

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan pesat dalam dunia teknologi digital telah menghasilkan perubahan signifikan dalam hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam cara kita menikmati hiburan. Sebelumnya, hiburan hanya bisa diperoleh melalui acara televisi atau kegiatan fisik yang memerlukan interaksi langsung, namun berkat perkembangan teknologi digital, kini hiburan dapat diakses dengan sangat mudah melalui berbagai platform digital. Dengan adanya internet, kita bisa menikmati hiburan kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh waktu atau tempat. Teknologi digital telah mempermudah hampir semua aspek kehidupan manusia, tak terkecuali dalam dunia perjudian. Kini, berbagai platform judi online dapat diakses dengan mudah, baik melalui perangkat mobile seperti smartphone maupun komputer, sehingga memungkinkan akses yang sangat praktis dan cepat (Latumaerissa et al., 2021).

Kemudahan ini turut mendorong semakin banyaknya orang yang tertarik untuk bermain judi online, dan jumlah penggunaanya terus meningkat seiring waktu. Selain itu, dengan terus berkembangnya teknologi, pengalaman bermain judi online pun semakin menarik dan interaktif. Platform judi online kini menawarkan berbagai jenis permainan yang bisa dipilih sesuai dengan preferensi masing-masing pemain, membuatnya semakin menarik bagi banyak orang yang mencari hiburan. Kehadiran berbagai jenis permainan ini memberi banyak pilihan, baik bagi mereka yang mencari kesenangan sederhana maupun yang lebih menantang (Febrianti et al., 2023).

Industri game di Indonesia menunjukkan bahwa sektor ini memiliki perputaran uang yang signifikan dan melibatkan berbagai kelompok usia. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar game online dengan persentase 46,2%. Selain itu,

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mencatat bahwa lebih dari 35 juta penduduk Indonesia merupakan pemain game online aktif (Supratama et al., 2022).

Perputaran uang di industri game Indonesia juga menunjukkan angka yang signifikan; per November 2023, Indonesia menjadi pasar game mobile terbesar ketiga di dunia dengan total unduhan mencapai 3,45 miliar, meningkat 320 juta dibanding tahun sebelumnya. Namun, meskipun angka-angka tersebut menunjukkan potensi besar, perputaran uang yang masuk ke Indonesia dari industri game masih tergolong rendah, yaitu di bawah satu persen. Data spesifik mengenai jumlah pemain game dan perputaran uang per game tidak tersedia secara publik. Namun, game seperti *Higgs Domino Island* menunjukkan perputaran uang yang signifikan, mencapai Rp 2,2 triliun per bulan. Industri game di Indonesia menunjukkan potensi besar dengan jumlah pemain yang banyak dan perputaran uang yang signifikan, namun masih terdapat peluang untuk meningkatkan kontribusi sektor ini terhadap perekonomian nasional (Fanani & Tritasyah, 2023).

Adapun data mengenai perjudian konvensional (offline) di Indonesia lebih terbatas dibandingkan dengan perjudian online. Pemerintah Indonesia secara tegas melarang semua bentuk perjudian, baik online maupun offline, sehingga data resmi terkait jumlah pemain, perputaran uang, serta demografi pemain judi konvensional sulit diperoleh (Fanani & Tritasyah, 2023).

Beberapa sumber memberikan perkiraan mengenai perjudian online yang dapat memberikan gambaran mengenai tren perjudian di Indonesia secara umum. Menurut data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), perputaran uang terkait judi online di Indonesia mencapai sekitar Rp327 triliun pada tahun 2023, dengan jumlah pemain mencapai 8,8 juta orang pada kuartal ketiga tahun 2024. Mayoritas pemain judi online berada pada rentang usia 30-50 tahun, dengan persentase mencapai 40%, atau sekitar 1,64 juta orang. Perlu dicatat bahwa data tersebut mencakup perjudian online, dan tidak secara spesifik menggambarkan perjudian konvensional (offline). Selain itu, karena

keterbatasan data resmi dan sifat ilegal dari perjudian di Indonesia, angka-angka tersebut mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi sebenarnya (Fashhulisan, 2024).

Pada era yang serba cepat dan penuh tuntutan ini, banyak orang merasakan tekanan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, terutama mereka yang bekerja di sektor yang menuntut kinerja tinggi. Dalam situasi ini, kebutuhan untuk mencari cara untuk mengatasi stres menjadi semakin penting. Hiburan berperan sebagai salah satu cara untuk melepaskan ketegangan dan mencari pelarian sejenak dari rutinitas yang membosankan dan penuh tekanan. Salah satu bentuk hiburan yang kini banyak dipilih oleh individu adalah judi online. Aktivitas ini memberikan kepuasan instan dan memungkinkan seseorang untuk melupakan sejenak kesulitan atau tekanan yang mereka hadapi. Judi online bisa menjadi cara yang cepat dan mudah untuk mengalihkan perhatian dari pekerjaan yang penuh tuntutan. Kemampuan untuk mengakses permainan kapan saja membuat banyak orang merasa bahwa judi online merupakan alternatif efektif untuk mencapai relaksasi mental dan psikologis. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa jika dilakukan secara berlebihan, perjudian online juga dapat membawa dampak negatif yang merugikan bagi individu tersebut (Arditha, 2023).

Fenomena judi online kini berkembang pesat dan menjadi pilihan hiburan bagi banyak orang, khususnya pekerja. Berbeda dengan perjudian tradisional yang membutuhkan tempat fisik, judi online memberi kemudahan dalam hal aksesibilitas. Pemain dapat menikmati permainan kapan saja tanpa dibatasi oleh waktu atau lokasi. Dengan adanya platform judi online, para pekerja yang memiliki waktu luang di luar jam kerja dapat mengakses permainan favorit mereka hanya melalui perangkat mobile. Selain itu, judi online juga menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan selera individu, mulai dari taruhan olahraga hingga permainan kasino. Kemudahan ini menjadikan judi online sebagai hiburan yang semakin populer, terutama di kalangan pekerja yang mencari

cara cepat untuk menghilangkan stres atau mengisi waktu luang mereka (Tamaruddin, 2024).

Judi online semakin banyak ditemukan di kalangan pekerja, khususnya mereka yang memiliki pekerjaan dengan jam kerja panjang atau tekanan yang tinggi. Banyak pekerja di sektor perdagangan dan industri lainnya merasa terbebani oleh tuntutan pekerjaan yang terus menerus. Dalam kondisi seperti ini, mereka mencari cara untuk melepaskan tekanan dan stres yang mereka rasakan. Judi online memberikan peluang untuk melarikan diri sejenak dari rutinitas yang menjemukan. Di tempat-tempat seperti Pasar Senen Jakarta, yang dikenal dengan pusat perdagangan besar, fenomena ini dapat terlihat jelas. Banyak pekerja yang menggunakan judi online sebagai cara untuk mengisi waktu luang setelah bekerja keras seharian. Selain itu, kemudahan mengakses platform judi online melalui ponsel pintar membuat aktivitas ini semakin banyak dilakukan, tanpa perlu khawatir tentang keterbatasan waktu atau tempat (Fanani & Tritasyah, 2023).

Meskipun judi online dapat memberikan hiburan, fenomena ini juga menimbulkan berbagai dampak sosial yang perlu diwaspadai. Salah satu dampak terbesar dari judi online adalah potensi kecanduan yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang secara keseluruhan. Bagi pekerja, kebiasaan berjudi online dapat mengganggu produktivitas kerja dan merusak hubungan sosial dengan teman, keluarga, dan rekan kerja. Ketergantungan pada judi online dapat menurunkan kualitas hidup seseorang, baik dari segi finansial maupun psikologis. Kerugian finansial akibat kecanduan judi dapat menyebabkan masalah keuangan yang serius, yang pada gilirannya dapat meningkatkan tekanan mental dan emosional. Selain itu, judi online dapat menyebabkan gangguan pada keseimbangan hidup, mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan positif seperti beristirahat atau berinteraksi sosial. Fenomena ini semakin rumit karena dampaknya bisa berlangsung dalam jangka panjang, mempengaruhi tidak hanya individu, tetapi juga lingkungan sosial mereka (Sitanggang et

al., 2023).

Pandangan pekerja terhadap judi online sangat bervariasi, dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan kondisi sosial-ekonomi mereka. Beberapa pekerja melihat judi online sebagai bentuk hiburan yang sah dan menyenangkan, terutama sebagai cara untuk melarikan diri dari rutinitas kerja yang monoton dan penuh tekanan. Bagi mereka, judi online menjadi cara untuk mengatasi kebosanan setelah bekerja atau untuk merasakan kesenangan instan. Namun, ada pula pekerja yang menyadari dampak negatif yang dapat timbul dari kebiasaan berjudi, seperti kecanduan dan kerugian finansial. Bagi mereka, meskipun judi online bisa memberikan hiburan, potensi kerugian yang ditimbulkan membuat mereka lebih hati-hati atau bahkan menghindarinya. Perbedaan pandangan ini menunjukkan bahwa setiap individu menilai judi online berdasarkan konteks kehidupan dan nilai-nilai yang mereka anut (Lubis et al., 2023).

Untuk memahami fenomena judi online di kalangan pekerja, kita bisa menggunakan konsep konstruksi sosial. Dalam perspektif konstruksi sosial, makna sebuah fenomena, seperti judi online, dibentuk oleh interaksi sosial dan persepsi masyarakat terhadapnya. Tidak ada pandangan yang bersifat universal tentang judi online karena setiap individu atau kelompok dalam masyarakat melihatnya berdasarkan norma, nilai, dan budaya yang berlaku di lingkungan mereka. Misalnya, pekerja di Pasar Senen mungkin memiliki pandangan yang berbeda tentang judi online dibandingkan dengan pekerja di sektor lain, karena pengaruh budaya lokal dan pengalaman sosial mereka. Konstruksi sosial ini juga mencakup bagaimana media dan lingkungan sekitar membentuk pandangan mereka tentang judi online, apakah itu dianggap sebagai hiburan atau ancaman (Lubis et al., 2023).

Pasar Senen di Jakarta adalah pusat perdagangan yang ramai dan tempat berkumpulnya berbagai lapisan masyarakat, terutama mereka yang berasal dari kalangan menengah ke bawah. Banyak pekerja di pasar ini menghadapi tantangan ekonomi yang berat, seperti upah rendah atau jam kerja panjang, yang sering kali menambah tekanan hidup mereka. Dalam

konteks ini, judi online sering dianggap sebagai pelarian dari kesulitan hidup atau sebagai kesempatan untuk mendapatkan uang secara cepat. Akses mudah terhadap judi online, terutama melalui perangkat mobile, menjadikannya alternatif yang menarik. Namun, situasi ini juga meningkatkan risiko kecanduan, terutama karena lingkungan sekitar yang mungkin mendukung perilaku berjudi sebagai sesuatu yang wajar atau bahkan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa faktor sosial dan ekonomi sangat mempengaruhi persepsi dan keterlibatan pekerja dalam judi online (Tamaruddin, 2024).

Keterlibatan pekerja di Pasar Senen dalam judi online semakin meningkat, seiring dengan akses mudah ke platform judi dan rendahnya biaya yang dibutuhkan untuk terlibat dalam aktivitas ini. Beberapa pekerja terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka, di mana judi online dianggap sebagai aktivitas yang biasa atau bahkan dapat diterima sebagai hiburan. Bagi sebagian pekerja, judi online bukan hanya soal hiburan, tetapi juga tentang mencari cara cepat untuk mendapatkan uang tambahan di luar penghasilan utama mereka. Keterlibatan dalam judi online ini dapat menjadi cara untuk meredakan stres atau rasa bosan setelah bekerja keras. Namun, pola perilaku ini berpotensi menimbulkan dampak buruk, seperti kerugian finansial yang besar atau kecanduan yang mengganggu kehidupan pribadi dan profesional. Hal ini menunjukkan pentingnya pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana judi online dapat mempengaruhi kehidupan sosial dan individu (Lubis et al., 2023).

Di masyarakat modern, media sering kali menggambarkan judi online sebagai aktivitas yang menarik, penuh dengan potensi keuntungan besar, dan dapat memberikan kepuasan instan. Representasi ini, baik dalam film, iklan, atau media sosial, membentuk pandangan positif terhadap judi online, terutama bagi pekerja yang terpapar pada citra tersebut. Dalam budaya populer, judi online sering kali dipandang sebagai bagian dari gaya hidup yang menarik dan mudah diakses. Hal ini mempengaruhi persepsi pekerja, terutama mereka yang mungkin mencari cara cepat untuk melarikan diri dari

rutinitas yang monoton atau mencari peluang mendapatkan keuntungan. Namun, pandangan ini sering kali mengabaikan risiko kecanduan dan kerugian yang mungkin terjadi. Konstruksi sosial ini menunjukkan bagaimana pengaruh media dan lingkungan sosial membentuk cara kita memandang judi online, apakah sebagai hiburan yang sah atau masalah yang perlu diwaspadai (Fanani & Tritasyah, 2023).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan pekerja terhadap judi online?
2. Mengapa judi online menjadi salah satu hiburan yang populer?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pandangan pekerja terhadap judi online, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi mereka terhadap kegiatan tersebut.
2. Menyelidiki alasan mengapa judi online menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer, dengan fokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi daya tariknya bagi masyarakat luas.

1.4. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini membantu kita memahami bagaimana pandangan terhadap judi online sebagai hiburan berkembang dan diterima dalam kalangan pekerja, khususnya di Pasar Senen, Jakarta. Dengan konteks sosial dan ekonomi yang ada, penelitian ini memberikan wawasan lebih dalam tentang perubahan pandangan terhadap judi online dan bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi perilaku pekerja dari waktu ke waktu.
2. Pembuat kebijakan dapat merancang regulasi yang lebih efektif untuk mengatasi dampak negatifnya. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai persepsi pekerja terhadap judi online, yang dapat membantu

dalam menyusun kebijakan yang lebih tepat dan menyeluruh, serta mengidentifikasi celah dalam regulasi yang ada untuk perbaikan ke depannya.

1.5. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang menjelaskan pemilihan topik pada penelitian yang dijalani, disertai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan, dengan membandingkan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dijalani saat ini. Selain itu, juga mencakup pengertian dari kajian kepustakaan (studi pustaka, kerangka teori, serta teori pendukung lainnya), serta kerangka pemikiran yang menjadi dasar berpikir pada penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang pendekatan penelitian, disertai dengan penentuan informan, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta lokasi dan jadwal penelitian.

