



PERKEMBANGAN JUDI ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASYARAKAT: TINJAUAN MULTIDISCIPLINER

Andri Sahata Sitanggang, Ridho Sabta, Fani Yuli Hasiolan

Universitas Komputer Indonesia

Abstrak

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 2023

Revised September 2023

Accepted September 2023

Available online September 2023

Kata kunci : Judi online,dampak negatif



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Triwikrama

Pokok Masalah dari artikel ini membahas dampak dari praktik judi online terhadap masyarakat. Fokusnya adalah untuk memahami konsekuensi negatif yang timbul akibat perjudian online dan implikasinya terhadap individu dan komunitas. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak judi online dalam konteks sosial masyarakat. Kami ingin menjelaskan bagaimana praktik judi online mempengaruhi kesejahteraan individu, hubungan sosial, dan kestabilan ekonomi keluarga. Metode Kualitatif: Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Kami melakukan wawancara mendalam dengan sejumlah responden yang terlibat dalam praktik judi online. Kesimpulan dari temuan penelitian ini mengungkapkan dampak negatif yang signifikan dari judi online terhadap masyarakat. Praktik judi online dapat menyebabkan kecanduan yang merusak, mengganggu stabilitas keuangan individu dan keluarga, serta merusak hubungan sosial.

Pengaruh negatif ini memerlukan langkah-langkah pencegahan yang efektif, termasuk pendidikan tentang risiko judi, peraturan yang ketat, dan pengawasan yang lebih baik terhadap platform judi online. Dalam kesimpulannya, penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran masyarakat dan kebijakan yang responsif dalam menangani dampak negatif judi online bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Kata kunci : Judi online,dampak negatif

ridhosabtaa26@gmail.com

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang 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. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Menurut Soekanto, terdapat

dua syarat utama dalam sebuah interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan badaniyah, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijumpai oleh media komunikasi seperti internet.



Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat menggunakan internet. Penggunaan internet yang semakin berkembang semakin mudah juga disalahgunakan orang untuk permainan judi online. Risnawati, mengemukakan 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 menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang kita temukan adalah :

1. Apa yang dimaksud dengan judi online?
2. Bagaimana cara penanganan judi online?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1. Untuk mengetahui apa dampak dari judi online
2. Untuk mengetahui bagaimana cara penanganan

Adapun manfaat dari judul yang diangkat yaitu :

1. Untuk menambah wawasan dan mengetahui betapa pentingnya kita mengetahui perjudian online itu dilarang.
2. Untuk menambah wawasan bahwa betapa bahayanya judi online
3. Sebagai bahan pembahasan mengenai pemahaman judi online

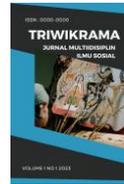
2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian judi online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu)⁶. Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada



peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya. Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

2.2 Penulisan Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan untuk mengatasi masalah dampak judi online bagi masyarakat antara lain:

- Masalah: Ketergantungan pada perjudian online Metode: Studi survey Solusi: Terapi perilaku kognitif, terapi kelompok, pengurangan akses internet Tujuan: Mengurangi ketergantungan pada perjudian online Contoh penelitian: Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Masalah: Kerugian keuangan akibat perjudian online Metode: Analisis data Solusi: Penyediaan informasi tentang risiko perjudian online Tujuan: Meningkatkan kesadaran tentang risiko perjudian online

Contoh penelitian: Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). A comparative profile of the Internet gambler: demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 11(3), 361-384.

- Masalah: Penyalahgunaan perjudian online oleh remaja Metode: Studi survey Solusi: Kampanye penyadaran, pengawasan orang tua, pengaturan regulasi Tujuan: Mencegah remaja melakukan penyalahgunaan perjudian online Contoh penelitian: Delfabbro, P. H., King, D. L., & Griffiths, M. D. (2014). From adolescent to adult gambling: An analysis of longitudinal gambling patterns in South Australia. *Journal of Gambling Studies*, 30(3), 547-563.

Dalam karya tulis ilmiah tentang dampak judi online bagi masyarakat, peneliti dapat memilih salah satu atau beberapa masalah yang relevan untuk dijadikan fokus penelitian. Metode penelitian yang digunakan dapat bervariasi, tergantung pada jenis masalah yang dipilih. Solusi yang dihasilkan dari penelitian ini harus praktis dan dapat diimplementasikan untuk mengurangi dampak negatif perjudian online pada masyarakat. Penelitian harus memiliki tujuan yang jelas untuk mencapai hasil yang signifikan dalam mengatasi masalah perjudian online.

2.3 Deskripsi Teori Pendukung



Beberapa teori pendukung yang dapat digunakan dalam penelitian karya tulis ilmiah tentang dampak judi online bagi masyarakat antara lain:

- **Teori perilaku:** Teori ini menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh lingkungan, belajar, dan pengalaman. Dalam konteks perjudian online, lingkungan dapat mencakup kemudahan akses internet, tawaran bonus dan hadiah, serta promosi perjudian online. Belajar dan pengalaman juga dapat mempengaruhi perilaku individu dalam memilih untuk berjudi online atau tidak.
- **Teori ketergantungan:** Teori ini menjelaskan bahwa individu dapat menjadi tergantung pada perilaku tertentu, seperti perjudian online. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketergantungan pada perjudian online meliputi lingkungan, peran dopamin dalam sistem reward otak, dan faktor psikologis individu.
- **Teori kesenjangan sosial:** Teori ini menjelaskan bahwa ketidaksetaraan sosial dapat mempengaruhi perilaku individu, termasuk perilaku perjudian online. Individu yang mengalami kesenjangan sosial dapat mencari hiburan dalam bentuk perjudian online sebagai cara untuk mengatasi masalah mereka.

- **Teori pencegahan:** Teori ini menjelaskan bahwa pencegahan lebih efektif daripada pengobatan setelah munculnya masalah. Dalam konteks perjudian online, pendekatan pencegahan dapat mencakup pengawasan orang tua, regulasi perjudian online, kampanye penyadaran, dan penyediaan informasi tentang risiko perjudian online.

1. Opsi pembayaran yang beragam dan mata uang kripto

Dulu, uang tunai adalah raja dalam perjudian. Namun kini, pemain bisa membayar dengan banyak cara, seperti kartu kredit dan prabayar. Pemain dapat mencoba menggunakan kartu kredit Visa, Mastercard, atau American Express untuk taruhan mereka. Cryptocurrency adalah cara terbaru dalam metode pembayaran. Mata uang digital yang diamankan melalui kriptografi dan digunakan bersamaan dengan teknologi blockchain menjadikannya metode pembayaran baru yang menarik.

2. Teknologi Blockchain

Blockchain adalah buku catatan besar bersama yang tidak dapat diubah yang mencatat transaksi apa pun, baik barang fisik maupun digital. Catatan ini disimpan di beberapa komputer yang terhubung bersama tanpa server pusat.

Jaringan platform blockchain yang terdesentralisasi memperkenalkan lebih banyak transparansi dengan cryptocurrency sambil menjaga keamanan informasi pemain yang sensitif.

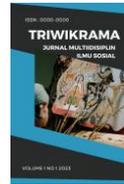
3. Smartphone

Smartphone hampir menjadi kebutuhan masyarakat saat ini. Ini memungkinkan banyak orang melakukan banyak hal termasuk berjudi.

Penjudi sekarang dapat memasang taruhan dan dengan mudah memainkan judi online apa pun yang mereka sukai di mana saja di dunia.

4. Layanan Cloud/Cloud Gaming

Layanan dan game yang berbasis cloud memungkinkan orang untuk berjudi di mana saja, menggunakan perangkat apa saja yang terhubung ke internet.



Alih-alih membeli disk atau mengunduh program ke komputer, pemain judi dapat langsung menuju ke situs web operator dan langsung bermain judi online.

5. Permainan Kasino Live

Dalam permainan kasino live, dealer dan mejanya difilmkan dari studio jarak jauh dengan video yang ditayangkan melalui layar komputer pemain. Setiap kartu fisik yang dibagikan muncul di layar pemain, memungkinkan pemain untuk menunjukkan kartu mana yang ingin mereka mainkan.

Fitur seperti audio dan obrolan juga mensimulasikan aspek sosial dari suasana perjudian. Permainan umum yang dimainkan dalam permainan kasino live ini termasuk blackjack, roulette, dan baccarat.

3. Pembahasan

3.1 Teknologi yang di gunakan

Evolusi teknologi telah memudahkan orang-orang untuk melakukan judi online. Fitur keamanan yang ditingkatkan juga telah meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk melakukannya dengan aman, memungkinkan mereka terjun tanpa ragu. Inilah teknologi yang membuat judi online semakin populer

1. Opsi pembayaran yang beragam dan mata uang kripto

Dulu, uang tunai adalah raja dalam perjudian. Namun kini, pemain bisa membayar dengan banyak cara, seperti kartu kredit dan prabayar. Pemain dapat mencoba menggunakan kartu kredit Visa, Mastercard, atau American Express untuk taruhan mereka. Cryptocurrency adalah cara terbaru dalam metode pembayaran. Mata uang digital yang diamankan melalui kriptografi dan digunakan bersamaan dengan teknologi blockchain menjadikannya metode pembayaran baru yang menarik.

2. Teknologi Blockchain

Blockchain adalah buku catatan besar bersama yang tidak dapat diubah yang mencatat transaksi apa pun, baik barang fisik maupun digital. Catatan ini disimpan di beberapa komputer yang terhubung bersama tanpa server pusat.

Jaringan platform blockchain yang terdesentralisasi memperkenalkan lebih banyak transparansi dengan cryptocurrency sambil menjaga keamanan informasi pemain yang sensitif.

3. Smartphone

Smartphone hampir menjadi kebutuhan masyarakat saat ini. Ini memungkinkan banyak orang melakukan banyak hal termasuk berjudi.

Penjudi sekarang dapat memasang taruhan dan dengan mudah memainkan judi online apa pun yang mereka sukai di mana saja di dunia.

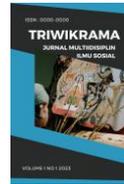
4. Layanan Cloud/Cloud Gaming

Layanan dan game yang berbasis cloud memungkinkan orang untuk berjudi di mana saja, menggunakan perangkat apa saja yang terhubung ke internet.

Alih-alih membeli disk atau mengunduh program ke komputer, pemain judi dapat langsung menuju ke situs web operator dan langsung bermain judi online.

5. Permainan Kasino Live

Dalam permainan kasino live, dealer dan mejanya difilmkan dari studio jarak jauh dengan video yang ditayangkan melalui layar komputer pemain. Setiap kartu fisik yang dibagikan muncul di layar pemain, memungkinkan pemain untuk menunjukkan kartu mana yang ingin mereka mainkan.



Fitur seperti audio dan obrolan juga mensimulasikan aspek sosial dari suasana perjudian. Permainan umum yang dimainkan dalam permainan kasino live ini termasuk blackjack, roulette, dan baccarat.

3.2 Metode Penelitian

Dalam jurnal "Perkembangan Judi Online dan Dampaknya terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner," metode penelitian analisis data kualitatif dapat digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan pandangan yang terkait dengan dampak judi online bagi masyarakat. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti dalam analisis data kualitatif: Pengumpulan Data Kualitatif: Data kualitatif dapat dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan individu yang terlibat dalam judi online, keluarga mereka, ahli terkait, atau melalui fokus kelompok. Wawancara dan diskusi dapat dilakukan dengan panduan topik terkait seperti perilaku perjudian, dampak sosial dan ekonomi, masalah kesehatan mental, dan pandangan terhadap regulasi. Selain itu, data kualitatif juga dapat diperoleh melalui konten yang dihasilkan oleh masyarakat terkait judi online, seperti diskusi forum online atau posting media sosial yang relevan.

4. Kesimpulan

Dari pembahasan ini kita dapat mengambil suatu kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

Perilaku judi online yang dilakukan oleh adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online setiap hari karena factor kecanduan. Tingginya frekuensi disebabkan oleh kebebasan bermain judi online dimanapun dan kapanpun karena mudahnya mengakses situs lewat HP yang dimana bias akita bawa atau gunakan setiap harinya.. Jenis permainan jdi online yang diikuti adalah permainan slot, casino dan poker serta permainan bola online, Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran untuk bermain judi. Terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan belajar bermain judi online dari lingkunngan sekitarnya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas ketika bermain HP.

5. Daftar Pustaka

- [1] "Judi online marak di Indonesia: 'Uang tabungan habis, mobil saya jual' - BBC News Indonesia," *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363>
 - [2] E. H. Putra, "Berkat 9 Teknologi Ini Menjamurlah Judi Online - Ayo Tekno - Halaman 2," *Berkat 9 Teknologi Ini Menjamurlah Judi Online - Ayo Tekno - Halaman 2*, Nov. 18, 2022. <https://www.ayotekno.id/news/pr-5325715374/berkat-9-teknologi-ini-menjamurlah-judi-online>
 - [3] Bryan A. Garner. *Black's Law Dictionary*. USA: Thomson & West, 1999.
- Budi Suhariyanto. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.

Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial

Volume 01, Number 05, 2023 pp. 50-60

E-ISSN: 2988-1986

Open Access:



[4] Eddy O.S. Hiariej. Prinsip-prinsip Hukum Pidana . Yogyakarta: CahayaAtma Pustaka, 2014.

[5] Uchjana, O.E. 2006. Hubungan Masyarakat. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

[6] Adli, M. 2015. Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU), Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015