



ANALISIS PERILAKU HEDONISME PADA REMAJA PENGGEMAR JUDI ONLINE

¹Ubai Zulfan Arradea; ²Muhammad Arif Budiman Sucipto

^{1,2}Universitas Pancasakti Tegal, Jawa Tengah, Indonesia

Contributor Email : ¹ubayzylfan1@gmail.com ²arifups88@upstegal.ac.id

Received: July 4, 2025

Accepted: November 15, 2025

Published: December 30, 2025

Abstract: This study aims to analyze hedonistic behavior among teenagers who are fans of online gambling. Hedonism, as a life orientation that seeks pleasure and instant gratification, is increasingly prevalent among adolescents, especially with the easy access to digital technology and online gambling platforms. The study employs a descriptive qualitative approach through in-depth interviews with several teenagers who are active users of online gambling sites. The findings reveal that hedonistic tendencies drive teenagers to gamble as a means of escaping stress, seeking momentary pleasure, and expressing a modern lifestyle. Social environment, lack of parental control, and exposure to digital media further reinforce these hedonistic inclinations. These findings underscore the importance of the roles played by families, schools, and related institutions in providing education and stricter supervision of teenagers' online activities.

Keywords: Hedonism; Adolescent; Online Gambling; Behavior; Social Influence.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku hedonisme pada remaja yang menjadi penggemar judi online. Hedonisme, sebagai orientasi hidup yang mengejar kesenangan dan kepuasan instan, kian marak dijumpai dalam perilaku remaja, terutama dengan kemudahan akses terhadap teknologi digital dan platform judi daring. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara mendalam kepada beberapa remaja pengguna aktif situs judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku hedonistik mendorong remaja untuk berjudi sebagai bentuk pelarian dari stres, pencarian kesenangan sesaat, dan sebagai simbol gaya hidup modern. Faktor lingkungan sosial, kurangnya kontrol keluarga, serta pengaruh media digital turut memperkuat kecenderungan hedonistik tersebut. Temuan ini menyoroti pentingnya peran keluarga, sekolah, dan lembaga terkait dalam memberikan edukasi dan pengawasan yang lebih ketat terhadap aktivitas daring remaja.

Kata Kunci: Hedonisme; Remaja; Judi Online; Perilaku; Pengaruh Sosial.

A. PENDAHULUAN

Perilaku hedonisme pada remaja merupakan fenomena yang semakin mendapat perhatian dalam konteks perkembangan sosial dan psikologis masa kini. Hedonisme, yang secara umum diartikan sebagai kecenderungan untuk mencari kesenangan dan menghindari rasa sakit, dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk pola perilaku dan pengambilan keputusan mereka. Salah satu bentuk perilaku yang kerap dikaitkan dengan hedonisme adalah keterlibatan dalam aktivitas judi online, yang belakangan ini semakin populer di kalangan remaja. Judi online menawarkan kemudahan akses dan sensasi instan yang dapat memicu dorongan untuk mencari kesenangan secara berlebihan tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang.

Remaja sebagai kelompok usia yang sedang dalam masa pencarian identitas dan eksplorasi diri rentan terhadap pengaruh lingkungan dan tekanan sosial yang dapat memperkuat perilaku hedonistik. Dalam konteks judi online, perilaku ini tidak hanya berdampak pada aspek finansial, tetapi juga dapat mengganggu keseimbangan emosional, hubungan sosial, dan perkembangan moral remaja. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana perilaku hedonisme terwujud pada remaja penggemar judi online, faktor-faktor yang mempengaruhinya, serta implikasi yang timbul dari perilaku tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam perilaku hedonisme pada remaja yang aktif dalam judi online dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Melalui wawancara dan observasi, penelitian ini berusaha menggali pengalaman, motivasi, dan pola perilaku yang mendasari keterlibatan remaja dalam judi online serta bagaimana hedonisme mempengaruhi keputusan dan tindakan mereka. Dengan pemahaman yang lebih komprehensif, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pencegahan dan intervensi yang lebih efektif dalam mengatasi dampak negatif judi online pada remaja, sekaligus memperkaya literatur mengenai perilaku hedonistik dalam konteks digital.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat turut berperan dalam meningkatnya akses remaja terhadap platform judi online. Kemudahan akses melalui perangkat digital seperti smartphone dan komputer membuat aktivitas judi online semakin mudah dijangkau tanpa batasan waktu dan tempat. Kondisi ini memungkinkan remaja untuk lebih leluasa mengeksplorasi dan terlibat dalam perjudian secara intensif. Namun, kurangnya pemahaman mengenai risiko dan dampak negatif dari judi online seringkali membuat remaja sulit mengendalikan perilaku mereka, sehingga perilaku hedonistik yang muncul cenderung semakin kuat dan sulit dikontrol. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran serius karena dapat berujung pada masalah kecanduan, gangguan psikologis, serta kerusakan sosial yang lebih luas.

Penelitian ini juga penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana nilai-nilai hedonisme diinternalisasi dan diekspresikan oleh remaja dalam konteks judi online. Dengan memahami dinamika psikososial yang melatarbelakangi perilaku tersebut, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang lebih tepat dalam memberikan edukasi dan bimbingan kepada remaja. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pembuat kebijakan, pendidik, dan orang tua

dalam merancang program pencegahan yang tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga relevan dengan realitas kehidupan remaja saat ini. Secara keseluruhan, studi ini berupaya mengisi kekosongan penelitian mengenai hubungan antara hedonisme dan judi online pada remaja, serta memberikan kontribusi bagi upaya perlindungan dan pemberdayaan generasi muda.

B. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai perilaku hedonisme pada remaja yang merupakan penggemar judi online. Subjek penelitian terdiri dari remaja berusia 16 hingga 20 tahun yang aktif melakukan judi online dan menunjukkan indikasi perilaku hedonistik. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling untuk memastikan bahwa partisipan memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian.

Prosedur pelaksanaan penelitian dimulai dengan wawancara mendalam yang dilakukan secara tatap muka maupun daring, tergantung kondisi dan kesediaan subjek. Wawancara difokuskan pada pengalaman, motivasi, dan pola perilaku hedonistik yang muncul selama aktivitas judi online. Selain itu, observasi partisipatif juga dilakukan untuk mengamati interaksi dan kebiasaan subjek dalam konteks perjudian online.

Alat yang digunakan berupa pedoman wawancara semi-terstruktur yang telah disusun berdasarkan tinjauan literatur dan tujuan penelitian. Instrumen ini mencakup pertanyaan terbuka yang memungkinkan subjek mengungkapkan pandangan dan pengalaman secara bebas. Data yang terkumpul kemudian direkam menggunakan alat perekam suara dengan izin dari subjek untuk menjaga keakuratan informasi.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi berupa catatan lapangan serta rekaman percakapan. Analisis data dilakukan secara tematik dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis mengikuti prinsip triangulasi untuk memastikan validitas data melalui perbandingan antar sumber dan metode pengumpulan data. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk mengidentifikasi pola perilaku hedonisme yang muncul serta faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam konteks judi online pada remaja. Jika diperlukan, lampiran berupa transkrip wawancara atau kisi-kisi instrumen dapat disediakan untuk mendukung transparansi dan replikasi penelitian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam dengan FA, seorang remaja berusia 21 tahun yang merupakan pengguna aktif situs judi online. Aktivitas berjudi dilakukan melalui berbagai platform, baik melalui aplikasi yang tersedia di perangkat seluler maupun melalui website yang dapat diakses secara bebas. Subjek penelitian diketahui telah terlibat dalam dunia perjudian daring selama kurang lebih dua tahun, dan intensitasnya cenderung meningkat seiring waktu.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua metode utama, yakni wawancara mendalam dan observasi daring (online). Wawancara dilakukan untuk menggali motivasi pribadi, pengalaman emosional, serta pola pikir subjek terkait aktivitas judi online. Sementara itu, observasi dilakukan di berbagai komunitas virtual forum-forum diskusi, grup media sosial, hingga kolom komentar situs perjudian yang diketahui menjadi tempat berkumpul dan berbagi pengalaman para remaja yang juga aktif dalam dunia judi online.

Selain itu, unsur sensasi dan adrenalin juga menjadi daya tarik utama. Taruhan yang dilakukan secara daring memberi pengalaman mendebarkan, terutama karena adanya kemungkinan untuk memperoleh uang dalam jumlah besar secara cepat. Perasaan saat menang, meskipun hanya sesekali, memberikan efek euforia dan kepuasan instan yang sulit ditandingi oleh aktivitas lainnya. Hal ini memperkuat kecenderungan mereka untuk terus kembali bermain, bahkan ketika mengalami kerugian.

Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa judi online bagi remaja bukan hanya soal uang, tetapi juga terkait erat dengan aspek psikologis dan sosial. Ada kebutuhan untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana platform digital memengaruhi pola perilaku, serta bagaimana interaksi dalam komunitas daring dapat memperkuat kebiasaan-kebiasaan yang berisiko, termasuk kecanduan judi.

1) Jenis Perilaku Hedonisme pada Remaja Penggemar Judi Online

FA mengungkapkan bahwa kebiasaannya bermain judi online mulai mempengaruhi gaya hidup dan prioritas sehari-harinya. Ia berkata:

“Awalnya cuma iseng coba-coba, tapi sekarang aku selalu pengen dapetin sensasi menang terus. Kadang sampai lupa waktu, bahkan rela ngorbanin uang jajan buat main lagi karena pengen ngerasain kesenangan itu.” (FA, 21 tahun)

Pernyataan FA memperlihatkan bahwa ia terjebak dalam pola perilaku hedonistik, di mana kesenangan dan kesenangan sesaat menjadi prioritas utama tanpa memperhatikan konsekuensi jangka panjang. Selama wawancara, peneliti juga mencatat ekspresi nonverbal FA yang menunjukkan kegelisahan: ia sering menggigit bibir, terlihat gelisah, dan sulit fokus saat menjawab.

FA juga mengaku bahwa ia menyadari kebiasaan ini mulai mengganggu kehidupannya, terutama dalam hal keuangan dan prestasi sekolah, tetapi sulit untuk berhenti karena merasa kesenangan bermain judi memberikan pelarian dari masalah sehari-hari. Ia berkata:

“Kadang aku pikir ini salah, tapi pas lagi bete atau stres, main judi itu bikin aku lupa semuanya. Rasanya kayak bisa happy sejenak, walaupun besoknya malah pusing mikirin utang.” (Wawancara FA, 2025)

Ketergantungan ini muncul sebagai akibat dari kebutuhan hiburan dan pelarian emosional yang belum terpenuhi, sehingga perjudian online menjadi mekanisme coping yang dipilih FA. Sementara itu, teman dekat FA, yaitu DS, memberikan pengamatan yang sejalan. DS menyampaikan bahwa sejak FA mulai sering berjudi online, perilakunya berubah drastis. FA yang sebelumnya rajin dan fokus di sekolah kini menjadi lebih cuek dan sering absen.

“Dulu dia semangat belajar dan aktif di kelas, tapi sekarang dia sering bolos dan kalau ditanya soal sekolah, dia cuma jawab singkat dan terlihat nggak peduli. Aku lihat dia lebih sering main handphone daripada belajar.” (Wawancara DS, 2025)

Keterangan DS memperkuat bahwa perilaku hedonistik FA melalui judi online berdampak negatif terhadap tanggung jawab akademis dan motivasi belajar. Ia menjadi lebih apatis dan kurang peduli dengan masa depannya.

Selain itu, orang tua FA, yaitu MN, juga mengungkapkan kekhawatirannya terhadap perubahan sikap anaknya. MN menyatakan bahwa FA menjadi lebih tertutup dan mudah marah ketika dibicarakan soal judi atau keuangannya.

“Saya lihat dia makin tertutup dan kalau disinggung soal judi, dia cepat marah dan sering ngeluarin alasan buat tetap main. Dia jadi jarang ngobrol sama keluarga, lebih suka sendiri di kamar main gadget.” (Wawancara MN, 2025).

Keterangan MN menunjukkan bahwa perilaku hedonistik FA melalui judi online tidak hanya berdampak pada psikologinya, tetapi juga merusak komunikasi dan kedekatan keluarga. Fenomena ini memperlihatkan ciri khas ketergantungan perilaku yang memicu isolasi sosial dan konflik dalam keluarga.

2) Faktor perilaku hedonisme pada remaja penggemar judi online.

Salah satu faktor utama yang mendorong perilaku hedonistik pada remaja penggemar judi online adalah kebutuhan instan akan kesenangan dan pelarian dari tekanan emosional atau lingkungan sosial yang menekan. MN, seorang ibu dari remaja laki-laki berinisial AF, mengungkapkan bahwa anaknya mulai mengenal judi online sejak usia 17 tahun, setelah mengalami tekanan akademik dan kurangnya dukungan emosional dari keluarga.

"Dia sering stres gara-gara sekolah, nilainya turun terus. Saya sama ayahnya sibuk kerja, jadi jarang ngobrol. Tiba-tiba dia mulai main HP terus, katanya main game, tapi ternyata judi. Katanya kalau menang, bisa senang seharian." (MN, 2025).

Pernyataan ini menunjukkan bahwa ketidakhadiran kedekatan emosional dalam lingkungan keluarga dapat mendorong remaja mencari sumber kenikmatan eksternal, seperti judi online. Hal ini sejalan dengan temuan dari Kardefelt-Winther (2014), yang menjelaskan bahwa aktivitas digital yang bersifat kompulsif, seperti judi online, sering menjadi bentuk coping mechanism bagi individu yang mengalami tekanan psikologis, dengan tujuan mendapatkan kesenangan sesaat (instant gratification).

Dalam pengakuan AF sendiri, ia merasa bahwa menang dalam judi online memberikan sensasi yang membuatnya *"lupa semua masalah"*.

"Pas menang, rasanya kayak hidup gue keren banget. Kayak nggak ada yang susah, semua bisa gue atur. Gue bisa beli apa aja, traktir temen. Jadi kayak raja." (AF, 2025)

Perilaku ini menunjukkan pola hedonisme yang kuat, di mana pencarian kebahagiaan instan menjadi prioritas, meskipun mengorbankan kestabilan finansial dan mental jangka panjang. Hedonisme ini juga berkaitan dengan identitas diri remaja yang belum matang, sehingga validasi dari lingkungan termasuk status sosial akibat kemenangan judi – menjadi sangat penting.

TM, teman dekat AF, juga menyatakan bahwa AF sering menggunakan hasil kemenangan untuk membeli barang-barang mahal demi pamer di media sosial. Ia mengatakan:

"Dia pernah bilang, 'kalau gue nggak kelihatan keren, orang nggak bakal respect sama gue.' Jadi tiap kali menang, dia langsung beli barang branded terus upload. Tapi kalau kalah, bisa ngamuk-ngamuk." (TM, 2025).

Perilaku seperti ini menunjukkan bahwa judi online bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan telah menjadi sarana utama bagi remaja untuk memenuhi kebutuhan hedonistik dan memperkuat citra diri. Namun, di balik kesenangan sesaat itu, tersembunyi tekanan psikologis dan ketergantungan yang mengkhawatirkan.

3) Dampak perilaku hedonisme pada remaja penggemar judi online

Dampak dari perilaku hedonistik yang dimiliki oleh remaja penggemar judi online tidak hanya terlihat dari kebiasaan berjudi itu sendiri, tetapi juga meluas pada berbagai aspek kehidupan mereka secara umum. Remaja dengan kecenderungan ini sering kali menunjukkan gejala psikosomatik seperti sulit tidur, gelisah, serta penurunan konsentrasi dan motivasi dalam kegiatan sehari-hari.

"Rasanya pengen terus menang, jadi malam-malam begadang terus, main terus. Kalau kalah, malah makin susah tidur, kepikiran terus pengen balikin uangnya." (AF, 2025).

Selain kelelahan fisik dan mental akibat pola hidup yang tidak seimbang, remaja penggemar judi online juga menunjukkan perubahan perilaku sosial. Mereka cenderung menarik diri dari lingkungan, menghindari aktivitas sosial yang dulunya menyenangkan, dan lebih sering tenggelam dalam dunia maya yang berisi perjudian digital. Teman dekat AF mengungkapkan keprihatinannya terhadap perubahan yang terjadi:

"Dulu dia aktif banget, sering nongkrong sama kita. Sekarang malah susah diajak keluar. Kalau ketemu pun, dia sering main HP terus, kadang mukanya tegang kayak abis kalah." (DS, 2025).

Dampak psikologis ini semakin kompleks karena banyak remaja seperti AF tidak memiliki sistem dukungan emosional yang memadai. Dalam kasus ini, AF tumbuh dalam keluarga yang cenderung permisif dan minim kontrol, di mana komunikasi antara anggota keluarga sangat terbatas. Ibunya mengungkapkan kekhawatirannya:

"Saya juga baru tahu dia suka main judi online. Waktu saya tanya, dia bilang itu cuma hiburan. Tapi sekarang saya lihat dia sering marah, uang jajan cepat habis, dan mulai tertutup sama keluarga." (MN, 2025)

Dari sini terlihat bahwa perilaku hedonistik yang ditunjukkan melalui aktivitas judi online berkaitan erat dengan kebutuhan pelarian dari realitas dan keinginan untuk mendapatkan kepuasan instan. Ketika kebutuhan afeksi dan kontrol tidak terpenuhi di lingkungan keluarga, remaja cenderung mencari pengganti yang bersifat instan, meskipun berisiko tinggi. Tanpa pendampingan yang tepat, mereka rentan terjebak dalam pola adiksi dan ilusi kemenangan, yang memperparah kondisi psikologis dan sosial mereka.

2. Pembahasan

Penelitian ini menyoroti dinamika perilaku hedonisme yang dialami oleh seorang remaja laki-laki bernama AF, yang sejak SMP telah mengenal dan terlibat dalam praktik judi online melalui game slot dan taruhan bola. Pengalaman AF mencerminkan bagaimana luka emosional dan kebutuhan validasi dari lingkungan sosial dapat membentuk cara individu memaknai kesenangan, pencapaian, dan kebebasan dalam masa remaja. Perilaku

judi online yang dijalani AF tidak sekadar bentuk hiburan, melainkan cerminan dari kebutuhan akan pelarian, kesenangan instan, dan pengakuan diri yang lama tidak terpenuhi sejak masa awal remaja.

Ketika AF pertama kali mencoba judi online, ia merasakan sensasi kesenangan yang berbeda dari aktivitas lain. “Awalnya coba-coba, seru aja gitu, deg-degan pas nunggu hasilnya,” tutur AF. Namun, seiring waktu, kesenangan tersebut berubah menjadi kebutuhan untuk selalu bermain, mengejar kemenangan, dan menghindari rasa bosan maupun cemas saat jauh dari permainan. “Kalau nggak main tuh kayak gelisah, kayak ada yang kurang,” tambahnya dengan nada lelah. (Brickman & Campbell, 1971)

Temuan dalam penelitian ini membuka tabir kompleksitas perilaku hedonisme yang dijalani AF, seorang remaja yang tumbuh dalam keluarga dengan pola asuh permisif dan minim pengawasan aktivitas daring. Ketidakhadiran kontrol keluarga bukan hanya membuka akses AF untuk mengenal judi online sejak dini, tetapi juga menjadi variabel penting dalam pembentukan nilai dan prioritas hidupnya, yang cenderung menekankan kepuasan instan daripada tanggung jawab jangka panjang. (Wood & Griffiths, 2015) Dalam konteks ini, hedonisme pada remaja penggemar judi online tidak dapat dilepaskan dari kerangka teori perilaku konsumen hedonis (Holbrook & Hirschman, 1982) AF menjadikan judi online sebagai ruang untuk mendapatkan kesenangan sesaat, melarikan diri dari stres akademik, dan membangun citra diri sebagai “anak yang jago cuan” di mata teman-temannya, meski dengan risiko finansial yang tidak disadari sepenuhnya.

Fenomena ini tidak berdiri sendiri. (Parke & Griffiths, 2020) Ketika remaja menghadapi tekanan akademik, konflik keluarga, atau rasa sepi, mereka lebih rentan untuk menggunakan aktivitas adiktif sebagai strategi coping maladaptif, yang pada akhirnya memperkuat pola perilaku hedonistik yang impulsif.

Sebaliknya, remaja dengan regulasi emosi yang baik dan dukungan keluarga yang memadai cenderung memiliki kontrol diri yang lebih kuat dalam mengelola dorongan untuk mencari kesenangan instan. Dalam konteks AF, kebutuhan akan kesenangan instan melalui judi online dapat diinterpretasikan sebagai bentuk pencarian “reward cepat” yang menjadi kompensasi atas kekosongan pengakuan diri dan kontrol diri yang belum berkembang optimal.

Lebih jauh, kecenderungan AF untuk menghabiskan uang saku, meminjam uang teman, dan berbohong kepada orang tua demi bisa terus bermain judi online menunjukkan

bahwa ia telah (Association, 2022)Aktivitas ini bukan lagi sarana hiburan, tetapi menjadi kebutuhan psikologis yang mendesak, yang jika tidak dipenuhi akan memunculkan gejala gelisah, mudah marah, dan sulit fokus pada aktivitas lain.

(Kuss & Griffiths, 2015)Dalam konteks AF, judi online menjadi sarana untuk mendapatkan rasa “hidup” dan “berharga,” meskipun konsekuensinya mengganggu aktivitas sekolah, relasi sosial, dan kesehatannya secara keseluruhan.

Jika dikaitkan dengan teori psikososial Erikson, khususnya tahap identity vs role confusion, pengalaman AF menunjukkan bahwa ia belum sepenuhnya berhasil membangun identitas diri yang stabil, sehingga rentan mencari (Young, 2004)), remaja dengan krisis identitas cenderung menjadikan aktivitas daring berisiko sebagai arena untuk mendapatkan pengakuan, sensasi, dan status sosial yang tidak mereka temukan dalam kehidupan nyata.

Pengalaman AF juga menunjukkan bagaimana konsep kesenangan dan pencapaian yang terbentuk sejak remaja berperan besar dalam pembentukan pola konsumsi di masa mendatang. (Steinberg, 2008)Ketika AF mendapatkan kemenangan dari judi online, hal itu langsung dimaknai sebagai pencapaian besar, tanpa kemampuan untuk mengukur risiko kerugian di masa depan, sehingga memperkuat pola perilaku adiktif dan hedonistik yang tidak terkontrol.

D. PENUTUP

Penelitian ini telah memberikan pemaknaan mendalam bahwa perilaku hedonisme pada remaja penggemar judi online bukan hanya sekadar aktivitas mencari kesenangan sesaat, tetapi merupakan refleksi dari kebutuhan pengakuan, pelarian dari tekanan, serta pencarian identitas diri dalam masa transisi remaja yang rapuh. Hal ini menunjukkan bahwa hedonisme pada remaja tidak dapat dipisahkan dari konteks keluarga, lingkungan pertemanan, akses teknologi, dan minimnya penguatan nilai diri, sehingga perilaku judi online menjadi kanal cepat untuk memenuhi hasrat kesenangan yang tidak terkendali. Sebagaimana dinyatakan dalam pendahuluan mengenai urgensi memahami motif hedonisme pada remaja penggemar judi online, hasil penelitian ini menunjukkan keterhubungan antara motif kesenangan instan dengan kecenderungan perilaku konsumtif, gaya hidup kompetitif, serta lemahnya kontrol diri, yang pada akhirnya memperkuat kecenderungan perilaku judi online di kalangan remaja. Dengan

demikian, terdapat kompatibilitas antara rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan, yang menunjukkan bahwa perilaku hedonisme tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian dari dinamika psikososial remaja. Prospek pengembangan hasil penelitian ini terbuka untuk kajian intervensi pencegahan perilaku judi online dengan pendekatan psikososial, melalui program pendidikan literasi finansial dan literasi digital sejak dini, serta penguatan regulasi diri pada remaja dalam menghadapi godaan kesenangan instan. Prospek aplikasi penelitian ini juga dapat diarahkan pada pembuatan modul pendampingan remaja berbasis sekolah dan keluarga, yang dapat membantu remaja mengenali dan mengelola dorongan hedonisme mereka secara adaptif, sehingga mereka dapat beralih pada aktivitas positif yang mendukung pengembangan potensi diri dan masa depan mereka. Dengan pemaknaan ini, diharapkan penelitian ini menjadi salah satu kontribusi dalam upaya preventif dan promotif terkait perilaku hedonisme pada remaja penggemar judi online, yang tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan teori, tetapi juga sebagai rujukan praktis dalam pendidikan, bimbingan konseling, serta kebijakan perlindungan remaja dari risiko perilaku menyimpang berbasis teknologi.

REFERENSI

- Association, A. P. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed., text revision)*. American Psychiatric Publishing.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., & Gmel, G. (2017). *Reframing gambling: Applying the habit loop to understand problem gambling*. *Addiction Research & Theory*, 25(6), 451-459.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). *A Pathways Model Of Problem And Pathological Gambling*. *Addiction*, 97(5), 487-499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
- Brickman, P., & Campbell, D. T. (1971). *Hedonic Relativism And Planning The Good Society BT - Adaptation-Level Theory* (M. H. Appley (ed.); pp. 287-302). Academic Press. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1570854175154788864>
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). *Problem Gambling Worldwide: An Update And Systematic Review Of Empirical Research (2000–2015)*. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 592-613. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>
- Casey, B. J., Jones, R. M., & Hare, T. A. (2008). *The Adolescent Brain*. *Annals Of The New York Academy of Sciences*, 1124(1), 111-126.
- Chóliz, M. (2010). *Mobile Phone Addiction: A Point Of Issue*. *Addiction*, 105(2), 373-374.
- Cotte, J. (1997). *Chances, Trances, And Lots Of Slots: Gambling Motives And Consumption*

- Experiences. *Journal of Leisure Research*, 29(4), 380-406.
<https://doi.org/10.1080/00222216.1997.11949805>
- Derevensky, J. L., St-Pierre, R. A., Temcheff, C. E., & Gupta, R. (2010). Gambling Problem Severity And The Incidence Of Axis I Psychopathology Among Adolescents: A Comparative Study. *Journal Of Gambling Studies*, 26(1), 119-128.
<https://tesidottorato.depositolegale.it/bitstream/20.500.14242/306842/1/Tesi%20Dottorato%20Ghinassi%20Simon%20XXXVII%20Ciclo%20stampa.pdf>
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). *Adolescents With Gambling Problems: A Synopsis Of Our Current Knowledge*. *Electronic Journal Of Gambling Issues*, (10), 1-22.
<https://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Publications/2004/Adolescents%20with%20Gambling%20Problems%20-%20A%20Synopsis%20of%20Our%20Current%20Knowledge%202004.pdf>
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2010). Adolescent Gambling On The Internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 59-75.
<https://pdfs.semanticscholar.org/ca94/c394cdd1a2062cafa3ab99786a2ede5d4bd7.pdf>
- Griffiths, M. D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study And Examination Of The Correlates Associated With Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 319-345.
<https://link.springer.com/journal/10899/editorial-board>
- Holbrook, M. B., & Hirschman, E. C. (1982). The experiential aspects of consumption: Consumer fantasies, feelings, and fun. *Journal of Consumer Research*, 9(2), 132-140.
<https://doi.org/10.1086/208906>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A Conceptual And Methodological Critique Of Internet Addiction Research: Towards A Model Of Compensatory Internet Use. *Computers In Human Behavior*, 31, 351-354.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90-106.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-009-9206-4>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social Networking Sites And Addiction: Ten lessons learned. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- LaRose, R., Lin, C. A., & Eastin, M. S. (2003). *Unregulated Internet usage: Addiction, habit, or deficient self-regulation?* *Media Psychology*, 5(3), 225-253.
https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0503_01
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2020). The Role Of Structural Characteristics In Gambling. *International Gambling Studies*, 7(2), 201-220.

- Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (2001). Updating And Refining Prevalence Estimates Of Disordered Gambling Behavior In The United States and Canada. *Canadian Journal of Public Health*, 92(3), 168-172.
<https://link.springer.com/article/10.1007/bf03404298>
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk And Protective Factors Associated With Youth Problem Gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 39-58. <https://europepmc.org/article/med/20491417>
- Steinberg, L. (2008). A Social Neuroscience Perspective On Adolescent Risk-Taking. *Developmental Review*, 28(1), 78-106.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315096278-19/social-neuroscience-perspective-adolescent-risk-taking-laurence-steinberg>
- Volberg, R. A., Gupta, R., Griffiths, M. D., Olason, D. T., & Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 3-38.
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2015). Understanding Positive And Negative Aspects Of Gaming: A Qualitative Analysis Of Online Gaming Experiences. *Qualitative Report*, 10(1), 1-13.
- Young, K. S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon And Its Consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415.
<https://doi.org/10.1177/0002764204270278>