

Dampak Perilaku Judi *Online* pada Pelaku Judi *Online*: Sebuah Telaah Literatur

AHMAD RASYID KINDY PAMUNGKAS & LISTYATI SETYO PALUPI*

Departemen Psikologi Sosial, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Seiring perkembangan jaman praktik perjudian juga mengalami perkembangan, yaitu dari yang tadinya hanya dapat dilaksanakan secara tatap muka menjadi dapat dilaksanakan secara daring atau *online*. Praktik ini sangat marak dilakukan dan memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap kehidupan sehari-hari pelaku praktik judi *online*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja dampak yang ditimbulkan dari perilaku judi *online* pada para pelaku praktik judi *online*. Penelitian ini merupakan studi telaah literatur dengan menggunakan *SpringerLink* sebagai pangkalan data. Pencarian artikel yang dilakukan menggunakan kata kunci "*Online Gambling*" dan "*Addiction*" sehingga menghasilkan temuan sejumlah 181 artikel dan kemudian dilaksanakan penyaringan artikel menggunakan PRISMA dan menghasilkan sejumlah 3 temuan artikel yang dapat ditelaah lebih lanjut. Hasil dari telaah literatur ini adalah perilaku judi *online* berdampak buruk pada berbagai macam aspek kehidupan seorang pelaku praktik judi *online*.

Kata kunci: *Dampak, Judi Online, Pelaku Judi Online*

ABSTRACT

Along with the development of the era, the practice of gambling has also developed, from what previously could only be carried out face-to-face to be carried out boldly or *online*. This practice is very widespread and has a significant impact on the daily lives of online gambling practitioners. Therefore, this study aims to identify the consequences of online gambling behavior on online gambling practitioners. This research is a literature review using SpringerLink as a database. An article search was carried out using the keywords "Online Gambling" and "Addiction" resulting in findings of a total of 181 articles and then filtering the articles using PRISMA and producing a number of 3 article findings that could be studied further. The result of this literature review is that online gambling behavior has a negative impact on various aspects of the life of an online gambling practitioner.

Keywords: *Impact, Online Gambling, Online Gambling Actors*

PENDAHULUAN

Industri hiburan merupakan salah satu sektor yang terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi. Sektor ini mencakup berbagai bidang yang memberikan hiburan dan rekreasi bagi masyarakat, seperti media massa yang meliputi televisi dan radio, musik rekaman, video game, dan film. Selain itu, industri hiburan juga mencakup penerbitan, seni pertunjukan seperti teater, serta aktivitas olahraga yang dinikmati secara luas. Sektor lainnya meliputi taman hiburan, kasino dan perjudian, serta perjalanan dan pariwisata yang mencakup museum dan pusat perbelanjaan. Dengan cakupannya yang luas, industri hiburan memainkan peran penting dalam memenuhi kebutuhan hiburan dan rekreasi di berbagai kalangan masyarakat (Getz & Page, 2016).

Salah satu bidang dalam industri hiburan yang memiliki potensi pertumbuhan terbesar adalah kasino dan perjudian, yang memiliki nilai ekonomi mencapai miliaran dolar. Berdasarkan data yang dirilis oleh World Gambling Statistics (2024) menunjukkan bahwa sekitar 26% populasi dunia yaitu sekitar 1,6 miliar

orang adalah merupakan penjudi aktif dan ada sekitar 4,2 miliar orang setidaknya berjudi sekali dalam setahun.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi merupakan suatu permainan dengan memakai uang atau barang berharga seperti taruhan (*judi*, 2016). Berdasarkan sudut pandang hukum, perjudian merupakan salah satu bentuk tindak pidana atau (*delict*) dalam pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 disebutkan bahwa kita sebagai warga negara Indonesia dilarang untuk melaksanakan segala bentuk perjudian dengan alasan apapun karena dinilai bahwa permasalahan yang disebabkan oleh praktik perjudian ini sudah sangat meresahkan dan menjadi penyakit yang parah sehingga perlu ditangani dan diselesaikan (Hardiansyah & Asriwandari, 2016).

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai macam aspek terkait dengan aksesibilitas terhadap informasi dan komunikasi menjadi mudah, salah satunya adalah perkembangan media daring yang secara tidak langsung dapat mengubah cara seorang individu ketika akan mengakses informasi dan berinteraksi lewat media konten dengan adanya berbagai macam *platform* media yang meningkatkan kemungkinan seorang individu untuk mengirimkan, berbagi, dan menikmati konten secara daring (Rizani, 2024). Dengan perkembangan media daring yang semakin pesat serta pengguna internet yang semakin banyak, industri perjudian yang sebelumnya bersifat konvensional ikut berkembang sehingga menyediakan *platform* judi yang berbasis daring yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat kapan saja dan dimana saja.

Para pelaku penyelenggara judi juga turut memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mencari keuntungan, yaitu dengan membuat suatu sistem sehingga setiap individu manusia dapat melaksanakan judi dimanapun, kapanpun, dan dalam situasi dan kondisi apapun sehingga muncullah fenomena yang dapat kita sebut dengan “Judi *Online*” atau praktik perjudian yang dilakukan secara daring atau *online*. Sepertihalnya respon hukum terhadap perilaku judi offline, berdasarkan hukum tepatnya dalam pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) disebutkan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian yang dimana ketika melanggar pasal tersebut mendapatkan ancaman pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda maksimal 1 Miliar Rupiah (Hardiansyah & Asriwandari, 2016).

Meskipun sudah diatur dalam undang-undang terkait dengan larangan praktik judi *online*, namun eksistensi praktik perjudian *online* semakin tinggi. Seringkali ditemukan fakta bahwa beberapa bapak atau ibu penjaga warung makan dan semacamnya melaksanakan praktik ini pada saat melayani pembeli, kemudian beberapa pekerja di suatu tempat hiburan juga melaksanakan praktik ini pada saat bekerja. Selain terjadi pada orang dewasa, praktik ini juga sudah menjalar ke berbagai macam elemen masyarakat seperti anak-anak, pelajar, bahkan mahasiswa. Perjudian *online* menawarkan sejumlah keuntungan bagi para pemain, pemain memiliki fleksibilitas untuk menikmati berbagai permainan favorit mereka tanpa harus meninggalkan rumah. Hal ini menjadikan perjudian *online* lebih fleksibel, memberi peluang kepada pemain untuk menikmati hiburan kapanpun mereka inginkan.

Maraknya permainan judi *online* di Indonesia memiliki dampak negatif yaitu runtuhnya aspek perekonomian dan moral para penerus bangsa dan berdampak pada kehidupan sehari-hari masyarakat pada umumnya. Dengan berbagai macam dampak yang ditimbulkan oleh praktik judi *online*, hal ini perlu disikapi dari berbagai sudut pandang karena dampak tersebut akan lebih parah ketika seorang pelaku praktik judi *online* mengalami kecanduan judi *online* sehingga seorang individu tanpa sadar melakukan praktik tersebut secara terus menerus (Ramli dkk., 2019).

Kecanduan merupakan suatu sifat yang berlebihan dalam bertindak dimana seorang individu akan melakukan suatu perilaku atau kegiatan terus menerus dan sulit untuk menghentikan perilaku tersebut. Kecanduan memiliki dampak negatif yang sangat signifikan dimana seorang individu ketika melakukan

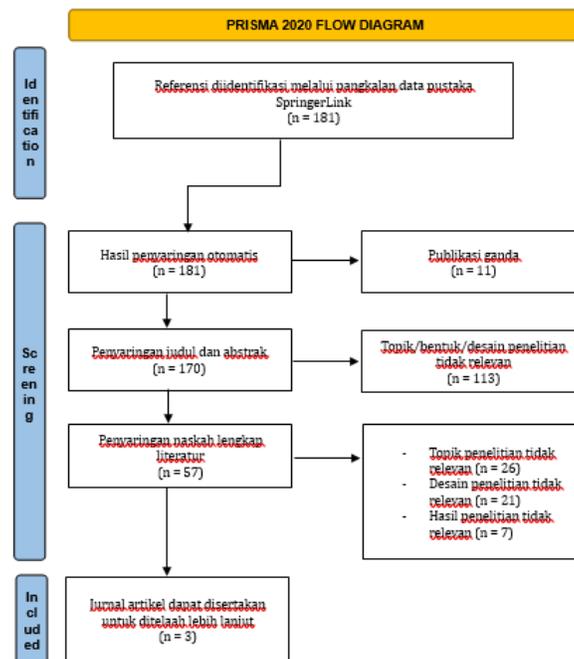
suatu kegiatan sampai pada fase kecanduan maka individu tersebut akan melupakan aktivitas dan kebutuhan hidup pada realitas nyata. Seorang individu ketika kecanduan terhadap perilaku perjudian akan sangat sulit untuk kembali kepada kehidupan yang benar (Wahkidi, 2021).

Oleh karena itu, penelitian telaah literatur yang bertujuan untuk memetakan dampak-dampak yang dapat ditimbulkan dari perilaku judi *online* pada pelaku judi *online* menjadi penting untuk dilakukan. Dengan demikian, peneliti kemudian melakukan telaah literatur terkait dampak perilaku judi *online* terhadap berbagai macam aspek kehidupan para pelaku praktik judi *online*. Sehingga kemudian para pelaku maupun bakal calon pelaku praktik judi *online* dapat memahami dampak yang ditimbulkan dari pelaksanaan praktik judi *online* terhadap pelaku praktik judi *online*

METODE

Tinjauan literatur sistematis ini menggunakan metode *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analysis* (PRISMA) yaitu melalui beberapa tahapan penyaringan sampai tersisa hasil penelitian yang sesuai dengan beberapa kriteria yang telah ditentukan. Strategi pencarian hasil penelitian yang digunakan adalah melalui pangkalan data pustaka elektronik yaitu SpringerLink dengan alamat URL: <https://link.springer.com/>, Rentang waktu yang digunakan adalah tahun 2020-2023.

Pencarian literatur dilakukan selama 7 hari dimulai tanggal dimulai dari tanggal 17 Juni 2023 – 23 Juni 2023 dengan kata kunci 'Online Gambling' AND 'Addiction'. Berdasarkan pencarian dengan kata kunci tersebut, menghasilkan total artikel sejumlah 181 artikel yang kemudian peneliti menggunakan PRISMA dalam proses penyaringan artikel dengan tahapan sebagaimana termuat dalam gambar berikut:



Gambar 1. PRISMA 2020 Flow Diagram

Terdapat kriteria inklusi dan kriteria eksklusi yang digunakan dalam proses penyaringan literatur. Kriteria inklusi yang diterapkan antara lain: 1) Dokumen diterbitkan dalam jangka waktu 3 tahun terakhir (2020-2023); 2) Artikel berbahasa Indonesia dan/atau Inggris. Adapun kriteria eksklusi yang diterapkan antara lain: 1) Artikel menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia dan/atau bahasa

inggris; 2) Artikel ganda atau duplikat (diterbitkan pada beberapa pangkalan data pustaka berbeda). Pada akhirnya dapat ditemukan sejumlah 3 artikel yang dapat ditelaah lebih lanjut dikarenakan telah melewati serangkaian penyaringan yang telah ditentukan.

HASIL PENELITIAN

Terdapat sejumlah 3 artikel yang telah lolos pada proses penyaringan dan dapat ditelaah lebih lanjut. Berikut table yang didalamnya memuat hasil telaah dari ke-tiga artikel tersebut.

No	Penulis, Tahun, Judul Artikel	Variabel	Subjek Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Penelitian
1	Penfold & Ogden (2022), Exploring the experience of Gamblers Anonymous meetings during COVID-19: a qualitative study	Members experience	18 orang laki-laki dan 3 orang perempuan anggota aktif <i>Gamblers Anonymous</i> di inggris	Kualitatif, Wawancara semi-terstruktur melalui telepon atau panggilan video.	Pelaku judi <i>online</i> merasakan kelelahan setelah melaksanakan praktik judi <i>online</i> .
2	Juma & Pandelaere (2023), Trapped in hope: the negative impact of hope on gambling decisions	DV: Hope IV: Gambling decisions	131 orang dari 5 penelitian	Telaah Literatur, Deskripsi mendetail berdasarkan 5 literatur yang telah ditentukan.	Pengalaman mendapatkan kemenangan menjadikan seorang pelaku praktik judi <i>online</i> sulit untuk berhenti melakukan praktik judi <i>online</i> .
3	Stanmyre dkk. (2022), Mindfulness Profiles Among Gamblers: Exploring Differences in Gambling Behaviors, Motivations, Cognitions, and Mental Health	DV: Mindfulness Profiles IV: Gambling Behaviors	843 pekerja <i>Amazon's Mechanical Turk</i> (MTURK) yang terlibat setidaknya satu aktivitas perjudian	Kuantitatif, Pengukuran menggunakan alat ukur yang telah ditentukan.	Individu dengan profil <i>Judgmentally Unaware</i> lebih sering melaksanakan praktik perjudian, motivasi melaksanakan lebih besar, masalah perjudian lebih parah, dan kesehatan mental yang buruk.

Tabel 1: Telaah Literatur

DISKUSI

Berdasarkan telaah literatur yang dilaksanakan, menunjukkan bahwa praktik judi *online* berdampak buruk pada kehidupan seorang individu. Penelitian yang dilakukan oleh Penfold & Ogden (2022) menghasilkan kesimpulan bahwa kelelahan merupakan salah satu efek yang ditimbulkan ketika setelah melaksanakan praktik judi *online*. Seseorang yang melaksanakan praktik judi *online*, setelahnya akan merasakan kelelahan baik secara fisik maupun pikiran ketika merasakan kekalahan, sedangkan sistem yang telah dirancang oleh para admin judi *online* adalah menjadikan para pelaku praktik judi

online untuk kalah sehingga secara tidak langsung setiap setelah seseorang melakukan judi *online* maka akan merasakan kelelahan.

Studi lain oleh Juma & Pandelaere (2023) menghasilkan kesimpulan bahwa pengalaman kemenangan yang intensitasnya sedikit lebih mendominasi seorang individu untuk melaksanakan judi *online*. Sehingga ketika seorang individu pernah mendapatkan keuntungan ketika melakukan judi *online*, maka kemenangan tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan judi *online* kembali di masa mendatang dan melupakan setiap kekalahan yang telah dialami oleh orang tersebut.

Studi lain oleh Stanmyre dkk. (2022) yang menelusuri *Mindfulness Profiles* dari 843 pelaku praktik judi *online* menghasilkan kesimpulan bahwa perilaku judi *online* mempengaruhi *Mindfulness Profiles* dari para pelaku praktik judi *online*. Ketika seorang individu sampai pada fase dimana dirinya berada pada profil *Judgmentally Unaware* maka akan semakin sering melaksanakan judi *online*, memiliki motivasi yang tinggi untuk melaksanakan judi *online*, merasakan permasalahan judi *online* yang parah, dan memiliki kesehatan mental yang buruk.

SIMPULAN

Hasil dari *literature review* yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa perilaku judi *online* berdampak pada kehidupan sehari-hari para pelaku praktik judi *online*. Dampak yang ditimbulkan merupakan dampak negatif antara lain permasalahan perjudian, kelelahan, kesehatan mental yang buruk, dan lain-lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta membantu segala proses dalam proses penyusunan dari penelitian ini.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Ahmad Rasyid Kindy Pamungkasn dan Listyati Setyo Palupi tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi manapun yang mungkin akan mengambil untung dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- GamblingIndustryNews. (2024). *Global Gambling Statistics & Trends 2024*. Gambling Industry.
<https://gamblingindustrynews.com/global-gambling-statistics/>
- Getz, D., & Page, S. J. (2016). Progress and prospects for event tourism research. *Tourism Management*, 52, 593–631. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2015.03.007>
- Hardiansyah, S., & Asriwandari, H. (2016). Kegiatan Judi Online dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru. *JOM FISIP*, 3(1), 1–15.
- judi*. (2016). KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/judi>
- Juma, S., & Pandelaere, M. (2023). Trapped in hope: the negative impact of hope on gambling decisions. *Current Psychology*, 43(2), 1911–1928. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04376-9>
- Penfold, K. L., & Ogden, J. (2022). Exploring the experience of Gamblers Anonymous meetings during COVID-19: a qualitative study. *Current Psychology*, 41(11), 8200–8213.
<https://doi.org/10.1007/s12144-021-02089-5>

- Ramli, M., Haris, A., Heru, ;, & Rusdayani, A. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone - Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 1(2), 127–138.
- Rizani, S. Y. (2024). *Hubungan Kontrol diri dengan Kecanduan Judi Online pada Usia Dewasa Awal di Server Discord*.
- Stanmyre, J. F., Mills, D. J., Anthony, W. L., & Nower, L. (2022). Mindfulness Profiles Among Gamblers: Exploring Differences in Gambling Behaviors, Motivations, Cognitions, and Mental Health. *Mindfulness*, 13(2), 339–350. <https://doi.org/10.1007/s12671-021-01791-6>
- Wahkidi, L. (2021). *Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh*. Universitas Widya Husada.