

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perjudian merupakan suatu aktivitas permainan di mana peserta mempertaruhkan sejumlah nilai pada satu dari beberapa pilihan yang tersedia.¹ Hanya satu pilihan yang dianggap benar dan menentukan pemenang. Peserta yang kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pemenang. Ketentuan serta besaran taruhan telah disepakati sebelum permainan dimulai. Perjudian online telah menjadi fenomena sosial yang semakin mengkhawatirkan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin luas telah mempermudah masyarakat untuk terlibat dalam praktik perjudian digital. Meskipun secara hukum perjudian dilarang, kenyataannya banyak individu tetap mengakses situs-situs judi online dengan berbagai alasan, mulai dari faktor ekonomi hingga sekadar hiburan. Salah satu dampak yang semakin terlihat dari maraknya perjudian online adalah munculnya berbagai permasalahan sosial, seperti ketergantungan, kriminalitas, dan gangguan dalam kehidupan rumah tangga.

Judi online termasuk dalam *cybercrime*, telah banyak diatur oleh undang-undang di Indonesia. Perjudian merupakan bentuk pelanggaran berdasarkan Undang – Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) pada

¹ Lidia Meriaty Pasaribu dan Rencan C. Marbun, *Analisis Dampak Kasus Hati-Hati Judi Online terhadap Remaja*, Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 3, no. 4 (2024): 5634-5644.

pasal 27 ayat 2. Untuk tindak pidananya tertera pada Pasal 45 4 ayat 1 sebagai bukti larangan terhadap penyalahgunaan terhadap Informasi dan Media Elektronik ². Perjudian juga secara jelas dilarang dan disebutkan dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 ayat (1) KUHP. Perjudian juga diatur dalam peraturan khusus seperti dikutip dari hukumonline.com, Undang-Undang Republik Indonesia No.11 Pasal 27 ayat 2 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengartikan perjudian online adalah *“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”*. Perjudian online juga secara khusus diatur dalam peraturan khusus Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 Ayat (2) yang berbunyi *“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah)”*.

Banyak ragam jenis perjudian dalam media online seperti halnya judi bola, shio, togel, game online, dan lain – lain. Salah satu bentuk perjudian yang sangat digemari adalah judi game online. Poker, blackjack, domino, mahjong merupakan beberapa jenis

² W.N. Singadji, D.A. Hehanussa, dan R. Supusepa, *Penegakan Hukum Terhadap Judi Online Pada Masa Pandemi Covid-19*, TATOHI: Jurnal Ilmu Hukum 1, no. 8 (2022): 815–823,

game online yang dimainkan dalam forum casino. Perjudian slot online termasuk dalam perilaku penyimpangan sosial di masyarakat. Hal ini terlihat dari pandangan masyarakat yang menganggap perjudian bertentangan dengan norma dan sering membawa dampak negatif, baik bagi masyarakat maupun bagi individu yang terlibat.

Togel (Toto Gelap) merupakan salah satu bentuk perjudian yang telah lama dikenal di masyarakat, terutama di Indonesia. Togel sangat melekat dengan budaya masyarakat dan merupakan produk dari masyarakat marginal/ Judi togel merupakan jenis judi berbentuk lotre atau undian angka yang dibeli dari agen, yang pada akhirnya angka sesuai pada saat diundi itulah sebagai pemenangnya dan mendapatkan beberapa hadiah berupa uang sesuai dengan ketentuan aturan bermain togel, biasanya jumlah besar kecilnya uang diperoleh ditentukan oleh ketepatan dari jumlah angka yang dilihat dari belakang (buntut). Togel atau toto gelap dikatakan sangat khas Indonesia karena permainan tersebut diadopsi lotere yang umum dilakukan di luar negeri kemudian corak tersebut dimodifikasi hingga menjadi sangat khas, karena masyarakat kita yang masih kental dengan kepercayaan klenik, maka dari itu unsur mistis menjadi bumbu dalam permainan lotere gaya Indonesia yang disebut dengan togel.

Salah satu kasus yang mencerminkan ancaman dari perjudian online ilegal adalah penangkapan seorang pria asal Tiongkok, Yan Zhenxing, di Batam pada 22 Februari 2025. Yan ditangkap oleh pihak kepolisian Indonesia setelah terbukti terlibat dalam pencucian uang senilai hampir \$18 juta yang berasal dari aktivitas perjudian online ilegal di Tiongkok. Penangkapan ini dilakukan berdasarkan red notice dari Interpol, yang menunjukkan adanya kerja sama lintas negara dalam memberantas

kejahatan keuangan.³ Selain itu, kasus terbaru yang menarik perhatian publik adalah peristiwa yang melibatkan seorang polisi wanita (polwan) di Mojokerto yang nekat membakar suaminya karena gajinya habis digunakan untuk berjudi online. Kejadian ini tidak hanya mencerminkan dampak destruktif dari perjudian online terhadap keluarga, tetapi juga menunjukkan kurangnya pengawasan serta dukungan psikologis bagi aparat penegak hukum yang mengalami tekanan mental.⁴

Tercatat data pemain judi online di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi online tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Berdasarkan data demografi, pemain judi online usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun s.d. 20 tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 13% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang. Nilai transaksi judi online tahun 2024 merupakan pendapatan terbesar dari tahun 2019 dengan jumlah Rp. 101 Triliun.

Berdasarkan data PPAATK, selama tahun 2017 hingga 2023, pelaku judi online anak terbanyak berasal dari Kota Jakarta Timur. Sebanyak 4.563 pemain judi online di bawah usia 19 tahun berasal dari kota tersebut. Kabupaten Bogor berada di posisi kedua

³ Andika, *Polisi Tangkap Tukang Rekap dan Pemain Judi Togel di Batam* (2025), <https://rmnews.id/2025/02/22/polisi-tangkap-tukang-rekap-dan-pemain-judi-togel-di-batam/>, diakses 27 Februari 2025, 15.40.

⁴ Runik Sri Astuti, *Kasus Polwan Bakar Suami, Momentum Berantas Judi "Online"* (2024), <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2024/06/11/kasus-polwan-bakar-suami-momentum-berantas-judi-online>, diakses 27 Februari 2025, 15.30.

dengan total 4.432 pemain, diikuti Kota Jakarta Barat dengan 4.377 orang, Kota Jakarta Selatan dengan 3.971 orang, dan Kota Bandung dengan 3.478 orang. Secara keseluruhan, 10 kota/kabupaten dengan pemain judi online anak berasal dari Pulau Jawa.⁵ masih ada lanjutannya

Gambar 1. 1 Provinsi dengan Pelaku Judi Online Terbanyak



Sumber: PPATK, 2024

Judi *online* merusak perputaran keuangan negara. Kegiatan ini tentu melibatkan aliran keuangan dalam jumlah besar. Dana yang semestinya dialokasikan untuk kegiatan produktif mengalir menuju situs perjudian yang berada di luar negeri. Situs judi ini juga tidak menghasilkan keuntungan bagi negara mengingat tidak ada pajak yang dihasilkan dari situs-situs tersebut. Hal ini mampu mempengaruhi neraca

⁵ Agnes Z. Yonatan, *Pelaku Judi Online Anak Terbanyak Berasal dari Jakarta Timur* (2024), <https://goodstats.id/article/pelaku-judi-online-anak-terbanyak-berasal-dari-jakarta-timur-eUYvr>, diakses 27 Juli 2025.

pembayaran negara dan berdampak pada cadangan devisa. Apalagi, uang hasil judi *online* seringkali melalui praktik pencucian uang supaya keuntungan ilegal yang didapat dengan mudah diputar dan dihilangkan jejaknya. Dalam lingkup masyarakat, dampak negatif dari judi *online* juga tidak kalah terlihat. Beberapa penelitian menunjukkan judi *online* berdampak pada individu sebagai pemain serta lingkungan masyarakat. Judi *online* berdampak pada situasi rumah tangga yang seringkali menjadi panas akibat dari anggota keluarga yang bermain judi *online*, perselisihan antar warga yang resah akibat perilaku pemain judi *online*, serta tindak kriminal seperti pencurian. Judi *online* juga memberikan dampak pada remaja.⁶ Individu dengan keuangan terbatas, seringkali melakukan segala cara untuk bisa bermain judi, seperti menggadaikan atau menjual barang-barang mereka. Judi *online* mampu menimbulkan masalah sosial pada lingkup masyarakat yang menjadi lokasi perjudian dilakukan yang akhirnya mampu merusak sistem sosial dalam lingkungan itu sendiri.

Alasan dari beberapa individu bermain judi togel. *Pertama*, perbuatan yang dilakukan berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut beratur terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan. *Kedua*, untung-untungan, yang artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada

⁶ R. Susanti, *Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*, ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya 10, no. 1 (2021): 116–129.

unsur spekulatif atau kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih. *Ketiga* dalam permainan atau perlombaan ini selalu ada taruhan yang dipasang oleh para pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harga benda lainnya. Bahkan kadang istri pun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan

Pelaku atau orang yang bermain judi online ada dari kalangan dewasa hingga orang tua, kebanyakan masyarakat sering diidentikan dengan masyarakat marginal dengan berbagai stereotype kemalasan, fatalis, pendidikan rendah yang sering diberikan labeling oleh masyarakat umum kebanyakan. Dianggap sebagai penyakit masyarakat karena dianggap biang keladi kemiskinan serta berbagai masalah sosial lainnya. Judi menjadi masalah sosial karena membuat para pelaku tidak mau berusaha keras dalam memenuhi kebutuhan hidup dan hanya menginginkan jalan pintas untuk mencapai kesuksesan. Judi menjadi sebuah lingkaran setan kemiskinan, tidak menjadi solusi dan memperburuk keadaan.

Fenomena perjudian online, khususnya jenis togel, tidak semata-mata dapat dipahami sebagai bentuk penyimpangan sosial. Aktivitas ini juga mencerminkan dorongan manusiawi untuk bermain sebuah kecenderungan dasar yang melekat dalam kebudayaan. Bagi sebagian pelaku, berjudi bukan hanya tentang mengejar keuntungan ekonomi, tetapi juga tentang keterlibatan dalam permainan yang memberi sensasi,

ketegangan, dan bahkan makna sosial. Praktik ini menciptakan ruang simbolik tersendiri, di mana kemenangan bukan sekadar hasil finansial, tetapi juga menjadi simbol keberuntungan, kecerdikan, dan status dalam komunitas informal. Dalam konteks ini, perjudian online menjadi salah satu bentuk permainan yang dijalani serius oleh para pelakunya, sebagai pelarian dari tekanan hidup, cara mengisi kekosongan waktu, atau bahkan sebagai bentuk ekspresi diri.

Perjudian togel, baik yang berbasis konvensional maupun digital, telah menimbulkan berbagai dampak negatif, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun hukum. Dari sisi ekonomi, praktik togel seringkali memicu masalah finansial bagi pemainnya, terutama bagi mereka yang mengalami kecanduan dan terus-menerus mempertaruhkan uang tanpa perhitungan yang jelas. Dari segi sosial, togel berkontribusi terhadap meningkatnya angka kriminalitas, seperti pencurian dan penipuan, akibat dorongan untuk mendapatkan uang dengan cara instan. Sementara itu, dari sisi hukum, togel yang beroperasi secara ilegal kerap dikaitkan dengan praktik pencucian uang, korupsi, dan jaringan kriminal terorganisir.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terkait fenomena judi online jenis toto gelap di kalangan masyarakat Rawamangun Muka. Penelitian ini menjadi relevan mengingat praktik perjudian online terus mengalami peningkatan dan menimbulkan berbagai permasalahan sosial, mulai dari keretakan hubungan keluarga, tindakan kriminal, hingga melemahnya solidaritas sosial dalam komunitas. Meskipun aktivitas ini telah dilarang secara hukum, kenyataannya praktik berjudi tetap berlangsung dengan

melibatkan berbagai kelompok usia dan latar belakang sosial ekonomi. Dalam kerangka ini, penelitian tidak hanya memandang perjudian sebagai pelanggaran hukum atau deviasi moral, melainkan juga sebagai ekspresi budaya yang melekat pada manusia sebagai makhluk yang bermain. Dengan menggunakan pendekatan *Homo Ludens* dari Johan Huizinga, penelitian ini berusaha mengkaji praktik judi online sebagai bentuk aktivitas bermain yang sarat makna simbolik, sosial, dan emosional bagi pelakunya. Permainan, dalam hal ini berjudi, dipahami sebagai bagian dari cara individu mencari kesenangan, status, pengakuan, atau pelarian dari tekanan hidup. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana makna bermain tersebut terwujud dalam kehidupan sehari-hari para pelaku judi online di Rawamangun Muka, serta bagaimana aktivitas ini membentuk dinamika sosial dalam komunitas. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku perjudian dalam masyarakat, sekaligus menjadi dasar bagi pendekatan penanganan yang lebih kontekstual dan berakar pada pemaknaan sosial pelaku.

Oleh karena itu, peneliti hendak melakukan penelitian berdasarkan fenomena tersebut dengan penelitian yang berjudul “**Makna Bermain dalam Praktik Judi Online Togel di Rawamangun Muka, Jakarta Timur**”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada fenomena perjudian online jenis toto gelap (togel) di kalangan warga Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Praktik ini tidak hanya

dilihat sebagai bentuk pelanggaran hukum, tetapi juga sebagai aktivitas yang sarat dengan unsur permainan dan simbol sosial yang memiliki makna tersendiri bagi para pelakunya. Dalam konteks ini, perjudian togel online dipahami sebagai bentuk tindakan bermain yang berkembang menjadi bagian dari budaya sosial warga, dimana pelaku tidak hanya mencari keuntungan, tetapi juga pengalaman, pengakuan, dan bahkan identitas. Pendekatan ini mengacu pada pemikiran Johan Huizinga dalam *Homo Ludens*, yang menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang membentuk kebudayaan melalui permainan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana praktik berjudi togel online dimaknai sebagai aktivitas bermain yang membentuk struktur simbolik dalam kehidupan sosial warga.

Untuk mengarahkan penelitian agar tetap fokus dan terarah pada aspek-aspek yang relevan, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik perjudian online toto gelap dimaknai sebagai bentuk aktivitas bermain oleh warga Rawamangun Muka, Jakarta Timur?
2. Bagaimana permainan togel online menciptakan simbol, nilai, dan dinamika sosial dalam kehidupan masyarakat Rawamangun Muka?
3. Bagaimana keberadaan praktik perjudian online toto gelap memengaruhi struktur sosial dan keseharian komunitas di Rawamangun Muka?

1.3 Tujuan dan Signifikansi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana praktik perjudian online jenis toto gelap dimaknai sebagai aktivitas bermain oleh warga Rawamangun Muka, Jakarta Timur.
2. Untuk mengkaji bagaimana praktik bermain dalam konteks judi online menciptakan simbol, nilai, dan relasi sosial yang membentuk dinamika kehidupan masyarakat.
3. Untuk memahami dampak sosial, kultural, dan psikologis dari aktivitas perjudian online dalam kehidupan komunitas, baik pada tingkat individu maupun kelompok sosial di Rawamangun Muka.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Memberikan perspektif baru dalam kajian sosiologi budaya dengan memaknai perjudian tidak semata sebagai penyimpangan, tetapi juga sebagai bagian dari praktik bermain yang mengandung nilai simbolik, sosial, dan emosional.
2. Memperluas penerapan teori Homo Ludens dalam konteks kontemporer masyarakat urban, khususnya dalam memahami bagaimana aktivitas bermain dalam bentuk judi online yang berperan dalam membentuk dinamika identitas, status, dan hubungan sosial.

3. Menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi aspek permainan dalam praktik sosial lainnya, serta keterkaitannya dengan resistensi, pelarian, maupun pembentukan makna hidup di tengah tekanan ekonomi dan sosial.



1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan pemahaman yang lebih kontekstual kepada masyarakat mengenai alasan di balik keterlibatan warga dalam praktik judi online, yang tidak hanya didorong oleh motif ekonomi, tetapi juga oleh kebutuhan akan kesenangan, tantangan, dan eksistensi sosial.
2. Menjadi masukan bagi aparat pemerintah lokal, tokoh masyarakat, dan lembaga sosial dalam menyusun pendekatan penanganan perjudian yang tidak semata bersifat represif, tetapi juga menyentuh aspek budaya dan psikososial dari aktivitas bermain tersebut.
3. Mendorong munculnya alternatif kegiatan komunitas yang positif seperti ruang ekspresi, kreativitas, atau aktivitas kolektif lainnya yang dapat menjadi pengganti ruang bermain yang selama ini diisi oleh praktik perjudian online.

1.5 Tinjauan Literatur Sejenis

Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai acuan dan literatur yang digunakan merupakan penelitian mengenai judi *online*. Penelitian mengenai judul terkait judi *online* telah banyak dilakukan, terutama di lingkungan masyarakat, dan perguruan tinggi..

Pertama, Jurnal yang ditulis oleh Siringoringo et al. dalam Journal on Education berjudul “Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya” menyoroiti bagaimana tren ini berkembang, dampak negatif

yang ditimbulkan, serta strategi pencegahan yang dapat diterapkan untuk mengurangi keterlibatan mahasiswa dalam praktik perjudian daring.⁷

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami faktor-faktor yang mendorong mahasiswa terlibat dalam perjudian online. Temuan utama menunjukkan bahwa ada beberapa faktor utama yang menyebabkan keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas ini, di antaranya faktor ekonomi, sosial, dan psikologis. Dari segi ekonomi, mahasiswa yang mengalami tekanan finansial sering kali melihat perjudian online sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang, meskipun pada akhirnya justru menimbulkan kerugian besar. Faktor sosial juga berperan, di mana pengaruh teman sebaya dan lingkungan yang permisif terhadap perjudian mendorong mahasiswa untuk mencoba. Sementara itu, dari aspek psikologis, perjudian online sering kali digunakan sebagai bentuk pelarian dari stres akademik dan tekanan emosional.

Dampak negatif dari keterlibatan dalam perjudian online cukup signifikan. Mahasiswa yang terlibat dalam praktik ini cenderung mengalami kerugian finansial yang besar, bahkan sampai berhutang. Selain itu, keterlibatan dalam perjudian online juga berdampak pada penurunan prestasi akademik akibat hilangnya fokus dan meningkatnya kecemasan. Masalah kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, dan depresi, juga menjadi konsekuensi serius bagi mereka yang mengalami kekalahan terus-menerus dan kecanduan.

⁷ A. C. Siringoringo, S. Yunita, dan J. Jamaludin, *Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya*, **Journal on Education** 6, no. 2 (2024): 10948–10956.

Penelitian ini juga mengungkap beberapa hambatan dalam upaya penanganan masalah ini. Banyak mahasiswa yang merahasiakan kebiasaan berjudi mereka, sehingga sulit untuk mendapatkan bantuan. Selain itu, kurangnya edukasi mengenai dampak negatif perjudian online menyebabkan banyak mahasiswa terjerumus tanpa menyadari risiko yang dihadapi.

Sebagai solusi, Siringoringo et al. mengusulkan beberapa langkah pencegahan yang dapat diterapkan di lingkungan kampus. Edukasi dan sosialisasi mengenai bahaya perjudian online perlu diperkuat melalui seminar dan kampanye kesadaran di universitas. Selain itu, layanan konseling dan dukungan psikologis perlu diperluas agar mahasiswa yang memiliki masalah dengan perjudian dapat memperoleh bantuan profesional. Pihak kampus juga perlu menerapkan kebijakan yang lebih ketat terkait larangan perjudian serta meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas mahasiswa.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh arrafif dan Wiguna berjudul "*Phenomenological Analysis of The Rising Online Gambling Among Students in Kediri*", ditemukan bahwa perjudian online telah menjadi tren yang mengkhawatirkan di kalangan mahasiswa di Kediri. Berbagai faktor mendorong keterlibatan mereka dalam aktivitas ini, mulai dari aspek ekonomi hingga pengaruh pergaulan.

Salah satu faktor utama yang memicu mahasiswa untuk berjudi secara online adalah tekanan ekonomi. Banyak mahasiswa yang tergoda dengan janji keuntungan instan yang ditawarkan oleh platform perjudian online. Selain itu, lingkungan sosial juga memiliki peran besar dalam meningkatkan partisipasi mereka dalam perjudian. Mahasiswa yang memiliki teman atau komunitas yang terlibat dalam judi online

cenderung lebih mudah terpengaruh. Faktor lain yang turut berkontribusi adalah minimnya edukasi mengenai dampak negatif perjudian serta kurangnya pemahaman agama yang dapat menjadi penghalang moral dalam aktivitas ini.

Dampak yang ditimbulkan oleh perjudian online tidak bisa dianggap remeh. Salah satu konsekuensi utama adalah kecanduan, di mana mahasiswa terus berjudi meskipun mengalami kerugian besar. Selain itu, keterlibatan dalam perjudian online sering kali berujung pada stres dan gangguan mental akibat tekanan finansial yang semakin meningkat. Dalam banyak kasus, mahasiswa yang terjerumus ke dalam perjudian online mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan mereka, bahkan hingga terlilit hutang.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya pencegahan yang efektif. Edukasi mengenai bahaya perjudian online harus diperkuat melalui sosialisasi di lingkungan kampus. Selain itu, mahasiswa perlu diarahkan untuk memilih lingkungan pergaulan yang lebih sehat agar tidak mudah terpengaruh oleh ajakan berjudi.

Pengelolaan keuangan yang baik juga menjadi kunci penting dalam menghindari jebakan perjudian online. Selain itu, pemahaman agama yang lebih mendalam dapat membantu mahasiswa memiliki pegangan moral yang kuat untuk menolak keterlibatan dalam aktivitas ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa perjudian online merupakan ancaman serius bagi mahasiswa yang tidak hanya berdampak pada kondisi finansial mereka tetapi juga kesehatan mental dan sosial. Oleh karena itu, pencegahan harus dilakukan secara komprehensif dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, pemerintah, dan keluarga.

Kesadaran akan bahaya perjudian online perlu ditanamkan sejak dini agar mahasiswa tidak mudah tergoda oleh janji keuntungan instan yang pada akhirnya dapat merugikan mereka dalam jangka panjang.⁸

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Aldi Riyanto “Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online di Perguruan Tinggi X di Jakarta)”, menyoroti perjudian online sebagai bentuk perilaku menyimpang di kalangan mahasiswa. Penelitian ini membahas faktor pendorong keterlibatan mahasiswa dalam perjudian online, dampak sosial yang ditimbulkan, serta bagaimana perilaku ini dikaji dalam perspektif sosiologi.

Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa keterlibatan mahasiswa dalam perjudian online tidak hanya dipicu oleh faktor ekonomi, tetapi juga oleh pengaruh lingkungan sosial dan kemudahan akses teknologi. Beberapa mahasiswa menganggap perjudian online sebagai cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan, terutama bagi mereka yang memiliki tekanan finansial. Selain itu, pergaulan dengan teman-teman yang telah lebih dulu terlibat dalam judi online juga menjadi faktor signifikan yang mendorong mahasiswa untuk ikut serta. Teknologi yang semakin canggih dan hadirnya berbagai platform perjudian berbasis digital turut mempermudah akses mereka terhadap aktivitas ini.

Dalam perspektif sosiologi, Riyanto menjelaskan bahwa perjudian online dikategorikan sebagai bentuk perilaku menyimpang karena melanggar norma hukum

⁸ R. I. Arrafif dan F. A. Wiguna, *Phenomenological Analysis of the Rising Online Gambling among Students in Kediri*, Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis 8, no. 1 (2023).

dan sosial yang berlaku. Perilaku ini dapat dikaji dalam teori diferensiasi sosial, yang menjelaskan bagaimana interaksi dengan kelompok tertentu dapat mempengaruhi seseorang untuk menyimpang dari norma yang ada. Selain itu, teori anomie dari Emile Durkheim juga relevan dalam memahami fenomena ini, di mana mahasiswa yang mengalami tekanan ekonomi dan ketidakpastian masa depan cenderung mencari cara instan untuk mendapatkan keuntungan, termasuk melalui perjudian online.

Dampak dari perjudian online terhadap mahasiswa sangat beragam, mulai dari masalah keuangan hingga penurunan prestasi akademik. Banyak mahasiswa yang terjebak dalam siklus kecanduan, di mana mereka terus berjudi meskipun mengalami kerugian besar. Hal ini berdampak pada kesejahteraan mental mereka, dengan meningkatnya tingkat stres, kecemasan, bahkan depresi. Secara sosial, keterlibatan dalam perjudian online juga dapat menyebabkan degradasi moral, di mana individu menjadi kurang produktif dan kehilangan fokus dalam pendidikan serta tujuan hidup mereka.⁹

Keempat, Penelitian oleh M. Ramli et al. (2019) dalam jurnal Hassanudin Journal of Sociology (HJS) Vol. 1 No. 2 berjudul “Judi Online di Kalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)”. Penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan karakteristik remaja pelaku judi online. Penelitian ini juga menyebutkan mengenai dampak-dampak yang ditimbulkan dari perjudian *online*. Penelitian ini memberikan

⁹ A. Ryandito, *Permainan Judi Online dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online di Perguruan Tinggi X di Jakarta)* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022).

gambaran mengenai modal-modal yang dimiliki oleh para remaja pemain judi *online*. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai dampak yang ditimbulkan dari bermain judi *online*.¹⁰

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Tri Gunawan dan Ifan Andriado (2021) berjudul "Rasionalitas Pembentukan Perilaku Judi Togel: Studi Kasus Masyarakat Desa Sambigede, Kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang" berfokus pada rasionalitas pembentukan perilaku judi togel dan pemanfaatan hasil perjudian oleh masyarakat desa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya praktik perjudian togel di Desa Sambigede yang telah menjadi semacam "virus" dalam masyarakat, meskipun aktivitas tersebut dilarang secara hukum. Kondisi ekonomi masyarakat yang sebagian besar bergantung pada sektor pertanian dengan penghasilan musiman (3 kali panen per tahun) mendorong sebagian warga mencari jalan pintas melalui perjudian togel untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Peneliti menggunakan teori pilihan rasional dari James S. Coleman sebagai kerangka analisis. Teori ini memandang bahwa tindakan individu didasari oleh pilihan rasional untuk mencapai tujuan tertentu berdasarkan preferensi yang dimiliki. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari tiga orang pelaku judi togel yang dipilih menggunakan teknik purposive dan snowball sampling.

¹⁰ A. T. Ramli, *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)*, Hasanuddin Journal of Sociology 1 (2019).

Temuan empiris penelitian menunjukkan bahwa rasionalitas pembentukan perilaku judi togel dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu proses internalisasi, sosialisasi, dan enkulturasi dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Internalisasi nilai-nilai negatif terjadi dalam keluarga yang cenderung permisif terhadap praktik perjudian. Sosialisasi dengan lingkungan sekunder (tetangga dan teman) yang juga terlibat perjudian semakin menguatkan perilaku tersebut. Hasil perjudian dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti membeli beras, pupuk untuk sawah, dan kebutuhan rumah tangga lainnya. Penelitian ini memberikan pemahaman bagaimana rasionalitas ekonomi dan pengaruh lingkungan sosial berperan dalam pembentukan dan pelanggaran perilaku perjudian di level masyarakat desa.¹¹

Keenam, Penelitian yang dilakukan oleh Wahfidz Addiyansyah dan Rofi'ah berjudul "Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor" berfokus pada fenomena kecanduan judi online di kalangan remaja, dengan meneliti faktor-faktor penyebab, jenis permainan yang dimainkan, serta dampak yang ditimbulkan. Alasan pemilihan topik ini adalah karena tingginya angka keterlibatan remaja dalam praktik perjudian online yang memberikan dampak serius terhadap kehidupan pribadi dan sosial mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena kecanduan secara mendalam. Secara teoritis, penelitian ini memanfaatkan perspektif tindakan

¹¹ Tri Gunawan dan Ifan Andriado, *Rasionalitas Pembentukan Perilaku Judi "Togel": Studi Kasus Masyarakat Desa Sambigede, Kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang*, JSHP: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan 5, no. 1 (2021): 81–88.

sosial Max Weber dan pendekatan fenomenologi. Weber menyoroti bagaimana motivasi, tujuan, dan keyakinan individu mendorong perilaku tertentu, sedangkan pendekatan fenomenologi digunakan untuk memahami pengalaman sadar para remaja dalam konteks sosial mereka.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi dengan teknik purposive sampling terhadap remaja di Desa Cilebut Barat. Temuan empiris menunjukkan bahwa faktor pendorong utama kecanduan judi online adalah kemiskinan, pengangguran, pengaruh lingkungan, dan proses belajar yang diinternalisasi. Jenis judi yang paling banyak dimainkan adalah pragmatic play, poker online, dan togel. Dampak yang dirasakan remaja sangat signifikan, mulai dari gangguan mental, kerusakan finansial, hingga risiko kriminalitas dan keretakan hubungan sosial.

Penelitian ini juga mengidentifikasi bentuk tindakan sosial remaja yang meliputi rasionalitas instrumental, tindakan afektif, tindakan tradisional, dan rasionalitas nilai, yang kesemuanya menunjukkan kompleksitas proses sosial dalam membentuk perilaku berjudi. Keseluruhan studi ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dan menangani permasalahan judi online yang kian mengkhawatirkan di kalangan remaja.¹²

¹² Wahfidz Addiyansyah, *Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor*, MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya 1, no. 1 (2023): 13–22.

Ketujuh, Disertasi oleh Zulrahman Rasyid (2017) yang berjudul “Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat faktor yang menyebabkan individu terlibat dalam permainan judi *online* serta melihat dampak permainan judi *online* terhadap individu. Penelitian ini sendiri dikaji melalui metode kualitatif dengan teori interaksi sosial milik Max Weber. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak jenis situs perjudian yang ada di jaringan internet, serta proses awal mahasiswa mengetahui adanya perjudian online diawali dengan adanya interaksi dengan sesama individu, baik dalam satu kampus maupun dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang sudah terlebih dahulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi online, serta terdapat faktor lain yang menyebabkan tidak bisa berhenti sampai sekarang. Dengan keikutsertaan individu dalam permainan judi online, mereka juga merasakan dampak negatif yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap pergaulan, dampak terhadap ekonomi, dan dampak terhadap pribadi.¹³

Kedelapan, disertasi oleh Sultan Fasya Rifahdi Nasution (2024) yang berjudul “Penegakan Hukum dalam Pemberantasan Penyalahgunaan Platform Digital Live Streaming untuk Promosi Judi Online” penelitian ini bertujuan untuk melihat untuk menganalisis efektivitas penegakan hukum di Indonesia dalam mengatasi promosi judi online, serta membandingkannya dengan regulasi yang diterapkan di Singapura dan Australia. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan

¹³ Zulrahman Rasyid, *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* (Disertasi doktor, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017).

pendekatan perbandingan hukum. Data diperoleh melalui studi pustaka terhadap peraturan perundang-undangan, literatur hukum, dan artikel ilmiah yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Indonesia memiliki regulasi terkait perjudian dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta KUHP, namun belum ada ketentuan yang secara khusus mengatur promosi judi online di platform digital. Sementara itu, Singapura dan Australia telah memiliki regulasi khusus yang efektif dalam mengatur dan menindak promosi judi online. Dari hasil analisis, disimpulkan bahwa perlu adanya pembaharuan regulasi di Indonesia yang secara spesifik mengatur promosi judi online. Selain itu, penting untuk memperkuat kerja sama internasional dan meningkatkan kapasitas aparat penegak hukum dalam menangani kejahatan berbasis teknologi. Langkah-langkah ini diharapkan mampu menekan penyebaran promosi judi online di Indonesia dan menciptakan lingkungan digital yang lebih aman.¹⁴

Kesembilan disertasi ditulis oleh Apriandi, Rifqi Yusuf (2024) yang berjudul “Penegakan Hukum Terhadap Judi Online Di Indonesia Dan Kamboja” penelitian ini bertujuan untuk memahami perbedaan dan persamaan dalam regulasi serta langkah-langkah penegakan hukum yang diterapkan kedua negara dalam memberantas judi online. Pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini meliputi bagaimana kebijakan dan tindakan aparat penegak hukum dalam menangani kasus judi online di

¹⁴ Sultan Fasya Rifahdi Nasution, *Penegakan Hukum dalam Pemberantasan Penyalahgunaan Platform Digital Live Streaming untuk Promosi Judi Online* (Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, 2024).

Indonesia dan Kamboja, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penegakan hukum di kedua negara. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian ini difokuskan pada analisis kebijakan hukum yang terkait dengan perjudian online, serta pendekatan komparatif untuk memahami penerapan hukum di Indonesia dan Kamboja. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer, yaitu Undang-Undang dan peraturan terkait yang berlaku di masing-masing negara, serta data sekunder berupa literatur dan penelitian sebelumnya mengenai penegakan hukum tindak pidana judi online. Penelitian ini menghasilkan dua kesimpulan utama: pertama, kebijakan hukum di Indonesia terhadap tindak pidana judi online cenderung lebih tegas dengan penegakan yang melibatkan tindakan preventif dan represif. Di sisi lain, Kamboja menunjukkan perbedaan dalam regulasi, terutama terkait dengan izin khusus untuk kasino di wilayah tertentu.¹⁵

Kesepuluh, buku yang ditulis oleh Johan Huizinga yang berjudul *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, merupakan karya klasik yang membahas peran penting permainan (*play*) dalam pembentukan dan perkembangan budaya manusia. Huizinga berargumen bahwa aktivitas bermain bukan sekadar hiburan, melainkan fondasi mendasar bagi lahirnya institusi sosial, hukum, seni, hingga agama. Ia memperkenalkan konsep “*homo ludens*” atau “manusia bermain” sebagai pelengkap bagi *homo sapiens* dan *homo faber*, menekankan bahwa dorongan bermain

¹⁵ Rifqi Yusuf Apriandi, Penegakan Hukum terhadap Judi Online di Indonesia dan Kamboja (2024).

melekat dalam sifat manusia dan mampu melahirkan makna, struktur, dan kebudayaan. Permainan, menurut Huizinga, memiliki batas waktu dan ruang tertentu, diatur oleh aturan, dan dilakukan demi kesenangan, meskipun kadang dilakukan dengan keseriusan tinggi.

Ketika dikaitkan dengan fenomena judi online, pendekatan Huizinga membuka pemahaman bahwa praktik ini juga berakar pada dorongan bermain manusia. Namun, judi online menunjukkan distorsi terhadap esensi permainan yang dimaksud Huizinga. Jika permainan murni bertujuan untuk kesenangan dan imajinasi, maka judi *online* telah melampaui batas itu, karena melibatkan taruhan uang nyata dan motivasi instrumental berupa keuntungan finansial. Judi online masih mempertahankan beberapa elemen permainan seperti aturan main, kompetisi, dan ruang maya khusus tetapi makna budaya yang terkandung menjadi ambivalen. Fenomena ini mencerminkan bagaimana unsur lunak dapat tereksploitasi oleh logika ekonomi dan teknologi digital, sehingga permainan bukan lagi sarana pembentukan kebudayaan yang sehat, melainkan berpotensi menjadi instrumen ketergantungan dan perusakan sosial.

Perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan mendalam terhadap tindakan sosial dalam konteks perjudian online, yang ditinjau khusus di lingkungan Rawamangun Muka. Sementara penelitian sebelumnya telah membahas faktor-faktor penyebab, dampak, dan upaya pencegahan perjudian online di kalangan masyarakat Rawamangun Muka, penelitian ini akan menitikberatkan pada bagaimana tindakan sosial masyarakat di rawamangun muka terlibat dalam perjudian online, dengan fokus

pada permainan Toto Gelap. Pendekatan ini mengacu pada teori tindakan sosial Weber untuk mengidentifikasi motif dan persepsi masyarakat, serta faktor sosial di sekitar mereka yang berperan dalam keputusan untuk berjudi.

Selain itu, penelitian ini akan menganalisis bagaimana pengaruh teman sebaya, tekanan sosial, dan persepsi akan keuntungan yang cepat membentuk tindakan sosial mahasiswa dalam konteks perjudian slot online. Penelitian yang ada sebagian besar hanya meneliti faktor-faktor internal seperti kurangnya pemahaman agama atau motif ekonomi, sementara penelitian ini akan menggali lebih dalam mengenai proses sosial yang terjadi di rawamangun muka, seperti bagaimana interaksi sehari-hari atau lingkungan teman sebaya dapat mempengaruhi keputusan berjudi masyarakat. Studi kasus yang berfokus pada masyarakat Rawamangun Muka juga memberikan ruang untuk meneliti secara lebih spesifik dinamika sosial di dalam institusi ini, yang mungkin berbeda dari lingkungan kampus lain.

Penelitian ini juga akan menganalisis tindakan sosial dalam konteks tren dan budaya perjudian slot yang berkembang di kampus. Aspek-aspek ini memberikan dimensi baru bagi pemahaman mengenai judi online, yakni bukan sekadar aktivitas individual, tetapi sebagai fenomena sosial yang terkait erat dengan pengaruh lingkungan dan norma kelompok di kalangan masyarakat di Rawamangun Muka. Penelitian ini akan menelusuri bagaimana norma dan persepsi tentang perjudian terbentuk dan berkembang di lingkungan kampus, khususnya terkait permainan slot online. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada aspek individu atau dampak perjudian, penelitian ini akan mengamati dinamika sosial yang mungkin

mendorong normalisasi perjudian dalam kelompok masyarakat. Penelitian ini akan mengidentifikasi apakah ada persepsi bahwa perjudian, terutama permainan slot online, merupakan aktivitas yang biasa atau bahkan diterima sebagai cara cepat mendapatkan uang. Dengan memahami persepsi ini, penelitian diharapkan dapat mengungkap pola pikir yang mendasari tindakan berjudi. Pendekatan ini akan memberikan wawasan baru tentang bagaimana sikap permisif atau pengaruh kelompok dapat membentuk tindakan sosial masyarakat terhadap perjudian, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang program pencegahan yang lebih efektif dan sesuai dengan kondisi di lingkungan Rawamangun Muka.

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Judi Online sebagai Masalah Sosial

Dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) perjudian diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan. Kemudian Berjudi ialah Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-an berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula. Kemudian, berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP, judi adalah tiap-tiap

permainan yang umumnya terdapat kemungkinan untuk untung karena adanya peruntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terlatih.¹⁶

Masalah sosial adalah kondisi atau situasi dalam masyarakat yang dianggap merugikan, mengganggu kesejahteraan, atau bertentangan dengan norma dan nilai yang berlaku. Masalah sosial biasanya muncul ketika ada kesenjangan antara harapan sosial dan realitas yang terjadi, serta berdampak negatif pada individu atau kelompok dalam masyarakat. Perilaku-perilaku menyimpang tergolong dalam masalah sosial, yaitu perilaku yang mengandung unsur yang dianggap melanggar dan menyimpang terhadap nilai, norma, dan standar sosial tertentu. Masalah sosial seperti: prostitusi, kemiskinan, korupsi dan perjudian juga dimungkinkan dengan adanya lembaga-lembaga kemasyarakatan yang secara formal ada, akan tetapi sebetulnya secara riil sudah tidak berfungsi¹⁷. Judi merupakan masalah sosial, karena melanggar dengan norma hukum yang ada di Indonesia. Sosiologi pada dasarnya mempelajari tatanan masyarakat dari sisi yang baik. Namun, apabila kemudian mengenai tatanan masyarakat dari sisi yang buruk. Tidak hanya sosiologi, masalah sosial dan kriminologi juga turut andil dalam mengkaji pelanggaran norma atau penyimpangan. Inilah yang kemudian diperkenalkan sebagai sosiologi perilaku menyimpang. Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu

¹⁶ Suadi Izra, *Judi Online Sebagai Problematika yang Menggerogoti Dimensi Kehidupan Bersarang di Balik Kemajuan Teknologi Digital*, **Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik** 1, no. 5 (Oktober 2024): 250–263.

¹⁷ Drs. Jokie Siahaan, *Perilaku Menyimpang: Pendekatan Sosiologi* (Jakarta: Indeks, 2009), hlm. 36.

akan mengakibatkan masalah sosial, kejadian tersebut terjadi karena adanya interaksi sosial antar individu, individu dengan kelompok dan antar kelompok. Yang terjadi pada masyarakat yang melakukan judi togel yaitu bersikap adiksi (kecanduan) dan menjadi pesta miras karena hasil kemenangan yang mereka dapatkan akan digunakan untuk berpesta minuman keras. Selain itu ada juga faktor yang menyebabkan remaja melakukan judi yaitu ada 4 faktor, yaitu : 1) faktor belajar. 2) faktor lingkungan. 3) faktor lapangan kerja.

1.6.2 Judi Toto Gelap

Togel merupakan bentuk permainan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar. Judi togel adalah sesuatu perbuatan kejahatan yang melakukan pertaruhan uang yaitu sebagai alatnya kupon togel dimana didalam kupon terdapat angka-angka yang akan dipertaruhkan dengan uang. Tentang permainan judi togel, permainan togel yaitu, nomor togel dimulai dari nomor 01-100. Untuk 1 nomornya seharga Rp.1.000,- sedangkan dalam permainan tersebut terdapat macam angka yakni 2 angka, 3 angka dan 4 angka. Hadiah untuk 2 angka yaitu Rp.60.000,- hadiah 3 angka mendapatkan Rp.300.000,- dan hadiah 4 angka yaitu Rp.2.000.000, itupun berlaku untuk kelipatan seperti : membeli 3 angka

sebanyak 4 kali, maka jika ketiga nomor tersebut keluar akan mendapatkan Rp.300.000 dikalikan 4 yakni Rp.1.200.000.¹⁸

1.6.3 Teori Homo Ludens

Teori *Homo Ludens* dikemukakan oleh Johan Huizinga dalam bukunya yang berjudul *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (1938). Johan Huizinga (1872–1945) adalah seorang sejarawan dan teoretikus budaya asal Belanda. Johan Huizinga mengemukakan bahwa bermain bukan sekadar kegiatan hiburan atau pengisi waktu luang, melainkan sebuah aktivitas fundamental dalam membentuk budaya dan kehidupan manusia. Istilah *homo ludens* secara harfiah berarti “manusia yang bermain”, yang menunjukkan bahwa tindakan bermain merupakan salah satu elemen utama dalam perilaku dan eksistensi manusia, setara dengan *homo sapiens* (manusia berpikir) atau *homo faber* (manusia pembuat).

Menurut Johan Huizinga dalam bukunya *Homo Ludens*, aktivitas bermain memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya dari kegiatan manusia lainnya. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dari pihak manapun, sehingga memberikan kebebasan penuh bagi pelakunya untuk terlibat atau tidak. Selain itu, bermain selalu berada dalam batasan ruang dan waktu tertentu, menciptakan dunia sementara yang terpisah

¹⁸ Legendsinclair.com, “Cara Jitu Menebak hingga Mengetahui Sistem Kerja Togel Online,” Volume 2 (27 Februari 2025)..

dari kehidupan nyata namun memiliki makna tersendiri. Aktivitas ini bersifat simbolis karena melibatkan aturan-aturan yang tidak selalu eksplisit namun dipahami bersama oleh para pelaku permainan, sehingga menciptakan struktur yang kohesif di dalamnya. Dalam prosesnya, bermain juga memunculkan ketegangan, tantangan, dan kesenangan, yang membangkitkan emosi dan keterlibatan penuh secara mental maupun fisik dari pemainnya. Permainan dijalankan dengan mengikuti aturan yang telah disepakati secara sadar, yang menjadikan permainan itu sah di mata komunitas yang terlibat.

Dalam konteks penelitian ini, teori *Homo Ludens* digunakan untuk memahami keterlibatan individu dalam perjudian online jenis Toto Gelap (Togel) bukan hanya sebagai aktivitas ekonomi, tetapi sebagai bentuk permainan yang sarat makna budaya dan sosial. Aktivitas berjudi dapat dilihat sebagai bentuk *play* atau permainan serius yang dilakukan bukan semata-mata untuk mencari keuntungan finansial, tetapi juga untuk mencapai pengalaman emosional, pengakuan sosial, dan identitas kelompok. Huizinga berpendapat bahwa permainan memiliki daya tarik tersendiri karena memberikan ruang simbolik di mana individu dapat keluar dari rutinitas dan struktur kehidupan nyata, masuk ke dalam dunia seolah-olah yang penuh tantangan dan ketidakpastian. Dalam dunia perjudian online, khususnya togel, pelaku masuk dalam arena simbolik tersebut, dimana kemenangan tidak hanya membawa uang, tetapi juga prestise, rasa berhasil, dan bahkan kehormatan di dalam komunitasnya.

Bagi sebagian pelaku, berjudi adalah sarana untuk menunjukkan keberanian, kecerdikan, dan keberuntungan kualitas yang sering dipandang tinggi dalam budaya permainan. Ini selaras dengan gagasan Huizinga bahwa permainan menciptakan nilai simbolik yang dapat membentuk hierarki sosial dalam kelompok. Pelaku judi yang sering menang bisa dianggap sebagai pemenang dalam dunia permainan yang diciptakan oleh komunitas perjudian itu sendiri, dan karenanya bisa mendapatkan pengakuan atau bahkan disegani. Dengan menggunakan kerangka *Homo Ludens*, penelitian ini berupaya menggali lebih dalam makna permainan judi sebagai bagian dari dinamika sosial dan budaya pelaku, khususnya dalam lingkungan sosial Rawamangun Muka. Pendekatan ini tidak hanya melihat judi sebagai bentuk penyimpangan atau deviasi sosial, tetapi sebagai ekspresi dari kebutuhan manusia untuk bermain, berkompetisi, dan membangun simbol identitas melalui aktivitas yang mengandung risiko dan ketegangan.

Teori ini juga membantu mengungkap fungsi sosial perjudian, seperti penciptaan ikatan sosial di antara sesama penjudi, pembentukan norma dalam komunitas perjudian, serta reproduksi nilai-nilai tertentu seperti keberuntungan, kecerdasan, dan keberanian. Dengan demikian, *Homo Ludens* menjadi lensa teoritik yang tepat untuk memahami motif, pengalaman, dan struktur simbolik yang melingkupi praktik perjudian online Toto Gelap di masyarakat.

1.6.4 Hubungan Antar Konsep

Skema 1. 1 Hubungan Antar Konsep



Sumber: Olah Data Peneliti, 2025

Skema 1.1 menggambarkan bagaimana konsep-konsep yang telah dijabarkan saling terkait dan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang Makna Bermain dalam Praktik Judi Online Togel di Rawamangun Muka, Jakarta Timur.

Hubungan antar konsep ini menunjukkan adanya hubungan yang erat antara konsep judi online, judi sebagai masalah sosial, praktik judi toto gelap (togel), dan pemaknaan melalui teori Homo Ludens. Judi online, sebagaimana didefinisikan dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan Pasal 303 KUHP, merupakan aktivitas mempertaruhkan uang atau harta dalam suatu permainan yang mengandung unsur keberuntungan maupun keahlian. Dalam praktiknya, salah satu bentuk judi online yang paling populer di masyarakat adalah judi toto gelap atau togel, di mana para pelaku bertaruh

dengan menebak angka-angka tertentu untuk memperoleh hadiah uang dalam jumlah besar. Fenomena ini tidak hanya sekadar aktivitas ekonomi, tetapi juga telah berkembang menjadi bagian dari dinamika sosial yang kompleks di masyarakat.

Judi online, khususnya togel, dipandang sebagai masalah sosial karena aktivitas ini bertentangan dengan norma hukum dan nilai-nilai sosial yang berlaku di Indonesia. Judi online menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti perilaku adiksi (kecanduan), pesta minuman keras, hingga keretakan hubungan sosial dalam keluarga dan masyarakat. Penyimpangan ini terjadi karena adanya kesenjangan antara harapan sosial dan realitas yang dihadapi masyarakat, di mana individu atau kelompok merasa terdorong untuk berjudi akibat faktor lingkungan, proses belajar, dan keterbatasan lapangan kerja. Dalam konteks sosiologi, perilaku berjudi dikategorikan sebagai perilaku menyimpang yang dapat menimbulkan masalah sosial lebih luas, seperti meningkatnya angka kriminalitas, kemiskinan, dan kerusakan moral masyarakat. Selain itu, keberadaan lembaga-lembaga kemasyarakatan yang secara formal ada namun tidak berfungsi secara efektif juga turut memperparah penyebaran praktik judi online di tengah masyarakat.

Praktik judi togel sebagai salah satu bentuk judi online memiliki karakteristik tersendiri. Permainan ini melibatkan taruhan uang pada kupon berisi angka-angka, dengan sistem hadiah yang bervariasi tergantung pada jumlah angka yang berhasil ditebak dengan benar. Hadiah yang ditawarkan

sangat menggiurkan, sehingga mendorong banyak orang untuk terus mencoba peruntungan mereka. Namun, di balik daya tarik ekonomi tersebut, terdapat dimensi sosial dan budaya yang tidak kalah penting untuk dipahami. Di sinilah teori Homo Ludens yang dikemukakan oleh Johan Huizinga menjadi sangat relevan. Menurut Huizinga, bermain adalah aktivitas fundamental dalam kehidupan manusia yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membentuk budaya, identitas, dan struktur sosial. Dalam konteks judi online, khususnya togel, aktivitas berjudi dapat dipahami sebagai bentuk permainan serius yang sarat makna simbolik. Para pelaku tidak hanya mengejar keuntungan finansial, tetapi juga mencari pengalaman emosional, pengakuan sosial, dan identitas kelompok di dalam komunitas perjudian.

Teori Homo Ludens membantu menjelaskan mengapa judi online, meskipun dilarang dan dianggap menyimpang, tetap memiliki daya tarik yang kuat bagi sebagian masyarakat. Aktivitas berjudi menciptakan ruang simbolik di mana individu dapat keluar dari rutinitas kehidupan sehari-hari dan masuk ke dalam dunia permainan yang penuh tantangan, ketidakpastian, dan sensasi. Dalam dunia ini, kemenangan tidak hanya berarti mendapatkan uang, tetapi juga membawa prestise, rasa berhasil, dan bahkan kehormatan di mata komunitasnya. Bagi sebagian pelaku, berjudi adalah sarana untuk menunjukkan keberanian, kecerdikan, dan keberuntungan. Nilai-nilai yang sering dipandang tinggi dalam budaya permainan. Dengan demikian, praktik judi online tidak hanya dapat dipahami sebagai bentuk penyimpangan sosial, tetapi juga sebagai

ekspresi kebutuhan manusia untuk bermain, berkompetisi, dan membangun simbol identitas melalui aktivitas yang mengandung risiko dan ketegangan.

Secara keseluruhan, hubungan antar konsep dalam kerangka konseptual ini menunjukkan bahwa judi online, khususnya togel, merupakan fenomena multidimensional yang tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga sosial, budaya, dan psikologis. Judi online menjadi masalah sosial karena melanggar norma dan menimbulkan berbagai dampak negatif, namun pada saat yang sama juga menjadi arena simbolik yang memberikan makna, identitas, dan ikatan sosial bagi para pelakunya. Teori Homo Ludens memberikan lensa teoritik yang tepat untuk memahami motif, pengalaman, dan struktur simbolik yang melingkupi praktik perjudian online di masyarakat, sehingga penelitian mengenai fenomena ini dapat memberikan gambaran yang lebih utuh dan mendalam tentang dinamika sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, khususnya di Rawamangun Muka.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode analisis kualitatif adalah teknik pengolahan data kualitatif yang dilakukan guna mendeskripsikan atau melakukan pembahasan

mendalam hasil penelitian melalui analisis konseptual dan analisis teoritik.¹⁹ Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, mencakup perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan aspek lainnya secara menyeluruh melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks alamiah tertentu dengan memanfaatkan berbagai metode alami. Penelitian ini ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang informan, karena sebagian besar informasi diperoleh dari pengalaman langsung informan atau objek penelitian.²⁰

Penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan bagaimana gambaran fenomena judi *online* toto gelap di rawamangun. Pendekatan penelitian dianggap tepat untuk menggali data yang sifatnya fokus dan mendalam melalui metode pengumpulan data yang hendak digunakan, yaitu wawancara. Penulis akan mengumpulkan informasi melalui narasumber mengenai perilaku judi *online* di lingkup masyarakat. Peneliti berfokus pada fenomena yang terjadi secara alamiah. Peneliti akan turun langsung ke lapangan guna mendapatkan data faktual tanpa adanya variabel kontrol yang terlibat dalam pengambilan data.

¹⁹Ismail Suardi Wekke et al., *Metode Penelitian Ekonomi Syariah* (Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku, Desember 2019).

²⁰L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002).

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini mengarah pada remaja atau orang dewasa yang terlibat dalam praktik judi online jenis togel di wilayah Rawamangun Muka. Hal ini dapat dilihat dari data PPATK tahun 2017 bahwa tingkat perjudian di Jakarta Timur merupakan yang tertinggi bila disandingkan dengan wilayah se-Jabodetabek.

Pemilihan informan dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip purposive sampling, yaitu memilih individu yang dinilai paling memahami fenomena perjudian online togel di Rawamangun Muka. Informan yang dipilih merupakan warga setempat yang aktif atau pernah terlibat langsung dalam praktik togel online, baik sebagai pemain rutin maupun sebagai bagian dari jaringan sosial yang mengelilinginya. Pertimbangan utama pemilihan mereka adalah kedalaman pengalaman, keragaman latar belakang sosial-ekonomi, serta kesediaan mereka untuk memberikan informasi secara terbuka mengenai motif, pola bermain, dan makna sosial yang mereka rasakan. Dengan cara ini, data yang diperoleh diharapkan mampu merepresentasikan realitas kompleks perjudian online di kawasan perkotaan tersebut sekaligus mengungkap dinamika budaya yang melingkupinya.

Tabel 1. 1 Karakteristik Informan

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Status
MW	22	Laki-Laki	Mahasiswa

OB	24	Laki-Laki	Pekerja
ZN	28	Laki-Laki	pekerja
HL	24	Laki-Laki	Mahasiswa
NQ	30	Laki-Laki	Pekerja
CC	49	Laki-Laki	Ketua RT
SP	32	Laki-Laki	Staff Kelurahan

Sumber: Olah data peneliti, 2025

1.7.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Rawamangun Muka, sebuah kawasan padat penduduk yang terletak di Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulo Gadung, Jakarta Timur. Wilayah ini dikenal sebagai bagian dari daerah urban yang dinamis, dengan karakteristik masyarakat yang heterogen, baik dari segi sosial, ekonomi, maupun budaya. Penduduknya terdiri dari berbagai kelompok etnis seperti Betawi, Jawa, Sunda, hingga Tionghoa, serta memiliki rentang pekerjaan yang beragam, mulai dari pekerja sektor formal pegawai negeri dan swasta, pedagang, pengemudi ojek daring, hingga mahasiswa dan pelajar. Kawasan Rawamangun Muka juga memiliki tingkat aksesibilitas internet yang tinggi, seiring dengan perkembangan infrastruktur digital dan penggunaan teknologi oleh masyarakat setempat. Banyak warga menggunakan smartphone dan media sosial sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari, yang secara tidak langsung juga membuka peluang bagi berkembangnya praktik judi online, terutama jenis togel digital yang mudah diakses melalui situs web

maupun aplikasi yang beredar secara bebas. Selain itu, lokasi ini dipilih secara purposive karena berdasarkan informasi dari warga setempat, tokoh masyarakat, serta pengamatan awal peneliti, tingkat partisipasi masyarakat dalam praktik perjudian online cukup tinggi. Hal ini terlihat dari percakapan yang sering terjadi di lingkungan publik seperti warung kopi, pangkalan ojek, maupun grup-grup percakapan daring lokal yang kerap membahas hasil taruhan atau angka jitu. Secara sosial, fenomena perjudian ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari konflik rumah tangga, tekanan ekonomi, hingga potensi keterlibatan dalam tindakan kriminal ringan seperti pencurian kecil atau penipuan. Dengan demikian, Rawamangun Muka menjadi wilayah yang representatif untuk menggambarkan praktik judi online di kawasan urban Jakarta Timur

Selain itu, Pemilihan Rawamangun Muka sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik wilayahnya yang merepresentasikan dinamika sosial perkotaan Jakarta Timur sekaligus tingginya intensitas praktik judi online jenis togel di kawasan tersebut. Rawamangun Muka memiliki kepadatan penduduk yang heterogen, meliputi kelas menengah, pekerja informal, hingga mahasiswa yang menjadikannya titik pertemuan berbagai latar belakang sosial ekonomi. Kawasan ini juga dikenal memiliki akses internet dan penetrasi teknologi yang tinggi, sehingga memudahkan warga untuk mengakses platform perjudian daring. Selain itu, berdasarkan data PPATK dan pemberitaan lokal, Jakarta Timur menempati peringkat tertinggi jumlah pemain judi online anak

dan dewasa, dengan Rawamangun sebagai salah satu titik konsentrasi aktivitas tersebut. Kondisi ini menjadikan Rawamangun Muka lokasi yang strategis untuk mengamati bagaimana praktik judi online bukan hanya berlangsung secara individual, tetapi juga berkelindan dengan jaringan sosial dan budaya lokal masyarakat perkotaan.

1.7.4 Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, peran peneliti sebagai pengumpul, pengolah, dan analis data. Peneliti bertanggung jawab untuk merancang dan melaksanakan penelitian dengan menggunakan pendekatan yang tepat, seperti penentuan fokus penelitian dan melakukan wawancara mendalam dengan informan, serta memastikan data yang diperoleh valid dan relevan dengan tujuan penelitian.

Selain itu, peneliti juga berperan dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan reduksi data dengan mengelompokkan, mengkategorikan, dan mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari wawancara. Proses ini membutuhkan ketelitian dan objektivitas agar kesimpulan yang dihasilkan tidak bias. Peneliti harus mampu menginterpretasikan temuan secara mendalam, dengan tetap merujuk pada teori yang relevan, seperti teori homo ludens, untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam metode penelitian kualitatif, data dapat dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi yang valid dan absah terkait permasalahan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi memiliki peranan yang sangat penting dalam metodologi penelitian kualitatif, menghadirkan kemampuan untuk secara langsung menyaksikan dan merekam berbagai interaksi dan perilaku subjek penelitian. Melalui proses observasi yang sistematis, peneliti dapat mendokumentasikan detail-detail penting serta merefleksikan secara mendalam terhadap dinamika yang terjadi dalam situasi penelitian. Segala apa yang terlihat, didengar, dan dirasakan selama observasi dapat dicatat dengan teliti, memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman yang komprehensif terkait dengan tema dan masalah yang sedang dikaji dalam penelitian. Pentingnya pengamatan tidak hanya terletak pada dokumentasi fakta fakta yang teramati, tetapi juga pada kemampuan peneliti untuk menganalisis dan mencatat secara terperinci tingkah laku individu atau kelompok yang diamati. Dengan demikian, observasi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas dan

pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach).²¹ Metodologi penelitian kualitatif, mendalam tentang masalah yang sedang diteliti. Selain itu, observasi memperkuat validitas data yang dikumpulkan. Dengan menyaksikan langsung objek atau fenomena yang diamati, peneliti dapat memastikan keakuratan dan kebenaran dari data yang tercatat. Ini membantu dalam meminimalkan potensi bias atau distorsi dalam interpretasi hasil observasi. Dengan kata lain, observasi visual memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh dan mendalam tentang subjek penelitian, sehingga memperkuat dasar bagi kesimpulan dan temuan yang dihasilkan. Dalam penelitian kualitatif, observasi tidak hanya menjadi alat untuk pengumpulan data, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami secara lebih baik dinamika dan kompleksitas dari fenomena yang sedang diteliti. (tambahan lokasi detail)

b. Wawancara

Dalam proses penelitian, sebagai teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara merupakan interaksi antara dua orang jangka pendek yang bertujuan eksplisit dari satu orang untuk mendapatkan informasi spesifik dari pihak yang

²¹ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*, cetakan pertama (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

diwawancarai.²² Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.²³ Dalam penelitian ini, wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi yang lebih mendalam dan detail mengenai pengalaman, motif, dan perspektif masyarakat terkait perjudian online, khususnya permainan slot. Melalui wawancara, peneliti dapat berinteraksi langsung dengan informan, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih holistik tentang faktor-faktor sosial, psikologis, dan ekonomi yang mempengaruhi keputusan mereka untuk terlibat dalam perjudian online. Wawancara menggunakan wawancara semi terstruktur. Peneliti akan membuat daftar pertanyaan tetapi tidak melepas kemungkinan terdapat pertanyaan yang muncul selama wawancara berlangsung. Wawancara ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi persepsi individu terhadap perjudian dalam konteks sosial di lingkungan perguruan tinggi, termasuk pengaruh teman sebaya dan faktor sosial lainnya. Dengan wawancara, peneliti dapat mengajukan pertanyaan terbuka yang memberikan kebebasan kepada

²² W. Neuman, *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, Seventh Edition (Assex: Pearson Education Limited, 2014).

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: PT Alfabet, 2016).

informan untuk menjelaskan alasan dan motivasi mereka secara lebih bebas dan jujur, tanpa pilihan yang terbatas.

1.7.6 Triangulasi Data

Triangulasi data adalah pendekatan analisis data kualitatif yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multi metode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Selain mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian, peneliti juga menguji kredibilitas suatu data melalui berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Tujuan dari triangulasi data adalah untuk meningkatkan validitas, keandalan, dan ketepatan hasil penelitian atau analisis dengan menggabungkan berbagai sumber atau metode pengumpulan data. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memastikan bahwa temuan mereka tercermin dari berbagai sudut pandang, mengurangi ketergantungan pada satu jenis data atau pendekatan analisis, serta mengidentifikasi dan mengurangi bias potensial. Hal ini memungkinkan untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif dan akurat tentang fenomena yang diteliti. Peneliti melakukan triangulasi data dengan membandingkan dan mencocokkan hasil wawancara antara informan dan juga menambah informan.

Untuk memastikan validitas data dalam penelitian ini, peneliti melakukan triangulasi data dengan membandingkan informasi dari tiga sumber

utama, yaitu hasil wawancara dengan lima pelaku judi online toto gelap di Rawamangun Muka, konfirmasi dari pihak RT dan kelurahan setempat, serta pengamatan langsung di lingkungan masyarakat. Dari hasil wawancara, para pelaku mengakui keterlibatan aktif dalam praktik judi online dan menyebutkan bahwa aktivitas ini telah menjadi kebiasaan umum di kalangan warga. Temuan ini diperkuat oleh pihak RT dan kelurahan yang membenarkan bahwa banyak warga di wilayah tersebut terlibat dalam judi online, meskipun mereka menghadapi keterbatasan dalam pengawasan. Selain itu, observasi lapangan menunjukkan adanya akses internet yang mudah dan tempat-tempat berkumpul informal yang mendukung aktivitas semacam itu. Ketiga sumber ini saling menguatkan dan menunjukkan bahwa fenomena judi online toto gelap di Rawamangun Muka merupakan masalah sosial yang nyata dan meluas.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, terdapat lima bab yang menyusun keseluruhan kerangka penelitian. Struktur tersebut diawali dengan bab pendahuluan yang menguraikan latar belakang topik, diikuti oleh dua bab yang menyajikan data empiris, kemudian dilanjutkan dengan satu bab yang berisi analisis, serta ditutup dengan bab kesimpulan dan saran.

BAB I Pendahuluan

Bab 1 dalam penelitian ini merupakan bagian pendahuluan yang menguraikan topik kajian melalui latar belakang permasalahan. Di dalamnya dibahas rumusan

masalah, tujuan, serta manfaat penelitian. Kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan turut disertakan untuk memberikan konteks. Kerangka konseptual disusun untuk menunjukkan keterkaitan antar konsep yang akan diteliti. Selain itu, dijelaskan secara rinci metodologi penelitian, mencakup pendekatan dan metode yang digunakan, subjek, lokasi dan waktu penelitian, peran peneliti, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB II Konteks Sosial Ekonomi Wilayah Rawamangun Muka

Bagian ini berisi setting lokasi penelitian dan profil informan, yaitu gambaran umum dan karakteristik mengenai kawasan Kelurahan Rawamangun Muka mendeskripsikan gambaran umum judi *online* terutama toto gelap (Togel) dan profil pemain judi *online* toto gelap di kawasan Kelurahan Rawamangun Muka.

BAB III Permainan Judi Online Toto Gelap Sebagai Aktivitas Bermain

Bagian ini berisi temuan penelitian, yaitu permainan judi *online* toto gelap sebagai aktivitas bermain yang mencakup awal keterlibatan dalam judi *online* toto gelap yang berisikan latar belakang ekonomi dan psikologis pemain, mendeskripsikan kemudahan akses dan pola bermain, serta dinamika interaksi sosial di kalangan pemain judi *online* toto gelap

BAB IV Judi Online Toto Gelap sebagai Struktur Sosial dan Keseharian Komunitas di Rawamangun Muka

Bab ini berisi analisis hasil penelitian, yaitu menganalisis bermain judi *online* toto gelap dalam perspektif teori bermain konsep homo ludens. Pada bab ini juga akan

dijelaskan mengenai judi sebagai identitas sosial, simbolisme kemenangan dan kehormatan dalam komunitas judi, serta dampak sosial judi *online* toto gelap.

BAB V Penutup

Bab 5 dalam penelitian ini merupakan bagian penutup yang memuat ringkasan keseluruhan proses dan hasil penelitian. Selain itu, disertakan pula saran-saran konstruktif sebagai kontribusi terhadap pengembangan ilmu dan praktik di bidang yang diteliti.

Secara umum, sistematika penulisan skripsi ini disusun secara logis dan runtut, dari bab pendahuluan hingga penutup, guna memberikan pemahaman menyeluruh terhadap topik yang dikaji. Setiap bab dirancang dengan fokus dan tujuan yang jelas untuk mendukung proses penelitian dan memperoleh kesimpulan yang tepat.

