

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Judi merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai bahan taruhan. Perjudian masuk ke dalam tindak kejahatan yang sudah ada dari zaman dahulu hingga masa kini. Praktek perjudian semakin marak terjadi di kalangan masyarakat hingga merusak sistem sosial, praktek perjudian tidak memandang umur karena pelakunya berasal dari semua golongan umur mulai dari remaja hingga lansia.

Setiap negara memiliki berbagai macam gaya perjudian yang berbeda-beda mulai dari dalam bentuk permainan kartu, dadu, berbagai pertandingan yang melibatkan hewan seperti adu ayam, adu kekuatan anjing, pertarungan di dalam ring tinju, memakai games ludo hingga balapan liar. Setiap orang yang mengikuti perjudian dengan berbagai macam gaya tersebut akan mempertaruhkan uang untuk menguji keberuntungan mereka dengan jumlah uang yang besar.

Di Indonesia perjudian merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum. Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (delict) yang meresahkan masyarakat (Kusumawarni, 2022). Walaupun praktek perjudian sudah diatur tegas dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, nyatanya masih banyak masyarakat yang tidak melek terhadap hukum yang berlaku dan menormalisasikan praktek judi.

Kemudahan dalam mengakses laman internet hingga akses halaman web tentu menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pergeseran praktek judi konpensional menuju judi online, sehingga judi semakin mudah dilakukan. Perjudian online, khususnya dalam bentuk slot, togel, dll yang

dibuat online, memberikan kemudahan akses yang signifikan bagi para pemain untuk berpartisipasi kapanpun dan dimanapun.

Aplikasi dan situs judi online yang disediakan oleh bandar judi dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja. Dengan demikian, pelaku judi online tidak lagi merasa khawatir atau perlu bersembunyi saat terlibat dalam aktivitas tersebut. Kemudahan akses ini menciptakan rasa nyaman dan aman bagi mereka, serta mengurangi kerumitan terkait persyaratan pembuatan akun.

Pemain judi online tidak merasa khawatir dalam melakukan aktivitas judi online. Pemain judi online menganggap bahwa perilaku berjudi sebagai tidak yang wajar untuk diri mereka sendiri. Pemain judi online tetap menyadari bahwa perbuatan mereka melanggar norma dan hukum. Penegakan hukum mengenai tindak kriminal perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat 2 UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi:

"Setiap orang dengan sengaja mendistribusikan tanpa hak, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian."

Sanksi bagi pelanggar pasal ini diperkuat dalam Pasal 45 ayat 2 UU Nomor 19 Tahun 2016, yang menetapkan hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda hingga Rp 1 miliar. Namun, setelah amandemen terbaru, sanksi ini diperberat menjadi hukuman penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda hingga Rp10 miliar. Regulasi yang dibuat oleh Pemerintah dalam menanggulangi praktik judi online yang semakin marak tentunya tidak berjalan sesuai harapan, penegakan hukum belum maksimal.

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Nurdiansyah, dkk (2024) menegaskan bahwa keterbatasan SDM (Sumber

Daya Manusia) merupakan salah satu faktor penghambat utama dalam penegakan hukum perjudian online. Keterbatasan tersebut tidak hanya berkaitan dengan jumlah aparat penegak hukum tetapi, turut menyangkut kualitas, kompetensi, dan kemampuan teknis untuk menangani permasalahan yang berkaitan dengan dunia digital. Dalam konteks perjudian online, penegakan hukum memerlukan keahlian untuk menganalisis kejahatan siber, melacak transaksi keuangan, dan memberantas situs bermuatan judi.

Sulitnya pelacakan terhadap situs perjudian online oleh team Satuan Tugas pemberantasan judi online yang dibentuk pada masa pemerintahan Presiden Republik Indonesia ke-7, Ir. Joko Widodo. Kesulitan tersebut disebabkan oleh situs perjudian online yang berbasis di dalam negeri maupun luar negeri. Pemerintah selalu berupaya untuk membentuk SDM yang memiliki keahlian khusus dalam bidang kejahatan siber. Walau begitu, pihak Kepolisian berhasil melakukan penangkapan bandar judi online yang terjadi di wilayah Jakarta Selatan pada tanggal 15/11/2024, pihak Kepolisian berhasil meringkus bandar sekaligus pemilik situs judi online “Keris 123.”

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Whelan, E., Morvannou, A., Ma, X., James, R., Clohessy, T., & Turel, O. (2024) membahas mengenai keamanan aplikasi judi online atau *mobile gambling* yang dirancang dengan fitur-fitur yang memudahkan pemain sehingga memberikan rasa nyaman dalam bermain judi online. Pengguna aplikasi mobile gambling mendapatkan perlindungan data dari penyedia layanan sehingga dapat membentuk kebiasaan dalam bermain judi online yang semakin intens.

Maraknya kasus judi online baik yang terjadi di Indonesia maupun negara-negara lainnya, tidak lepas dari keberadaan iklan judi online yang beredar luas di internet. Riset yang dilakukan oleh Populix pada tahun

2024, yang bertajuk “*Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure*” mendapatkan hasil sebanyak 63% responden riset mengaku telah melihat iklan judi online setiap mengakses internet.

Riset online yang dilakukan oleh Populix pada tahun 2024 menunjukkan peranan penting media sosial sebagai penyebaran iklan judi online guna menggaet kalangan muda untuk mengakses aplikasi maupun situs judi online. Iklan yang beredar ini dapat memberikan dampak nyata dalam menarik minat masyarakat untuk menjadi pemain judi online sebab iklan-iklan yang beredar akan menampilkan hadiah menarik, dana intensif hingga diskon *top-up* saldo untuk bermain.

Riset Populix yang bertajuk “*Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure*” menunjukkan judi slot online lebih banyak digemari dibandingkan jenis permainan judi online lainnya. Permainan judi slot dibuat dengan semenarik mungkin sehingga para pemain cukup menarik tuas atau menekan tombol putar guna menjalankan gulungan berisi simbol-simbol. Sekilas mirip dengan *games online*, tentunya terdapat perbedaan diantara keduanya. *Games online* tidak memerlukan uang sebagai taruhannya, judi slot memerlukan uang sebagai taruhan di awal permainan (biasa disebut sebagai deposit awal).

Adanya banyak jenis judi online, iklan yang beredar luas serta kemudahan dalam mengakses aplikasi maupun situs judi online telah membawa banyak masyarakat untuk ikut menjadi pemain intens judi online. Data pendukung yang dikeluarkan oleh PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) di tahun 2024, mengungkapkan bahwa pemain judi online di Indonesia telah mencapai 3,5 juta orang dan hampir 80% pemain judi online berasal dari kalangan menengah ke bawah. Mereka yang berasal dari kalangan bawah tentunya bermain judi online

karena tergiur dengan tawaran kemenangan yang mencapai nominal puluhan juta.

Namun, dibalik nikmatnya keuntungan dalam bermain judi online, diiringi juga dengan kerugian finansial para pemain. Dampak negatif dari permainan judi online tidak hanya terbatas pada aspek finansial dan hukum, kondisi psikologis para pemain juga turut terganggu karena kecanduan berjudi, sehingga berdampak juga pada anggota keluarga dan khalayak umum. Banyak pemain judi online juga terjebak dalam siklus utang yang terus meningkat, meminjam uang dari berbagai sumber guna menutupi kerugian dan menafkahi keluarga mereka.

Stabilitas keuangan yang terganggu karena pendapatan harian yang dialihkan untuk bermain judi online menghadirkan persoalan serius bagi kesejahteraan keluarga. Para pemain judi online akan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, pendidikan anak, dan tagihan bulanan seringkali menjadi sumber konflik di dalam rumah tangga. Tak jarang, para istri atau ibu rumah tangga memutuskan untuk bercerai dengan suami mereka karena tidak sanggup dengan kondisi finansial yang buruk, yang disebabkan oleh perjudian. Dampak negatif inilah yang menjadi persoalan serius untuk diselesaikan, baik oleh Pemerintah maupun masyarakat dengan bergotong-royong dalam mensosialisasikan dampak negatif dari jeratan judi online.

Dampak negatif judi online sungguh memprihatinkan. Diperlukan eksplorasi pengalaman subjektif para pelaku serta dampak yang ditimbulkan terhadap kehidupan sehari-hari yang dialami oleh para pemain aktif judi online. Diharapkan dapat mengungkap mekanisme kecanduan judi online dan implikasinya terhadap kesejahteraan individu dan keluarga.

Dalam penelitian yang berjudul “Peran Komunikasi dalam Memahami Motivasi dan Pengalaman Pengguna Judi Togel: Studi Kualitatif pada Pemain Aktif Judi Togel di Kampung Maybrat, Papua Barat Daya” menjelaskan mengenai motivasi warga kampung Maybrat melakukan judi togel karena memiliki tekanan ekonomi. Judi togel dianggap sebagai jalan pintas untuk memperoleh uang secara instan. Tak hanya itu, warga memiliki kekuatan persuasif yang digunakan untuk mengajak orang lain dalam bermain judi togel sebagai bentuk solidaritas sosial atau berbagi keberuntungan.

Adanya pengaruh lingkungan, iklan judi online serta kemudahan untuk mengakses web judi online dapat menyebabkan terjadinya penyakit di masyarakat yang bisa merusak sistem sosial. Hal ini dapat terjadi karena perjudian merupakan permasalahan serius yang tidak dapat diberantas secara turun-temurun dengan mudahnya. Penyakit sosial ini merupakan bentuk tindakan masyarakat selaku pemain judi online yang dipandang tidak sesuai dengan norma kehidupan di dalam masyarakat.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dika Sahputra (2022) yang berjudul “Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)” menunjukkan perubahan sikap para remaja yang sudah kecanduan judi online. Para remaja cenderung suka marah-marah karena kalah bermain game judi online, mengeluarkan kata kasar yang tidak pantas diucapkan, melampiaskan kemarahan pada orang di sekitarnya, meninggalkan waktu ibadah, tidak peduli terhadap sesama dan berbohong.

Dampak judi online berimbang pada nilai-nilai sosial yang seharusnya dijunjung tinggi oleh setiap individu dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai sosial merupakan prinsip-prinsip dasar yang dijadikan pedoman dalam menilai apakah suatu sikap atau perilaku dianggap pantas, baik, atau

sebaliknya. Nilai-nilai ini terbentuk dari interaksi sosial dan norma yang berlaku di lingkungan tempat tinggal.

Dalam masyarakat yang menjunjung nilai kejujuran, kerja keras, dan saling menghargai, keterlibatan dalam judi online dapat memicu perilaku sebaliknya, seperti ketidakjujuran, manipulasi, individualisme, dan bahkan tindakan kriminal seperti pencurian atau penipuan untuk memenuhi kebutuhan berjudi. Hal ini bisa membuat para pemain judi online mengalami kesulitan untuk diterima oleh lingkungan sosial karena tidak menunjukkan perilaku yang selaras dengan nilai sosial yang ada dipegang oleh masyarakat sekitarnya.

Berdasarkan pengambilan data pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat salah seorang masyarakat yang tinggal di wilayah Kelurahan Ciracas yang merupakan pemain judi online. Pria berinisial Fufu diketahui sudah bermain judi online selama satu tahun dan bermain judi online di lingkungan tempat tinggal bersama dengan rekan tongkrongan. Fufu bekerja sebagai driver ojek online dan sudah memiliki keluarga kecil. Dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari, ditopang oleh gaji Fufu sebagai driver ojek online, kondisi perekonomian yang jauh dari kata cukup tidak membuat Fufu menyudahi kegiatannya dalam berjudi. Fufu kerap bermain judi online bersama rekan satu tongkrongan. Begitu juga dengan beberapa pemain judi online di lingkungan RT 009 RW 009 memiliki latar belakang pekerjaan sebagai driver ojek online, pengamen dan pengantar air galon yang memiliki latar ekonomi menengah ke bawah dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Jumlah uang yang dikeluarkan tentu lebih banyak dibandingkan dengan uang yang didapat dari kemenangan tersebut namun, Fufu tetap mempertahankan aktivitas judi online tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian terkait nilai-nilai sosial dan faktor lingkungan yang dapat memicu perjudian online di kalangan masyarakat. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mendalami fenomena dengan melakukan penelitian yang berjudul “Nilai-Nilai Sosial Pemain Judi Online Di RT 009 RW 009 Kelurahan Ciracas”

B. Masalah Penelitian

1. Bagaimana nilai-nilai sosial yang melekat pada pemain judi online di RT 009 RW 009 Ciracas?
2. Mengapa lingkungan sosial menjadi pemicu keterlibatan warga RT 009 RW 009 Ciracas dalam berjudi online?

C. Fokus Penelitian

Merujuk pada latar belakang dan masalah penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian pada beberapa hal, yakni:

1. Bagaimana nilai-nilai sosial yang melekat pada pemain judi online di RT 009 RW 009 Ciracas
 - a. Nilai material yang melekat pada diri Pemain judi online
 - b. Nilai vital yang terpengaruh akibat judi online
 - c. Nilai kerohanian berupa kebenaran dan moral pada pemain judi online
2. Alasan lingkungan sosial memicu keterlibatan warga RW 009 dalam berjudi online
 - a. Faktor internal
 - 1) Rasa termotivasi untuk bermain judi online
 - 2) Kurangnya kesadaran individu untuk mengontrol diri
 - b. Faktor eksternal
 - 1) Tekanan dari teman sebaya atau tongkrongan
 - 2) Minimnya kontrol sosial dari tokoh masyarakat

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari diadakannya penelitian ini adalah:

- a. Mengidentifikasi nilai-nilai sosial yang terpengaruh akibat aktivitas judi online
- b. Menggali faktor internal dan eksternal yang membuat lingkungan sosial di RT 009 RW 009 dapat memicu keterlibatan dalam berjudi online

2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka terdapat manfaat dari penelitian ini yang terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan ilmiah terkait dengan permainan judi online yang berdampak negatif terhadap penurunan nilai-nilai sosial, serta faktor lingkungan yang dapat memicu perilaku negatif tersebut. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi serupa untuk peneliti di masa yang akan datang.

b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan judi online

E. Kerangka Konseptual

1. Nilai Sosial

a. Definisi

Nilai sosial menurut Koentjaraningrat dalam (Ihab Wahab, 2023) merupakan nilai yang memiliki fungsi sebagai pedoman bagi

perilaku masyarakat. Nilai-nilai sosial menjadi hal yang bersangkutan dengan kesejahteraan bersama, sehingga nilai sosial selalu dijunjung tinggi oleh banyak orang. Nilai sosial memiliki sifat paten dan mengarah pada perilaku kehidupan sehari-hari.

Drs. Supato berpendapat nilai sosial memiliki fungsi diantaranya sebagai alat untuk mengerahkan masyarakat dalam bertingkah laku, bertindak sebagai kontrol artinya dapat bertindak sebagai pengawas yang mengontrol perilaku manusia agar sesuai dengan nilai yang dianutnya, berfungsi sebagai alat pemersatu antara anggota masyarakat satu dengan masyarakat yang lainnya. Sejalan dengan pendapat ahli tersebut, nilai sosial merupakan segala sesuatu yang sangat dihargai dalam kehidupan bermasyarakat. Daya guna fungsional nilai sosial dapat mengembangkan kehidupan manusia demi tercapainya tujuan sosial masyarakat. Nilai sosial dapat memotivasi seseorang dalam mewujudkan harapan sesuai dengan peranan yang dimiliki. Tak hanya itu, nilai sosial turut menjadi alat solidaritas di kalangan sebuah kelompok masyarakat sebagai tanda bahwa mereka patuh akan peraturan dan adat istiadat yang sudah ada sejak dulu.

b. Macam-Macam Nilai Sosial

Menurut Notonagoro (1974) , nilai sosial terbagi menjadi tiga, yaitu:

1) Nilai Material

Nilai material didefinisikan sebagai kecenderungan dalam menempatkan harta sebagai pusat kehidupan untuk mencapai kebahagiaan dan pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. nilai ini menjadi indikator penentuan kesuksesan diri sendiri maupun orang lain (Richins and Dowson). Orientasi kuat terhadap nilai material dapat membimbing sikap, tanggapan, penilaian dan tindakan terhadap material yang dibutuhkan bagi keberlangsungan hidup.

2) Nilai Vital

Segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat melakukan kegiatan dan aktivitas. Ini berbeda dengan nilai material yang berkaitan dengan kebutuhan fisik manusia, dan nilai kerohanian yang berkaitan dengan unsur rohani. Nilai vital seringkali terkait dengan kesehatan, pendidikan, dan pekerjaan.

3) Nilai Kerohanian

Nilai kerohanian merupakan bagian dari nilai sosial dan budaya. Nilai ini berakar pada budaya sosial yang mengandung nilai penting dalam kehidupan manusia yang merupakan konsep moral dan agama. Notonegoro mengatakan bahwa nilai moral bersumber dari hati nurani serta spiritualitas pribadi. Orang yang bermoral adalah orang yang beradab. Nilai kerohanian merujuk pada nilai yang tidak berwujud yakni kebenaran, kejujuran, kebaikan, kebajikan dan lainnya.

c. Fungsi Nilai Sosial

1) Pedoman Perilaku

Fungsi dari nilai sosial yang pertama adalah bisa dijadikan sebuah pedoman bagi seluruh individu dalam sekelompok masyarakat agar bisa berperilaku dengan baik. Hal ini tak lain karena dalam proses interaksi sosial akan melakukan komunikasi baik secara lisan maupun dengan bahasa tubuh atau gerakan tubuh. Perilaku juga bisa ditunjukkan dengan tindakan yang diambil saat menginginkan sesuatu serta ketika menghadapi sesuatu. Dalam hidup bermasyarakat, semua orang akan lebih memilih untuk tenang dan diam tanpa perlu berteriak tinggi bahkan hingga bermain tangan adalah suatu tindakan yang baik. Nilai sosial akan mengatur hal-hal seperti itu dengan harapan agar semua orang di lingkungan masyarakat

bisa menjaga perilaku dalam dirinya untuk bisa selalu baik dan bisa diterima oleh akal.

2) Sistem Kontrol Sosial

Nilai sosial juga memiliki fungsi sebagai salah satu metode kontrol sosial. Itu artinya norma sosial bisa menjadi penentu batas antara apa yang harus dilakukan maupun yang akan diucapkan. Nilai sosial mampu memberikan batasan dengan begitu jelas untuk bisa menunjukkan perbuatan mana yang dianggap baik maupun dianggap buruk.

Setiap individu dalam kelompok masyarakat memiliki kebebasan untuk berbuat baik atau buruk. Namun demi menjaga ketenangan serta kerukunan, maka tindakan yang wajib dilakukan adalah perbuatan baik. Adanya nilai sosial mampu memberikan batasan yang jelas sehingga semua orang bisa mengontrol perilaku sosial pribadinya.

3) Pelindung Sosial

Nilai sosial secara otomatis akan diwariskan kepada generasi selanjutnya dari generasi sebelumnya dalam waktu yang begitu panjang. Hal tersebut terjadi bukan tanpa alasan namun, karena nilai sosial bisa menjadi pelindung sosial. Perlindungan sosial disini akan menampilkan nilai sosial bisa mencegah terjadinya suatu tindakan menyimpang, pelanggaran hukum dan HAM serta lain sebagainya. Tentunya hal ini akan bisa membuat kehidupan masyarakat bisa lebih teratur, rukun dan juga damai.

4) Solidaritas

Nilai sosial bisa memiliki fungsi sebagai alat atau media yang digunakan untuk menjaga solidaritas dan juga kekompakan dalam masyarakat. Hal ini akan menjadikan setiap individu lebih banyak mengutamakan kepentingan umum serta bahu-membahu untuk bisa mencapai tujuan bersama.

5) Membantu Norma Sosial

Nilai sosial memiliki fungsi sebagai media untuk bisa membangun normal sosial. Oleh karena itu ada yang namanya hukum sosial bagi masyarakat yang melanggar nilai sosial tersebut. Sebagai contohnya adalah dikucilkan, dijadikan bahan gunjingan, tidak diajak untuk bersosialisasi dan lain sebagainya.

2. Perjudian

a. Definisi Judi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, judi merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Seseorang yang bermain judi akan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Perjudian menurut KUHP Pasal 303 ayat (3) yang diubah menjadi Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

“Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Menurut Kartini Kartono dalam (Tasya Jadidah et al., 2023), perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan- harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian- kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.

Kendati demikian, perjudian menjadi penyakit di dalam masyarakat karena membahayakan kehidupan diri, bangsa dan negara Indonesia jika ditinjau dari kepentingan nasional. Perjudian juga bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral sebab dampak negatifnya merugikan mental dan moral masyarakat terutama generasi muda yang sangat rentan terpengaruh untuk ikut serta bermain judi.

b. Definisi Judi Online

Perkembangan teknologi informasi memberikan kontribusi besar dalam bisnis perjudian yang dilakukan oleh para bandar judi. perjudian online merupakan kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet. Para pemain judi online tetap mempertaruhkan uang dan barang berharga dengan harapan memperoleh keuntungan. Jenis perjudian ini mencakup berbagai bentuk permainan, seperti casino online (termasuk mesin slot dan poker), taruhan olahraga, bingo, dan lotere. Kemudahan akses dalam memainkan judi online memberikan kemudahan bagi siapapun dan dimanapun karena hanya menggunakan perangkat digital berupa ponsel, komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet.

Dalam memainkan judi online, seseorang harus melakukan deposit awal dengan mengubah uang tunai menjadi uang digital atau koin pada situs judi online ilegal. Dalam permainan judi online tentu semuanya terasa mudah sebab para pemain dimudahkan dalam memilih banyak jenis judi online yang terdapat pada situs yang disediakan contohnya slot online. Dalam situs judi online dilengkapi juga dengan informasi struktur taruhan dan tabel pembayaran.

Menurut Aldi dalam (Tasya Jadidah et al., 2023) judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertaruhan, dimana dalam permainan tersebut

penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhan. Apabila timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhan. Perjudian online memang menawarkan keuntungan yang besar namun membawa resiko yang besar seperti kecanduan, kerugian finansial dan dampak psikologis.

c. Unsur Judi

Pertaruhan, permainan judi selalu melibatkan taruhan baik dalam bentuk uang maupun barang. Taruhan ini dilakukan oleh para pihak yang terlibat seperti bandar judi dan para pemain. Hal ini bisa mendatangkan keuntungan bahkan kerugian bagi pihak yang terlibat. Unsur inilah yang membedakan judi dengan permainan lainnya.

Permainan Judi, judi dilakukan dalam berbagai bentuk permainan yang melibatkan taruhan uang atau barang. Tujuan dari permainan judi ini biasanya adalah untuk mengisi waktu luang, bersenang-senang, dan menghibur diri. Selain mereka yang langsung bermain, orang-orang yang hanya menonton permainan atau perlombaan dan ikut bertaruh juga dianggap melakukan perjudian.

Keberuntungan, Dalam permainan judi terdapat unsur untung-untungan yang merujuk pada ketidakpastian dari taruhan yang dilakukan. Kemenangan yang diperoleh para pemain tidak bergantung pada strategi yang digunakan ketika bermain melainkan bergantung pada faktor kebetulan atau keberuntungan. Hal ini menjadikan hasil permainan judi tidak dapat diprediksi oleh siapapun. Terkait dengan faktor keberuntungan, para pemain kerap mengandalkan insting atau firasat mereka sebelum bertaruh dalam permainan judi. Oleh karena itu, para pemain judi mendapatkan hasil tak pasti dengan resiko kerugian yang fantastis.

d. Bentuk Permainan Judi

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.9 Tahun 1981, bentuk dan jenis judi sangat beragam mencangkup:

1) Perjudian Kasino

Roulette, blackjack, baccarat, creps, keno, tombola, super ping-pong, lotto fair, Satan, paykyu, slot machine (jackpot), jisiki, big six wheel, chuc a luck, lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (paseran), pachinko, poker, twenty one, hwa-hwe, dan kiu-kiu.

2) Perjudian di Tempat Keramaian

Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak, lempar gelang, lempar uang (koin), kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba atau kambing, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, hailai, mayong atau macak, serta erek-erek.

3) Perjudian Dikaitkan dengan Alasan Lain

Adu ayam, adu sapi, adu kerbau, pacu kuda, karapan sapi dan adu domba/kambing

e. Regulasi Judi

Dalam kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 dan 303 bis KUHP secara spesifik mengatur tindak pidana perjudian. Pasal 303 menyatakan bahwa setiap orang yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi tanpa izin dapat dikenakan hukuman penjara paling lama sepuluh tahun atau denda maksimal Rp 25 juta. Sementara itu, Pasal 303 bis mengatur tentang partisipasi dalam permainan judi yang diadakan tanpa izin, dengan ancaman hukuman penjara hingga empat tahun atau denda.

Larangan dan ancaman pidana terhadap perjudian yang dimuat dalam Pasal 303 KUHP telah dilakukan perubahannya

berdasarkan Undang Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang telah pula dilengkapi dengan peraturan pelaksanaannya yakni Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian di Indonesia menyatakan bahwa setiap bentuk perjudian yang dilaksanakan tanpa adanya izin dari pemerintah akan dianggap ilegal dan dikenakan sanksi pidana. Pasal dalam undang-undang tersebut menetapkan hukuman bagi penyelenggara hingga pemain judi dengan tuntutan hukum penjara hingga sepuluh tahun dan denda.

Perjudian online secara spesifik diatur oleh Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal ini berbunyi *“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau yang memiliki muatan perjudian.”*

3. Masyarakat

a. Definisi Masyarakat

Dalam KBBI, masyarakat merupakan sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama. Menurut Koentjaraningrat, masyarakat merupakan kesatuan hidup manusia yang berinteraksi satu sama lain menurut sistem adat tertentu yang bersifat terus-menerus dan terikat dengan rasa identitas yang sama. Masyarakat memiliki kodrat sebagai homo socius, di mana ia tidak bisa hidup sendiri. Manusia sebagai individu perorangan, cenderung senang untuk berkumpul dan menjalani kehidupan di dengan orang lain di suatu kawasan yang ia anggap sesuai dengan dirinya. Hal inilah yang

menjadi permulaan sebuah masyarakat terbentuk. Lambat laun, masyarakat tersebut berkembang di lingkungan sosial membentuk sebuah tatanan kehidupan dan kebudayaan, yang secara langsung dapat mempengaruhi tingkah laku individu-individu di dalamnya untuk menyesuaikan keadaan dirinya dengan mayoritas orang lain di dalam masyarakat tersebut.

b. Ciri-Ciri Masyarakat

Berdasarkan definisi mengenai masyarakat maka terdapat ciri-ciri yang menggambarkan mengenai masyarakat, yaitu:

- 1) Masyarakat ialah manusia atau individu yang hidup secara berkelompok.

Kelompok yang terbentuk merupakan asal-muasal terbentuknya masyarakat. Setiap individu saling mengenal dan bergantung antara yang satu dengan yang lainnya sehingga membentuk kesatuan sosial. Kesatuan sosial merupakan wujud hubungan yang terbentuk antar sesama manusia.

- 2) Melahirkan kebudayaan

Masyarakat melahirkan kebudayaan. Tanpa adanya masyarakat maka tidak ada kebudayaan yang akan diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya dengan proses penyesuaian berdasarkan perkembangan zaman. Masyarakat turut bertanggung jawab dalam melakukan pelestarian budaya dengan harapan kebudayaan yang ada tidak akan sirna ditelan waktu.

- 3) Mengalami perubahan

Perubahan yang terjadi di masyarakat merupakan dorongan dari faktor yang berasal dari dalam masyarakat itu sendiri. Contohnya, perkembangan zaman yang membawa penemuan baru yakni teknologi komunikasi dapat membawa perubahan besar dan signifikan bagi masyarakat yaitu

menumbuhkan sikap individualis karena kemudahan komunikasi tanpa tatap muka secara langsung.

4) Berinteraksi

Masyarakat yang merupakan makhluk sosial tentu berinteraksi satu sama lain, baik interaksi dengan sesama individu, interaksi dengan kelompok dan interaksi kelompok dengan kelompok. Interaksi masyarakat dapat berupa kerja sama yang melahirkan interaksi asosiatif dan interaksi yang terjalin bisa berlangsung secara lisan maupun tidak lisan.

5) Stratifikasi sosial

Di dalam masyarakat terdapat lapisan-lapisan yang disusun secara bertingkat berdasarkan dengan kedudukan masyarakat yaitu kelas atas, kelas menengah hingga kelas bawah. Penggolongan ini berdasarkan dengan perbedaan status, kekuasaan, hak istimewa serta wibawa yang dimiliki. Stratifikasi sosial disebabkan adanya sesuatu yang harus dihargai dalam masyarakat yang memiliki posisi tertentu berdasarkan peran yang dimiliki.

c. Jenis Masyarakat

Terdapat tiga jenis masyarakat berdasarkan lingkungan hidup, yakni:

- 1) Masyarakat primitif, masyarakat ini hidup terisolir atau mengisolasi diri dengan dunia luar (masyarakat luar). Masyarakat primitif cenderung hidup tanpa tersentuh dengan perkembangan zaman yang begitu pesat serta masih menjalankan adat istiadat leluhur. Walau begitu, dalam hidup masyarakat primitif masih percaya dengan hal magis serta dunia supranatural. Menurut Ibnu Khaldun, kehidupan masyarakat primitif sangat keras, jauh dari kemewahan dan kehidupan kota.
- 2) Masyarakat desa, hidup menetap walau dengan kesederhanaan dengan mata pencaharian sebagai petani dan peternak. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat desa masih bergantung dengan hasil alam. Kehidupan yang dijalani tergantung juga pada kondisi iklim dan pergantian musim.
- 3) Masyarakat kota, masyarakat yang merupakan tempat berbaur segala macam suku bangsa dan bertumpunya hasil teknologi modern. Masyarakat kota dalam berinteraksi didasarkan dengan faktor kepentingan daripada faktor pribadi. Pemikiran masyarakat kota dinilai lebih rasional

F. Penelitian Relevan

Tabel 1.1 Tabel Penelitian Relevan

Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Tindakan Sosial Dalam Judi Online di Kalangan Remaja Kota	Kualitatif	Metode penelitian dan memiliki satu kesamaan pada bagian fokus	Subjek penelitian dan lokasi penelitian	Motivasi bermain judi online diantaranya adalah keuntungan, sensasi menyenangkan dan

Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Tangerang Selatan (Lizza Pebrianty, 2024)		penelitian, yakni: motivasi bermain judi online		keseruan bermain judi online bersama teman. Motivasi disebabkan oleh ajakan teman dan mempelajari judi dari orang tua.
Dampak Judi Online Terhadap Perekonomian Keluarga Dikalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare (Muhammad Zhaky Ramadhan, 2024)	Kualitatif	Metode penelitian, subjek penelitian dan kesamaan dalam mengkaji dampak ekonomi yang ditimbulkan oleh judi online	Lokasi penelitian	Faktor penyebab terjadinya judi online yaitu a) faktor lingkungan, b) persoalan ekonomi. Adapun dampak terjadinya judi online adalah a) memperburuk finansial ekonomi keluarga, b) merusak hubungan lingkungan sekitar, c) kriminalisasi. Penanggulangan judi online yaitu; a). Penyuluhan yang dilakukan pemerintah, b) kajian keagamaan
Pengaruh Iklan Dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Trimulyo Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran (Asti Liani, 2025)	Kuantitatif	Kesamaan pada masalah penelitian yaitu; pengaruh lingkungan sosial dan paparan iklan judi online terhadap minat bermain judi online	Metode penelitian, subjek penelitian, dan lokasi penelitian	Iklan dan lingkungan sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat judi online, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian menunjukkan. Pentingnya pengawasan iklan digital dan pembinaan lingkungan sosial yang sehat untuk mencegah

Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
				perilaku judi online pada remaja. Dan diharapkan dapat menjadi dasar bagi masyarakat, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk merumuskan strategi pencegahan yang lebih efektif terhadap maraknya perjudian online di kalangan remaja
Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) (Achmad Zurohman et al., 2016)	Kualitatif	Metode penelitian dan fokus penelitian yang membahas mengenai nilai-nilai menurut Prof. Notonegoro	Lokasi penelitian dan subjek	Judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhanian yaitu ketika remaja menang bermain judi online remaja gunakan untuk mabuk-mabukan
Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, Dan Psikologis Di Era Digital (Sriyana, 2025)	Kualitatif Deskriptif	Subjek penelitian dan kesamaan dalam mengkaji dampak negatif judi online dari sisi ekonomi dan sosial	Lokasi penelitian, subjek penelitian dan fokus penelitian	judi online memiliki dampak signifikan terhadap hubungan sosial, di mana banyak individu mengalami isolasi dan konflik dalam keluarga akibat

Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
				kecanduan. Dari segi ekonomi, banyak responden melaporkan kerugian finansial yang mengganggu stabilitas keuangan mereka. Secara psikologis, judi online berkontribusi pada peningkatan gejala kecemasan, depresi, dan stres di kalangan pemain.

