

**MOTIF PERJUDIAN ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MASYARAKAT
SUMBAWA
(STUDI KASUS DESA LABUHAN AJI KEC.TARANO KAB.SUMBAWA
BESAR)**

Heri Ade Pratama¹, Imam Yuliadi²

¹Sosiologi, Fakultas Ilmu Politik dan Ilmu Sosial, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif ataupun faktor pendorong seseorang terlibat dalam permainan judi online (slot), dan juga untuk mengetahui apa saja dampak dari tindakan perjudian tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap masyarakat desa Labuhan Aji. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perjudian online tersebut berkembang cepat melalui pergaulan dan juga kondisi finansial seseorang, sedangkan dampak yang di dapatkan yaitu mampu merugikan masyarakat secara tidak sadar dan bahkan dapat disimpulkan bahwa perjudian online (slot) tersebut sama sekali tidak memiliki manfaat apapun.

Kata kunci; Motif; Perjudian Online

ABSTRACT

This research aims to find out the motives or driving factors for someone involved in playing online gambling (slots), and also impact of this gambling action is. This reseach uses qualitative methods, using observation, interview, and documentation techniques for the people of Labuhan Aji village. The results of this tesarach state online gambling is growing rapidly through social interactions and also a person's financial condition, while the impact that is obtained is that is capable of harming society unknowingly an it can even be concluded that online gambling (slot) has absolutely no benefits whatsoever.

Keywords: Motif; Online Gambling

1. PENDAHULUAN

Perjudian atau permainan judi merupakan sebuah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu. Permainan judi sudah dikenal di Indonesia sejak beratus-ratus tahun yang lalu, sejak masa kejayaan kerajaan-kerajaan di Jawa dan di daerah-daerah luar yang ingin menggelar permainan judi melalui berbagai macam bentuk taruhan (sabungan) seperti, sabungan ayam, karapan sapi, kambing, aduan buah kemiri, aduan biji sawo, dan lainnya (Kartini Kartono, 2013). Di dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) perjudian diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan alat tukar uang sebagai taruhan. Seperti yang di katakana (Kartini Kartono, 2013) Perjudian merupakan pertaruhan yang dilakukan dengan sengaja yaitu dengan mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan, pertandingan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti.

Pada zaman teknologi saat ini segala sesuatu hal dapat di selesaikan dengan teknologi mulai dari berbelanja, keperluan sehari-hari, membayar tagihan, kesehatan, berdagang, hiburan, dan tidak menutup kemungkinan dalam hal perjudian, pada zaman dahulu judi mungkin hanya bisa dilakukan secara manual tetapi pada zaman sekarang di mana kondisi negara sudah berada pada poin 4.0. Tidak hanya kehidupan kota yang sekarang ini dapat menjangkau internet tetapi juga sampai ke pelosok desa yang sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama pada kalangan pelajar, mahasiswa, orang tua, dan yang lainnya, kehidupan anak muda pada zaman sekarang menjadi faktor utama dapat terjadinya perjudian online, di mana kemudahan mereka dalam hal meteri yang selalu di penuhi oleh kedua orang tua mereka yang menyebabkan mereka tidak terlalu berfikir panjang untuk dampak negatif yang mereka alami kedepannya.

Kegiatan perjudian merupakan kejadian yang sulit untuk di pungkiri keberadaannya pada kehidupan bermasyarakat. Bahkan perjudian bukanlah hal yang baru dalam kehidupan bermasyarakat, sejak dulu sampai sekarang peraktek perjudian memang sudah banyak di lakukan, dampak negatif dari perjudian juga sudah banyak mempengaruhi, unsur-unsur ekonomi dan sosial memiliki peranan atas perkembangan perjudian. Seiring engan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk.

Pada dasarnya perjudian online (SLOT) ini dilatar belakangi dengan ketika aturan pemerintah terkait covid di berlakukan, banyak orang yang merasa terkurung di rumah dan akhirnya bosan. Judi online yang di rekayasa seperti game biasa, menggoda seseorang untuk mencoba karna dapat dengan mudah di akses kapanpun dan dimanapun. Dengan hanya bermodalkan gadget dan uang yang berjumlah sedikit mereka mencoba mendapat keuntungan. Namun dalam jangka panjang, mereka menjadi kecanduan dan berpotensi melakukan tindak kejahatan.

Di desa labuhan aji sendiri sangat marak perjudian online terutama di kalangan masyarakat menengah ke bawah, perjudian slot online ini di jadikan sebagai pekerjaan sampingan karena di anggap

mampu menambah pendapatan. judi online ini mendapat tanggapan baik dari penggunanya karena dengan bermain slot dengan hanya bermodal kecil mereka dapat meraup keuntungan besar, sehingga tidak sedikit masyarakat yang tergiur yang kemudian mereka ingin bermain terus menerus. Tetapi dampak yang di timbulkan dari perjudian slot ini juga sangatlah besar, seperti kecanduan karena kalah yang membuat seseorang ingin terus mencoba.

Kajian pustaka merupakan dasar dalam penentuan tujuan dan alat peneliti dengan memilih konsep yang sesuai, kajian pustaka dapat di gunakan sebagai kerangka dasar untuk melakukan investigasi terhadap permasalahan yang akan di teliti, selain itu kajian pustaka juga memiliki fungsi untuk menjabarkan hubungan yang akan di gunakan dalam menjelaskan gejala dan persoalan sosial yang akan di teliti.

Dengan penelusuran yang di lakukan secara matang dari beberapa artikel dan jurnal dari beberapa peneliti terdahulu untuk membedakan dengan objek kajian yang akan di lakukan. Sehingga pada bagian ini melampirkan uraian secara sistematis tentang hasil dari penelitian terdahulu dengan persoalan yang akan di kaji dalam bentuk penelitian. Adapun hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Cahyo Kartiko Adi Nugroho, Haryono (2022) dalam artikelnya menjelaskan bahwa perjudian online slot merupakan perjudian yang paling terkenal yang berasal dari Amerika Serikat dengan memanfaatkan teknologi digital dan telah menghasilkan variasi dalam konsep asli mesin slot. Fenomena judi slot online yang terjadi di suatu kos-kosan belakang komplek unirta dan beberapa kos-kosan lainnya yang di lakukan oleh beberapa oknum mahasiswa. Ketertarikan mahasiswa pada judi slot online ini ialah tren dalam lingkungan bergaul, pengaruh teman sebaya dan pemenuhan gaya hidup. Dalam permainan ini tentunya memiliki dampak yakni melemahnya nilai material yang di tunjukkan ketika remaja mengalami kekalahan saat bermain judi slot online uang mereka habis, melemahnya nilai vital di tunjukkan saat mereka kalah bermain judi online tindakan remaja dalam menggadaikan atau menjual barang mereka untuk bermain judi online slot. Dalam penelitian ini pun peneliti menemukan fakta bahwa permainan ini ketika mahasiswa memiliki waktu luang dan ingin meleakukan pemenuhan gaya hidup dan tren yang sedang berkembang. Persamaan penelitian pertama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu bahwasanya judi slot ini berkembang karena arus teknologi yang semakin memadai untuk melakukan permainan judi online dan sangat mudah untuk dimainkan. Judi online slot ini juga dapat memberikan candu bagi para pemainnya dengan memberikan kemenangan (jackpot) kepada pemain pemula untuk terus bermain. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada obyek penelitiannya yaitu lebih focus

pada masyarakat baik dari segi ekonomi, taraf, hidup, latar belakang keluarga, bahkan pendapatan pribadi masyarakat di Desa. Labuhan Aji, Dusun Ampu, kec. Tarano.

Zullrahman Rasyid (2017) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa perjudian slot online dilakukan oleh seluruh elemen masyarakat yang disebabkan teknologi informasi yang dapat diakses tanpa batas. Perjudian online adalah pengaruh dari uang atau barang yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk melipat gandakan uang. Perjudian ini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sulit dengan tersedianya perjudian online di beberapa situs internet serta beraneka ragam dan teknik yang sangat mudah, membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebarluas di seluruh wilayah. Selain itu, kegiatan perjudian tersebut juga dilakukan dengan praktis, aman tanpa syarat apapun tanpa memiliki rasa khawatir terhadap oknum pihak yang berwajib, terlebih lagi tindakan hukum tentang kriminal di jejaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif. Perbedaan penelitian kedua ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu, di wilayah tempat peneliti meniti masih banyak oknum masyarakat yang melakukan perjudian online tersebut secara sembunyi sembunyi dikarenakan masyarakat awam sering menggunakan biaya pokok kehidupan mereka yang salah digunakan dalam perjudian tersebut dengan mengharapkan keuntungan yang berlipat ganda. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama meneliti kehidupan masyarakat yang terkena dampak permainan judi slot online.

Muhammad Nur Fadlan tentang “Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Perjudian Online Di Kabupaten Goa Tahun 2006-2011” fakultas syaria’ah dan hukum Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2012. Dalam hasil penelitian ini, hasil yang didapatkan lebih kepada perjudian dalam konteks yang lebih luas. Skripsi Fadlan membahas tentang tindak pidana yang diberikan oleh aparat hukum kepada pelaku perjudian. Perbedaan yang terdapat pada skripsi Fadlan dengan penelitian saat ini ialah, jika dalam skripsi Fadlan membahas tentang tindakan pidana dan juga sanksi pidana yang dilakukan oleh aparat hukum kepada pelaku perjudian dan juga terdapat perbedaan bahwa perjudian yang dibahas oleh Fadlan bukan dalam konteks online sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang perjudian online. Kemudian letak persamaan dia antar kedua skripsi ini adalah sama-sama membahas tentang dampak yang akan ditimbulkan oleh permainan judi tersebut.

Dari penjelasan latar belakang dan juga kajian literature terdahulu dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif seseorang dalam melakukan permainan judi online (Slot) dan juga mengetahui pengaruh, serta dampak yang diakibatkan oleh permainan judi online (Slot) tersebut.

2. METODOLOGI

Dapat dilihat dari segala bentuk pemaparan yang tertulis di atas bahwa peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif, agar dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data-data dan menyelesaikan penelitiannya. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang di gunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah. Sehingga dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif mengenai latar belakang perjudian online di kalang masyarakat di desa Labuhan Aji, dusun Ampu. Adapun pengertian deskriptif menurut Sugiono (2013:29) adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang teliti melalui data atau sampel sebagaimana adanya (Karmila & Muhammad erfana,2017). Dalam melakukan penelitian penulis mendeskripsikan secara sistematis mengenai gambaran dan situasi yang terjadi di masyarakat dengan keadaan yang sebenarnya.

Penelitian ini merupakan penelitian yang berjuan untuk mengetahui gejala-gejala yang terjadi serta berusaha untuk menganalisisnya yang sesuai dengan kenyataan berdasarkan data yang diperoleh. Dalam hal ini jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif berperan penting bagi peneliti untuk menjelaskan tentang perjudian online slot di tengah masyarakat desa Labuhan Aji, dusun Ampu.

1. Prosedur Penelitian

a. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara langsung yang dimana percakapan tersebut di lakukan dengan cara mendalam untuk mendapatkan informasi yang akurat dan lebih lengkap sesuai dengan fakta yang ada, yang nantinya dapat direkonstruksi makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap masyarakat Dusun Ampu yang terlibat langsung dalam permainan judi online slot.

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan setelah melakukan wawancara sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung dan dapat membuktikan keakuratan atau keaslian informasi yang di dapatkan pada saat wawancara dilakukan. Serta dapat membandingkan pernyataan yang telah di berikan oleh narasumber secara langsung di lapangan yang di fokuskan terhadap gambaran jenis-jenis judi online yang di mainkan serta faktor-faktor masyarakat Dusun Ampu melakukan judi online slot tersebut.

c. Dokumentasi

Dalam teknik dokumentasi peneliti dapat menyimpan atau mengarsipkan data dalam bentuk gambar, audio (rekaman suara), video, ataupun sebuah catatan kecil yang berisi pendukung dokumen-dokumen tentang segala hal yang berkaitan dengan penelitian, untuk di jadikan sebagai data tambahan dan sebagai bahan menganalisis permasalahan. Dokumentasi dalam penelitian ini lebih fokus pada pengumpulan dokumentasi pendukung data-data penelitian yang di butuhkan.

2.1. Waktu dan Tempat

Untuk melengkapi penelitian yang terkait dengan perjudian online di kalangan masyarakat Sumbawa khususnya Desa Labuhan Aji, Dusun Ampu, Kec. Tarano, maka lokasi yang diambil untuk di jadikan sebagai tempat penelitian adalah, Dusun Ampu sebagai tempat tinggal masyarakat dan tempat terjadinya permainan judi slot online, yang terkadang juga dilakukan pada saat berkumpul di satu rumah yang di jadikan sebagai tempat berkumpulnya orang-orang yang melakukan permainan judi online tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Motif Seseorang Bermain Judi Online

Motif sosial merupakan suatu dorongan yang menyebabkan seseorang mampu mencapai tujuan tertentu, motif dapat menjadi sebab atau latar belakang dari tindakan yang dilakukan seseorang yang mampu mengendalikan tindakan atau perilaku yang dilakukan agar mampu mewujudkan sesuatu yang diinginkan, motif dapat terbentuk karna adanya rasa ketertarikan yang berlebihan terhadap sesuatu yang diinginkan.

Seperti halnya masyarakat Desa Labuhan Aji yang terkena dampak perjudian online (slot). Dikarnakan tingkat pergaulan yang sangat luas, dan minimnya pengawasan dari orang tua tentang tindakan yang dilakukan anak-anaknya dalam menggunakan media telekomunikasi yaitu smart phone yang mampu menjangkau segalanya melalui jaringan yang disebut dengan internet.

b. Bentuk dan jenis game yang sering dimainkan oleh masyarakat Desa. Labuhan Aji, Dusun. Ampu .

Seperti yang kita ketahui bahwa bentuk ataupun jenis dari permainan judi online (Slot) sangatlah beragam mulai dari peraturan permainan yang berbeda di setiap providersnya, adapun beberapa bentuk atau jenis permainan judi online (Slot) yang sering dimainkan oleh masyarakat Desa. Labuhan Aji, Dusun Ampu adalah provider *Poket Game*

Soft (PGSOFT) yaitu *Mahjong Ways 1* dan juga provider *Pragmatic Play* (PP) yaitu *Gates Of Olympus* Seperti pada gambar berikut :



Mahjong Ways 1

Gates of Olympus

c. Dampak Perjudian Online (Slot)

Seperti yang kita ketahui judi online merupakan suatu masalah yang ada ditengah masyarakat dimana judi online tersebut mampu merusak anak muda generasi bangsa yang sangat dibutuhkan dalam penentuan arah bangsa yang ingin dicapai oleh pemimpin bangsa dan juga seluruh rakyat Indonesia. Yang jika dilihat dari segi manapun bahwa perjudian online sama sekali tidak memiliki manfaat yang baik yang berguna bagi semua masyarakat khususnya bagi para pengguna.

Walaupun ada beberapa orang yang berhasil mengumpulkan pundi-pundi kekayaan melalui game judi online tersebut tetapi juga pada akhirnya mengalami keterpurukan karena kurang pandai dalam mengatur keuangan, yang diakibatkan oleh pemikiran yang menganggap bahwa mereka dapat menghasilkan uang dengan cara mudah sehingga mereka menggunakan dan menghabiskan dengan dengan hal-hal yang tidak berguna pula.

Seperti yang diungkapkan oleh informan yang bernama **Leo Fiding** tentang dampak perjudian online (Slot) sebagai berikut :

“Sejak saya mulai mengikuti permainan judi online tersebut saya kurang mampu untuk mengatur pengeluaran yang saya lakukan, ketika saya mempunyai uang saya selalu berfikir untuk bermain Judi Online (Slot) tersebut dengan tujuan ingin mengembalikan modal yang telah saya keluarkan dalam permainan sebelumnya. Dan syukurnya sampai saat ini saya tidak pernah menjual aset atau barang barang yang saya miliki untuk dijadikan sebagai modal Judi Online (Slot) tersebut.”

Dari penjelasan informan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan Judi Online Slot tersebut memiliki dampak negatif bagi masyarakat Desa. Labuhan Aji, Dusun. Ampu terutama bagi para penggunanya dikarnakan dapat merusak pola hidup masyarakat yang baik dan akhirnya akan menimbulkan masalah ekonomi yang lebih besar lagi dikemudian hari.

2. Pembahasan

a. Motif-motif Perjudian Online (Slot)

Dari penjelasan teori Max Webber yang telah dipaparkan pada bagian Bab II tentang motivasi seseorang dalam melakukan perjudian online merujuk pada tindakan non-rasional yang lebih tepatnya pada tindakan efektif yang didominasi oleh perasaan, yang bisa disebut juga tanpa emosi dan tanpa adanya rasa refleksi intelektual atau sebuah perencanaan yang sadar. Yang dimana tindakan perjudian online tersebut dilakukan atas dasar keinginan yang besar tanpa memikirkan hal-hal yang penting kedepannya.

b. Pengaruh dan Dampak Perjudian Online (Slot)

Dari pemaparan diatas juga peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak yang diakibatkan oleh tindakan perjudian online tersebut dapat dikatakan sangat merugikan para pemainnya dimana mereka sampai mengorbankan aset-aset yang dimilikinya dan bahkan melakukan tindakan kriminal berupa pencurian dan hal-hal lainnya. Masyarakat juga telah bermain secara terang-terangan walaupun pemerintah telah menetapkan sanksi tegas bagi para pemainnya.

4. KESIMPULAN

Beirdasarkan hasil peineilitian dan peimbahasan yang disampaikan seihubungan deingan rumusan masalah peineilitian, maka dapat ditarik keisimpulan bahwa:

1. Motif atau latar belakang seseorang mengikuti permainan Judi online tersebut adalah luasnya pergaulan, ketersediaan internet yang telah hadir bahkan hingga ke desa terpencil, waktu luang yang tidak mampu di pergunakan secara positif, lingkungan, bahkan kelebihan finansial juga merupakan alasan dari seseorang tergabung dalam permainan judi online tersebut.terlebih lagi kualitas permainan yang telah dibentuk dan didesain sedemikian rupa sehingga mampi menarik peminatnya dari segala kalangan usia dan provesi yang ada.
2. Adapun perjudian online tersebut hanya memiliki dampak negative saja bagi kehidupan masyarakat, dikarnakan dapat merusak pola hidup masyarakat yang baik dan akhirnya akan menimbulkan masalah ekonomi yang lebih besar lagi dikemudian hari. Bahkan segala unsur kemudahan kualitas permainan yang mudah untuk dimainka, kenudahan akses, Penentuan modal yang kecil untuk dapat memulai permainan hanyalah trik yang digunakan untuk menarik masyarakat agar mengikuti permainan tersebut dan para penyedia akan mulai meraup keuntungan sebesar-besarnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Arisandi,(2020)*Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK AN NAS Manda Maros Kabupaten Maros).*

Supraja Muhammad,(2012)*Rekontruksi Teori Tindakan Max Weber.*

Eka Aditya, Wisnu Wardana (2022)*Penegakan Hukum Terhadap Tindak Perdana Perjudian di Kabupaten Grobogan.*

Hafifa Nikmatul,(2017) *Studi Fenomenologi Motif Melakukan Judi Togel Di Surabaya*

Wafa, Ali (2013) *Urgensi Keberadaan Social Kapital Dalam Kelompok-kelompok Sosial, Masyarakat: Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. No.12.*

Kemal Pasha, Muhammad (2023)*Intraksi Sosial Dan Motivasi Bermain Judi Online(Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)*

Suharya Reza (2019)*Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang*

Entol Ahmad Ichwan Jamiel,(2022)*Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja(Studi Kasus 7 Pengguna Pragmatic Play di Pandeglang, Banten)*

Dimas Noto Kusumo dan Kawan-kawan (2021)*Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa*

Bangkit Sahala Tua Purba (2023) *Perilaku Remaja Menggunakan Judi Online di Kelurahan Bukit Lama Kota Palembang*

Buku :

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta

Harold Koontz dan kawan-kawan,(1980) *Management*

Sarwono dan Sarlito,(2002)*Psikologi Sosial Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial.*

Ahmadi, Abu(2002) *Psikologi Sosial*

Kartono, kartini(2003)*Patologi Sosial Jilid 1: Raja Grafindo Persada*

Weber, Max.(1949)*The Methodology of Social Sciences. New York: The Free Press*

Usman, Husaini (2006)*Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: Bumi Aksara*

Internet :

<http://digilib.unila.ac.id/73919/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/download/39871/34675/>