

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

Kecanggihan teknologi menempatkan manusia pada posisi atau dunia baru yang serba digital. Manusia seakan telah direduksi menjadi makhluk digital. Satu hal yang pasti bahwa perkembangan teknologi dapat membantu dalam memudahkan pekerjaan manusia, misalnya dalam pengenalan dan penggunaan dompet digital di toko *online* yang tidak memerlukan pertemuan tatap muka¹. Transaksi yang dilakukan tanpa mengharuskan pembeli hadir secara fisik secara gamblang menampilkan betapa perkembangan teknologi memudahkan manusia dalam setiap lini kehidupan. Namun, sangat disayangkan karena seringkali kemajuan teknologi serta informasi dimanfaatkan untuk melakukan kejahatan oleh sebagian orang, seperti adanya aktifitas permainan judi *online*.

Perkembangan teknologi yang signifikan berhasil mempermudah konsumen untuk mengakses situs perjudian serentak memperbesar ruang bagi konsumen untuk melakukan kejahatan dengan mengikutsertakan dirinya dalam transaksi perjudian *online*. Senada dengan ini, dalam dokumen yang berjudul *Pathological Gambling: A Critical Review* (1999), menegaskan *advances in computer and telecommunications technology have increased the availability of gambling*². Ketersediaan ruang yang besar bagi konsumen memperbesar kemungkinan terhadap meningkatnya jumlah penjudi. Hal ini berpengaruh terhadap kerugian yang hendak diterima sebagai konsekuensi dari permainan judi *online*.

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbicara tentang judi bukan lagi sebagai topik yang baru, melainkan sesuatu yang lumrah. Akan tetapi, di era digital ini perjudian beralih ke tempat yang sedikit lebih elit karena seiring dengan teknologi

¹Sastya Hendri Wibowo dkk., *Teknologi Digital di Era Modern* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), hlm. 3.

²Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling Committee on Law and Justice Commission on Behavioral and Social Sciences and Education National Research Council, *Pathological Gambling A Critical Review* (Washington: National Academy Press, 1999), hlm. 5.

yang berkembang³. Penjudi yang melakukan aktifitas perjudian tidak harus membuang waktu untuk melakukan pertemuan secara fisik, tetapi bisa dilakukan secara *telepresent*. Selain itu, dalam judi *online* taruhan dibayar bukan dari tangan ke tangan melainkan ditransfer langsung dengan menulis nomor *account* kartu kredit melalui internet⁴. Dengan bermodalkan laptop atau *handphone* yang didukung oleh jaringan internet, seorang penjudi dapat beraktifitas dengan aman dan lancar. Hal ini, menjadikan judi *online* sebagai jenis judi yang populer dan digemari oleh banyak orang.

Beberapa tahun belakangan kita dihebohkan dengan banyaknya berita yang menyuguhkan persoalan dan masalah terkait judi *online*. Tidak dipungkiri, hampir sebagian masyarakat Indonesia melakukan transaksi perjudian *online*. Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2023, total keseluruhan perputaran uang terkait judi *online* mencapai Rp. 327 triliun dalam 168 juta transaksi⁵. Hal ini tentu membangkitkan kekhawatiran setiap insan, karena bukan tidak mungkin kecanduan judi *online* akan mengakibatkan sejumlah permasalahan sosial. Kejahatan judi *online* bermula dari pelaku mendapatkan kemenangan sampai ia menjadi candu. Kecanduan judi *online* harus disikapi secara serius atau tidak bisa diabaikan begitu saja karena berdampak negatif bagi kehidupan seseorang⁶. Pelaku yang sudah masuk dalam lingkaran kecanduan akan mengalami banyak perubahan yang hendak merugikan penjudi sendiri, keluarga dan masyarakat sekitar. Dengan kata lain, kecanduan judi *online* berdampak pada pilihan seseorang untuk menyendiri serentak mengabaikan yang lain bahkan pekerjaannya⁷. Pelaku yang sudah masuk dalam lingkaran kecanduan tentu

³Anisa Dwi Andiani dan Ahmad Sholikhin Ruslie, "Ratio Decidendi Pelaku Judi *Online* Slot (Pada Putusan Nomor 2283/Pid.B/2021/Pn.Sby)", *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3: 2 (Surabaya: Mei 2023), hlm. 2.

⁴ Wahyu Tris Haryadi, "Penegakan Hukum Judi *Online* Berdasarkan Penerapan KUHP dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik", *Jurnal Hukum Inrichting Recht*, 13:2 (Surabaya: Februari 2019), hlm. 119.

⁵Putri Syifa Amelia, "6 Fakta 3, 2 Juta Orang Indonesia Main Judi *Online*, Ini Buktinya", dalam *Okezone. Com*, <https://economy.okezone.com/read/2024/01/13/320/2954010/6-fakta-3-2-juta-orang-indonesia-main-judi-online-ini-buktinya>, diakses pada 14 Januari 2024.

⁶ Eka Angraini, *Cara Mengatasi Kecanduan Judi Online*, (Jakarta: Penerbit Serayu Publishing, 2024), hlm. 1.

⁷ *Ibid.*, hlm. 2.

mengalami perubahan signifikan dalam dirinya sebab penggunaan uang menjadi tidak teratur.

Perjudian dengan alasan apapun tidak dapat dibenarkan karena mengandung banyak hal negatif yang hendak merugikan bagi para penjudi itu sendiri maupun masyarakat sekitar. Pada prinsipnya judi maupun perjudian merupakan sesuatu yang dilarang karena melanggar ajaran agama, moral dan merusak kehidupan sosial seseorang⁸. Kerugian finansial dipahami sebagai sasaran utama karena aturan yang mengharuskan uang sebagai taruhan. *Bankruptcy presents yet another adverse consequence of excessive gambling*⁹. Gejala bangkrut menjadi satu hal yang pasti dialami oleh pelaku perjudian, terutama mereka yang sudah masuk dalam lingkaran kecanduan.

Perkembangan teknologi yang signifikan berpengaruh terhadap meningkatnya jumlah penjudi. Keunggulan dari judi *online* menawarkan berbagai macam permainan dengan hadiah yang tinggi, seperti: togel, slot dan judi bola. Jenis permainan yang ditampilkan, memiliki pola dan ketentuan bermain yang berbeda-beda, serta model taruhan yang berbeda-beda pula. Akses mudah serta model permainan yang beraneka ragam berhasil menarik minat banyak orang untuk terlibat dalam transaksi perjudian¹⁰. Keanekaragaman model permainan yang ditawarkan turut berpengaruh dalam meningkatkan jumlah penjudi.

Menjamurnya praktik perjudian mengindikasikan masalah atau dampak negatif yang hendak diterima oleh pelaku. Di tengah maraknya praktik perjudian serta terbuktinya dampak negatif yang diperoleh, banyak pihak yang menyuarakan kekhawatiran mereka dengan menulis berbagai artikel terkait dampak judi *online*. Pembahasan atau penelitian tentang dampak judi *online*, sudah ditulis oleh beberapa penulis dan sudah dimuat dalam bentuk jurnal ilmiah dan skripsi. Sebagai bahan

⁸Nikmah Rosidah, *Konstruksi Penanggulangan Perjudian di Indonesia* (Semarang: Pustaka Magister, 2016), hlm. 16.

⁹Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling Committee on Law and Justice Commission on Behavioral and Social Sciences and Education National Research Council, *op. cit.*, hlm. 161.

¹⁰Ilham Aziz, *Berpisah Dengan Judi Online: Menciptakan Kehidupan Yang Penuh Makna dan Kebahagiaan* (Yogyakarta: Cahaya Harapan, 2024), hlm. 1.

pertimbangan dalam skripsi ini, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang diangkat dalam skripsi ini, seperti:

1. Jurnal yang ditulis oleh Julianto (2023), dengan judul “Analisis Sistem Kerja dan Dampak Negatif Aplikasi Judi *Online* Zeus Dalam Perspektif Sistem Informasi”. Metode yang digunakan dalam tulisan ini ialah metode studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dalam meraup keuntungan serta memastikan saldo konsumen, situs judi slot *online* menggunakan algoritma *Pseudo Random-Number Generators* (PSRNGs). Dampak negatif yang ditimbulkan, ialah: kecanduan, perubahan pada sikap, sifat dan karakter pemain, mengakibatkan mental dan emosional terganggu serta dampak terhadap finansial yang membuat pelaku terlilit hutang¹¹.

Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah sama-sama mengangkat persoalan judi *online*. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian yang dibuat oleh Julianto, berfokus pada upaya mengetahui sistem kerja dan dampak negatif dari permainan judi slot *online* zeus. Sedangkan, dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis ialah: dampak judi *online* terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat kampung Roho.

2. Skripsi yang ditulis oleh Entol Ahmad Ichwan Jamiel (2022). Dengan judul “Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Remaja”. Dalam skripsi ini Entol Ahmad memilih Pandeglang Banten sebagai wilayah sasaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaku perjudian di situs *pragmatic play* cenderung membenarkan diri sehingga sulit untuk berhenti¹².

Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengangkat judi *online* sebagai titik persoalan, tetapi dalam penelitian yang dibuat oleh Entol Jamiel berfokus pada upaya mencari tahu penyebab keikutsertaan pelaku dalam bermain judi *online* di situs *pragmatic play* dan menjadikannya sebagai situs favorit yang banyak digemari. Sedangkan, dalam penelitian yang

¹¹Julianto, “Analisis Sistem Kerja dan Dampak Negatif Aplikasi Judi *Online* Zeus Dalam Perspektif Sistem Informasi”, *Jurnal Simasi*, 3:2 (:2023), hlm. 294.

¹²Entol Ahmad Ichwan Jamiel, “Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Remaja: Studi Kasus 7 Pengguna Situs *Pragmatic Play* di Pandeglang Banteng” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2022), hlm. iv.

akan dibuat oleh penulis ialah dampak negatif judi *online* terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat kampung Roho.

3. Jurnal yang ditulis oleh Wulan Sari, Sulastri dan Nurul Amirah (2024). Dengan judul “Pengaruh Judi *Online* Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan Pada Remaja”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini mengungkapkan, judi *online* berdampak pada kesehatan mental dan psikologi yang berdampak pada minimnya komunikasi *face to face*¹³.

Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, sama-sama melihat judi *online* sebagai pokok persoalan. Sedangkan perbedaannya nampak pada dampak yang hendak diteliti. Penelitian yang dibuat oleh Wulan Sari dkk, berfokus pada dampak terhadap tingkat depresi dan kecemasan pada remaja. Sedangkan fokus penulis dalam penelitian yang akan dilaksanakan, ialah dampak terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat kampung Roho.

Bertolak dari ulasan di atas, kita dapat mengatakan bahwa, menjamurnya Pratik perjudian *online* menyebabkan banyak dampak negatif bagi pelaku, keluarga dan masyarakat sekitar. Keterlibatan pelaku dalam transaksi perjudian mengindikasikan kerugian dan dampak besar yang hendak diterima. Hal ini nyata, sebagaimana realitas yang tengah terjadi pada wilayah-wilayah tertentu. Kampung Roho yang dijadikan sebagai wilayah yang diangkat dalam tulisan ini membenarkan hal terkait. Kampung Roho dengan kepadatan penduduk 347 jiwa menjadikan sebagai wilayah sasaran karena fenomena perjudian tengah menjadi trending topik dalam perbincangan masyarakat setempat. Mayoritas penduduk kampung Roho terutama bagi kalangan yang menggunakan *android* turut menjadi pemain, dalam hal ini sebagai penjudi. Meningkatnya jumlah penjudi mengakibatkan banyak perubahan yang bernuansa negatif dialami masyarakat setempat, terutama berkaitan dengan kondisi ekonomi. Fenomena perjudian di kampung Roho menjadi sebuah kebiasaan yang hendak mengancam kenyamanan dan tentunya menjadi sebuah kebiasaan yang tidak terpuji. Berlandaskan prinsip

¹³Wulan Sari, Sulastri dan Nurul Amirah “Pengaruh Judi *Online* Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan Pada Remaja”, *Jurnal Madani*, 2:2 (Makasar: Oktober 2024), hlm. 134.

dan ekspektasi yang tinggi untuk mendapat uang dengan jumlah yang banyak seolah memberi suplemen untuk melanggengkan kemiskinan.

Berdasarkan masalah dan dampak buruk judi *online* terhadap masyarakat sebagaimana yang tengah menjadi trending topik dalam arus utama media berita akhir-akhir ini, penulis tertarik untuk mengkaji hal ini lebih dalam lagi terkait pengaruh judi *online* terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat. Penulis tertarik untuk merangkaikannya dalam bentuk skripsi dengan judul: **“DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT KAMPUNG ROHO, MANGGARAI”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penulisan karya ilmiah ini merujuk pada fenomena perjudian yang tengah menjamur di kalangan masyarakat. Fenomena perjudian (judi *online*) menjadi sebuah persoalan krusial karena pengaruhnya yang begitu besar terhadap kehidupan masyarakat. Salah satu dampak yang sangat menonjol akibat judi *online* ialah pengaruhnya terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat.

Kampung Roho menjadi salah satu wilayah yang mengalami hal demikian. Wabah perjudian sudah menjamur bahkan dilihat sebagai alternatif dalam mencapai ekspektasi menjadi kaya, walaupun dengan sadar bahwa hal itu tidak akan pernah tercapai. Dalam karya ilmiah ini, penulis hendak menjelaskan secara rinci terkait judi *online* serta dampaknya terhadap ekonomi masyarakat.

1.3 Tujuan penulisan

Skripsi ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Khusus

Pertama, tujuan khusus dari penulisan skripsi ini, ialah sebagai salah satu dari sekian persyaratan untuk mendapatkan gelar pendidikan sarjana (S1) di Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif (IFTK) Ledalero.

Kedua, meningkatkan kemampuan intelektual penulis sebagai insan akademis yang akan terjun dan membaktikan diri ke tengah masyarakat.

Ketiga, membantu penulis dalam memahami apa itu judi *online* serta dampaknya terhadap kehidupan sosial masyarakat terutama pengaruhnya terhadap pertumbuhan ekonomi.

1.3.2 Tujuan Umum

Lazimnya, penulis yang hendak membuat atau menciptakan sebuah tulisan memiliki tujuan yang ingin diraih. Begitu pula dengan skripsi ini. Berdasarkan titik tolak permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah menyadarkan masyarakat akan konsekuensi yang diperoleh dari aktifitas perjudian.

Pada dasarnya, halusinasi masyarakat untuk menjadi kaya dengan bermain judi *online* terlihat sebagai kemustahilan dan tentunya menjadi sesuatu yang tidak akan pernah terjadi. Oleh karena itu, pemahaman kita akan dampak negatif dari aktifitas perjudian menjadi suatu alternatif dalam meminimalisir akses terhadap judi *online*.

1.4 Metode Penulisan

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis menggunakan metode studi lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara langsung dengan informan. Dalam studi kepustakaan, penulis melakukan penelitian membaca, menganalisis, dan mengolah kembali literatur-literatur seperti buku-buku, majalah, jurnal, surat kabar, skripsi, media internet, dan berita lainnya yang berkaitan dengan judul skripsi ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam skripsi ini dibagi menjadi 5 bab. Setiap bab masing-masing memaparkan tema tersendiri yang hendak membentuk kesatuan isi dari skripsi ini.

BAB I Pendahuluan yang berisikan (latar belakang masalah dan alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan).

Bab II, berisikan sejarah judi *online*, pengertian judi *online*, langkah-langkah dalam permainan judi *online* (membuat akun, *deposito*, taruhan dan

withdraw), jenis-jenis permainan judi *online* (togel slot dan judi bola), faktor penyebab judi *online* (internal dan eksternal), dampak judi *online* (ekonomi, kesehatan mental dan dampak sosial). Dalam bab ini juga penulis membuat suatu kesimpulan singkat mengenai pembahasan keseluruhan dalam bab ini.

Bab III. Berisikan ulasan tentang masyarakat kampung Roho, yang mencakupi: pengantar singkat, sejarah kampung Roho, gambaran tentang kampung Roho (letak geografis, keadaan demografis, perekonomian masyarakat kampung Roho), sistem sosial dan budaya (situasi pendidikan, hubungan antar suku, sistem perkawinan, sistem kepercayaan) dalam bab ini juga penulis menutupnya dengan sebuah kesimpulan singkat.

Bab IV. Berisikan uraian tentang dampak judi *online* terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat kampung Roho serta menjelaskan bagaimana kondisi ekonomi masyarakat sebelum dan pasca kecanduan judi *online*.

Bab V Penutup yang berisikan kesimpulan atas apa yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya. Sebagaimana skripsi-skripsi lainnya menutup dengan menawarkan berbagai alternatif sebagai jalan tengah. Pada bab ini juga akan ditutup dengan usul serta saran dari penulis berkaitan dengan masalah yang diangkat. Adapun saran ini diberikan kepada orang tua, para guru di sekolah dan aparat penegak hukum (polisi).