

Perilaku Perjudian Online: Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kesadaran dan Perlindungan Konsumen

Apri Sriyuni; Erwinda Azizah Sidik; Yusuf Wiguna. Business Management, Universitas Pradita, yusufwiguna13@gmail.com

ABSTRACT: This research was conducted in Serpong District, South Tangerang City. This study aimed to reveal the problems experienced by consumers and increase consumer awareness and protection. The research method used is a qualitative approach method. The research method used is the case study method on one of the teenage consumers of online slot gambling. The results of this study indicate that the driving factors for playing online gambling include the encouragement factor from the friendly environment where the average friend plays online slot gambling, the desire factor, and the existence profit factor. There are negative and positive impacts of online gambling including negative ones that affect the economy and personality. Meanwhile, the positive impact felt by online gambling actors is that they get entertainment. Challenges and opportunities to increase consumer awareness, namely by intending to refrain from playing it again and choosing to carry out beneficial activities for future opportunities.

KEYWORDS: Online Gambling, Behaviour, Consumer Protection

ABSTRAK: Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap permasalahan yang dialami oleh konsumen serta meningkatkan kesadaran dan perlindungan konsumen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode studi kasus pada salah satu remaja konsumen judi slot online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor pendorong bermain judi online diantaranya, adanya faktor dorongan dari lingkungan pertemanan yang rata-rata pertemanannya memainkan judi slot online, adanya faktor keinginan serta adanya faktor keuntungan. Terdapat dampak negatif dan positif dalam judi online diantaranya, dampak negatif yang mempengaruhi ekonomi dan kepribadian. Sedangkan dampak positif yang dirasakan oleh pelaku judi online yaitu mereka mendapatkan hiburan. Tantangan dan peluang untuk meningkatkan kesadaran konsumen yaitu dengan cara meniatkan diri untuk menahan agar tidak memainkannya lagi dan memilih untuk melakukan kegiatan bermanfaat untuk peluang di masa depan.

KATA KUNCI: Perjudian Online, Perilaku, Perlindungan Konsumen

I. PENDAHULUAN

Judi merupakan penghubung beberapa buah kata, yang didalamnya terdapat imbalan per, akhiran an dan bentuk dasarnya adalah judi, penghubungnya dari beberapa kata itu menghasilkan kerja yang sangat padu. Judi diartikan suatu pertarungan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan besar dengan tidak mau bekerja untuk memperoleh apa yang diinginkan. (Isjoni Ishaq, 2002;70).

Perjudian online telah menjadi industri yang semakin populer dan berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dalam beberapa kasus, perjudian online dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menghibur bagi para penggunanya. Namun, dalam beberapa kasus lain, perjudian online dapat menyebabkan kecanduan dan kerugian keuangan yang serius bagi konsumen.

Dalam beberapa negara, praktik perjudian online telah diatur oleh hukum dan peraturan, namun di negara lain, praktik ini masih belum diatur dengan baik. Perlindungan konsumen menjadi perhatian utama ketika membahas perjudian online, karena konsumen seringkali dapat menjadi korban praktik perjudian yang merugikan dan terkadang ilegal.

Dalam konteks ini, diperlukan pemahaman yang lebih baik tentang perilaku perjudian online, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut, pola perilaku yang berkembang, dan dampak perilaku perjudian online pada kesehatan mental dan finansial konsumen. Selain itu, diperlukan juga upaya untuk meningkatkan kesadaran dan perlindungan konsumen terhadap praktik perjudian online yang merugikan.

Kesadaran dan perlindungan konsumen dapat ditingkatkan melalui pendekatan interdisipliner yang melibatkan ahli psikologis, ekonomi, dan hukum, serta penerapan teknologi untuk memfasilitasi pengawasan dan regulasi perjudian online. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam meningkatkan kesadaran dan perlindungan konsumen dalam konteks perjudian online, serta mengembangkan kerangka kerja yang efektif untuk menangani masalah ini.

Perkembangan teknologi sudah berkembang dengan pesat. Dengan perkembangan tersebut dapat menimbulkan perubahan budaya yang dimana masyarakat akan lebih sering menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Tidak semua perubahan menghasilkan dampak positif. Namun, terdapat juga dampak negatif yang diakibatkan oleh perubahan tersebut. contoh perubahan yang menimbulkan dampak negatif yaitu masyarakat dapat mengenal permainan judi online. Dengan adanya perkembangan teknologi, dapat mempermudah para pelaku judi online dalam bertransaksi menyimpan uang taruhannya.

Menurut Wahib dan Labib (2005) perjudian online adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian dimasa mendatang dengan hasil yang tidak di ketahui dan hanya di tentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan, keberuntungan resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dari perjudian.

Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum (Kartono, 2015).

Judi merupakan salah satu kejahatan cyber crime. kejahatan cyber crime khususnya perjudian online diperlukan upaya penegakan hukum untuk mencegah maraknya judi online dan meningkatkan kesadaran para pelaku judi online. Menurut Soekanto (2014) secara konsepsional, penegakan hukum adalah kegiatan guna menyerasikan hubungan dari suatu nilai-nilai yang terpaparkan dalam suatu kaidah-kaidah yang baik dan mengejewantah dan juga merupakan sikap dari tindakan sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, guna menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.

Menurut Adhigama(2021) Permainan judi online ini pun sudah diatur ketentuannya dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang

berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2006:14) data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode studi kasus pada salah satu remaja yang bertempat tinggal di Kecamatan Serpong Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap permasalahan yang dialami oleh konsumen serta meningkatkan kesadaran dan perlindungan konsumen.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang dikumpulkan dalam bentuk pertanyaan atau kuesioner. Sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber-sumber yang terkait. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknik kuesioner dan wawancara.

III. HASIL

A. Faktor Pendorong Perilaku Bermain Judi Online

1. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah faktor utama yang disebabkan oleh lingkungan sekitar yang berasal dari teman saat sedang kumpul bermain. Rasa penasaran yang besar karena melihat teman bermain menjadi salah satu faktor pendorong seseorang untuk mencoba judi online. Seperti yang dikatakan oleh seorang remaja yang menjadi salah satu konsumen judi online mengatakan “faktor lingkungan yang mendorong untuk memainkan judi online yaitu lingkungan

pertemanan yang dimana rata-rata pertemanannya bermain judi online”. Hal tersebut dapat terjadi pada saat seseorang yang awalnya hanya melihat-lihat teman yang sedang bermain dan temannya mendapat pendapatan secara tiba-tiba. Pada saat itu tumbuh rasa keinginan atau penasaran yang sangat tinggi untuk mencoba judi online.

2. Keinginan

Faktor selanjutnya yaitu faktor keinginan. Rasa keinginan yang tinggi untuk bermain judi online serta rasa penasaran untuk mendapatkan kemenangan dapat mendorong seseorang untuk mencoba dan semakin terobsesi dengan kemenangan yang dapat memberikan pendapatan tidak terduga dalam jumlah yang besar. Seorang remaja konsumen judi online mengatakan “faktor yang membuat saya bermain judi online yaitu disebabkan karena tergiur dengan sekali pendapatan yang begitu banyak”. Hal tersebut dapat menyebabkan seseorang akan menyimpan deposit untuk melakukan taruhan pada permainan judi online yang disebut dengan slot. Konsumen akan memainkannya secara terus menerus hingga memperoleh kemenangan dan rasa penasaran tersebut dapat menjadi kebiasaan yang dilakukan ketika ada waktu senggang. Konsumen tersebut sudah melakukan judi online selama 1 tahun lebih dan memainkannya pada saat sedang sendiri dan saat temannya sedang bermain.

3. Keuntungan

Faktor selanjutnya yaitu faktor keuntungan. Konsumen memainkan slot dikarenakan pola pikirnya yang menganggap akan mendapatkan keuntungan yang besar. Keuntungan yang diperoleh dapat dipengaruhi dari marketing admin slot yang menawarkan tips untuk memenangkan permainan tersebut. Seperti yang dikatakan oleh konsumen judi online “faktor yang membuat saya bermain judi online karena admin judi online yang

menjanjikan akan memberikan kemenangan”. Bagi seseorang pemula yang memainkan judi online pasti akan terpengaruh atau tergiur dengan ajakan tersebut.

B. Dampak Negatif Perjudian Online

1. Ekonomi

Salah satu dampak negatif dari berjudi online yaitu kerugian dalam segi ekonomi. Pada saat memainkan judi online, konsumen akan mengeluarkan uangnya untuk dijadikan sebagai taruhan dalam permainan slot yang dimana keuntungan atau kerugian yang didapat belum pasti. Seperti yang dikatakan oleh seorang konsumen yang bermain judi slot “dampak negatifnya tentu saja mengurangi uang jajan. Kalau mendapatkan keuntungan juga suka dipakai lagi buat nyimpan deposit untuk memasang taruhan biar dapat lebih banyak lagi. Tetapi kalau rugi terus menerus saya akan berhenti untuk beberapa waktu dan menahan diri untuk tidak bermain”. Dari pernyataan tersebut permainan slot ini dapat membuat seseorang menjadi kecanduan untuk terus menaruh taruhannya jika mendapatkan uang banyak. Karena keuntungan dan kerugian yang didapat belum pasti dapat mempengaruhi seseorang untuk mencoba lagi.

2. Kepribadian

Selain dilihat dari segi ekonomi, terdapat dampak kepribadian yang dirasakan oleh seorang pemain judi online seperti rasa kesal dan kecewa ketika mendapatkan kerugian secara terus menerus. Seperti yang dikatakan oleh seorang konsumen “saya menjadi merasa sangat kesal dan kecewa sampai stress mikirnya kok duitnya ilang kaya wah gabisa dibiarin main lagi ah mana tau duitnya balik lagi dan ternyata ilang lagi duitnya”. Hal tersebut dapat membawa dampak negatif terhadap kepribadian dengan meningkatnya emosional seseorang pada saat bermain judi online yang biasanya terbawa suasana hingga ke sekitarnya.

C. Tantangan dan Peluang Meningkatkan Kesadaran Konsumen

Kebanyakan dari masyarakat terutama generasi muda sudah banyak yang melakukan judi online. Untuk meningkatkan kesadaran konsumen dapat dilakukan tantangan terhadap diri sendiri seperti menanamkan niat dalam diri dan menahan diri untuk tidak bermain judi online lagi dengan melakukan segala cara yang berhubungan dengan hal judi online. Untuk pelaku judi online yang sudah kecanduan berat terhadap judi online akan tetapi merasa tidak bisa disembuhkan sendiri maka dapat melakukan cara dengan konsultasi dengan psikolog agar permasalahannya dapat terbantu. Selain itu, peluang yang dapat dilakukan yaitu dengan mencoba untuk menyimpan atau menabung uang tersebut sebagai peluang di masa depan dan mencari kesibukan lain yang menghasilkan manfaat.

IV. PENUTUP

Faktor pendorong bermain judi online diantaranya, adanya faktor dorongan dari lingkungan pertemanan yang rata-rata pertemanannya memainkan judi slot online. Selain itu, adanya faktor keinginan yang disebabkan rasa keinginan atau penasaran yang tinggi untuk mendapatkan pendapatan yang banyak, serta adanya faktor keuntungan yang disebabkan rasa tertarik terhadap marketing admin slot yang menawarkan kemenangan.

Terdapat dampak negatif dalam judi online diantaranya, dampak negatif yang mempengaruhi ekonomi yang dapat menimbulkan kerugian sehingga uang menjadi cepat habis. Selain ekonomi, dapat mempengaruhi kepribadian dengan adanya judi online akan meningkatkan emosional seseorang pada saat memainkan slot.

Tantangan dan peluang untuk meningkatkan kesadaran konsumen yaitu dengan cara meniatkan diri untuk menahan agar tidak memainkannya lagi dan memilih untuk melakukan kegiatan bermanfaat untuk peluang di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Adhigama A Budiman and others, Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana Di Ruang Siber (Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform (ICJR), 2021), p. 73.
- Kartono, K. 2015. Patologi Sosial Jilid 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soerjono Soekanto. 2014. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 5.
- Sugiyono, 2006, Statistika Untuk Penelitian, CV. Alfabeta, Bandung.
- Ishaq, Isjoni. Masalah Sosial Masyarakat. Pekanbaru: Unri Press, 2002.
- Wahib A dan Labib M. 2005. Kejahatan Mayantara (Cyber Crime). Bandung : Refika Aditama.