



Pengaruh Judi Online terhadap lingkungan Kerja

The Effect of Online Gambling on the Work Environment

Alfiah Aulia¹, Hudi Yusuf¹

Fakultas Hukum Universitas Bung Karno, Email : alfiah.pia04@gmail.com

Fakultas Hukum Universitas Bung Karno, Email : hoedydjoesoef@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 06-05-2024

Revised : 10-05-2024

Accepted : 12-05-2024

Published: 15-05-2024

Abstract

Along with the development of technology, now gambling turning the place a little more elite. Progress technology change the way gambling. Now, gambling should not hide as before. Just to sit back in front of the computer connected to the Internet network, we can do these illicit game. The purpose of this study were (1) to describe and analyze the worker do online gambling, (2) family responses to juvenile offenders online gambling, (3) the impact of online gambling to the weakening of social values in adolescents. The location of this research is in Some office in Selangit Kemayoran Central Jakarta . This study uses a phenomenological approach. The results of this study showed that online gambling impact on the weakening of social values in adolescents. Among them is the weakening of the material, that is when the workers defeat online gambling, their money runs out. Value vital that when you lose playing online gambling, the workers action is pawning they have.

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi beralih ketempat yang sedikit lebih elit. Kemajuan teknologipun mengubah cara bermain judi. Sekarang, berjudi tidak harus bersembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan dan menganalisis pekerja melakukan judi online, (2) tanggapan keluarga terhadap pekerja pelaku judi online, (3) dampak judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada pekerja. Lokasi penelitian ini adalah di Satu perkantoran di Selangit Kemayoran Jakarta Pusat. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada pekerja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika pekerja mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, tindakan pekerja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki.

Kata Kunci : Judi Online, Nilai sosial, para pekerja



A. Pendahuluan

Perjudian online adalah salah satu jenis tipu daya dunia. Banyak orang bermain judi online untuk menghasilkan uang dengan cepat. Beberapa karyawan/pekerja memanfaatkan judi online sebagai salah satu cara untuk mendapatkan uang tambahan untuk kebutuhan sehari-hari yang kini sudah menjadi hal yang lumrah bagi Masyarakat.

Praktik judi online di Indonesia semakin marak beredar. Berdasarkan data Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo, sepanjang 17 Juli 2023 hingga 30 Desember 2023 total konten judi online telah ditangani sebanyak 805.923 konten. Adapun jumlah konten judi online yang diblokir pada periode 17 s.d. 31 Juli 2023 sebanyak 30.013 konten, periode 1 s.d. 31 Agustus 2023 sebanyak 55.846 konten, periode 1 s.d. 30 September 2023 sebanyak 96.371 konten, dan periode 1 s.d. 31 Oktober 2023 merupakan capaian tertinggi yakni sebanyak 293.665 konten. Selanjutnya, konten judi online yang diblokir pada periode 1 s.d. 30 November sebanyak 160.503 konten, periode 1 s.d. 30 Desember sebanyak 168.895 konten.

Berdasarkan platform, Kementerian Kominfo memutus akses konten judi online pada 596.348 situs dan IP, 173.134 platform Meta, 29.257 akun platform file sharing, 5.993 platform Google dan Youtube, 367 platform X, 170 platform Telegram, 15 platform TikTok, 8 platform App Store, dan 1 platform Snack Video.

Tidak hanya konten judi online, Menkominfo menyatakan telah berhasil memblokir lebih dari 5.000 rekening bank dan akun e-wallet yang terindikasi dimanfaatkan untuk aktivitas judi online. Menurut Menteri Budi Arie, Kementerian Kominfo bekerja sama dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) untuk melakukan pemblokiran pada rekening terkait judi online.

Penelitian yang dilakukan oleh Chóliz, Marcos, & Lázaro-Mateo (2021) di Spanyol, menunjukkan hasil bahwa perempuan memiliki prevalensi perjudian patologis yang jauh lebih rendah daripada laki-laki di semua kelompok umur, juga menunjukkan bahwa jenis kelamin adalah variabel yang sangat relevan dalam prevalensi gangguan perjudian.

Menkominfo menyatakan telah meminta penyedia layanan internet (ISP) dan operator seluler untuk meningkatkan upaya pemberantasan judi online dengan memastikan ketepatan sinkronisasi sistem pada database situs yang mengandung konten perjudian.

Bahkan, Menteri Budi Arie juga memberikan teguran keras pada raksasa teknologi Meta karena masih ditemukan banyak konten judi online di platform tersebut. Menteri Budi Arie mengatakan langkah Meta dalam penanganan konten maupun iklan yang memuat judi online menunjukkan bagaimana keterlibatan semua pihak dibutuhkan untuk pemberantasan judi online.



Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum.

Judi merupakan salah satu kejahatan cyber crime. kejahatan cyber crime khususnya perjudian online diperlukan upaya penegakan hukum untuk mencegah maraknya judi online dan meningkatkan kesadaran para pelaku judi online. Penegakan hukum adalah kegiatan guna menyasikan hubungan dari suatu nilai-nilai yang terpaparkan dalam suatu kaidah-kaidah yang baik dan mengejewantah dan juga merupakan sikap dari tindakan sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, guna menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup. Permainan judi online ini pun sudah diatur ketentuannya dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang 4 | Perilaku Perjudian Online: Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen 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)”.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode studi kasus pada pekerja disalah satu perusahaan yang ada di daerah Kemayoran Jakarta Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap permasalahan yang dialami oleh konsumen serta meningkatkan kesadaran dan perlindungan konsumen. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang dikumpulkan dalam bentuk pertanyaan atau kuesioner. Sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber-sumber yang terkait. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknik kuesioner dan wawancara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil reduksi data yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diuraikan hasil wawancara dan dokumentasi terkait dengan faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan kejahatan permainan judi online slot/higgs domino. Adapun penyebab seseorang melakukan perjudian online merupakan faktor lingkungan sekitar, situasional, sosial dan ekonomi, probabilitas kemenangan serta faktor keluarga. Berdasarkan teori kriminologi yang dikemukakan oleh Sutherland dalam teorinya (Asosiasi Diferensial) yang menyebutkan bahwa tingkah laku jahat dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi.

1. Faktor Situasional

Permainan judi online hal ini dilakukan oleh masyarakat pada umumnya, namun dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual, isyarat sosia, dan tekanan lingkungan, yang



semuanya berdampak signifikan terhadap perkembangan perilaku negatif. Faktor Situasional, adalah situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian serta situasi hukum dan peraturan perjudian di wilayah tempat tinggal pemain dapat mempengaruhi akses dan jenis perjudian yang tersedia, juga strategi pemasaran yang digunakan manajer permainan. Calon penjudi merasa bersalah jika menentang keinginan kelompoknya karena tekanan dari mereka.

Berdasarkan temuan dilapangan adapun yang mendorong mereka untuk bermain judi online yaitu dorongan dari teman kerja serta banyaknya orang lingkungan sekitar yang memainkannya dan promosi judi online di sosial media sehingga menyebabkan mereka tertarik untuk bermain permainan judi online tersebut. Penting diingatkan bahwa pengalaman setiap pemain dapat bervariasi, dan faktor situasional ini dapat memberikan dampak yang berbeda bagi setiap individu yang memainkan permainan judi online tersebut selain itu perjudian ini dapat memberikan konsekuensi serius, dan penting bagi seseorang untuk bertanggung jawab dan menyadari resiko yang terkait dengan aktivitas perjudian. Maka dari itu pentingnya bagi setiap individu mengetahui peraturan mengenai judi online ini supaya tidak terjerumus lebih dalam pada perbuatan yang telah salah dan mengakibatkan dampak yang cukup serius kepada Masyarakat yang memainkan permainan judi online tersebut.

2. Faktor Sosial dan Ekonomi

Berdasarkan temuan dilapangan faktor sosial dan ekonomi menjadi penyebab seseorang melakukan permainan judi online tersebut mengatakan bahwa mereka diajak oleh temannya untuk bermain judi online tersebut, lingkungan sekitar menjadi aktor utama seseorang untuk bermain judi online tersebut, mereka seakan tidak takut bahwa perbuatan yang mereka mainkan tersebut merupakan perbuatan yang melanggar aturan pemerintah. Kemudian 2 dari 8 orang tersebut mengatakan bahwa mereka bermain judi online ini disebabkan oleh ekonomi, karena keperluan yang banyak sehingga mereka mencari solusi untuk mendapatkan uang lebih dengan cara instan tanpa harus susah payah untuk mengeluarkan keringat. Pekerja yang mengalami kesulitan ekonomi atau terdoda dengan peluang untuk mendapatkan uang dengan cara instan mungkin cenderung mencoba perjudian online sebagai cara untuk menambah pemasukan demi memenuhi kebutuhan dan akses mudah ke uang dapat cenderung lebih ingin mencoba perjudian online yang mungkin memotivasi mereka untuk mencoba perjudian online. Faktor sosial dan ekonomi inilah yang menjadi salah satu penyebab masyarakat untuk melakukan perbuatan judi online, keinginan lain untuk membeli suatu barang maupun keperluan lain dengan cara mencoba keberuntungan melakukan permainan judi online untuk menjadi jalan pintas mendapatkan uang yang instan tanpa harus mengeluarkan usaha dengan cara yang lain.

3. Faktor Probabilitas Kemenangan



Faktor probabilitas kemenangan merupakan salah satu penyebab seseorang bermain permainan judi online, hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 4 dari 8 orang yang bermain judi online tersebut mengungkapkan bahwa mereka bermain judi online ini salah satunya untuk mencari kemenangan dan keberuntungan, janji kemenangan yang didapatkan dalam bermain judi online dapat menyebabkan gangguan psikologis pada orang yang bermain judi online, karena janji kemenangan dapat meningkatkan ekspektasi dan menciptakan perasaan euphoria dan kepuasan. Faktor Persepsi kemenangan yang kebanyakan orang menganggap keuntungan finansial sebagai hal yang menarik, namun tidak semua orang tertarik untuk melakukan perilaku menyimpang demi mendapatkan keuntungan finansial. Seseorang tertarik dengan permainan judi slot online/higgs domino meskipun ketertarikannya terhadap penghasilan belum tentu mereka terima karena tidak ada jaminan dalam situasi ini. Faktor persepsi mengenai kemungkinan menang ketika kita berbicara tentang persepsi, maksud adalah penilaian aktor terhadap peluangnya untuk menang ketika ia memasang taruhan. Mereka yang kesulitan berhenti berjudi biasanya percaya bahwa mereka mempunyai peluang menang yang sangat tinggi. Mereka sering kali memiliki rasa percaya diri yang kuat terhadap kemampuan mereka untuk menang, meskipun kemungkinan hal ini terjadi sebenarnya sangat kecil. Hal ini karena persepsi mereka terhadap suatu situasi hanya didasarkan pada penilaian mereka terhadap situasi tersebut, yang didasarkan pada serangkaian keadaan yang sangat sewenang-wenang dan ambigu.

4. Faktor Keluarga

Faktor keluarga merupakan salah satu faktor yang dominan yang membuat seseorang bermain permainan judi online, berdasarkan temuan penelitian 1 kepala rumah tangga mengungkapkan bahwa mereka bermain judi online untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga dan memenuhi keperluan anak mereka seperti uang saku, keperluan sekolah atau membeli barang yang diperlukan. Adapula istri yang tidak mengetahui suaminya bermain judi online dikarenakan kurangnya komunikasi secara terbuka antar satu sama lain.

Maka dari itu pentingnya perencanaan ekonomi agar kondisi rumah tangga yang kondusif dan memberikan kenyamanan serta kebutuhan yang dapat tercukupi. Tentu sebagai kepala rumah tanggapun mempunyai kesadaran bahwa sejatinya dengan bermain judi online hanya akan membuat rumah tangga hancur dengan kerugian material maupun keutuhan rumah tangga.

D. Kesimpulan

1. Faktor-faktor yang menyebabkan karyawan Selangit Kemayoran Jakarta Pusat bermain judi online
 - a) Faktor situasional



Permainan judi online hal ini dilakukan oleh seseorang pada umumnya, namun dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual, isyarat sosial, dan tekanan lingkungan, yang semuanya berdampak signifikan terhadap perkembangan perilaku negatif.

b) Faktor sosial dan ekonomi

Bagi para karyawan yang taraf hidupnya sederhana perjudian dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup dan penghasilan mereka, mereka berharap dengan modal yang kecil bisa mendapatkan keuntungan yang besar dan berkali-kali lipat. Selain itu kondisi di lingkungan perkantoran mereka dan juga rekan kerja yang mempunyai penghasilan melebihi mereka memacu untuk mendapatkan penghasilan lebih dengan cara instan

c) Faktor persepsi probabilitas kemenangan

Faktor persepsi mengenai kemungkinan menang, ketika kita berbicara tentang persepsi yang maksudnya adalah penilaian pemain terhadap peluangnya untuk menang ketika ia memasang taruhan. Mereka yang kesulitan berhenti berjudi biasanya percaya bahwa mereka mempunyai peluang menang yang sangat tinggi dan akan terus meningkatkan taruhan ketika mereka menang dengan hasil yang besar

d) Faktor keluarga

Faktor keluarga juga sangat mempengaruhi dalam seseorang memainkan perjudian online. Kebutuhan keluarga seperti kebutuhan anak bersekolah seperti membeli peralatan sekolah atau sekedar uang saku juga membuat seseorang nekat bermain judi online. Dan juga permintaan istri untuk berbelanja atau sekedar berjalan jalan di akhir pekan juga membuat seseorang mencari jalan pintas dalam menambah penghasilan dengan cepat.

2. Dampak fenomena permainan judi online pada kalangan karyawan Selangit Kemayoran Jakarta Pusat tentunya membawa dampak yang kurang baik pada diri remaja tersebut, dampak permainan judi online ini membuat yang bermain judi online tidak patuh untuk menaati hukum-hukum yang berlaku, Dari keterangan para karyawan disini jelas bahwa mereka sadar bahwa dan apa yang mereka perbuat itu salah, namun akhirnya kondisi yang membuat mereka harus melanggar hukum dalam beberapa hal. Dengan kondisi tersebut, para karyawan tetap paham konsekuensi dan apa yang harus dilakukan untuk meminimalisir kemungkinan buruk dari yang mereka lakukan.



DAFTAR PUSTAKA

https://www.kominfo.go.id/content/detail/53893/siaran-pers-no-01hmkominfo012024-tentang-putus-akses-lebih-dari-800-ribu-konten-gerak-cepat-menteri-budi-arie-berantas-judi-online/0/siaran_pers

Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang 4

Zurohman, Achmad, Tri Marhaeni, Pudji Astuti, Dan Tjaturahono, and Budi Sanjoto. 2016.

“Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang).” *Educational Social Studies* 5(2):156–62.

Sugiyono. 2017. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung.