

Perilaku Judi Online Dalam Kehidupan Masyarakat Kampung Babakan Binong Permai Kabupaten Tangerang

Hady Yusuf^{a,1}, Tajudin^{b,2}

^{1,2}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

Nochikage07@gmail.com¹; tajudin6@gmail.com²

Naskah diterima: 13-10-2023, direvisi: 23-03-2024, disetujui: 30-03-2024

ABSTRAK

Judi online merupakan fenomena yang terus menjadi terkenal dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini mengacu pada permainan bertaruh uang ataupun benda secara *online* melalui *website* ataupun aplikasi tertentu. Tantangan utama yang dihadapi oleh masyarakat Kampung Babakan Binong Permai adalah bagaimana mengintegrasikan perjudian *online* ke dalam budaya dan nilai-nilai lokal mereka. Sementara itu, perlindungan terhadap warga dari potensi kerugian finansial dan masalah kesehatan akibat perjudian juga menjadi prioritas. Penelitian ini akan menjelaskan sebagian aspek utama judi online, terkait perkembangan teknologi, sosial, serta dampak yang dialami oleh masyarakat Kampung Babakan Binong Permai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskripsi, metode deskriptif analisis. Informan dalam penelitian ini ada 3 orang yang terdiri dari tokoh masyarakat, *driver online*, dan mahasiswa/pelajar di Kampung Babakan Binong Permai. Data dikumpulkan melalui penerapan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku judi *online* di Kampung Babakan Binong Permai sudah sangat lumrah dilakukan oleh masyarakat semenjak beberapa tahun kebelakang ini khususnya semenjak covid 19 melanda sistem ekonomi dunia. Perilaku judi *online* ini disebabkan oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternalnya yaitu adanya ajakan dari teman dekat yang melakukan perjudian ini yang membuat daya minat pelaku dalam melakukan judi. Sedangkan faktor internalnya yaitu masalah finansial keluarga untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari

Kata kunci : Perilaku; Judi *Online*; Masyarakat Kampung Babakan

ABSTRACT

Online gambling is a phenomenon that has continued to gain popularity in recent years. This phenomenon refers to the game of betting money or objects online via certain websites or applications. The main challenge faced by the people of Kampung Babakan Binong Permai is how to integrate online gambling into their local culture and values. Meanwhile, protecting citizens from potential financial losses and health problems due to gambling is also a priority. This research will explain some of the main aspects of online gambling, related to technological and social developments and the impacts experienced by the people of Kampung Babakan Binong Permai. This research uses a qualitative description approach, descriptive analysis method. The informants in this research were 3 people consisting of community leaders, online drivers, and students in Babakan Binong Permai Village. Data was collected through the application of interview, observation and documentation techniques. The results of this research show that online gambling behavior in Babakan Binong Permai Village has been very common among the community for the past few years, especially since Covid 19 hit the world economic system. This online gambling behavior is caused by external and internal factors. The external factor is an invitation from a close friend who is gambling which makes

the perpetrator interested in gambling. Meanwhile, the internal factor is the family's financial problems to meet daily needs

Keywords: *Behavior; Online Gambling; Babakan Village Community*

Pendahuluan

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan dimasyarakat. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Menurut (Papu Johannes, 2002) Kejahatan perjudian ini banyak hal yang mempengaruhi, diantaranya unsur-unsur ekonomi dan sosial memiliki peranan atas perkembangan perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan.

Menurut (Romli Atmasasmita, 2010) dalam buku yang berjudul “teori dan kapita kriminologi” Judi biasanya dilakukan didunia nyata dengan uang dan pemain (penjudi) yang real. namun seiring dengan berkembangnya teknologi internet, banyak perjudian yang dilakukan secara online, perjudian di dunia maya sulit dijerat sebagai pelanggaran hukum apabila hanya memakai hukum nasional suatu negara layaknya di dunia nyata, hal ini disebabkan tidak jelasnya tempat kejadian perkara karena para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet. .

Didalam ketentuan umum Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun

1981 tentang pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 menyatakan perjudian adalah Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun Pancasila dan hukum, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Meskipun demikian, berbagai macam dan bentuk perjudian dewasa ini sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terangterangan maupun secara sembunyi-sembunyi.

Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP. Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain.

Pada saat sekarang ini perjudian sangat marak terjadi di Indonesia, perjudian tersebut tidak saja melibatkan orang dewasa tetapi juga kalangan remaja, terutama terhadap generasi muda, perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat

yang menjadi sebuah kebiasaan buruk untuk mendapatkan sesuatu yang bernilai besar tanpa melakukan usaha dan kerja keras. Sampai saat ini permasalahan perjudian ternyata tidak mudah diberantas dan ditanggulangi. Perjudian tidak lain dan tidak bukan adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung resiko.

Salah satu kemudahan yang ditemukan dalam judi online adalah dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja dikarenakan bandar-bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam, selain itu permainan ini dapat dilakukan dimana saja, baik itu dilakukan di warnet, tempat-tempat berwifi, atau melalui smartphone melalui jaringan internet.

Dalam pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online dengan mempermudah pemain judi online dengan mengirimnya melalui M-Banking, DANA, OVO dan akses transaksi online lainnya. Perjudi online menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern. Jika cakupan komputer atau smartphone berada di jaringan area luas, ini sudah cukup pasti akan menghasilkan keuntungan yang jauh lebih banyak daripada berjudi secara umum atau langsung. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari berjudi secara umum ke online. Hal ini dikarenakan masih sulitnya memantau judi online secara menyeluruh. Banyaknya jenis-jenis permainan judi Online tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarik dalam bermain.

Adapun beberapa jenis judi online adalah sebagai berikut :

1. Judi slot Online
2. Togel Online
3. Judi bola Online
4. Sabung Ayam

Dari semua permainan judi online di atas sangat populer di kalangan masyarakat umum banyak peminatnya. Namun, di antara keempat jenis judi online tersebut, permainan judi slot online banyak dimainkan khususnya masyarakat Indonesia yang mengira akan mendapat keuntungan dengan jumlah yang besar dari permainan slot online ini.

Khususnya di Kampung Babakan Binong Permai, banyak dari kalangan masyarakat yang melakukan perjudian ini, baik itu dari kalangan dewasa, remaja dan peserta didik yang berfikir bahwa dengan tidak melakukan kerja keras dapat meraup keuntungan yang besar. Padahal, hal ini dapat merugikan masyarakat itu sendiri baik itu dari segi ekonomi, sosial dan Pendidikan.

Banyak dari masyarakat yang merasa asing di lingkungannya sendiri dan sibuk dengan perjudiannya saja, bahkan dengan keluarganya sendiripun tidak terlalu peduli akan kelangsungan hidupnya. Hal ini disebabkan karena adanya keterkaitan pinjaman uang dan pelaku judi pun tidak mampu untuk mengembalikannya karena kekalahan yang terus menerus terjadi dan menciptakan hubungan sosial tenggang dan perasaan terpisah dengan orang lain. Perjudian slot online ini juga berdampak terhadap peserta didik di lingkungan Kampung Babakan Binong Permai, banyak dari mereka yang merasa malas dalam melakukan kegiatan pembelajaran

yang disebabkan kecanduan dalam bermain judi slot online ini yang dapat merugikan diri mereka sendiri.

Menurut Ronald Soesilo (1986:222) dalam bukunya yang berjudul kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) Yang dikatakan perjudian yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.

Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula”

Judi menurut Common Gaming House Act 49 article 2 di Singapura adalah permainan yang berasaskan nasib atau kepandaian dan nasib bagi pertarungan uang atau barang ganti uang dan termasuk semua permainan di bawah ruangan. Sedangkan Judi Menurut Pasal 303 ayat 3 KUHP di Indonesia adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada keberuntungan saja dan juga pengharapan. Termasuk juga main judi adalah pertarungan tentang

keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-lainnya.

Menurut Onno Widodo Purbo (2007), yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.

Menurut Kartini Kartono (2001:56) Perjudian adalah “Pertarungan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya

Menurut Dali Mutiara (1962:220), dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut : “Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain

pertandingan, atau segala pertarungan, dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain.

Menurut Michael West (1970:155) Dalam bahasa Inggris judi ataupun perjudian disebut “gamble” yang artinya “play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening” (bermain kartu maupun permainan lainnya demi uang; mempertaruhkan uang pada peristiwa masa depan atau yang mungkin terjadi) dan yang terlibat dalam permainan disebut “gamester” atau “gambler” yaitu “one who plays cards or other games for money” (orang yang bermain kartu atau permainan lainnya untuk uang).

Pengertian lain dari Judi atau perjudian dalam bahasa Belanda dapat di lihat pada Kamus Istilah Hukum “Fockema Andrea” (1983:186) yang menyebutkan sebagai “Hazardspel” atau kata lain dari “Kansspel” yaitu permainan judi, permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada”

William James membahas tentang judi dalam bukunya yang berjudul "The Principles of Psychology". Menurut James (2005) judi adalah suatu bentuk aktivitas yang melibatkan keinginan atau hasrat untuk meraih hadiah atau keuntungan finansial yang lebih besar dari apa yang diperoleh dalam rutinitas sehari-hari. Menurutnya, keinginan untuk mencoba keberuntungan tersebut merupakan suatu dorongan psikologis yang berasal dari hasrat manusia untuk meraih kebahagiaan dan kepuasan.

Menurut Friedman (1995:34) individu memiliki hak untuk berjudi jika mereka menginginkannya. Ia berpendapat bahwa aktivitas perjudian tidak perlu diatur oleh pemerintah, dan bahwa individu harus diberikan kebebasan untuk mengambil risiko finansial jika mereka memilih untuk melakukannya.

Friedman juga berpendapat bahwa larangan terhadap perjudian dapat menyebabkan munculnya pasar gelap dan penyalahgunaan sistem hukum yang lebih besar, yang akhirnya dapat menyebabkan lebih banyak masalah daripada manfaatnya. Ia berpendapat bahwa regulasi perjudian harus dilakukan dengan bijak dan tidak melanggar hak-hak individu untuk memutuskan apakah mereka ingin berjudi atau tidak.

James Cosgrave adalah seorang ahli sosiologi yang menulis buku "The Sociology of Risk and Gambling Reader". Menurutnya Cosgrave (2006:56) judi merupakan sebuah aktivitas sosial yang kompleks yang melibatkan interaksi antara individu, budaya, dan struktur sosial.

Cosgrave menekankan bahwa judi merupakan bentuk risiko yang diambil oleh individu untuk memperoleh hadiah atau keuntungan finansial. Namun, risiko tersebut tidak hanya berkaitan dengan faktor finansial, tetapi juga melibatkan aspek psikologis, sosial, dan kultural.

Menurut Cosgrave, aktivitas perjudian dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada individu dan masyarakat. Dampak positifnya antara lain dapat memperkuat hubungan sosial dan memberikan hiburan, sementara dampak

negatifnya antara lain dapat merusak kesehatan mental, menghasilkan kecanduan, dan menyebabkan kerugian finansial yang signifikan.

A. Rachman Jaka Riyadi adalah seorang ahli psikologi yang menulis buku "Perjudian dan Kenakalan Remaja". Menurutnya, judi adalah suatu perilaku yang dapat menimbulkan kenakalan remaja karena dapat merusak moral dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Rachman juga menekankan bahwa judi dapat menimbulkan kecanduan atau adiksi, di mana individu yang terlibat dalam judi dapat mengalami perubahan perilaku dan kesehatan mental yang signifikan. Selain itu, judi juga dapat menyebabkan kerugian finansial yang besar bagi individu dan keluarga.

Soengeng Wahyu Utomo adalah seorang ahli hukum yang menulis buku berjudul "Kajian Teoritis tentang Perjudian dalam Hukum Indonesia". Menurutnya Soengeng (2017:78) judi adalah suatu kegiatan yang melibatkan taruhan uang atau barang yang memiliki nilai, dengan harapan untuk memenangkan hadiah atau keuntungan.

Menurut Soengeng, judi di Indonesia dilarang dan diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Larangan tersebut didasarkan pada pandangan bahwa judi dapat merusak moral dan etika masyarakat, serta dapat menimbulkan kerugian finansial yang signifikan bagi individu dan masyarakat.

Sedangkan menurut KUHP tidak ada membahas tentang perjudian online sendiri tetapi di dalam KUHP hanya membahas tentang perjudian saja yang dimana KUHP

menjelaskan perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Nawawi (1993:208) berpendapat bahwa objek dari penelitian kualitatif adalah manusia atau segala sesuatu yang dipengaruhi manusia. Objek itu diteliti dalam kondisi sebagaimana adanya atau dalam keadaan sewajarnya atau secara naturalistik (natural setting). Dalam proses penelitian kualitatif, data yang didapatkan catatan berisi tentang perilaku dan keadaan individu secara keseluruhan. Penelitian kualitatif menunjukkan pada prosedur riset yang menghasilkan data kualitatif, ungkapan atau catatan orang itu sendiri atau tingkah lakunya.

Menurut Suyono (1985:307), penelitian kualitatif adalah penelitian dengan metode pengumpulan sebanyak mungkin fakta detail secara mendalam mengenai suatu masalah atau gejala guna mendapat pengertian tentang sebanyak mungkin sifat masalah atau gejala itu.

Penelitian dengan jenis deskriptif berarti adalah data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Kutipan dan data ini didapatkan melalui

catatan di lapangan, foto, rekaman wawancara, dan dokumen resmi lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku judi online dalam kehidupan masyarakat kampung babakan binong permai yang mana banyak dari kalangan masyarakat yang melakukan perjudian ini, baik itu dari kalangan dewasa, remaja dan peserta didik yang berfikir bahwa dengan tidak melakukan kerja keras dapat meraup keuntungan yang besar. Padahal, hal ini dapat merugikan masyarakat itu sendiri baik itu dari segi ekonomi, sosial dan Pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara di lapangan peneliti menemukan hasil bahwa perilaku dari judi online diawali karena daya tarik dan ajakan terhadap sesama penjudi online, yang mana awalnya diperlihatkan hasil kemenangan dari pemain yang lain sehingga mereka tergiur akan kemenangan dan melakukan permainan judi online tersebut. Sebenarnya bukan kemenangan yang mereka dapat akan tetapi kerugian baik itu dari segi finansial dan juga di sisi kekeluargaan. Hal ini juga dijelaskan oleh Putri & Romli, (2021) yang mengemukakan teori Griffiths yaitu masalah sosial dan penyimpangan merupakan suatu pelanggaran terhadap nilai yang terkandung dalam norma di lingkungan Griffiths juga menyatakan bahwa perilaku kecenderungan adiksi judi online mempunyai sifat yang prediksi judi online maka seseorang ingin lagi dan lagi melakukannya. Individu akan selalu memikirkan judi online sehingga dalam hal ini muncul perasaan yang kuat terhadap keinginan untuk bermain judi online secara terus menerus.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa lingkungan menyebabkan dampak yang sangat menentukan seseorang dalam melakukan segala sesuatu, baik itu dari segi negatif ataupun positif. Akan tetapi dalam hal ini untuk untuk judi online lingkungan itu sangat berpengaruh dan dapat melibatkan seseorang kedalam tindak kriminal.

Kontrol diri mampu menjadi penolong individu mengatasi masalah psikologis atau perilaku yang muncul maka dari itu kontrol diri menjadi penting bagi individu. Tangney 2004 dalam Filsuf Tasaufi et al., (2021) mengemukakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengubah dan menyesuaikan antara diri sendiri dan dunia, pengendalian diri juga memainkan peran penting dalam bidang penyesuaian psikologis seperti kecemasan, depresi, gangguan obsesif-kompulsif dan gangguan somatik.

Berdasarkan keterangan dapat diambil kesimpulan bahwa Kontrol diri memiliki peran untuk membentuk suatu resiliensi, konsep diri serta motivasi dari lingkungan sosial. Kesadaran untuk mengendalikan emosi, dorongan yang berbanding terbalik dapat diartikan sebagai kontrol diri. Kontrol diri merupakan individu dianggap mampu membuat suatu keputusan yang konsisten dan logis sehingga dapat sesuai dengan keinginan mereka.

Dan bukan hanya itu para pemain judi juga mengakui bahwasannya kehadiran teknologi juga dapat meningkatkan permainan ilegal ini, dikarenakan bisa diakses di mana saja baik itu di rumah, lagi bekerja bisa dilakukan dan itu juga bisa diakses melalui ponsel atau smartphone,

sebenarnya teknologi mendatangkan hal-hal positif terhadap kehidupan masyarakat baik dari segi pendidikan, kesehatan, transaksi jual beli dan transaksi pembayaran elektronik, bagian masyarakat menggunakannya untuk hal-hal negatif seperti salah satunya yaitu judi online. Hal ini berdampak kepada kehidupan masyarakat itu sendiri, waktu yang banyak terbuang, perekonomian yang mendesak kehidupan juga tidak akan jadi tenang akan tetapi mereka melakukannya itu secara sadar dan sulit untuk berhenti dikarenakan sudah menjadi kecanduan yang tinggi.

Kecenderungan adiksi judi online termasuk dalam kategori behavioral addiction yaitu seseorang yang telah teradiksi tidak mampu mengendalikan sehingga menghabiskan waktu maka hal ini dapat mempengaruhi produktivitas seseorang Inara & Antang, (2021). Dampak permainan judi online cenderung mengarah ke hal negatif seperti individu memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi online. Dalam hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa kecenderungan adiksi judi online menetapkan kebiasaan yang dilakukan berulang sebagai resiko meningkatnya penyakit atau masalah sosial pada diri seseorang. Perilaku adiksi judi online seperti terlalu sering menggunakan jejaring sosial dan internet sudah berjalan selama dekade terakhir dan telah menjadi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Faktor yang mempengaruhi kecenderungan adiksi yaitu keterampilan sosial ketrampilan sosial atau social skill sangat penting, yaitu agar individu mudah berbicara dan mengungkapkan setiap masalah dan perasaan yang dihadapinya, sehingga dapat menemukan solusi yang baik dan tidak merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

Menurut Yee dalam Hardanti et al., (2015), kecenderungan adiksi judi online adalah suatu perilaku berdampak kerugian yang dialami individu secara terus menerus dan sulit untuk diberhentikan perilakunya. Individu yang memiliki kecenderungan adiksi akan memikirkan judi online secara terus menerus, bahkan ketika individu memiliki waktu untuk bermain judi online akan bermain hingga memberikan toleransi waktu. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan tersebut dapat merugikan diri sendiri baik itu dari segi waktu, finansial, dan keluarga. Dan sebagai umat muslim di dalam alquran juga sudah dijelaskan bahwasannya : Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”* (Q.S Al-Maidah ayat 90-91) Judi online ini bukan hanya berdampak kepada kehidupan masyarakat akan tetapi berdampak juga kepada pelajar atau mahasiswa yang mana, fokus belajar jadi terganggu, malas, dan seakan-akan mengabaikan suatu Pendidikan, dan bahkan penulis juga menemukan bahwa mereka rela memakai uang SPP untuk bermain judi online hal ini dijelaskan oleh salah satu informan yaitu sebagai berikut: “Ya paling risikonya kalau saya selaku pelajar ini atau mahasiswa mungkin pernah sih saya make uang SPP tapi saya pgunakan untuk

masang atau deposit” (hasil wawancara dengan informan AR, 22 Juni 2023). Permainan judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang yang ditemukan di tengah masyarakat maupun di tempat-tempat tertentu. Hal ini dikarenakan banyak Orang beranggapan bahwa permainan judi online hal yang wajar akan tetapi judi online tidak baik dan sangat merugikan masyarakat itu sendiri. Sebagai pemain judi online mereka tidak mengikuti norma yang berlaku Keterlibatan Masyarakat khususnya masyarakat Kampung Babakan Binong Permai dalam permainan judi online pada dasarnya merasakan berbagai dampak pribadi yang mereka rasakan mulai dari perubahan gaya hidup yang awalnya baik-baik saja dan setelah bermain cenderung pada sisi negatifnya baik itu dari segi kehidupan mereka, kesehatan, pendidikan, ekonomi, dan banyak lagi yang merugikan jauh lebih buruk daripada sebelum mereka langsung terlibat dalam permainan judi online.

Apa Apabila individu dapat mempertimbangkan segala resiko dari perbuatan mereka, serta lebih condong memilih perbuatan membawa sukacita ataupun kedamaian daripada rasa sakit dan kesedihan Miskanik, (2022). (Ghufron & Risnawati, (2017) individu yang disiplin diri sangat berhati-hati tentang tindakan yang benar dalam situasi yang berbeda.

Dari penjelasan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah penyesuaian diri individu dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru untuk menghindari kecemasan ataupun depresi. Selain itu, seseorang yang memiliki kontrol

diri yang baik maka akan membantu suatu resiliensi dalam dirinya artinya individu mampu mengatasi emosi dan mengelola perilaku yang sesuai dengan situasi diri untuk bersosialisasi. Individu yang memiliki kemampuan kontrol diri yang baik mampu membuat keputusan yang konsisten dan mempertimbangkan resiko dari perbuatannya.

Maka dari itu kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan informasi yang diinginkan dan tidak diinginkan, kemampuan seseorang untuk memilih tindakan berdasarkan apa yang diyakininya, dan kemampuan untuk mengubah perilaku. Kecakapan serta kepekaan individu dalam membaca situasi diri disebut dengan kontrol diri. Dimana individu mampu mengelola perilaku yang sesuai dengan situasi diri untuk bersosialisasi, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku, kemampuan untuk mengendalikan perilaku, keinginan untuk menyenangkan orang lain. Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu untuk menahan keinginan sesaat yang bertentangan dengan norma sosial.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai perilaku perjudian online dalam kehidupan masyarakat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perilaku judi online kampung babakan binong permai. Judi sebenarnya sudah marak sejak lama dan secara terang-terangan maupun diam-diam merasuk dalam kehidupan masyarakat. Perjudian didefinisikan sebagai mempertaruhkan

jumlah uang atau properti tertentu dalam permainan judi berdasarkan kesempatan, dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan yang luar biasa dari permainan tersebut. Judi online ditujukan untuk kalangan masyarakat baik itu remaja, dewasa bahkan pelajar pun sekalian. Hal ini pada dasarnya karena masyarakat mudah tergiur dengan penawaran diskon, bonus, dan taruhan judi online yang berlipat ganda. Masyarakat kampung Babakan Binong Permai yang mengikuti perjudian online memiliki proses pertukaran informasi, penawaran, godaan, bahkan ajakan yang menimbulkan rasa penasaran terhadap judi online tersebut, masyarakat yang ikut serta dalam bermain judi online merupakan hasil dari interaksi tersebut. Semenjak awal mula bermain sudah menjadi kebiasaan dalam hidup mereka dan sulit bagi mereka untuk meninggalkan atau menghentikan aktivitasnya.

Dampak negatif dari bermain judi online memburuknya perekonomian masyarakat yang diakibatkan oleh seringnya mengalami kekalahan saat bermain judi online, melupakan kewajiban mereka dan berdampak buruk pada kehidupan mereka dan bagi pelajar kita mengabaikan pelajarannya hanya demi judi online sehingga pendidikan mereka tidak berjalan lancar.

Bermain judi online juga berdampak terhadap interaksi sosial para pemain judi online. Bermain judi online membuat seseorang lupa waktu serta mengabaikan orang-orang yang berada di lingkungannya, pemain judi online lebih mengutamakan judi online daripada berinteraksi dengan

lingkungan sosial di sekitarnya asik dengan dunianya sendiri pikirkan keluarga kehidupan bahkan masa depannya.

2. Faktor yang mempengaruhi masyarakat dalam berjudi. Dalam proses pengambilan keputusan mereka untuk mengikuti suatu permainan judi online oleh faktor-faktor yang mendorong mereka, seperti apa yang dapat menarik perhatian mereka salah satunya ialah faktor lingkungan yang membuat mereka untuk mencoba permainan judi online berharap dapat keuntungan, dan masih ada faktor-faktor lain yang mendukung seperti faktor psikologis, sosial, ekonomi, dan faktor teknologi.

Daftar Pustaka

- Arief, 2003. *Kejahatan cyber crime atau computer-related crime menurut perserikatan bangsa-bangsa (PBB:X/2000)* Jakarta: Rajawali Press
- Andi Hamzah. 2008. *KUHP dan KUHP-Edisi Revisi 2008*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hassanah, Hetty. 2013. *Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling)*
- Husaini, Usman. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta; Universitas Indonesia Press.
- Krisyanto, 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citra
- Lisa, pelaku tindak pidana, hlm.1, <http://makalah-hukum-pidana.blogspot.co.id/2014/01/pelaku>

- tindak-pidana-dader.html, diakses tanggal 30 Desember 2022
- Kbbi.web.id/judi.html, diakses 26 Desember 2022
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung; Alfabeta W, Gulo. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta; Grasindo
- Ronny Hanitijo Soemitro, *Beberapa Masalah Dalam Studi Hukum dan Masyarakat*, Remadja Karya, CV. Bandung, 1985, hal. 132
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Majalah Ilmiah UNIKOM*. Volume 8 (No. 2).
- Putri Ayu Trisnawati, Abintoro Prakoso, Sapti Prihatmini, “Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik dalam Tindak Pidana Perjudian Online dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid.B/2013/PN-TB),” *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember*, I (1), (2015), hlm. 2
- Moeljatno, 1985, *Hukum Pidana Delik Delik Percobaan dan Delik Delik Penyertaan*, Bina Aksara, Jakarta. hlm.105
- R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, hal 222
- Lumbantobing C.H Rikki, 2017, “Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi (Studi Putusan Nomor. 268/Pid.B/2015/PN.BNJ)”, *Skripsi Fakultas Hukum , Universitas HKBP Nommensen*, hal 31
- Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network Research Group, ITB, 2007*, Lihat dalam yeldav@garuda.drn.go.id. Diakses tanggal 28 Desember 2022 pukul 23.26 Wib
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/perjudian>. Diakses Pada Tanggal, 25 Desember 2022
- Wirjono Prodjodikoro, 1986, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Bandung: PT Eresco, hlm. 129
- Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 419.
- Mr. N.E. algra dan Mr. HRW. Gokkel, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk, (Jakarta: Bina Cipta, 1983), hlm. 186.
- Michael West, *An International Reader’s Dictionary*, (London: Longman Group Limited, 1970), hlm. 155.
- Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2001), hlm. 56.
- Dali Mutiara, *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 1962), hlm. 220.