

BAB II

KAJIAN KONSEPTUAL

2.1 Konsep yang mendasari penelitian

2.1.1 Tinjauan tentang Judi *Online*

Perjudian merupakan suatu aktivitas yang telah dikenal luas oleh masyarakat sejak lama, yang pada dasarnya melibatkan pertaruhan sesuatu yang bernilai (biasanya uang) untuk memperoleh keuntungan berdasarkan hasil yang tidak pasti. Menurut Rachmad (2019), “judi merupakan permainan yang dilakukan dengan mempertaruhkan uang atau sesuatu yang bernilai, dan hasilnya sangat bergantung pada keberuntungan atau kebetulan, bukan keterampilan.” Dalam konteks modern, kemajuan teknologi digital telah mengubah bentuk perjudian menjadi lebih tersembunyi namun masif melalui platform judi *Online*.

Menurut Kominfo (2023), “judi *Online* adalah segala bentuk aktivitas taruhan yang dilakukan secara daring, dengan menggunakan uang atau bentuk lain yang bernilai, dan dapat diakses melalui jaringan internet.” Permainan ini mencakup berbagai bentuk seperti slot *Online*, taruhan olahraga (*sport betting*), poker, kasino virtual, dan bahkan gim-gim dengan sistem hadiah yang menyerupai mekanisme taruhan

Judi *Online* adalah bentuk perjudian yang dilakukan melalui media internet dengan berbagai jenis permainan, seperti taruhan olahraga, slot *Online*, poker, kasino virtual, dan lainnya. Kegiatan ini memungkinkan pemain untuk bertaruh kapan saja dan di mana saja, selama terhubung dengan jaringan internet. Menurut Taqiuddin (2021), “judi *Online* menjadi ancaman nyata karena aksesnya yang

mudah, sistem pembayaran digital yang praktis, dan promosi yang sangat agresif di media sosial.”

Berjudi merupakan suatu bentuk pertaruhan yang dilakukan secara sadar terhadap suatu objek yang memiliki nilai, disertai harapan untuk memperoleh hasil tertentu, meskipun terdapat risiko yang belum dapat dipastikan dari suatu permainan, perlombaan, atau kompetisi (Permata & Deliana, 2014). Secara umum, motivasi utama seseorang untuk berjudi adalah faktor finansial. Tekanan ekonomi yang terus meningkat serta kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hidup seringkali menjadi pemicu seseorang terlibat dalam aktivitas perjudian.

Aktivitas berjudi tidak hanya dipicu oleh kebutuhan ekonomi, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan serta cara pandang individu terhadap kemungkinan menang (Suharya, 2019). Walaupun hasil dari perjudian tidak dapat dipastikan, harapan untuk menang tetap menjadi motivasi utama para penjudi. Ketika seseorang pernah mengalami kemenangan, hal tersebut cenderung menimbulkan ketagihan terhadap jenis perjudian yang dijalankannya.

Menurut Soemarno Partodihardjo (2008), judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui perangkat elektronik dengan koneksi internet. Aktivitas ini melibatkan praktik bertaruh yang dilakukan secara daring melalui berbagai situs web yang menyediakan layanan perjudian.

2.1.2 Perilaku bermain Judi *Online*

Menurut Griffiths (2003), *“Online gambling is characterized by continuous accessibility, privacy, and high-speed feedback, all of which contribute to more intense behavioral patterns compared to traditional gambling.”* Artinya, sifat dari

judi *Online* yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja membuat perilaku ini menjadi lebih berisiko, terutama bagi individu yang memiliki kontrol diri yang lemah atau mengalami tekanan emosional.

Penelitian oleh Gunawan (2022) menemukan bahwa remaja yang memiliki persepsi positif terhadap perjudian *Online* cenderung menunjukkan perilaku mencoba dan mengulangi praktik tersebut, terutama jika sebelumnya pernah mengalami kemenangan awal. Hal ini mempertegas pentingnya edukasi dan penguatan daya pikir reflektif dalam mencegah keterlibatan lebih lanjut dalam perilaku menyimpang ini.

Perilaku berjudi merupakan aktivitas yang melibatkan pengambilan risiko dengan harapan mendapatkan keuntungan, meskipun hasil akhirnya ditentukan oleh keberuntungan atau peluang. Salah satu pendekatan teoritis yang banyak digunakan dalam memahami perilaku perjudian adalah *Pathways Model of Problem Gambling* yang dikembangkan oleh Blaszczynski dan Nower (2002). Model ini menjelaskan bahwa individu yang terlibat dalam perjudian memiliki jalur perkembangan yang berbeda berdasarkan faktor psikologis, biologis, dan sosial yang mempengaruhi mereka. Menurut Blaszczynski dan Nower (2002), terdapat tiga kategori utama individu yang terlibat dalam perjudian:

1. Perjudian Rekreasional (*Behaviorally Conditioned Gamblers*)

Individu dalam kategori ini berjudi sebagai bentuk hiburan atau aktivitas sosial dan tidak mengalami dampak negatif yang signifikan. Perilaku mereka dikendalikan oleh mekanisme pembelajaran, di mana mereka terdorong untuk berjudi karena faktor eksternal seperti promosi perjudian, pengaruh lingkungan, dan

ketersediaan akses ke perjudian *Online*. Mereka masih memiliki kontrol terhadap perilaku berjudi dan tidak mengalami kecanduan.

2. Perjudian karena Gangguan Emosional (*Emotionally Vulnerable Gamblers*)

Kelompok ini terdiri dari individu yang menggunakan perjudian sebagai mekanisme pelarian dari masalah emosional seperti stres, kecemasan, depresi, atau trauma masa lalu. Mereka cenderung memiliki harga diri yang rendah dan kesulitan dalam mengatasi tekanan hidup, sehingga perjudian menjadi bentuk koping psikologis yang tidak sehat. Dalam konteks anak-anak yang Berkonflik dengan hukum, banyak dari mereka berasal dari latar belakang keluarga yang disfungsi, memiliki pengalaman kekerasan, atau menghadapi ketidakstabilan sosial, yang membuat mereka lebih rentan terhadap jenis perjudian ini.

3. Perjudian Patologis (*Biologically Based Impulsive Gamblers*)

Individu dalam kategori ini mengalami gangguan kontrol impuls dan memiliki kecenderungan neurobiologis untuk bersikap impulsif serta mencari sensasi tinggi. Mereka cenderung tidak bisa mengendalikan keinginan berjudi, meskipun telah mengalami kerugian finansial yang besar. Kelompok ini sering kali mengalami kecanduan yang mirip dengan gangguan penyalahgunaan zat, di mana mereka mengalami dorongan kompulsif untuk berjudi dan menunjukkan gejala putus asa ketika tidak bisa melakukannya.

Pada Konteks perjudian *Online*, banyak dari mereka kemungkinan besar masuk dalam kategori *Emotionally Vulnerable Gamblers* atau *Biologically Based Impulsive Gamblers*. Lingkungan sosial yang tidak stabil, tekanan ekonomi, serta rendahnya pengawasan orang tua dapat menjadi faktor pemicu mereka untuk

menggunakan perjudian sebagai bentuk pelarian. Selain itu, sifat perjudian *Online* yang mudah diakses dan menawarkan sistem hadiah acak (*random reward Sistem*) membuat anak-anak lebih rentan untuk mengalami ketergantungan.

2.1.3 Persepsi

Konsep persepsi yang dijelaskan oleh Daniel Kahneman terutama ditemukan dalam karyanya yang sangat berpengaruh, "Thinking, Fast and Slow" (2011). Dalam buku ini, Kahneman menggambarkan bagaimana manusia memproses informasi dan membuat keputusan melalui dua sistem kognitif yang sangat berbeda: Sistem 1 dan Sistem 2. Ini adalah inti dari pemahaman persepsi dalam perspektif Kahneman.

1. Dua Sistem Berpikir (Sistem 1 dan Sistem 2)

Kahneman mengemukakan bahwa persepsi dan pengambilan keputusan kita dipengaruhi oleh dua sistem berpikir yang sangat berbeda:

1) Sistem 1: Berpikir Cepat (*Intuitif dan Otomatis*)

Sistem 1 adalah cara berpikir yang cepat, otomatis, dan intuitif. Ketika kita menggunakan Sistem 1, kita tidak perlu berpikir keras atau melakukan usaha besar. Proses berpikirnya berlangsung dengan sangat cepat dan sering kali tanpa kita sadari. Ini adalah sistem yang kita gunakan saat kita menghadapi situasi sehari-hari yang tidak terlalu rumit. Misalnya, ketika kita melihat seseorang tersenyum, kita langsung tahu bahwa orang tersebut sedang merasa bahagia, tanpa perlu memikirkan lebih lanjut.

Sistem ini sangat berguna dalam situasi darurat atau saat kita perlu membuat keputusan cepat. Sebagai contoh, jika kita melihat sebuah benda yang jatuh dari

atas, kita secara instingtif akan menghindar tanpa perlu berpikir panjang. Namun, karena bekerja dengan sangat cepat, Sistem 1 juga bisa menyebabkan kita membuat kesalahan atau kesimpulan yang salah. Misalnya, kita mungkin berpikir seseorang sedang marah hanya karena dia tampak tegang atau memiliki ekspresi wajah yang serius, padahal sebenarnya dia sedang hanya merasa cemas atau tidak nyaman. Itu terjadi karena Sistem 1 sangat bergantung pada pengalaman atau kebiasaan kita sebelumnya.

Melihat prosesnya sangat otomatis, kita jarang merasa lelah setelah menggunakan Sistem 1. Ini membuatnya menjadi sistem yang efisien dalam banyak situasi sehari-hari, tetapi juga bisa membuat kita mudah terjebak dalam penilaian yang keliru atau bias yang tidak disadari .

2) Sistem 2 : Berpikir Lambat

Sistem 2 adalah cara berpikir yang lebih lambat, sadar, dan rasional. Berbeda dengan Sistem 1 yang berjalan otomatis, Sistem 2 membutuhkan perhatian penuh, usaha mental yang lebih besar, dan kesadaran kita. Ketika kita menghadapi masalah yang lebih kompleks, seperti memilih karier, memecahkan masalah matematika, atau merencanakan sesuatu yang besar dalam hidup, kita akan mengaktifkan Sistem 2. Dalam sistem ini, kita akan mempertimbangkan berbagai faktor, menghitung kemungkinan, dan merencanakan langkah-langkah yang lebih terstruktur.

Sistem ini membutuhkan lebih banyak usaha, proses berpikir ini lebih lambat. Kita harus lebih fokus dan hati-hati saat menggunakan Sistem 2. Meskipun lebih akurat dan dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik, penggunaan Sistem

2 bisa membuat kita merasa lebih lelah karena kita harus melibatkan lebih banyak energi mental. Misalnya, saat memilih tempat tinggal, kita harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti harga, lokasi, fasilitas, dan faktor lain yang berhubungan dengan kenyamanan jangka panjang. Semua itu memerlukan waktu dan perhatian yang lebih besar dibandingkan hanya sekadar memilih dengan insting.

Sistem 2 juga digunakan ketika kita dihadapkan dengan situasi baru yang belum kita hadapi sebelumnya, di mana pengalaman atau pola sebelumnya tidak bisa langsung digunakan. Kita perlu berpikir lebih rasional dan logis untuk menilai dan membuat keputusan yang tepat. Selain itu, Sistem 2 juga membantu kita memeriksa dan mengoreksi keputusan atau penilaian yang sudah dibuat oleh Sistem 1, terutama jika kita merasa bahwa sesuatu yang kita pikirkan atau putuskan mungkin tidak sepenuhnya benar.

Perbedaan Utama Antara Sistem 1 dan Sistem 2

- (1) Kecepatan: Sistem 1 bekerja sangat cepat dan otomatis, sementara Sistem 2 lebih lambat dan membutuhkan perhatian lebih.
- (2) Usaha: Sistem 1 memerlukan sedikit atau bahkan tidak ada usaha, sedangkan Sistem 2 membutuhkan usaha mental yang lebih besar.
- (3) Kesadaran: Saat menggunakan Sistem 1, kita tidak sadar bahwa kita sedang berpikir, sementara dengan Sistem 2 kita lebih sadar dan terlibat dalam proses berpikir.

(4) Akurasi: Sistem 1 bisa sangat cepat, tetapi sering kali kurang akurat karena bergantung pada insting dan pengalaman sebelumnya. Sistem 2 lebih akurat karena lebih rasional dan logis, meskipun membutuhkan lebih banyak waktu.

2. Bias Kognitif dan Heuristik

Dalam "*Thinking, Fast and Slow*", Kahneman juga menjelaskan bagaimana persepsi kita bisa terganggu oleh bias kognitif dan heuristik (aturan praktis yang digunakan untuk mengambil keputusan cepat). Bias ini muncul dari penggunaan Sistem 1 yang lebih intuitif dan otomatis, yang kadang-kadang mempengaruhi cara kita memahami dunia dan membuat keputusan. Beberapa contoh bias kognitif yang sering terjadi antara lain:

1) Bias Konfirmasi (*Confirmation Bias*)

Bias ini adalah kecenderungan kita untuk mencari atau menafsirkan informasi yang mendukung keyakinan atau pandangan kita sebelumnya, sambil mengabaikan atau menyepelkan informasi yang bertentangan.

Contoh: Jika kita percaya bahwa vaksin tertentu berbahaya, kita mungkin hanya mencari artikel atau data yang mengonfirmasi keyakinan ini, sementara mengabaikan bukti medis yang menunjukkan sebaliknya.

2) *Anchoring Effect*

Bias ini terjadi ketika kita terlalu bergantung pada informasi pertama yang kita terima (anchor) saat membuat keputusan. Informasi pertama ini kemudian memengaruhi persepsi kita terhadap informasi berikutnya.

Contoh: Jika seseorang menawarkan harga barang dengan harga tinggi terlebih dahulu, kita cenderung merasa bahwa harga berikutnya yang sedikit lebih rendah masih masuk akal, meskipun harga tersebut sebenarnya tetap terlalu mahal.

3) *Availability Heuristic*

Bias ini adalah kecenderungan kita untuk menilai kemungkinan sesuatu berdasarkan seberapa mudah kita mengingat contoh-contoh serupa. Misalnya, jika kita sering mendengar tentang kecelakaan pesawat, kita mungkin merasa bahwa penerbangan itu lebih berbahaya daripada yang sebenarnya.

Contoh: Setelah melihat berita tentang serangan hiu, kita mungkin merasa takut berenang di laut, meskipun risiko sebenarnya sangat kecil.

3. *Framing Effect*

Kahneman mengungkapkan bahwa framing effect menunjukkan bagaimana cara penyajian informasi dapat memengaruhi persepsi dan keputusan kita. Ini terjadi ketika kita membuat keputusan atau penilaian berdasarkan bagaimana suatu masalah atau informasi dipresentasikan, bukan pada fakta-fakta objektif itu sendiri. Efek ini terjadi ketika cara informasi disajikan (dibingkai) mempengaruhi keputusan kita, meskipun informasi tersebut pada dasarnya sama. Ini menunjukkan bahwa kita sering kali membuat keputusan berdasarkan bagaimana informasi dipresentasikan, bukan pada fakta-fakta objektif itu sendiri.

Contoh: Jika pilihan diberikan dengan mengatakan “90% peluang selamat” versus “10% peluang gagal,” orang cenderung lebih memilih opsi pertama, meskipun keduanya menawarkan informasi yang sama dalam bentuk yang berbeda.

4. *Prospect Theory*

Kahneman dan rekannya, Amos Tversky, mengembangkan *prospect theory* yang menjelaskan bagaimana orang memandang kemungkinan keuntungan dan kerugian. Mereka menemukan bahwa kita lebih cenderung menghindari kerugian daripada mengejar keuntungan fenomena yang dikenal dengan *loss aversion*.

Loss Aversion: Kita merasa lebih sakit hati ketika kehilangan sesuatu dibandingkan dengan kegembiraan yang kita rasakan saat memperoleh sesuatu yang setara. Ini memengaruhi cara kita mempersepsikan risiko dan pengambilan keputusan ekonomi.

Contoh: Jika kita memiliki uang 100 ribu dan kehilangan 20 ribu, kita merasa lebih buruk dibandingkan dengan perasaan kita jika kita mendapatkan tambahan 20 ribu dari 100 ribu yang kita miliki.

Kahneman memberikan banyak kutipan penting yang merangkum konsep persepsi dan pengambilan keputusan. Berikut adalah salah satu kutipan yang relevan: "*Nothing in life is as important as you think it is, while you are thinking about it.*" (Kahneman, 2011) Artinya, sering kali kita memberikan terlalu banyak perhatian dan pentingnya pada hal-hal yang sedang kita pikirkan, tanpa menyadari bahwa pandangan kita dapat dipengaruhi oleh bias atau persepsi sesaat.

Konsep persepsi menurut Daniel Kahneman berfokus pada bagaimana dua sistem berpikir yang berbeda, Sistem 1 dan Sistem 2, bekerja bersama untuk membentuk persepsi kita terhadap dunia. Sistem 1 berperan dalam persepsi cepat dan intuitif, sedangkan Sistem 2 berfungsi untuk analisis yang lebih mendalam dan rasional. Namun, kedua sistem ini sering kali dipengaruhi oleh bias kognitif,

heuristik, dan frame yang dapat menyebabkan kesalahan dalam pengambilan keputusan dan persepsi kita. Buku "Thinking, Fast and Slow" (2011) memberikan wawasan yang sangat mendalam tentang bagaimana cara kita memahami dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita, serta mengapa persepsi sering kali tidak objektif dan penuh bias.

2.1.4 Praktik Pekerjaan Sosial dalam Menangani Permasalahan Judi *Online*

Menurut studi kurikulum dari *The Council on Social Work Education* tahun 1959 yang dikutip dalam Fahrudin (2012), pekerjaan sosial bertujuan untuk meningkatkan fungsi sosial individu, baik secara perorangan maupun dalam kelompok, melalui berbagai aktivitas yang berfokus pada hubungan sosial mereka, yaitu interaksi antara individu dengan lingkungannya. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat dibagi ke dalam tiga fungsi utama: pemulihan fungsi yang terganggu, penyediaan sumber daya baik individu maupun sosial, serta pencegahan terjadinya gangguan fungsi sosial.

Dalam membantu orang lain untuk menyelesaikan masalahnya mencapai kesejahteraan sosial pekerja sosial memiliki fungsi, menurut Friedlander dan Apte dalam Fahrudin (2012) fungsi kesejahteraan sosial antara lain :

1. Fungsi pencegahan (*preventive*),

Merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu orang mencegah, mengurangi, dan menghilangkan terjadinya ketidakberfungsian sosial.

2. Fungsi Penyembuhan (*curative*),

Merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu orang memperbaiki, menyembuhkan, dan memulihkan keberfungsian sosial.

3. Fungsi Pengembangan (*development*),

Merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu orang meningkatkan keberfungsian sosial.

4. Fungsi Penunjang (*Supportive*),

Fungsi ini mencakup kegiatan-kegiatan untuk membantu mencapai tujuan sektor atau bidang pelayanan kesejahteraan sosial yang lain.

Kaitannya dengan permasalahan judi *Online*, pekerja sosial bisa lebih mengutamakan fungsi pencegahan karena dalam hal ini pekerja sosial membantu seseorang untuk mencegah dan mengurangi ketidakberfungsian seseorang agar bisa berfungsi sosial dan dalam jangka panjang mampu mengurangi angka kriminal yang disebabkan oleh judi *Online* di Indonesia.

Oleh Karena itu upaya preventive didefinisikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan individu dalam mencegah terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan. Prevensi secara etimologi berasal dari bahasa latin, *pravenire* yang artinya datang sebelum atauantisipasi atau mencegah untuk tidak terjadi sesuatu. Dalam pengertian yang sangat luas, prevensi diartikan sebagai upaya secara sengaja dilakukan untuk mencegah terjadinya gangguan, kerusakan, atau kerugian bagi seseorang atau masyarakat (Notosoedirdjo, 2005).

Maka dari itu pekerja sosial mampu menjalankan perannya sebagai agen perubahan, untuk membantu ketidakberfungsian seseorang akibat judi *Online* ,terdapat tiga fungsi sekaligus peran utama yang dapat dilakukan oleh pekerja sosial dalam upaya preventif, yaitu :

1. Penguatan,

Fungsi ini berkaitan dengan pendidikan dan pelatihan guna memperkuat kapasitas masyarakat (*capacity building*). Pendamping berperan aktif sebagai agen yang memberi masukan positif dan direktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman serta bertukar gagasan dengan pengetahuan dan pengalaman masyarakat yang didampinginya. Membangkitkan kesadaran masyarakat, menyampaikan informasi, melakukan konfrontasi menyelenggarakan pelatihan bagi masyarakat adalah beberapa tugas yang berkaitan dengan fungsi penguatan (Edi Suharto, 2005).

2. Mediator,

Pekerja sosial sering melakukan peran mediator dalam berbagai kegiatan pertolongannya. Lee dan Swenson memberikan contoh bahwa pekerja sosial dapat memerankan sebagai “fungsi kekuatan ketiga” untuk menjembatani antara anggota kelompok yang berselisih pendapat. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam melakukan peran mediator meliputi kontrak perilaku, negosiasi, pendamai pihak ketiga, serta berbagai macam resolusi konflik. Dalam mediasi upaya-upaya yang dilakukan pada hakekatnya diarahkan untuk mencapai “solusi menang-menang” (*win-win solution*).

3. Pelindung,

Tanggung jawab pekerja sosial terhadap individu dan masyarakat didukung oleh hukum. Hukum tersebut memberikan legitimasi kepada pekerja sosial untuk menjadi pelindung (*protector*) terhadap orang-orang yang lemah dan rentan. Dalam melakukan peran sebagai pelindung (*guardian role*), pekerja sosial bertindak

berdasarkan kepentingan korban, calon korban, dan populasi yang berisiko lainnya. Peranan sebagai pelindung mencakup penerapan berbagai kemampuan yang menyangkut kekuasaan, pengaruh, otoritas, dan pengawasan sosial. Prinsip-prinsip peran pelindung meliputi, menentukan siapa klien pekerja sosial yang paling utama, menjamin bahwa tindakan dilakukan sesuai dengan proses perlindungan.