

## FENOMENA JUDI ONLINE DI DAERAH JAKARTA SELATAN

**Penulis** : Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham  
**Institusi** : Universitas Muhammadiyah Jakarta  
**Email Korespondensi** : mutianurdiana2002@gmail.com  
**DOI** : 10.53947/perspekt.v2i2.271

**Kata Kunci:**  
 Jakarta Selatan  
 judi online  
 pekerja sosial

### Abstrak

Permainan judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan secara daring di suatu platform di mana para pemainnya saling bertaruh dengan memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dan hanya akan ada satu pilihan saja yang benar serta menjadi pemenangnya. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana fenomena judi online di daerah Jakarta Selatan dan bagaimana dampaknya terhadap individu yang terlibat dalam permainan judi online. Banyak orang yang tergiur untuk mengikuti permainan judi online karena hasilnya yang instan tanpa memikirkan kerugian yang akan mereka dapatkan. Maka dari itu, artikel ini juga akan memuat tentang faktor penyebab individu terjerumus dalam judi online dan dampaknya, serta bagaimana pekerja sosial berperan dalam fenomena judi online.

**Keywords:**  
 jakarta selatan  
 online gambling games  
 social worker

### Abstract

*Online gambling games are games that are played online on a platform where the players bet on each other by choosing one option among several choices and there will only be one correct choice and the winner. The purpose of writing this article is to see how the phenomenon of online gambling in the South Jakarta area is and how it affects individuals who are involved in online gambling. Many people are tempted to take part in online gambling games because the results are instant without thinking about the losses they will get. Therefore, this article will also cover the factors that cause individuals to fall into online gambling and their impacts, as well as how social workers play a role in the phenomenon of online gambling.*

## 1. PENDAHULUAN

Perjudian adalah suatu bentuk pertaruhan dengan uang yang kemudian pemenangnya akan mendapatkan semua uang taruhan tersebut. Perjudian dapat dikatakan sebagai ajang adu nasib karena permainan ini bersifat untung-untungan bagi pemainnya dan yang kalah harus terima kealahannya dengan kehilangan uang yang dipertaruhkan. Robert Carson & James Butcher sebagaimana dikutip Lubis (2015) mengartikan perjudian sebagai aksi memasang taruhan dalam suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan mereka dapat memperoleh

keuntungan yang besar. Selanjutnya Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan judi sebagai permainan yang menggunakan uang atau barang sebagai bahan taruhan (seperti main dadu atau kartu). Sedangkan dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 KUHP dan Ayat 3 Pasal 303 KUHP, pengertian dari permainan judi adalah segala bentuk pertaruhan, keputusan perlombaan, atau permainan lainnya yang tidak diadakan diantara mereka yang ikut berlomba atau bermain serta segala bentuk pertaruhan lainnya.

Berdasarkan tiga pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan judi online adalah suatu bentuk permainan yang menggunakan uang atau barang sebagai bahan taruhannya dan kemudian pemenangnya akan ditentukan lewat suatu permainan, seperti permainan kartu, mahjong, undian, dan lainnya melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantaranya.

Judi online dapat membuat orang kecanduan karena hasilnya yang menggiurkan dapat membuat mereka ketagihan untuk mencobanya secara terus menerus. Banyak orang yang awalnya terlibat dalam permainan judi online hanya untuk coba-coba dan memperoleh kemenangan yang kemudian membuat mereka candu untuk terus mencobanya dengan bahan taruhan yang lebih besar karena semakin besar jumlah taruhannya maka semakin besar pula keuntungan yang akan mereka peroleh. Tanpa berpikir sebaliknya bahwa semakin banyak jumlah taruhannya, maka jika kalah akan semakin besar pula kerugian yang mereka dapat.

Saat ini, banyak orang yang tergiur untuk mengikuti permainan judi online karena adanya akses internet yang memudahkan mereka dan adanya anggapan bahwa judi online lebih aman dimainkan karena para pemain tidak harus saling bertemu dan dapat menggunakan nama samaran, sehingga identitas mereka hanya akan diketahui oleh platform, bukan pemain lainnya. Berbeda dengan judi konvensional dimana para pemain harus saling bertemu untuk bertaruh dan rawan untuk diketahui oleh keluarga ataupun orang sekitar mereka.

Jakarta Selatan ialah salah satu daerah yang ada di Indonesia dan berbatasan langsung dengan Kota Administrasi Jakarta Barat, Jakarta Pusat, Jakarta Timur, Kota Tangerang, Tangerang Selatan, dan Kota Depok. Jakarta Selatan juga merupakan Kota Administrasi yang memiliki kekayaan paling banyak karena terdapat banyak perumahan dan warga kelas menengah keatas, serta kantor juga pusat bisnis yang terletak di Jakarta Selatan. Hal tersebut dapat memfaktori timbulnya berbagai bentuk patologi sosial di daerah tersebut, salah satunya adalah judi online.

Salah satu contoh kasus judi online di Jakarta Selatan adalah seorang pemuda di daerah Ulujami yang kecanduan bermain judi online karena sering menang dalam judi online dan mendapatkan banyak keuntungan, sehingga ia susah untuk berhenti dalam bermain judi online. Ia sampai menjual motor dan handphonenya hanya untuk berjudi. Bahkan ia tidak berhenti saat kalah dan terus mencobanya, hingga ia kehabisan dana untuk dipertaruhkan. Ia tetap nekat berjudi online dengan cara meminjam uang ke teman-temannya yang akhirnya membuat ia berhutang banyak ke mereka. Dari kasus ini dapat dilihat bahwa judi online tidak hanya merugikan ke orang yang berjudi saja, tetapi juga ke orang sekitarnya karena ia tidak dapat mengembalikan uang teman-temannya dan pada akhirnya malah akan membuat ia semakin terbebani.

Artikel ini bertujuan untuk: mendeskripsikan tentang judi online dan faktor penyebab yang membuat orang terjerumus dalam permainan judi online, (2) mengetahui dampak dari judi online, dan (3)

peran pekerja sosial dalam fenomena judi online. Penulis tertarik untuk menulis artikel tentang Fenomena Judi Online di Jakarta Selatan karena semakin maraknya permainan judi online di berbagai kalangan, baik itu anak muda maupun orang tua yang disebabkan oleh berbagai faktor.

## 2. PEMBAHASAN

### PENGERTIAN JUDI ONLINE

Dalam bahasa asing, perjudian disebut dengan *hazardspel* yang artinya permainan yang berdasarkan pada pengharapan untuk mendapatkan keuntungan yang besar (Falah et al., 2017). Permainan judi online merupakan salah satu jenis kejahatan dalam teknologi informasi yang bertentangan dengan nilai, norma, agama, kesusilaan, serta dapat membahayakan kehidupan bermasyarakat, bangsa, dan negara. Karena jika seseorang sudah kecanduan judi dan tidak memiliki harta benda lagi untuk ditaruh, maka ia akan melakukan segala cara supaya mereka mendapatkan harta untuk ditaruh, baik itu dengan meminjam ke relasinya ataupun melakukan tindak kejahatan demi tercapainya tujuan orang tersebut. Perjudian sendiri tidak hanya ada di Indonesia, di berbagai negara lainnya, seperti di Amerika Serikat, Itali, Singapura, China, Jepang, dan negara lainnya juga ada perjudian.

Perjudian di Indonesia merupakan salah satu permasalahan sosial yang sulit untuk diberantas karena judi sudah mendarah daging di lingkungan masyarakat dan di berbagai kalangan pula, baik itu dari kalangan remaja, orang dewasa, hingga lansia. Perjudian tidak hanya dilakukan oleh

orang yang membutuhkan uang saja, bahkan orang yang memiliki banyak harta benda sekalipun dapat terjerumus dalam permainan judi hanya untuk kepuasan duniawi saja.

Pada awalnya, judi dilakukan secara konvensional di mana para pemainnya akan bertemu secara langsung di suatu tempat yang menyediakan permainan judi. Tetapi, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, permainan judi pun ikut berkembang pula. Dimana permainan judi dapat dilakukan secara online di web atau platform tertentu dan pemain hanya memerlukan akun dan memiliki sejumlah uang untuk dipertaruhkan dan kemudian akan diarahkan untuk memainkan sejumlah permainan untuk dimenangkan. Hal itu lah yang membuat para penjudi berpikir bahwa judi online lebih aman dibandingkan judi konvensional yang rawan diketahui oleh orang sekitar.

Stanford Wong dan Susan Spector (1996) membagikan empat kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis para penjudi, yaitu:

- Gambling, bukanlah hal yang asing lagi bagi masyarakat tentang permainan ini, dimana perjudian berbentuk online sudah tersebar luas, seperti Betting Online, Casino Online, Bola Online, Poker Online, dan Togel Online.
- Sociable Games, yaitu perjudian dimana setiap orang akan menang atau kalah secara bersama-sama. Dalam kategori ini, para pemain mempertaruhkan uang atau barang mereka di atas alat atau media yang

telah ditentukan dan bukan melawan satu sama lain. Contoh dari judi ini adalah Dadu, Baccarat, Pai Gow Poker, Blackjack, Let It Ride, dan Roulette Amerika.

- Analytical Games, yaitu perjudian yang membutuhkan riset dan informasi yang akurat serta memiliki kemampuan untuk menganalisis berbagai kejadian. Contohnya adalah Pacuan Kuda dan Sport Betting.
- Pattience Games, yaitu judi yang santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, dalam kategori ini, pemain harus menunggu dengan sabar agar nomor yang dimiliki keluar. Contoh permainan judi di kategori ini adalah Lottery, Keno, dan Bingo.

## FAKTOR PENYEBAB JUDI ONLINE

### • FAKTOR SOSIAL DAN EKONOMI

Biasanya individu yang bermain judi online seringkali beranggapan bahwa judi online dapat mendatangkan hasil yang lebih instan, mudah, dan mendatangkan keuntungan yang besar sehingga mereka menjadi kecanduan dan mempunyai pemikiran dapat menjadi orang kaya secara instan.

### • FAKTOR SITUASIONAL

Seseorang bermain judi online karena kondisi masyarakat yang berjiwa konsumtif dan adanya desakan ingin mendapatkan uang secara mudah dan cepat tanpa harus bekerja keras. Hal ini di dukung dengan banyaknya pemasaran judi online yang membuat seseorang menjadi tertarik untuk mencoba

karena presentase keberhasilannya yang tinggi.

### • FAKTOR BELAJAR

Orang yang bermain judi online yang tergiur untuk mencoba karena terdesak oleh rasa penasaran dan atau karena ajakan dari seseorang yang membuatnya menjadi tertarik untuk mencoba. Hal ini juga yang menjadi penyebab seseorang terus bermain judi karena sekalipun seseorang kalah, akan ada pikiran bahwa dilain kesempatan ia akan memenangkan pertarungan.

### • FAKTOR PERSEPSI TENTANG PROBABILITAS KEMENANGAN

Para penjudi merasa sulit untuk meninggalkan perjudian karena mereka yakin bahwa mereka memiliki peluang menang yang besar dan dapat mendatangkan keuntungan yang lebih besar dari jumlah yang dipertaruhkan.

## PERSPEKTIF PIDANA DAN ETIKA JUDI ONLINE

Dalam Undang-Undang, terdapat hukum pidana yang mengatur tentang perjudian online, yaitu Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), serta ancaman pidananya telah ditentukan dalam Pasal 45 sampai dengan Pasal 52. Selain itu ada juga Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Awaeh, 2017). Dalam Undang-Undang ITE, pelaku ataupun orang yang menyebar luaskan judi online dapat dipidanakan dengan sanksi berupa hukuman setidaknya penjara paling lama enam (6) tahun dan/atau denda paling banyak 1 Miliar.

Di samping itu, dilihat dari perspektif etika, judi online merupakan tindakan buruk

baik dilihat dari proses maupun tujuannya. Meminjam istilah Suradika dan Ipuyono (2015), judi online merupakan sesuatu yang buruk baik dari perspektif etika deontologi maupun etika teleologi.

## PERAN PEKERJA SOSIAL DALAM MASALAH JUDI ONLINE

Perjudian Online dapat berdampak sangat buruk bagi individu yang kecanduan judi online karena hal tersebut dapat merugikan dirinya sendiri dan orang di sekitarnya. Disaat seseorang sudah kecanduan judi online, maka akan membuat ia tidak berfungsi sosial dengan sebagaimana mestinya dan juga dapat membuatnya tidak berdaya karena para pecandu judi hanya akan terfokus pada permainan judi saja dan bagaimana cara untuk mendapatkan uang untuk dipertaruhkan.

Contohnya seperti seorang ayah yang awalnya hanya ingin mendapatkan uang secara instan untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarganya dan membayar sekolah anaknya, lalu pada percobaan pertama ia menang dan mendapatkan uang banyak dari hasil judi online tersebut. Kemenangan tersebut membuat ia yakin bahwa dia memiliki keberuntungan dalam permainan judi dan hal tersebut membuat ia terus bermain judi online hingga uang hasil kerjanya digunakan untuk judi hanya karena pemikiran bahwa ia akan menang terus. Hal tersebut membuat fungsi sosial seorang ayah jadi tidak berfungsi karena seorang ayah yang seharusnya memiliki peran untuk mencari nafkah secara halal pada keluarganya malah memberikan nafkah yang haram karena dari hasil judi online. Tidak jarang juga para pecandu judi online mengalami kerugian

yang besar dan memiliki hutang yang besar pula hanya untuk bermain judi online.

Oleh karena itu dalam masalah ini, pekerja sosial dapat berperan sebagai:

- Public educator, pekerja sosial dapat memberikan dan menyebarkan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya menghindari perjudian online karena dapat berdampak negatif pada diri sendiri dan sekitarnya apabila jika sudah kecanduan, dan dari sisi agama pun perjudian hukumnya haram, serta tidak di legalkan di Indonesia.
- Konselor, pekerja sosial dapat berperan dalam memecahkan masalah yang dialami oleh para pemain perjudian online yang ingin keluar dari lingkaran perjudian online. Dalam peran ini, pekerja sosial akan mengarahkan mereka kepada hal-hal yang lebih positif, terlebih jika pemain judi online tidak memiliki pekerjaan, maka pekerja sosial dapat mengarahkan mereka untuk mendapatkan pekerjaan yang halal dan baik.

## 3. PENUTUP

Perjudian online merupakan sebuah kegiatan yang mempertaruhkan uang dan dilakukan melalui media online dan sebuah platform. Faktor penyebab seseorang terjerumus judi online pun beragam, seperti faktor ekonomi, sosial, situasional, belajar, dan faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan. Perjudian online juga memiliki dampak yang tidak sedikit, seperti kecanduan, kesehatan mental terganggu, kriminalitas akan marak terjadi, hingga hukuman penjara. Tentu ini sangat buruk bagi diri sendiri dan orang-orang yang ada di sekitar, mengingat banyaknya kerugian dan dampak buruk yang dihasilkan dari judi

online. Oleh karena itu, peran pekerja sosial sangat penting dalam masalah ini sebagai public educator dan konselor. Disarankan seseorang menjaga diri dan menjauhkan diri dari keinginan untuk berjudi online karena kemenangan sesungguhnya saat berjudi yaitu dengan berhasil untuk tidak memainkannya lagi

#### 4. REFERENSI

- Agus Suradika, Bambang Ipuyono Maskun. (2005). *Etika Profesi Pekerjaan Sosial*, Jakarta: Balatbangsos Depsos RI.
- Chasawi, Adami., dan Ardi Ferdinan. 2015. *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*. Malang: Media Nusa Creative.
- Falah, M. F., Tanuwijaya, F., & Samosir, S. (2017). Perjudian Online: Kajian Pidana atas Putusan Nomor 1033/PID.B/2014/PN.BDG. *E-Journal Lentera Hukum*, 4(1), 31. <https://doi.org/10.19184/ejrh.v4i1.4493>
- Lailatul, U. (2012, Juli 10). Lima Penyebab Judi Marak Terjadi. Dipetik pada Juni 26, 2022, dari *Republika*: <https://www.republika.co.id/berita/m6xnzt/lima-penyebab-judi-marak-terjadi#>
- Pengertian Judi Online Tinjauan Terhadap Permainan Judi Online. (t.thn.). Dipetik pada Juni 26, 2022, dari 123dok: <https://text-id.123dok.com/document/6zke45g4z-pengertian-judi-online-tinjauan-terhadap-permainan-judi-online.html>
- Pidana, P. H. (2017). Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana. *Lex Et Societatis*, 5(5), 159–166.
- Profil Kota Jakarta Selatan. (t.thn.). Dipetik Juni 26, 2022, Dari Basis Data Pusat Pengembangan Kawasan Perkotaan: <Http://Perkotaan.Bpiw.Pu.Go.Id/V2/Kota-Besar/Non/10>
- Raviq S. 2018. *Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Sagala, M. J. P., dkk. (2015). Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/Pn.Mdn). *Jurnal Hukum KAIDAH*, 18(1), 83–101.