

BAB II

KAJIAN KONSEPTUAL

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan telah diakui kebenarannya. Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Berikut empat penelitian terdahulu :

1. Penelitian yang diteliti oleh Achmad Zurohman, dkk dari Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Semarang pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Dampak Fenomena Judi *Online* terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)”

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan dan menganalisis remaja melakukan judi *online*, (2) tanggapan keluarga terhadap remaja pelaku judi *online*, (3) dampak judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Penelitian dilakukan di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang. Sumber data dalam penelitian ini dipilih secara *purposive*, yaitu didasarkan pada alasan atau pertimbangan tertentu dan bersifat *snowball sampling*. Sumber data utama dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara mendalam dengan 7 remaja yang bermain judi *online* dari usai 19 sampai 22 tahun sebagai informan utama. Fokus penelitian ini adalah Dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja di Campusnet Cabang Sadewa. Nilai-nilai sosial yang dimaksud adalah nilai-nilai sosial menurut Notonegoro yaitu nilai material, nilai vital dan nilai kerokhaniaan remaja yang melakukan judi *online*.

Dampak yang ditemukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Holdsworth, dkk (2013), dalam penelitiannya mereka memaparkan bahwa judi berdampak terhadap krisis keuangan keluarga hingga menimbulkan utang. Temuan peneliti, juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Machsun dkk (2015). Bahwa dampak yang dirasakan oleh mahasiswa setelah bermain judi *online* bermacam-macam ada yang keuangannya menjadi tidak stabil, aktivitas akademik mulai terganggu, kesehatan mulai menurun diakibatkan seringnya begadang, dan kepribadian yang berubah seperti meminjam uang dan berbohong kepada orang tua.

2. Penelitian yang diteliti oleh Bernadi Dwi Nugraha dari Program Studi Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau pada tahun 2022 dengan judul “Dampak Judi *Online* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I)”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak perjudian *online* terhadap penurunan prestasi akademik mahasiswa (studi kasus mahasiswa kampus X di Pekanbaru). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jumlah informan sebanyak 13 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perjudian *online* berdampak buruk pada prestasi akademik mahasiswa yang memainkan judi *online*. Prestasi akademik mereka mengalami penurunan, mereka mengabaikan perkuliahan nya demi judi *online* sehingga kuliah mereka tidak berjalan lancar, ada juga beberapa dari mereka yang di drop out dari kampus. Perjudian *online* juga menyebabkan interaksi pelaku dengan lingkungan sekitarnya menjadi terputus.

3. Penelitian yang diteliti oleh M. Ramli AT, dkk dari Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin pada tahun 2019 dengan judul “Judi *Online* Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)”

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi saat sekarang. Lokasi penelitian dilakukan di kelurahan bone –bone, Kabupaten Luwu Utara. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan berperan serta wawancara struktur dan dokumentasi. Informasi sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah remaja yang berada di kelurahan bone – bone, Kabupaten Luwu Utara.

Didapatlah hasil dari penelitian ini yaitu Fenomena judi *online* tentunya memiliki dampak bagi penggunanya, baik dampak positif maupun dampak negatif, berjudi merupakan patologi sosial yang berdampak negatif bagi pelakunya. Jika dampak positifnya adalah mendapatkan keuntungan dan menambah materi dalam pemenuhan mereka (remaja), tentunya ada dampak negatif yang dirasakan oleh remaja seperti sulitnya membagi waktu bersama keluarga dan kecanduan terhadap judi *online*.

4. Penelitian yang diteliti oleh Rina Susanti dari Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau pada tahun 2021 dengan judul “Judi *Online* Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan”

Tujuan penelitian menganalisis dampak dan kontrol masyarakat terhadap judi Live Ding Dong menggunakan teori Hirschi. Lokasi penelitian di Desa Tanjung Sawah Kampar Utara, peneliti menggunakan kualitatif melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang ditimbulkan dari aktivitas judi *online* Live Ding Dong yaitu perselisihan dalam rumah tangga, perselisihan antar warga, pencurian, dan keresahan orang tua yang khawatir anaknya melakukan judi serupa. Kontrol yang dilakukan berupa pemberian teguran kepada pemilik lahan dan warung yang menyediakan tempat berjudi, bandar judi, memasang spanduk bahaya judi, dan memberikan himbauan melalui ceramah agama. Kontrol tidak efektif terutama pada penerapan fungsi dan peran keluarga serta unsur formal di wilayah studi.

Hal paling mendasar penyebab lemahnya kontrol sosial yakni disebabkan masih adanya hubungan kekerabatan antar pemain atau pelaku judi dengan masyarakat setempat sehingga ketika ada pelaporan keluarga akan menanggung malu dan sanksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan penyadaran, penindakan, dan pembinaan dari tokoh berpengaruh setempat terutama tokoh masyarakat dan tokoh formal untuk memberikan kesadaran hukum mengenai persoalan judi *online* Live Ding Dong.

5. Penelitian yang diteliti oleh Arlisty Eliza dari jurusan ilmu sosial dan ilmu politik, Universitas Pasundan Bandung pada tahun 2020, dengan judul “Kondisi Psikososial Anak Akibat Kekerasan Verbal”

Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu untuk mendeskripsikan dan menganalisis kondisi psikososial anak akibat kekerasan verbal, untuk mendeskripsikan dan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kekerasan verbal anak, untuk mendeskripsikan dan menganalisis cara mencegah kekerasan verbal anak.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi dokumentasi, studi pustaka dan wawancara dengan informan. Hasil penelitian secara kualitatif dengan menggunakan analisis coding dan kategorisasi serta keabsahan data melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi psikososial anak akibat kekerasan verbal memiliki hubungan negatif yang signifikan. Kondisi psikososial yang dialami anak akibat kekerasan verbal, yaitu kurangnya kepercayaan diri, hubungan sosial yang tidak baik, agresif, gangguan kognitif, trauma dan percobaan bunuh diri. Oleh karena itu, diharapkan peran dan tindakan orang tua, sekolah, dan masyarakat guna mencegah terjadinya kekerasan verbal pada anak yang berefek pada kondisi psikososial anak tersebut.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu yang telah dikemukakan diatas. Terdapat perbedaan dengan peneliti lakukan. Perbedaan tersebut antara lain, informan yang dipilih, isu masalah yang diteliti, dan lokasi penelitian. Perbedaan-perbedaan tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti untuk melakukan

penelitian di lokasi yang telah peneliti pilih. Berikut yang merupakan perbedaan terhadap penelitian yang peneliti lakukan, seperti di dalam tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 2. 1Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

| No. | Penelitian Terdahulu | Persamaan | Perbedaan |
|-----|---|--|--|
| 1. | Dampak Fenomena Judi <i>Online</i> terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) | Terdapat pada pendekatan. Pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif. | Terdapat pada lokasi penelitian dan sasaran. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di Kota Semarang, sedangkan peneliti di Kelurahan Dago Kota Bandung, dan sasaran peneliti terdahulu adalah remaja, sedangkan sasaran peneliti ialah Mahasiswa. Serta variabel peneliti terdahulu ialah dampak fenomena judi <i>online</i> , sedangkan peneliti kondisi psikososial. |
| 2. | Dampak Judi <i>Online</i> Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa A, B, C, D, E, F, G, H, I) | Terdapat pada sasaran dan pendekatan. Peneliti terdahulu memilih sasarannya merupakan mahasiswa, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. | Terdapat pada Lokasi dan variabel. Peneliti terdahulu melakukan penelitiannya di Kota Pekanbaru, sedangkan peneliti melakukan penelitian di Kelurahan Dago Kota Bandung. Serta variabel peneliti terdahulu ialah dampak judi <i>online</i> , sedangkan peneliti kondisi psikososial |
| 3. | Judi <i>Online</i> Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu) | Terdapat pada Pendekatan, teknik pengumpulan data. Peneliti terdahulu menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi | Terdapat pada sasaran, lokasi dan variabel. Peneliti terdahulu memilih sasaran penelitian remaja dan variabel yang diteliti ialah bagaimana judi <i>online</i> dikalangan remaja di Kelurahan Bone-Bone. Sedangkan peneliti melakukan penelitian dengan sasaran mahasiswa |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | | | di Kelurahan Dago Kota Bandung dan meneliti Kondisi Psikososial. |
| 4. | Judi <i>Online</i> Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan | Terdapat pada pendekatan, Metode, dan teknik pengumpulan data. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti terdahulu ialah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi | Terdapat pada sasaran dan variabel, serta lokasi. Sasaran yang dipilih oleh peneliti terdahulu ialah masyarakat, dan variabel yang dipilih yaitu bagaimana judi <i>online</i> dan kontrol masyarakat di Desa Tanjung Sawah Kampar Utara. Sedangkan peneliti memilih sasaran penelitian yaitu mahasiswa dengan meneliti Kondisi psikososial mahasiswa di Kelurahan Dago Kota Bandung. |
| 5. | Kondisi Psikososial Anak Akibat Kekerasan Verbal | Terdapat pada pendekatan, metode, variabel, dan teknik pengumpulan data. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti terdahulu ialah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dengan meneliti kondisi psikososial individu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. | Terdapat pada sasaran dan lokasi. Sasaran yang dipilih oleh peneliti terdahulu ialah anak, dan berlokasi di Kepulauan Bangka Belitung. Sedangkan sasaran peneliti ialah mahasiswa (Dewasa awal) yang berlokasi di Kelurahan dago |

Berdasarkan Tabel diatas kelima penelitian terahulu yang dilakukan oleh peneliti-peneliti lain, peneliti dapat menarik kesimpulan tentang perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terletak pada, sasaran penelitian, variabel

penelitian dan lokasi penelitian. Sasaran, variabel dan lokasi dari penelitian yang dilakukan adalah Remaja, Masyarakat, dan anak, variabel yang dipilih ialah dampak, serta penelitian dilakukan di Campusnet Cabang Sadewa, salah satu kampus di Pekanbaru, kelurahan bone – bone Kabupaten Luwu Utara, di Desa Tanjung Sawah Kampar Utara, dan di Kepulauan Bangka Belitung .

Persamaan antara penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu terletak pada metode, penggunaan variabel, dan pendekatan yang digunakan. Pendekatan penelitian yang digunakan menggunakan yaitu pendekatan kualitatif. Persamaan variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, kondisi Psikososial dan metode dalam mengumpulkan data menggunakan, observasi, wawancara dan dokumentasi.

B. Teori yang Relevan dengan Penelitian

1. Tinjauan tentang Kondisi Psikososial Dewasa

Dewasa awal adalah salah satu tahap kehidupan yang pasti dilewati oleh setiap individu. Santrock (2002) menjelaskan rentang usia masa dewasa awal berkisar dari usia 18 tahun hingga 25 tahun. Santrock (2002) menjelaskan bahwa masa dewasa awal dapat disebut sebagai masa transisi seorang individu dari masa remaja menuju dewasa. Masa transisi tersebut meliputi peralihan dari ketergantungan kemasamandiri baik dari ekonomi, kebebasan menentukan diri, dan pandangan masa depan lebih realistis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kondisi diartikan sebagai suatu keadaan atau situasi. Sedangkan Menurut Bafirman dan Asep Sujana Wahyuri (2019) Kondisi adalah status atau keadaan kesiapan menghadapi latihan yang akan dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan kondisi ialah suatu situasi dan keadaan yang dimiliki oleh seseorang individu.

Ayu Dwi Putri Rusman (2021) menjelaskan bahwa Psikososial adalah suatu kondisi yang terjadi pada individu. Psikososial individu terlihat dari sikap yang muncul dari gejala psikis dan sosial, serta saling mempengaruhi satu sama lain. Psikososial sendiri berasal dari kata psiko dan sosial.

Psikososial adalah suatu kondisi yang terjadi pada individu yang mencakup aspek psikis dan sosial atau sebaliknya secara terintegrasi. Aspek kejiwaan berasal dari dalam diri, sedangkan aspek sosial berasal dari luar, dan kedua aspek ini sangat saling berpengaruh kala mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan. Definisi lain menyebutkan bahwa aspek psikososial merupakan aspek hubungan yang dinamis antara dimensi psikologis/kejiwaan dan sosial. Penderitaan dan luka psikologis yang dialami individu memiliki kaitan erat dengan keadaan sekitar atau kondisi sosial. Pemulihan psikososial bagi individu maupun kelompok masyarakat ditujukan untuk meraih kembali fungsi normalnya sehingga tetap menjadi produktif dan menjalani hidup yang bermakna (Iskandar, Dharmawan & Tim Pulih, 2005).

Teori psikososial menjelaskan perkembangan manusia sebagai suatu produk interaksi antara kebutuhan-kebutuhan biologis dan psikologis individu dan kemampuan-kemampuan pada satu sisi dan harapan-harapan atau tuntutan sosial pada sisi lain. Teori ini memperhitungkan pola-pola perkembangan individual yang muncul dari proses biopsikososial. Kehidupan manusia sebagaimana pengalaman-pengalaman individu dihasilkan dari interaksi dan modifikasi dari sistem utama, sistem biologis, psikologis, dan sosial (Yaene EM. Tungga, dkk, 2013).

Yaene EM. Tungga (2013) mengemukakan bahwa Ketika berbicara tentang Psikososial, maka tidak lepas dari yang Namanya sistem, sistem disini yang dimaksud adalah psikologis, biologis dan sosial. Pada sistem biologis ini yaitu semua proses penting bagi keberfungsian fisik dari organisme. Pada sistem psikologis ini yaitu semua proses mental yang berpusat pada kemampuan seseorang untuk mengartikan pengalaman-pengalamannya dan mengambil Tindakan. Pada sistem sosial ini yaitu proses-proses melalui mana sesuatu pribadi menjadi terintegrasi kedalam cara-cara hidup tertentu dari orang-orang dalam suatu lingkungan.

Sistem biologis termasuk semua proses penting bagi keberfungsian fisik dari organisme. Proses biologis berkembang dan berubah sebagai suatu konsekuensi dari kematangan yang dikendalikan secara genetika, sumber-sumber lingkungan seperti gizi dan sinar matahari, pengaruh buruk dari lingkungan, mengalami kecelakaan dan penyakit, pola-pola perilaku dan gaya hidup, termasuk olahraga, makan, tidur, penggunaan obat-obatan.

Sistem psikologis termasuk semua proses mental yang berpusat pada kemampuan seseorang untuk mengartikan pengalaman-pengalaman dan mengambil Tindakan. Emosi, memori, persepsi, pemecahan masalah, Bahasa, kemampuan-kemampuan simbolik dan orientasi terhadap masa depan, semuanya mengharuskan penggunaan proses psikologis. Proses psikologis ditingkatkan oleh banyak pengalaman-pengalaman hidup seperti, berolahraga, kamping berpergian, membaca dan berbicara dengan orang lain. Akhirnya, perubahan dikendalikan oleh diri sendiri.

Sistem sosial termasuk proses-proses melalui mana suatu pribadi menjadi terintegrasi kedalam cara-cara hidup tertentu dari orang-orang dalam suatu lingkungan. Dampak dari sistem sosial terhadap perkembangan psikososial berakibat secara luas dari relasi-relasi interpersonal dan hubungan-hubungan lain dengan *significant others*.

Kanya Eka Santi (2013) menjelaskan bahwa, perspektif Psikososial terhadap kepribadian ini mencakup konsep interaksi antar sistem, khususnya diantara sistem biologis, psikologis dan sosial. Dalam hal ini, kepribadian mengembangkan ciri dan perilaku yang unik dalam hubungannya dengan pengalaman intersistem yang terjadi. Bagaimana setiap sistem tersebut dipersepsi, dipahami dan dipertimbangkan akan mempengaruhi sifat aktivitas yang dilakukan untuk mempengaruhi tindakan kepribadian atau yang disebut dengan proses terapeutik.

Model Biopsikososial disusun dengan mempertimbangkan adanya hubungan yang saling berinteraksi atau saling berhubungan antara satu sistem dengan sistem yang lain, baik dalam satu komponen sistem dan di luar sistem. Dalam pandangan model biopsikososial melihat individu secara internal memiliki sistem psikologis dan sistem biologis yang saling berinteraksi, dan juga dalam waktu yang sama sistem internal tersebut berhubungan dengan site, sosial atau dunia di luar individu (Sarafino dan Smith. 2014).

Biologis mencakup sifat fisik, seperti tinggi, berat, warna mata, dan warna kulit, serta karakteristik psikologis. Penampilan meliputi cara berbicara, ekspresi tubuh, dan lain-lain. Psikologis mencakup kemampuan berpikir, gejala emosional, proses belajar yang keliru, dan relasi yang bermasalah. Sosial mencakup kualitas lingkungan individu (Santrock 2002).

Berbicara tentang psikososial maka didalamnya berisikan aspek psikologis, dan sosial. Aspek psikologis yang dimaksudkan seperti yang dijelaskan oleh Arlisty Eliza (2020) dalam penelitiannya, bahwa Aspek psikologis yaitu aspek yang berkaitan dengan kondisi kejiwaan atau psikis. Aspek psikologis menjelaskan tentang proses mental yang dipengaruhi oleh tingkah laku individu, termasuk emosi, stress, trauma, konsep diri, dan harapan.

Sedangkan aspek sosial seperti yang dijelaskan oleh Eka Nurwahyuliningsih (2019) dalam penelitiannya, bahwa Aspek sosial menjelaskan tentang bagaimana individu menjalankan kehidupannya, seperti bagaimana individu melakukan interaksi, sosialisasi, relasi dengan lingkungan sosialnya. Dan bagaimana individu melakukan peranan sosialnya sesuai dengan perannya di lingkungan sosialnya, termasuk interaksi sosial, relasi sosial, penyesuaian diri, dan aktifitas sosial.

Dengan demikian dampak psikososial adalah suatu perubahan psikis dan sosial yang terjadi setelah adanya beban atau tekanan atau peristiwa traumatik. Masalah psikososial adalah setiap perubahan dalam kehidupan individu baik yang bersifat psikologis ataupun sosial yang mempunyai pengaruh timbal balik dan dianggap berpotensi cukup besar sebagai faktor penyebab terjadinya gangguan jiwa (atau gangguan kesehatan) secara nyata, atau sebaliknya masalah kesehatan jiwa yang berdampak pada lingkungan sosial. Ciri- ciri masalah psikososial antara lain: cemas, khawatir berlebihan, takut, mudah tersinggung, sulit konsentrasi, bersifat ragu-ragu/merasa rendah diri, merasa kecewa, pemarah dan agresif, reaksi fisik seperti: jantung berdebar, otot tegang, dan sakit kepala.

2. Tinjauan Tentang Judi *Online* “slot”

Berjudi adalah pertaruhan sengaja terhadap suatu objek bernilai dengan adanya harapan tertentu serta adanya kesadaran terhadap suatu resiko yang belum pasti dari permainan, perlombaan atau pertandingan yang dipertaruhkan (Permata & Deliana, 2014). Umumnya faktor seseorang

berjudi adalah uang. Tekanan-tekanan ekonomi yang meningkat dan sulitnya mencari sumber penghidupan dapat menjadi satu pendorong perjudian.

Namun, berjudi juga dapat disebabkan oleh faktor lain seperti lingkungan dan adanya persepsi probabilitas kemenangan (Suharya, 2019). Meskipun kemenangan dari setiap perjudian tidak pasti, ini merupakan satu tujuan yang paling mendasar dari orang yang berjudi apalagi ketika sudah merasakan kemenangan maka mereka akan menjadi candu pada bentuk perjudian yang digeluti.

M. Yundha Kurniawan (2022), Pada prinsipnya permainan judi merupakan permainan untung-untungan dengan menggunakan taruhan berupa uang atau harta benda berharga lainnya dengan tujuan melipat gandakan jumlah taruhan yang dipasang apabila pelaku perjudian tersebut berhasil memenangkan permainan tersebut. Namun sebaliknya apabila pelaku perjudian tersebut gagal memenangkan permainan, maka ia akan menderita kerugian yang cukup besar karena harus kehilangan taruhannya tersebut.

Soemarno Partodihardjo (2008) berpendapat bahwa judi *online* adalah permainan judi melalui elektronika dengan akses internet. Judi *online* sendiri berarti suatu kegiatan perjudian atau kegiatan taruhan yang mana dilakukan secara *online* melalui website-website. Judi *online* memiliki website dimana tempat permainan itu dimulai. Hal ini sangat sering dilakukan oleh mahasiswa saat ini, dikarenakan mereka menganggap bermainjudi *online* sangat mengasikkan selain itu juga dapat meraup keuntungan yang besar

dibandingkan dengan judi offline apabila mereka menang. Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu hasilnya.

Menurut pasal 1 UU No.7 tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Bahwa pada hakekatnya perjudian adalah perbuatan bertentangan dengan agama islam, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Dikatakan juga bahwa bentuk perjudian seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian. Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimasa yang akan datang sepanjang termasuk katagori perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berbunyi:

“Yang dikatakan main judi yaitu permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungsaja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besarkarena kepintaaran atau kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk permainan judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain”.

Slot hadir pertama kali pada tahun 1899 dan berkembang dengan jenis mesin *slot* lain. Hingga saat ini *slot* judi masih banyak dimainkan walau secara *online* atau via internet. *Slot offline* dan juga *slot online* tentu saja memiliki banyak hal yang berbeda. *Slot* ini sama sama dimainkan dengan mesin pada jenis yang sama namun ada banyak perbedaan di kedua *slot* tersebut. Hal yang jelas menjadi pembeda dari *slot* biasa dan juga *slot online* adalah dari akses. Akses judi *slot online* sangat mudah hanya melalui *smartphone* saja. Di sisi lain *slot offline* harus dimainkan melalui media mesin asli dengan ukuran besar dan hanya ada pada lokasi perjudian yang rawan. Cara bermain game ini sendiri cukup mudah yaitu dengan menekan tombol spin untuk mulai bertaruh. Hasil akan muncul dalam beberapa detik saja. Dalam permainan ini maka sangat mengandalkan keberuntungan. Kemudahan ini yang membuat kegiatan judi yang satu ini masih banyak dilakukan. Untuk bisa bermain permainan judi *online slot* tidak harus menginstal aplikasi. Pemain bisa bermain dengan yang situs yang tersedia di browser. Pemain juga bisa bertaruh dengan uang kecil (Ari Prio Buntoro, 2023).

Permainan judi *online slot* memiliki perbedaan dibanding judi judi lainnya, seperti yang dijelaskan oleh Anugerah Guswiji Putranto (2023) Judi ini dilakukan yaitu dengan cara mempertaruhkan minimal 200 (dua ratus rupiah) untuk sekali putaran. Bila dalam satu putaran menghasilkan beberapa item yang sama dengan jumlah minimal 8 (delapan), penjudi akan mendapatkan uang dari hal tersebut sesuai dengan ketentuan yang di

tentukan oleh situs atau yang sering disebut BO. Tidak jarang dari beberapa akun yang mendaftar ke situs tersebut diawal mendapatkan keuntungan yang sangat besar, tetapi semakin lama ketika seseorang tersebut terus bermain maka dirinya akan mengalami kekalahan atau sering disebut runtkad.

3. Praktik pekerjaan sosial dalam menangani permasalahan judi *online*.

Pengertian pekerjaan sosial menurut studi kurikulum *the Council on Sosial Work Education* tahun (1959) dalam Fahrudin (2012) bahwa Pekerjaan sosial berusaha untuk meningkatkan keberfungsian sosial individu, secara sendiri-sendiri atau dalam kelompok, dengan kegiatan-kegiatan yang dipusatkan pada hubungan-hubungan sosial mereka yang merupakan interaksi antara orang dan lingkungannya. Kegiatan-kegiatan ini dapat dikelompokkan menjadi tiga fungsi: pemulihan kemampuan yang terganggu, penyediaan sumber-sumber individu dan sosial, dan pecegahan disfungsi 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 :

- a. Fungsi pencegahan (*preventive*), merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu orang mencegah, mengurangi, dan menghilangkan terjadinya ketidakberfungsian sosial.

- b. Fungsi Penyembuhan (*curative*), merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu orang memperbaiki, menyembuhkan, dan memulihkan keberfungsian sosial.
- c. Fungsi Pengembangan (*development*), merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu orang meningkatkan keberfungsian sosial.
- d. 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 slot*, 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 atau antisipasi 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 slot*, terdapat tiga fungsi sekaligus peran utama yang dapat dilakukan oleh pekerja sosial dalam upaya preventif, yaitu :

- a. 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 konsfrontasi menyelenggarakan pelatihan bagi masyarakat adalah beberapa tugas yang berkaitan dengan fungsi penguatan (Edi Suharto, 2005).
- b. 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*).

c. 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: (a) kekuasaan, (b) pengaruh, (c) otoritas, dan (d) pengawasan sosial. Prinsip-prinsip peran pelindung meliputi, menentukan siapa klien pekerja sosial yang paling utama, menjamin bahwa tindakan dilakukan sesuai dengan proses perlindungan, berkomunikasi dengan semua pihak yang terpengaruh oleh tindakan sesuai dengan tanggungjawab etis, legal dan rasional praktek pekerjaan sosial.