

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dan internet, dunia hiburan dan rekreasi telah mengalami transformasi besar. Salah satu perubahan signifikan adalah munculnya perjudian *Online* sebagai fenomena global yang semakin banyak diakses oleh masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang. Di Indonesia, perjudian *Online* bukan hanya menjadi hiburan digital semata, tetapi juga berkembang menjadi masalah sosial dan ekonomi yang semakin mencemaskan.

Berdasarkan laporan yang dikutip dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) Indonesia, dengan jumlah pengguna internet yang terus meningkat diperkirakan lebih dari 200 juta pengguna pada tahun 2024 menjadi pasar yang sangat potensial bagi berbagai bentuk hiburan, termasuk perjudian *Online*. Akses mudah ke platform perjudian, baik melalui situs web maupun aplikasi, mempermudah individu untuk terlibat dalam aktivitas ini tanpa batasan geografis dan waktu. Meskipun perjudian *Online* adalah aktivitas ilegal di Indonesia berdasarkan undang-undang yang berlaku, fenomena ini terus berkembang dan menjangkau khalayak yang lebih luas. Penyebaran perjudian *Online* tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga melibatkan kalangan remaja dan bahkan anak-anak yang rentan terhadap dampak negatifnya.

Berdasarkan laporan terbaru yang dikutip dari Media Indonesia, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) memperkirakan bahwa perputaran dana dari aktivitas perjudian online di Indonesia pada tahun 2025 dapat

mencapai angka yang sangat mengkhawatirkan. Jika tidak ada intervensi yang efektif dan berkelanjutan, nilai transaksi perjudian online diproyeksikan bisa menembus angka Rp1.100 triliun pada akhir tahun. Prediksi ini merupakan lonjakan yang sangat tajam dibandingkan tahun-tahun sebelumnya dan menandai semakin masifnya peredaran uang ilegal dalam sektor ini. Ketua PPATK, Ivan Yustiavandana, dalam pernyataannya menegaskan bahwa lonjakan tersebut dapat menjadi kenyataan jika tren peningkatan kuartal pertama tahun 2025 terus berlanjut tanpa adanya tindakan yang tegas dan sistematis. Beliau menyebutkan bahwa pada kuartal I tahun 2025 saja, nilai transaksi judi online sudah mencapai empat puluh tujuh triliun, yang menjadi indikator kuat bahwa praktik ini masih sangat aktif dan menjangkau berbagai kalangan masyarakat.

Fenomena perjudian online kini menjangkau kelompok usia yang semakin muda. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak dan remaja juga menjadi bagian dari populasi yang terpapar, bahkan terlibat langsung dalam aktivitas perjudian online. Berdasarkan laporan yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), sekitar dua persen dari pemain judi online di Indonesia berusia di bawah sepuluh tahun. Fakta ini sangat memprihatinkan, mengingat anak-anak pada usia tersebut masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang sangat rentan terhadap pengaruh eksternal. Kurangnya literasi digital serta lemahnya pengawasan dari orang tua maupun lingkungan menjadikan anak-anak lebih mudah tergoda oleh iklan atau ajakan bermain judi online yang tersebar di berbagai platform digital.

Fenomena perjudian *Online* tidak hanya menjadi bentuk kejahatan siber yang meresahkan, tetapi juga telah menyasar kelompok usia yang sangat rentan, yaitu anak-anak dan remaja. Berdasarkan data yang disampaikan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), tercatat bahwa sekitar 500.000 anak di Indonesia yang berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa telah terlibat dalam aktivitas perjudian *Online*. Dari jumlah tersebut, sekitar 2 persen atau sekitar 80.000 anak merupakan individu yang berusia di bawah 10 tahun, sementara kelompok usia 10 hingga 20 tahun mencapai sekitar 440.000 orang. Data ini menggambarkan bahwa judi *Online* bukan lagi sekadar permasalahan moral atau sosial, melainkan telah berkembang menjadi ancaman serius bagi perkembangan psikologis, pendidikan, dan masa depan generasi muda di Indonesia.

Fenomena ini menunjukkan bahwa judi *Online* tidak lagi menjadi isu eksklusif orang dewasa, tetapi telah menyentuh kelompok usia yang seharusnya dilindungi secara hukum dan sosial. Risiko yang ditimbulkan pun sangat besar, baik dari sisi psikologis, seperti munculnya perilaku impulsif dan kecanduan maupun dari sisi sosial dan ekonomi, seperti penarikan diri dari lingkungan sekolah, gangguan hubungan sosial, hingga tekanan ekonomi keluarga akibat perilaku konsumtif anak terhadap judi.

Pemerintah Indonesia tidak tinggal diam dalam menghadapi masalah ini. Menurut laporan yang diterbitkan oleh (Tempo) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), melalui Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Ditjen Aptika) dan satuan kerja Komdigi, terus meningkatkan intensitas pemblokiran terhadap konten dan situs yang mengandung unsur perjudian online. Dalam periode

20 Oktober 2024 hingga 7 Mei 2025, Kominfo berhasil memblokir setidaknya 1.385.420 konten bermuatan judi online. Jumlah tersebut mencakup berbagai bentuk distribusi digital, mulai dari situs web, tautan di media sosial, aplikasi mobile, hingga iklan yang tersebar melalui layanan digital berbasis daring. Dalam laporan tersebut, Kominfo menyampaikan bahwa mayoritas konten yang diblokir berasal dari situs-situs yang didesain secara khusus untuk menyamar sebagai layanan hiburan atau game daring, namun di dalamnya terdapat sistem taruhan dan permainan yang tergolong dalam kategori perjudian..

Secara hukum, Indonesia telah memiliki berbagai peraturan terkait dengan perjudian. Peraturan ini tercantum dalam beberapa peraturan perundang-undangan. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 dan 303 bis menyatakan bahwa setiap orang yang menyelenggarakan atau turut serta dalam kegiatan perjudian dapat dipidana dengan hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda paling banyak Rp25 juta. Selain itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, memperluas cakupan larangan ini ke ranah digital. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyebutkan bahwa setiap orang dilarang untuk mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian, dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika juga menerbitkan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Privat, yang memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk memblokir situs judi online karena tergolong konten

negatif. Lebih lanjut, dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru), khususnya Pasal 424–427, ditegaskan kembali larangan terhadap segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara elektronik. Regulasi-regulasi ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam menindak aktivitas perjudian online yang dianggap meresahkan dan merugikan masyarakat, terutama generasi muda.

Penelitian ini juga dapat menjadi upaya preventif bagi pihak LPKA dan pemangku kepentingan lainnya agar lebih siap dalam menghadapi tantangan zaman digital, serta menyusun strategi yang komprehensif dalam mencegah masuknya pengaruh negatif, termasuk judi *Online*, ke dalam lingkungan pemasyarakatan anak. Dengan demikian, pembinaan dapat berjalan secara optimal sesuai dengan tujuan pemasyarakatan yang humanis dan berorientasi pada masa depan anak.

Penelitian *Dwi Ihsan (2023)* berjudul "Kondisi Psikososial Mahasiswa yang Mengalami Kecanduan Judi Online 'Slot' di Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung" berfokus pada aspek psikososial mahasiswa yang mengalami kecanduan, menggunakan pendekatan biopsikososial dalam menjelaskan dampak perjudian online. Penelitian tersebut memaparkan tekanan mental, relasi sosial, dan faktor lingkungan yang mempengaruhi mahasiswa yang telah masuk dalam fase adiksi atau kecanduan berat terhadap judi online. Penelitian tersebut belum secara spesifik menggali bagaimana persepsi awal individu terbentuk sebelum terjerumus lebih dalam, khususnya dari sisi mekanisme berpikir kognitif dan pengaruh distorsi persepsi (bias kognitif) terhadap perilaku berjudi.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji Persepsi pegawai terhadap Perilaku bermain Judi online di lpka bandung. Secara khusus, penelitian ini menggabungkan Teori Dua Sistem Berpikir (Kahneman), Bias Kognitif, *Framing Effect*, dan *Prospect Theory* untuk memahami bagaimana Informan menilai risiko, tergoda oleh narasi manipulatif, dan mengambil keputusan impulsif dalam konteks perjudian online.

Keunikan lainnya terletak pada pemilihan setting penelitian yang bersifat tertutup (LPKA), sehingga memberi dimensi baru dalam kajian akademik tentang bagaimana perilaku menyimpang terbentuk dalam lingkungan institusional dan bagaimana program pembinaan yang peneliti usulkan seperti "Sadar Digital" dapat digunakan sebagai intervensi strategis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya khasanah keilmuan tentang kecenderungan berjudi secara psikologis dan sosial, tetapi juga mengisi kekosongan literatur terkait respons kognitif remaja binaan terhadap judi online dalam konteks pembinaan.

Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi pada kajian tentang pengaruh teknologi terhadap perilaku sosial di kalangan anak-anak dan remaja, khususnya dalam konteks lembaga pemasyarakatan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi lembaga pemasyarakatan lainnya dalam mengembangkan kebijakan yang lebih efektif terkait dengan penggunaan teknologi dan pengawasan di dalam lembaga tersebut.

Pentingnya penelitian ini juga didorong oleh fakta bahwa perjudian *Online* dapat memiliki dampak negatif yang serius, baik dari segi psikologis maupun sosial. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efek

jangka panjang dari perilaku judi *Online* terhadap perkembangan pribadi dan sosial narapidana anak. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pembuat kebijakan dalam merumuskan langkah-langkah yang lebih tepat guna menangani fenomena perjudian *Online* di lembaga pemasyarakatan anak.

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat tercipta pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena perjudian *Online* di Lembaga Pembinaan Khusus Anak Bandung dan cara-cara terbaik untuk mencegah perilaku tersebut. Melalui pemahaman yang lebih baik, diharapkan pihak Lapas dapat merancang kebijakan dan program pembinaan yang lebih sesuai dengan kebutuhan narapidana anak, serta mendukung mereka dalam proses rehabilitasi yang lebih efektif.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “**Bagaimana Persepsi pegawai terhadap Perilaku bermain Judi online di LPKA Bandung?**” Di mana, sub-sub permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Dua Sistem Berpikir (Sistem 1 dan Sistem 2) Melihat persepsi tentang perilaku bermain judi *Online* di LPKA Bandung?
2. Bagaimana Bias *Kognitif* Persepsi pegawai terhadap Perilaku bermain Judi online di LPKA Bandung?
3. Bagaimana *Framming effect* persepsi tentang perilaku bermain judi *Online* di LPKA Bandung?

4. Bagaimana *Prospect Theory* persepsi tentang perilaku bermain judi *Online* di LPKA Bandung?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan khusus penelitian yang ingin diperoleh melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Dua sistem berpikir Melihat persepsi tentang perilaku bermain judi *Online* di LPKA Bandung
2. Bias kognitif Persepsi pegawai terhadap Perilaku bermain Judi online di LPKA bandung
3. *Framming Effect*, persepsi tentang perilaku bermain judi *Online* di LPKA Bandung
4. *Prospect Theory*, persepsi tentang perilaku bermain judi *Online* di LPKA Bandung

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi akademisi dan penelitian selanjutnya untuk mengkaji lebih lanjut dibidang pelayanan rehabilitasi sosial, khususnya yang berminat dengan pembahasan mengenai Persepsi Perilaku Bermain Judi *Online* di LPKA
2. Manfaat Praktis Memberikan sumbangan pemikiran dan pemecahan masalah tentang Persepsi Perilaku Bermain Judi *Online* di LPKA

1.5 Sistematika penulisan

1. **BAB I PENDAHULUAN** Memuat tentang latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan
2. **BAB II TINJAUAN KONSEPTUAL** Memuat tentang penelitian terdahulu dan tinjauan konseptual yang terdahulu dan tinjauan konseptual yang relevan
3. **BAB III METODE PENELITIAN** Memuat tentang desain penelitian, penjelasan istilah, latar penelitian, sumber data, dan cara menentukan sumber data, teknik pengumpulan data, pemeriksaan keabsahan data, teknik analisis data, jadwal penelitian dan langkah penelitian
4. **BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** Memuat tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis sumber
5. **BAB V USULAN PROGRAM** Memuat tentang dasar pemikiran, nama program, tujuan, sasaran, pelaksanaan program, metode dan teknik, kegiatan yang dilakukan, langkah langkah pelaksanaan, rencana anggaran biaya, analisis kelayakan, Evaluasi dan Monitoring, indikator keberhasilan
6. **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN** Memuat simpulan dan saran
7. **DAFTAR PUSTAKA**