

## **Penyebab Keterlibatan Masyarakat dalam Aktivitas Perjudian Online, Studi Kasus: Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan**

**Marcelino Migu, Muhammad Zaky**

Program Studi Kriminologi, Universitas Budi Luhur, Jakarta  
ino0606972@gmail.com

### **ABSTRAK**

Perjudian secara online yang menggunakan media internet merupakan sebuah tindak kejahatan yang dilarang dari segi hukum. Dimana perbuatan judi dianggap sebagai kejahatan karena dianggap melanggar norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat serta melawan hukum. Kegiatan perjudian online tersebut merupakan contoh pemanfaatan yang salah dalam kemajuan teknologi. Penelitian ini memberikan pembahasan tentang apa yang melatarbelakangi masyarakat pada wilayah kelurahan kedaung bermain judi online, dengan memberikan sudut pandang kriminologi, dengan menggunakan acuan teori Rational Choice. Tipe penelitian yang dilakukan adalah kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan alasan yang menjadi jawaban utama mengapa masyarakat di wilayah Kedaung bermain judi online. Penelitian ini menemukan bahwa bentuk kenakalan atau penyimpangan pada masyarakat Kedaung merupakan sebuah proses penyelesaian masalah yang masing-masing dari individu, yaitu masalah ekonomi. Namun sebagian besar dari narasumber dan responden tidak mengetahui bahwa apa yang mereka lakukan adalah bagian dari kenakalan karena mereka menganggap judi online tersebut adalah kegiatan normal yang wajar dilakukan.

**Kata kunci:** Judi Online, Kejahatan, Penyimpangan

### **ABSTRACT**

*Online gambling that uses internet media is a crime that is prohibited from a legal perspective. Where the act of gambling is considered a crime because it violates social norms that apply in society and is against the law. This online gambling activity is an example of the wrong use of technological progress. This study provides a discussion of the background of the people in the Kedaung sub-district area to play online gambling, by providing a criminological point of view, using Rational Choice theory as a reference. The type of research conducted is qualitative with the aim of describing the reasons that are the main answer why people in the Kedaung area play online gambling. This study found that the form of delinquency or deviance in the Kedaung community is a process of solving problems that each individual has, namely economic problems. However, most of the informants and respondents did not know that what they were doing was part of delinquency because they considered online gambling to be a normal activity that was reasonable to do.*

**Keywords:** Online Gambling, Crime, Perversion

### **Pendahuluan**

Kehidupan manusia pada era modern seperti sekarang sudah sangat bergantung pada kemajuan pada bidang teknologi informasi. Hal tersebut membuat segala aspek kemajuan teknologi informasi tersebut menjadi alat bantu untuk menyelesaikan pekerjaan pada kehidupan manusia sehari-hari mulai dari anak-

anak, remaja, sampai pada manusia dewasa (Gulo et al., 2020). Manusia hidup, tumbuh dan berkembang seiring dengan kebudayaan. Dengan kehidupan berkelompok, manusia berhasil menciptakan sebuah sistem sosial-budaya yang kemudian mendapatkan istilah masyarakat. Dibalik kemudahan berinternet yang ditawarkan pada saat ini, tentu terdapat dampak dari sisi negatif dan positif yang terkandung dalam internet. Dampak dari sisi positifnya adalah, manusia semakin mudah dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Setiap manusia menjadi lebih mudah untuk bergaul atau berinteraksi dengan manusia lain secara kolektif yang pada akhirnya dapat didefinisikan sebagai masyarakat (Rahmadhani, 2021). Di sisi lain, terdapat dampak negatif berupa mudahnya mendapatkan informasi-informasi yang tidak jelas kebenarannya, perundungan dan kekerasan dalam internet, pornografi, serta tindak perjudian dan tindakan-tindakan melawan hukum lainnya (Gulo et al., 2020).

Salah satu dampak negatif dari kemajuan internet dan teknologi adalah tindak perjudian secara *online* atau biasa disebut judi *online*. Aktivitas perjudian masuk dalam kategori kejahatan karena melanggar hukum yang berlaku, serta termasuk kedalam penyimpangan dalam kehidupan bermasyarakat karena melawan norma sosial yang berlaku didalam kehidupan bermasyarakat. Jika dilihat dari pandangan sosiologis dari perjudian ini merugikan pelaku dan masyarakat yang menyebabkan hilangnya keseimbangan, ketentraman dan ketertiban (Ikhsan, 2015). Menurut undang undang pidana pasal 303 ayat 3 perjudian itu dinyatakan sebagai berikut “*judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar karena permainan lebih pandai atau lebih cakap*” (Tim Advokat Suara Keadilan, 2019). Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia diartikan bahwa perjudian merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (Kalo et al., 2018).

Fenomena judi *online* juga menerapkan hal serupa dan tidak jauh berbeda dengan kasus perjudian konvensional. Salah satu kasus terjadi pada bulan Januari 1996. Perusahaan yang berbasis di Antigua, InterCasino, menjadi situs perjudian internet pertama yang menerima taruhan *online* (Banks, 2017). Judi *online* sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah-menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan, namun yang membedakan judi *online* dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *online* (Jonas et al., 2020). Dengan cepat memanfaatkan kemunculan perangkat lunak perjudian dan protokol komunikasi terenkripsi, yang memungkinkan transaksi moneter *online*, sejumlah situs taruhan olahraga dan pacuan kuda lainnya serta operasi kasino dan poker diluncurkan (Banks, 2017).

Dalam jurnal berjudul “*Internet Gambling Behavior in a Sample of Online Gamblers Canada*” yang ditulis oleh Jessica McBride dan Jeffrey Derevensky pada tahun 2009 menjelaskan bahwa, tingkat aktivitas perjudian menggunakan internet mengalami peningkatan. Berdasarkan sample para pemain judi mulai dari tahun

2001 sebesar 6,7% sampai tahun 2006 sebesar 36,5%, berpendapat bahwa lebih tertarik untuk melakoni judi *online* karena mereka sudah pernah mencoba berbagai macam jenis-jenis permainan judi tradisional yang tidak menggunakan fasilitas internet. Berdasarkan sampel yang diambil dari tahun 2001 sampai 2006 terlihat peningkatan aktivitas judi *online* meningkat hampir 30% seiring dengan kemajuan teknologi informasi (Price, 2020). Sementara itu dalam Survei Kesehatan yang dilakukan di Inggris pada 2018, memaparkan bahwa 57% pria dewasa dan 54% wanita dewasa pernah melakukan aktivitas perjudian *online* pada waktu satu tahun sebelum penelitian, sementara itu dalam rentang usia 16-24 tahun, 45% pria dan 33% wanita melaporkan dalam satu tahun terakhir terlibat aktif dalam kegiatan perjudian, dimana 20% pria dan 2% wanita melakukan aktifitas berjudi secara *online* (Hollén et al., 2020).

Indonesia sendiri mempunyai Undang-Undang yang melarang aktivitas perjudian yang dilakukan secara *online* yang dilakukan dengan menggunakan media internet yang diatur secara lebih mendalam pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi “*Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian*”. Undang-Undang tersebut dibuat demi mengimbangi kemajuan teknologi informasi serta untuk melengkapi kekurangan dari Pasal 303 Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) jo. Pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian yang kurang relevan untuk mengatur penertiban perjudian secara *online* karena pasal 303 hanya mengatur tentang tindak pidana perjudian konvensional.

Untuk mencegah dampak negatif dari pemanfaatan kemajuan teknologi informasi, negara Indonesia mengatur regulasi hukum untuk perjudian *online* serta mengembangkan sumber daya yang ada, baik penegak hukumnya maupun kementerian, yang bergerak dalam teknologi informasi demi mencegah meluasnya dampak yang merugikan negara, maupun mengancam keutuhan negara. Dalam hal ini Pihak Kepolisian Republik Indonesia sendiri dalam memiliki satuan kerja yang bernama Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Reskrimsus Polri, 2020). Selain pengungkapan kasus perjudian *online* oleh pihak Kepolisian Republik Indonesia menurut data yang dikutip dari laman Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia yang memiliki wewenang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara sampai pada bulan juli 2018, telah memblokir sampai dengan 25 ribu situs perjudian *online* demi memelihara terselenggaranya pemerintahan Indonesia yang berlandaskan hukum (Susanti, 2021).

**Tabel 1. Data Pengaduan Perjudian *Online Cyber Polri***

Tahun	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Jumlah Pengaduan	16	26	50	59	35	67

Total : 253

Sumber : <https://patrolisiber.id/statistic>, diolah kembali oleh peneliti

**Tabel 2. Data Pemblokiran Situs Judi *Online* KEMENKOMINFO**

Tahun	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
<b>Jumlah Blokir</b>	76	1.164	2.611	4.319	6.322	166.835	238.770
<b>Total : 420.097</b>							

**Sumber : Diolah kembali oleh peneliti**

Kegiatan judi online yang dilakukan oleh masyarakat ini seringkali terjadi karena adanya promosi dari situs-situs penyedia layanan judi *online*, yang akhirnya membuat beberapa individu didalam masyarakat penasaran dengan apa yang ditawarkan dari promosi tersebut. Sebuah studi tentang kegiatan promosi perjudian di Indonesia menunjukkan bagaimana iklan perjudian dipaparkan, serta banyak yang *meretweet* pesan dari perusahaan perjudian (Hollén et al., 2020). Fenomena perjudian *online* semakin marak terjadi dikala pandemi Virus Covid-19, kebanyakan situs-situs perjudian *online* terjun langsung merambah dunia virtual, membuat persaingan antara situs judi online semakin sengit. Masing-masing dari situs tersebut menjanjikan kemenangan secara mudah dan besar yang dapat dimenangkan oleh masing-masing penjudi yang mendaftarkan dan mendepositkan sejumlah uang mereka untuk bermain judi secara *online* dikala masa pandemi ini. Berjudi adalah pertaruhan sengaja terhadap suatu objek bernilai dengan adanya harapan tertentu serta adanya kesadaran terhadap suatu resiko yang belum pasti dari permainan, perlombaan atau pertandingan yang dipertaruhkan (Susanti, 2021). Dengan iming-iming kemenangan mudah yang besar dalam waktu yang singkat membuat orang-orang awam sekalipun tertarik untuk bermain judi *online*. Kemudahan dalam mengakses informasi tentang situs-situs terbaik yang menjanjikan kemenangan yang mudah itu pun dapat diperoleh dengan mudah dari mesin pencari *google*.

Untuk memperluas pengenalan permainan judi *online* kepada pemainnya, para pengelola situs judi online seperti Bandar dan admin melakukan promosi yang gencar demi meningkatkan peluang untuk mendapatkan konsumen judi bagi masing-masing situs mereka. Bandar dan admin dari situs-situs judi *online* tersebut gencar mempromosikan situs-situs mereka di berbagai media di internet seperti, situs-situs yang menyediakan layanan *streaming* film secara *online*, media-media sosial seperti *facebook*, *twitter* dan *instagram* dengan membuat akun untuk mempromosikan situs-situs judi *online* mereka, media hiburan seperti *youtube* juga dijadikan sarana untuk promosi situs judi *online*, bahkan sampai pada aplikasi-aplikasi untuk berkomunikasi seperti *Whatsapp* dan *telegram* tidak lepas dimanfaatkan para Bandar dan admin dari masing-masing situs judi *online*. Promosi tersebut terbilang efektif dan mempermudah orang-orang untuk mencari dan mengakses situs judi *online*.

Penulis menilai fenomena judi *online* ini sangat unik dan melibatkan rasionalitas dari para pemainnya. Berbagai promosi dan pemasaran yang dilakukan oleh Bandar maupun admin telah menanamkan rasionalitas dalam pikiran seseorang. Hal ini dapat dianalisis dengan menggunakan teori pilihan rasional yang sejatinya adalah teori ekonomi neo – klasik yang digunakan sebagai pengukur risiko kebijakan yang diterapkan pada suatu bisnis atau usaha. Teori ini diadaptasi kedalam kajian dunia sosial karena memiliki kaitan oleh Max Weber dan berfungsi

sebagai perekat teoritis. Landasan berpikir teori ini menitikberatkan pada pemanfaatan dengan diantisipasi serta mempertimbangkan untuk melaksanakan perilaku yang taat pada hukum, atau perilaku melawan hukum dengan mengandalkan analisis yang tajam dimana biasanya diimplementasikan dalam ilmu ekonomi, sosial dan politik untuk mengukur risiko yang disebabkan oleh pikiran rasional mereka ketika membuat suatu pilihan. Teori ini juga berasumsi bahwa seseorang memiliki pilihan diantara banyak pilihan alternatif lainnya, yang memungkinkan untuk orang tersebut menyatakan pilihan yang dianggapnya paling rasional (Augustus, 2009).

Adapun seorang ahli sekaligus teoritis lainnya yaitu Gary Becker (1968). Gary Becker sendiri dalam sebuah buku teori kriminologi berjudul "*The Handbook of Criminological Theory*" menegaskan kalau akibat pidana merupakan fungsi, pilihan-pilihan langsung serta keputusan-keputusan yang dibuat relatif oleh para pelaku tindak pidana bagi yang terdapat baginya. Disamping itu, Teori ini juga merupakan teori yang paling sering digunakan sebagai perspektif kriminologi (Augustus, 2009; Carrabine et al., 2009). Dengan mempertimbangkan keuntungan dan kerugian dari perilaku judi *online*, peneliti ingin memahami alasan utama apa yang mendasari beberapa masyarakat di wilayah Kelurahan Kedaung untuk bermain judi *online*.

## Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dimana penelitian ini mengkaji melalui sudut pandang dari para partisipan dengan menerapkan strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami sebuah kejadian dari perspektif para partisipan. Arti dari Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti suatu kondisi objek alamiah yang menitikberatkan sebanyak mungkin hal yang bersifat esensial pada penelitian tersebut, termasuk turun lapangan dan mengamati keadaan dinamis pada lapangan tersebut dititik beratkan sepenuhnya kepada peneliti (Siyoto dan Sodik, 2015). Tipe penelitian yang penulis pilih berjenis penelitian Deskriptif, tipe penelitian deskriptif dapat mengkaji sebuah topik lebih mendalam untuk mendeskripsikan sebuah fenomena atau peristiwa yang terjadi didalam masyarakat, penelitian deskriptif juga dapat memberikan dan menjabarkan segala bentuk informasi, dan fakta secara sistematis dan akurat (Siyoto dan Sodik, 2015).

Pengumpulan data akan didasarkan pada studi literatur, observasi, dan wawancara. Dokumen merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang penting terkait dengan penelitian dengan cara mengumpulkan data serta informasi dengan mencatatnya dari sumber-sumber data yang sudah ada terlebih dahulu. Setelah itu akan dilakukan observasi dan wawancara secara langsung yang dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih 5-6 bulan, terhitung dari mulai bulan Desember 2020 sampai dengan bulan Mei 2021. Penelitian ini dilakukan di sekitar wilayah Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian kualitatif bersifat terbuka, pengambilan data untuk dapat dianalisis dapat dilakukan secara langsung

dan spontan (Siyoto dan Sodik, 2015), serta penulis ingin menjelaskan kepada masyarakat Indonesia khususnya, terhadap apa yang menjadi jawaban utama mengapa pemuda di wilayah Kedaung terjun bermain judi *online*.

Analisa data dalam penelitian kualitatif sudah bisa dilakukan sejak awal ditemukan atau didapatkannya data tersebut dari berbagai sumber yang telah ditemukan. Peneliti harus bisa menjaga keaslian data sehingga tidak boleh sampai tercampur atau terkontaminasi pengaruh data lain maupun pendapat pribadi. Peneliti akan mendapatkan tema serta kerangka berpikir dari data-data yang tersedia untuk melanjutkan penelitian ke tahap selanjutnya. Sebelum itu tentunya data ini nanti akan juga berfungsi sebagai landasan dasar yang sesuai dengan tujuan dari penelitian. Sehingga peneliti akan mendapatkan sebuah data atau hasil yang sesuai dengan keinginannya terhadap hal yang akan dikaji dalam penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Melalui studi literatur mengenai perjudian, Mastono (2013) menjelaskan bahwa pada dasarnya terdapat tiga tingkatan atau tipe penjudi. **Pertama, *Social Gambler*** yang berisi para penjudi yang masih dapat dikategorikan "normal". Pada umumnya, penjudi tingkat pertama ini tidak memiliki masalah pada dirinya ataupun kelompoknya, karena pada umumnya penjudi tingkat satu ini masih dapat mengontrol segala macam pengaruh dalam dirinya untuk bermain judi. Aktivitas perjudian menurut klasifikasi penjudi tingkat pertama ini hanyalah sebagai rekreasi hiburan mereka dengan tidak mempertaruhkan hal-hal yang penting dalam hidup mereka maupun mempertaruhkan sebagian besar dari penghasilan mereka. Alasan untuk mereka mengikuti perjudian biasanya pun hanya untuk alasan sosial dimana mereka mengikuti aktivitas perjudian untuk berinteraksi lebih dekat dengan lingkungannya, teman-temannya, ataupun keluarganya (Mastono, 2013).

**Kedua, *Problem Gambler*** yang aktivitas perjudiannya yang dapat mengganggu kehidupan penjudi tersebut sebagai manusia, seperti terganggunya kehidupan berumah tangga, karir yang rusak, pendidikan yang gagal, kehidupan bermasyarakat yang buruk, dan hubungan antar keluarga yang menjadi tidak harmonis karena pengaruh aktivitas perjudian yang menjadi masalah. Pada umumnya para pemain judi yang sudah mencapai tingkat kedua ini, menjadikan aktivitas perjudian sebagai kambing hitam mereka untuk lari dari masalah keseharian mereka atau bahkan untuk lari dari kenyataan hidup yang dialaminya. Penjudi pada tingkat kedua ini sangat amat cenderung masuk kedalam klasifikasi penjudi patologis, jika tidak cepat sadar dan mengobati kebiasaannya (Mastono, 2013).

**Ketiga, *Pathological Gambler* atau *Compulsive Gambler***. Ciri yang paling kuat menggerayangi seorang penjudi yang berada dalam tingkat ketiga ini adalah ketidakmampuan dirinya dalam menahan segala bentuk nafsu dan godaan untuk bermain judi. Para penjudi kelas berat pada tingkat ini memiliki obsesi berlebihan untuk bermain judi. Pada obsesi terhadap perjudian tersebut pada klasifikasi ini terjadi peningkatan intensitas aktivitas perjudian dan peningkatan jumlah yang dipertaruhkan tanpa mempertimbangkan akibat negatif yang dapat ditimbulkan

oleh obsesinya terhadap permainan judi yang dapat sangat berdampak buruk pada terhadap dirinya sendiri, keluarga, karir, hubungan sosial atau lingkungan disekitarnya (Mastono, 2013).

Dalam observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa hubungan pergaulan pada proses interaksi antara sesama warga masyarakat di wilayah kelurahan Kedaung cenderung menjadi pintu utama bagi beberapa warga tersebut mengenal judi *online*. Dengan kemajuan teknologi dan segala kemudahan yang ditawarkan sebagai efek dari kemajuan teknologi tersebut, masyarakat miskin akan semakin mudah jatuh kedalam penyimpangan bahkan pelanggaran terhadap hukum. Ada sekian banyak jenis permainan judi *online* yang dapat dipelajari dan dimainkan, diantaranya adalah beberapa yang disebutkan dibawah ini beserta penjelasannya (Mastono, 2013) :

1. *Roulette*, berasal dari bahasa Perancis, yang berarti “roda kecil“. Seperti namanya, jenis permainan ini akan menggunakan roda kecil yang berputar, dan pertaruhan peruntungan pemain judi ada pada putaran roda tersebut. Secara teknis, bandar akan memutar roda, lalu bandar akan melemparkan sebuah bola ke arah yang berlawanan pada permukaan bulat yang dimiringkan. Bola tersebut akhirnya akan jatuh dan berhenti di permukaan roda dimana pada permukaan roda tersebut terdapat angka dan warna yang, dan bila bola besi itu berhenti tepat pada angka yang dipertaruhkan, maka permainan akan memenangkan (Teslet id, 2020).
2. QiuQiu adalah jenis permainan judi dimana secara visual menggunakan angka pada kartu domino sebagai medianya. permainan judi online ini terdiri dari 28 kartu, yang mempunyai titik-titik dengan nilai yang berbeda. Domino biasanya dimainkan dua sampai enam orang dalam setiap putaran. Setiap pemain akan dibagikan empat kartu, yang dapat dipasangkan sehingga menghasilkan nilai tertinggi dari masing-masing pasangan yaitu nilai 9. Pemain dengan nilai kombinasi tertinggi akan keluar sebagai pemenang. Pada saat memulai permainan pemain akan diberikan tiga kartu pada saat putaran awal, dan terjadilah proses pertaruhan saling mempertaruhkan sejumlah uang dan probabilitas kemenangan, untuk mengambil kartu keempat (Teslet id, 2020).
3. Judi bola merupakan judi yang termasuk paling banyak disukai. Judi bola merupakan pertaruhan antara menentukan pihak atau tim bola mana yang memenangi pertandingan sepak bola ataupun jenis pertandingan permainan bola lainnya. Biasanya judi bola sering menggunakan tebak skor atau poin angka yang akan terjadi dalam pertandingan bola tersebut.
4. Jenis Permainan Slot judi Slot selalu berhubungan dengan sebuah mesin pengoprasian. Diberbagai negara mesin-mesin tersebut slot tersebut memiliki julukan masing-masing, Mesin slot (Bahasa Inggris Amerika: *slot machine*), mesin buah (Bahasa Inggris Britania: *fruit machine*), mesin poker (Bahasa Inggris Australia: *poker machine*) atau hanya slot (Inggris Amerika) adalah sebuah mesin judi kasino dengan tiga putaran atau lebih yang berputar ketika sebuah tombol ditekan. Mesin slot adalah metode judi

paling populer di kasino dan mencakup sekitar 70 persen pendapatan rata-rata kasino (Cooper, 2005).

Masyarakat masa kini menghadapi tuntutan dan harapan, bahaya dan godaan yang lebih kompleks dibandingkan yang dihadapi oleh masyarakat yang hidup pada masa lalu. Lingkungan pergaulan dapat mempengaruhi pola pikir dan tindakan yang akan diambil oleh seorang individu dalam menjalani kehidupan yang nyata. Semakin positif lingkungan dimana seorang tumbuh akan tumbuh menjadi individu masyarakat yang baik pula, maka hal tersebut akan mempengaruhi pola pikir dan tindakannya untuk bertindak secara positif serta tidak menyimpang terhadap norma sosial dan hukum yang berlaku. Sementara jika seseorang tumbuh dilingkungan yang negatif maka tidak dapat dipungkiri individu-individu di dalam lingkungan bermasyarakat tersebut akan jatuh kedalam alkohol, narkoba, kenakalan, dan berbagai bentuk perilaku maladaptive, seperti pencurian, perilaku asusila bahkan kekerasan dan pembunuhan. Dalam tahap belajar sosial didalam lingkungan inilah individu belajar memahami kebiasaan yang dianggap mereka benar dalam sebuah kehidupan bermasyarakat, sehingga beberapa individu tersebut berusaha untuk mencontoh, meniru dan melakukan hal tersebut.

Selain pengaruh lingkungan yang mempengaruhi seorang individu dalam bermasyarakat untuk mengenal judi online, faktor internal dalam diri juga dapat menjadi sebab awal mula seorang individu terjun dalam dunia perjudian *online*. Pada masa remaja adalah masa seorang individu bertumbuh bertransisi, perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Soares, 2013), sehingga memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap suatu hal, membuat berbagai tindakan yang dilakukan remaja sangat impulsive. Selain tindakan yang impulsive yang dilakukan remaja, keinginan untuk bertindak bebas menjadi salah satu faktor internal yang membuat remaja mengenal judi *online*. Keinginan untuk bertindak bebas adalah hal yang manusiawi, semua individu pasti tidak ingin hidupnya dikekang oleh satu aturan norma maupun peraturan hukum yang ada.

Dalam faktor internal ini pun tidak luput dari faktor kemajuan teknologi yang ada, dimana dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa peranan iklan perjudian dalam media internet yang cukup mempengaruhi tumbuhnya keinginan remaja maupun orang dewasa untuk masuk ke dalam praktik perjudian *online*. Dalam media sosial *facebook*, *twitter*, dan *youtube* terdapat banyak akun yang mempromosikan situs-situs judi *online* dengan menyertakan probabilitas kemenangan yang cukup menggiurkan, sehingga beberapa masyarakat di wilayah kelurahan Kedaung merasa tertarik untuk melakukan kegiatan judi *online* karena dianggap menarik dan dapat menghasilkan materi yang dapat dimanfaatkan oleh mereka. Menurut Suharya (2019) selain faktor lingkungan yang mempengaruhi seorang masuk dalam perjudian *online*, faktor kemungkinan probabilitas kemenangan menjadi faktor lain mengapa beberapa individu masuk ke dalam perjudian *online* (Susanti, 2021). Walaupun kemungkinan kemenangan dalam permainan judi *online* tidak menentu, namun tujuan untuk mencapai kemenangan tersebut adalah hal paling mendasar, ditambah dengan pengalaman sudah pernah mengalami kemenangan-kemenangan sebelumnya,



maka rasa penasaran untuk mendapatkan kemenangan selanjutnya menjadi candu untuk terus bermain judi *online*.

Kemajuan dibidang teknologi juga mengambil peran penting dalam ketersediaan dan kemudahan mengakses situs-situs perjudian *online*. Dengan promosi besar-besaran yang dilakukan dengan iming-iming probabilitas kemenangan, serta dengan berbagai macam jenis permainan-permainan judi *online* yang menarik, membuat probabilitas ketertarikan dalam bermain judi online pun juga meningkat. Penetrasi internet yang meningkat juga cenderung mengarah pada peluang baru untuk perjudian *online*, dengan tingkat partisipasi yang meningkat secara global. Penelitian internasional menunjukkan bahwa antara 1 dan 30 persen orang dewasa telah berjudi *online* (Banks, 2017).

Dalam proses penelitian tahap pertama peneliti mengobservasi tempat, dimana saja biasanya beberapa warga masyarakat bermain judi *online*, peneliti mendapatkan informasi bahwa warung internet (warnet) dan tempat-tempat berkumpul (tongkrongan) menjadi tempat yang leluasa bagi mereka untuk melakukan judi online. Alasan dari mereka adalah bahwa warnet dan tempat mereka berkumpul merupakan tempat yang aman, dalam artian beberapa masyarakat ini sebenarnya sadar akan penyimpangan dan pelanggaran hukum yang mereka lakukan, maka mereka mencari cara agar masyarakat umum maupun pihak kepolisian tidak menindak mereka. Selanjutnya peneliti menemukan informasi bahwa ada beberapa perjudian *online* berkedok aplikasi permainan yang dapat di unduh di *google play store* seperti *higgs domino* dan *zigga poker*. Dimana di dalam permainan tersebut pemain dapat mendapatkan sejumlah uang dari kemenangan di dalam *game* tersebut dengan konversi mata uang yang berlaku dalam permainan tersebut (*chip*), dengan bertransaksi kepada sesama pemain.

Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan informasi bahwa jenis permainan termasuk faktor pendukung di dalamnya seperti kemudahan untuk memainkannya, modal yang diperlukan, dan probabilitas kemenangan yang besar cukup dapat dijadikan alasan mengapa sebagian masyarakat di wilayah kelurahan Kedaung memilih untuk terus bermain judi online. Dalam konteks permainan judi berjenis slot dan poker aspek perpaduan kemajuan teknologi baik secara visual maupun audio (efek suara, pola sorot cahaya, pola animasi simbol) memberikan potensi sebuah ketertarikan khusus untuk bermain ataupun terus bermain permainan judi jenis slot ataupun poker. Faktor lain adalah karakteristik yang struktural untuk terus memainkannya adalah persentase kemungkinan yang menarik, skenario kecelakaan, dan perkalian dari kemenangan dapat mendorong seorang individu untuk tertarik untuk bermain (Banks, 2017; De Luigi et al., 2018; Soares, 2013)

Tidak sekedar pemuasan hasrat rekreasi dalam permainan judi online yang sekelompok masyarakat tersebut lakukan, namun demi menambah pemasukan mereka agar dapat digunakan untuk memenuhi keinginan dari masing-masing individu di wilayah kelurahan Kedaung. Dengan kata lain, uang dijadikan alat sekaligus alasan dalam memenuhi kebutuhan emosionalnya dan kebutuhan ekonominya, uang memfasilitasi para penjudi tersebut untuk bermain judi *online* demi mendapatkan uang yang mungkin hanya sedikit lebih banyak sekaligus dapat membuat faktor emosional untuk menghibur diri sendiri. Di sisi lain, seorang

individu memiliki kontrol masing-masing terhadap keaktifan bermain judi *online*, sebagian masyarakat yang melakukan perjudian *online* ini menganggap bahwa judi *online* adalah sebuah sarana rekreasional yang normal dan wajar dilakukan oleh masyarakat, kemudian mencontoh kegiatan judi *online* di dalam lingkungan mereka tinggal (De Luigi et al., 2018). Dengan teori pilihan rasional yang peneliti pakai dalam penelitian ini pilihan rasional mengapa masyarakat memilih untuk tetap memainkan judi *online* adalah faktor rekreasi yang dibalik motif tersebut terdapat motif ekonomi didalamnya.

Perjudian yang dilakukan memberikan keuntungan-keuntungan subjektif bagi para pemain maupun penikmatnya, dimana dengan bermain judi mereka memperoleh materi dengan cara yang cukup mudah, yang dibungkus dengan keuntungan lain seperti memperoleh kebahagiaan, hiburan, dari rekreasi yang mereka lakukan dalam judi *online* (De Luigi et al., 2018). Perjudian *online* dijadikan sarana bagi para pemainnya untuk memenuhi kebutuhan primer dari segi materi sekaligus menjadi sarana rekreasi mereka. *Rational Choice Theory* atau Teori Pilihan Rasional menjelaskan bahwa, pengambilan suatu keputusan adalah kehendak bebas dari masing-masing individu yang dipengaruhi oleh sudut pandang individu tersebut dalam melihat dan mempertimbangkan keuntungan atau kerugian yang akan dialami, dari keputusan yang akan diambil (Schallger, 1948). Narasumber memberikan keterangan bahwa hal tersebut adalah hal yang paling dirasa menguntungkan, dengan keterangan bahwa dapat menghasilkan uang dan bersenang-senang. *Rational Choice Theory* pun sangat erat kaitanya dengan penyimpangan yang dilakukan oleh seseorang atas dasar ekonomi dimana seseorang tidak harus memiliki banyak informasi atau pengetahuan untuk melakukan sebuah penyimpangan (Schallger, 1948).

Kegiatan judi *online* yang dilakukan oleh beberapa individu dalam masyarakat di wilayah Kelurahan kedaung berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan adalah bentuk kenakalan atau penyimpangan pada masyarakat dari proses penyelesaian masalah yang masing-masing dari individu di dalamnya tersebut alami, yaitu masalah ekonomi. Para individu di dalam masyarakat tersebut akhirnya berpikir untuk mencari jalan keluar dari masalah ekonomi yang menghantui mereka dengan berpikir bahwa judi *online* adalah jalan keluarnya, dengan beranggapan bahwa modal yang dibutuhkan serta resiko yang dihadapi tidak akan berat (Schallger, 1948), serta dengan keuntungan lebih dimana mereka mendapatkan hiburan ketika bermain judi *online* dari visual dan audio yang disajikan. Iklan-iklan dan promosi yang dilakukan besar-besaran oleh masing-masing platform penyedia jasa layanan judi *online* pun membuat para individu semakin tertarik dengan perjudian *online*, yang akhirnya membuat mereka beranggapan bahwa judi *online* adalah jalan keluar dari masalah mereka yang paling rasional untuk lepas dari semua tekanan masalah mereka. Namun sebagian besar dari narasumber dan responden tidak mengetahui bahwa apa yang mereka lakukan adalah bagian dari kenakalan, karena mereka menganggap judi *online* tersebut adalah kegiatan normal yang wajar dilakukan. Akan tetapi salah satu narasumber mengatakan bahwa ia sadar akan apa yang ia lakukan adalah bentuk kenakalan yang dapat diproses secara hukum, namun ia beralasan bahwa selagi tidak ada yang dirugikan dan tidak ada yang mengawasi akan tindakan perjudian tersebut, maka menurutnya sah-sah saja untuk dilakukan.

## Kesimpulan

Pada penelitian yang peneliti lakukan, dengan melakukan analisa dengan teori pilihan rasional atau Rational Choice peneliti mengambil kesimpulan bahwa, teori *Rational Choice* tersebut, menjadi alasan utama mengapa sebagian masyarakat di Kelurahan Kedaung memilih melakukan aktivitas yang menyimpang yaitu judi *online* karena faktor pemenuhan kebutuhan ekonomi. Meski kegiatan judi *online* telah dikategorikan sebagai kegiatan yang melanggar hukum, para pemain judi *online* tersebut mengabaikan hukum yang berlaku tersebut dengan dalil bahwa keuntungan yang mereka dapatkan serta kepuasan hati yang mereka rasakan lebih membuat mereka memilih untuk bertindak menyimpang dan melawan hukum. Pelaku perjudian *online* dapat dikatakan sebagai korban dalam penyimpangan yang mereka lakukan karena memposisikan diri mereka dalam keadaan ketidakpastian.

Para pemain judi tersebut menganggap bahwa melakukan judi *online* adalah pilihan paling rasional karena hukum yang berlaku serta pengawasan dari pihak berwajib untuk kegiatan perjudian tersebut pun masih sangat kurang. Sehingga masyarakat yang melakukan judi *online* berpikir bahwa tindakan paling rasional untuk keluar dari masalah ekonomi yang mereka hadapi adalah bermain judi *online*. Kerugian yang dapat mereka alami dalam hal ini dapat diperhitungkan serta untuk penanganan hukumnya tidak terlalu terkontrol oleh pihak berwajib. Selain keuntungan dari faktor ekonomi kepuasan pribadi, alasan kesenangan individual menjadi alasan lain mengapa penjudi khususnya di wilayah Kelurahan Kedaung terikat dan aktif dalam permainan judi *online*.

## Daftar Pustaka

- Augustus, J. (2009). *Juvenile Delinquency: Theory, Practice, and Law, Tenth Edition*. 1–610.
- Banks, J. (2017). Perjudian Internet, Kejahatan dan Peraturan Virtual Lingkungan. In *Perjudian, Kejahatan dan Masyarakat* (pp. 183–232).
- Carrabine, E., Cox, P., Lee, M., Plummer, K., & South, N. (2009). *Criminology: A Sociology Introduction*.
- Cooper, M. (2005). *Sit and Spin How slot machines give gamblers the business*. <https://www.theatlantic.com/>  
<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2005/12/sit-and-spin/304392/>
- De Luigi, N., Gibertoni, D., Randon, E., & Scorcu, A. E. (2018). Patterns of Gambling Activities and Gambling Problems Among Italian High School Students: Results from a Latent Class Analysis. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 339–359. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9694-2>
- Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes, M. Ali Sodik, M. (2015). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue March).
- Gulo, A. S., Lasmadi, S., & Nawawi, K. (2020). Cyber Crime dalam Bentuk Phising

Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *PAMPAS Journal of Criminal*, 1(2), 68–81.

Hollén, L., Dörner, R., Griffiths, M. D., & Emond, A. (2020). Gambling in Young Adults Aged 17–24 Years: A Population-Based Study. *Journal of Gambling Studies*, 36(3), 747–766. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09948-z>

Ikhsan, M. (2015). Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Medianternet Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa Di Kota Pontianak Ditinjau Dari Sudut Kriminologi. In *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Untan (Jurnal Mahasiswa S1 Fakultas Hukum) Universitas Tanjungpura*.

Jonas, B., Leuschner, F., Eiling, A., Schoelen, C., Soellner, R., & Tossmann, P. (2020). Web-Based Intervention and Email-Counseling for Problem Gamblers: Results of a Randomized Controlled Trial. *Journal of Gambling Studies*, 36(4), 1341–1358. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09883-8>

Kalo, S., Mulyadi, M., & Yunara, E. (2018). *ANALISIS YURIDIS PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA JUDI ONLINE MENURUT UNDANG-UNDANG NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK*. 6(2), 18–43.

Mastono, B. (2013). Efektivitas Penerapan Hukum Terkait Perjudian Di Indonesia dan Singapura. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 23–33.

Price, A. (2020). Online Gambling in the Midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00366-1>

Rahmadhani, R. A. (2021). *definisi masyarakat menurut para ahli serta ciri unsur-unsurnya*. <https://Tirto.Id>. <https://tirto.id/definisi-masyarakat-menurut-para-ahli-serta-ciri-unsur-unsurnya-gbbv>

Reskrimsus Polri. (2020). [reskrimsus.metro.polri.go.id](https://reskrimsus.metro.polri.go.id). [https://Reskrimsus.Metro.Polri.Go.Id/?Page\\_id=179](https://Reskrimsus.Metro.Polri.Go.Id/?Page_id=179). [https://reskrimsus.metro.polri.go.id/?page\\_id=179](https://reskrimsus.metro.polri.go.id/?page_id=179)

Schallger, C. B. & F. (1948). Juvenile Delinquency. In *British Medical Journal* (3rd ed., Vol. 1, Issue 4550). <https://doi.org/10.1136/bmj.1.4550.572>

Soares, A. P. (2013). Konsep Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Susanti, R. (2021). JUDI ONLINE DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN (Online Gambling and Social Control of Rural Communities ). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>

Teslet id. (2020). *10 Game Judi Online Paling Menarik di Android, Iseng Berhadiah [18+]*. Line Today. <https://today.line.me/id/v2/article/1zl7r3>

Tim Advokat Suara Keadilan. (2019). *Judi Internet, Sejauh Manakah UU ITE Bisa Menjangkaunya?* Www.Hukumonline.Com.  
<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl7026/judi-internet--sejauh-manakah-uu-ite-bisa-menjangkaunya/>