehingga membutuhkan konseling teman sebaya guna mereduksi kecanduannya.

#### **4. Kesimpulan**

Sesuai dengan yang diuraikan di atas bahwa terdapat tujuh remaja yang sedang mengalami kecanduan judi *online* dengan jenis slot pragmatic berjumlah empat orang, judi *online* majong satu orang, dan jenis judi *online* *boyaqq* dua orang. Faktor yang

melatarbelakangi terjadi kecanduan judi *online* pada remaja di Kecamatan Brebes yakni terdapat tiga orang disebabkan oleh faktor penasaran, tiga orang disebabkan oleh faktor persepsi tentang asumsi kemenangan yang tinggi, satu orang disebabkan oleh faktor situasional yang berdampak terjadinya ekonomi menurun, terjerat pinjaman *online*, dan waktu yang digunakan terbuang sia-sia (adiksi internet). Konseling sebaya memiliki andil yang sangat tinggi guna mereduksi kecanduan judi *online* pada remaja di Kecamatan Brebes.

### Daftar Pustaka

- Anggreini, L. (2018). Perjudian (Studi Sosiologi Tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara). *Doctoral Dissertation*. Universitas Negeri Makassar.
- Astiti, S. P. (2019). Efektivitas Konseling Sebaya (Peer Counseling) dalam Menuntaskan Masalah Siswa. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 1(2), 243-263.
- Dona, A. (2022). Pelaksanaan Bimbingan Agama Remaja Islam Masjid (Risma) Ar Rahman dalam Menanggulangi Berjudi Online (Studi Remaja di Desa Komerang Putih Kecamatan Gunung Sugih Lampung Tengah). *Doctoral Dissertation*. UIN Raden Intan Lampung.
- Gandi, D. A. F. Penerapan Konseling Individu dengan Teknik Mindfulness Based Cognitive Therapy untuk Menurunkan Adiksi Game Online di SMP Negeri 42 Surabaya.
- Gunawan, T., & Andriado, I. (2021). Rasionalitas Pembentukan Perilaku Judi "Togel": Studi Kasus Masyarakat Desa Sambigede, Kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 5(1), 81-88.
- Khairani, W., & Yusri, F. (2023). Efektifitas Konseling Teman Sebaya untuk Mereduksi Kecanduan Game Online pada Remaja di Jorong Sungai Jariang Kanagarian Koto Panjang Kecamatan Iv Koto Kabupaten Agam. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 45-60.
- 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.
- Mathorri, A. (2022). Kontrol Diri Remaja dalam Mengurangi Permainan Judi Online di Kota Bengkulu. *Doctoral Dissertation*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

## PROSIDING

Seminar Antarbangsa

“Penguatan Karakter Menuju Konselor Multibudaya Dijiwai Nilai-Nilai Religius”

Selasa, 18 Juli 2023

- Prasetiawan, H. (2016). Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) untuk Mereduksi Kecanduan Game Online. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 1-13.
- 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.
- Saputra, E. (2022). Perilaku Menyimpang “Jual Buah” (Judi Slot Online) Pada Remaja Purbasari Kecamatan Arcamanik Kota Bandung. *Doctoral Dissertation*. Universitas Pendidikan Indonesia.