

**DAMPAK PRAKTIK JUDI ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL
MASYARAKAT (Desa. Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara)**

NURUL WAKIAH

E031201002



**DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**THE IMPACT OF ONLINE GAMBLING PRACTICES ON THE SOCIAL
LIFE OF THE COMMUNITY (Sarona Village, Watunohu District, North
Kolaka Regency)**

NURUL WAKIAH

E031201002



**DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR, INDONESIA
2024**

HALAMAN PENGAJUAN

**DAMPAK PRAKTIK JUDI ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL
MASYARAKAT (Desa. Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara)**

Yang Diajukan Oleh :

NURUL WAKIAH

E031201002

skripsi

SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU SOSIOLOGI

Pada

**DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**DAMPAK PRAKTIK JUDI ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL
MASYARAKAT (Desa. Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara)**

NURUL WAKIAH

E031201002

Skripsi,

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sosiologi 12 Juli 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Pada

Departemen Sosiologi

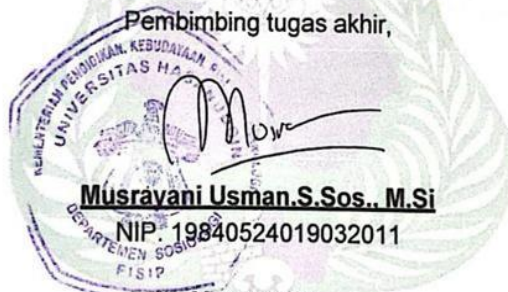
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Hasanuddin

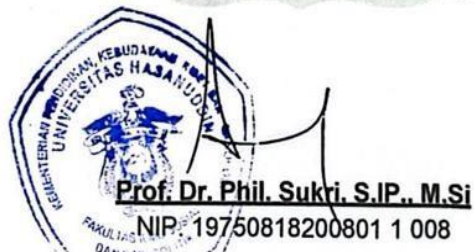
Makassar

Mengesahkan:

Pembimbing tugas akhir,



Mengetahui,
PLT Ketua Departemen Sosiologi,



HALAMAN PERNYATAAN DAN PERLIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul " DAMPAK PRAKTIK JUDI ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT (Desa. Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara)" adalah benar karya saya dengan arahan dari tim pembimbing (**Murrayani Usman, S.Sos., M.Si**). Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 22 Juli 2024



NURUL WAKIAH
E031201002

UCAPAN TERIMAH KASIH

“seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta), di tambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering) nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan)kalimat allah. Sesungguhnya allah maha perkasa lagi maha bijaksana.” (Q.S Luqman :27)

Ya Allah....

Jadikanlah Kami Kaya Akan Ilmu, Muliakanlah Kami Dengan Ketekunan Dan Hiasilah Diri Kami Dengan Kesabaran, Sesungguhnya Allah Tidak Akan Menguji Seorang Hamba Di Luar Batas Kemampuannya Dan Mintalah Pertolongan-Nya Dengan Shalat Dan Sabar

Alhamdulillah.....

Dengan ridha-mu ya allah

Amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah,

Namun itu bukan akhir dari perjalananku,

Melainkan awal dari sebuah perjalanan

Almarhum Ayahanda dan Ibunda Tercinta

(SYUAIB dan FATIMA)

Terima Kasih atas

Do'a dan air mata di setiap sujud mu yang selalu mengiringi langkah ku serta ketulusanmu yang kuatkan hatiku untuk terus berusaha menggapi asa. Setiap butir keringatmu menyemangatkan ku untuk mewujudkan harapanmu. Kasih sayangmu sejukkkan relung hatiku. Kini harapanmu telah kugapai. Tumbuhkan tekad yang suci untuk s'lalu membahagiakanmu Terimakasih ku ucapkan sekali lagi atas segala kesabaranmu, kebaikanmu dan segala hal terbaik yang telah diberikan kepada putrimu.

Terimakasih kepada kakak dan adik-adikku tercinta, yang telah mendukung dan mendo'akan ku dalam menggapai tujuan seperti yang diharapkan

Serta terima kasih kepada Prof. Hasbi Marissangan, Ph.D selaku Ketua Departemen Sosiologi, dan juga Musrayani Usman, S.Sos., M.Si ,selaku

Pembimbing saya yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini secara tepat waktu

Ya allah, jadikanlah aku anak yang saleh, berbakti kepada orang tua, membanggakan orang tua, dan menjadi amal yang tak terputus bagi keduanya. Dengan ridha allah ku persembahkan karya yang sederhana ini kepada keluargaku tercinta. Simpuh sujudku dan terimakasihku kepada yang tercinta ayahanda dan ibunda yang telah mendidik ku dengan penuh keikhlasan atas segala perhatian, pengertian, dan dukungannya

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, oleh karena Berkat, Rahmat dan Karunia-Nya, serta memberikan kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang merupakan syarat tugas akhir sebagai mahasiswa untuk melulusi jenjang pendidikan S1 (Strata 1) dengan judul **“DAMPAK PRAKTIK JUDI ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT (DESA SARONA, KEC. WATUNOHU, KAB. KOLAKA UTARA)”** Dapat diselesaikan. Dengan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu serta berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari berhasilnya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak yang memberikan semangat dan do'a kepada penulis dalam menghadapi setiap tantangan, sehingga sepatutnya pada kesempatan ini penulis memberikan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Dua orang yang paling berjasa dalam hidup saya, Ibunda (FATIMA) dan Almarhum Ayahanda (SYUAIB). Terimah kasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas izin merantau kalian, atas pengorbanan, cinta, Do'a, motivasi, semangat, dan nasihat. Terimah kasih telah mendukung segala keputusan dan pilihan dalam hidup saya.
2. Saudara kandung tercintah yang selalu memberikan semangat dan memberikan motivasi serta dorongan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir kuliah.
3. Musrayani Usman, S.Sos., M.Si selaku dosen Pembimbing yang begitu penulis banggakan dan telah menjadi orang tua kedua yang memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan bersedia meluangkan waktunya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
4. Prof. Hasbi Marissangan, Ph.D selaku Ketua Departemen Sosiologi.
5. Bapak dan ibu dosen serta semua Staf FISIP Unhas dan Departemen Sosiologi yang telah mendidik dan membantu penulis selama menjadi mahasiswa dengan baik.
6. Kepada sahabat-sahabat saya tercintah A. Robiatul Adwiah, Nurfaisah Ramadani, Elvina Nurhad Aliviah, Farahdiba Ramadhani Tahir. Tiada kalimat yang mampu terucapkan untuk

ke empat sahabat saya. Saya hanya akan mengucapkan terima kasih untuk segala waktu yang telah dikeluarkan untuk kebersamaan penulis selama semua proses perkuliahan berlangsung. yang selalu menemani dan mengiringi langkah-langkah penulis sampai dengan saat ini, dan tidak bosan dengan segala keluh kesah penulis. Terima kasih untuk semua waktu yang telah dihabiskan bersama.

7. Teman-teman dari program studi sosiologi yang telah memberikan motivasi kepada saya dan tidak bias disebut satu persatu sehingga skripsi bias diselesaikan dengan secepat.

Terlepas dari hal tersebut penulis menyadari bahwa karya ini memiliki kekurangan yang tidak terlepas dari kekurangan penulis. Maka dari itu penulis senantiasa terbuka untuk menerima saran maupun kritik demi penyempurnaan skripsi ini. Ucapan terima kasih atas perhatian dan partisipasi dari semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi penelitian.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Makassar, 22 Juli 2024

Penulis

ABSTRAK

NURUL WAKIAH, E031201002 “DAMPAK PRAKTIK JUDI ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT (DESA SARONA, KEC. WATUNOHU, KAB. KOLAKA UTARA)”. Dibimbing oleh Musrayani Usman, S.Sos., M.Si sebagai Dosen pembimbing.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh oleh maraknya judi online di tengah masyarakat terlebih lagi pada masyarakat awam. Judi online banyak memberikan dampak buruk bagi pelakunya, sebab itu penelitian ini akan membahas tentang tentang dampak praktik judi online yang dirasakan oleh masyarakat yang berada di Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif fenomenologi, dengan melakukan teknik observasi, dan wawancara yang mendalam terhadap sepuluh orang masyarakat dan menggali segala sumber yang berkaitan dengan penyebab maraknya judi online dan dampak judi online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa judi online di Desa Sarona bebrapa tahun terakhir ini marak terjadi. Judi online sudah menjadi salah satu pilihan masyarakat untuk mencari pendapatan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pelaku judi online di Desa sarona di dominasi oleh pemuda dan orang tua dengan umur kisaran 20-40 tahunan. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain agar mendapat kemenangan. Pelaku judi online awalnya memainkan judi online karena rasa pensarandan ingin mencoba tapi hal tersebut membuat mereka kecanduang karena harapan kemenangan yang yang akan diperoleh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa judi online sangat banyak menimbulkan dampak negatif. Faktor penyebab maraknya kasus judi online dikarenakan berbagai faktor yaitu, motivasi individu dalam mendapatkan keuntungan, rasa ingin mencoba (situasional), ketidak patuhan masyarakat terhadap hukum, adat istiadat. dampak sosial yaitu merasa malas bergaul atau bersosialisasi yang membuat berkurangnya interaksi sosial, serta dampak pada emosi yang tidak stabil, dan terlilit utang.

Kata Kunci : MARAK, Judi Online, Masyarakat, Dampak

ABSTRACT

NURUL WAKIAH, E031201002 "THE IMPACT OF ONLINE GAMBLING PRACTICE IN THE SOCIAL LIFE OF THE COMMUNITY (SARONA VILLAGE, KEC. WATUNOHU, KOLAKA UTARA DISTRICT)". Guided by Musrayani Usman, S.Sos., M.Si as a supervising lecturer.

This research is motivated by the rise of online gambling among society, especially among ordinary people. Online gambling has many negative impacts on the perpetrators, therefore this research will discuss the impact of online gambling practices felt by the people in Sarona Village, District. Watunohu, Kab. North Kolaka. The method used in this research is a qualitative descriptive phenomenological method, by conducting observation techniques and in-depth interviews with ten people in the community and exploring all sources related to the causes of the rise of online gambling and the impact of online gambling. The results of this research show that online gambling in Sarona Village has become widespread in recent years. Online gambling has become one of the people's choices to earn income to meet their daily needs. Online gambling players in Sarona Village are dominated by young people and older people aged around 20-40 years. They spend hours playing to win. Online gamblers initially play online gambling because they feel inspired and want to try, but this makes them addicted because of the hope of winning. The results of this research show that online gambling has many negative impacts. The factors causing the rise in online gambling cases are due to various factors, namely, individual motivation to gain profits, desire to try (situational), community non-compliance with laws and customs. The social impact is feeling lazy about socializing or socializing which results in reduced social interaction, as well as the impact on unstable emotions and being in debt.

Keywords: RAMPANT, Online Gambling, Society, Impact

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Perjudian	13
1. Definisi Perjudian	13
2. Definisi judi online	14
3. Faktor-faktor penyebab bermain judi online	15
4. Jenis-jenis judi online	17
5. Dampak judi online	18
6. Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2022)	25
7. Jenis Iklan Judi Online yang Paling Banyak Dijumpai Responden (November 2023)	26
8. Media Sosial yang Paling Sering Terpapar Iklan Judi Online Menurut Responden (November 2023)	27
2.2 Teori Fenomenologi (Alfred Schütz)	28
2.3 Penelitian Terdahulu	32

2.4 Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	37
3.2 Pendekatan dan Strategi Penelitian	38
3.3 Tipe dan Dasar Penelitian	38
3.4 Teknik Penentuan Informan	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
1. Observasi	39
2. Wawancara	40
3. Dokumentasi.....	40
3.6 Sumber Data.....	41
1. Data primer	41
2. Data sekunder	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
3.8 keabsahan Data	42
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK DAN LOKASI PENEITIAN....	44
4.1 gambaran Umum Objek Penelitian	44
4.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
1. Letak Geografis Desa Sarona	45
2. Keadaan Demografis	46
3. Keadaan Ekonomi.....	49
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
5.1 Profil Informan / Informasi Penelitian.....	51
5. 2 Hasil Penelitian.....	52
5.2.1. Maraknya fenomena praktek judi <i>online</i> yang terjadi di masyarakat Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara	52
5.2.2. Dampak Praktek Judi Online Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara	65
5. 3 Pembahasan Penelitian	70

5. 3.1 Maraknya Fenomena Praktek Judi Online yang Terjadi di Masyarakat Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara.....	70
5. 3.2 Dampak Praktek Judi Online Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat Desa Sarona, Kec Watunohu, Kab. Kolaka Utara	73
BAB VI PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
L A M P I R A N.....	81
A. Pedoman Wawancara Dengan Informan Judi Online.....	82
B. Surat keterangan Permohonan Izin Melakukan Penelitian	88
C. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian	89
D. Dokumentasi Penelitian	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 jumlah penduduk berdasarkan pekerjaan di Desa Sarona

Tabel 5.1 Data Informan

Tabel 5.2 bagan fenomena judi online

Tabel 5.3 bagan dampak judi online

DAFTAR GAMBAR

Gambar i. Negara pemain judi slot

Gambar ii. Transaksi judi online di Indonesia

Gambar iii. Iklan judi online

Gambar iv. Media sosial yang terpapar judi online

Gambar v. Skema kerangka fikir

Gambar vi. Peta orthopolo Desa Sarona

Gambar vii. Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin

Gambar viii. Sebaran penduduk laki-laki dan perempuan berdasarkan usia

Gambar ix. Dokumentasi pengambilan data primer dari informan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena yang terjadi pada era globalisasi saat ini dalam kehidupan bermasyarakat di hadapkan pada pola perilaku sosial tertentu. Perilaku sosial masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong Penemuan-penemuan di bidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah internet. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja ataupun masyarakat mengikuti permainan judi online. Jika melihat sejarah perjudian di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajahan belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Judi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dengan banyaknya jenis-jenis perjudian yang berkembang dikalangan masyarakat Indonesia baik yang dilakukan dengan cara terang-terangan maupun dengan cara sembunyi-sembunyi.

Berbagai kemajuan tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat, hal inilah yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai masalah sosial. Nilai-nilai sosial adalah nilai yang dianut oleh suatu masyarakat, mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat. Oleh karenanya, adaptasi atau penyesuaian diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat yang hiperkompleks menjadi tidak mudah. Kesulitan mengadakan adaptasi dan *adjustment* menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan berbagai konflik baik yang transparan maupun yang tersembunyi, baik secara eksternal maupun internal. Bahkan tidak sedikit orang yang mengembangkan pola tingkah laku yang cenderung menyimpang dari

norma-norma, serta berbuat semau sendiri tanpa peduli dengan orang lain, Penyimpangan norma sosial terjadi ketika individu atau kelompok melanggar aturan dan ekspektasi yang dianggap wajar dalam masyarakat. Salah satu kasus yang perlu disoroti lebih mendalam adalah perjudian, yang mana perjudian tersebut telah marak serta senantiasa berkembang di kalangan masyarakat dewasa ini.

Definisi perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono, 2014). Ketidak pastian hasil tersebut, dapat memunculkan banyak angan-angan yang terkadang melesat dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi.

Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum. Menurut Kartono (2015), bermain judi merupakan salah satu perilaku yang dilarang oleh norma jawa. Di jawa judi digolongkan dalam aktivitas 5-M (ma-lima) yang harus disingkirkan atau merupakan tabu. 5-M itu ialah: (1) Minum-minuman keras dan mabukmabukan; (2) Madon, bermain dengan wanita pelacur; (3) Maling, mencuri; (4) Madat, minum candu, bahan narkotik, ganja, dan lain-lain; (5) Main judi bebotohan, berjudi dan bertaruh. Sebagaimana di ketahui bahwa perjudian merupakan suatu tindakan yang jelas melanggar hukum. Sebab berjudi itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, berkulit dan bermuka tebal (Kartono, 2015)

Seiring dengan kemajuan zaman, perjudian semakin berkembang dan semakin mudah untuk dimainkan. Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi membuat semakin banyak cara untuk bermain judi, salah satunya dapat dilakukan dengan perjudian online.

Sejarah judi online dengan unsur taruhan, permainan judi online pertama kali dibuka untuk umum di negara Antigua dan Barbuda sebuah negara yang berada di kepulauan di laut karibia bagian timur pada tahun 1994. Tepatnya di bulan oktober. Sejak saat

itu, permainan dengan unsur taruhan semakin di gilai oleh banyak orang. Terus berkembang semakin luas.

Pengertian judi online ini sendiri adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permanan serta jumlah taruhan yang di tentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media-media elektronik seperti smarphone, laptop dan perangkat komputer dengan akses internet sebagai perantara.

Pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online. Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online akan menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik, Misalnya dengan mengirimkan lewat M-Banking.

Indonesia menduduki peringkat satu pemain judi slot dan gacor di dunia dengan angka mencapai 201.122 pemain. Dapat dilihat melalui survei yang disampaikan oleh Drone Emprit, sistem monitor dan analisis media sosial. Posisi Indonesia mengalahkan kamboja, Filipina, hingga Rusia.



Gambar (1). Negara pemain judi slot

Hartono (Kurniawan, et.al 2016: 3-4) menyatakan bahwa akibat yang ditimbulkan dari perjudian ini adalah sebagai berikut: 1) mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang dengan melakukan tindakan korupsi, 2) energi dan pikiran jadi berkurang karena nafsu ingin berjudi dan merasa selalu menang dalam waktu pendek, 3) badan menjadi lesu karena kurang tidur, keadaan pikiran tidak seimbang dan pikiran tegang, 4) pikiran jadi kacau, sebab selalu menghayal untuk menang, 5) pekerjaan jadi terlantar, karena keasyikan berjudi, 6) anak, istri dan rumah tangga tidak lagi diperhatikan, 7) hatinya lebih mudah tersinggung dan mudah marah, 8) kepribadiannya menjadi sangat labil, mentalnya terganggu dan menjadi sakit, 9) mendorong melakukan perbuatan kriminal, guna mencari modal untuk memuaskan nafsu judinya yang tidak terkendali, 10) ekonomi rakyat mengalami kegoncangan karena kurang serius dalam usaha kerjanya (Iverson & Dervan, n.d.).

Fenomena judi online dimulai ketika pandemi Covid-19 melanda Indonesia, sebab selama masa pandemi ekonomi masyarakat berkurang secara drastis karena diterapkannya aturan PPKM yang membatasi kegiatan sehari-hari masyarakat. Oleh sebab itu banyak masyarakat mengadu nasib lewat bermain judi online dengan tujuan untuk mendapatkan uang secara instan. Permainan judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara online adalah Domino 99 (kiukiu), slot, poker online, dan judi bola online.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) sejak tahun 2018-2022 yang sudah dinyatakan memblokir sekitar kurang lebih 499,645 konten mengenai perjudian di berbagai platform digital. Tidak dipungkiri bahwa fenomena judi online begitu cepat tersebar luas dan penggunaannya semakin beragam. Ketertarikan masyarakat untuk bermain judi online sangat besar kadangkala seseorang itu dapat melakukan perjudian dengan jangka waktu yang cukup lama, akibatnya dari rasa penasaran untuk terus ingin memenangkannya permainan yang terus menerus dirasakan mengakibatkan menumpuknya hutang serta membuat kemiskinan yang kemudian bisa memicu angka kriminalitas yang kian tinggi, Dengan alasan pelaku bermain judi online tergiur mendapatkan kemenangan cepat dan mudah, untung, dan dapat dimainkan kapanpun dimanapun sebab dapat dibuka melalui smartphone dengan akses internet. Disisi lain judi online memberikan dampak negatif bagi penggunaannya yaitu menyebabkan kecanduan, kemudian ketika memiliki uang akan selalu digunakan untuk bermain judi online. Pada dasarnya judi online ini memengaruhi psikologi manusia menjadi penasaran dan akan terus mencoba. Ketika kalah akan merasa penasaran untuk menang dan ketika mengalami kemenangan akan merasakan kegilaan untuk mendapatkan uang yang lebih banyak. Memahami isu mengenai dampak negatif judi online yang menyebabkan perubahan perilaku sosial masyarakat. motif bermain dan dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain judi online menimbulkan perubahan perilaku masyarakat terlihat bahwa masyarakat terpengaruh judi online dari teman pergaulan, di iming-iming menang secara mudah dan cepat dan pada akhirnya menyebabkan kerugian segi materi dan dampak psikologi menjadi kecanduan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh salah satu mahasiswa Universitas Negeri Makassar (UNM). Dalam hasil penelitiannya, Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Perilaku judi online yang dilakukan oleh pelaku adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi pelaku disebabkan oleh kebebasan pelaku membawa HP di sekolah sehingga pelaku memiliki banyak kesempatan bermain judi online di lingkungan sekolah. Jenis permainan jdi online yang diikuti oleh pelaku adalah permainan kartu berupa kiu-kiu dan poker serta permainan bola online yaitu sbobet. pelaku terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah

dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika pelaku memenangkan pertarungan. pelaku juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. pelaku memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena pelaku memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila pelaku mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk menebus kekalahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat pelaku untuk bermain lebih sering. pelaku memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan. 2) Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online pelaku terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran pelaku untuk bermain judi. pelaku terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana pelaku belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas pelaku ketika bermain HP.

Menurut Abdulsyani (1995), Perubahan berarti “suatu proses yang mengakibatkan keadaan sekarang berbeda dengan keadaan sebelumnya, perubahan bisa berupa kemunduran dan bisa juga kemajuan. Perubahan sosial mencakup “perubahan pada norma sosial, nilai sosial, interaksi sosial, pola perilaku, organisasi sosial, lembaga kemasyarakatan, lapisan masyarakat, susunan kekuasaan, tanggung jawab dan wewenang” (Herabudin, 2015)..

Peneliti mengamati isu perubahan nilai sosial masyarakat akibat dari judi online ini disebabkan berbagai faktor. Melihat realita di lapangan terdapat perubahan nilai sosial, terlihat ketika masyarakat mempunyai uang akan selalu digunakan untuk bermain judi slot online yang disebabkan oleh kecanduan, bermain judi slot online setiap ada waktu luang, perubahan pola hidup karena terlalu sering bermain judi online hingga larut malam, tanggungjawab sebagai kepala rumah tangga bahkan diabaikan sebab fokus bermain judi slot online, dan melakukan utang kepada teman, keluarga, bahkan pinjaman online, tak jarang ada dari melakukan pinjaman melalui bank yang dimana rekening perbankan mereka tautkan dengan perjudian slot online tersebut. Dari sisi pembayaran atau setoran deposit ke

situs judi, Kemenkominfo telah menerima 1.859 aduan pemakaian rekening perbankan untuk perjudian online.

Kota Kolaka Utara, kec. Watunohu, Desa Sarona merupakan salah satu wilayah di Sulawesi Tenggara, Indonesia menjadi salah satu wilayah yang tidak dipungkiri bahwa fenomena masyarakat bermain judi slot online sudah terjadi dan menjadi salah satu permainan yang digemari warga masyarakat Desa Sarona. Ada banyak jenis judi online yang digandrungi warga desa di antaranya seperti bermain judi online slot, poker, roulette, judi bola dan permainan judi lainnya. Sebab gaya hidup yang tinggi menyebabkan masyarakat tersebut harus memiliki uang tambahan secara cepat dan mudah. Fenomena judi online ini dapat membuat melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat.

Segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki dampak yang ditimbulkan setelah mereka melakukannya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif yang langsung dirasakan oleh pelaku serta yang dapat dilihat oleh orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga terjadi pada masyarakat yang melakukan permainan judi online di wilayah Indonesia timur, mereka akan merasakan dampak yang ditimbulkan dari permainan judi online. Berjudi merupakan patologi sosial yang berdampak negatif bagi pelakunya. Jika dampak positifnya adalah mendapatkan keuntungan dan menambah materi dalam pemenuhan mereka (remaja). Dampak yang dirasakan adalah resiko dari sebuah keputusan yang mereka ambil, meskipun dampak yang dirasakan dan ditimbulkan dari suatu perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung bersifat negatif ataupun merugikan baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

Permainan judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Bagi remaja yang melakukan kegiatan bermain judi online, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat yang melakukan judi online.

Perjudian online ini sendiri bukan sesuatu yang di normalisasikan karna, sejatinya Pemerintah Indonesia melarang permainan judi online, hal ini disebutkan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) bahwa ada ancaman hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda

paling banyak Rp. 1 miliar bagi para pelaku dan pihak yang memperpanjang jaringan platform digital judi online. Bahkan hingga tahun 2022 pihak Kementerian Komunikasi dan Informasi (kominfo) telah menyetop akses sekitar 500.000 aplikasi judi online. Alasan pelaku perjudian online ini menormalisasikan perjudian yang dimainkannya tanpa menghiraukan norma-norma sosial yang berlaku karena mereka menunjukkan sikap yang acuh, tidak peduli terhadap ketetapan atau tatanan sosial, sebagian dari mereka beranggapan bahwa pemerintah Indonesia hanya akan mengenakan sanksi pada pelaku perjudian apabila perjudian dilakukan tatap muka atau secara (luring).

Perjudian sebagai bentuk deviasi sosial karena melanggar norma-norma sosial dalam masyarakat tertentu. Beberapa alasan mengapa perjudian dapat dianggap sebagai deviasi sosial meliputi larangan hukum, gangguan ekonomi, dampak pada keharmonisan keluarga, dan gangguan sosial. Selanjutnya, pelaku yang menormalisasikan perjudian terkadang memiliki tekanan hidup dan stres yang mendorong individu mencari pelarian dari masalah dan emosinya melalui perjudian. Pengaruh lingkungan sosial juga berperan penting dalam mendorong perilaku judi, serta kurangnya pemahaman tentang konsekuensi negatif perjudian bagi individu.

Dampak dari bermain judi slot online itu sendiri menyebabkan perubahan perilaku individu maupun perubahan nilai sosial. Perilaku berjudi memiliki efek negatif terhadap pelaku serta lingkungan sosial. Perilaku judi memiliki efek tidak hanya pada level individu, tetapi pada keluarga dan komunitas. Seseorang yang telah kecanduan berjudi online ini tidak menutup kemungkinan akan mengalami permasalahan dengan keuangan. Dari sisi ekonomi tentu hal ini merupakan kerugian sebab permainan judi online tersebut memerlukan modal uang, baik untuk pembelian paket internet maupun untuk pembelian chips dengan harga yang bervariasi, mulai harga yang murah sampai harga yang mahal. Ditambah lagi dengan beragam varian jenis taruhan yang disajikan pada judi online tersebut. Akibat buruk dari judi online menjadikan mereka “tidak bisa lagi mengatur keuangan,” bahkan terkadang ada juga yang “harus berbohong kepada keluarga dengan berbagai alasan”, dari mulai untuk perbaikan kendaraan, uang hilang dan lain sebagainya, padahal uang tersebut terpakai untuk permainan judi online tersebut. Sebuah fenomena penyakit sosial yang merusak nilai-nilai agama, sosial, ekonomi, moral serta ketahanan keluarga. Selain itu secara sosial akan memiliki masalah, seperti mudah

melakukan tindakan kriminal dan mudah terperosok pada penggunaan obat terlarang. Perubahan perilaku tersebut menyebabkan terjadinya perubahan sosial masyarakat. hal tersebut akan dapat mencerminkan identitas sosialnya di dalam kelompok masyarakat. perubahan sosial yang terjadi karena pengaruh perkembangan zaman, masyarakat secara tidak langsung akan mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat sekitar. Dampak kesehatan mental dari judi online bisa sangat merugikan individu yang terjerat dalam praktik ini. Salah satu dampaknya adalah ketagihan. Judi online menawarkan aksesibilitas dan kemudahan bermain yang tinggi, sehingga menyebabkan seseorang untuk terus-menerus kembali bermain. Ketagihan ini kemudian berdampak pada kesehatan mental individu yang terlibat, sehingga menyebabkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi.

Judi online dapat dianggap sebagai bentuk deviasi sosial karena perilaku ini menyimpang dari norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat tertentu. Norma-norma sosial dalam masyarakat umumnya mencerminkan nilai-nilai, aturan, dan tindakan yang dianggap benar dan diharapkan oleh anggota masyarakat (van der Maas, 2016). Ketika seseorang terlibat dalam perilaku judi, mereka melanggar norma-norma tersebut karena perjudian sering kali dianggap tidak sesuai atau tidak diizinkan dalam masyarakat tertentu.

Beberapa alasan mengapa judi online dapat dianggap sebagai deviasi sosial seperti larangan hukum, gangguan ekonomi, dampak pada keharmonisan keluarga, dan gangguan sosial. Perjudian yang tidak terkendali dapat menyebabkan konflik dan ketegangan dalam lingkungan sosial dan komunitas. secara negatif diantaranya, kasus pencurian, perselisihan antarwarga, perselisihan dalam keluarga, dan orang-orang terjebak dalam hutang akibat berjudi (Yanti, 2022).

Perubahan sosial di Masyarakat Desa Sarona menunjukkan adanya pengaruh pengalaman berjudi secara konvensional pada masyarakat sebelum mengenal judi online. Awal proses terbentuknya perilaku judi online dimulai dengan adanya pengenalan melalui orang lain atau melalui media internet secara langsung. Perilaku berjudi secara konvensional (*offline*) menjadi bergeser dalam bentuk perjudian melalui internet atau dikenal dengan istilah judi online. Perbedaan pada media internet yang sangat tampak adalah kenyamanan yang jauh lebih besar, karena orang bisa berjudi kapan saja, dari rumah atau bahkan di tempat kerja, bermacam-macam pilihan, dan cenderung menawarkan sistem pembayaran yang lebih

baik. Selain itu, judi online juga telah mengubah ruang interaksi sosial menjadi perilaku yang cenderung individual yang bebas.

Masyarakat di Desa Sarona sekarang sedang maraknya kasus judi online, di setiap sudut Desa Sarona dapat melihat perkumpulan remaja, orang tua, yang duduk berkelompok hingga larut malam. Bahkan ada yang sampai subuh. Mereka bermain judi online tanpa mengenal waktu, rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk tetap berada di depan layar internet hanya untuk bermain judi online. Padahal seperti yang kita ketahui judi online memberikan dampak yang buruk, diantaranya berdampak pada tingkat emosional yang tinggi, berpengaruh bagi ekonomi atau pendapatan dan juga berpengaruh terhadap sosial masyarakat. sebenarnya ini sangat disayangkan, karna pada dasarnya masyarakat adalah harapan bagi suatu desa agar tetap berjalan dengan baik.

Berdasarkan observasi awal di Desa Sarona, Kec Watunohu, Kab. Kolaka Utara, peneliti menemukan banyak pemain judi online, dapat menghabiskan waktu sekitar 4-5 jam/malam, padahal untuk waktu tersebut digunakan oleh masyarakat tidur istirahat. Para informan mengaku telah kecanduan pada game judi online tersebut sehingga mempengaruhi aktifitas lainnya.

Menurut penuturan kepala dusun Desa Sarona sendiri, terdapat banyaknya pelaku judi online ini kisaran 30% di Desa Sarona jika di akumulasikan, belum terhitung yang tidak diketahui jejaknya. Jumlah persen ini akan terus bertambah apabila tidak ada tindak lanjut dari pemerintah Desa Sarona atau kesadaran dari masyarakat atau pelaku judi online itu sendiri.

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk menggali dan mengetahui lebih lanjut mengenai permasalahan tersebut. Maka dari itu dirumuskan penelitian yang berjudul " Dampak Praktik Judi Online dalam kehidupan sosial masyarakat, yang akan berfokus pada bagaimana praktek judi online ini sangat dapat berdampak pada keberlangsungan hidup masyarakat baik itu pada segi ekonomi, sosial, kesehatan mental, pendidikan, dan agama masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Mengapa praktek judi online menjadi marak terjadi di masyarakat Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara?
2. Bagaimana dampak praktek judi online dalam kehidupan sosial masyarakat Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Mengetahui penyebab praktek judi online menjadi marak di masyarakat Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara
2. Mengetahui dampak praktek judi online dalam kehidupan sosial masyarakat, Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut;

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan digunakan sebagai sarana acuan dalam penelitian yang sejenis berikutnya.

b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana permainan judi online ini akan berpengaruh terhadap transformasi nilai sosial seseorang.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi bidang pendidikan sebagai hasil karya ilmiah dan sebagai pijakan serta referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan dampak judi online dalam keberlangsungan hidup masyarakat..

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perjudian

1. Definisi Perjudian

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan.

Perjudian merupakan bentuk aktivitas taruhan yang melibatkan penggunaan uang, di mana pemenang akan mendapatkan seluruh jumlah taruhan yang ditaruhkan. Dalam perjudian, elemen keberuntungan memainkan peran penting bagi para pemain, dan mereka yang mengalami kekalahan harus menerima kerugian finansial yang telah mereka pertaruhkan. Perjudian (gambling) dalam kamus Webster didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan elemen risiko. Risiko didefinisikan sebagai kemungkinan terjadinya suatu kerugian. Perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi (Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019)

Perjudian ialah mempertaruhkan uang atau benda berharga, dengan mengharap keuntungan dengan dasar spekulasi belaka. Harapan inilah yang menjadi daya tarik judi. Perjudian yakni taruhan sejumlah uang atau sesuatu dimana yang menang akan mendapat hasil dari taruhan tersebut, dengan lain kata mengadu nasib yang di setiap permainan memiliki sifat kebetulan atau hoki-hokian bagi pemain. Perjudian banyak dijumpai di kalangan masyarakat, perilaku berjudi sudah menjadi tradisi atau kebiasaan bagi masyarakat (G. Bawengan, hal 81).

Definisikan perjudian sebagai tindakan memasang taruhan dalam suatu permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan yang substansial (Lubis et al, 2023). Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menggambarkan judi sebagai bentuk permainan yang melibatkan penggunaan uang atau barang sebagai taruhan, seperti contohnya permainan dadu atau kartu. Secara hukum, menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Pasal 303 Ayat 3 KUHP, perjudian didefinisikan sebagai segala bentuk taruhan, hasil perlombaan, atau permainan yang tidak diadakan antara para peserta perlombaan atau permainan, serta segala jenis taruhan lainnya.

2. Definisi judi online

Judi online yakni berjudi menggunakan media internet untuk melangsungkan pertaruhan yang di dalam permainan ini pelaku judi diwajibkan membuat janji menggunakan ketentuan dalam permainan serta apa saja yang akan ditaruhkan. Jika salah satu tim menang dalam permainan maka taruhan tersebut menjadi milik pemenang secara keseluruhan. Judi online merupakan salah satu kegiatan sosial yang menyangkutkan sesuatu yang berharga baik berupa sejumlah uang atau barang-barang yang menang diperbolehkan mengambil barang dari yang kalah (Asriadi, 2020).

Dali Mutiara mengungkapkan tafsiran dalam KUHP bahwa melakukan permainan judi sama halnya dengan mempertaruhkan segala sesuatu mengenai kalah dan menangnya segala permainan dalam suatu pertandingan yang dilakukan oleh dua orang maupun lebih. Judi online atau judi yang menggunakan internet umumnya terjadi sebab pemasangan taruhan pada suatu olahraga atau kasino dari internet. Judi slot online biasanya menggunakan media bermain, proses taruhan permainan dengan mengumpulkan uang melalui internet dengan artian para pejudi melakukan deposit di awal sebelum selanjutnya dapat bermain judi online.

Partisipasi dalam judi online bisa menyebabkan ketergantungan karena hasil yang menjanjikan dapat mendorong seseorang untuk terus mencoba. Awalnya, banyak individu terlibat dalam perjudian online sebagai percobaan, namun setelah meraih kemenangan, dorongan untuk terus mencoba bisa menjadi kecanduan, terutama jika mereka meningkatkan taruhan mereka secara berturut-turut. Namun, sering kali mereka mengabaikan

fakta bahwa semakin tinggi taruhannya, semakin besar pula risiko kerugian yang mereka hadapi jika kalah (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2020)

3. Faktor-faktor penyebab bermain judi online

Ada beberapa faktor yang menjadi pemicu munculnya fenomena yang luas terkait judi online, dan tentu terdapat beberapa alasan yang mendukungnya. Alasan-alasan ini pada akhirnya, menghasilkan ketertarikan banyak masyarakat terhadap aktivitas perjudian online yang dapat berdampak negatif pada moral generasi muda serta masa depan negara (ikhshan, 2015).

Faktor penyebab terjadinya perjudian *online* melalui media *internet* yang dilakukan oleh masyarakat dikarenakan mudahnya mengakses situs-situs perjudian *online*, lemahnya pengawasan dari aparat penegak hukum serta lingkungan yang memberikan kesempatan. Adapun faktor pendorong yang kadangkala menjadi alasan seseorang melakukan perjudian online ini yaitu sebagai berikut:

1) Faktor kemiskinan

Kemiskinan yang terjadi selalu menjadi faktor utama seseorang untuk melakukan tindak pidana. Untuk memenuhi kebutuhan dan terhindar dari kemiskinan para masyarakat mengambil jalan pintas, yakni bermain judi online. Oleh karena itu , para masyarakat tertarik bermain judi online karena diimingin penghasilan yang besar, apalagi ketika mereka baru mulai mencoba sudah diberikan kemenangan sehingga terus mencoba untuk mengulanginya. Rata-rata masyarakat yang bermain judi online karna faktor kemiskinan, rata-rata dari mereka memiliki penghasilan yang kurang untuk memenuhi kebutuhan hidup.

2) Lapangan pekerjaan

Faktor yang mendorong masyarakat bermain judi online adalah kurangnya lapangan pekerjaan yang membuat mereka menganggur. Tingginya tingkat pengangguran sangat berpengaruh terhadap masyarakat untuk melakukan atau bermain judi online. Kurangnya lapangan pekerjaan membuat mereka tidak memiliki pekerjaan tetap. Semakin banyaknya pengangguran maka akan semakin banyak pula terjadinya penyimpangan, salah satunya yaitu perjudian. Hal inilah yang membuat para remaja tertarik untuk bermain judi online. Selain mudah mendapatkan

uang, mereka juga tidak perlu cape-cape untuk bekerja masyarakat dengan tingkat pendidikan yang rendah dan tidak memiliki pekerjaan tetap, sehingga sulitnya bagi mereka untuk mendapatkan pekerjaan dan memperoleh uang untuk kebutuhannya membuat mereka tak habis pikir untuk melakukan judi online untuk mendapatkan uang.

3) Faktor lingkungan

Terdapat berbagai faktor yang memiliki dampak pada keterlibatan individu dalam permainan judi online, termasuk di antaranya adalah menerima undangan dari teman sesama pemain atau sekadar mengikuti tren yang sedang populer dalam lingkungan sosial (Asriadi, 2021). Lingkungan bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang dilakukan oleh kelompoknya. Masyarakat yang bermain judi online melihat dari teman yang mendapat kemenangan dari judi online sehingga membuatnya tertarik untuk mencoba bermain judi online. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja.

4) Faktor belajar

Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Awalnya mereka mencoba-coba terlebih dahulu untuk mempelajari cara bermain judi online. Setelah mereka paham dan di kasih kemenangan di awal membuat kecanduan dan ketagihan untuk mengulang kemenangan yang pernah di dapat. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulang lagi.

5) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki

persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya"

6) Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang ITE

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan / kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan (Tasya Jadidah et al., 2023)

4. Jenis-jenis judi online

Menurut (Hardiansyah & Asriwandari,2016) Adapun jenis judi yang sering dimainkan secara online yaitu :

1.) Judi Bola Online

Judi bola online merupakan suatu permainan judi yang sangat populer saat ini, judi bola yang menggunakan sistem online ini jauh lebih menguntungkan daripada taruhan bersama teman sendiri. Permainan judi yang secara online ini hampir sama seperti poker online dalam cara deposit yaitu dengan mengirim uang kerekening tertentu sebagai modal kita bermain. Tentunya sebagai pemain harus terlebih dahulu mempunyai rekening bank dan kartu Atm

2.) Poker Online

Poker online merupakan suatu permainan judi yang menggunakan kartu remi sebagai media bermain atau seperti aplikasi game digital yang bisa dimainkan dengan akun pribadi diwebsite judi poker online yang menyediakan layanan judi dengan

uang yang ditransfer ke rekening tertentu dan didepositkan guna menambah chip disebuah akun pribadi tersebut.

3.) Domino 99 (Kiu-Kiu)

Domino 99 merupakan permainan judi online yang cukup diminati oleh kalangan pelajar dan mahasiswa, hampir sama dengan permainan poker yaitu bermain dengan menggunakan kartu atau ubin kecil yang memiliki titik-titik untuk menentukan nilai dari kartu tersebut. Bermain dan bertaruh untuk mendapat keuntungan dan kemenangan (Hardiansyah, 2016)

5. Dampak judi online

Dampak judi online bisa berdampak Terhadap Psikis, Psikis berarti keadaan mental dari seseorang. Dimana keadaan ini dilatar belakangi dari pola pikirnya, kebiasannya, lingkungannya dan beberapa hal yang lainnya. Dampak psikis berkaitan dengan respon yang mendorong seseorang untuk bertindak laku, jadi dampak psikis dapat diartikan sebagai hasil dari adanya stimulus dan juga respon pada diri individu. Dimana nantinya dampak tersebut akan berpengaruh pada perilaku dan sikap individu tersebut (Sahputra et al., 2022)

Gara –gara perjudian banyak orang yang menjual harta benda, perceraian dan melakukan tindakan kriminal seperti mencuri, merampok dan melakukan tindakan kekerasan Prilaku yang diketahui beberapa para pencandu judi online mengakibatkan terganggunya psikologis secara kesehatan dapat mengakibatkan emosi yang tidak stabil, mudah marah, tidak ada gairah dalam beraktifitas hingga dapat mengakibatkan depresi berkepanjangan. Ada kecemasan yang dirasakan secara berkepanjangan, hilangnya harapan–harapan untuk membangun diri meraih sesuatu yang positif. Hilangnya harapan –harapan mengacu pada kerusakan pada otak dan mengakibatkan stress dan depresi mudah tertekan, emosi tanpa sebab, tidak bersemangat dan kehilangan semangat untuk bertahan hidup dikarenakan dampak stres berkepanjangan. Adapun dampak perjudian didalam ilmu kesehatan seperti timbulnya stress berkepanjangan, kurangnya rasa percaya diri, depresi dan gangguan kesehatan mental lainnya. Seperti suka berbohong, mencuri, menjual barang –barang harta benda yang masih digunakan untuk memenuhi kebutuhannya untuk bermain judi (Satriyono & Ula, 2023).

Masyarakat yang melakukan judi online melibatkan pemahaman tentang perubahan pandangan, norma, dan perilaku terkait judi dalam konteks teknologi dan globalisasi. Berikut beberapa aspek yang dapat diperhatikan:

1. Normalisasi judi online

Penerimaan terhadap judi online,

1. perubahan norma, di Indonesia, hukum judi online telah di atur dalam KUHP secara khusus terkait adanya sanksi pidana terhadap pelaku perjudian. menurut hukum, judi online merupakan perbuatan yang dilarang berdasarkan ketentuan di Pasal 27 ayat 2 juncto Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi *online*, diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Selain itu, Pasal 303 KUHP mengenakan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak Rp 10 juta bagi para pemain judi.

Meskipun telah dilarang oleh hukum Indonesia, judi *online* masih banyak ditemukan di masyarakat. Dilihat dari sudut pandang sosiologi hukum, deretan aturan pidana yang menjerat pelaku judi *online* ternyata belum efektif dalam menjadi alat kontrol sosial terhadap masyarakat.

Masyarakat masih saja memainkan permainan judi online, padahal permainan tersebut sudah dilarang di dalam negara maupun di dalam agama karena dapat mengakibatkan kerusakan pada generasi muda dan juga hubungan rumah tangga. Banyaknya masyarakat terutama generasi muda seperti pelajar sering mengunjungi warkop yang memiliki fasilitas wifi ataupun warnet, bukan untuk bekerja ataupun membuat tugas, tetapi bermain judi online. Salah satu alasannya adalah karena ajakan teman, sehingga mereka terlena dan lalai dengan kegiatan yang tidak bermanfaat. Judi online merupakan perbuatan yang merusak moral, merugikan individu, keluarga, dan masyarakat, serta melanggar hukum.

Judi online adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan tempatnya bisa berpindah-pindah, sehingga para pelaku sulit dijerat oleh hukum. Namun tetap ada upaya hukum lain yang bisa dilakukan

yaitu dengan menggunakan UU ITE. Meskipun sudah ada aturan secara agama dan hukum, namun judi online masih saja merebak di seluruh Indonesia.

Sedangkan tak jarang dari pelaku judi online ini memberikan keterangan bahwa, mereka selalu memainkan judi online ini setiap harinya, mereka juga mengetahui tentang larangan keras dari pemerintah akan judi online ini , tapi mereka menghiraukan peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah dengan berbagai alasan, ada yang mengatakan mereka melakukan judi online ini untuk memenuhi kebutuhan tersier pelaku meskipun banyak kekalahan yang dibuat dalam judi online ini.

Beberapa alasan masyarakat bermain judi online meskipun telah mengetahui tentang larangan bermain judi online, yaitu disebabkan tidak adanya kegiatan atau pengisi waktu luang, susahya bekerja sambil berkuliah, mengikuti trend, sarana hiburan dari tugas yang banyak, serta untuk memenuhi rasa keingintahuan akan judi tersebut. Judi online ini di anggap lebih sosial atau lebih diterima di kalangan masyarakat karna mereka tidak harus mengeluarkan tenaga untuk bermain judi secara tatap muka atau konvensional.

Bermain judi judi online tersebut adalah hal yang dianggap tidak baik karena mengganggu kegiatan sehari-hari dan membuat para pemain tidak menghiraukan aktivitas yang lain.

Judi online ini dilarang karna sangat merugikan moral. judi online yang merugikan moral atau norma-norma sosial dapat dilarang oleh pemerintah atau lembaga yang terkait, seperti judi yang merangsang perilaku kekerasan, diskriminasi, atau penghinaan terhadap kelompok tertentu.

2. Ekonomi

a. Perubahan dalam pengeluaran

Judi online merupakan permainan yang memiliki banyak unsur negatif sehingga berdampak pada kerusakan kehidupan sosial, seperti ketahanan keluarga, tatanan ekonomi, kesehatan jiwa dan raga. Judi juga menjadi pemicu terjangkitnya penyakit sosial berupa kejahatan-kejahatan lain diantaranya: pencurian, perampokan, ketidak jujuran hati dan perilaku hingga merusak ketahanan ekonomi keluarga dengan menghabiskan barang-barang berharga yang mereka miliki.

Judi online merupakan kegiatan yang berorientasi pada peruntungan yang sifatnya nasib-nasiban, bukan sebuah

usaha atau kerja keras yang halal dan baik melalui perencanaan serta dimulai dengan niat baik dan doa untuk mengharapkan keridhaan Allah SWT. Harapan untuk mendapat keuntungan yang besar akan membuat para pelakunya akan terus merasa penasaran hingga candu untuk memenangkan pada setiap permainan judi tersebut padahal pada kenyataannya hal itu hanyalah untunguntungan dan tanpa disadari banyak menguras dana sehingga banyak yang pada akhirnya menjual harta keluarga demi memenuhi hasratnya untuk menjadi pemenang dalam setiap permainan.

Dari sisi ekonomi tentu hal ini merupakan kerugian sebab permainan judi online tersebut memerlukan modal uang, baik untuk pembelian paket internet maupun untuk pembelian chips dengan harga yang bervariasi, mulai harga yang murah sampai harga yang mahal. Ditambah lagi dengan beragam varian jenis taruhan yang disajikan pada judi online tersebut.

Jika para pemain judi mengandalkan uang hanya dari penghasilan bulanan bagi mereka yang bekerja sebagai pekerja yang diupah per bulan, maka ini akan memangkas dana untuk kebutuhan hidup sehari-hari. Jika pemain judi tersebut tergolong wirausaha, pengusaha besar, ini pun tidak jaminan mereka akan bertahan stabil secara finansial dalam keluarga, sebab sifat dari judi ini adalah semakin orang itu banyak duit, semakin banyak yang akan dipertaruhkannya. Ini akan membuat perekonomian keluarga menjadi labil.

Meskipun permainan judi online tersebut jelas merugikan terutama terhadap ekonomi, tetapi masih banyak kalangan masyarakat yang masih melakukan permainan judi online tersebut.

Akibat buruk dari judi online menjadikan mereka “tidak bisa lagi mengatur keuangan,” bahkan ada juga yang “harus berbohong kepada keluarga dengan berbagai alasan”, dari mulai untuk perbaikan kendaraan, uang hilang dan lain sebagainya, padahal uang tersebut terpakai untuk permainan judi online tersebut. Sebuah fenomena penyakit sosial yang merusak nilai-nilai agama, sosial, ekonomi, moral serta ketahanan keluarga.

Judi online berdampak buruk bagi ekonomi keluarga. Seorang suami atau ayah yang kecanduan judi online bisa tega hati menelantarkan tanggung jawabnya untuk menafkahi keluarganya yang berdampak terhadap kerusakan ketahanan

keluarga. Begitu juga seorang anak yang kecanduan judi online akan membuat orangtuanya sengsara dengan menambah beban moral dan ekonomi, serta kehilangan harapan untuk mendapatkan bakti dari seorang anak yang shaleh. Orang-orang yang candu dengan judi online akan berusaha untuk membuat alasan menutupi kegiatannya. Sesuatu yang buruk akan diikuti hal buruk pula, maka dari sisi manapun baik agama, moral, sosial, ekonomi, ketahanan keluarga judi online adalah suatu permainan yang haram karena melenakan waktu, merugikan dari sisi ekonomi dan merusak ketahanan diri, keluarga dan masyarakat. Perjudian online dapat mengakibatkan kemerosotan moral dan nilai-nilai yang telah ada di masyarakat, seperti (Suyahmo, 2014).

1. Nilai Material

Nilai material merupakan nilai yang sangat penting bagi manusia untuk menjalani kehidupannya yang berkaitan dengan material, sehingga dapat ditarik kesimpulan apapun itu sejatinya dibutuhkan bagi mental maupun fisik manusia yang bernilai materi. Secara sederhana, dapat dilihat pada aktivitas orang yang melakukan judi itu sendiri, ketika mereka bermain judi secara online maupun secara langsung tentu saja menggunakan uang sebagai taruhannya, dengan asumsi mereka akan mendapatkan hasil yang berkali lipat lebih banyak dari modal yang mereka keluarkan. Namun pada kenyataannya, ketika mereka kalah dalam perjudian tersebut, dampak yang ditimbulkan adalah kehabisan uang, dan hal ini sangat berdampak negatif ketika mereka sudah kecanduan bermain judi online, maka mereka akan mencari uang dengan bagaimanapun caranya, baik dengan berhutang atau bahkan dengan tindakan pencurian dan pemaksaan untuk melanjutkan permainannya atau bahkan untuk sekedar bertahan hidup.

2. Nilai Vital

Dalam menjalani kehidupan senantiasa melakukan aktivitas yang dapat berguna dan bermanfaat antar sesama manusia. Namun, hal ini berbanding terbalik dengan perjudian online, para pelaku akan menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman-temannya untuk bermain judi secara online, hal negatif yang ditimbulkan adalah ketika mereka kehabisan uang, maka mereka akan menggadaikan apapun yang mereka miliki seperti melakukan pinjaman uang, menggadaikan barang-

barang berharga seperti hp, laptop, motor, bahkan asset dan perhiasan yang mereka miliki.

3. Kesehatan Mental

Judi online bertentangan dengan norma-norma agama, hampir setiap agama melarang perbuatan tersebut. Selain itu judi juga mengakibatkan kerusakan pada jiwa manusia karena pemain judi online ini sering sulit mengontrol emosinya. Mereka akan kecanduan, ketika seseorang mengalami kemengangan maka akan muncul dorongan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar lagi. Jika seseorang mengalami kekalahan dan kegagalan yang berulang maka akan muncul rasa khawatir sehingga menjadi emosional dan menderita stres.

Perjudian online adalah bentuk perjudian modern yang secara signifikan memengaruhi kesejahteraan individu, terutama para pekerja. Kecanduan judi online mengganggu kinerja kerja, mengganggu keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, dan berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik.

Adanya program pendidikan atau kesadaran yang diselenggarakan untuk memberikan informasi tentang resiko judi online. Program konseling layanan hukum yang diusulkan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang risiko dan konsekuensi perjudian online kepada pekerja. Dari segi hukum, judi online melanggar norma hukum dan agama. Larangan diperkuat melalui berbagai regulasi seperti UU Pidana dan UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Norma agama, khususnya dalam Islam, juga melarang perjudian karena dianggap sebagai alat setan untuk menabur perselisihan di antara orang-orang beriman. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perjudian online termasuk keinginan untuk cepat kaya, akses mudah ke platform perjudian online, tekanan ekonomi, dan kurangnya kesadaran akan risikonya. Konsekuensi negatif termasuk penurunan produktivitas kerja, gangguan keuangan, dan bahkan risiko bunuh diri. Langkah-langkah pencegahan mencakup kesadaran, pendidikan, kampanye sosial, dan dukungan dan pemulihan bagi mereka yang terkena dampak. Kolaborasi antara pemerintah, bisnis, dan komunitas sangat penting dalam menangani masalah perjudian online.

4. Identitas Sosial

Secara sosial judi online mengakibatkan terjadinya pergerseran aktivitas sosial. Waktu yang biasanya digunakan

untuk saling berkontak sosial sosial dan berinteraksi sosial secara langsung terasa semakin berkurang. Para penggemar judi online banyak menghabiskan waktu di platform judi online tersebut, ada rasa ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial karena intensitas beraktivitas di fitur-fitur online semakin tinggi. Secara psikologis kegiatan judi online menjadikan mereka seperti pribadi yang introvert yakni menjauh dari orang banyak dan lebih senang dan memilih menyendiri dengan handphone masing-masing daripada aktivitas sosial yang biasa dilakukan masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya. Sikap lain yang muncul adalah sikap acuh, tidak peduli terhadap teman sesama, sehingga tak jarang tidak mengetahui keadaan tetangga yang sakit ataupun membutuhkan pertolongan, karena mereka yang telah kecanduan judi online sibuk dengan permainan tersebut.

1. Nilai Kerohanian

Nilai kerokhanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia rohani sama dengan jiwa atau hati manusia. Nilai kerokhanian ini dapat dibedakan atas empat macam: (1) nilai kebenaran, yang bersumber pada akal (*ratio*, budi, cipta) manusia, (2) nilai keindahan atau nilai estetis yang bersumber pada unsur perasaan (*aesthetic*, *gevoel*, rasa) manusia, (3) nilai kebaikan, atau nilai moral, yang bersumber pada kehendak (*will*, *wollen*, *karsa*) manusia, (4) nilai religius, yang merupakan nilai kerokhanian tertinggi dan mutlak. Nilai religius ini bersumber kepada kepercayaan atau keyakinan manusia (Suyahmo, 2014).

Judi online memberi dampak negatif bagi masyarakat yang melakukannya yaitu melemahnya nilai kerokhanian diantaranya remaja meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang atau sholat dan puasa dibulan romadhon, melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti minum-minuman keras dan sejenisnya.

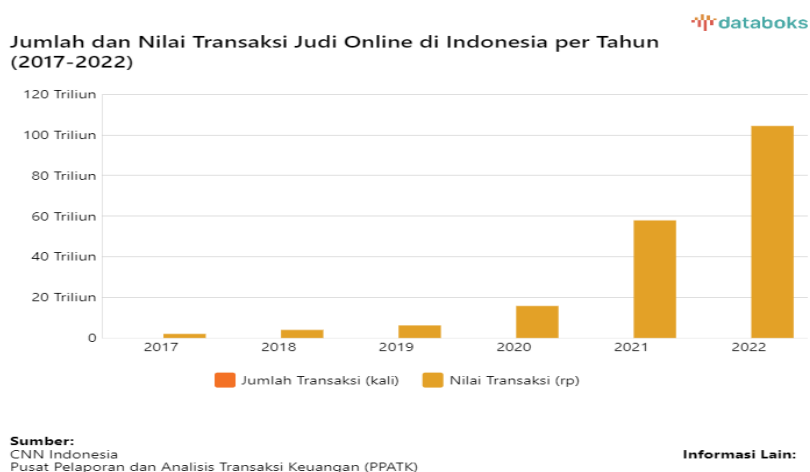
Untuk menunjang keberlangsungan permainan judi online ini terdapat beberapa metode pembayaran yang tersedia dalam aplikasi judi online ini yaitu di antara salah satunya ***Cryptocurrency***.

Cryptocurrency Secara linguistik, *Cryptocurrency* tersusun dari dua kata yaitu *Crypto* dan *Currency*. Kata *crypto* berasal dari *cryptography* yang berarti bahasa persendian dalam dunia komputer. Sedangkan *currency* rujukannya adalah nilai mata uang.

dari hal itu, bisa didefinisikan bahwa *cryptocurrency* adalah sebuah mekanisme mata uang digital yang dapat digunakan untuk bertransaksi secara *virtual*. *Virtual* dalam hal ini melalui jaringan internet dan transaksinya dilindungi oleh sebuah persandian komputer yang rumit (Cynorium, Hal 3).

Cryptocurrency adalah aset digital yang dirancang sebagai media pertukaran dan dilakukan dalam sebuah database menggunakan teknik kriptografi. Tujuan aset digital *cryptocurrency* untuk menjaga keamanan Riwayat transaksi, mengendalikan pencetakan koin dan untuk memverifikasi pengiriman dan status kepemilikan koin (Ria, 2021). *Cryptocurrency* adalah mata uang digital di mana transaksinya dapat dilakukan dalam jaringan (online). tidak seperti halnya mata uang kertas yang dicetak, *cryptocurrency* di desain dengan memecahkan soal-soal matematika berdasarkan kriptografi. Mata uang ini dibentuk berdasarkan teknologi kriptografi agar tidak mudah digandakan atau berpindah terhadap pihak lain yang bukan pemiliknya dan tidak memiliki akses pada mata uang ini. *Cryptocurrency* adalah mata uang digital *peer to peer* yang dipertukarkan dengan menggunakan prinsip-prinsip kriptografi tertentu. *Cryptocurrency* pertama adalah *Bitcoin* yang mulai diperdagangkan sejak tahun 2009, namun saat ini ada ratusan mata uang *crypto* lainnya dan sering disebut dengan *Altcoin* (ibnu, 2018).

6. Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2022)



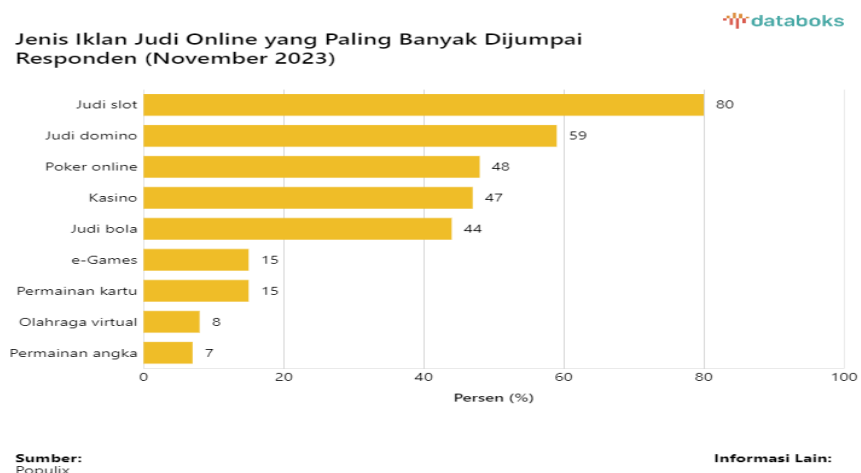
Gambar (ii). Transaksi judi online di indonesia

Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. PPATK memperoleh data tersebut dari penelusuran dan analisis terhadap 887 pihak yang termasuk dalam jaringan bandar judi *online*.

"Perputaran dana dimaksud, merupakan aliran dana untuk kepentingan taruhan, pembayaran kemenangan, biaya penyelenggaraan perjudian, transfer antar-jaringan bandar, serta transaksi dengan tujuan yang diduga pencucian uang yang dilakukan oleh jaringan bandar," aktivitas transaksi judi *online* di Tanah Air terus mengalami peningkatan selama lima tahun terakhir. Pada 2017, PPATK menemukan ada 250,7 ribu transaksi judi *online* dengan nilai total Rp2 triliun. Kemudian di tahun-tahun berikutnya transaksi terus bertambah.

Adapun jumlah dan nilai transaksi judi *online* pada 2022 menjadi rekor tertinggi, seperti terlihat pada grafik di atas. Untuk mendukung pemberantasan judi *online*, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memutus akses atau *takedown* 60.582 konten terindikasi perjudian *online* selama periode September 2023.

7. Jenis Iklan Judi Online yang Paling Banyak Dijumpai Responden (November 2023)



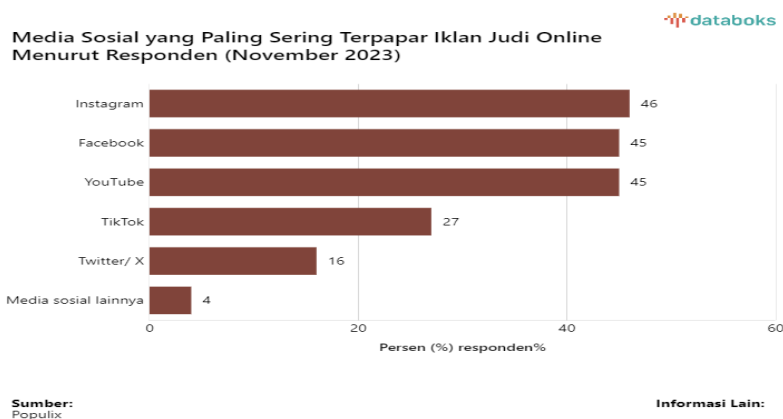
Gambar (iii). Iklan judi online

Menurut survei Populix bertajuk *Understanding the Impact of Online Gambling Ads Exposure*, terdapat 82% responden pengguna internet Indonesia yang terpapar iklan judi *online* selama enam bulan terakhir. Dari jumlah tersebut, jenis iklan judi *online* yang paling banyak dijumpai adalah judi slot yang ditemui oleh 80% responden.

Berikutnya, iklan judi domino yang dilihat oleh 48% responden, diikuti oleh iklan poker *online* 48%, kasino *online* 47%, dan judi bola 44%. Ada pula jenis iklan judi *online* yang tidak eksplisit, seperti e-Games 15%, permainan kartu 15%, olahraga virtual 8%, dan permainan angka 7%. Head of Social Research Populix Vivi Zabkie mengatakan, maraknya iklan judi *online* ini turut memberikan dampak nyata terhadap minat masyarakat untuk mengakses situs tersebut. Satu sisi, terdapat 41% responden yang mengaku tertarik untuk membuka judi *online* dan 16% di antaranya menyatakan telah mencobanya. Survei ini digelar pada 21-28 November 2023 terhadap 864 responden yang pernah melihat iklan judi *online* dalam enam bulan terakhir, yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia dengan proporsi 52% responden laki-laki dan 48% perempuan.

Mayoritas responden berada di Pulau Jawa (80%), diikuti oleh Pulau Sumatra (11%), dan pulau-pulau lainnya (9%). Menurut usianya, responden didominasi oleh kelompok usia 17-25 tahun (45%) dan usia 26-35 tahun (21%).

8. Media Sosial yang Paling Sering Terpapar Iklan Judi Online Menurut Responden (November 2023)



Gambar (iv). Media sosial yang terpapar judi online

Menurut hasil survei terbaru Populix, sebanyak 72,4% responden pengguna internet Indonesia mengaku pernah melihat media sosial yang terpapar iklan judi *online*. Mayoritas atau 46% responden menilai bahwa Instagram merupakan media sosial yang paling sering terpapar iklan judi *online*. Kemudian, posisinya disusul oleh Facebook dan YouTube yang dinilai oleh responden banyak terpapar iklan judi *online* dengan proporsi masing-masing 45%. Lalu, sebanyak 27% responden mengatakan iklan judi *online* juga banyak ditemukan di TikTok, diikuti X/Twitter sebanyak 16%, dan media sosial lainnya 4%. Survei itu juga menemukan, 82% responden pengguna internet Indonesia mengaku pernah terpapar iklan judi *online* dalam enam bulan terakhir.

Dari jumlah tersebut, jenis iklan judi *online* yang paling banyak dijumpai adalah judi slot yang ditemui oleh 80% responden. Selanjutnya, iklan judi domino dilihat oleh 48% responden, diikuti iklan poker *online* 48%, kasino *online* 47%, dan judi bola 44%. Ada pula jenis iklan judi *online* yang tidak eksplisit, seperti *e-Games* 15%, permainan kartu 15%, olahraga virtual 8%, dan permainan angka 7%. Survei ini digelar pada 21-28 November 2023 terhadap 766 responden dari total 1.058 responden yang pernah melihat iklan judi *online* dalam enam bulan terakhir yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia dengan proporsi 52% responden laki-laki dan 48% perempuan. Mayoritas responden berada di Pulau Jawa (80%), diikuti oleh Pulau Sumatera (11%), dan pulau-pulau lainnya (9%). Menurut usianya, responden didominasi oleh kelompok usia 17-25 tahun (45%) dan usia 26-35 tahun (21%).

2.2 Teori Fenomenologi (Alfred Schütz)

Penelitian teori ilmu sosial dan ilmu komunikasi terdapat beberapa pendekatan yang dapat dijadikan untuk memahami dan menganalisis gejala sosial yang terdapat dalam masyarakat, salah satunya ialah pendekatan fenomenologi. Fenomenologi mengutamakan terhadap pengalaman paham seorang individu. Teori fenomenologi berpandangan bahwa manusia secara bersungguh-sungguh menggambarkan pengalaman mereka, sehingga mereka mampu mencerna keadaan sekitar melalui pengalaman personal, jadi dapat dikatakan bahwa tradisi fenomenologi ini lebih berfokus pada pemusatan persepsi dan interpretasi dari pengalaman individu (Kuswanto, 2009: 28).

Menurut Engkus bahwa fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomai* yang berarti "menampak". *Phanomenon* merujuk pada "yang menampak". Fenomena tiada lain adalah fakta yang disadari, dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Jadi suatu objek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Fenomena bukanlah dirinya seperti tampak secara kasat mata, melainkan justru ada di depan kesadaran, dan disajikan dengan kesadaran pula. Berkaitan dengan hal ini, maka fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek (Engkus, 2009)

Fenomenologi secara istilah etimologis bersalah berasal dari kata *fenomena* dan *logos*. *Fenomena* berasal dari kata kerja yunani *phainesthai* yang berarti menampak, dan terbentuk dari akar kata *fantasi*, *fantom*, dan *fosfor* yang artinya sinar atau cahaya. Dari kata itu terbentuk kata kerja, tampak, terlihat karena bercahaya. Dalam bahasa indonesia berarti cahaya, secara harfiah *fenomena* diartikan sebagai gejala atau sesuatu yang menampakkan (Sugeng Pujileksono, 2015:64).

Istilah fenomenologi itu sendiri diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert, pengikut Christian Wolff. Sesudah itu, filsuf Immanuel Kant mulai sesekali menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti hal Johann Gottlieb Fichte dan G. W. F. Hegel. Pada tahun 1889, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Dari sinilah awalnya Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai "kesengajaan".

Fenomenologi (*phenomenology*) merupakan salah satu metode penelitian yang dapat digunakan dalam memahami fenomena berdasarkan interaksi sosial. Kajian tersebut bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam dari individu mengenai pengalaman atau peristiwa yang dialaminya (*conscious experience*) dan cara individu dalam memaknai pengalaman tersebut (Smith, 2001, p. 66).

Fenomenologi merupakan ilmu yang mengarah guna mendapat penjelasan dari realitas yang nyata. Fenomenologi berupaya mencari pemahaman bagaimana manusia menyusun makna dan konsep penting dalam kerangka intersubektivitas (pengertian terkait dunia yang dibentuk antara hubungan individu dengan orang lain). Fenomenologi memiliki asumsi sebenarnya orang-orang secara aktif menafsirkan pengetahuan dan mencoba mengerti dunia dengan pengalamannya sendiri. Fenomena yang nyata merupakan cerminan dari kenyataan yang tidak mampu berdiri sendiri,

sebab mempunyai makna yang membutuhkan interpretasi yang lebih mendalam (Alex, Sobur, 2020).

Menurut teoretikus fenomenologi Alfred Schutz sebagaimana dinyatakan Kuswarno, manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui proses "tipikasi". Hubungan antara makna pun diorganisasi melalui proses ini, atau biasa disebut stock of knowledge. Jadi kumpulan pengetahuan memiliki kegunaan praktis dari dunia itu sendiri, bukan sekedar pengetahuan tentang dunia. Inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, Schutz mengikuti pemikiran Husserl, yaitu proses pemahaman aktual kegiatan kita, dan pemberian makna terhadapnya, sehingga terefleksi dalam tingkah laku (Engkus, 2013).

Alfred Schutz mengungkapkan bahwa manusia merupakan makhluk sosial. Alhasil pengertian mengenai kehidupan sehari-hari merupakan sejenis kesadaran sosial. dunia seseorang semacam dunia intersubjektif yang memiliki beragam makna, yang dituntut untuk saling mengerti satu dengan yang lain serta berperan dalam realitas yang sama. Tujuan Schutz untuk memberi tahu bahwa verstehen adalah metode masuk akal di dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menciptakan kebenaran umum yang teratasi dan meyakinkan (Wirawan, 2012).

Hakikat pemikiran Schutz mengenai fenomenologi adalah bagaimana mengerti tindakan sosial menggunakan penafsiran. Metode penafsiran yang dilakukan bertujuan untuk lebih menjelaskan ataupun menelaah makna yang sebenarnya, jadi dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Pemikiran manusia ditempatkan pada Schutz melalui pengalaman subjektif yang penting dalam pengambilan tindakan dan sikap terhadap kehidupan sehari-harinya (Kuswarno & Engkus, 2009).

Schutz mendefinisikan konsep sosial dimana adanya hubungan antara dua orang ataupun lebih, sedangkan konsep tindakan sebagai tabiat yang mendukung makna subjektif. Namun Schutz berpendapat bahwa makna subjektif bukan pada dunia privat melainkan perorang atau pribadi, dengan kata lain subjektif dibentuk dalam dunia sosial dengan pemeran manusia yang berperilaku pada dunia sosial di kesehariannya sebagai

realitas secara sosial berbentuk sebuah kemiripan dan kebersamaan antara para pemeran. Demikian subjektif dikatakan sebagai intersubjektif (Ibid, 113).

Fenomenologi muncul atas dasar reaksi dari pendekatan positivistik yang menggunakan fakta sosial bersifat objektif yang mampu melihat fenomena yang hanya terlihat di permukaan. Fenomenologi tidak hanya melihat fenomena yang tampak di permukaan, melainkan juga membongkar makna sebenarnya dari fenomena-fenomena yang terjadi. Tokoh Fenomenologi Alfred Schutz mengemukakan bahwa tindakan aktor akan melahirkan hubungan sosial apabila tindakan tersebut memiliki makna tertentu yang dipahami oleh aktor lain. Fenomenologi berangkat dari realitas yang ada di masyarakat yang dimaknai secara subjektif. Pemahaman secara subjektif terhadap suatu tindakan sangat menentukan terhadap kelangsungan proses interaksi sosial.

Alfred Schutz menganggap dunia sehari-hari adalah dunia intersubjektif yang dimiliki bersama orang lain dalam berinteraksi. Perspektif intersubjektivitas yang dijabarkan oleh Schutz tidak ada begitu saja dalam sifat dari kesadaran manusia, tetapi intersubjektivitas terbentuk melalui sosialisasi dan interaksi sosial (Turner, 2012:369). Konsep intersubjektivitas ini mengacu kepada suatu kenyataan bahwa kelompok-kelompok sosial saling menginterpretasikan tindakannya masing-masing dan pengalaman mereka juga diperoleh melalui cara seperti yang dialami dalam interaksi secara individual. Fokus pemikiran Schutz dipusatkan pada konsep intersubjektivitas yaitu struktur kesadaran yang diperlukan individu maupun kelompok dalam bertindak atau berinteraksi dan saling memahami antar sesama manusia (Ritzer, 2013:60). Interaksi tersebut terjadi melalui pemahaman antar individu maupun kelompok. Jadi intersubjektivitas berawal dari segala fenomena yang ada di masyarakat yang membuat individu mulai memaknai sebuah realita yang terjadi. Pemaknaan fenomena ini didapatkan dari sebuah interaksi yang kemudian muncul pengelompokan pemaknaan dari fenomena yang terjadi yang disebut sebagai intersubjektivitas.

Fenomenologi tidak hanya berbicara terkait teori-teori, juga bukan menggambarkan penjelasan yang ilmiah mengenai kehidupan sosial. Tetapi lebih berbicara tentang sebab dari fenomena tersebut. Jika dikaitkan dengan pelaku judi online, mereka memiliki hubungan satu sama lain, mereka mempunyai kehidupan sosial yang berbeda dengan yang lainnya, dan mempunyai tujuan yang sama yaitu mendapatkan keuntungan sehingga memperoleh penghasilan, pelaku judi online juga memiliki ikatan yang mengikat dengan masyarakat untuk melakukan kegiatan yang ada

dilingkungan sehingga mereka melakukan kegiatan yang sudah disepakati bersama. Dalam kehidupan sosial mereka juga bersosial dengan masyarakat lainnya bukan juga dengan masyarakat yang bermain judi. Pendekatan ini melihat apa yang melatar belakangi para pelaku bermain judi online karena sudah kecanduan, dapat uang secara sekejap dan pengaruh lingkungan sekitar.

2.3 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian (Tahun Terbit)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1.	Cicik Rahayu (2023)	FENOMENOLOGI KOMUNIKASI PERILAKU DAN MOTIVASI PENGGUNA JUDI SLOT ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH ANGKATAN 2019 DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER	Kualitatif fenomenologi	Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa: 1) fenomena perilaku judi slot online yang terjadi di kalangan mahasiswa cukup sedikit waktu luang namun beberapa dari mereka menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk sekedar bermain judi slot online. 2) adanya motivasi yang menjadikan mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

				Jember melakukan judi online di antaranya: faktor teman sebaya, keuntungan, mudah mengakses dan rasa penasaran. 3) resiko dan dampak yang dirasakan yakni pada perekonomian dan efek kecanduan yang susah di hilangkan. 4) kebanyakan situs yang di mainkan mahasiswa yakni: judi poker, judi casino, shobet dan pragmatic.
2.	Achmad Zurohman (2016)	Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)	Kualitatif fenomenologi	penelitian ini menunjukkan, bahwa 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, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhanian yaitu ketika remaja menang bermain judi online remaja gunakan untuk mabuk-mabukan.
--	--	--	--	--

Berdasarkan dari ke dua penelitian terdahulu diatas, maka dapat dilihat adanya perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang. Adapun perbedaan antara lain yaitu: penelitian ini akan berfokus tentang penggunaan judi online Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara, dan bagaimana kemudian perjudian online ini bisa sangat marak terjadi di kalangan masyarakat penduduk Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara, dan ingin mengetahui dampak masyarakat yang ikut berpartisipasi juga, yang bertempat di Desa Sarona, Kec. Watunohu, Kab. Kolaka Utara. Dan juga dari segi lokasi sendiri belum pernah dilakukan penelitian terdahulu.

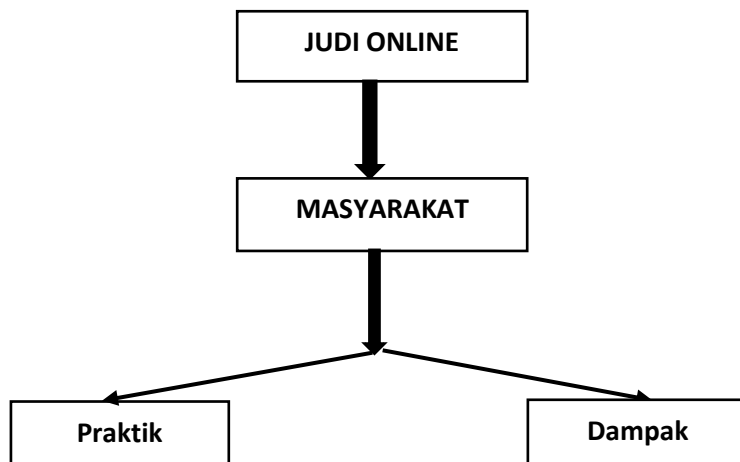
2.4 Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini di kembangkan suatu konsep atau kerangka pikir dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Dengan adanya kerangka pikir ini maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian akan lebih terarah karena telah terkonsep secara jelas.

Kerangka pikir yang menjadi garis besar dalam penelitian ini adalah judi online pada kalangan masyarakat. beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan pesat, hampir dalam segala bidang terjamah akan perkembangan teknologi tersebut. Munculnya berbagai penemuan baru memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia, khususnya dibidang komunikasi dengan diketemukannya internet yang memberikan dampak yang cukup besar. Masyarakat awam yang awalnya tidak mengenal perjudian bahkan perjudian manual tidak pernah tersentuh, dengan berkembang pesatnya teknologi mereka yang awalnya tidak mengetahui perjudian bahkan dapat mengakses lewat internet saja yang memudahkan mereka mengakses situs tersebut dengan mudah dan cepat bahkan dari rumah sekalipun dengan melakukan teknik daring. Dampak dari perjudian online ini sangat besar bagi keberlangsungan hidup seseorang karna dimana mereka yang melakukannya secara berulang-ulang akan mengiringnya ke kondisi yang sangat berbahaya bagi perekonomian, identitas diri mereka, bahkan pada kesehatan mental, mereka akan kecanduan untuk melakukan perjudian ini, awal dari perjudian ini yang dimana mereka akan di iming-iming dengan kemenangan yang besar yang disebut jackpot. Kemenangan secara kebetulan ini akan mempengaruhi orang-orang sekitarnya sehingga akan mencoba dengan terus dengan alasan akan ada kemenanagn besar yang akan menanti, bahkan tak jaranga dari mereka melakukan peminjaman kepada sanak keluarga, kerabat, tetangga bahkan melakukan peminjaman ke pihak bank untuk melancarkan aksinya tersebut. Hal ini dapat dikatakan sebagai seseorang telah mengalami kecanduan yang tak jarang dari mereka yang kalah dari pertarungan judi onlinenya akan merasakan stress yang berkepanjangan yang akan menyebabkan cemas yang berlebihan mulai dari apabila terputusnya jaringan internet yang mereka gunakan untuk log-in maka dengan cepat mereka akan mencari solusi, pelaku yang sudah tidak punya sesuatu untuk dipertarukan lagi maka mereka akan dengan cepat melakukan peminjaman atau menggadai bahkan menjual barang yang dapat menghasilkan uang, bahkan ada yang sudah sampai pada tahap mennggunakan obat-obat terlarang hal ini akan terjadi apabila seseorang yang hampir mengalami kemenangan di detik-detik terakhirnya pelaku mengalami

kegagalan maka dia menggunakan obat terlarang dengan pikiran akan cepat menenangkan pikirannya. Ada dari mereka akan membanting smartphone apabila detik terakhir kemenangannya mereka gagal di waktu terakhirnya inilah yang menjadi faktor seorang pelaku akan rentang stress jika sudah mencapai tahap kecanduannya dan sulit untuk ia tinggalkan.

Judi online ini tidak mengenal jenis kelamin, usia, mereka akan terus memainkannya dalam kurun waktu yang cukup lama. Karna judi online ini apabila kita sudah mempunyai keterampilan yang cukup maka kita akan terus melakukannya secara berulang-ulang. Aplikasi judi online juga tersedia dari berbagai jenis tampilan yang dapat dipilih sesuai dengan keterampilan masing-masing pemain, aplikasi judi online ini memiliki fitur dimana kita dapat melakukan transaksi secara online atau dengan pembayaran digital. Aplikasi ini memiliki fitur yang bermacam-macam mempunyai cara kerja dari masing-masing permainan. Salah satu faktor pendorong seseorang melakukan perjudian online ini karna mereka merasa akan memperoleh keuntungan dengan cepat dan mudah, situasi yang mendukung dengan lengkapnya fasilitasnya mulai dari terpasangnya jaringan wifi yang akan menunjang lancarnya seseorang melakukan aksinya, pelaku perjudian online akan melakukan aksinya secara berulang-ulang dengan alasan ingin mencoba karna ada kemenangan besar yang telah di janjikan judi online ini. Berikut lebih jelasnya dapat kita lihat kerangka konseptual di bawah ini.



Gambar V. Skema Kerangka fikir