

Fenomenologi Perempuan Pelaku Perjudian Online

(Studi di Kabupaten Kediri)

Satria Bagaskara¹ dan Diyah Utami²

Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISIP-Unesa

Satria.20065@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study analyzes the phenomenology of female online gamblers in Kediri Regency with a qualitative approach using Alfred Schutz's phenomenological theory. This study aims to identify socio-economic characteristics, motives for involvement, and the impact of online gambling on women. The results show that women from various backgrounds, including housewives and informal workers, are involved in online gambling due to economic factors, social pressure, and easy access to technology. The main motives include escape from life problems, the desire to get rich quickly, and the influence of the social environment. Although some subjects admitted to gaining short-term financial benefits, negative impacts such as economic losses, social stigma, and psychological disorders are more dominant. This study recommends education and supervision of technology to reduce the risk of online gambling involvement, especially for women.

Keywords: Phenomenology, Online Gambling, Women.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis fenomenologi perempuan pelaku perjudian online di Kabupaten Kediri dengan pendekatan kualitatif menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz. Studi ini bertujuan mengidentifikasi karakteristik sosial ekonomi, motif keterlibatan, dan dampak perjudian online pada perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan dari berbagai latar belakang, termasuk ibu rumah tangga dan pekerja informal, terlibat dalam perjudian online karena faktor ekonomi, tekanan sosial, dan akses teknologi yang mudah. Motif utama mencakup pelarian dari masalah hidup, keinginan cepat kaya, serta pengaruh lingkungan sosial. Meskipun beberapa subjek mengaku memperoleh keuntungan finansial jangka pendek, dampak negatif seperti kerugian ekonomi, stigma sosial, dan gangguan psikologis lebih dominan. Penelitian ini merekomendasikan edukasi dan pengawasan teknologi untuk mengurangi risiko keterlibatan perjudian online, khususnya bagi perempuan.

Kata Kunci: Fenomenologi, Judi Online, Perempuan.

1. Pendahuluan

Di Teknologi informasi telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia di era digital yang berkembang pesat ini, termasuk interaksi sosial dan kebiasaan berperilaku. Semua lapisan dan kalangan masyarakat, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak kecil yang sudah mengenal dasar-dasar teknologi internet, dapat dengan mudah mengakses internet saat ini. Banyak orang percaya bahwa layanan internet yang serba cepat saat ini telah membuat hidup mereka lebih mudah karena berbagai alasan. Internet membuat hidup lebih mudah di berbagai bidang, termasuk komunikasi, interaksi sosial, pendidikan, ekonomi, dan akses informasi (Tobing, 2019). Memang benar bahwa internet telah membuat hidup lebih mudah bagi banyak orang. Namun seiring berjalannya waktu, ada kemungkinan bahwa meningkatnya jumlah penggunaan internet akan disalahgunakan untuk tujuan jahat oleh beberapa orang (Zurohman *et al.*, 2016).

Dalam rangka melestarikan pembangunan berkelanjutan, yang mencakup pembangunan ekonomi dan kualitas hidup manusia, Walt Rostow dan Daniel Lerner (Liliweri, 2013) mengemukakan bahwa di masa depan, pola perilaku institusi dan individu akan

bergantung pada penggunaan teknologi. Teknologi dipandang sebagai visi masa depan, yang tujuannya adalah untuk memfasilitasi kemudahan dalam hampir setiap aspek usaha manusia, mulai dari hubungan sosial dan kegiatan ekonomi hingga aspek budaya.

Perjudian online adalah salah satu efek dari pertumbuhan teknologi saat ini. Dalam permainan judi, pemain memasang taruhan untuk memilih satu opsi dari berbagai pilihan, dengan tujuan menjadi satu-satunya yang memilih dengan benar dan menang. Pemenang akan mendapatkan taruhan dari orang yang kalah dalam taruhan judi. Sebelum permainan dimulai, peraturan dan jumlah total taruhan diputuskan.

Perjudian, seperti yang didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah permainan yang menggunakan taruhan dengan uang atau barang yang memiliki nilai (misalnya kartu remi atau dadu). Di sisi lain, perjudian online hanyalah memainkan permainan peluang dengan menggunakan media elektronik dan koneksi internet sebagai jembatan.

Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP menjelaskan bahwa disebut permainan judi ialah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, demikian pula karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Hal ini mencakup semua peraturan lain dan yang berkaitan dengan keputusan yang dibuat selama perlombaan atau permainan lainnya, termasuk yang tidak diketahui oleh para peserta.

Seperti yang terjadi di Mojokerto terdapat kasus seorang polisi perempuan yang membakar suaminya sendiri yang juga berprofesi sebagai polisi karena korban kerap menghabiskan uang untuk bermain judi online, menurut laporan CNNIndonesia.com, aksi pembakaran tersebut bermula dari cekcok yang terjadi oleh sepasang suami istri tersebut pada hari Sabtu (8/6). Berawal dari sang istri yang menanyakan tentang gaji ke-13 sang suami yang hanya sisa 800 ribu, sehingga ia menanyakan ke suaminya tentang penggunaan gaji ke-13 tersebut ke sang suami, singkat cerita cekcok antara suami dan istri tersebut tak terelakan dan berujung pada aksi pembakaran kepada sang suami tersebut.

Perjudian, menurut Kartono (2014), adalah pertaruhan secara sadar di mana suatu nilai atau sesuatu yang dihargai dipertaruhkan dengan harapan untuk mencapai hasil dan harapan tertentu dalam bentuk permainan, pertandingan, kompetisi, dan peristiwa lain yang mungkin terjadi atau tidak terjadi. Karena hasilnya tidak dapat diprediksi, banyak angan-angan yang muncul, yang terkadang tidak sesuai dengan harapan dan menyebabkan berbagai ketegangan pada setiap penjudi. Sebelum perjudian internet menjadi populer, sebagian besar perjudian dilakukan di arena pacuan kuda, kasino, dan lokasi lain yang secara khusus disediakan untuk tujuan ini. Suhendra (2018) mengklaim bahwa perjudian online adalah bentuk kecanduan, dengan mereka yang awalnya hanya mencoba-coba dan iseng dan kemudian menang merasa terdorong untuk mengulangi pengalaman tersebut dengan memasang taruhan yang lebih banyak dan lebih besar dengan keyakinan bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan, maka semakin tinggi pula hadiahnya. Selama pemain memiliki waktu luang untuk dihabiskan secara online, mereka dapat bertaruh di mana saja dan kapan saja. Selain itu, karena penjudi online tidak lagi memandang gender, wanita juga tertarik pada jenis permainan ini. Jumlah uang yang dipertaruhkan pelaku yang disimpan di rekening tabungannya, bersama dengan komputer, ponsel cerdas, dan jaringan internet yang digunakan untuk memfasilitasi perjudian online.

Menurut Risnawati, Prakoso, dan Prihatmi (2015), perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berpengaruh pada segala hal, mulai dari metode pembayaran hingga konsep permainan judi. Di masa lalu, peserta harus bertemu secara fisik untuk berpartisipasi dalam permainan judi; sebagai alternatif, mereka mungkin menggunakan uang sungguhan untuk melakukan pembayaran. Namun, permainan judi modern dapat memanfaatkan fasilitas dunia virtual, khususnya jaringan internet, yang memungkinkan mereka untuk dimainkan secara online tanpa pemain harus bertemu secara fisik dengan bandar atau

pemain lain. Saat bermain game judi online, Anda harus terampil menggunakan jaringan internet dan menjalankan rencana untuk memenangkan game judi online yang sebenarnya. Keuntungan bukanlah satu-satunya hal yang perlu dipertimbangkan. Mereka juga memanfaatkan mekanisme pembayaran online. Pemain yang menang dalam permainan kasino online akan mendapatkan keuntungan mereka dikirim kepada mereka sebagai transaksi elektronik, seperti transfer M-Banking. Perjudian modern difasilitasi oleh teknologi informasi dan komunikasi, yang membuatnya lebih menguntungkan bagi para penjudi online karena menghilangkan kebutuhan untuk pertemuan langsung. Selain itu, beberapa perusahaan perjudian online menyertakan promosi eksklusif, bonus pendaftaran, dan paket loyalitas, yang semuanya dapat meningkatkan nilai taruhan pemain. Pilihan lainnya adalah menetapkan jumlah taruhan minimum; beberapa di antaranya memungkinkan pemain yang memiliki anggaran terbatas untuk ikut serta dalam permainan online.

Kasus perempuan korban judi online terjadi di Cilacap, perempuan ini ajukan kredit menggunakan KTP tetangga sebagai modal untuk bermain judi online. Menurut laporan jateng.solopos.com, total ada sekitar 196 KTP milik tetangga pelaku yang digunakan untuk mengajukan kredit sebesar Rp800 juta. Uang sebesar itu digunakan tersangka untuk deposit judi slot online. pelaku, Tantri Dwi Rahayu, mengaku uang hasil kredit topengan itu dipergunakan untuk menutup utang dan bermain judi online. Kendati demikian, saat ditanya berapa jumlah utangnya, pelaku mengaku tidak mengingat besaran nilainya.

sebagai jenis perilaku abnormal yang terjadi di masyarakat. Perjudian internet adalah sesuatu yang dapat dikelola. Dengan bagian-bagian penyusunnya, masyarakat memainkan peran strategis dalam mengelola tindakan merugikan yang terjadi di lingkungan mereka (Suwendri, 2020). Pertama dan terutama, keluarga memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan nilai-nilai positif kepada anak-anak mereka dan anggota keluarga lainnya serta menahan diri dari perilaku menyimpang yang berbahaya saat menggunakan internet secara tidak berlebihan (Nurhanifa et al., 2020).

Oleh karena itu, berangkat dari fenomena yang peneliti lihat serta adanya ketertarikan peneliti dalam melakukan riset dalam topik ini, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz. Peneliti ingin menganalisis karakteristik sosial ekonomi Perempuan pelaku perjudian online dan awal keterlibatan dengan judi online.

2. Kajian Pustaka

Penelitian Terdahulu

Pada pembahasan ekonomi masyarakat, riset yang dilakukan oleh Asriadi, (2020) berjudul Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Perilaku judi online yang dilakukan adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi subject disebabkan oleh kebebasan subject membawa HP di sekolah.

Selanjutnya, Rina Susanti, (2021) menganalisis Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan. Dampak yang ditimbulkan dari aktivitas judi online Live Ding Dong yaitu perselisihan dalam rumah tangga, perselisihan antar warga, pencurian, hingga keresahan orang tua.

Penelitian oleh Syafrul Hadriansyah, (2016) Judi online ini ternyata dapat mengubah aktifitas sebagian pelajar dan mahasiswa, pelajar pada umumnya sepulang sekolah atau saat ada

waktu senggang bermain bersama teman-temannya sekarang bisa ditemukan di warnet-warnet sedang bermain judi online, begitupun mahasiswa.

Maka dari itu Achmad Zurohman dan rekan rekannya (2016) menyoroti judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki.

Dalam konteks yang lebih luas, Dika Sahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, Liyani Azizah Lingga, (2022) meneliti dampak sosial dari judi online yaitu malas bergaul dan cenderung terus bergantung ke judi online, dampak material yaitu jika mengalami kekalahan maka uang mereka akan hangus begitu saja.

Penelitian Lilis Wahkidi, Emilia Puspisatari, Mariyati, Tamrin, (2022) tentang semakin tinggi Tingkat kecanduan yang ada terhadap judi online, maka semakin tinggi pula tingkat kecemasan yang terjadi antara pengguna aplikasi judi online.

Zekel Calvin Ginting dan kolega (2023) meneliti faktor internal yang mempengaruhi meningkatnya pelaku judi online ialah ketidaksanggupannya pelajar dalam menyerap nilai dan norma yang sudah ada dan juga pelampiasan rasa kekecewaan dari pelajar pelaku judi online tersebut. Faktor eksternal nya adalah persoalan ekonomi dan pengaruh lingkungan Masyarakat

Rian Hari Ramadhan dan Qoni'ah Nur Wijayani, (2023) mengevaluasi perilaku komunikasi antar personal masing-masing mahasiswa kerap dipengaruhi oleh aktivitas dan penggunaan judi online mereka, dapat ditemukan juga bahwa judi online juga berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa.

Arga Dwi Praditya dan Moch. Iqbal, (2023) juga menekankan judi online ini memiliki faktor yang dapat mempengaruhi mahasiswa untuk terlibat ke dalam permainan judi berbasis online ini, adanya rasa penasaran dan ajakan untuk menghasilkan uang secara instan menjadi faktor utama

2.1 Perempuan Pelaku Perjudian Online

Saat membahas partisipasi wanita dalam perjudian online, perhatian akan terfokus pada perilaku yang *menyimpang* dari norma-norma sosial. Perilaku yang biasanya diklasifikasikan sebagai abnormal sebenarnya dapat mengambil banyak bentuk lain, tergantung pada konteks dan orang yang membentuk perilaku tersebut sejak awal. Seperti perempuan contohnya, Dimana Perempuan seharusnya belajar untuk membina keluarga dan untuk Menyusun masa depan yang lebih baik kelak, justru harus terjun ke dunia judi online karena ada berbagai faktor dan alasan yang dimilikinya. Dengan demikian, kita termasuk ke dalam kelompok yang menyimpang ketika kita melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh masyarakat. Pada dasarnya, norma adalah pernyataan tentang perilaku apa yang pantas atau tidak pantas dilakukan (Siahaan, 2009: 9).

Tidak selalu individu lain memiliki pendapat yang sama, bahkan ketika seseorang terlibat dalam perilaku yang dianggap tidak normal tetapi juga dilakukan oleh orang lain. Sama halnya dengan pria, beberapa orang memandang wanita yang terlibat dalam perjudian online sebagai sesuatu yang sangat negatif. Hal ini dapat terjadi sebagai akibat dari tanggapan yang dibuat terhadap perilaku abnormal oleh berbagai orang. Misalnya, kelompok ras, etnis, atau suku tertentu

memandang perjudian sebagai kebiasaan yang membantu menghabiskan waktu luang dan menyatukan anggota keluarga atau komunitas, sehingga tidak dipandang sebagai sesuatu yang tidak normal.

2.2 Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Fenomenologi penjudi online wanita adalah subjek dari penelitian kualitatif ini yang menggunakan teori fenomenologi, yang secara langsung berkaitan dan mendukung penelitian tentang topik ini. Teori fenomenologi Alfred Schutz mempertimbangkan dua faktor: aspek tindakan dan pengetahuan. Alfred Schutz berpendapat bahwa akal budi berfungsi sebagai mekanisme kontrol bagi kesadaran manusia dalam kehidupan sehari-hari, dan akal budi merupakan esensi dari pengetahuan dalam kehidupan sosial. Karena akal budi murni bersifat indrawi-melibatkan sentuhan, pendengaran, penglihatan, dan indera lainnya-akal budi selalu disertai dan dijembatani oleh proses mental dan kognitif. Dunia keseharian manusia adalah salah satu aspek pengetahuan yang termasuk dalam fenomenologi Alfred Schutz. Dunia keseharian adalah aspek yang paling mendasar dari eksistensi manusia, karena harilah yang mengukir semua kehidupan dan tindakan manusia.

Terdapat tatanan awal yang mendefinisikan konsep tatanan, dan tatanan ini membentuk tatanan berikutnya. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, realitas dipersepsikan oleh individu dan diberi makna subjektif yang membantu mereka memahami dunia (Berger & Luckmann, 1990: 28). Tindakan sosial sehari-hari adalah proses dimana makna dibangun (Cambell, 1990: 89). Penciptaan aktivitas sosial terjadi dalam dua tahap.

Menurut fenomenologi, individu secara aktif menginterpretasikan pengalaman mereka dan menggunakannya untuk mencoba memahami alam semesta. Fenomena yang muncul merupakan cerminan dari realitas, tetapi tidak berdiri sendiri karena memiliki makna yang lebih dalam yang harus dipahami. Husserl mengatakan bahwa tujuan fenomenologi adalah untuk meneliti fenomena manusia tanpa harus mempertimbangkan isu-isu yang berkaitan dengan penampilan, realitas yang sebenarnya, atau sebab-akibat.

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang diambil pada penelitian ini yaitu Fenomenologi Perempuan Pejudi Online, maka penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian secara kualitatif. Penelitian ini menggunakan perspektif teori Alfred Schutz yaitu Fenomenologi, sehingga dalam model pengambilan pendekatan kualitatif ini peneliti akan melakukan observasi lebih mendalam terkait adanya Fenomenologi Perempuan pejudi online. Dalam hal ini, peneliti akan menghubungkan antara fenomena yang terjadi dengan teori yang digunakan nantinya. Model wawancara terhadap subjek akan dilakukan demi mengumpulkan data yang relevan untuk dibahas di dalam penelitian ini.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini akan dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumen, berikut merupakan penjelasannya secara mendalam:

a. Observasi

Menurut Sujarweni (dalam Harwandi 2019), observasi adalah pengamatan dan dokumentasi gejala subjek penelitian secara sistematis. Sedangkan menurut (Morissa, 2019) Observasi adalah usaha untuk memahami suatu dunia sosial dengan cara peneliti masuk kedalamnya. Melalui observasi akan memperoleh pemahaman secara mendalam dalam aktivitas spontan masyarakat dalam mengambil suatu keputusan. Peneliti berencana akan melakukan observasi

disekitar tempat tinggal dari subjek penelitian untuk mengetahui kondisi sosial ekonomi dan bagaimana kondisi lingkungan disekitar tempat tinggal subjek.

b. Wawancara

Berdasarkan (Saptutyingsih and Setyaningrum 2019:103) wawancara adalah proses tanya jawab antara individu dan pewawancara yang diwawancarai dengan tujuan mendapatkan informasi, keterangan, atau pendapat tentang suatu masalah. Prosedur wawancara saat penelitian ini dilakukan adalah wawancara secara mendalam (*indepth interview*). Wawancara ini berdasarkan kedekatan peneliti dengan subjek. Sebelumnya peneliti telah berkenalan lewat media sosial, nantinya saat tiba di lokasi penelitian, peneliti akan berkenalan lebih dekat terlebih dahulu dengan subjek. Peneliti akan berinteraksi antara satu sama lain guna memudahkan peneliti untuk menggali informasi dari subjek sehingga peneliti dapat berpartisipasi langsung dengan subjek yang dikaji.

c. Studi Dokumen

Sugiyono (2015:140) mengatakan bahwa studi kepustakaan sangat penting untuk penelitian karena berkaitan dengan studi teoritis dan referensi yang mencakup norma, nilai, dan budaya dalam konteks sosial yang sedang dikaji. Hal ini menunjukkan bahwa setiap penelitian selalu berhubungan dengan literatur ilmiah yang ada. Dalam penelitian ini, temuan penelitian kepustakaan digunakan sebagai dasar teori, referensi, dan sumber informasi untuk mendukung penelitian Fenomenologi Perempuan Pelaku Perjudian Online.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Karakteristik Perempuan Pelaku Perjudian Online

Perempuan pelaku judi online yang diteliti menunjukkan bahwa fenomena ini didorong oleh kombinasi faktor sosial, ekonomi, dan teknologi. Karakteristik sosial ekonomi mereka beragam, dengan tekanan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan pengaruh media sebagai pemicu utama. Dampak yang dirasakan lebih banyak negatif, baik dari sisi keuangan, hubungan sosial, maupun kesehatan mental, meskipun beberapa subjek mengaku mendapat keuntungan finansial dalam jangka pendek. Seperti yang dialami oleh subjek penelitian pertama.

Mereka para perempuan ini terlibat dalam aktivitas judi online untuk mendapatkan penghasilan tambahan atau sebagai pelarian dari tekanan hidup, memanfaatkan akses mudah terhadap teknologi seperti smartphone dan internet. Faktor ekonomi memainkan peran dominan, terutama dalam bentuk penggunaan tabungan, gaji, atau bahkan pinjaman untuk berjudi. Perempuan dengan status pekerjaan informal atau ibu rumah tangga memiliki lebih banyak waktu luang, yang kerap dihabiskan untuk aktivitas ini. Dampaknya, selain kerugian finansial, juga mencakup tekanan sosial akibat stigma negatif, serta risiko gangguan psikologis seperti stres atau depresi. Fenomena ini mencerminkan tantangan yang dihadapi perempuan dalam konteks teknologi digital, terutama terkait kebutuhan pengawasan dan edukasi tentang dampak perjudian online (Suwendri, 2020; Nurhanifa et al., 2020).

Perempuan yang berpendidikan menengah, seperti lulusan SMA atau D3, mendominasi kelompok pelaku, dengan sebagian besar bekerja di sektor informal, sebagai ibu rumah tangga, atau sebagai karyawan dengan penghasilan rendah. Waktu luang yang dimiliki oleh ibu rumah tangga menjadi salah satu faktor pendorong, di mana perjudian online digunakan sebagai pelarian dari rutinitas domestik yang monoton. Kemudahan akses teknologi, seperti ponsel pintar dan internet, memperkuat keterlibatan mereka, didukung oleh desain platform judi online yang menarik, seperti permainan berbasis keberuntungan dan bonus promosi yang menggoda.

Selain tekanan ekonomi, faktor sosial dan psikologis juga memainkan peran penting. Perempuan sering menghadapi ekspektasi sosial untuk mendukung keluarga secara finansial,

meskipun bukan pencari nafkah utama. Dalam beberapa kasus, judi online menjadi medium untuk menghadapi isolasi sosial atau tekanan emosional. Ketergantungan emosional terhadap judi, diperkuat oleh fitur-fitur seperti cashback atau kemenangan kecil, sering kali memicu kecanduan. Akibatnya, perempuan yang terlibat dalam judi online tidak hanya menghadapi risiko kehilangan stabilitas ekonomi, tetapi juga tekanan psikologis yang berat seperti kecemasan dan depresi.

4.2 Awal Keterlibatan Dengan Judi Online

Perkembangan teknologi dan kemudahan akses internet telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan dan permainan. Salah satu dampak signifikan dari kemajuan ini adalah meningkatnya keterlibatan perempuan dalam judi online, sebuah fenomena yang sebelumnya lebih sering dikaitkan dengan laki-laki. Pada awalnya, perempuan cenderung enggan terlibat dalam aktivitas perjudian karena stigma sosial dan stereotip gender yang melekat. Namun, dengan munculnya platform judi online yang dirancang lebih inklusif dan ramah pengguna, perempuan mulai merasa lebih nyaman untuk mencoba pengalaman ini. Kemudahan akses melalui perangkat pribadi, seperti smartphone, memungkinkan mereka untuk bermain tanpa diketahui orang lain, sehingga memberikan rasa aman dari penilaian sosial.

Faktor lain yang berkontribusi adalah pemasaran yang menargetkan perempuan secara khusus. Banyak platform judi online mulai menawarkan permainan yang dianggap lebih menarik bagi perempuan, seperti slot dengan tema estetis, permainan kartu dengan desain modern, dan bahkan aplikasi dengan elemen gamifikasi. Selain itu, bonus pendaftaran, hadiah eksklusif, dan promosi yang dikemas menarik sering kali menjadi daya tarik tambahan. Namun, sebagian besar keterlibatan perempuan dengan judi online bermula dari rasa penasaran, keinginan untuk mencari hiburan, atau bahkan kebutuhan untuk mengisi waktu luang. Di sisi lain, tekanan ekonomi atau keinginan mendapatkan penghasilan tambahan dalam waktu singkat juga menjadi alasan utama beberapa perempuan mencoba peruntungan dalam judi online.

Seiring waktu, keterlibatan ini bisa berkembang menjadi kebiasaan, terutama jika perempuan tidak menyadari risiko yang ada. Kehadiran fitur-fitur seperti "cashback" atau kemenangan kecil yang terus-menerus mendorong mereka untuk bermain lebih lama. Sayangnya, bagi sebagian perempuan, pengalaman ini berakhir dengan dampak negatif, seperti masalah finansial atau tekanan psikologis akibat kecanduan. Meskipun demikian, fenomena ini menunjukkan bagaimana dunia digital, termasuk judi online, telah meruntuhkan batas-batas yang sebelumnya dikendalikan oleh norma-norma tradisional. Kini, keterlibatan perempuan dalam judi online menjadi sebuah kenyataan yang memerlukan perhatian lebih, baik dari sisi regulasi maupun edukasi, untuk memastikan bahwa dampak buruk dapat diminimalkan.

Lebih jauh lagi, interaksi sosial di dalam kelompok atau komunitas perempuan juga memainkan peran besar dalam pembentukan minat mereka terhadap perjudian online. Banyak perempuan yang terpapar informasi melalui rekomendasi teman atau testimoni dari orang yang sudah lebih dulu terlibat dalam judi daring. Hal ini berperan dalam memperkuat keputusan mereka untuk bermain, karena adanya rasa ingin tahu atau ketertarikan terhadap pengalaman yang dibagikan. Selain itu, rasa takut ketinggalan atau FOMO (Fear of Missing Out) juga sering menjadi pemicu seseorang untuk mencoba bermain judi online.

Lingkungan sosial dapat memengaruhi perempuan untuk terlibat dalam perjudian online melalui beberapa cara. Pertama, tekanan teman sebaya sering kali menjadi salah satu faktor pendorong utama. Teman atau kenalan yang memperkenalkan perjudian online sebagai hiburan dapat mendorong perempuan untuk mencoba. Dalam banyak kasus, rasa ingin diterima dalam kelompok sosial atau keinginan untuk membuktikan diri menjadi pendorong awal keterlibatan mereka. Di beberapa komunitas, perjudian dapat diterima sebagai aktivitas

yang normal atau bahkan cara untuk mempererat hubungan sosial, meskipun secara legal dianggap menyimpang.

4.3 Sumber Daya Yang Digunakan Untuk Bermain Judi Online

a. Finansial

Dari subjek yang diteliti memanfaatkan penghasilan pribadi, tabungan, atau bahkan pinjaman untuk mendukung kegiatan perjudian online. Dalam beberapa kasus, tekanan sosial dan kebutuhan dari para subjek untuk tetap kompetitif atau terlibat dalam kelompok tertentu juga mendorong mereka mengambil risiko yang lebih besar dengan uang yang dimiliki. Subjek juga kerap kali menyisakan gaji nya hanya untuk diputar lagi dipergmainan judi online tersebut. Subjek penelitian keempat mengungkapkan.

b. Waktu

Sumber daya waktu menjadi aset berharga yang digunakan. Para subjek yang diteliti sering kali membagi waktu antara tanggung jawab rumah tangga, pekerjaan, dan hiburan, termasuk judi online. Platform judi yang tersedia 24/7 memudahkan mereka untuk bermain kapan saja, baik di sela-sela pekerjaan maupun di waktu luang. Banyak dari subjek yang menggunakan waktu luang diluar pekerjaan mereka untuk memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain judi online

5. Kesimpulan & Saran

5.1 Kesimpulan

Perempuan pelaku judi online umumnya berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah. Mereka memiliki akses ke teknologi, seperti ponsel pintar dan internet, yang memungkinkan keterlibatan mereka dalam judi online. Sebagian besar dari mereka memiliki pekerjaan dengan penghasilan rendah dan menganggap judi online sebagai cara instan untuk menambah penghasilan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai fenomena perjudian online, khususnya pada perempuan, sekaligus menjadi rujukan untuk kebijakan yang lebih inklusif dan solutif. Fenomena keterlibatan perempuan dalam perjudian online tidak hanya menggambarkan perubahan pola perilaku individu, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial-ekonomi yang semakin kompleks di era digital. Perempuan yang sebelumnya lebih dikenal sebagai sosok yang mendukung stabilitas keluarga kini menghadapi realitas baru akibat perkembangan teknologi dan tekanan hidup. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti dorongan ekonomi, kemudahan akses teknologi, serta pengaruh lingkungan sosial memainkan peran penting dalam memotivasi perempuan untuk terjun ke dunia judi online.

Namun, keterlibatan ini tidak lepas dari konsekuensi negatif yang signifikan. Ketergantungan pada judi online sering kali memicu ketidakseimbangan finansial, tekanan psikologis, dan bahkan degradasi hubungan sosial dalam keluarga maupun komunitas. Hal ini semakin diperburuk oleh kurangnya kontrol diri dan minimnya literasi digital yang mengakibatkan perempuan mudah terjerat dalam kebiasaan buruk tersebut.

Penelitian ini memberikan wawasan berharga bahwa judi online telah berkembang menjadi fenomena yang melintasi batas gender dan menciptakan tantangan baru bagi masyarakat modern. Oleh karena itu, perlu ada langkah konkret untuk memberikan edukasi, meningkatkan kesadaran tentang risiko judi online, serta menciptakan kebijakan yang lebih efektif dalam membatasi akses terhadap platform perjudian daring, terutama di kalangan perempuan. Dengan demikian,

penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur akademis tetapi juga berkontribusi dalam upaya mendorong perubahan sosial yang lebih baik di masa depan.

5.2 Saran

Memperkuat kampanye edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya perjudian online. Pemerintah dapat bekerja sama dengan lembaga pendidikan, organisasi masyarakat, dan media massa untuk menyebarkan informasi mengenai dampak buruk perjudian online, termasuk bagaimana hal tersebut dapat merusak keluarga, karier, dan kesehatan mental. Edukasi yang tepat akan membantu perempuan, khususnya yang rentan, memahami risiko dan konsekuensi dari perjudian.

Meningkatkan dukungan sosial bagi perempuan, terutama yang berisiko atau sudah terjerat dalam perjudian online. Masyarakat dapat mengadakan sesi konseling atau dukungan kelompok untuk mereka yang terdampak, yang tidak hanya memberikan bantuan praktis tetapi juga emosional dan mengembangkan kebijakan yang lebih ketat mengenai pengawasan dan regulasi perjudian online juga sangat diperlukan. Pemerintah dan lembaga terkait harus meningkatkan kontrol terhadap situs-situs judi online yang sering kali tidak terdeteksi dan tidak memiliki izin yang jelas. Pengawasan ini harus mencakup kampanye pemblokiran akses ke situs perjudian ilegal dan penyuluhan tentang risiko hukum yang dihadapi oleh para pelaku.

Daftar Pustaka

- [1] Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- [2] Anshori, I. (2018). Melacak state of the art fenomenologi dalam kajian ilmu-ilmu sosial. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(2), 165-181.
- [3] Aragay, N., Pijuan, L., Cabestany, À., Ramos-Grille, I., Garrido, G., Vallès, V., & Jovell-Fernández, E. (2021). Current addiction in youth: online sports betting. *Frontiers in psychiatry*, 11, 590554.
- [4] BONIECKI, P. (2016). Positioning of online betting services: A case study of finding the gap between companies' view versus customers' view.
- [5] Chóliz, M. (2016). The challenge of online gambling: the effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of gambling studies*, 32, 749-756
- [6] Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 20-25.
- [7] Hardiansyah, S., & Asriwandari, H. (2016). *Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- [8] Lopez-Gonzalez, H., Guerrero-Solé, F., Estévez, A., & Griffiths, M. (2018). Betting is loving and bettors are predators: A conceptual metaphor approach to online sports betting advertising. *Journal of Gambling Studies*, 34, 709-726.
- [9] Praditya, A. D., & Iqbal, M. (2023). Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 8(2), 161-173.
- [10] Ramadhan, R. H. (2023). Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- [11] Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Albadharah*
- [12] Saputra, D. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 142.
- [13] Shabur, M. I. A., & Marnelly, R. (2022). Judi Sepak Bola Online pada Kalangan Mahasiswa Muslim di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(7), 1625-1632.
- [14] Susanti, R. (2021). JUDI ONLINE DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN: Online Gambling and Social Control of Rural Communities. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86-95.
- [15] Tedim, M. D. S. (2019). *Predicting fraud behaviour in online betting* (Doctoral dissertation).
- [16] Wahkidi, L., Puspitasari, E., & Tamrin, T. (2022). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN DENGAN TINGKAT KECEMASAN PELAKU JUDI ONLINE DI WILAYAH KECAMATAN TOROH. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2), 68-76.
- [17] Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162.