

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi dan mengakses informasi. Salah satu perubahan terbesar terjadi dalam penggunaan media sosial, yang kini tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga media penyebaran berbagai jenis konten. Facebook, sebagai salah satu platform media sosial terbesar di dunia, memiliki pengaruh besar dalam membentuk opini, kebiasaan, hingga gaya hidup penggunanya, termasuk remaja. Di Indonesia, remaja merupakan salah satu kelompok pengguna media sosial yang paling aktif. Data dari *We Are Social* (2023) menunjukkan bahwa 99,1% pengguna internet Indonesia berusia 16–64 tahun menggunakan media sosial setiap harinya, dan Facebook masih menempati posisi teratas dalam hal jumlah pengguna aktif.

Namun, kemudahan akses ini juga membawa dampak negatif, terutama dalam hal penyebaran konten ilegal dan merugikan, seperti judi online. Salah satu akun yang teridentifikasi aktif menyebarkan konten judi online adalah

"One Eyes Gaming". Akun ini menggunakan *Facebook* untuk melakukan promosi melalui berbagai bentuk konten, mulai dari video *live streaming*, gambar promosi, hingga tautan langsung menuju situs judi. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena menyasar kalangan remaja sebagai target utama.



Gambar 1. 1 Akun Facebook Judi Online

Remaja merupakan kelompok yang berada pada tahap perkembangan psikologis yang labil. Mereka cenderung ingin tahu, suka mencoba hal baru, dan rentan terhadap pengaruh lingkungan. Menurut penelitian Prabudi (2024), terdapat pengaruh signifikan antara paparan konten judi online dengan gangguan emosional pada remaja, di mana 71% remaja yang

terpapar mengalami gangguan emosional sedang. Hal ini menunjukkan bahwa paparan konten semacam itu bukan hanya berdampak pada aspek moral, tetapi juga aspek psikologis dan sosial.

Di wilayah Cimuning, Bekasi, Jawa Barat, fenomena penyebaran konten judi online melalui media sosial juga mulai terlihat. Beberapa remaja diketahui mengikuti akun-akun seperti "*One Eyes Gaming*" dan mengakses konten perjudian yang dibagikan. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa tidak sedikit remaja yang tertarik mengikuti konten tersebut karena adanya iming-iming hadiah, keuntungan cepat, atau sekadar hiburan. Namun, di balik itu semua, tersimpan risiko besar berupa kecanduan, kehilangan fokus belajar, hingga potensi kerusakan mental.

Penyebaran konten memiliki kekuatan tersendiri dalam menjangkau audiens, terlebih jika dikemas dengan cara yang menarik. Ketika konten disebarkan secara konsisten dan berulang, maka akan terjadi proses internalisasi pesan pada diri individu yang terpapar. Dalam konteks ini, konten judi online yang disebarkan secara masif dan berulang melalui akun "*One Eyes Gaming*" memiliki potensi besar memengaruhi cara pandang dan perilaku remaja di Cimuning.

Usia	Jumlah (laki-laki)
17 tahun	360
18 tahun	345
19 tahun	343
Total	1.048

Tabel 1. 1 Populasi Usia Remaja Kelurahan Cimuning

Media sosial *Facebook* memiliki peran penting dalam mempercepat proses penyebaran tersebut. Fitur-fitur seperti grup, halaman penggemar, dan algoritma rekomendasi memungkinkan konten menjangkau lebih banyak pengguna dalam waktu singkat. Kurangnya filterisasi terhadap konten negatif menjadikan *Facebook* sebagai medium yang ideal bagi pelaku penyebaran konten judi online.

Ketika variabel X_1 dan X_2 bekerja secara bersamaan, maka efek yang ditimbulkan terhadap variabel Y , yaitu kalangan remaja, menjadi semakin kompleks. Penyebaran konten yang efektif ditambah dengan platform yang mendukung penyebaran tersebut menciptakan ekosistem digital yang memungkinkan konten judi online berkembang dengan cepat. Ini menjadi tantangan serius bagi orang tua, pendidik,

dan pemerintah dalam melindungi remaja dari paparan konten negatif.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan tren serupa. Studi dari Ismail et al. (2024) mengungkap bahwa remaja yang sering terpapar konten judi online mengalami isolasi sosial, menurunnya prestasi akademik, dan meningkatnya konflik dalam keluarga. Penelitian dari Ayu dan Sutrisno (2023) di Jurnal Komunikasi Digital menunjukkan bahwa konten yang dipublikasikan secara berulang di media sosial memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk kebiasaan, bahkan ketergantungan.

Dengan melihat fenomena tersebut, maka penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penyebaran konten judi online melalui media sosial *Facebook One Eyes Gaming* terhadap kalangan remaja di Cimuning, Bekasi, Jawa Barat. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bahaya konten judi online dan menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan dalam upaya perlindungan terhadap remaja di era digital.

Urgensi penelitian ini tidak hanya terletak pada aspek akademis, tetapi juga sosial dan moral. Ketika generasi muda sebagai penerus bangsa terpapar oleh konten-konten negatif seperti judi online, maka masa depan mereka – dan pada akhirnya masa depan bangsa – akan terancam. Oleh karena itu, perlu adanya kajian yang mendalam untuk memahami sejauh mana penyebaran konten dan media sosial berkontribusi terhadap perilaku remaja, khususnya dalam konteks perjudian daring yang saat ini kian mengkhawatirkan.

Lebih lanjut, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah berupaya untuk memblokir jutaan situs dan konten yang terkait dengan perjudian. Berdasarkan data Kominfo tahun 2024, telah dilakukan pemblokiran terhadap lebih dari 5 juta konten judi online. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa akun-akun seperti "*One Eyes Gaming*" tetap aktif dan terus menyebarkan konten yang serupa. Hal ini menunjukkan adanya tantangan besar dalam mengontrol konten di media sosial, yang bersifat dinamis dan terus berkembang.

Sementara itu, pendekatan pencegahan melalui edukasi digital dan literasi media juga masih belum merata, terutama di

wilayah-wilayah pinggiran seperti Cimuning. Rendahnya literasi digital di kalangan remaja membuat mereka tidak memiliki kemampuan kritis untuk menyaring informasi atau konten yang mereka konsumsi. Akibatnya, mereka menjadi lebih mudah terpengaruh oleh ajakan-ajakan terselubung yang berujung pada keterlibatan dalam aktivitas ilegal seperti judi online.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizky dan Handayani (2022) menunjukkan bahwa 65% remaja yang terpapar konten perjudian melalui media sosial menunjukkan minat untuk mencoba permainan judi secara daring, dan 38% di antaranya pernah mencoba melakukan transaksi. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan konten di media sosial bukan hanya berdampak secara teoritis, tetapi sudah mulai memasuki tahap praktis dan berbahaya.

Lebih dari itu, maraknya fenomena ini juga menyulitkan aparat penegak hukum dalam menindak pelanggaran, mengingat banyak dari pelaku berada di luar negeri dan menggunakan sistem pembayaran digital anonim. *Facebook* sendiri belum memiliki sistem pemantauan yang efektif terhadap konten-konten yang mengandung unsur perjudian, dan kebijakan yang ada sering kali hanya bersifat reaktif, bukan preventif.

Bagi kalangan pendidik, fenomena ini menjadi tamparan keras akan pentingnya penguatan pendidikan karakter dan integritas digital. Sekolah-sekolah belum banyak yang secara aktif memberikan edukasi tentang bahaya judi online ataupun literasi media sosial. Padahal, sebagai institusi pendidikan formal, sekolah memiliki posisi strategis dalam membentuk pola pikir dan perilaku remaja agar tidak mudah tergoda oleh bujukan konten-konten negatif.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya penting dari sisi akademis dan ilmiah, tetapi juga memiliki urgensi praktis yang tinggi. Temuan dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi landasan bagi penyusunan kebijakan publik yang lebih responsif terhadap perkembangan digital, serta penyusunan kurikulum pendidikan digital yang dapat membekali remaja dengan keterampilan berpikir kritis dan bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial.

Sebagai penutup dalam latar belakang ini, penting ditegaskan bahwa remaja adalah aset bangsa yang harus dijaga dan dibimbing agar tumbuh menjadi pribadi yang sehat secara mental, emosional, dan sosial. Paparan konten negatif seperti judi online melalui media sosial merupakan tantangan yang nyata dan harus dihadapi secara komprehensif, mulai dari

aspek pendidikan, regulasi, hingga penguatan peran keluarga dan komunitas.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana dampak penyebaran konten judi online terhadap perilaku remaja?
2. Bagaimana dampak media sosial Facebook One Eyes Gaming sebagai sarana penyebaran konten judi online terhadap perilaku remaja?
3. Bagaimana dampak penyebaran konten judi online melalui media sosial Facebook One Eyes Gaming secara keseluruhan terhadap perilaku remaja?

1.3 Tujuan masalah

1. Untuk menganalisis dampak penyebaran konten judi online terhadap perilaku remaja.
2. Untuk mengetahui dampak media sosial Facebook One Eyes Gaming sebagai sarana penyebaran konten judi online terhadap perilaku remaja.
3. Untuk menganalisis dampak penyebaran konten judi online melalui media sosial Facebook One Eyes Gaming secara keseluruhan terhadap perilaku remaja.

1.4 Manfaat penelitian

Peneliti mengharapkan dari penelitian yang telah dilakukan ini dapat memiliki banyak manfaat yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan remaja yang bermain judi online untuk memahami dan mencegah perilaku berisiko, juga untuk membentuk kebijakan, intervensi, dan pendidikan yang dapat melindungi remaja dan mempromosikan perilaku yang sehat dan bertanggung jawab.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan awal atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji isu serupa, baik dari segi pendekatan, wilayah, maupun kelompok usia yang berbeda. Penelitian ini membuka ruang eksplorasi lebih lanjut tentang strategi perlindungan digital terhadap remaja di Indonesia.

