



## JURNAL ILMU HUKUM, HUMANIORA DAN POLITIK (JIHHP)

E-ISSN: 2747-1993 | P-ISSN: 2747-2000

<https://dinastirev.org/JIHHP>

[dinasti.info@gmail.com](mailto:dinasti.info@gmail.com)

+62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jihhp.v4i5>

Received: 29 Juni 2024, Revised: 18 Juli 2024, Publish: 19 Juli 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

# Perilaku Penyimpangan Sosial dalam Praktik Perjudian *Online* di Kalangan Pengemudi Ojek *Online* Kawasan Pamulang Tangerang Selatan

Alvina Faradila<sup>1</sup>, Amrizal Siagian<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, [2043500855@student.budiluhur.ac.id](mailto:2043500855@student.budiluhur.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Studi Global, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, [amrizalsiagian@yahoo.com](mailto:amrizalsiagian@yahoo.com)

Corresponding Author: [2043500855@student.budiluhur.ac.id](mailto:2043500855@student.budiluhur.ac.id)

**Abstract:** *The phenomenon of gambling behavior has received great attention in today's society due to its potential to have a negative impact on social life. The social impact of this phenomenon presents a challenge in the midst of technological advances and the widespread of gambling that is very easy to reach. Gambling is a social deviation, which is when an individual or a group breaks the rules and thinks that society considers it a normal thing. The method used in this research is a qualitative method using techniques. The purpose of this research is to explain a comprehensive understanding of gambling behavior as a picture of social deviance and its impact on social life. This research will provide an in-depth analysis of gambling behavior, in the form of its causes, influencing factors and the impact that occurs. This research also aims to provide an understanding of the social phenomenon of gambling by analyzing it based on differential association theory. The results of this study include various factors causing the involvement of online ojek drivers in gambling activities, namely due to work-related stress, environmental influences, and lack of awareness of the impact of gambling.*

**Keyword:** *Aberration, Differential Association, Online Gambling.*

**Abstrak:** Fenomena perilaku perjudian telah mendapat perhatian besar dalam masyarakat masa kini karena potensinya memberikan dampak buruk dalam kehidupan sosial. Dampak sosial dari fenomena ini menghadirkan tantangan di tengah kemajuan teknologi dan meluasnya perjudian yang sangat mudah dijangkau. Perjudian merupakan penyimpangan sosial, yaitu ketika individu atau suatu kelompok melanggar aturan dan berpikir bahwa masyarakat menganggap hal tersebut sebagai hal yang lazim. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan teknik Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pemahaman secara komprehensif tentang perilaku perjudian sebagai gambaran dari penyimpangan sosial dan dampaknya terhadap kehidupan sosial. Penelitian ini akan memberikan analisis mendalam mengenai perilaku perjudian, berupa penyebabnya, faktor-faktor yang mempengaruhinya serta dampak yang terjadi. Penelitian ini

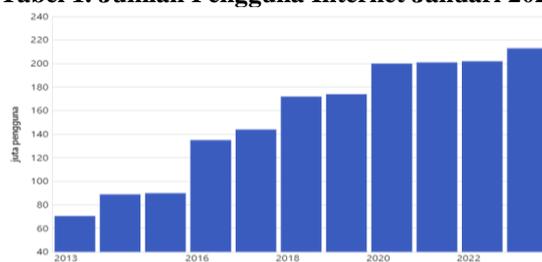
juga bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai fenomena sosial perjudian dengan menganalisisnya berdasarkan teori asosiasi differensial. Hasil dari penelitian ini mencakup berbagai faktor penyebab keterlibatan pengemudi ojek *online* dalam aktivitas perjudian, yaitu karena stres terkait pekerjaan, pengaruh lingkungan, dan kurangnya kesadaran akan dampak perjudian.

**Kata Kunci:** Asosiasi Diferensial, Judi *Online*, Penyimpangan.

## PENDAHULUAN

Munculnya teknologi informasi, khususnya internet, telah merevolusi konektivitas global yang memungkinkan peluang dimana belum pernah terjadi sebelumnya, seperti komunikasi, *website* jual beli, dan pembentukan jaringan perusahaan tanpa batas. *Cyberspace* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut dunia maya di internet. Keberadaan internet sebagai infrastruktur dan jaringan telah meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasional perusahaan, khususnya dalam posisinya sebagai platform publikasi, komunikasi, dan akses informasi yang diperlukan. Informasi di internet sering disebarluaskan melalui halaman web yang dikenal sebagai situs jaringan atau *website*. Internet berfungsi sebagai platform komunikasi baru, dengan salah satu peran utamanya adalah penyebaran media massa. Penting untuk diketahui bahwa Internet tidak memiliki kontrol terpusat dalam hal penerapan teknologi atau kebijakan akses dan penggunaan. Sebaliknya, masing-masing jaringan mempunyai keputusan untuk menetapkan kebijakannya sendiri.

**Tabel 1. Jumlah Pengguna Internet Januari 2023**



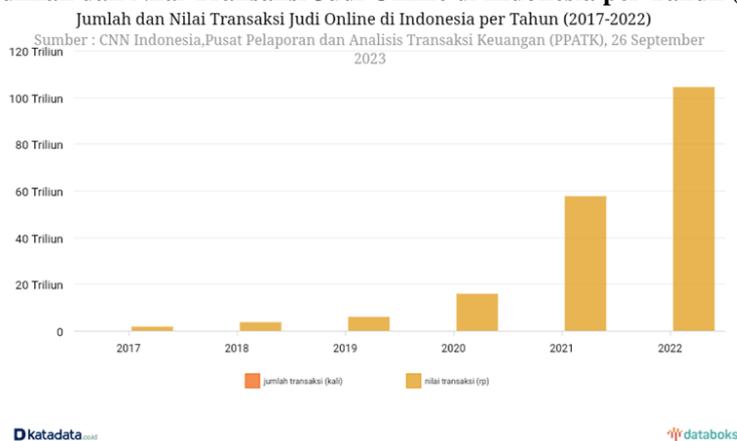
Sumber: databoks.katadata.co.id

Berdasarkan data laporan *We Are Social*, jumlah pengguna internet di Indonesia saat ini berjumlah 213 juta orang per Januari 2023. Angka tersebut mewakili 77% dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 276,4 juta orang pada awal tahun 2023 ini. Jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 5,44% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia diperkirakan mencapai 202 juta orang. Kemajuan teknologi juga dapat memberikan dampak negatif yang berupa melemahnya nilai-nilai sosial masyarakat. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab banyaknya permasalahan sosial yang terjadi. Akibatnya, tidak mudah bagi masyarakat untuk beradaptasi dengan kehidupan sehari-harinya yang sangat rumit. Ketika sulit untuk beradaptasi, hal ini menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan banyak masalah lain, baik yang terlihat maupun tidak terlihat, di dalam dan di luar diri seseorang. Sebenarnya banyak sekali orang yang bertindak dengan cara yang tidak lazim dan melakukan apapun sesuka hatinya tanpa memikirkan orang lain. Salah satu kasus yang perlu dibicarakan lebih detail adalah perjudian, yang telah menjadi sangat populer dan diperkirakan masih akan terus berkembang.

Dengan kemajuan teknologi, dunia perjudian telah memasuki ranah yang lebih canggih. Berkat kemajuan teknologi, perjudian tidak perlu lagi disembunyikan seperti dulu. Hanya dengan duduk nyaman di depan komputer yang terhubung dengan internet, kita sudah

bisa melakukan permainan terlarang ini. Meluasnya penggunaan sistem komputerisasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem transfer uang, arus informasi, dan infrastruktur global, telah menyebabkan maraknya permainan judi *online*.

**Tabel 2. Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun (2017-2022)**



Sumber: [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id)

Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), diperkirakan terdapat sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia antara tahun 2017 hingga 2022 dengan total omzet sebesar Rp 190 triliun. Dengan melakukan penelusuran dan analisis terhadap 887 pihak yang tergabung dalam jaringan bandar *online*, PPATK memperoleh informasi tersebut. Menurut Gabungan Aksi Roda Dua Indonesia (Garda), Gabungan Pengemudi Taksi Motor *Online* dibanjiri dengan berbagai keluhan mengenai maraknya promosi dan penawaran judi *online*. Menurut organisasi tersebut, ajakan ini telah meningkatkan godaan banyak kalangan pengemudi ojek *online* untuk menghasilkan uang melalui kemenangan judi *online* dibandingkan dengan menarik pesanan. Banyaknya kalangan pengemudi ojek *online* yang terjerat dalam aktivitas tersebut mengakibatkan keluarga mereka mengalami kesulitan keuangan karena dana penghidupan mereka disalahgunakan untuk perjudian *online*. Hal ini terjadi karena daya pikat promosi judi *online* yang disampaikan melalui media digital, elektronik, dan pesan singkat (Makkl, 2023).

Permainan judi *online* ini pun sudah diatur ketentuannya dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)” (Budiman, Maya, Rahmawati, & Abidin, 2021).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam karyanya, Creswell (1998) memberikan definisi pendekatan kualitatif sebagai suatu proses metodologis yang mendalami penelitian fenomena sosial dan permasalahan manusia, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Dalam pendekatan ini, peneliti mengembangkan analisis komprehensif dengan memeriksa kata-kata, laporan rinci dari sudut pandang responden, dan melakukan penelitian dalam situasi kehidupan nyata. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007), metodologi kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif melalui kata-kata tertulis dan lisan dari individu dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif dilakukan dalam lingkungan dunia nyata dan

berfokus pada eksplorasi dan penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti memegang peranan penting sebagai instrumen utama. Konsekuensinya, peneliti memerlukan landasan teoritis yang kuat dan pemahaman yang mendalam agar dapat secara efektif menyelidiki, menganalisis, dan membangun subjek penelitian mereka. Adapun untuk memperoleh data yang nyata dalam lapangan, maka peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan wawancara terhadap pengemudi kalangan ojek *online* guna mengetahui perilaku penyimpangan terkait masalah perjudian.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Metode analisis pendekatan deskriptif yang digunakan untuk mempelajari individu, institusi, dan masyarakat saat ini bergantung pada bukti nyata dan fenomena yang dapat diamati. Pendekatan ini melibatkan penggambaran keadaan saat ini dan analisis topik atau objek yang akan diteliti. Nazir (2014) mendefinisikan penelitian deskriptif sebagai suatu metode yang menyelidiki keadaan atau kondisi kelompok manusia, objek, situasi, sistem pemikiran, atau peristiwa yang terjadi saat ini. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan tepat mengenai fakta-fakta yang diperiksa. Sebagaimana dikemukakan oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2011:73), penelitian deskriptif kualitatif berupaya memberikan gambaran secara rinci dan menyeluruh tentang fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alami maupun buatan manusia. Jenis kajian ini berfokus pada mengkaji karakteristik, kualitas, dan keterhubungan antar berbagai aktivitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Perilaku Penyimpangan Sosial Dalam Praktik Perjudian *Online***

Perilaku menyimpang yang ditunjukkan oleh para pemain judi mencakup serangkaian tindakan yang dianggap melanggar norma-norma sosial yang berlaku. Salah satu contoh gangguan perilakunya adalah kecanduan judi, yang mengacu pada ketidakmampuan seseorang untuk mengatur dorongan mereka untuk berjudi, meskipun hal tersebut berdampak buruk pada kehidupan pribadi, situasi keuangan, dan hubungan mereka. Selain itu, individu dengan kecenderungan perjudian yang menyimpang mungkin menunjukkan perilaku agresif atau mengancam sebagai respons terhadap kerugian atau ketika mereka mengalami tingkat stres yang tinggi terkait dengan aktivitas perjudiannya. Perilaku menyimpang ini terlihat dari semakin meningkatnya ketergantungan pada *game*. Beberapa orang mungkin menghadapi tantangan dalam menghentikan kebiasaan berjudi mereka, bahkan ketika menghadapi serangkaian kekalahan. Ketika individu dikuasai oleh keinginan untuk menutup kerugiannya dan mendapatkan kesenangan dari perjudian, mereka cenderung memprioritaskan upaya ini di atas kewajiban sehari-hari mereka. Perubahan suasana hati juga dapat menjadi ciri pembeda perilaku menyimpang di antara individu yang terlibat dalam perjudian slot *online*. Pemain akan merasakan euforia dan kebahagiaan saat meraih kemenangan. Meski demikian, saat menghadapi kekalahan, emosi seperti kecemasan, stres, dan frustrasi adalah hal yang biasa. (Sriyuni, Sidik, & Wiguna, 2023)

Perubahan tersebut berpotensi berdampak pada kesejahteraan psikologis pemain dan standar hidup secara keseluruhan. Selain itu, perilaku menyimpang ini mempunyai dampak finansial yang cukup besar. Beberapa orang mungkin mengabaikan tanggung jawab keuangan mereka, seperti pembayaran tagihan atau memenuhi kebutuhan utama, karena mereka terus-menerus mengalokasikan dana mereka untuk perjudian. Akibatnya, individu mungkin menghadapi tantangan keuangan yang signifikan dan terbebani dengan hutang yang tidak dapat diatasi.

Beragamnya permainan judi *online* yang tersedia saat ini menawarkan berbagai pilihan kepada individu untuk mengenal bentuk perjudian ini. Pengaruh lingkungan sekitar dinilai cukup menarik minat individu untuk terlibat dalam permainan judi *online*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diidentifikasi tiga bentuk perkenalan: perkenalan melalui

nongkrong bersama teman, perkenalan melalui teman kerja, dan perkenalan melalui iklan di *website*. Diakui secara luas bahwa teman sebaya dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku dan tindakan seseorang. Fenomena pengaruh teman sebaya dapat memberikan pengaruh besar terhadap modifikasi perilaku individu. Manusia sebagai makhluk sosial sering kali dipengaruhi oleh interaksinya dengan orang lain, terutama dengan teman sebayanya.

Kemudian dari segi kesenangannya, terlihat ada tiga faktor utama mengapa seseorang menganggap judi slot *online* itu menyenangkan. Alasan awalnya adalah seseorang mempersepsikan permainan judi slot *online* sebagai sebuah pengalaman hiburan. Permainan judi slot juga mampu menimbulkan daya tarik yang tinggi dalam hal kemungkinan untuk menang dan memudahkan semua individu yang ingin berpartisipasi dalam permainan judi *online* tersebut. Alasan ketiga adalah judi slot *online* mudah diakses melalui *smartphone* atau komputer. Karena aksesnya yang mudah, maka judi *online* cukup layak untuk dimainkan dari mana saja dan kapan saja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola perilaku tertentu, seperti kebutuhan finansial dan rasa ingin tahu yang berlebihan, dapat menjadi pemicu individu untuk terlibat dalam perjudian slot *online*. Wujud perilaku yang terjadi setelah mengenal permainan judi slot ditandai dengan adanya kecanduan, dimana seseorang menjadi terpacu pada permainan tersebut dan mengalami kesulitan dalam mengatur dorongan untuk terus menerus bermain. Kecanduan permainan judi slot dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi individu, antara lain dampak fisik, mental, emosional, sosial, dan finansial. Keterlibatan berlebihan dalam permainan judi slot dapat menyebabkan berbagai gangguan fisik, antara lain kurang tidur, berkurangnya nafsu makan, dan komplikasi kesehatan lainnya akibat stres yang berkepanjangan. Individu yang menunjukkan kecanduan permainan judi slot sering kali menunjukkan kecenderungan untuk menghabiskan banyak waktu untuk bermain, mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban mereka yang lain. Akibatnya, mereka mungkin mengalami penurunan produktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu faktor yang turut menyumbang popularitas perjudian *online* adalah hadirnya berbagai faktor pendorong.

1. Faktor internal :

- a. Faktor Ekonomi; Dengan banyaknya tantangan perekonomian, antara lain sulitnya memperoleh lapangan kerja ekonomi, kenaikan harga pangan, inflasi, dan juga pendapatan yang di bawah rata-rata, membuat masyarakat sulit memenuhi kebutuhannya. Unsur-unsur yang menjadi pendorong utama dalam menjalankan perjudian *online* adalah faktor-faktor yang menjadi penyebab hal tersebut. Pemain didorong untuk bertaruh *online* karena akan lebih mudah untuk melakukan pengorbanan yang relatif sederhana untuk menghasilkan sejumlah besar uang.
- b. Faktor Persepsi Akan Permainan Judi; Pertimbangan kemungkinan memenangkan permainan ini dengan tingkat kepastian yang tinggi menjadi pendorong faktor tersebut. Sederhananya, mereka yang memainkan permainan judi *online* untuk pemula akan diberikan kemenangan agar bisa terus bermain. Hal ini memberikan rasa percaya diri kepada orang-orang yang bermain judi *online* mengenai kemungkinan menang dan keberuntungannya setiap kali bermain. Pandangan pemain bahwa ia akan memenangkan permainan berikutnya, meskipun ia tidak memenangkan permainan ini, dipengaruhi oleh kepercayaan diri dan keuntungan yang telah diraihnya. Karena itulah pelakunya menjadi ketagihan dengan *game* tersebut dan tidak mungkin bisa lepas darinya.
- c. Faktor Kesadaran Hukum; Masyarakat belum mengetahui undang-undang yang mengatur permainan yang dimainkan melalui perjudian internet. Ada banyak orang yang tidak mengetahui batasan yang mengatur perjudian *online* dan percaya bahwa hal tersebut bukan merupakan pelanggaran hukum. Meskipun mereka sadar akan

pembatasan tersebut, mereka tidak akan dihukum atas tindakan mereka. Hal ini disebabkan karena hukuman bagi mereka yang melakukan perjudian *online* tidak berat dan sulit untuk menemukan bukti atas tindakan mereka.

2. Faktor eksternal :

- a. Perkembangan Teknologi; Karena kemajuan teknologi, kini lebih mudah bagi penjahat untuk mendapatkan akses ke situs web yang menawarkan perjudian *online*. Meski banyak situs yang ditutup, namun para bandar judi tidak segan-segan membuka situs judi *online* dengan berbagai cara agar tidak diketahui oleh pemerintah. Selain itu, kemajuan teknologi finansial seperti *mobile banking* dan dompet elektronik semakin memudahkan para pemain judi *online* dalam menyelesaikan transaksi di ranah perjudian *online*. Semakin sulit bagi pihak berwenang untuk mengumpulkan bukti transaksi perjudian *online* yang dilakukan oleh individu sebagai akibat dari perlindungan data transaksi di industri teknologi keuangan.
- b. Faktor Lingkungan; Keputusan dan perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada. Masyarakat dapat didorong untuk mencoba berjudi oleh temannya atau dengan berada di daerah yang banyak terdapat aktivitas terkait perjudian *online*. Hal inilah yang menjadi salah satu kesulitan yang mendorong semakin banyaknya transaksi perjudian karena maraknya promosi melalui media massa bahkan didukung secara terang-terangan oleh para *influencer* dengan memberikan *reward* yang menggiurkan menjadi salah satu permasalahan yang mendorong tren tersebut.

### **Konsekuensi Sosial dan Psikologis Pelaku Perjudian Online**

Sama halnya dengan tindakan apa pun yang mempunyai dampak, perjudian *online* juga mempunyai dampak negatif tidak hanya pada orang yang terlibat di dalamnya, namun juga pada masyarakat secara keseluruhan.

1. Dampak Psikologis

- a. Kecanduan (Adiktif); Pemain yang tertarik untuk memenangkan permainan berikutnya lebih cenderung untuk terus berjudi karena mereka sangat menginginkan kemungkinan untuk menang. Adanya rasa keingintahuan ini, pelaku menjadi kecanduan permainan tersebut, sehingga semakin sulit bagi mereka untuk berhenti memainkannya.
- b. Mengganggu Kesehatan Mental; Pelaku perjudian *online* bisa saja mengalami dampak negatif berupa ketegangan, kecemasan, bahkan depresi. Kecanduan permainan judi menjadi akar permasalahan ini. Ketika seseorang terus-menerus kalah, ia mengalami perasaan cemas, stres, dan bahkan depresi. Hal ini karena permainan judi menimbulkan perasaan seperti itu. Selain itu stres dan depresi juga disebabkan oleh perilaku lain yang menghalalkan segala cara dengan menggunakan uang lain untuk bisa terus bermain dan berharap menang, namun akibatnya adalah kekalahan sehingga ada beban pikiran untuk memikul tanggung jawab perilaku seseorang yang dimana menjadi sumber stres dan kesedihan.

2. Dampak Ekonomi

Para penjudi yang kecanduan judi *online* melakukan berbagai strategi untuk mendapatkan dana yang diperlukan untuk bermain, salah satunya adalah dengan berhutang. Meski menderita kerugian akibat kalah dalam permainan tersebut, pelaku tetap menyimpan harapan bahwa ia akan muncul sebagai pemenang di pertandingan berikutnya. padahal pelakunya mengalami kerugian dalam waktu yang singkat. Akibatnya, pelakunya terlilit hutang, dan situasi keuangan saat ini menjadi tidak aman.

3. Dampak sosial

- a. Meningkatkan Tindakan Kriminalitas; Perjudian *online* tidak hanya menimbulkan risiko yang signifikan bagi individu, namun juga berkontribusi terhadap peningkatan

aktivitas kriminal. Banyak kasus yang dilaporkan dimana uang baik milik perorangan maupun perusahaan dicuri dan dijadikan modal perjudian *online* oleh pelakunya.

- b. Isolasi Sosial; Kecanduan judi menyebabkan seseorang menarik diri dari interaksi sosial dengan orang-orang terdekatnya. Selain itu, kecanduan judi *online* juga dapat merusak hubungan dengan orang lain, baik karena hutang maupun karena kepribadian individu tersebut (Bakhtiar & Adilah, 2024).

### **Regulasi dan Penegakan Hukum Terkait Perjudian *Online***

Permasalahan penegakan hukum di Indonesia nampaknya menghadapi tantangan sebagai akibat dari percepatan perkembangan masyarakat. Tantangan penegakan hukum dalam membangun kerangka hukum yang konsisten dengan norma-norma masyarakat dapat dilihat dari berbagai kasus. Meski demikian, isu perjudian, terlepas dari dampak positif atau negatifnya, terkait erat dengan perilaku manusia dan interaksi sosial. Perjudian merupakan wujud upaya dan inovasi manusia dalam memenuhi kebutuhan rohani dan jasmani dalam masyarakat yang kompetitif dan dilanda krisis.

Terdapat juga prevalensi perilaku perjudian yang signifikan di masyarakat Indonesia. Namun karena hukum di Indonesia saat ini tidak memperbolehkan perjudian, maka kegiatan tersebut selalu dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Perjudian di masyarakat Indonesia bisa saja kita jumpai dalam berbagai tingkatan, tergantung pada keadaan. Yang dimaksud dengan “perjudian” mencakup berbagai macam kegiatan, baik yang bersifat konvensional seperti togel (toto gelap), perjudian dadu, sabung ayam, permainan keterampilan, dan tebak lagu, serta yang lebih modern seperti perjudian melalui telepon seluler atau internet. Selain itu, sejumlah besar penjudi telah mengunjungi situs perjudian *online* di internet. Namun, belum ada informasi mengenai frekuensi pengguna internet Indonesia mengakses situs-situs tersebut. Hal ini terlihat jelas dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian, bahwa ancaman pidana dalam KUHP perjudian sudah tidak memadai lagi dan perlu diperkuat. Bahkan, pasal pelanggaran perjudian dinaikkan statusnya menjadi tindak pidana dan diperpanjang masa hukumannya dari satu bulan menjadi empat tahun (Pasal 542 ayat (1), dan dari tiga bulan menjadi enam tahun (Pasal 542 ayat (2)). Permasalahan patologi sosial masih belum ditangani secara tepat, padahal ketakutan akan hukuman semakin meningkat dan jenis kejahatan telah berubah (dari pelanggaran menjadi kejahatan).

Penting untuk mencapai keseimbangan antara tindak pidana perjudian dan reformasi serta pengembangan sistem hukum pidana secara keseluruhan. Hal ini dapat dicapai melalui penerapan kebijakan legislatif, yang disebut juga dengan pembentukan kebijakan atau kebijakan kriminal. Pada bab sebelumnya telah disebutkan bahwa kebijakan kriminal bertugas merumuskan dan menentukan akibat pidana yang dimuat dalam peraturan perundang-undangan. Selain disebut sebagai tahap pengembangan kebijakan, langkah ini juga disebut sebagai tahap perumusan kebijakan. Jika ditinjau dari perspektif kebijakan yang lebih luas seputar operasionalisasi hukum pidana, pembentukan kebijakan menempati posisi yang sangat kritis. Pada tahap inilah garis kebijakan sistem pidana dan penghukuman dibentuk. Garis-garis kebijakan tersebut sekaligus menjadi landasan peraturan perundang-undangan pada tahapan selanjutnya, yang meliputi tahapan penerapan hukum pidana oleh pengadilan dan tahapan penerapan hukum pidana oleh pihak yang berwenang bertanggung jawab melakukan tindak pidana. (Parandita, 2023)

Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 yang mengatur tentang pengaturan dan pemidanaan kegiatan perjudian merupakan undang-undang yang bertujuan untuk menetapkan dan menetapkan sanksi pidana. Undang-undang tersebut berfungsi sebagai panduan kebijakan yang realistis bagi aparat penegak hukum dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas permainan judi *online*. Tujuan lain pembentuk undang-undang dalam

menetapkan peraturan dasar mengenai penggolongan perjudian sebagai tindak pidana berakar pada keyakinan bahwa perjudian bertentangan dengan prinsip agama, moral, dan Pancasila, serta mengancam kesejahteraan dan eksistensi masyarakat, bangsa, dan negara.

Dengan adanya perubahan tersebut, ancaman pidana yang semula berupa kurungan maksimum satu bulan atau denda maksimum Rp. 4.500,00 dinaikkan menjadi pidana penjara maksimum empat tahun atau denda maksimum Rp. 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah). Mengenai delik perjudian dimuat dalam ayat (1), sedangkan pada ayat (2) pengulangannya yang merupakan dasar pemberatan pidana kejahatan dalam ayat (1) ada dua bentuk sebagaimana dirumuskan pada butir 1 dan 2, yaitu:

1. Melarang orang yang bermain judi dengan menggunakan kesempatan yang diadakan dengan melanggar pasal 303;
2. Melarang orang ikut serta bermain judi di tempat umum kecuali ada izin dari penguasa dalam hal untuk mengadakan perjudian itu.

Ikut serta bermain judi di sini adalah ikut serta yang lain dari Pasal 303. Pengertian perbuatan turut serta di sini adalah pengertian perbuatan turut serta (medeplegen) dalam arti sempit dari Pasal 55 ayat (1) butir 1 KUHP, di mana dua orang melakukan tindak pidana bersama-sama yang perbuatan mereka sama-sama memenuhi semua rumusan tindak pidana. Ukurannya ialah tanpa ada dua orang yang perbuatannya sama-sama memenuhi semua unsur di tempat umum.

Bentuk kejahatan yang pertama, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303, tidak memerlukan izin. Ini berkaitan dengan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk berjudi tanpa izin. Begitu pula dengan orang perseorangan yang memanfaatkan peluang tersebut, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303, juga melakukannya tanpa memperoleh izin. Perbedaannya terletak pada bentuk kejahatan kedua sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303, yang mengharuskan perbuatan itu diucapkan tanpa izin, sekalipun dinyatakan dalam kalimat tersendiri, kecuali jika izin diberikan. Jika unsur ini tidak dimasukkan, maka segala bentuk permainan judi akan dikenakan sanksi pidana, yang tidak sesuai dengan konsep hukum perjudian sebagaimana dimaksud dalam undang-undang (KUHP) (Munawar, 2019). Menurut undang-undang, permainan judi hanya dilarang jika tidak diizinkan. Legalitas perjudian bergantung pada perolehan izin. Jika perjudian dilakukan tanpa izin yang sesuai, maka dianggap melanggar hukum dan dilarang. Konsep perjudian sebagaimana dimaksud dalam KUHP berbeda dengan nilai-nilai masyarakat yang dipengaruhi oleh norma agama. Dalam masyarakat kita, perjudian dilarang keras dalam segala bentuknya, padahal menurut KUHP tidak demikian. Hasilnya bergantung pada perolehan izin dari badan pengelola yang berwenang. Menurut keyakinan agama, individu yang bertanggung jawab memberikan izin perjudian juga dianggap bersalah.

### **Keterkaitan *Differential Association Theory* dengan Perilaku Penyimpangan Sosial Dalam Praktik Perjudian Online**

*Differential Association Theory* yang dikembangkan oleh Edwin H. Sutherland menjelaskan bahwa perilaku kriminal dipelajari melalui interaksi sosial. Teori ini berargumen bahwa :

1. Perilaku kriminal dipelajari dalam interaksi sosial: Proses berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain merupakan cara individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan motif yang diperlukan untuk melakukan tindak pidana.
2. Pembelajaran ini terjadi dalam kelompok-kelompok sosial yang akrab: Dalam kebanyakan kasus, individu-individu yang dekat satu sama lain, seperti keluarga, teman, atau teman sebaya, adalah orang-orang yang dapat memperoleh pengetahuan mengenai perilaku yang melanggar hukum.

3. Perbedaan asosiasi: Frekuensi, durasi, intensitas, dan prioritas pertemuan sosial ini secara langsung mempengaruhi tingkat keterlibatan seseorang dalam kegiatan kriminal (Sutherland E. H., 1947).

Teori *Differential Association*, yang dirumuskan oleh Edwin Sutherland pada tahun 1939, menyatakan bahwa perilaku kriminal atau menyimpang diperoleh melalui interaksi sosial dengan individu di lingkungan terdekatnya. Dalam dunia perjudian, teori ini berpendapat bahwa individu memiliki kapasitas untuk memperoleh dan menerima kebiasaan berjudi melalui lingkungan sosialnya, termasuk teman, keluarga, atau lingkungan di tempat mereka tinggal. Perolehan pengetahuan mengenai perilaku kriminal difasilitasi dengan melakukan komunikasi langsung atau tidak langsung dengan individu yang pernah terlibat dalam aktivitas kriminal. Interaksi sosial yang dimaksud meliputi kegiatan mengamati, meniru, dan mengidentifikasi individu yang dianggap mempunyai keahlian atau pengetahuan mengenai perilaku kriminal.

Beberapa tahun terakhir, apalagi dengan berkembangnya teknologi digital, perjudian *online* menjadi aktivitas yang semakin populer. Berikut adalah bagaimana *Differential Association Theory* menjelaskan keterlibatan dalam praktik perjudian *online*:

1. Pengaruh Sosial dan Lingkungan

- a. Pengaruh Keluarga dan Teman: Individu lebih cenderung mempelajari dan meniru perilaku orang-orang yang aktif dalam perjudian *online*, terutama jika individu tersebut adalah anggota keluarga atau teman mereka. Mereka belajar cara menggunakan platform perjudian, metode perjudian, dan cara menghadapi kerugian melalui observasi dan interaksi dengan orang lain.
- b. Kelompok Sebaya: Jika menyangkut masa remaja dan dewasa, pengaruh teman sebaya bisa sangat kuat. Orang-orang akan lebih cenderung berpartisipasi dalam perjudian *online* jika perjudian tersebut dianggap keren atau menarik dalam kelompok mereka. Hal ini karena individu ingin diterima dan dihormati dalam perkumpulannya.

2. Norma dan Nilai Sosial

- a. Normalisasi Perjudian: Ada kemungkinan bahwa perjudian *online* dianggap sebagai praktik yang normal dan dapat diterima dalam kelompok atau keadaan sosial tertentu. Pendapat orang-orang tentang perjudian dipengaruhi oleh standar-standar ini, dan sebagai hasilnya, mereka lebih cenderung menganggap perjudian sebagai hobi yang normal daripada tindakan yang bertentangan.
- b. Penerimaan Sosial: Persepsi yang dimiliki individu bahwa perjudian *online* adalah aspek rutin dalam kehidupan mereka dipengaruhi oleh norma-norma sosial yang menerima atau bahkan mendorong partisipasi dalam aktivitas tersebut.

3. Proses Pembelajaran

- a. Teknik dan Strategi: Orang-orang mempelajari teknik dan taktik perjudian *online* melalui interaksi dengan orang-orang yang memiliki pengalaman di bidangnya. Teknik dan strategi ini mencakup cara memilih permainan, cara mengelola taruhan, dan cara memanfaatkan bonus dan promosi semaksimal mungkin untuk mendapatkan keuntungan maksimal.
- b. Motivasi dan Pembeneran: Individu memperoleh kemampuan untuk merasionalisasi perilaku mereka dengan menggunakan pembeneran seperti "semua orang melakukannya", "itu hanya untuk bersenang-senang", atau "ini adalah cara cepat untuk menghasilkan uang".

4. Peranan Media Sosial dan Komunitas *Online*

- a. Forum dan Grup *Online*: Informasi dan pengalaman pribadi terkait perjudian *online* dibagikan di berbagai platform, termasuk namun tidak terbatas pada komunitas *online*, grup media sosial, dan forum *online*. Individu memiliki kemampuan untuk mengumpulkan pengetahuan dari pengalaman orang lain, baik kesuksesan maupun

- kegagalan, serta ide dan taktik yang dapat membantu mereka meningkatkan peluangnya.
- b. Promosi dan Iklan: Penyebaran iklan dan promosi secara rutin di situs web dan platform media sosial juga berkontribusi pada proses menarik perhatian individu dan menormalkan praktik perjudian *online* sebagai hobi yang menguntungkan dan menyenangkan.
5. Frekuensi, Durasi, Intensitas, dan Prioritas Asosiasi
- a. Frekuensi dan Durasi: Kemungkinan seseorang terlibat dalam taruhan *online* meningkat seiring dengan meningkatnya frekuensi dan durasi paparan pengaruh sosial yang mendorong aktivitas tersebut.
  - b. Intensitas dan Prioritas: Pengaruh individu yang sangat dihormati atau berarti dalam kehidupan seseorang, seperti teman atau anggota keluarga dekat, lebih besar dibandingkan pengaruh individu yang kurang dikenal atau dihormati (Akers, 1998).

*Differential Association Theory* menawarkan kerangka komprehensif untuk memahami perolehan perilaku menyimpang secara sosial, seperti perjudian *online* dalam sebuah kelompok sosial. Berbagai faktor, seperti pengaruh teman sebaya, norma dan nilai sosial, proses pembelajaran, dan peran media sosial dan komunitas *online*, memainkan peran penting dalam membentuk dan memperkuat perilaku ini. Melalui pemahaman komprehensif tentang mekanisme ini, penerapan langkah-langkah upaya dan pencegahan dapat dilakukan dengan lebih efektif.

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk perjudian. Kemajuan ini memungkinkan perjudian *online* untuk tumbuh secara eksponensial, yang berkontribusi pada peningkatan perilaku penyimpangan sosial di Indonesia. Dengan sekitar 77% dari total penduduk Indonesia yang merupakan pengguna internet, jumlah transaksi judi *online* telah mencapai angka yang mengkhawatirkan, sebagaimana data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang mencatat sekitar 157 juta transaksi judi *online* antara tahun 2017 hingga 2022. Perilaku menyimpang dalam perjudian *online* sering kali terkait dengan kecanduan, pengabaian tanggung jawab finansial, dan dampak psikologis yang serius seperti stres dan depresi. Pengaruh lingkungan sosial, mudahnya akses teknologi, serta kurangnya kesadaran hukum menjadi faktor pendorong utama bagi individu untuk terlibat dalam perjudian *online*. Dampak negatifnya tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh keluarga dan masyarakat secara luas. Penelitian ini mengungkap bahwa perjudian *online* berdampak besar pada kesejahteraan psikologis dan ekonomi pelaku, serta meningkatkan risiko tindak kriminal dan isolasi sosial. Meskipun regulasi telah ada, implementasinya sering kali menghadapi tantangan besar akibat pesatnya perkembangan teknologi dan keterbatasan dalam penegakan hukum yang efektif.

## REFERENSI

- Adler. (2015). *Constructions of Deviance: Social Power, Context, and Interaction*. Cengage Learning.
- Akers, R. L. (1998). *Social Learning and Social Structure: A General Theory of Crime and Deviance*. Northeastern University.
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros).
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016-1026.

- Budiman, A. A., Maya, G. A., Rahmawati, M., & Abidin, Z. (2021). *Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana di Ruang Siber*. Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR).
- Dixon, M. J., Guitierrez, J. L., C., J. S., M., G. C., Kruger, T. B., & Smith, S. D. (2019). Reward Reactivity and dark flow in slot-machine gambling : "Light" and "dark" routes to enjoyment. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Makkl, S. (2023, Mei 23). *CNN Indonesia*. Retrieved November 14, 2023, from [cnnindonesia.com: https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220523100455-12-799941/banyak-keluhan-ojol-kecanduan-judi-online-polisi-diminta-turun-tangan](https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220523100455-12-799941/banyak-keluhan-ojol-kecanduan-judi-online-polisi-diminta-turun-tangan)
- Munawar, S. (2019). Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Perjudian. 2(1).
- Parandita, R. A. (2023). Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru Di Masyarakat. *LEX et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, 1(1), 22-28.
- Rasyid, Z. (2017). Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta. *Skripsi*.
- Sriyuni, A., Sidik, E. A., & Wiguna, Y. (2023). Perilaku Perjudian Online: Tantangan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humanioral*, 1(2), 1-25.
- Sutherland, E. H. (1947). *Principles of Criminology*. Lippincott.
- Zurohman, A., Astuti, T. P., & Sanjoto, T. B. (n.d.). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 156-162.