

MOTIVASI PENGGUNA SITUS JUDI ONLINE TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN PENGGUNA, STUDI KASUS: PADA KALANGAN MASYARAKAT DI KOTA SURABAYA

Rahmadi Ahad¹, dan Abbyzar Aggasi S.IP, MPA²

^{1,2}Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

Corresponding author: abbyzar.aggasi@uts.ac.id

ABSTRAK

Judi merupakan suatu tindakan yang mempertaruhkan uang atau sesuatu yang berharga, pada sebuah peristiwa dengan hasil yang tidak pasti dan bermaksud untuk memenangkan lebih banyak uang atau barang berharga daripada apa yang dipertaruhkan. Perkembangan informasi serta teknologi saat ini memfasilitasi perkembangan dari bentuk permainan judi seperti internet atau online gambling, mobile phone gambling dan interactive telephone gambling. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami sebuah kejadian dari perspektif para partisipan. Tipe penelitian yang penulis pilih berjenis penelitian deskriptif, tipe penelitian deskriptif dapat mengkaji sebuah topik lebih mendalam untuk mendeskripsikan sebuah fenomena atau peristiwa yang terjadi didalam masyarakat, penelitian deskriptif juga dapat memberikan dan menjabarkan segala bentuk informasi, dan fakta secara sistematis dan akurat. lingkungan dan gaya hidup cenderung menjadi motivasi utama masyarakat untuk melakukan tindak praktik perjudian. Dengan kemajuan teknologi dan segala kemudahan yang ditawarkan sebagai efek dari kemajuan teknologi tersebut, masyarakat miskin akan semakin mudah jatuh kedalam peyimpangan bahkan pelanggaran terhadap hukum. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa (warnet) dan warung kopi/tempat berkumpul (tongkrongan) menjadi tempat yang sering digunakan oleh sebagian masyarakat untuk berjudi online. disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat memilih untuk mengikuti kegiatan yang dianggap menyimpang yaitu perjudian online, karena kebutuhan finansial yang ingin mereka penuhi dengan mengikuti kegiatan tersebut. Meskipun aktivitas perjudian online umumnya dianggap ilegal, namun para penjudi online ini memilih untuk mengabaikan norma hukum yang berlaku, karena percaya bahwa keuntungan finansial dan kepuasan batin yang mereka peroleh memotivasi mereka untuk terus bermain.

Kata kunci; Judi Online, Motivasi, Pengguna

ABSTRACT

Gambling is an act of risking money or something of value, on an event with an uncertain outcome and intending to win more money or something of value than what is wagered. Current developments in information and technology facilitate the development of forms of gambling games such as internet or online gambling, mobile phone gambling and interactive telephone gambling. Qualitative research aims to understand an event from the perspective of the participants. The type of research that the author chose is descriptive research. Descriptive research can study a topic in more depth to describe a phenomenon or event that occurs in society. Descriptive research can also provide and describe all forms of information and facts systematically and accurately. Environment and style Life tends to be the main motivation for people to carry out gambling practices. With advances in technology and all the conveniences offered as an effect of these technological advances, poor people will more easily fall into deviance and even violate the law. Observation results show that internet cafes and coffee shops/gathering places are places that are often used by some people to gamble online. It can be concluded that most people choose to take part in activities that are

considered deviant, namely online gambling, because of their financial needs, fulfill it by participating in these activities. Even though online gambling activities are generally considered illegal, these online gamblers choose to ignore applicable legal norms, believing that the financial benefits and inner satisfaction they obtain motivate them to continue playing.

Keywords: *Online Gambling, Motivation, User.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi dan informasi telah memberikan berbagai kemudahan kepada masyarakat. Salah satu perkembangan yang signifikan adalah internet, yang memungkinkan akses informasi dan komunikasi tanpa batasan waktu dan tempat. Internet dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer/laptop, smartphone, dan smart television. Internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat. Menurut data dari Statista (2021), pengguna internet global saat ini mencapai 4.66 miliar orang, atau sekitar 59.5% dari populasi dunia, dengan 4.32 miliar orang mengakses internet melalui perangkat online. Berdasarkan laporan dari databoks (2021), Indonesia berada di peringkat ketiga dalam penggunaan internet di Asia, dengan 212,35 juta pengguna. Meskipun internet memberikan banyak manfaat dan dampak positif, ada pula dampak negatif seperti peningkatan perjudian online.

Salah satu dampak negatif dari kemajuan internet dan teknologi adalah tindak perjudian secara online atau biasa disebut judi online. Aktivitas perjudian masuk dalam kategori kejahatan karena melanggar hukum yang berlaku, serta termasuk kedalam penyimpangan dalam kehidupan bermasyarakat karena melawan norma sosial yang berlaku didalam kehidupan bermasyarakat. Jika dilihat dari pandangan sosiologis dari perjudian ini merugikan pelaku dan masyarakat yang menyebabkan hilangnya keseimbangan, ketentraman dan ketertiban (Ikhsan, 2015). Menurut undang undang pidana pasal 303 ayat 3 perjudian itu dinyatakan sebagai berikut “judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar karena permainan lebih pandai atau lebih cakap” (Tim Advokat Suara Keadilan, 2019). Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia diartikan bahwa perjudian merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan.

Terdapat kesamaan antara insiden perjudian online dan perjudian tradisional. Pada bulan Januari 1996, InterCasino, perusahaan yang berbasis di Antigua, mencatat sejarah sebagai salah satu situs perjudian internet pertama yang menerima taruhan online. Meskipun keduanya melibatkan risiko dan peluang keuntungan, perbedaan utamanya terletak pada lokasi dan sumber daya yang digunakan. Perjudian online menggunakan fasilitas internet, memungkinkan pemain berpartisipasi dari berbagai lokasi dengan koneksi

internet. Seiring dengan kemajuan dalam perangkat lunak perjudian dan penggunaan protokol komunikasi yang aman, platform online berbagai jenis, termasuk taruhan olahraga, balap kuda, permainan kasino, dan poker, mulai bermunculan.

Judi merupakan suatu tindakan yang mempertaruhkan uang atau sesuatu yang berharga, pada sebuah peristiwa dengan hasil yang tidak pasti dan bermaksud untuk memenangkan lebih banyak uang atau barang berharga daripada apa yang dipertaruhkan (Chung et al., 2017). Perkembangan informasi serta teknologi saat ini memfasilitasi perkembangan dari bentuk permainan judi seperti internet atau online gambling, mobile phone gambling dan interactive telephone gambling (Kuss & Griffiths, 2012). Data yang diperoleh dari kepolisian, Polres Tanjung Perak Surabaya berhasil menangkap 22 orang pelaku judi online jenis togel dan slot yang tengah marak saat ini.

Permainan judi online yang populer saat ini adalah judi slot online, hal ini dikarenakan permainan judi slot tidak memiliki pola permainan yang complex sehingga para pemain tidak perlu membutuhkan banyak waktu untuk memahami pola permainan, pemain tidak perlu berlatih untuk memenangkan keuntungan sebanyak-banyaknya, feedback yang didapatkan pemain bersifat langsung, musik dan visual yang menyenangkan dan menarik selama permainan, pola kemenangan maupun kekalahan yang tidak menentu dimana permainan slot menggunakan variable-ratio reinforcement schedule yang tidak dapat diprediksi oleh pemain memunculkan perasaan kesenangan dari penantian untuk memenangkan permainan (Dixon et al., 2019).

Ada banyak faktor yang mendorong masyarakat untuk terlibat dalam perjudian slot. Beberapa di antaranya adalah karena mereka diajak oleh teman atau mengikuti tren yang sedang beredar di lingkungan mereka. Di samping itu, ada masyarakat yang terlibat dalam perjudian slot sebagai bagian dari upaya untuk memenuhi berbagai kebutuhan mereka, baik yang bersifat immateriil maupun materiil. Ketika kegiatan perjudian ini berhasil memenuhi kebutuhan mereka, hal ini mendorong mereka untuk terus melanjutkan dan mencoba mendapatkan keuntungan lebih besar guna mencapai kepuasan pribadi. Sayangnya, hal ini bisa berakibat pada ketergantungan karena mereka terus menerus melakukan aktivitas perjudian online.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui motivasi pengguna situs judi online terhadap pemenuhan kebutuhan pengguna. pengguna yang berkaitan dalam penelitian ini adalah kalangan masyarakat di kota Surabaya yang menggunakan situs judi online.

2. METODOLOGI

pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami sebuah kejadian dari perspektif para partisipan. tipe penelitian yang penulis pilih berjenis penelitian deksriptif, tipe penelitian deskriptif dapat mengkaji sebuah topik lebih mendalam untuk mendeskripsikan sebuah fenomena atau peristiwa yang terjadi didalam masyarakat, penelitian deskriptif juga dapat memberikan dan menjabarkan segala bentuk informasi, dan fakta secara sistematis dan akurat. Telknik pengumpulan data yang akan penulis gunakan untuk memperoleh data yang relevan maupun untuk mengamati gejala-gejala, penulis menggunakan cara sebagai berikut:

Wawancara

Metode wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal atau percakapan dengan maksud memperoleh informasi dari objek. Wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Informan berjumlah 5 orang rata-rata mereka memiliki pengalaman bermain diatas 1 tahun (Melong 2006:186).

Observasi

Observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya mellalui hasil kerja panca indra mata serta dibantu dengan panca indra lainnya. Dalam mellaksanakan pengamatan ini sebelumnya peneliti akan mengadakan pendekatan dengan subjelk penelitian selhingga terjadi keakraban antara peneliti dengan subjelk penelitian (Burhan 2001:134).

Pemilihan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive yaitu teknik pemilihan subjek dengan pertimbangan tertentu berdasarkan tujuan penelitiannya (Usman, 2006:26). Subjek yang dipilih dalam penelitian ini merupakan sumber informasi yang dianggap paling tahu mengenai penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kriteria pemilihan subjek penelitian ini adalah pelaku judi slot yang melakukan perjudiannya di wilayah Kota Surabaya yang dibuktikan dengan ikut memainkannya.

No.	Nama	Usia	Pekerjaan	Kondisi Ekonomi	Pengalaman
1.	YP	23	Security	Menengah Kebawah	5 tahun
2.	CL	35	Pengangguran	Menengah Kebawah	8 tahun
3.	BD	28	Pengangguran	Menengah	6 tahun
4.	BB	27	Buruh Bangunan	Menengah Kebawah	6 tahun
5.	RC	21	Mahasiswa	Menengah Keatas	5 tahun

2.1. Waktu dan Tempat

1. Lokasi dari objek penelitian ini adalah di Kecamatan Jambangan, Kota Surabaya.
2. Waktu penelitian ini dilaksanakan terhitung pada bulan September 2023 sampai dengan November 2023 (3 bulan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

kegiatan judi online yang dilakukan oleh banyak individu pada masyarakat di kota Surabaya berdasarkan hasil penelitian bahwa apa yang dilakukan masyarakat adalah bentuk kenakalan atau penyimpangan dalam masyarakat dari proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh masing-masing individu tersebut adalah hal yang wajar, yaitu pemenuhan kebutuhan. Individu dalam masyarakat akhirnya berpikir untuk menemukan jalan keluar dari masalah ekonomi yang menghantui mereka dengan berpikir bahwa perjudian online adalah jalan keluar, dengan asumsi bahwa modal yang dibutuhkan dan risiko yang mereka hadapi tidak akan membebani (Schallger, 1948), serta dengan keuntungan yang mereka dapatkan dari hiburan saat bermain judi online dari visual dan audio yang disediakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat memilih untuk mengikuti kegiatan yang dianggap menyimpang yaitu perjudian online, karena kebutuhan finansial yang ingin mereka penuhi dengan mengikuti kegiatan tersebut. Meskipun aktivitas perjudian online umumnya dianggap ilegal, namun para penjudi online ini memilih untuk mengabaikan norma hukum yang berlaku, karena percaya bahwa keuntungan finansial dan kepuasan batin yang mereka peroleh memotivasi mereka untuk terus bermain.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agulng Wibowo, R. S. (2023). Program studi sistem informasi fakultas teknik dan ilmu komputer ulniversitas potensi utama. *PEIRUIBAHAN SOSIAL MELALUI TRAND PEIRMAINAN GAMEI ONLINEI DI KALANGAN MASYARAKAT DI DEISA KLUIMPANG KEIBUIN KEICAMATAN HAMPARAN PEIRAK KABUIPATEIN DEILI SEIRDANG*.
- Banks, J. (2017). Perjudian Internet, Kelajahatan dan Peraturan Virtual Lingkungan. .
- Bulgian, B. (2001). metodologi penelitian sosial format-format dan kualitatif.
- Chulng, T. W. (2017). Addictions and Adolescence.
- Dellfabbro, P. K. (2014). From Adolescence to Adult Gambling: An Analysis of Longitudinal Gambling Patterns in South Australia. *Journal of Gambling Studies*, 547-563.
- Dixon, M. J. (2019). Reward reactivity and dark flow in slot-machine gambling: "Light" and dark routes to enjoyment. *Journal of Behavioral Addictions*, 489-498.
- Dr. Sandul Siyoto, S. M. (2015). metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif.
- Fathia Kamila Agrippina, El. N. (2022). fakultas psikologi, ulniversitas islam bandung. *Pengaruh Pelran Telman Selbaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pelmain Judi Slot Online di Kota Bandung*.
- Gainsbulry, S. H. (2014). A Taxonomy of Gambling and Casino Games via Social Media and Online Technology. *International Gambling Studies*, 196-213.
- Griffiths, M. (2003). Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 557-568.

- Marcellino Migul, M. Z. (2022). *Pelnyelbab keltelrlibatan masyarakat dalam aktivitas pelrjudian onlinel, stuldi kasuls kellulrahan keldaulng, tangelrang sellatan*, 24-36.
- Mastono, B. (2013). *Elfelktivitas Pelnelrapan Hulkulm Telrkait Pelrjudian Di Indonelsia dan singapulra*.
- Mellong, L. J. (2006). *metodel pelnellitian kulalitatif*. bandulng.
- Ryan, R. M. (2000). *Self-Deltelrmination Thelory and thel Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Delvelopmelnt, and Welll-Beling*. . *Amelrican Psychologist*, 68-78.
- Schallgelr, C. B. (1948). *Julvelnilel Dellinquelelncy*. In *British Meldical Joulrnl*.
- Sofiati, Ul. (2015). *ilmul sosial dan ilmul politik ulnivelelrsitas lampulng. pelngarulh motivasi dan pelnggulnaan situls juldi selpakbola onlinel telrhadao pelmelnulhan kelbultulhan ulselr*.
- Stelpy, Y. (2015). *fakulltas ilmul sosial dan politik, ulnivelelrsitas riaul. Pelrilakul belrjudi pada relmaja stuldy telntang juldi billiard di delsa patapahan jaya kabulpateln kampar*.
- Sulsanti, R. (2021). *JUIDI ONLINEI DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEIDEISAAN. JUIRNAL SOSIAL DAN BUIDAYA*.
- Wardle, H. M. (2011). *Delfining thel Onlinel Gamblelr and Pattelrns of Belhavioulr Intelgration: Elvidelncel from thel British*.