



Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Pada Kalangan Pemuda Di RW.004, Kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur

Eddy Purnomo*, Hastin Trustisari, Mari Esterilita

Universitas Binawan

Abstrak: Perjudian online merupakan fenomena yang harus ditangani secara serius terlebih aktivitas perjudian memiliki dampak yang bukan hanya dirasakan kepada pemainnya, melainkan lingkungan sosialnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui faktor perjudian online pada kalangan pemuda di RW.004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi deskriptif. Data yang didapatkan melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi serta penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian online yang terjadi pada pemuda di RW.004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur dipengaruhi oleh faktor lingkungan (*eksternal*) yaitu pertemanan dan belum adanya himbauan terkait perjudian oleh pihak kepolisian maupun masyarakat serta faktor yang ditimbulkan dari dalam diri sendiri (*internal*) yaitu ambisi mengalahkan bandar, mencari keuntungan, dan menghilangkan stress sebagai sarana hiburan.

Keywords: Faktor, Pemuda, Perjudian Online

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pssh.v2i1.249>

*Correspondence: Eddy Purnomo

Email: purnomoeddi57@gmail.com

Received: 15-06-2024

Accepted: 21-06-2024

Published: 01-07-2024



Copyright: © 2024 by the authors.

Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Online gambling is a phenomenon that must be handled seriously, especially since gambling activities have an impact that is felt not only on the players, but also on the social environment. The aim of this research is to determine the factors of online gambling among youth in RW.004, Ceger, Cipayung, East Jakarta. This research uses a qualitative approach using descriptive studies. Data obtained through interviews, observation and documentation as well as determining informants using purposive sampling techniques. The results of this research show that online gambling that occurs among youth in RW.004, Ceger, Cipayung, East Jakarta is influenced by environmental (external) factors, namely friendship and the absence of advice regarding gambling by the police or the community as well as factors that arise from within oneself (internal), namely the ambition to beat the dealer, seek profits, and relieve stress as a means of entertainment.

Keywords: Factors, Youth, Online Gambling

Pendahuluan

Aktivitas judi online di Indonesia kian merebak di masyarakat. Berdasarkan sumber situs online Kompas.com, Kapolri Jendral Listyo Sigit Prabowo mengklaim bahwa

sepanjang tahun 2022 telah mengungkap 3.432 kasus perjudian (Pratitis et al., n.d.). Adapun berdasarkan data Polri, tindak pidana perjudian konvensional di tahun 2022 sebanyak 2.651 kasus meningkat 46.5% dibandingkan tahun 2021 dengan jumlah 1.810 kasus. Sedangkan dalam kasus perjudian online kepolisian telah menangani 1.154 perkara, angka tindak pidana perjudian online pun mengalami kenaikan yang signifikan pada tahun 2022 kasusnya mencapai 1.323 dibandingkan tahun 2021 dengan jumlah kasus 614 kasus (Guritno, 2022).

Dalam siaran pers Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia telah berupaya melakukan penanganan dalam kasus perjudian online. Terhitung mulai dari tahun 2018 sampai dengan tahun 2022 terdapat 566.332 yang sudah dilakukan pemutusan akses pada ruang digital yang berisikan unsur perjudian yang termasuk dalam akun platform digital dan situs yang berkaitan dengan perjudian online (Zega et al., 2021). Pemutusan akses bukan solusi dalam penuntasan judi online yang dilakukan, Kemkominfo memberikan dorong melalui program Gerakan Nasional Literasi Digital dengan peningkatan literasi digital untuk membentengi masyarakat agar tidak terpengaruh dengan konten yang negatif di ruang digital yang berkaitan dengan perjudian online. Upaya yang didukung oleh Kementerian Kominfo yaitu bekerjasama dengan pihak kepolisian dalam pemberantasan konten perjudian online dan melakukan penegakan hukum pada pelaku perjudian online (Pangerapan, 2022).

Perjudian online merupakan sebuah kegiatan yang mempertaruhkan uang dan dilakukan melalui media sosial dan sebuah platform. Faktor dan penyebab seseorang terjerumus judi online pun beragam, seperti faktor ekonomi, sosial, situasional, belajar, dan faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan (Maryam et al., 2024). Perjudian juga memiliki dampak yang tidak sedikit, seperti kecanduan, kesehatan mental terganggu, kriminalitas akan marak terjadi, hingga hukuman penjara. Ini sangat buruk bagi diri sendiri dan orang-orang yang ada di sekitar, mengingat banyaknya kerugian dan dampak buruk yang dihasilkan dari perjudian online (Nurdiana et al., 2022).

Dalam penelitian (Sahputra et al., 2022) ditemukan bahwa perjudian online yang dilakukan oleh remaja di kota Tebing Tinggi banyak menimbulkan akibat yang merugikan, baik yang berkaitan dengan sosial, keyakinan/agama, materi, keilmuan/akademik maupun mental (Munawarotul et al., 2023). Dampak buruk bagi pergaulan adalah tidak mau bergaul karena teralih dengan handphonenya, akibat dari materi adalah menemui jalan buntu secara finansial dan akan melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang, dampak buruk bagi agama adalah melemahkan jiwa keimanan terhadap anak muda yang bermain judi online, dampak buruk terhadap prestasi akademik khususnya kelesuan dalam berpikir

dan berkurangnya prestasi sekolah, serta dampak buruk terhadap kecerdasan otak para pemain judi online khususnya tidak memiliki pilihan untuk mengendalikan perasaan dengan tepat.

Pada dasarnya aktivitas perjudian berbasis web berdampak buruk pada orang-orang sebagai pemain dan di lingkungan sekitarnya. Efek ini dapat berupa konflik bagi keluarga, perpecahan antara penduduk, perampokan dan ketegangan yang dirasakan oleh daerah warga setempat. Perjudian berbasis web juga dapat menciptakan masalah sosial dalam situasi di mana perjudian yang terjadi pada akhirnya dapat merusak berbagai kerangka sosial dalam masyarakat itu sendiri, kemudian juga menyebabkan persentase kejahatan terjadi di wilayah perjudian seperti perampokan dan penjambratan, menyebabkan masalah keuangan. dan perjudian yang membuat para pemainnya lalai dengan waktu (Sahputra et al., 2022).

Dari hasil pemantauan yang dilakukan oleh peneliti bahwa fenomena sosial ini juga terjadi di lingkungan RW. 004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur, dimana banyak dari kalangan pemuda di lingkungan tersebut yang gemar melakukan aktivitas perjudian online. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin melihat lebih jauh "Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Pada Kalangan Pemuda Di RW.004, Kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur" (Supratama et al., 2022).

Metode

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif, karena permasalahan berhubungan dengan orang-orang yang secara langsung bergantung kepada pengamatan. Bogdan dan Taylor (1975:5) menjelaskan definisi metode kualitatif yaitu: "*qualitative methodologies refer to research procedures which produce descriptive data: peoples own written or spoken words and observable behavior*". Penilaian ini menegaskan bahwa strategi pendekatan kualitatif adalah teknik eksplorasi yang menghasilkan informasi menarik tentang individu melalui kata-kata yang tersusun atau diungkapkan dan perilaku yang diperhatikan (Sembiring et al., 2022). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara utuh kepada responden penelitian, kemudian hasil penelitian yang dilakukan tersebut akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari hasil penelitian mengenai faktor penyebab terjadinya perjudian online pada kalangan pemuda (Satriana et al., 2023).

Populasi dan Sampel Populasi

Untuk memudahkan penelitian, penulis menetapkan sifat-sifat dan karakteristik yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun populasi penelitian dalam penelitian ini adalah (Affan & Saefudin, 2023):

1. Pemuda merupakan salah satu subjek penelitian yang didasarkan atas tujuan penelitian. Maka dari itu peneliti memilih tiga pemuda dengan katagori usia 16-30 tahun dan

memiliki kecanduan perjudian online di RW.004, Kelurahan Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur.

2. Pembina karang taruna merupakan salah seorang informan yang berkaitan secara langsung dengan para pemuda khususnya dilingkungan RW.004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur. Hal ini juga dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian terkait dengan perjudian online di kalangan pemuda.
3. Ketua karang taruna adalah salah seorang informan yang juga sangat dekat dengan para pemuda di lingkungan RW.004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur. Ketua karang taruna merupakan seorang pemimpin tertinggi dalam struktur organisasi kepemudaan yang ada dilingkungan sekitar yang tentunya akan sangat membantu dalam proses penelitian.

Pengumpulan Data

Menurut (Abdussamad, 2021) prosedur pengumpulan data adalah langkah paling penting menuju penelitian, karena tujuan mendasar dalam penelitian adalah untuk memperoleh informasi. Sejauh strategi atau prosedur pengumpulan informasi, metode pengumpulan informasi dapat diselesaikan dengan pengamatan (observasi), wawancara (interview), jajak pendapat (kuisioner), dokumentasi atau perpaduan dari keempatnya. Untuk mengumpulkan informasi di lapangan untuk menjawab tujuan penelitian, strategi pemilahan informasi yang digunakan sebagai berikut (Andiani & Ruslie, 2023):

1. Wawancara

Metode wawancara dipilih karena peneliti akan menggali informasi secara mendalam dari para informan mengenai faktor penyebab terjadinya perjudian online pada kalangan pemuda di RW.004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur.

2. Observasi

Metode observasi digunakan oleh peneliti untuk mengamati faktor penyebab perjudian online pada kalangan pemuda, dengan keikutsertaan secara langsung oleh objek yang akan diteliti dan didukung dengan adanya dokumentasi-dokumentasi yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti teliti. Diharapkan mendapatkan data yang sesuai untuk menggambarkan permasalahan yang peneliliti teliti terkait dengan perjudian online.

3. Dokumentasi

Survei isi laporan adalah metode pengumpulan informasi dengan menggunakan catatan dan dokumen. Gambar, film, foto, dan berbagai arsip lainnya. Yang diingat untuk arsip adalah catatan-catatan penting yang terkait dengan masalah-masalah yang memungkinkan pengadaan informasi yang sudah sesuai, sah, dan bukan merupakan penilai pribadi (Nugrahani, 2014).

Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman (1994) dalam (Abdussamad, 2021) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun aktivitas dalam analisis data yaitu:

1. *Data reduction* (reduksi data)

Data reduction atau yang biasa disebut dengan reduksi data, yaitu memilih hal-hal yang dianggap penting dalam penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian dan fokus permasalahan.

2. *Data display* (penyajian data)

Data display atau yang biasa disebut dengan penyajian data merupakan uraian singkat, bagan, maupun naratif dengan tujuan untuk mempermudah peneliti memahami hal-hal yang terjadi untuk kemudian merencanakan kerja berdasarkan hal-hal yang dipahami.

Conclusion Drawing/Verivication

Penarikan kesimpulan atau verivikasi yaitu pernyataan singkat mengenai hasil penelitian, menjelaskan hasil penelitian secara menyeluruh dan menjawab dari rumusan permasalahan penelitian (Shabur & Marnelly, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Faktor penyebab terjadinya perjudian online (*internal*)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada para informan, peneliti menemukan faktor internal yang menyebabkan informan melakukan perjudian online yaitu ambisi untuk mengalahkan bandar, menghilangkan stress atau sebagai hiburan semata, menambah biaya kehidupan sehari-hari dan perjudian online merupakan sesuatu yang menarik (Nabila, 2024). Seperti yang dikatan oleh ketiga informan dalam penelitian ini, RY mengatakan bahwa motifasi dia bermain perjudian online dikarenakan untuk mengalahkan bandar, RY tidak terima bilamana banyak duit temannya yang kalah akibat melakukan perjudian online sehingga RY berambisi untuk mengalahkan bandar. "*Motifasi saya untuk mengalahkan bandar aja si mas, pokoknya bandar ngeruk duit temen-temen saya ya, saya keruk balik mas, ngga bisa terima saya*" RY (13-07-23)

Berbeda dengan RY, informan lainnya yaitu RF dan DN mempunyai motif lain dalam melakukan perjudian online yaitu menghilangkan stress dan sebagai sarana hiburan serta memperoleh keuntungan untuk menambah biaya kehidupan sehari-hari seperti yang dikatakan RF dan DN dalam sesi wawancara. "*Satu ya buat ngilangin stress aja, kedua yaa, buat siapa tau emang menguntungkan buat nambah-nambah kehidupan saya yaa kann, jadi kalau cuma ngandelin dari gaji doang mah ngga cukup mas*" RF (13-07-23). "*Cari keuntungan si, yaa kadang buat makan, kadang buat bayar cicilan juga*" DN (13-07-23). (Perkasa & Pakpahan, 2023)

Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada para informan peneliti menemukan jawaban dari ketiga informan bahwa perjudian online merupakan sesuatu yang menarik baginya hal tersebut seperti yang dikatakan RY, bahwa perjudian online merupakan sesuatu yang menarik, karena dengan menggunakan modal yang kecil RY dapat menghasilkan untung yang besar (Meswari & Ritonga, 2023).

“Kalau bagi saya sih menarik, sangat menarik. Ya kita deposit pakai duit kecil, kalau kita mahir memainkannya kita dapat uang besar. Kan saya ngga main slot mas, saya kan mainnya rolet. Dibilang kalah menang sih sama aja sebenarnya, tapi bagi saya menghasilkan keuangannya dari situ” RY (13-07-23).

RY juga menjelaskan bahwa selama melakukan kegiatan perjudian online RY bisa meraih kemenangan dari dua ratus ribu rupiah, sampai dua puluh lima juta, dan terbesar menurut pendapat RY mencapai lima puluh lima juta rupiah.

“Kalau saya dari dua ratus ribu tuh, sampai dua lima, sampai lima puluh lima juta mas, tapi bertahap ya mas ngga langsung” RY (13-07-23).

Selain RY, kemudian RF juga berpendapat bahwa perjudian online menarik baginya karena dengan bermain perjudian online RF bisa mendapatkan cashback berupa uang yang akan masuk ke rekeningnya/aplikasi penyimpanan uang dari hasil depositnya. *“Ya, menarik sih. Ya menarik, karena kita depo sekian, nah itu nanti dikasih lebihan lagi. Misalkan depo lima puluh ribu, itu nanti yang masuk ngga cuma lima puluh ribu, bisa lima lima, nah dari situ nanti kita main, abis main kalau emang udah balik modal misalkan udah seratus lima puluh ribu tarik, nah dari kita tarik itu kan udah nol tuh. Nanti setiap seminggu sekali atau berapa hari sekali tuh istilahnya ada cashback dari hasil kita penarikan itu, jadi ada lebihannya lagi misalkan lebihannya berapa tiga ribu perak, atau lima ribu perak. Pernah saya ngalamin sampe dapet cashback itu tiga puluh lima ribu jadi kan lumayan ngga usah depo-depo lagi” RF (13-07-23).*

Selama melakukan perjudian online berdasarkan keterangan RF bahwa dirinya pernah mendapatkan kemenangan sembilan ratus rupiah sampai dengan satu juta dua ratus. *“Yaitu tadi yang saya bilang tadi, pernah menang satu koma dua, pertama kali, pertama kali dapet sembilan ratus. Yang kedua ituh satu koma dua, selebihnya udah belom dikasih-kasih lagi, paling Cuma baru balik modal, misalkan modal tiga ratus, dikasih enam ratus jadi ditarik tiga ratus, begitu doang udah alhamdulillah” RF (13-07-23)* (Elvia et al., 2023).

DN juga mengatakan perjudian online merupakan sesuatu yang menarik untuknya tapi seringkali tidak sesuai dengan ekspektasinya, tapi masih tetap ia jalani. *“Menarik sih menarik, tapi ya kadang kita udah tau gitu padahal ngga sesuai sama jalannya, tapi masih dijalani” DN (13-07-23).* Berdasarkan keterangan DN juga bahwa selama melakukan perjudian online, DN sudah menghasilkan kemenangan terbesarnya sebanyak lima puluh satu juta rupiah. *“Lima puluh satu juta, ituh paling besarnya” DN (13-07-23).*

Faktor penyebab terjadinya perjudian online (*eksternal*)

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan, peneliti mendapatkan penjelasan mengenai awal mula mereka melakukan perjudian online yaitu dikarenakan pengaruh dari lingkungan dimana tempat informan bermain seperti yang dikatakan informan RY bahwa dirinya pertama kali dikenalkan oleh temannya sejak dua tahun yang lalu, sehingga RY tertarik untuk memainkannya, setelah merasakan kemenangan RY merasa ketagihan dan terus melakukan perjudian online. *"Ah dua tahun yang lalu lah mas"* RY (13-07-23). *"Biasa temen-temen saya mas ngebawa game-game gitu, tau-tau menghasilkan keuangan mas dan saya tertarik nih mas saya cobain, ehh bener ternyata saya menang, akhirnya saya coba terus mas, akhirnya saya ketagihan deh"* RY (13-07-23).

Demikian juga dengan informan RF, peneliti menemukan bahwa awalnya RF dikenalkan perjudian online sudah berjalan satu tahun dari lingkungannya dimana tempat ia bergaul bersama dengan teman-temannya, dikarenakan banyak temannya yang melakukan perjudian online akhirnya RF juga melakukan perjudian online yang sampai saat ini RF masih melakukannya. *"Judi online ini saya kenal udah jalan setahun inih"* RF (13-07-23). *"Dari lingkungan, dari tempat nongkrong saya, wah ini seru nih ahh coba aja"*. (13-07-23). Informan DN juga menjelaskan bahwa dirinya pertamakali dikenalkan oleh temannya tentang perjudian online pada tahun 2021, sehingga DN ikut bermain dan melakukannya sampai saat ini. *"Dua ribu dua puluh satu, saya sudah main, iya dua ribu dua puluh satu"* DN (13-07-23). *"Awalnya saya tahu perjudian online ini dari temen sih, karna rata-rata semua orang main perjudian online"* DN (13-07-23).

Selaras dengan jawaban informan di atas, informan juga mengatakan bahwa di lingkungannya banyak sekali yang menyukai perjudian online bahkan hampir semua kalangan dilingkungannya merupakan penyuka perjudian online seperti yang dikatakan oleh informan RY dalam sesi wawancara (Sitanggang et al., 2023). *"Uhh sangat banyak penyuka semua mungkin, penyuka semua kalau judi online itu, semua kalangan"* RY (13-07-2023). Hal yang sama juga dikatakan oleh kedua informan lainnya yaitu RF dan DN yang berpendapat bahwa secara umum mereka melihat bahwa hampir semua pemuda di lingkungannya rata-rata bermain perjudian online. *"Ya kalau saya pribadi litanya sih secara umum hampir semua main di tempat saya"* RF (13-07-2023). *"Banyak banget, banyak banget, rata-rata semua orang main judi online"* DN (13-07-23).

Kemudian berdasarkan jawaban ketiga informan pelaku perjudian online yang mengatakan bahwa banyak yang menyukai perjudian online dilingkungannya, hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh kedua informan masyarakat yaitu DS dan AP yang mengatakan bahwa dirinya pernah mendengar dan melihat secara langsung perjudian online yang ada di lingkungannya dan mengatakan bukan hanya

pemuda yang melakukan perjudian online, orang tua juga ada dan hampir semua kalangan. *"Pernah... sama orang tua ada, remajanya ada"* DS (14-07-2023). *"Pernah, pernah mendengar dan melihat secara langsung"* AP (20-07-23).

Para informan juga menuturkan bahwa biasanya mereka melakukan perjudian online ini selain dimainkan secara sendiri-sendiri juga biasanya dimainkan secara berkelompok atau rame-rame dengan temannya seperti yang dikatakan oleh ketiga informan yaitu RY, RF, dan DN. *"Tergantung mas kalau misalkan lagi rame-rame sama temen pasti kelompok kalau lagi main bet gede nih, kalau main bet kecil sendiri-sendiri ajah, saya sih sedeng-sedeng mainnya"* RY (13-07-23). *"Ada yang main sendiri-sendiri, ada yang ngumpet-nggumpet, ada yang nunggu jam malem kayak misalkan mau nongkrong jam berapa nih, jam sebelas nih nongrong, baru dah pada kumpul, udah sepi kan baru main bareng, gitu"* RF (13-07-2023). *"Dua-duanya sama sih bisa rame-rame, bisa sendiri juga"* DN (13-07-23)(Hidayah et al., 2024).

Untuk tempat bermain perjudian online itu sendiri berdasarkan keterangan di atas bahwa permainan ini bisa di mainkan sendiri-sendiri dan berkelompok, para informan mengatakan bahwa biasanya mereka memiliki tempat bermain yang berbeda pada saat bermain sendiri dan pada saat bermain perjudian secara berkelompok dimana pada saat bermain sendiri biasanya para informan bermain di rumahnya masing-masing. sedangkan pada saat berkelompok biasanya mereka bermain di lingkungan rumahnya yaitu di rumah temannya dan kerjanya seperti yang dikatakan informan RY, RF, dan DN. *"Kalau saya lagi kelompok di rumah temen biasanya, yaa kumpul-kumpul sama temen aja mas, kalau misalnya sendiri yaa paling dikamar iseng-iseng saya deposit"* RY (13-07-23). *"Kalau berkelompok tuh di apaya, ya di pinngir-pinggir perumahan oranglah misalkan ada rumah temen nih mainnya kadang di teras rumah temen, kadang kalau lagi sendiri mainnya di warung yang udah terpercaya, jadi bisa ngumpet sendiri, kalau lagi ngumpul mah paling di teras temen sendiri sih kebanyakan"* RF (13-07-2023). *"Kadang dirumah, kadang dikerjakan, di rumah sih biasanya"* DN (13-07-23).

Adapun berdasarkan keterangan informan DS yaitu selaku ketua karang taruna sekitar bahwa belum adanya sosialisasi tentang pelarangan tindakan perjudian online baik dari pihak masyarakat, tokoh masyarakat, bahkan dari anggota kepolisian. *"Untuk sementara sih belum ada, karena masih ngumpet-ngumpet mainnya"*(Fauzi & Yani, 2023), *belum ada"* DS (14-07-23). Berbeda dengan keterangan DS selaku masyarakat dan ketua karang taruna sekitar, ketiga informan pelaku perjudian online yaitu RY, RF, dan DN dalam sesi wawancara menjelaskan bahwa sebelumnya sudah pernah ada sosialisasi yang dilakukan baik dari masyarakat, maupun pihak kepolisian terkait dengan pelarangan perjudian online, akan tetapi pelarangan tersebut tidak berpengaruh, karena menurut RY itu kembali kedalam diri masing-masing. *"Oh, ada mas, nah tapi kan di satu sisi kan perjudian itu kan kesenangan yang memainkannya, yang bermain, yang memainkannya perjudian tersebut. Mau*

dilarang kaya apa, mau sosialis kaya apa kalau emang dia merasa belum puas dia pasti akan bermain” RY (13-07-23). “Ya pernah lah, soanya kan disini juga kan setiap hari jum’at kan suka ada polisi tuh suka rapat sama RT, RW sama karang taruna itu juga dibilangin tolong jaga keamanan ini yak an. Apalagi saya juga kan satpam harus bisa jaga-jaga diri juga, jaga situasi juga gitu” RF (13-07-23). “Udah ada, udah sangat kuat itu untuk sosialisasi pelarangan judi onlie, udah adalah” DN (13-07-23).

Selain itu berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti bahwa peneliti menemukan adanya akses internet secara gratis yang dapat di akses oleh para pelaku perjudian online di lingkungan sekitar melalui salah satu fasilitas bersama dimana biasanya para pemuda tersebut bermain/melakukan kegiatan kumpul-kumpul bersama.

Analisis faktor penyebab perjudian online berdasarkan teori perkembangan manusia Bronfenbrenner

Dalam menganalisis hasil penelitian berdasarkan teori maka peneliti menggunakan teori ekologi menurut (Bronfenbrenner, 1979) dimana dalam teori konteks lingkungan dan dalam teori ini dapat dipahami proses dan konteks perkembangan manusia dengan menekankan pada faktor lingkungan. Teori ini menggambarkan tentang proses interaksi beberapa sistem lingkungan yang mempengaruhi perkembangan manusia, yaitu *microsystem*, *mesosystem*, *exosystem*, *macrosystem*, dan *chronosystem*. Teori ekologi memandang bahwa perkembangan manusia dipengaruhi oleh konteks lingkungan. Dalam teori ini dapat dipahami proses dan konteks perkembangan manusia dengan menekankan pada faktor lingkungan. Hal ini sejalan dengan hasil temuan lapangan dimana lingkungan berperan dalam faktor terjadinya aktivitas perjudian online di RW.004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur. Maka dalam data penelitian dapat terbagi menjadi *microsystem*, *mesosystem*, dan *ecosystem*.

1. *Mikrosystem*

Lingkungan *microsystem* merupakan lingkungan yang paling kecil dan langsung berkaitan dengan individu, yaitu lingkungan dimana dia hidup dan bertemu dengan individu-individu lain yang berinteraksi secara langsung. Ketiga informan menunjukkan bahwa peran lingkungan pertemanan menjadi sistem yang paling dekat dan berpengaruh langsung terhadap informan penelitian. Lingkungan *microsystem* yang dimaksudkan dalam hal ini merupakan lingkungan pertemanan dimana terjadinya suatu interaksi yang intensif antara informan dengan individu dan kelompok yang ada di lingkungannya secara langsung, interaksi ini melibatkan antara informan dengan teman dilingkungannya.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan bahwa ketiga informan yaitu RY, RF, dan DN pertamakali dikenalkan akan perjudian online oleh lingkungan pertemanannya

dimana banyak diantara teman-temannya yang juga melakukan aktivitas perjudian online sehingga adanya ketertarikan yang membuat ketiga informan untuk ikut serta dalam permainan tersebut. Melalui hasil wawancara dengan pertanyaan yang berbeda terkait dengan perjudian online, ketiga informan memberikan keterangan bahwa banyak sekali di lingkungannya yang menyukai perjudian online. Satu informan mengatakan bahwa semua kalangan menyukai perjudian online di lingkungannya dan dua informan mengatakan bahwa rata-rata hampir semua main perjudian online di lingkungannya.

2. *Mesosystem*

Mesosystem mencakup interaksi antar *microsystem* yang berbeda dimana masalah yang terjadi dalam sebuah *microsystem* akan berpengaruh pada kondisi *microsystem* yang lain. Pada intinya *mesosystem* yang dimaksudkan dalam hal ini yaitu sistem yang terbentuk dari *microsystem* dan melibatkan hubungan dengan subyek. Diketahui bahwa aktivitas perjudian online yang terjadi selain dimainkan secara bersama-sama/kelompok juga dimainkan secara sendiri-sendiri. Hal ini dijelaskan dalam wawancara yang dilakukan oleh ketiga informan penelitian bahwa biasanya mereka dapat melakukan aktivitas tersebut keduanya. Apabila melakukan secara bersama-sama/berkelompok biasanya ketiga informan melakukannya dilingkungan rumah temannya dan apabila sendiri biasanya ketiga informan melakukannya dirumahnya masing-masing.

3. *Ecosystem*

Ecosystem berkaitan dengan hubungan yang mungkin terjadi antara dua atau lebih setting lingkungan, salah satunya kemungkinan bukan lingkungan yang melibatkan individu namun tetap mempengaruhi. Orang lain atau tempat lain yang tidak berinteraksi secara langsung dengan individu namun tetap dapat mempunyai pengaruh kepada individu yang meliputi ekosistem tersebut. Sejalan dengan teori tersebut dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti bahwa di lingkungan penelitian yang berdasarkan keterangan informan pendukung, belum adanya sosialisasi dari pihak kepolisian maupun masyarakat terkait dengan pelarangan perjudian online. Kepolisian dan masyarakat dalam hal ini merupakan ekosistem diluar dari lingkungan subyek.

Selain faktor yang kaitannya dengan lingkungan berdasarkan keterangan diatas, bahwa adanya faktor lain dalam hasil temuan lapangan yang berasal dari dalam diri pelaku perjudian online. Faktor yang berasal dari dalam diri sendiri merupakan motivasi pelaku perjudian online dalam melakukan perjudian. Dari ketiga informan pelaku perjudian online, ketiganya memiliki motivasi masing-masing dan berbeda dalam memainkannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa motivasi dari ketiganya yaitu 1) ingin mengalahkan bandar, hal ini didasari dari informan yang tidak terima akan kekalahan teman-temannya sehingga subyek memiliki ambisi untuk dapat mengalahkan bandar, 2) mencari keuntungan, mencari keuntungan dalam hal ini didasari akan keinginan informan untuk menambah biaya kehidupan sehari-hari dikarenakan apabila hanya mengandalkan gaji bulanan hal tersebut tidak dapat tercukupi, 3) menghilangkan stress dan sebagai sarana hiburan.

Simpulan

Simpulan yang dapat penulis ambil berdasarkan uraian sebelumnya bahwa faktor lingkungan (*eksternal*) *mikrosystem*, *mesosystem*, *ecosystem* dan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri (*internal*) merupakan faktor yang mempengaruhi dan saling mempengaruhi pemuda di RW.004, Ceger, Cipayung, Jakarta Timur. Adanya interaksi antara individu dengan lingkungan pertemanan menyebabkan individu tersebut melakukan apa yang juga dilakukan oleh lingkungan pertemanannya. Informan penelitian menyebutkan bahwa pertamakali dikenalkan akan perjudian online yaitu oleh lingkungan pertemanan, dimana banyak diantara teman-temannya yang melakukan perjudian online dan menyukai perjudian online sehingga adanya ketertarikan untuk ikut serta dalam perjudian, terlebih aktivitas perjudian online tersebut dilakukan secara bersama-sama di tempat biasa mereka berkumpul dan belum adanya sosialisasi-sosialisasi baik dari tingkat masyarakat maupun tingkat kepolisian setempat terkait dengan pelarangan aktivitas perjudian online.

Bukan hanya faktor lingkungan, bahwa perjudian online di kalangan pemuda juga dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri para pelaku perjudian online. Faktor tersebut yaitu motivasi dalam melakukan perjudian online. Adapun motivasi yang dijelaskan berdasarkan hasil temuan dan pembahasan bahwa motivasi dari masing-masing pelaku perjudian berbeda-beda diantaranya keinginan untuk mengalahkan bandar, mencari keuntungan, dan menghilangkan stress serta sebagai sarana hiburan.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.; 1st ed.). Syakir Media Press.
- Affan, V., & Saefudin, Y. (2023). Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer Yang Mengiklankan Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid. Sus/2022/PN Tjk). *Amerta Jurnal Ilmu Sosial Dan ...* <https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/amerta/article/view/144>
- Andiani, A. D., & Ruslie, A. S. (2023). Ratio Decidendi Pelaku Judi Online Slot (Pada Putusan Nomor 2283/PID. B/2021/PN. SBY). ... *Journal of Law ...* <http://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/244>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Elvia, V., Yulanda, A., Frinaldi, A., & ... (2023). Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman. *Jurnal Ilmu Sosial Dan ...* <https://isora.tpublishing.org/index.php/isora/article/view/14>
- Fauzi, M., & Yani, F. (2023). Penerapan Hukum Pidana Perjudian Online Perspektif UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Mimbar Ilmu Hukum (MIH)*. <https://kti.potensi-utama.org/index.php/MIH/article/view/871>
- Guritno, T. (2022). *Kapolri Klaim Ungkap 3.532 Kasus Judi Sepanjang 2022*. Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2022/12/31/19401131/kapolri-klaim-ungkap-3532-kasus-judi-sepanjang-2022>
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., & ... (2024). MENELAHAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA. ... *Kajian Agama Dan ...* <https://ejournal.warunayama.org/index.php/tashdiq/article/view/2701>
- Maryam, T. A., Maharani, M. A., Fahrezi, T. A., & ... (2024). Peran Digital Forensik Dalam Pengumpulan Bukti Pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak. ... , *Hukum Dan Ilmu ...* <https://journal.appisi.or.id/index.php/konsensus/article/view/211>
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/4642>
- Munawarotul, M., Prastia, M. Y., & ... (2023). MENGANALISIS KEPERCAYAAN, PERSEPSI RISIKO, DAN PERSEPSI HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN ONLINE. *Finance: Journal ...* <https://ejournal.kalamnusantara.org/index.php/finance/article/view/7>
- Nabila, F. (2024). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Perjudian Slot Online. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan ...* <https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/view/440>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Deepublish.

- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan. *Jurnal Perspektif*, 2(1), 105–110. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>
- Pangerapan, S. A. (2022). *Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Kominfo. https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers
- Perkasa, A., & Pakpahan, K. (2023). Kebijakan Penegak Hukum Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik Di Indonesia. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal* <https://www.publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIBATIK/article/view/1113>
- Pratitis, S. A., Rehulina, M. H., & Sitorus, A. P. (n.d.). SOSIALISASI PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI MEDIA SOSIAL DI DESA LAMA PANTAI LABU *Jurnal.Tunggatama.Co.Id.* <https://jurnal.tunggatama.co.id/index.php/jubdimas/article/download/213/74>
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., & Yudhistira, N. (2022). *Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)*. 6(2), 139–156.
- Satriana, I., Dewi, N. M. L., Rosariani, P. E., & ... (2023). Penyuluhan Hukum Tentang Spamming SMS Yang Mengandung Unsur Perjudian Di Kalangan Generasi Muda. *Journal Of Human And* <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/390>
- Sembiring, M., Muhazir, M., & Maharani, L. (2022). Perkembangan Emosi Pada Anak Korban Perceraian Orang Tua Pada Lingkungan 1 Kelurahan Damai Kecamatan Binjai Utara Kota Binjai. *Jurnal Serunai Bimbingan Dan Konseling*, 11(2), 45–52. <https://doi.org/10.37755/jsbk.v11i2.684>
- Shabur, M. I. A., & Marnelly, R. (2022). Judi sepak bola online pada kalangan mahasiswa Muslim di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/1781>
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & ... (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu* <http://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/view/248>
- Supratama, R., Elsera, M., & ... (2022). Fenomena judi online higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang. ... : *Jurnal Ilmu Sosial* <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/1933>
- Zega, V. F., Aruan, H., Purba, R. D. A., & ... (2021). Pertanggungjawaban pidana selebgram dalam mempromosikan judi menurut UU ITE. *JISIP (Jurnal Ilmu* <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/2194>