

BAB I

LATAR BELAKANG

Zaman modern seperti sekarang ini, semua orang dimanjakan Internet, bisa memudahkan semua orang. Pengguna dapat mengakses konten apa pun kapanpun, dan dimanapun. Dengan memudahkan untuk mengakses sesuatu pengguna bisa mendapatkan manfaat yang berbeda, ada beberapa efek positif pada pengguna, dan ada beberapa efek negatif pada pengguna. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi adalah website menawarkan perjudian online. Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Perjudian kini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sangat sulit, dengan tersedianya perjudian *online* di beberapa situs internet serta keanekaragaman permainan dan tekniknya yang sangat mudah. Membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebar luas ke seluruh wilayah mulai dari kota-kota ataupun negara. Selain itu, kegiatan perjudian tersebut juga dapat dilakukan dengan praktis, aman, nyaman, tanpa melalui syarat apapun dan dapat dilakukan kapan, dimanapun berada tanpa memiliki rasa kekhawatiran terhadap oknum pihak yang berwajib, terlebih lagi tindakan hukum tentang kriminal di jejaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal.

Tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet, hal ini yang merupakan sebagai adanya perjudian *online* dimana pelaku dapat melaksanakan berjudi atau bermain kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan situs-situs perjudian yang tersedia di jejaringan internet, banyak terdapat situs judi yang menawarkan kemudahan dengan berbagai macam model permainan judi didalamnya, seperti: *Sbobet.com*, *Bola88.com*, *dewapoker.com*, *m88.com*, *luxury138.com*, dan lain sebagainya. *Ekspos* berlebihan ke situs perjudian *online* dapat menyebabkan kecanduan yang sangat mempengaruhi masyarakat terlebih kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi dan menyebabkan kebangkrutan. Terlebih perjudian *online* bersifat tersembunyi dalam situs jaringan internet yang menyebabkan pelaku judi dapat menikmati permainan tersebut secara aman, nyaman dan praktis (Mahdison,2014).

Banyak masyarakat yang ingin mendapatkan penghasilan tambahan secara instan dengan cara bermain judi online. Di dalam diri manusia terdapat aspek-aspek yang menggerakkan manusia bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani Saputra Lyndon (2015).

Di Indonesia aktivitas perjudian dilarang oleh pemerintah karena dianggap merugikan masyarakat dan melanggar norma agama. Khusus judi online, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak

Rp1 miliar. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menjelaskan sejak 2018 hingga 10 Mei 2022 pihaknya telah memutus akses 499.645 konten perjudian di sebagai platform digital. Jumlah situs atau aplikasi perjudian online yang beredar secara daring berpotensi lebih banyak dari hasil Patroli Siber, kata Juru bicara Kominfo, Pemberantasan judi online di Indonesia, sambungnya, cukup berat lantaran situs atau aplikasi judi online terus bermunculan dengan nama yang berbeda, meski aksesnya telah diputus (Permadi,2022).

Perjudian online ini banyak dilakukan oleh masyarakat baik pegawai aparatur negara maupun pegawai sipil yang terlibat tindak pidana perjudian, seperti diketahui bahwa perjudian telah hidup dan berkembang di tengah masyarakat (Simamora,2017). Dalam kasus judi online ini tidak sedikit orang-orang yang terjebak di dalamnya, dan kebanyakan yang terjebak dalam kasus ini merupakan kalangan pegawai, baik pegawai yang suka dengan sepak bola atau para pegawai yang sekedar ikut teman karena penasaran dan akhirnya iseng untuk ikut mencoba bermain judi online tersebut.

Perjudian itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, dan bermuka tebal. Jika modalnya habis, dia bisa menjadi kalap, lalu sampai hati merampas hak milik orang lain, merampok atau mencuri. Sebaliknya jika ia menang berjudi, maka hatinya akan senang, sifatnya sangat royal, boros, tanpa berpikir, dan lupa daratan. Menurut Kartono (2014), perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian

yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak anganangan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi. Dampak yang ditimbulkan dari perbuatan yang dinamakan judi sangatlah berbahaya(Bisma, 2012).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi bahwa perilaku berjudi memiliki banyak efek negatif yang merugikan bagi pelaku maupun keluarganya terlebih lagi sudah banyak disadari keadaan tersebut oleh para pelaku, anehnya tetap saja mereka menjadi sulit untuk meninggalkan perjudian tersebut dari kehidupannya. Dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh 5 faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Kelima faktor tersebut adalah faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang *probabilitas*, faktor persepsi terhadap keterampilan(Agustina,2021).

Banyak sudah terjadi perluasan kasus tentang perjudian online ini terutama juga terdapat dikalangan aparat hukum didaerah kota Palembang. Dan disini peneliti memiliki dua subyek, subyek pertama PY dan kedua RK. PY adalah laki-laki dan dia salah satu aparat hukum yang melakukan perjudian online subjek sejak tahun 2021, pada tahun 2015 subyek mengikuti test dan dinyatakan lulus sebagai aparat hukum. Subyek kedua RK adalah laki-laki ,ia menjadi aparat hukum sejak tahun 2014, RK melakukan perjudian online sejak tahun 2020.

Observasi dan wawancara dilakukan pertama kali dengan subyek pertama

dirumah PY pada tanggal 9 Oktober 2022 pukul 15.30 WIB sampai dengan selesai .Subjek pertama yaitu PY, PY adalah salah satu pegawai pemerintahan Hukum yang melakukan perjudian online sejak tahun 2020. PY anak ke 1 dari 3 bersaudara usia PY 25 tahun. PY lulusan SMA tahun 2015,PY memiliki saudara laki-laki semua,PY memiliki badan yang tinggi ,kulit putih dan memiliki rambut hitam tebal. PY sehari-hari kesibukkannya berada di kantor untuk bekerja.

PY mengaku bahwa dirinya tidak tahu persis awalnya kenapa dirinya bisa melakukan perjudian online ,tetapi PY mengaku bahwa temannya ada yang bermain judi online dan mendapatkan keuntungan yang luar biasa dan awalnya PY tidak terlalu memikirkannya bahkan mencobanya tetapi subjek diberi saldo temannya senilai 100 ribu untuk dimainkannya di situs web glory 303, dan ternyata dirinya memiliki keuntungan yang luar biasa dari saldo 100 ribu tersebut. Subjek mengaku bahwa dia mendapatkan uang sebesar 4 juta. Dari uang tersebutlah subjek terbiasa hingga sekarang. berikut penuturannya.

“...gimana ya aku awalnya itu ga mau nyoba si tapi ada temen aku yang nawarin buat main salah satu aplikasi judi tersebut...” (S1/W1 : 16-18)

“...awalnya ga mau... tapi pada hari itu kawan akuni ngasih saldo 100 ribu karno dio menang kan jadi disuruhnyo akuni nyubo pulo... makek bahaso palembang dak apo kan...” (S1/W1 : 20 -23)

“...iyoo.. menang yolah aku ado modal lagi main kan jadi beterusan modal 100ribu dikasih kawan kan menang main lagi jadinyo... aku menang 4 juta kalo dak salah” (S1/W1: 27-29-)

Subyek PY mengaku awalnya dirinya bermain biasa saja dan PY tidak mau sampai memakai uang pribadinya untuk bermain judi online dan subyek juga dari awal sudah mewanti-wanti agar tidak terjerumus untuk bermain judi online

tersebut, tetapi semakin dirinya diberi kesempatan untuk menang dirinya terus berlanjut dan sampai berhutang ke temannya, berikut penuturannya.

“...iyo jadi dari situla akuni pengen main dan pengen menang terus padahal aku dari awal sudah dakglak lagi nak mainkenyo tapi kalo dak katek galak bukak dan kepengen main. ” (S1/W1:36-39)

“... iyo aku awalnyo dakgalak nak main serius sampe abes harto cak kemarintu kan , soalnya aku pernah bepikir bahwa aku dakboleh kalo nak judi sampe tepake duit pribadi tu.. ”(S1/W1: 42-45)

Kemudian subyek PY menyatakan bahwa dari modal 100 ribu yang diberikan temannya itu berujung sampai dia kehilangan semua harta bendanya ,mulai dari mobil pribadi yang dia punya terjual karena untuk membayar hutang untuk bermain judi online tersebut,berikut penuturannya.

“...idak lah.. lemak nian kalo aku menang terus....jadi ado kalahnyo nah itulah buat aku nak main terus karno pernah menang tadi kan jadi bepikir bahwa agek bakalan menang lagi..”(S1/W1 : 31 -35)

“....apo minjem duit ye.. oh sering nian aku galak minjem duit untuk main itu bayarnya agek pas aku gajian..jadi duit aku gajian lewat bae ... singkat ceritonyo utang tu numpuk kan duit gajian lewat bae laju dak ttetaampung lagi kujual mobil aku.... ” (S1/W1:50-55).

Peneliti mencari informasi lain dari seorang teman dekat PY, Observasi dan Wawancara dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2022 dilakukan di rumah IT, sebut dia FS disini FS berusia 25 tahun menjadi Informan tahu sebagai pelaku, FS adalah teman dekat PY yang sudah berteman dengan PY sejak duduk di kelas 1 SMA hingga sekarang dan FS mengetahui sejak awal PY bermain judi online karena dengan FS lah PY bermain untuk pertama kalinya ,dan PY bermain judi online karena awalnya subyek diberikan saldo sebesar 100 ribu oleh temannya sendiri, berikut penuturannya.

“...sudah sekitar 8tahunan dari kelas 1 SMA..” (IT1/W1: 11)

“...taulah, yang pertama tau masalah ini aku , yolah akuni main jugo nyubo-nyubo dengan dio...”(IT/W1 : 16-17)

“...jadi diotu kan dikasih kawan kantornyo atau kawan nongkrong dio cakitulah lupu aku nah dioni ngomong kalo kawan diotu bejudi online galo terus dikasih kawannyo untuk nyubo dikasih 100 kalo daksalah... nah ngajak aku untuk nyubo jugo yolah aku melok jugo iseng-iseng , yolah dimainkenyo eh daktaunyo menang jadi caknyo dio tegiur kan gara-gara menang tadi jadi beterus..kalo aku berenti dakpulo nak mainkenyo nian nah dio main judi online tu dak ku loroi lagi dakpernah jugo dio cerito-cerito lagiyolah cerito pas sudah banyak nombok utang ini... ” (IT/W1:19-29)

Kemudian FS mengatkan bahwa PY dan dirinya awalnya tidak mengerti dan tidak paham dengan judi online, FS dan subjek awalnya hanya sebatas mencoba-coba karena PY diberikan saldo awal sama teman subyek dan berujung subyek keterusan untuk bermain judi online tersebut , FS juga mengatakan bahwa dirinya sering meminjamkan uangnya kepada subyek dan FS awalnya tidak mengetahui benar uang yang dipinjamkannya digunakan subyek untuk apa tetapi setelah subyek meminjam uang dan tidak dikembalikan FS menaruh rasa curiga dan PY menceritakannya bahwa dirinya meminjam uang untuk bermain judi online , berikut penuturannya.

“. idak pulo menang terus jadi diotu awalnya main dikit-dikit dari duit itulah , duit menang tadi.... diotu jugo awalnya kurang paham nian malah nanyo dengan aku ,aku dak ngerti apo-apo.. terus kami main beduo nyubo-nyubo” (IT1/W1 : 37-40)

“...idak sih .. aku dengan diotu jugo dak ngerti dk paham Cuma gara-gara dikasih saldo itu terus nyubo-nyubo laju menang kan daktau kalo beterusan sampe banyak utang cakini. kalo aku yang dakpulo mainkenyo nian. . ” (IT/W1:44-47)

“. hmmm pernah dio minjem duit aku sering malah tapi dakpulo kutanyooi untuk apo tapi dio ngomong kalo ado perlu cakitu bae.. daktau duitnyo untuk apo itu.. ”(IT1/W1:49-52)

“...dibalekkenyo cepet duit yang dipinjem tu .. yo minjem terus sih tapi idak yang tiap bulan nian ... nah dsini sih curiga kok dio minjem duit padahal kan gajinyo lumayan kan dibanding akuni... jadi aku tanyoi pas itu untuk apo dijawabnyo untuk depo sambil ketawo terus ngomong men aku menang langsung ku balekke...” (IT1/W1 : 62-72)

Peneliti mencari informasi lain dari PY, Observasi dan Wawancara dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2022 dan dilakukan di cafe Joyn , sebut aja AD disini AD adalah adik kandung dari subyek ,AD berusia 18 tahun AD menuturkan bahwa subjek tidak akan menegurnya jika bukan dirinya yang menegur duluan karena PY sangat pendiam dan tidak terlalu usik dengan PY , AD menerangkan bahwa PY sering berada didalam kamarnya dan bermain handphone ,jarang bertemu dengan subjek kecuali sabtu-minggu dan hari libur, berikut penuturannya.

“...hmmm baik orangnya kak,pendiam juga agak tertutup kak...” (IT2/W1 :11-12)

“...kalo dekat ya dekat kak tapi harus kita duluan yang mulai kak...misalnya negur atau ngajak dia ngobrol...”(IT2/W1 :14-16)

“...kalo diotu gawenyo dalam kamar tula kak kalopun keluar yo makan samo ngobrol samo mama bentar terus balek kamar lagi... mano aku jugo lebih sering main keluar jgo kak jadi dakpulo yang ketemu terus dengan dio ..paling sabtu minggu pagi sih ketemu...” (IT2/W1 : 46-52)

AD mengatakan bahwa dia mengenal teman nongkrong PY dan subyek dan teman-temannya sering bermain handphone bersama dan bernyanyi bersama tetapi AD mengetahui benar apa yang sedang dimainkan subyek bersama dengan teman-temannya karena ada teman AD juga membuka situs tersebut, AD juga

menerangkan bahwa subyek juga sering tertawa dan menjerit sendiri didalam kamarnya, berikut penuturannya.

“...untuk teman nongkrongnya kenal kak tapi dia itu banyak temen tongkrongannya mungkin lebihke teman tongkrongan dia yang lama-lama sih...” (IT2/S1 : 31-34)

“...hmmm yo banyak sih misalno nanyi rami-rami terus main hape..”(IT2/S1 : 39-40)

“...mereka tu main judi online tau aku soalnya ado kawan-kawan aku jugo mainke itu jadi aku tau ...” (IT2/W1 : 43-46)

“...iyo kak megang hape terus diotu caknyo main judi terus , terus galak aku denger jerit-jerit dewek terus ketawo dewek.. agak ngeri nian apolagi kalo malem dio ketawo dewek tu hahah...”(IT2/W1: 59-63)

Kemudian observasi dan wawancara subyek kedua RK, dilakukan di dirumah teman subjek pada tanggal 11 Oktober 2022 .RK seorang laki-laki berusia 26 tahun, lulusan SMA dan pada tahun 2014 dinyatakan lulus sebagai pegawai aparat Hukum , subjek mulai bermain judi online sejak tahun pada tahun 2021 , RK anak ke 3 dari 4 bersaudara , subyek memiliki adik laki-laki dua kakak perempuan, RK tinggal bersama kedua orangtuanya .usia subyek saat ini ialah 26 tahun. Subyek memilki kulit sawo mateng dan badan tinggi.

Subyek RK mengatakan bahwa dirinya bermain judi online awalnya karena teman-teman tongkrongannya bermain judi online dan subyek mencoba untuk bermain judi online untuk kesenangan semata saja, subyek RK mengaku bahwa bila mana dirinya menang dia akan terus berambisi bermain lagi dan menganggap bahwa dirinya memiliki keahlian untuk bermain judi online tersebut, berikut penuturannya.

“...awalnya tu aku memang main sih , maksudnyo tu ikut main judi cuma idak yang langsung besak masih kecik-kecikan dulu ,ngapo

aku melok main kareno kawan-kawan aku main galo jadi tepelokklah aku walaupun awalnya akuni dak butuh-butuh nian dengan tambahan duit jajan cuma untuk seneng-seneng bae biarnyambung pulo kalo cerito dengan kawan aku yang lain kan...” (S2/W1 : 16-24)

“...iyo awalnya cakitu kan untuk seneng-seneng bae daktaunyo keterusan ... kareno aku meraso kalo akuni lihai main,menang terus soalnyo hahahah...”(S2/W1 : 26-30)

RK mengaku bahwa dirinya merasa mahir memainkan judi online sehingga subyek berani untuk memainkan uang dalam jumlah yang besar dan beranggapan akan menang dan diganti yang lebih banyak lagi dan pada saat menang besar PY memainkan semua uangnya dan subyek harus merasakan kalah dengan jumlah yang besar , berikut penuturannya.

“...iyo menang terus jadi akuni meraso kalo akuni lihai mainkenyo tula aku berani masang duit besak-besak tu kareno yakin bakal diganti duitnyo dengan yang lebih besak lagi..”(S2/W1:32-35)

“...kalo setiap menang tu idak jugo ado kalahnyo , cuma akuni kalo menang langsung duitnyo besak jadi duit yang besak tadi aku mainke galo kan , nah disitula aku roboh kareno duit besak tadi aku mainke galo.. ”(S2/W1:37-40)

RK mengaku bahwa harta benda orangtuanya telah habis untuk membayarkan hutang bank yang dia pinjam dan orangtuanya menjual tanah untuk bisa membayar hutang dan menebus SK yang telah digadaikan , RK mengaku bahwa mobil miliknya juga ikut terjual untuk menambah bayar hutang yang telah dia pinjam, berikut penuturannya.

“...aku kemarin sempet gadaike SK aku untuk maintu terus wongtuo aku jual tanah untuk bayar hutang samo nebus SK yang aku gadaike, kendaraan aku mobil jugo tejual...” (S2/W1:69-71)

“...iyo mobil aku tejual jugo , la dak katek lagi mobil sudah dijual kareno kemarin minjem duit bank bunganyo besak nian jadi wongtuo jual tanah ...”(S2/W1: 74-77)

“...iyoo kemarintu sehabisan nian untuk bayar utang bank samo utang kawan-kawan aku yang pinjemi...” (S2/W1:80-82)

Peneliti mencari informasi lain dari seorang teman dekat RK, Observasi dan Wawancara dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2022 dilakukan di rumah IT, sebut saja ND berusia 26 tahun dan menjadi Informan tahu sebagai pelaku, ND adalah teman dekat RK yang sudah berteman dengan RK sejak awal bekerja di Pemerintahan Hukum hingga sekarang dan ND mengetahui sejak awal RK bermain judi online karena coba-coba dan untuk kesenangan semata, awalnya ND dan RK bermain judi online bersama tetapi ND tidak melanjutkannya seperti yang RK lakukan hingga main besar-besaran , berikut penuturannya.

“...oohh awalnya tu main iseng-iseng bae diolah jugo ngajak aku main awalnya ... jadi kami beduo barengan mainnyo tapi iseng bae main kecil-kecilan..” (IT1/W1 : 20-23)

“...oh kalo aku sudah dak maen lagi sudah lamo aku dak maen lagi... Cuma beberapa kali bae demtu idak maen lagi...” (IT1/W1 : 36-38)

“...iyoo kecil-kecilan bae Cuma iseng bae dan nyubo bae cakmano caro maenkenyo kan.. nah kalo diotu la besak-besakan nian maen judi onlinenyo ... senianan dio maenno..” (IT1/W1 : 46-49)

ND juga mengatakan bahwa subyek RK sering mengajak ND untuk bermain lagi tetapi ND menolak karena dirinya selalu memikirkan untuk pembayaran uang perbulan dan merintis usahanya, ND mengatkan bahwa dirinya sudah tidak memainkan lagi judi online sejak awal bermain dengan RK tetapi RK memilih untuk melanjutkan bermain judi online karena RK selalu tergiur dengan kemenangan dan menganggap dirinya mahir dalam bermain judi online,ND menuturkan bahwa RK telah mengadaikan SKnya dan menjual beberapa harta dari orangtuanya untuk membayar hutang, berikut penuturannya.

“...hmmm aku lagi merintis usaha buka toko sepatu ... SK begawe aku jugo sudah gadai kan jadi mikir kedepannyo untuk usaha dan bayaran

perbulan ... itula alasan dakglak, dio sering pulo ngajak lagi tapi aku dakgalak...”(IT1/W1 :40-44)

“ ..hmmm dari awal tula yang main samo RK iseng-iseng tadi pas kalah tu sudah stop dakdo main lagi... nah si RK ini masih lanjut maen terus kareno ujinyo dio lihai maenkenyo.. yo dak nyalahke diotu jugo sering menang jadi dio peker diotulah hebat maenkenyo mangkonyo dio berani maen besak-besakan tu.. kusuruh berenti pulo tapi dio ngomong men diotu pacak banyak duit ngejot dari judi online itu hahah .. ” (IT1/W1 : 53-63)

“...yosudah maen terus dio sampe dio banyak utang cakini kan ... banyak harto terjual.... SK tegadai untuk dio maen judi, harto wongtuo dio banyak tejual untuk bayar utang ... kasian nian aku. ” (IT1/W1 : 65-70)

Peneliti mencari informasi lain dari subyek RK, Observasi dan Wawancara dilakukan pada tanggal 29 Oktober 2022 dan dilakukan di kantin tempat bekerja, sebut saja RD berusia 21 tahun, disini RD adalah adik kandung dari RK , RD menuturkan bahwa RK oraangnya sangat humble dan banyak teman, RD juga mengatakan bahwa dia dengan subjek sangat akrab dan sekarang dia dan subjek bekerja di satu instansi yang sama , berikut penuturannya.

“..hmmm kalo deket.... deket galo kak kareno diotu wongnyo rame kak ceria sepanjangn ...jadi dio deket galo , dengan aku deket dengan wongtuo deket dengan saudara yang lain jugo deket.. ” (IT2/W1 : 18-22)

“...tau soalnya satu tempat gawean jugo kan aku dengan diotu..jadi tau. .”(IT2/W1:26-27)

“..banyak kak diotu kawan... diotu wongnyo mudah akrab dengan wong terus diotu baru kenal bae la cak lamo nian kenalnyo....yolah diotu banyak kawan.. ” (IT2/W1 : 33-36)

RD menuturkan bahwa dirinya baru mengetahui subyek RK bermain judi online pada saat RK sudah terjerat hutang piutang karena bermain judi online dan pada saat kejadian itu RD sedang mengikuti seleksi masuk kepegawaian

pemerintahan hukum, RD menyatakan orangtuanyaa menjual harta benda untuk menebus semua hutang piutang dari subyek RK, berikut penuturannya.

“..oh tau kak... tapi aku tau pas sudah agak lamo dio mainkenyo... kalo dak salah pas aku baru-baru nak test ...”(IT2/W1 : 39-41)

“...iyo kak.. pas lagi siru-sirunyo aku nak test dirumah lagi siru pulo gawe dio..”(IT2/W1 :46-47)

“...yoo dio ngutang dakpcaak bayar kak ... SK dio sudah disekolahkenyo kan nah nambah utang di rombongan dio jugo jadi banyak yang nagih kerumah ... jadi wongtuo aku jual tanahnyo kak untuk nutupi utang dio ...padahal akuni lagi nak masuk pulo..” (IT2/W1 :49-54)

Kegiatan berjudi tersebut sudah menjadi hal yang biasa bagi mereka yang sulit untuk mengontrol diri terkhususnya dalam hal untuk tidak ikut bermain judi online lagi. Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan keinginan-keinginan atau dorongan-dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar dirinya yang bertentangan dengan norma yang berlaku dilingkungan sosialnya . Kontrol diri harus dimiliki oleh setiap individu, karena dalam menjalani kehidupan bersosial individu harus bisa mengontrol perilakunya agar tidak melakukan perilaku yang menyimpang (Reni,2018). Kontrol diri merupakan suatu kemampuan seorang individu dalam kepekaan membaca situasi dari lingkungan. Serta kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor perilaku yang sesuai dengan situasi dan kondisi, untuk memperlihatkan dirinya dalam melakukan sosialisasi mengenai kemampuan untuk mengendalikan perilakunya(Harahap,2017)

Masalah kontrol diri merupakan masalah yang melibatkan proses belajar pengendalian diri untuk menurunkan perilaku eksesif yang memberi kepuasan segera (Rizka,2012). Ada beberapa hal yang dapat menjadi faktor permasalahan

kontrol diri. Saat kontrol diri pada seseorang individu rendah maka individu tersebut akan sulit dalam mengendalikan emosi yang dapat mengakibatkan permasalahan. Individu yang memiliki kontrol diri rendah lebih cenderung untuk melakukan perilaku kriminal tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang akan terjadi (Marsela,2019).

Kedua subjek peneliti disini sama-sama ingin mengontrol dirinya agar tidak memainkan lagi permainan judi online yang sudah membuat harta dan benda mereka habis terjual dikarenakan untuk menutupi semua hutang yang mereka pinjam untuk memainkan judi online tersebut. Bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk membuat keputusan dan mengambil sebuah tindakan yang positif melalui kemampuan dalam diri untuk mengendalikan impuls atau hasrat untuk tidak bermain judi online agar menghindari dampak yang tidak diinginkan seperti kegagalan serta kehabisan uang yang seharusnya bisa digunakan untuk hal lain yang lebih penting (Maesanta,2017).

PY mengaku bahwa dirinya sekarang sedang mengontrol dirinya agar tidak terjerumus lagi untuk memainkan judi online, supaya tidak membuat malu keluarga lagi atas perbuatan yang dirinya lakukan, PY juga mengatakan bahwa dirinya akan fokus kepada karirnya dan menabung untuk masa depan dan menabung buat menikah, berikut penuturannya.

“...untuk kedepannya aku harus biso nahan diri aku supaya kejadian kemarin ,kejadian yang aku lakuke kemarin dak terjadi lagi karno jujur bae aku malu hahah...” (S1/W1 : 75-79)

“...malu samo segalonyo yang aku kenal apolagi wongtuo aku malu nian aku .. soalnya kan wongtuo aku daktau gawean aku cakini dikironyo akuni anak baik-baik daktaunyo aku terjerumus dilubang hitam...” (S1/W1:81-85)

“...teruss aku jugo nak fokus dengan karir aku ... abis utang-utang aku sudah lunas ini aku nak nabung untuk nikah...” (S1/W1: 111-113)

PY menyebutkan bahwa dirinya menyesal karena melihat ibunya menangis dan tidak menyangka bahwa dirinya melakukan perjudian online tersebut hingga merugikan diri sendiri dan orang sekitar termasuk keluarganya, subjek PY juga mengatakan bahwa ibunya malu memiliki anak bermain judi online dan PY juga mengatakan bahwa dirinya harus sebisa mungkin mengontrol agar tidak terjerumus lagi ke lubang yang sama, berikut penuturannya.

“...marahlah marah nian sampe aku nak diusirnyo dari rumahtu kareno dio ngomong mama tu dakpernah ngajari yang dak bener cakitu malu mama punyo anak tukang judi ... kalo memang lingkungan jelek dakusa diikuti harus biso pandai-pandai bawa diri jangan ikutan kejalan dak bener cakitu kato mama aku kemarin..” (S1/W1 : 81-98)

“...yo aku minta maafah aku peluk mama aku ,ikut nangis jugo aku ... mangkonyo aku harus biso nahan diri demi diri aku dan demi wongtuo aku supaya mama aku dak kecewa lagi dengan aku dan idak masuk lagi kelubang hitam itu ...”(S1/W1: 100-105)

Sama halnya juga dengan RK merasa menyesal karena dirinya dan kedua orangtuanya harus merasakan banyak kehilangan harta karena untuk membayar hutang subyek, dan RK mengaku bahwa orangtuanya menjual hartanya untuk membayar hutang orang yang dia pinjam uangnya dan untuk membayar SK yang telah dia gadaikan , RK mengaku bahwa dirinya harus sebisa mungkin untuk mengontrol diri agar dirinya tidak bermain judi online lagi, berikut penuturannya.

“...hmmm aku nyesel nian seraso dunia ini runtuh nian mangkonyo aku dakgalak ngulangi lagi dan aku harus biso nahan nian diri aku biar akuni dak judi lagi dan akuni jgo dak pernah samo sekali terbayang kalo aku dan keluargo aku biso jatuh nian akibat ulah aku yang kecanduan judi online ini ... sampe segalonyo dijual SK aku tegadai...”

.terus ibu aku banyak jual barang-barangnyo emas,motor,tanah demi nebus utang bank yang makin hari makin banyak bunganyo...”(S2/W1 : 89-101)

“...idak...kemarin kan aku minjem duit budak untuk main terus aku gadaike pulo SK akutu ... jadi numpuk hutang akuni tulah dak tebayar galo..”(S2/W1:104-108)

RK mengaku bahwa dirinya menyesali perbuatannya karena dirinya keluarganya ikut terkena imbasnya dan adiknya yang harus diperhatikan karena baru lulus sekolah dan mengikuti test sebagai aparat hukum pun harus merasakan tidak diperhatikan keluarganya karena harus menyelesaikan masalah yang subyek perbuat, RK menyatakan dirinya masih keinginan untuk bermain judi online alasannya subyek ingin membantu adiknya bahkan saat ini masih bermain dengan nominal yang kecil tetapi selalu subyek tahan dan selalu mengontrol dirinya agar tidak kembali terjerumus , berikut penuturannya.

“...aku nyesel nian gara-gara aku adek aku dak teurus dan dio berjuang dewek untuk biso jadi polisi , untunglah dio pinter jadi dio dakpernah ngeluh apapun ke wongtuo aku kareno harto sudah habis galo lantak aku kan...dan allhamdulillah masih ado keluargo yang bantu dio biso jadi polisi biar pacak angkat derajat wongtuo kami lagi...” (S2/W1: 150-156)

“...nyesel nian tapi memang jujur godaan untuk judi itu masih ado dan aku masih si main walaupun dikit aku jugo masih bepikir bahwa aku biso banyak duit lagi dan biso beli barang-barang yang seneng lagi dan beli mobil lagi tapi selalu aku tahan dan kontrol diri akuni...”(S2/W1158-163)

“...hmm untuk sekarang aku masih mengontrol diri aku supaya dak balek lagi ke masalah yang samo ...”(S2/W1: 165-167)

Dari hasil wawancara dan observasi serta beberapa referensi yang telah dijelaskan diatas bahwa itu memberikan ide untuk penelitian ini untuk bisa mengetahui bagaimana sebenarnya proses kontrol diri pemain judi online pada

aparatus untuk mengetahui hal ini maka perlu dilakukan penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

Dari hasil analisis wawancara yang telah dilakukan kepada kedua subyek maka menyatakan bahwa subyek ingin mengontrol dirinya walaupun hingga sekarang subyek masih bermain judi online dengan nominal kecil, berdasarkan faktor yang mempengaruhi subyek yaitu yang pertama ialah faktor Internal (dari diri individu), faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia dan kematangan. Semakin bertambah usia seseorang, maka semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu. Yang kedua ialah faktor eksternal (lingkungan individu). Faktor eksternal ini diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua menentukan bagaimana mengontrol diri seseorang, persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orangtua yang semakin demokratis cenderung diikuti tingginya kemampuan mengontrol dirinya (Nasichah, 2000).

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari Dewi Yuhana Ningtyas pada tahun 2012 dalam jurnalnya yang berjudul “Hubungan Antara *Self Control* dengan *Internet Addiction* pada Mahasiswa” mengatakan bahwa adanya hubungan negatif antara *self-control* dengan *internet addiction* pada mahasiswa FIP semester 5 UNNES. Artinya, semakin rendah *self-control* maka akan semakin tinggi pula *internet addiction* yang disebabkan oleh tingginya pemakaian internet secara berlebihan, sehingga menyebabkan kurang baiknya pengendalian perilaku. Hasil penelitian sebaliknya, pengguna internet yang mempunyai *self-control* yang tinggi akan mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku online.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Majorsy, Ursa, dkk pada tahun 2013 dalam jurnalnya yang berjudul “Kecanduan Internet pada Mahasiswa” mengatakan bahwa, pada dasarnya mahasiswa telah memiliki pemahaman akan konsep kecanduan terhadap internet, yaitu perilaku mengakses internet yang bersifat eksekif (berlebihan) terutama dalam penggunaan waktu. Namun walaupun demikian, diketahui pula bahwa mahasiswa telah menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan internet secara berlebihan atau cenderung kecanduan terhadap internet karena daya tarik internet itu sendiri.

Melihat hasil dari kedua penelitian di atas dan berdasarkan apa yang dialami oleh orang-orang disekitar peneliti yang mengatakan bahwa mereka sering berkumpul dengan temanya dan mengikuti untuk bermain judi online dan sudah banyak menghabiskan uang untuk melunasi hutang maka dari itu subyek ingin mengontrol dirinya untuk tidak lagi bermain judi online ,maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian ini yaitu “Kontrol diri pemain judi online pada aparat hukum di Palembang”. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bahwa hasil penelitian dapat menjadi acuan pustaka tentang judi online dan kontrol diri.

B. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk :

1. Untuk mengetahui kontrol diri pemain judi online pada pegawai aparat hukum yang ada diPalembang
2. Mendapatkan gambaran-gambaran detail mengenai jenis-jenis perjudian online yang telah dimainkan oleh aparat hukum yang ada di Palembang

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai dampak judi online dan untuk mengetahui proses Untuk Mengetahui bagaimana sebenarnya proses kontrol diri pemain judi online pada pegawai dan dapat menjadi referensi dan informasi untuk peneliti selanjutnya agar dapat lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Untuk referensi para penjudi online yang masih aktif untuk bisa melakukan kontrol diri supaya menyadarinya sehingga bisa berhenti.

D. Keaslian Penelitian

Untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi hasil penelitian, maka penulis memaparkan penelitian yang sudah ada yang memiliki kemiripan dengan objek penelitian yang akan penulis lakukan. Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan sebuah penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori-teori yang digunakan dalam mengkaji sebuah penelitian. Penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan penulis lakukan sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2012) dengan judul “*Hubungan antara kontrol diri dengan kecendrungan game online pada remaja pria*”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif

dengan menggunakan metode korelasi. Subyek penelitian ini terdiri dari 120 subyek pria dengan rentang usia 15-21 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah kontrol diri berkorelasi negatif dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja pria. Hal ini berarti ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online dan antara 2 variabel ini saling berbanding terbalik.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Handayani terletak pada kesamaan subyek penelitian yaitu kontrol diri, yang dimana peneliti juga meneliti tentang kontrol diri. Sedangkan perbedaannya dimana metode penelitian yang digunakan Handayani yaitu menggunakan metode korelasi dengan pendekatan kuantitatif sedangkan metode yang peneliti gunakan yaitu dengan pendekatan kualitatif selain itu juga Handayani membahas tentang kecenderungan kecanduan game online sedangkan penulis tentang perjudian online, perbedaan yang lain juga terletak pada tempat penelitian dan metode yang digunakan. Subjek penelitian Handayani adalah remaja yang memainkan game online di game center di Yogyakarta sedangkan subyek penelitian penulis adalah pemain judi online pada aparat hukum di Palembang.

Penelitian yang dilakukan Wulandari (2018) dengan judul "*Identifikasi Kontrol Diri Dan Asertivitas Diri Anggota Geng Sekolah*". Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian ini terdiri dari tiga geng dengan rentang usia 15-17 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah kontrol diri yang dimiliki anggota geng sekolah ialah mereka yang tidak mampu mengontrol diri atau mengontrol emosinya, tidak mampu mengendalikan perilakunya kerap

berbuat negatif yang mengarah pada tindakan kriminal, tidak bertanggung jawab atas apa yang mereka putuskan. Mereka tidak memikirkan akibat jangka panjang atas perbuatan negatif yang mereka lakukan dan tidak siap menghadapi konsekuensi perbuatan negatif yang mereka lakukan.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Wulandari terletak pada subyek penelitian yaitu kontrol diri, yang dimana penulis juga meneliti tentang kontrol diri. Sedangkan perbedaannya pada objek penelitian dan tempat penelitian. Objek penelitian Wulandari asertivitas diri anggota geng sekolah sedangkan objek penelitian penulis pemain judi online pada aparat hukum di Palembang.

Penelitian yang dilakukan oleh Serena (2014) dengan judul "*Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Self Control Terhadap Agresivitas Remaja Pengguna Game Online*". Subyek penelitian ini terdiri dari 200 orang dengan rentang usia 12-17 tahun. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dari dimensi kecerdasan emosi dan dimensi self control terhadap agresivitas remaja pengguna game online. Selain itu juga peneliti menemukan bahwa sebagian besar perilaku agresivitas yang muncul pada pengguna game online berbentuk agresivitas fisik seperti memukul dan merusak, agresivitas verbal seperti mencaci, memaki, berkata kasar dan kemarahan. Hal ini disebabkan karena jenis game yang mereka gunakan berunsur peperangan yang memacu emosi mereka sehingga tidak terkontrol dan menimbulkan perilaku agresivitas tersebut.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Serena terletak pada subjek penelitian yang dimana rentang usia yang diteliti adalah rentang usia remaja. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Serena juga memiliki kesamaan pada subyek penelitian yaitu self control atau kontrol diri, yang dimana peneliti juga meneliti tentang kontrol diri. Sedangkan perbedaannya pada objek penelitian dan tempat penelitian. Objek penelitian Serena remaja pengguna game online point blank sedangkan objek penelitian dari peneliti pemain judi online pada aparat hukum di Palembang.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramli (2018) dengan judul “*Fenomena judi bola di kalangan Mahasiswa (Studi kasus Mahasiswa yang berdomisili di Jalan Emmy Saelah Kota Makassar)*”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ternyata judi online tidak bisa langsung bermain begitu saja sebelum daftar akun, mereka mengetahui permainan judi bola online ini adalah hasil belar dari teman-temannya, mereka menyukai judi bola online karna memiliki beberapa kelebihan, yang pertama karna jauh dari proses hukum karna tidak diketahui oleh orang lain, yang kedua bisa main kapan saja dan dimana saja yang penting jaringan internet terhubung, dan judi online juga biar modal sedikit katakanlah 10 ribu kalau banyak klup bola kita pilih dan kita menang bisa dapat 1 juta lebih, sehingga banyak diantara mahasiswa yang kecanduan dan mereka seakan-akan tidak peduli berapa uang yang mereka habiskan begitu saja, dan masyarakatpun merasa kecewa dan merasa kasihan terhadap mahasiswa melakukan judi bola online, maka dari itu dalam hal ini perlu ada tindakan

pemerintah untuk memblokir situs judi online supaya tidak merusak para generasi-generasi muda sekarang.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Handayani terletak pada kesamaan subyek penelitian yaitu judi online, yang dimana peneliti juga meneliti tentang judi online. Sedangkan perbedaannya dimana metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif sedangkan metode yang peneliti gunakan yaitu dengan metode fenomenologi pendekatan kualitatif, perbedaan yang lain juga terletak pada tempat penelitian dan metode yang digunakan. Subjek penelitian Ramli adalah Fenomena judi bola di kalangan Mahasiswa sedangkan subyek penelitian penulis adalah pemain judi online pada aparat hukum di Palembang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulhadi (2017) dengan judul "*Makna Judi Online Bagi Remaja di Kota Surabaya*". Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma yang digunakan untuk memahami permasalahan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Subyek dalam penelitian ini sejumlah tujuh orang remaja yang melakukan judi online secara aktif di Surabaya. Metode penentuan subyek yang digunakan adalah purposive. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara langsung dengan menggunakan instrument penelitian pedoman wawancara. Hasil penelitian dari fenomena judi online di kalangan remaja urban adalah remaja memilih untuk melakukan judi online sebagai wujud dari pilihan rasional yang didasari oleh keinginan mendapatkan uang secara instan. Judi online dipilih oleh para remaja sebagai media karena dianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain

judi. Selain itu remaja juga memaknai situs judi di dunia maya sebagai media untuk bermain judi.

Persamaan penelitian terdahulu yang dilakukan Handayani terletak pada kesamaa subyek penelitian yaitu judi online, yang dimana peneliti juga meneliti tentang judi online. Persamaan berikutnya yaitu menggunakan pendekatan fenomenologi. Sedangkan perbedaannya dimana Subjek penelitian Sulhadi adalah makna judi online bagi remaja di Kota Surabaya sedangkan subyek penelitian penulis adalah pemain judi online pada aparat hukum di Palembang.

Dari hasil yang telah dilakukan di atas dapat dikatan bahwa penelitian dengan judul “ Kontrol diri pemain judi online pada aparat hukum di Palembang” belum pernah dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu hasil dari penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian yang belum pernah dilakukan ini sangat unik karena subjek peneliti memiliki sebuah kasus yang jarang dimiliki oleh orang-orang pada umumnya. Penelitian dilakukan di kota Palembang, dengan pendekatan studi *Fenomenalogy*.