

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan cukup pesat, tercermin dari munculnya berbagai media komunikasi digital dan internet. Berdasarkan data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2024 terdapat 221.563.479 penduduk Indonesia yang telah terhubung dengan internet dari total populasi masyarakat Indonesia 278.696.200 jiwa tahun 2023.¹ Dari data ini, dapat dilihat bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia telah terhubung dengan internet. Data yang dirilis dari APJII menunjukkan bahwa tingkat keterjangkauan internet masyarakat Indonesia berada di presentase 79,5% sehingga mengalami peningkatan sebanyak 1,4% dari tahun sebelumnya.² Survei APJII membuktikan bahwa internet memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas masyarakat Indonesia.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan banyak manfaat untuk membantu aktivitas manusia di zaman modern.³ Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perilaku masyarakat mengalami

¹ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024, APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>, diakses pada 4 Juli 2025

² *Ibid*

³ Ibnu Rasyid A & Khodijah, Trend Judi Online dan Pinjol Pada Kelompok Remaja: Faktor Resiko dan Dampak Sosial, *Pustaka*, 24, (2), hal. 161.

perubahan akibat dari adanya industrialisasi dan urbanisasi yang terjadi.⁴ Masyarakat merasakan dampak positif dengan menggunakan internet seperti kemudahan mengakses informasi, komunikasi, pekerjaan, dan dapat menunjang aktivitas lainnya. Kemunculan internet dapat menghadirkan dampak negatif dalam masyarakat jika tidak dibarengi dengan kontrol diri, seperti kejahatan transaksi elektronik, penipuan barang dan lainnya yang terjadi pada situs internet yang dikenal dengan istilah *cybercrime* (kejahatan internet).⁵ Penyalahgunaan internet untuk kepentingan pribadi seperti penyebaran berita bohong, penipuan *online*, penyebaran konten pornografi dan perjudian secara *online*.

Perjudian sudah menjadi suatu permasalahan sosial yang banyak mendapat perhatian dari berbagai pihak, dari masyarakat awam sampai penegak hukum.⁶ Perjudian merupakan pertaruhan yang dilakukan dengan sengaja untuk mempertaruhkan sesuatu yang dianggap bernilai. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa "permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir".

⁴ Achmad Z., Tri M., Tjaturahono., 2016, Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Social Studies*, 5 (2), hal. 157

⁵ Ibnu Rasyid A & Khodijah, Op. cit., hal

⁶ Tri Gunawan, Ifan Andriado, 2021, Rasionalitas Pembentukan Perilaku Judi "Togel": Studi Kasus Masyarakat Desa Desa Sambigede, Kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang, *JSHP*, 5 (1), hal 82.

Fenomena perjudian merupakan fenomena yang telah lama hadir dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Praktik perjudian masuk ke dalam suatu kebudayaan yang telah mengakar dan menjadi bagian dari tradisi, ritual keagamaan dan kepercayaan yang dianut oleh masyarakat setempat⁷. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi digital dan meluasnya akses internet, maka saat ini praktik perjudian mengalami transformasi dari bentuk tradisional menjadi lebih modern yaitu perjudian berbasis *online*. Ketersediaan WiFi berkecepatan tinggi internet dan kepemilikan *smartphone* memberikan kesempatan untuk masyarakat berpartisipasi pada perjudian⁸. Perjudian *online* (*cyber gambling*) adalah permainan judi yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan *smartphone* dan internet.⁹

Perjudian merupakan perilaku yang melanggar hukum di Indonesia, sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku yaitu melarang permainan yang memiliki unsur perjudian. Perjudian sudah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 yang berbunyi setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Orang yang melanggar ketentuan berpotensi dipidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling

⁷ N. Trisna Aryanata, 2017, Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus *Tajen* Di Bali, *Jurnal Ilmu Perilaku*, 1 (1), hal. 12

⁸ Matthew Stanley, 2015, *Predictor Variables of Online Sports Problem Gambling by College Fraternity Members*, Disertasi, Walden university, hal. 37

⁹ Dika Sahputra dkk, 2022, Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi), *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6 (2), hal. 141

banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Meskipun praktik perjudian sudah dilarang sesuai dengan peraturan undang undang, namun fenomena judi *online* ini justru semakin mengalami peningkatan yang signifikan.

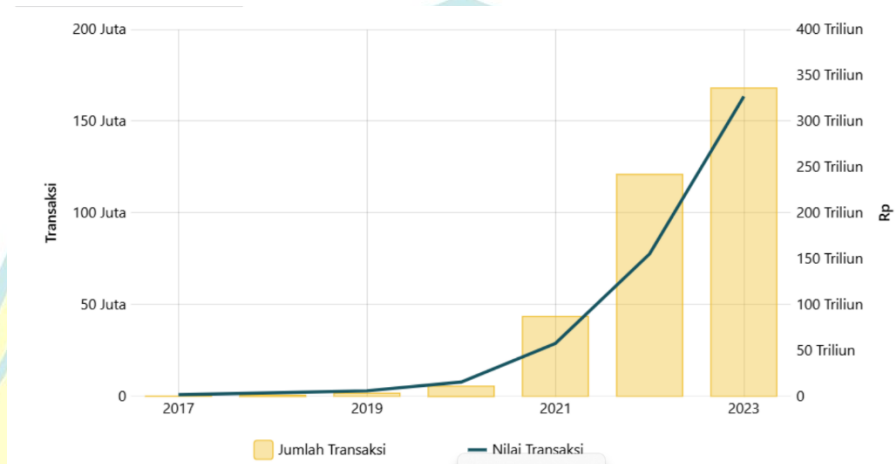
Menurut laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat bahwa nilai perputaran uang yang berkaitan dengan praktik judi *online* pada tahun 2023 mencapai Rp327 triliun.¹⁰ Pada tahun selanjutnya di kuartal pertama tahun 2024, perputaran uang terkait dengan judi *online* tercatat sebesar Rp110 triliun.¹¹ Berdasarkan angka tersebut dapat diketahui bahwa perputaran uang terkait judi *online* mengalami peningkatan sebanyak 10%. Dilansir melalui website Menpa.go, Ivan Yustiavandana, Kepala PPATK menuturkan transaksi yang dilakukan judi *online* semakin rendah, namun jumlah pemain semakin meningkat sehingga nilai akumulatif dari judi *online* semakin besar.¹² Kondisi ini mengindikasikan bahwa praktik perjudian *online* semakin meluas dan dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat Indonesia. Dengan demikian, penting untuk melihat lapisan masyarakat yang paling banyak menjadi terlibat dalam praktik perjudian *online*.

¹⁰ Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi, 2024, Perputaran Uang Judol Capai Ratusan Triliun, Ratusan Ribu Anak Terlibat, <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perputaran-uang-judol-capai-ratusan-triliun-ratusan-ribu-anak-terlibat>, diakses pada 4 Juli 2025

¹¹ *Ibid*

¹² *Ibid*

Grafik 1. 1 Jumlah Dan Nilai Transaksi Judi *Online* di Indonesia (2017-2023)



(Sumber: Katadata Databoks berdasarkan laporan PPATK, 2025).

Dilansir dari Kompas.com, pada tahun 2025, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan jumlah partisipan perjudian *online* di Indonesia mencapai 2,76 juta jiwa.¹³ Dilansir dari sumber yang sama, berdasarkan laporan PPATK tersebut sebanyak 2,19 juta masyarakat Indonesia berasal dari lapisan masyarakat berpenghasilan rendah¹⁴. Masyarakat berpenghasilan rendah memiliki profil sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, ibu rumah tangga, karyawan swasta, dan lain-lain. Perjudian biasanya dilakukan dengan taruhan kecil yaitu dengan nominal dibawah Rp. 100.000.¹⁵ Keterlibatan masyarakat kelas bawah berkaitan dengan kondisi

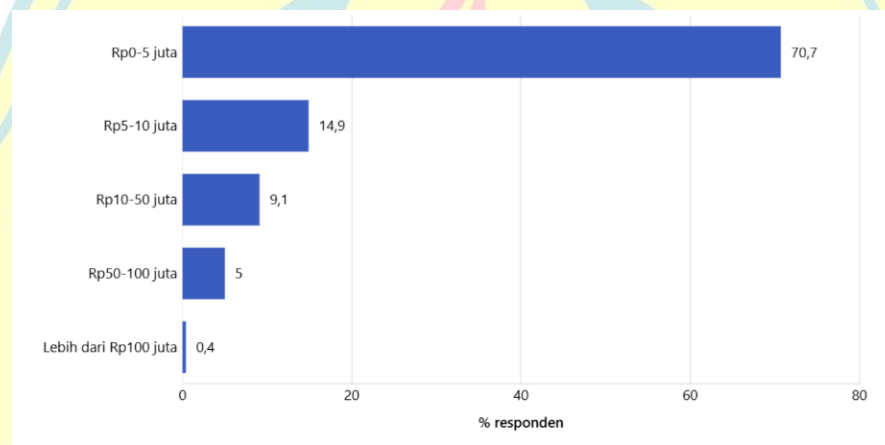
¹³ Agustinus Ranga R & Erlangga D, 2023, Taruhan di Bawah Rp. 100.000, Judi “Online” Didominasi Masyarakat Berpenghasilan Rendah, <https://money.kompas.com/read/2023/10/13/110600726/taruhan-di-bawah-rp-100000-judi-online-didominasi-masyarakat-berpenghasilan>, diakses pada 2025

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ *Ibid*

ekonomi yang membatasi untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dengan demikian, penting untuk mengkaji faktor-faktor determinan perilaku perjudian *online* di kalangan masyarakat kelas bawah.

Grafik 1. 2 Proporsi Jumlah Pemain Judi *Online* di Indonesia Menurut Tingkat Penghasilan 2024



(Sumber: Katadata Insight Center (KIC), Databoks Katadata, 2025)

Berdasarkan temuan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang dimuat dalam *policy paper* Katadata Insight Center (KIC), jumlah para pemain judi *online* di Indonesia pada tahun 2024 tercatat mencapai 9,8 juta orang.¹⁶ Dapat dilihat dari grafik diatas, mayoritas para pemain judi *online* berasal dari kelompok yang memiliki pendapatan rendah. Sebagian besar para pemain judi *online*

¹⁶ Databoks Katadata. Mayoritas Pemain Judol Indonesia Berpenghasilan Rendah pada 2024, <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/689553d940868/mayoritas-pemain-judol-indonesia-berpenghasilan-rendah-pada-2024#:~:text=Didukung%20Oleh&text=Berdasarkan%20temuan%20Pusat%20Pelaporan%20dan,Rp100%20juta:%200%2C4%25> diakses pada 2025

didominasi kelompok berpendapatan rendah, yakni Rp. 0-5 juta per bulan, dengan proporsi 70,7% dari total pemain. Angka ini menunjukkan bahwa keterlibatan masyarakat kelas bawah dalam praktik judi *online* lebih banyak dibandingkan dengan kelompok lain.

Berdasarkan berbagai data yang telah dipaparkan sebelumnya, perjudian online telah menjadi sebuah fenomena yang berkembang di Indonesia. Fenomena perjudian online ditemukan pada kelompok masyarakat yang memiliki penghasilan rendah. Tingginya keterlibatan masyarakat berpendapatan rendah menunjukkan bahwa terdapat faktor yang mendorong individu untuk melakukan perilaku perjudian online. Keterlibatan ini didorong oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik individu, sosial, dan kemudahan akses dalam perjudian online. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang mendorong terbentuknya perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah.

Masyarakat kelas bawah mengalami tekanan ekonomi yang sangat tinggi. Pendapatan yang rendah sulit untuk memenuhi kebutuhan hidup. Keterbatasan pendidikan, penghasilan rendah dan kebutuhan hidup yang tinggi membuat masyarakat pada kelas ini mencari cara untuk memecahkan masalah tersebut. Saat ini masyarakat mengalami tekanan ekonomi yang tinggi dan sulit untuk mencari sumber pendapatan

menjadi pendorong melakukan perjudian.¹⁷ Judi *online* diinterpretasikan sebagai media untuk penghasil uang cepat meskipun dengan risiko tinggi.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) kemiskinan di Indonesia pada 2024 tercatat mencapai 24,06 juta orang. Dilansir dari sumber yang sama, total penduduk di Indonesia saat ini adalah 279 juta, maka lebih dari 8,57% masyarakat Indonesia berada pada garis kemiskinan. Data tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia berada dalam kondisi ekonomi yang terbatas. Kondisi ini melihat bahwa masyarakat miskin umumnya termasuk ke dalam masyarakat kelas bawah yang terjadi saat ini menunjukkan adanya keterkaitan erat antara masyarakat kelas bawah yang berada pada posisi ekonomi rendah memiliki tingkat kerentanan yang tinggi terhadap perilaku perjudian *online*.

Dikutip dari Tempo.com, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) merilis data jumlah penjudi *online* terbanyak di Indonesia, DKI Jakarta menempati urutan kedua provinsi terbanyak dengan jumlah pemain judi sebanyak 235.568 dengan transaksi sebesar 2,3 triliun.¹⁸ Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas perjudian *online* dilakukan di daerah perkotaan dengan aktivitas ekonomi yang tinggi. Lebih lanjut masih dari sumber yang sama, Jakarta Timur menempati

¹⁷ Rina Susanti, 2021, Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan, *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10 (1), hal. 131

¹⁸ Tempo, 2024, Inilah Daftar Provinsi, Kota, dan Kecamatan dengan Jumlah Pelaku dan Transaksi Judi Online Terbanyak di Indonesia, <https://www.tempo.co/hukum/inilah-daftar-provinsi-kota-dan-kecamatan-dengan-jumlah-pelaku-dan-transaksi-judi-online-terbanyak-di-indonesia--45313>, diakses pada 2025

posisi keempat sebagai kota yang memiliki jumlah pelaku dan transaksi judi *online* terbanyak se Indonesia dengan total perputaran uang judi *online* di wilayah ini mencapai Rp 480 miliar.¹⁹ Temuan ini mengindikasikan bahwa perjudian *online* telah menyebar hingga ke wilayah yang lebih spesifik dan melibatkan masyarakat dengan jumlah yang cukup besar. Tekanan ekonomi yang meningkat serta sulitnya mendapat pekerjaan yang layak meenjadi satu pendorong perjudian.²⁰ Salah satu wilayah di Jakarta Timur yang terdapat indikasi adanya praktik perjudian *online* berkembang di masyarakat yaitu wilayah Ciracas.

Kelurahan Ciracas merupakan salah satu wilayah di kecamatan Ciracas Jakarta Timur. Jumlah penduduk yang bertempat tinggal di wilayah Kelurahan Ciracas sebanyak 50.000 jiwa.²¹ Berdasarkan publikasi resmi dari Badan Pusat Statistik, penduduk yang bermukim di Kelurahan Ciracas tergolong padat jika dibandingkan dengan kelurahan lain dalam satu kecamatan, dengan 27.314 orang per km².²² Jumlah penduduk yang besar dan tingkat kepadatan yang tinggi menunjukkan bahwa Kelurahan Ciracas menjadi wilayah dengan interaksi sosial yang intens.

Solidaritas di kalangan masyarakat menengah kelas bawah di Ciracas cukup kuat, hal ini ditandai dengan kebiasaan melakukan kerja bakti berkumpul di warung

¹⁹ *Ibid*

²⁰ Rina Susanti, 2021. “Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan”, *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10 (1), hal. 131

²¹ Demografi Kelurahan Ciracas, <https://timur.jakarta.go.id/kelurahan/ciracas/demografi> diakses pada 2025

²² Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Timur, Kecamatan Ciracas Dalam Angka 2025 (Jakarta: BPS Kota Administrasi Jakarta Timur, 2025)

kopi, saling membantu ketika kesulitan, dan komunikasi intens masyarakat. Berdasarkan observasi awal peneliti, dalam interaksi yang berlangsung ditemukan adanya pembicaraan mengenai perilaku perjudian online. Komunikasi yang berlangsung membicarakan mengenai kemenangan dan keuntungan yang diperoleh dari perjudian online. Berdasarkan observasi tersebut menunjukkan bahwa perilaku perjudian dapat diperoleh dari hubungan pertemanan dan lingkungan sosial, sehingga menarik untuk dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini.

Penelitian mengenai perjudian *online* telah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu, namun sebagian besar masih berfokus pada aspek dampak dan regulasi di Indonesia. Beberapa penelitian lain juga membahas mengenai faktor yang memengaruhi keterlibatan individu dalam perjudian. Namun, kajian tersebut umumnya berfokus pada kelompok tertentu seperti mahasiswa dan remaja, sehingga belum mencerminkan kondisi pada kelompok masyarakat lainnya. Penelitian yang mengkaji perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah masih terbatas.

Perilaku perjudian di kalangan masyarakat bawah dibentuk oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Penelitian ini bertujuan untuk membahas secara mendalam mengenai faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah, bagaimana faktor determinan mendorong pembentukan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah, dan dampak yang dirasakan oleh masyarakat kelas bawah yang terlibat dalam perilaku perjudian.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, masyarakat kelas bawah memiliki tingkat kerentanan yang tinggi dalam praktik perjudian online. Kompleksitas faktor-faktor determinan yang saling berkaitan mendorong terbentuknya perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah. Interaksi dengan lingkungan, kondisi ekonomi, dan kemudahan dalam mengakses situs perjudian menarik untuk dikaji lebih mendalam. Keterlibatan dalam perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah akan berdampak pada kehidupan, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“FAKTOR DETERMINAN PERILAKU PERJUDIAN PADA MASYARAKAT KELAS BAWAH DI WILAYAH JAKARTA TIMUR (Studi Kasus 5 Masyarakat Kelas Bawah di Kelurahan Ciracas)”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Perjudian *online* merupakan salah satu penyimpangan sosial yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Perjudian telah lama hadir di masyarakat Indonesia sebagai sebuah hiburan hingga menjadi sebuah tradisi di daerah tertentu. Kemajuan zaman membuat perjudian bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi dengan perjudian online. Perilaku perjudian online telah dilarang oleh pemerintah Indonesia, namun aktivitas perjudian ini masih marak terjadi di masyarakat. Kemudahan akses untuk melakukan perilaku perjudian online membuat individu terlibat dalam perilaku tersebut tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Kondisi

ini membuat perjudian online menjadi sebuah permasalahan sosial yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Perjudian online saat ini menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk masyarakat kelas bawah. Masyarakat kelas bawah memiliki berbagai keterbatasan dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan akses terhadap sumber daya yang dapat menunjang kualitas hidupnya. Adanya keterbatasan ini membuat masyarakat kelas bawah menarik untuk dikaji lebih mendalam untuk melakukan perilaku perjudian. Keterbatasan dalam kondisi ekonomi menempatkan masyarakat kelas bawah rentan dengan permasalahan sosial, termasuk perjudian online. Perjudian online dipandang sebagai jalan pintas untuk memperoleh uang dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Perilaku perjudian terbentuk melalui berbagai faktor yang saling berkaitan satu sama lain. Terdapat berbagai faktor yang melatarbelakangi individu untuk melakukan perilaku tersebut. Faktor pembentuk perilaku perjudian dapat berasal dari internal dan eksternal. Perkembangan teknologi juga turut memberikan kemudahan dalam mengakses situs perjudian online. Keberadaan berbagai faktor menunjukkan bahwa perilaku perjudian merupakan perilaku kompleks. Dengan demikian, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai faktor yang mendorong pembentukan perilaku perjudian yang terjadi pada masyarakat kelas bawah.

Fenomena perjudian mengalami peningkatan setiap tahunnya dan menjangkau ke berbagai wilayah di Indonesia. Berdasarkan data dari PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan), DKI Jakarta menempati wilayah kedua provinsi terbanyak dengan jumlah pemain judi online. Sementara itu, Jakarta Timur juga menempati posisi keempat sebagai kota yang memiliki jumlah pelaku dan transaksi judi *online* terbanyak se-Indonesia. Kondisi ini menunjukkan bahwa perilaku perjudian online menjadi sebuah permasalahan sosial yang menyebar hingga ke berbagai wilayah. Tingginya angka pemain judi online di Jakarta Timur mendorong peneliti untuk mengkaji perilaku perjudian ini pada lingkup masyarakat yang lebih kecil dengan difokuskan pada masyarakat di Kelurahan Ciracas yang terindikasi adanya praktik perjudian *online* berkembang di masyarakat tersebut.

Fenomena judi *online* terindikasi muncul di kalangan masyarakat kelas bawah di wilayah Ciracas. Berdasarkan observasi, masyarakat yang bermain judi online ini memiliki karakteristik pekerjaan yang tidak tetap dengan pendapatan rendah. Masyarakat dengan karakter ini sangat rentan terlibat dalam perilaku perjudian. Diperlukan penelitian yang mengkaji apa faktor determinan serta bagaimana proses faktor determinan mendorong pembentukan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah, dan dampak yang dialami oleh para pemain judi online tersebut.

Pada penelitian ini, masyarakat di wilayah Ciracas merujuk pada lima orang pemain judi *online* yang memiliki penghasilan tidak tetap ataupun dibawah Upah Minimum Regional (UMR). Kelima informan ini memaknai keterlibatan dalam

perjudian *online* melalui perspektif yang beragam dengan pekerjaan, pendidikan, dan latar belakang yang berbeda. Hal ini memberikan gambaran yang berbeda mengenai pandangan tentang perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah.

Berdasarkan identifikasi permasalahan penelitian di atas, peneliti merumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah yang menjadi faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah di wilayah Jakarta Timur?
2. Bagaimana faktor determinan mendorong pembentukan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah di wilayah Jakarta Timur?
3. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah di wilayah Jakarta Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apa yang menjadi faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah di wilayah Jakarta Timur
2. Untuk mendeskripsikan faktor determinan mendorong pembentukan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah di wilayah Jakarta Timur

3. Untuk mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan dari perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah di wilayah Jakarta Timur

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun penjabaran dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

A). Manfaat Teoretis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, terutama dalam kajian tentang sosiologi perilaku menyimpang. Dimana dalam kajiannya, sosiologi perilaku menyimpang menjelaskan tentang dinamika kehidupan yang bertentangan dengan norma hukum dan sosial.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai kontribusi faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah.

B) Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, penulisan ini merupakan sarana untuk berlatih dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam kegiatan penulisan karya ilmiah serta menambah wawasan agar berpikir secara sistematis.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Penelitian skripsi ini menggunakan beberapa tinjauan penelitian sejenis yang berfungsi sebagai acuan atau dasar peneliti melakukan penelitian. Tinjauan penelitian sejenis ini menggunakan lima jurnal nasional, sepuluh jurnal internasional, lima tesis, dan lima buku. Berikut merupakan studi literatur tinjauan penelitian sejenis yang akan memaparkan hasil mengenai perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah berkisar tentang masyarakat kelas bawah, perilaku perjudian, faktor determinan, dan dampak perjudian.

Pertama, terkait dengan masyarakat kelas bawah. Studi literatur Elly M. Setiadi mengungkapkan bahwa dalam masyarakat terdapat sistem pelapisan sosial. Pelapisan sosial ini tidak hanya terjadi karena perbedaan pendapatan, namun juga pada sesuatu yang bernilai seperti kekuasaan, ilmu pengetahuan, kesalehan dalam agama, atau keturunan keluarga yang terhormat. Dari pembagian tersebut lahirlah kelas sosial, yang secara umum dibagi menjadi kelas atas, menengah, dan bawah. Kelas sosial merujuk pada lingkup yang lebih sempit yaitu satu lapisan sosial dalam sebuah stratifikasi. Kelas sosial cenderung diartikan sebagai kelompok yang memiliki nilai budaya, sikap, dan perilaku sosial yang berbeda.

Perbedaan kelas sosial dapat dilihat secara kasat mata. Secara sederhana, perbedaan kelas sosial dilihat dari pendapatan yang dimiliki dalam keseharian dan

bulannya.²³ Masyarakat yang berada di kelas atas memiliki pendapatan, kekayaan, dan status sosial tertinggi. Kelas menengah masyarakat memiliki ekonomi yang relatif stabil dan cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sementara pada masyarakat kelas bawah menghadapi kesulitan ekonomi. Studi literatur yang dikemukakan oleh Tara Hahmann, Sarah, Carolyn, dan Flora mengungkapkan bahwa masyarakat kelas bawah merupakan kelompok yang berpotensi besar mengalami kemiskinan.

Kemiskinan umumnya diukur dari pendapatan dan konsumsi yang digunakan, namun keduanya memiliki kekurangan dalam memenuhinya. Menurut Brewer & O'Dea dalam literatur Tara menjelaskan bahwa pengukuran penghasilan yang dimiliki akan mengalami perubahan, misalnya pendapatan wirausaha.²⁴ Sedangkan pengukuran berdasarkan konsumsi jauh lebih sensitif terhadap seseorang yang memiliki kehidupan diatas garis kemiskinan namun menghabiskan sebagian besar penghasilan untuk kebutuhan pokok. Kemiskinan identik dengan masyarakat yang tidak memiliki pekerjaan tetap, pengangguran, ketidakstabilan perumahan, tunawisma, pendapatan rendah, dan kesenjangan lingkungan.

Pada masyarakat kelas bawah yang mengalami kemiskinan sangat rentan terhadap tindakan kriminalitas, salah satunya berjudi. Menurut Edens & Rosenheck dalam literatur Tara Hahmann menjelaskan bahwa individu yang tidak memiliki

²³ Elly M. Setiadi, 2011, *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahannya*, Jakarta: Kencana, hal 400

²⁴ Tara dkk, 2020, Problem gambling within the context of poverty: a scoping review, *International Gambling Studies*, 21 (2), hal.2

pekerjaan, pekerjaan tidak tetap, tunawisma, dan penghasilan yang rendah memiliki kemungkinan lebih besar terlibat dalam perjudian, namun demikian individu yang memiliki pendapatan tinggi juga dapat mengalaminya juga.²⁵

Kedua, yaitu berkaitan dengan perilaku perjudian. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa perjudian merupakan salah satu tindakan yang dilakukan oleh masyarakat kelas bawah. Perjudian merupakan sebuah permainan pertaruhan sebuah barang berharga dan uang yang dapat menghasilkan jauh lebih besar. Ketertarikan dengan permainan judi disebabkan karena seluruh peserta memiliki peluang untuk menang. Seiring dengan berkembangnya zaman, maka perjudian ikut mengalami perubahan. Saat ini perjudian mengalami perubahan mengikuti perkembangan teknologi yaitu dengan menggunakan internet sebagai media penghubung.

Judi *online* semakin marak terjadi di masyarakat karena memiliki beberapa kelebihan dibanding dengan judi konvensional memiliki akses bebas, keuntungan lebih besar, variasi permainan, sistem keamanan terjamin, dan bebas memilih permainan. Studi literatur yang dikemukakan oleh Cyrille Fijnaut menjelaskan bahwa perjudian telah lama dikenal sebagai permainan yang menimbulkan perilaku adiktif. Banyak individu yang mengalami kesulitan untuk mengontrol perilaku bermain judi ini dan menghabiskan banyak waktu serta uang untuk berjudi. Kecanduan dapat dijelaskan dalam konteks ketergantungan fisik dan psikologis. Ketergantungan fisik adalah

²⁵ *Ibid*, hal. 33

keterbiasaan tubuh dengan zat tertentu.²⁶ Seseorang yang mengalami ketergantungan fisik akan mengalami perasaan gelisah ketika tidak berjudi. Untuk dapat mendapatkan tingkat yang sama, maka dibutuhkan jumlah zat atau bermain judi dengan frekuensi yang lama. Ketergantungan psikologis adalah individu yang membutuhkan zat tertentu dan merasa tidak bisa hidup tanpa hal tersebut.²⁷ Pada kecanduan psikologis bersifat individual karena setiap orang memiliki preferensi yang berbeda. Potensi kecanduan memiliki banyak faktor yang memengaruhi, mulai dari permainan, lingkungan, hingga sosial budaya.

Potensi kecanduan dalam perjudian dapat berbeda-beda tergantung pada jenis permainan yang dimainkan. Perbedaan dipengaruhi dari mekanisme permainan, yaitu lamanya waktu antara taruhan dan hasil permainan. Permainan dengan waktu pendek berpotensi untuk mengalami kecanduan dibanding dengan permainan durasi panjang.²⁸ Lingkungan juga dapat menjadi peran penting dalam pemeliharaan kecanduan. Pada lingkungan fisik terdapat suasana yang mendukung untuk bermain judi, aksesibilitas dan ketersediaan perjudian. Pada lingkungan sosial peran orang tua, teman, dan pekerjaan menjadi faktor penting penentu potensi kecanduan perjudian. Faktor lain seperti sosial budaya relevan dengan kecanduan, yaitu norma dan nilai pribadi seseorang terkait dengan perjudian.

²⁶Cyrille Fijnaut, 2008, *Crime, Addiction, and the Regulation of Gambling*, Leiden: Martinus Nijhoff Publisher, hal. 110

²⁷ *Ibid*

²⁸ *Ibid*, hal. 112

Ketiga, terkait dengan faktor determinan dalam perilaku perjudian. Faktor determinan merupakan segala sesuatu yang berperan dalam memengaruhi terjadinya suatu tindakan yang dilakukan manusia. Faktor determinan dalam perjudian dapat mencakup faktor ekonomi, sosial, psikologis, dan budaya. Studi literatur Christopher G. Floyd, Shane W. Kraus, Joshua B. Grubbs menjelaskan hubungan Status Sosial Ekonomi (SES) dengan perjudian. Pendapatan merupakan salah satu faktor penting dalam menilai SES individu yang terjerumus dalam masalah perjudian. Individu yang memiliki penghasilan rendah lebih berisiko mengalami dampaknya dan kemungkinan lebih besar untuk melaporkan gambling disorder. Hal ini semakin memburuk ketika individu merasakan deprivasi yaitu perasaan bahwa kondisi finansial lebih rendah dibanding orang lain. Deprivasi timbul karena adanya rasa ketidakpuasan akibat dari membandingkan dengan orang lain yang dianggap lebih beruntung. Seseorang yang merasakan deprivasi cenderung memiliki motivasi yang kuat untuk meningkatkan mobilitas demi mencapai kondisi ekonomi yang lebih sejahtera.

Perjudian merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan pendapatan tinggi dengan cepat. Seseorang yang berjudi tanpa mengaitkan kemenangan sebagai solusi atas kesulitan yang dialami relatif lebih kecil melakukan perjudian dibanding dengan mereka yang menjadikan kemenangan sebagai harapan untuk mengatasi kesulitan kehidupan.²⁹ Faktor lingkungan memiliki peran penting

²⁹ Christopher G. Floyd, Shane W. Kraus, Joshua B. Grubbs, 2024, Gambling in a U.S. Census Matched Sample: Examining Interactions between Means and Motives in Predicting Problematic Outcomes, *Journal of Gambling Studies*, 40, hal. 1413

dalam membentuk perilaku berjudi. Interaksi dengan masyarakat dan norma sosial yang berkembang dapat menimbulkan perilaku berjudi.

Menurut literatur Dewi Lestari dan Nasrillah, tindakan penyimpangan yang dilakukan masih diterima oleh masyarakat karena adanya interaksi sehari-hari bersifat timbal balik dan saling menguntungkan. Perjudian menimbulkan rasa kekhawatiran dalam benak masyarakat, seiring dengan kemajuan teknologi maka semakin banyak orang yang terlibat dalam aktivitas perjudian ini. Pada awalnya masyarakat merasa khawatir namun seiring berjalannya waktu dapat menerima keberadaan judi *online*.³⁰ Dalam hal ini masyarakat telah mengalami pergeseran norma dan tidak ada stigma buruk terhadap pelaku judi *online*. Selain itu, terdapat faktor sosial, psikologis, dan budaya yang memengaruhi seseorang melakukan tindakan tersebut.

Keempat, mengenai dampak yang ditimbulkan akibat dari perjudian. Dalam literatur yang dikemukakan oleh Annisa Laras, Najwa Salsabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, Mic Finanto melihat bahwa judi dapat membuat orang yang bermain mengalami kecanduan. Kecanduan judi *online* membuat individu merasa terdorong untuk terus berjudi meskipun mengetahui risiko dan dampak negatif. Banyak individu yang terlibat dalam judi *online* mengalami penurunan kondisi ekonomi dalam keluarga. Tidak jarang para pemain akan meminjam uang dari berbagai pihak seperti

³⁰ Dewi Lestari & Nasrillah, 2024, Interaksi Sosial pelaku judi Online Di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu, *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5 (4), hal. 967

teman, keluarga, hingga layanan pinjaman *online* untuk bisa bermain judi *online*.³¹ Akibatnya, situasi ekonomi keluarga menjadi tidak stabil sehingga kesulitan untuk memenuhi kebutuhan dasar kehidupan. Kondisi ini diperburuk oleh ketidakmampuan ekonomi untuk merencanakan keuangan jangka panjang sehingga mengancam kesejahteraan.³²

Transaksi judi *online* di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun karena kecenderungan masyarakat Indonesia yang mudah kecanduan akan judi *online*. Pada tahun 2017, jumlah transaksi tercatat sebanyak 250.726 kali dengan nilai Rp. 2.009.676.571.607, dan meningkat drastis menjadi 104.791.427 kali dengan nilai Rp. 104.417.674.955.287 pada tahun 2022.³³ Peningkatan angka judi *online* ini juga diikuti oleh nilai transaksi yang melonjak, mencerminkan dampak ekonomi yang semakin besar dan meresahkan. Selain dampak secara ekonomi, judi *online* juga menimbulkan dampak sosial bagi individu. Dampak utama adalah konflik yang dialami oleh keluarga dimana ketegangan yang disebabkan oleh masalah keuangan dan perilaku adiktif judi *online*.³⁴ Hubungan interpersonal yang rusak dalam keluarga dan lingkungan dapat menjadi masalah serius. Individu akan menarik diri dari lingkungan dan tidak merasakan dukungan dari orang terdekat.³⁵ Dampak sosial dari judi *online* adalah dapat

³¹ Annisa, dkk, 2024, Analisis Dampak Judi Online di Indonesia, *Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), hal. 325

³² *Ibid.*

³³ *Ibid.*

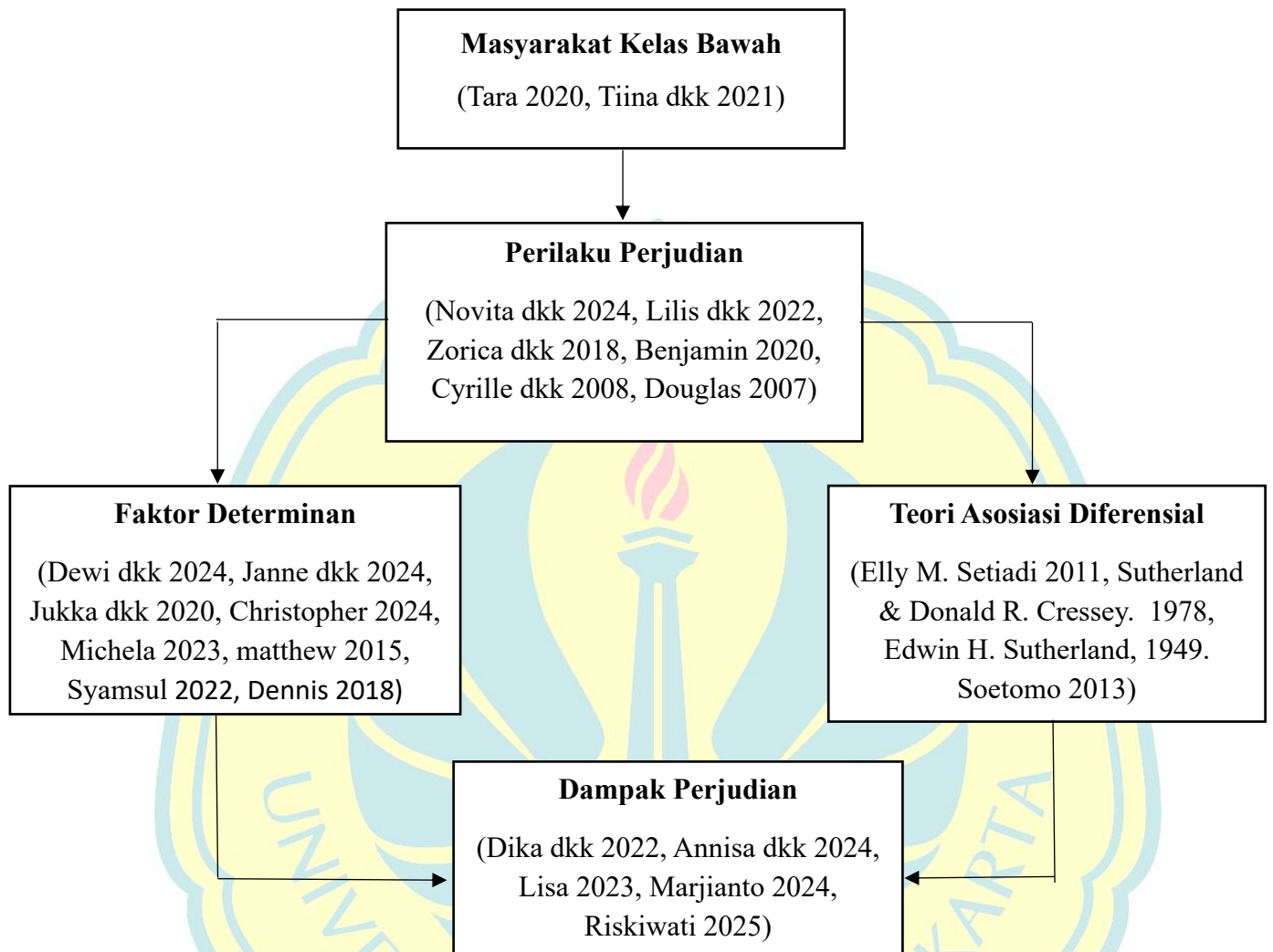
³⁴ *Ibid.*, hal. 327

³⁵ *Ibid.*

mengakibatkan berkurangnya kualitas hidup dan rasa kesejahteraan individu, serta memperburuk kesehatan mental.

Secara ringkas, peta penelitian yang dilakukan terkait dengan penelitian skripsi ini dapat dilihat dalam sekma tinjauan penelitian sejenis. pengelompokan temuan literatur dengan beberapa aspek seperti bagaimana faktor determinan membentuk perilaku perjudian yang kemudian berkembang menjadi perilaku perjudian dan menimbulkan dampak bagi individu dan orang lain. Beberapa tinjauan pustaka yang peneliti ambil sebagai sumber penelitian dapat membantu penelitian peneliti mengenai Faktor Determinan Perilaku Perjudian Pada Masyarakat Kelas Bawah di Wilayah Jakarta Timur (Studi Kasus 5 Orang Masyarakat Kelas Bawah di Kelurahan Ciracas). Dua puluh lima penelitian yang sudah dilakukan terdahulu kemudian mendukung peneliti dalam mendeskripsikan faktor determinan perilaku perjudian. Berdasarkan tinjauan penelitian sejenis, peneliti mendapatkan konsep-konsep yang berkaitan dengan perjudian. Berbekal konsep inilah peneliti dapat memperdalam landasan pemikiran dalam penyusunan penelitian, menganalisis data temuan, dan nantinya mendapatkan hasil penelitian yang sesuai.

Skema 1. 1 Tinjauan Pustaka



(Sumber: Analisis Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil studi penelitian sejenis yang sudah dijabarkan, peneliti akan menjelaskan posisi penelitian skripsi ini. Peneliti melakukan penelitian untuk menjelaskan mengenai faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah. Peneliti juga akan melakukan penelitian untuk menjelaskan bagaimana faktor determinan mendorong pembentukan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah.

Selain itu juga peneliti akan menjelaskan bagaimana dampak yang ditimbulkan dari perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah.

Beberapa penelitian terdahulu terdapat sejumlah keterbatasan dalam kajian yang ada mengenai perjudian *online*. Sebagian penelitian berfokus pada dampak yang ditimbulkan dari segi ekonomi, sosial, maupun psikologis yang dialami oleh individu. Selain itu, terdapat pula kajian yang menyoroti aspek hukum perjudian *online* serta regulasi perjudian di Indonesia. Namun, kajian tersebut umumnya dilakukan pada kelompok tertentu seperti remaja, mahasiswa sehingga belum mencerminkan kondisi pada kelompok masyarakat lainnya. Dengan demikian, gambaran mengenai perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah masih belum terungkap secara mendalam. Sehingga pada penelitian ini, peneliti akan menjelaskan mengenai faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah.

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Faktor Determinan

Perilaku seseorang adalah hasil dari stimulus antara faktor eksternal dengan respon dari faktor internal dalam orang yang berperilaku tersebut. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh faktor yang melekat dalam diri dan faktor eksternal meliputi lingkungan, budaya, dan lainnya.³⁶ Faktor utama yang berperan untuk menentukan dan

³⁶ Soekidjo Notoatmodjo, 2010, *Ilmu Perilaku Kesehatan*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 59

membentuk suatu perilaku individu disebut determinan.³⁷ Secara lebih mendalam, perilaku individu merupakan representasi dari berbagai gejala kejiwaan, seperti pengetahuan, keinginan, kehendak, minat, motivasi, persepsi dan lainnya.³⁸ Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku setiap individu memiliki perbedaan. Green dan Kreuter mengklasifikasikan beberapa faktor penyebab sebuah tindakan atau perilaku yang bisa dilakukan individu menjadi 3 faktor dasar penyebab perilaku.

1. Faktor pemudah (*presdisposing factors*)

Lawrence Green menempatkan faktor predisposisi sebagai unsur awal yang membentuk kecenderungan individu untuk melakukan suatu tindakan. Faktor predisposisi merupakan faktor terwujudnya suatu perilaku individu disebut sebagai faktor pemudah.³⁹ Faktor predisposisi merupakan unsur yang dapat membentuk kecenderungan seseorang dalam berperilaku. Faktor predisposisi terdiri dari pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi, dan sebagainya.⁴⁰ Faktor-faktor tersebut saling memengaruhi dan membentuk kerangka berpikir yang kemudian menentukan seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Dengan demikian, faktor predisposisi menjadi titik awal dalam pembentukan motivasi individu dalam proses terbentuknya perilaku. Faktor predisposisi antara lain kepercayaan, keyakinan, pendidikan, pengetahuan, motivasi, dan persepsi.

³⁷ *Ibid*

³⁸ Dhorkas Dhona, dkk, 2022, *Dasar-Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*, Medan: Yayasan Kita Menulis, hal. 104

³⁹ *Ibid.*, hal. 105

⁴⁰ Soekidjo Notoatmodjo, Op. cit.

Pengetahuan memegang peranan penting dalam faktor predisposisi karena mampu memberikan kerangka pemahaman terhadap suatu objek. Pengetahuan yang dimiliki oleh individu dapat mempertimbangkan secara rasional mengenai tindakan atau perilaku yang baik atau tidak. Pengetahuan merupakan informasi yang berasal dari pengalaman pribadi dan orang lain.⁴¹ Selain dari pengalaman, pengetahuan juga didapatkan dari pendidikan. Pendidikan merupakan edukasi yang diperoleh individu yang ditujukan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor predisposisi juga mencakup unsur keyakinan dan persepsi yang berperan dalam mengarahkan individu untuk menilai realitas sosial. Keyakinan akan berhubungan dengan agama, norma, dan nilai yang telah diyakini. Keyakinan individu akan berbeda satu sama lain, anggapan benar atau salah atas suatu tindakan didasari oleh pengalaman, pendidikan, dan lingkungan sosial. Keyakinan yang dimiliki akan berpengaruh pada perilaku.⁴² Sementara itu, persepsi berhubungan dengan seseorang yang menfasirkan situasi di sekitarnya. Persepsi merupakan suatu pengalaman yang dihasilkan melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, serta pengalaman masa lalu.⁴³ Setiap individu memiliki persepsi yang berbeda meski objek yang dilihat sama. Maka dari itu, faktor predisposisi dibentuk dari faktor kognitif dan afektif yang berkolaborasi serta proses interpretasi individu yang berlangsung secara terus menerus.

⁴¹ Dhorkas Dhona, dkk, op. cit., hal. 105

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*

Hal ini membuktikan bahwa perilaku yang diambil oleh individu ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berhubungan dan memengaruhi satu sama lain.

2. Faktor-faktor pendukung (*enabling factors*)

Faktor ini merupakan faktor yang memfasilitasi terjadinya suatu perilaku.⁴⁴ Tanpa faktor ini, seseorang yang memiliki motivasi akan kesulitan untuk melakukan perilaku tersebut. Elemen yang terkandung dalam faktor enabling adalah sarana dan parasarana, ketersediaan sumber daya, aksesibilitas, dan keterampilan. Fungsi dari faktor pendukung ini dapat menghubungkan antara niat dan suatu tindakan sehingga dapat menentukan apakah seseorang mampu melakukan perilaku tersebut.

3. Faktor-faktor pendorong (*reinforcing factors*)

Faktor ini merupakan faktor yang mendorong dan memperkuat terjadinya sebuah perilaku.⁴⁵ *Reinforcing* faktor merujuk pada dorongan sosial yang muncul setelah melakukan suatu perilaku, faktor ini menjadi penentu apakah perilaku tersebut akan berlanjut atau tidak. Faktor pendorong ini merupakan faktor yang terwujud dalam sikap atau perilaku orang lain, seperti tokoh masyarakat maupun keluarga.⁴⁶ Pada persektif Green, penguatan berasal dari lingkungan terdekat seperti dukungan teman yang mampu membuat individu melakukan perilaku tersebut. Pengalaman yang didapatkan dari lingkungan pertemanan membuat seorang individu semakin yakin

⁴⁴ Soekidjo Notoatmodjo, op.cit., hal. 60

⁴⁵ *Ibid*

⁴⁶ Dhorkas Dhona, dkk, op. cit., hal. 106

untuk mengulangi tindakan tersebut. Dengan kata lain, reinforcing factor berfungsi sebagai kekuatan untuk mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan, karena individu akan cenderung melakukan tindakan yang diberikan penguatan oleh lingkungan sosialnya dan emosionalnya.

1.6.2 Perilaku Perjudian

Fenomena perjudian telah lama hadir di kehidupan masyarakat tradisional dan modern. Judi adalah suatu permainan yang mengandung unsur taruhan baik berupa uang ataupun barang yang bernilai, dilakukan oleh dua orang atau lebih disertai dengan kesepakatan bahwa pihak pemenang akan mendapatkan keuntungan dari pihak yang kalah. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa "yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir".

Griffiths berpendapat bahwa perilaku kecanduan judi berasal dari interaksi dan faktor yang saling memengaruhi seperti genetik seseorang, psikologis, lingkungan, dan perilaku diri sendiri.⁴⁷ Pandangan Griffiths menegaskan bahwa perilaku perjudian terjadi karena berbagai faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang saling

⁴⁷ Mark Griffiths & Richard Wood, 2008, *The psychology of lottery gambling, International Gambling Studies*, vol. 1, hal. 33

memengaruhi satu sama lain. Perilaku perjudian merupakan sebuah rangkaian tindakan yang dilakukan seseorang terlibat dalam aktivitas taruhan yang memiliki risiko dan harapan.

Perjudian merupakan tindakan individu yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan keuntungan yang telah menjadi sebuah fenomena sosial. Fenomena perjudian tumbuh dan berkembang di masyarakat Indonesia sejak zaman dulu. Perjudian telah marak pada era konvensional.⁴⁸ Judi konvensional adalah permainan yang dilakukan secara langsung oleh banyak orang. Terdapat berbagai jenis perjudian yang berkembang di masyarakat, salah satunya judi togel atau totoan gelap (kegiatan menebak angka).⁴⁹ Perjudian sudah menjadi sebuah kebiasaan oleh masyarakat Indonesia. Bagi sebagian masyarakat tertentu kegiatan berjudi sudah menjadi kebiasaan atau menjadi kebudayaan, seperti perjudian adu ayam yang telah berkembang lama di masyarakat Bali.⁵⁰

Seiring dengan kemajuan teknologi, praktik perjudian mengalami transformasi yang signifikan. Jika dahulu aktivitas berjudi dilakukan secara konvensional melalui pertemuan di tempat tertentu, saat ini kemunculan teknologi digital membuat perjudian dapat dilakukan secara *online*. Perjudian *online* memiliki kelebihan yaitu bisa diakses dimana dan kapan saja melalui *smartphone*. Perjudian *online* lahir dari kemudahan

⁴⁸ Novita, dkk, 2024, Judi Slot di Kalagan Gen-Z ditinjau dari Pendidikan Pengelolaan Keuangan Keluarga (Studi Kasus di Anak Pekerja Migran Ponorogo), *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 2(1), hal. 64

⁴⁹ Tri Gunawan, Ifan Andruado. 2021. Rasionalitas Pembentukan Perilaku Judi “Togel”: Studi Kasus Masyarakat Desa Sambigede, Kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang. *JSHP*, 5 (1), hal. 82

⁵⁰ *Ibid*.

teknologi. Kemudahan yang diberikan membuat masyarakat tertarik untuk bermain perjudian ini. Selain itu, pada perjudian *online* diiming-imingi oleh kemenangan yang bisa didapatkan dengan mudah serta mendapat keuntungan yang berkali lipat. Hal ini membuat masyarakat Indonesia tertarik untuk terlibat dalam permainan judi *online*.

Menurut Griffiths, judi *online* merupakan permainan yang berisiko, sebab kemudahan akses, bersifat anonim, dan kemenangan yang instan memicu pelepasan dopamine dalam otak seperti zat adiktif.⁵¹ Kondisi ini membuat individu semakin rentan untuk terjebak pada permainan judi *online*. Setiap kali merasakan kemenangan, otak akan melepaskan dopamin sehingga menciptakan rasa senang sehingga tubuh ingin mendorong untuk mencari sensasi serupa. Maka dari itu, banyak orang yang terjebak dalam judi *online*.

Fenomena perjudian *online* semakin marak terjadi, hal ini disebabkan karena frekuensi permainan yang tinggi. Semakin tinggi waktu perjudian akan semakin tinggi pula frekuensi taruhan dalam perjudian. Dalam setiap permainan akan memengaruhi aktivitas taruhan yang akan datang. Kekalahan atau kemenangan akan memberikan dampak yang berbeda pada setiap individu. Kekalahan seringkali dapat menciptakan motivasi finansial dan emosional untuk terus bertaruh, misalnya mengejar.⁵² Kemenangan akan menimbulkan dampak ganda yaitu kemenangan akan menurunkan

⁵¹ Ciek Julyati Hisyam, dkk, 2025, Dampak Judi Online Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Muda, *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2 (2), hal. 295

⁵² Mark D. G & Michael Auer, 2013, The irrelevancy of game-type in the acquisition, development, and maintenance of problem gambling, *Frontiers in Psychology*, Vol. 3, hal. 621

motivasi untuk bermain karena telah mencapai tujuan, namun bagi beberapa individu kemenangan justru menjadi pemicu untuk mempertaruhkan uang yang lebih besar agar memiliki peluang untuk mendapatkan hasil yang jauh lebih besar dari sebelumnya. Frekuensi yang lebih tinggi tidak hanya menawarkan lebih banyak peluang dan pilihan untuk bertaruh, tetapi juga memengaruhi motivasi bertaruh dengan mengungkapkan konsekuensi kemenangan dan kekalahan di akhir setiap acara”.⁵³ Menurut Griffiths tidak ada tingkat frekuensi yang pasti dalam permainan judi di mana orang menjadi kecanduan karena kecanduan merupakan campuran terintegrasi dari berbagai faktor di mana frekuensi hanyalah salah satu faktor dalam persamaan keseluruhan.⁵⁴

1.6.3 Masyarakat Kelas Bawah

Masyarakat merupakan suatu kesatuan dari individu yang melakukan interaksi sesuai dengan norma, nilai, dan kebudayaan yang berlaku. Seorang sosiolog terkenal, Erving Goffman mengatakan bahwa masyarakat terbentuk dari interaksi antar anggota, sebab tanpa adanya interaksi maka akan sulit untuk memahami dunia sosial.⁵⁵ Interaksi yang terjalin berupa saling berhubungan, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan hidup. Masyarakat terbentuk dari adanya interaksi sosial antara individu dan kelompok. Interaksi membuat manusia untuk membangun nilai, norma,

⁵³ *Ibid*

⁵⁴ Mark Griffiths & Richard Wood, 2008, The psychology of lottery gambling, International Gambling Studies, Vol. 1, hal. 33

⁵⁵ Dewi Lestari & Nasrillah, 2024, Interaksi Sosial pelaku judi Online Di Masyarakat Desa Cinta Makmur Kecamatan Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu, *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5 (4), hal. 964.

dan peran dalam mengatur perilaku individu satu sama lain di masyarakat. Namun, seiring dengan berkembangnya kehidupan, tidak semua masyarakat mengalami kehidupan yang seragam dan memiliki kemampuan, kesempatan dan akses yang sama terhadap sumber daya. Perbedaan tersebut melahirkan ketimpangan dalam kekuasaan, status sosial, dan kemudian menjadi dasar terbentuknya pelapisan masyarakat.

Pelapisan masyarakat atau dikenal sebagai stratifikasi sosial merupakan sebuah sistem yang mengelompokkan masyarakat berdasarkan perbedaan status, kekayaan, pendidikan, dan kekuasaan suatu masyarakat. Stratifikasi sosial adalah strata atau pelapisan orang-orang yang berkedudukan sama dalam rangkaian kesatuan status sosial.⁵⁶ Sistem pelapisan ini menghadirkan lapisan yang tersusun secara vertikal dari kelompok yang memiliki keterbatasan dengan kekayaan dan kekuasaan hingga masyarakat yang memiliki kekayaan yang berlimpah. Pelapisan sosial terjadi karena adanya pemahaman mengenai perbedaan dari berbagai aspek.⁵⁷ Artinya, menganggap ada sesuatu yang bernilai, maka sesuatu itu dihargai dan menumbuhkan adanya sistem berlapis di masyarakat. Sesuatu yang berharga bisa berupa ekonomi, kekuasaan, ilmu pengetahuan, dan kehormatan. Tingkat kepemilikan dan kemampuan dari nilai yang berharga tersebut akan melahirkan lapisan sosial dari tertinggi hingga terendah.

⁵⁶ Elly M. Setiadi, 2011, *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahannya*, Jakarta: Kencana, hal. 400

⁵⁷ *Ibid*, hal. 400

Proses terjadinya sistem pelapisan sosial di masyarakat dapat terjadi dengan sendirinya. Berangkat dari perbedaan kondisi kemampuan antarindividu dan kelompok. Setiap individu memiliki perbedaan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, kelompok yang memiliki kemampuan untuk memenuhi kehidupannya dengan mudah akan menempati strata lebih tinggi dibanding kelompok yang kesulitan untuk memenuhi kebutuhannya.⁵⁸ Dalam masyarakat Indonesia, pelapisan sosial terjadi karena adanya perbedaan pendidikan, ekonomi, dan pekerjaan. Seiring dengan pelapisan sosial di masyarakat, muncul pengelompokan sosial berdasarkan kelas.

Dalam struktur stratifikasi sosial di masyarakat, terdapat pembagian kelas sosial yang didasarkan pada faktor struktur ekonomi, pendidikan, dan status sosial. Karl Marx memandang bahwa kelas sosial terbentuk karena adanya hubungan masyarakat dengan alat produksi. Kelas sosial timbul dari adanya perbedaan sistem produksi yaitu kepemilikan tanah dan alat produksi, individu yang tidak memiliki keduanya akan memberikan tenaga untuk digunakan dalam produksi.⁵⁹ Karl Marx membedakan menjadi dua kelas yaitu kelas borjuis dan kelas proletar. Kelas borjuis merupakan masyarakat yang memiliki alat produksi sehingga mereka yang berada di kelas ini memiliki kekuasaan yang superior. Sedangkan kelas proletar adalah masyarakat yang hanya memiliki tenaga untuk dijual dan digunakan oleh masyarakat kelas borjuis. Karl Marx menambahkan bahwa kelas sosial didasarkan pada status,

⁵⁸ *Ibid*, hal. 401

⁵⁹ *Ibid*, hal. 412

kekuasaan, ekonomi, dan kehormatan sosial serta pengaruh politik yang dimiliki oleh seseorang.

Kelas sosial didasarkan pada pembagian anggota masyarakat ke dalam suatu hierarki sehingga para anggota dalam suatu kelas tertentu memiliki status yang sama, sedangkan para anggota kelas lain memiliki status dan kedudukan yang lebih tinggi ataupun lebih rendah. Secara umum, kelas sosial dikategorikan ke dalam tiga lapisan utama berdasarkan pendapatan, pendidikan, pekerjaan, dan akses terhadap sumber daya, yaitu kelas atas, kelas menengah, dan kelas bawah. Masyarakat kelas atas dan menengah memiliki karakteristik yaitu memiliki pendapatan yang tinggi dan cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, hal ini berbanding terbalik dengan masyarakat kelas bawah. Pada kehidupan sehari-hari, kelas sosial dapat dilihat melalui sikap dan gaya hidup.⁶⁰ Atribut-atribut gaya hidup berdasarkan kelas sosial dapat dilihat secara kasat mata.

Masyarakat kelas bawah merupakan kelompok yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan sumber daya finansial dan produktif, Masyarakat kelas bawah merupakan kelompok sosial yang memiliki pendapatan dan status ekonomi yang rendah hingga menyentuh taraf kemiskinan. Pendapatan yang diperoleh berada dibawah standar untuk kebutuhan hidup layak. Penghasilan yang dimiliki digunakan hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup seperti makan, tempat tinggal, dan

⁶⁰ *Ibid.*

transportasi. Penghasilan minim dengan kebutuhan yang tinggi membuat masyarakat kelas bawah kesulitan untuk memenuhi kebutuhan dasar serta tidak memiliki tabungan untuk keadaan yang mendesak.

Berdasarkan dokumen DATAin Edisi 2023.03-1 oleh Badan Pusat Statistik (BPS), penduduk Indonesia berdasarkan pendapatannya dibagi atas empat kelas yaitu rendah sebesar 7 persen, menengah bawah 69,05 persen, menengah atas 22,14 persen, dan tinggi 1,81 persen.⁶¹ Dikutip dari Cnn.indonesia pada Januari 2020, Bank Dunia merilis laporan berjudul *Aspiring Indonesia Expanding the Middle Class*, dalam laporannya Bank Dunia membagi masyarakat Indonesia ke berbagai kelas berdasarkan konsumsi atau pengeluaran individu per bulan sebagai berikut: Miskin (poor) pengeluaran di bawah Rp354.000 per orang per bulan, rentan (vulnerable) pengeluaran Rp354.000 - Rp532.000 per orang per bulan, menuju kelas menengah (aspiring middle class) pengeluaran Rp532.000 - Rp1,2 juta per orang per bulan, kelas menengah (middle class) pengeluaran Rp1,2 juta - Rp6 juta per orang per bulan, kelas atas (upper class) pengeluaran di atas Rp6 juta per orang per bulan.⁶²

Dalam bidang pendidikan, masyarakat kelas bawah menghadapi hambatan struktural yang besar. Rendahnya pendapatan keluarga sering kali membuat pendidikan tidak lagi menjadi prioritas utama. Kebutuhan hidup dianggap lebih penting daripada

⁶¹ CNN Indonesia, Kapan dan Bagaimana Orang Indonesia Bisa Dijuluki Kaya. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20240807133724-532-1130273/kapan-dan-bagaimana-orang-indonesia-bisa-dijuluki-kaya> Diakses pada 2025

⁶² *Ibid.*

pendidikan. Banyak keluarga yang mengalami keterbatasan dalam mengakses pendidikan. Rendahnya kualitas pendidikan yang ada mengakibatkan keterbatasan fasilitas belajar. Akibatnya, masyarakat kelas bawah kesulitan untuk berkompetisi dengan orang lain dalam mencari pekerjaan. Pada akhirnya, keterbatasan akses terhadap pendidikan dan lapangan pekerjaan membuat masyarakat kelas bawah bekerja pada sektor informal dengan tingkat pendapatan yang tak menentu dan sering kali berada di bawah upah minimum yang telah ditetapkan. Pekerjaan informal dapat berupa pedagang kaki lima, pekerja rumah tangga, buruh, pekerja lepas (freelancer), pemulung, pengemudi ojek *online* dan lainnya. Jenis pekerjaan ini tidak memiliki kontrak jangka panjang dan tunjangan yang dibayar.

Interaksi dalam masyarakat kelas bawah sangat erat. Solidaritas sosial menjadi aspek penting dalam kehidupan. Rasa senasib sepenanggungan membuat masyarakat kelas bawah hidup dalam keterbatasan ekonomi dan berusaha untuk saling membantu antar sesama. Interaksi yang terjalin antar sesama masyarakat kelas bawah terjadi secara alami dan terjadi setiap hari. Interaksi pada masyarakat kelas bawah memperlihatkan ciri khas yaitu pola komunikasi dan interaksi terjadi secara langsung melalui pertemuan di warung kopi, pos ronda, atau berkumpul di rumah salah satu masyarakat. Tempat berkumpul tersebut menjadi sebuah tempat untuk mencurahkan isi hati, membicarakan masalah ekonomi, menjaga tali silaturahmi, dan obrolan ringan lainnya.

1.6.4 Teori Asosiasi Diferensial Edwin H. Sutherland

Pada teori asosiasi diferensial (*Differential Association Theory*) yang dikemukakan oleh Edwin H. Sutherland menjelaskan mengenai perilaku menyimpang yang terjadi di masyarakat. Teori differential association menyebutkan bahwa penyimpangan perilaku berasal dari proses belajar.⁶³ Pada teori perilaku penyimpangan, Sutherland mengatakan bahwa penyimpangan merupakan hasil dari kemampuan dan proses penguasaan yang dimiliki atas sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma yang menyimpang.⁶⁴

Proses interaksi yang terjadi secara bertahap menghasilkan perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang terjadi karena adanya proses belajar, bukan diwariskan dan bukan hasil dari kemampuan kognitif yang rendah atau kerusakan otak.⁶⁵ Pada teori ini, perilaku menyimpang dipahami sebagai hasil dari proses pembentukan yang berlangsung melalui interaksi. Penyimpangan terjadi karena dipengaruhi oleh intensitas interaksi dan paparan terhadap nilai-nilai tertentu. Semakin sering individu melakukan interaksi dengan lingkungan yang mendukung suatu perilaku, maka semakin besar pula kemungkinan individu melakukan perilaku tersebut.

⁶³ Elly M. Setiadi, 2011, *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi Dan Pemecahannya*, Jakarta: Kencana, hal. 237

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ Edwin H. Sutherland & Donald R. Cressey, 1978, *Criminology*, New York: J. B. Lippincott Company, hal. 80

Pada perseptif ini, individu dipandang sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Interaksi ini menjadi sebuah media untuk proses pembentukan. Individu akan mempelajari perilaku menyimpang dari interaksi dengan orang lain serta komunikasi yang berlangsung secara intensif.⁶⁶ Melalui komunikasi, individu akan mendapatkan informasi, nilai, dan cara bertindak yang membentuk pola perilaku tersebut. Komunikasi yang terjalin bersifat verbal, tetapi juga mencakup komunikasi melalui isyarat.⁶⁷ Pembentukan perilaku ini terjadi di kelompok-kelompok personal dimana anggotanya memiliki keterikatan yang kuat dan akrab.⁶⁸

Proses pembentukan perilaku dilakukan secara bertahap ditandai adanya saling berbagi pengalaman antar individu. Hal yang dipelajari dari proses pembelajaran perilaku menyimpang berupa teknis penyimpangan dan petunjuk khusus tentang motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap dalam berperilaku menyimpang.⁶⁹ Pada tahap ini, individu mempelajari cara melakukan tindakan penyimpangan serta motif, dorongan, dan alasan mengapa melakukan tindakan tersebut. Terdapat individu dikelilingi oleh lingkungan sosial yang menaati hukum atau aturan berlaku, sementara itu terdapat individu yang dikelilingi oleh lingkungan yang mentoleransi pelanggaran dan cenderung menganggap bahwa pelanggaran tersebut adalah sesuatu yang wajar.⁷⁰

⁶⁶ Elly M. Setiadi, op.cit., hal. 238

⁶⁷ Edwin H. Sutherland & Donald R. Cressey, op.cit., hal. 81

⁶⁸ Elly M. Setiadi, 2011, op.cit., hal. 239

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ Edwin H. Sutherland & Donald R. Cressey, op.cit., hal. 81

Dalam proses ini, individu akan memahami bagaimana konsep rasionalisasi yang digunakan untuk membenarkan suatu perilaku yang akan dilakukan sehingga tindakan itu dapat diterima oleh dirinya. Motif dan dorongan dipelajari dari definisi norma yang baik dan tidak baik dilakukan di masyarakat.⁷¹

Individu yang melakukan tindakan penyimpangan akan menganggap bahwa lebih menguntungkan bertindak melanggar norma (*deviant*) daripada tidak (*conform*).⁷² Pandangan ini terbentuk dari interaksi dan pengalaman baik individu maupun orang lain di sekitarnya. Apabila individu berinteraksi dengan lingkungan yang bersifat kriminal, maka individu itu akan mempelajari mengenai cara berpikir yang mendorong kearah perilaku kriminal.⁷³ Ketika individu melihat atau merasakan bahwa tindakan tersebut membawa manfaat bagi dirinya baik secara materi maupun non materi maka akan muncul anggapan bahwa perilaku itu adalah pilihan rasional. Pembeneran terhadap perilaku semakin diperkuat ketika lingkungan sekitar mendukung dan mentolerasi perilaku tersebut.

Pada teori ini, individu tetap memiliki peran dalam mengambil keputusan dalam melakukan perilaku. Individu tetap memiliki kebutuhan, keinginan, dan motivasi yang dapat mendorong bagaimana individu merespons pengaruh dari lingkungan. Individu yang memiliki dorongan tertentu dan berada di golongan rentan

⁷¹ Elly M. Setiadi, op.cit., hal. 239

⁷² Soetomo, 2013, *Masalah Sosial dan Upaya Pemecahannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal.100

⁷³ Edwin H. Sutherland & Donald R. Cressey, op.cit., hal. 82

akan semakin terpengaruh lingkungan, terlebih ketika individu tersebut kesulitan untuk mencapai keinginannya. Individu akan memiliki pemikiran bahwa lebih baik melakukan perilaku yang menyimpang dari norma daripada tidak karena tidak ada sanksi atau hukuman yang menimpa, atau adanya orang lain yang menormalisasi perilaku menyimpang, bahkan jika perilaku pelanggaran itu membawa keuntungan ekonomi, maka mudah bagi individu untuk melakukan perilaku menyimpang.⁷⁴

Perilaku menyimpang dalam teori *differential association* dipahami sebagai hasil dari proses yang kompleks. Lingkungan menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran perilaku menyimpang. Namun, terdapat faktor internal individu dan kondisi yang memungkinkan sehingga semakin mendorong individu untuk melakukan perilaku menyimpang. Ketiga faktor ini saling berkaitan satu sama lain yang membentuk pola perilaku individu. Lingkungan memberikan pengaruh awal, faktor internal individu akan memperkuat penerimaan nilai dan norma yang dipelajari dari masyarakat, dan kondisi yang mendukung untuk melakukan perilaku tersebut.

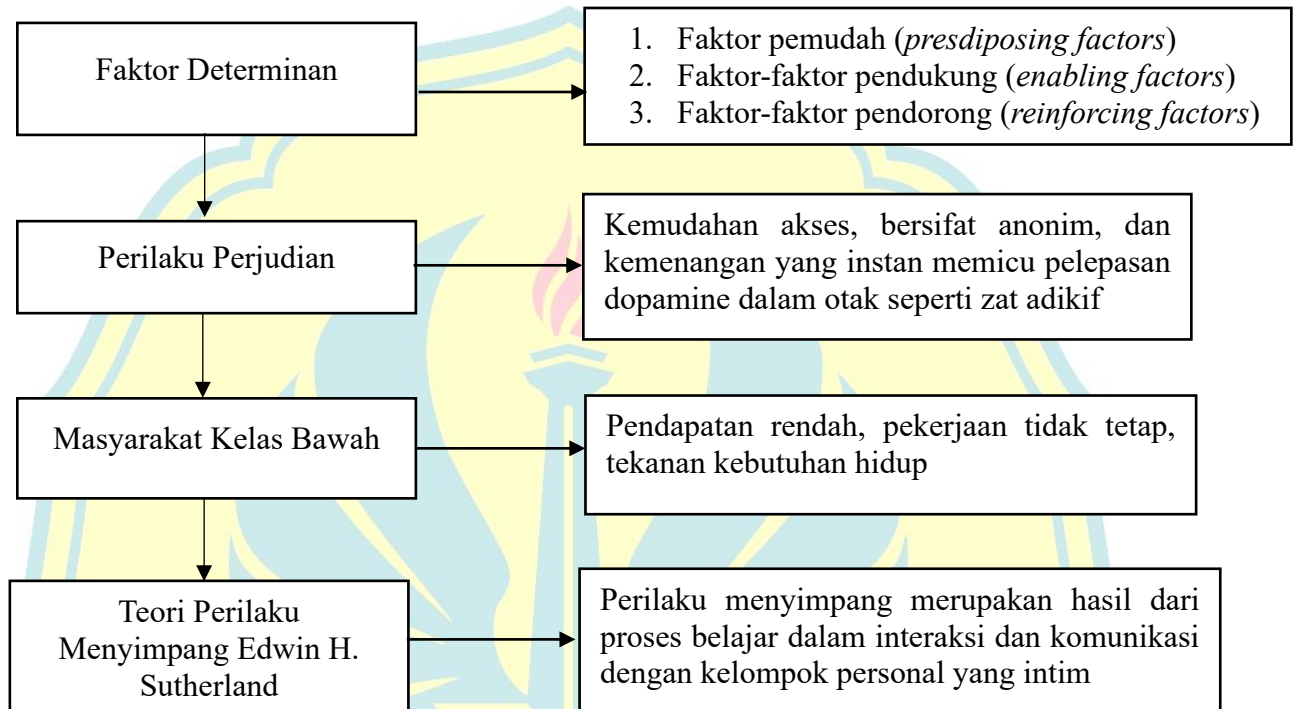
1.6.3 Hubungan Antar Konsep

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dijelaskan diatas, peneliti menggambarkan skema hubungan antar konsep yang berkaitan dengan Faktor Determinan Perilaku Perjudian Pada Masyarakat Kelas Bawah Di Wilayah

⁷⁴ Elly M. Setiadi, op.cit., hal. 239

Jakarta Timur (Studi Kasus 5 Orang Masyarakat Kelas Bawah di Kelurahan Ciracas.

Skema 1. 3 Hubungan Antar Konsep



(Sumber: Analisis Peneliti, 2025)

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan Penelitian dan Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Studi kasus yang ditelaah merupakan individu yang termasuk dalam masyarakat kelas bawah terlibat dalam praktik perjudian. Pendekatan kualitatif lebih mengedepankan interpretasi data dibanding dengan angka. Hakikat penelitian kualitatif

adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan fokus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan.⁷⁵ Pendekatan ini juga lebih menekankan untuk memahami makna dalam suatu tindakan individu, serta menelaah kondisi sosial, ekonomi, dan budaya dalam membentuk perilaku perjudian dalam diri individu.

1.7.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kediaman masing-masing informan dan warung kopi yang berada dalam satu wilayah yakni di Kelurahan Ciracas. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di kediaman pribadi dan warung kopi yang berdekatan dengan tempat tinggal adalah karena kedua lokasi tersebut merupakan tempat sosialisasi individu untuk saling berinteraksi. Warung kopi menjadi salah satu tempat untuk individu kerap menjadi tempat untuk memperkenalkan perjudian *online* dan melakukan aktivitas perjudian *online*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi awal di wilayah Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur pada bulan Januari 2025. Berdasarkan observasi, peneliti menemukan adanya indikasi keterlibatan masyarakat

⁷⁵ Iskandar, 2009, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Gaung Persada, hal. 51

kelas bawah dalam perilaku perjudian online. Penelitian ini dimulai sejak Agustus 2025 hingga Juli 2026.

1.7.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data dalam suatu penelitian untuk memberikan informasi tentang masalah yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Subjek dalam penelitian sering disebut sebagai narasumber, partisipan, dan informan. Informan adalah orang yang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti, yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakannya.⁷⁶

Pada penelitian ini, subjek penelitian adalah lima orang yang berasal dari masyarakat kelas bawah yang terlibat dalam praktik perjudian di wilayah Ciracas. Peneliti akan menggali data informasi yang diperlukan kepada lima para pemain judi *online* serta beberapa informan pendukung lain yang dapat membantu melengkapi data penelitian. Alasan peneliti memilih lima informan tersebut adalah karena dapat mempresentasikan karakteristik masyarakat kelas bawah yang menjadi fokus penelitian. Pada kelompok masyarakat kelas bawah memiliki kondisi ekonomi yang tidak stabil dan menghadapi tekanan sosial sehingga rentan untuk terlibat dalam praktik perjudian *online*. Fenomena perjudian *online* menarik untuk dikaji karena aktivitas

⁷⁶ M. Idrus, 2009, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, Yogyakarta: PT. Gelora Akasara Pratama, Hlm. 91.

perjudian menjadi sebuah hiburan yang penuh dengan makna ekonomi dan sosial didalamnya.

Tabel 1. 1 Informan Utama Penelitian

No.	Informan	Usia	Domisili	Pekerjaan	Keterlibatan dalam perjudian <i>online</i>
1	HK	31	Ciracas	Buruh pabrik	Pemain judi <i>online</i> sejak 2019
2	J	36	Ciracas	<i>Security</i>	Pemain judi <i>online</i> sejak 2020
3	AF	43	Ciracas	Buruh harian/pekerja serabutan	Pemain judi <i>online</i> sejak 2024
4	IP	30	Ciracas	Operator SPBU	Pemain judi <i>online</i> sejak 2020
5	IS	44	Ciracas	Pemilik bengkel kecil	Pemain judi <i>online</i> sejak 2020

(Sumber: Hasil Wawancara Peneliti, 2025)

1.7.4 Peran Peneliti

Pada penelitian ini, peran peneliti sebagai pihak yang melakukan perencanaan, pengamatan atau observasi secara langsung, mengumpulkan data, Menyusun dan mengolah data temuan selama penelitian. Peneliti melakukan analisis temuan sesuai dengan kerangka konsep yang telah dibuat sebelumnya. Proses penelitian dilakukan

dari merancang instrument penelitian yang sistematis. Selanjutnya, peneliti akan mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan dan wawancara secara langsung, mencatat serta merekam hasil wawancara melalui *smartphone*, dan menyematkan dokumentasi berupa potret diri dengan masing-masing informan. Adapun peneliti berusaha untuk menggali informasi mengenai apa faktor determinan, bagaimana faktor determinan membentuk, dan dampak dari perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, peneliti melakukan beberapa Teknik pengumpulan data berdasarkan konteks permasalahan dan gambaran data yang ingin didapatkan yaitu:

a. Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek yang ingin diteliti. Observasi ditujukan agar dapat mengetahui karakteristik, aktivitas subjek secara langsung. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap perilaku lima orang masyarakat kelas bawah yang terlibat dalam praktik perjudian *online* di wilayah Ciracas.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada para informan di lapangan sesuai dengan fokus permasalahan yang diteliti.

Wawancara dilakukan demi memperoleh informasi secara langsung mengenai faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah di Kelurahan Ciracas.

c. Dokumentasi dan Studi Kepustakaan

Peneliti membutuhkan penelitian sekunder dalam mengumpulkan data penelitiannya. Data sekunder yang dibutuhkan berupa dokumentasi dan studi kepustakaan. Dokumentasi merupakan foto yang berkaitan dengan aktivitas perjudian yang dilakukan oleh subjek. Studi kepustakaan merupakan penelitian terdahulu dengan topik penelitian yang sama. Studi kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti adalah melalui jurnal nasional, jurnal internasional, buku, dan tesis. Kepustakaan yang digunakan sudah terindeks dengan Sinta maupun Scopus.

1.7.6 Triangulasi Data

Triangulasi data merupakan proses pengecekan kembali informasi yang telah didapatkan dari informan utama agar data bersifat valid. Triangulasi bertujuan untuk memvalidasi data yang diperoleh dari informan utama kepada pihak lain yang memiliki pengetahuan mengenai perilaku perjudian di lokasi penelitian. Pada penelitian ini, triangulasi dilakukan melalui wawancara dengan dosen sosiologi, ketua RT setempat dan ketua keamanan setempat. Ketiga informan triangulasi dipilih karena dianggap

memiliki pengetahuan dan perseptif yang dapat membantu peneliti untuk memahami serta memverifikasi informasi mengenai perilaku perjudian di lokasi penelitian.

Tabel 1. 2 Informan Pendukung Penelitian

No	Informan	Pekerjaan
1.	Dr. Yuanita Aprilandini Siregar, M.Si	Dosen Sosiologi UNJ
2.	Heri H.	Ketua RT setempat
3.	Bringin Silalahi	Ketua keamanan setempat

(Sumber: Hasil Wawancara Peneliti, 2026)

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian menjelaskan alur logika yang mendasari terbentuknya sebuah penelitian. Sistematika penulisan berfungsi untuk menjabarkan alur penelitian dan memudahkan peneliti maupun pembaca untuk memahami isi dari penelitian. Penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang terdiri sebagai berikut:

BAB I: Pada bab ini berisikan pendahuluan yang berusaha menjelaskan latar belakang penelitian, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara akademis maupun praktis, tinjauan penelitian sejenis yang memuat beberapa literatur pendukung dalam penelitian, kerangka konseptual sebagai konsep utama analisis, metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II: Pada bab ini berisi mengenai deskripsi subjek penelitian, latar historis wilayah Ciracas, masyarakat kelas bawah di Indonesia, perkembangan perjudian di Indonesia, serta profil informan penelitian.

BAB III: Pada bab ini peneliti akan mendeskripsikan secara rinci hasil temuan penelitian tentang faktor determinan perilaku perjudian pada masyarakat kelas bawah, dinamika perilaku perjudian *online*, dan dampak perjudian pada kehidupan masyarakat kelas bawah.

BAB IV: Pada bab ini peneliti akan mendeskripsikan secara rinci hasil temuan penelitian yang didapatkan dari wawancara dengan informan, dengan menggunakan analisis pendekatan sosiologi dan mengaitkan dengan teori asosiasi diferensial Edwin H. Sutherland

BAB V: Bab ini merupakan bab akhir yang ada dalam penelitian, berisi kesimpulan hasil penelitian secara keseluruhan yang telah dilakukan peneliti, saran untuk mencegah terjadinya perilaku perjudian dan untuk menunjang kemajuan penelitian.