

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam pola hidup masyarakat, termasuk dalam hal hiburan dan aktivitas ekonomi digital. Internet yang semula diharapkan menjadi sarana produktif, dalam praktiknya juga dimanfaatkan untuk kegiatan yang menyimpang dari norma sosial maupun hukum, salah satunya adalah praktik judi online. Judi yang semula dilakukan secara langsung kini beralih ke bentuk digital yang lebih mudah diakses melalui aplikasi, situs daring, dan media sosial, sehingga menimbulkan tantangan baru dalam pengawasan sosial.

Fenomena judi online telah menjangkau berbagai kalangan masyarakat, termasuk di daerah-daerah yang bukan merupakan pusat kota besar. Salah satu tempat yang menjadi titik konsentrasi aktivitas ini adalah warung kopi, yang dalam konteks masyarakat Indonesia, khususnya di Jawa, tidak hanya berfungsi sebagai tempat konsumsi minuman, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial dan budaya. Warung kopi menjadi tempat berkumpulnya masyarakat lintas usia, terutama kalangan muda dan pekerja informal, yang kemudian menjadikan tempat ini sebagai ruang santai sekaligus arena hiburan alternatif. Namun demikian, di balik fungsi sosial tersebut, terdapat dinamika penyimpangan berupa praktik perjudian digital

yang dilakukan secara terbuka, bahkan terkesan telah menjadi bagian dari keseharian.

Dalam pengamatan lapangan, praktik judi online di warung kopi bukanlah fenomena yang tersembunyi. Para pelanggan sering kali terlihat memainkan aplikasi perjudian seperti slot online, taruhan bola, atau permainan chip Higgs Domino. Hal inilah yang terjadi di beberapa warung kopi Kota Kediri. Aktivitas ini bahkan dilakukan secara komunal, di mana satu pelanggan bisa mengajak yang lain, berbagi teknik bermain, hingga saling menjual chip atau koin digital. Fenomena ini menunjukkan adanya proses pembiasaan perilaku menyimpang melalui interaksi sosial yang intens, sebagaimana dijelaskan oleh teori asosiasi diferensial yang menyebutkan bahwa perilaku menyimpang dapat dipelajari dalam lingkungan sosial melalui komunikasi dan imitasi perilaku orang terdekat.²

Daya tarik judi online tidak terlepas dari janji kemenangan cepat dan iming-iming keuntungan finansial. Dalam kondisi ekonomi yang sulit, terutama pasca pandemi, banyak individu yang mencari alternatif penghasilan dengan cara instan. Judi online pun muncul sebagai pelarian atau "jalan pintas" untuk meraih uang, meskipun disertai dengan risiko kerugian besar. Fenomena ini juga diperparah oleh rendahnya literasi digital dan minimnya pengawasan dari pihak berwenang, baik dari aspek hukum maupun sosial. Menurut H. Kartono, judi merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang yang memiliki daya tarik karena sifatnya yang

² Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012, 203

menegangkan, penuh harapan semu, dan memunculkan ilusi penguasaan terhadap keberuntungan.³

Salah satu karakteristik yang mencolok dari pelaku judi online di warung kopi adalah bahwa sebagian besar dari mereka tidak menganggap aktivitas tersebut sebagai bentuk pelanggaran hukum maupun norma agama. Mereka memandang perjudian digital sebagai hiburan, tantangan, atau bahkan sebagai "pengisi waktu luang" yang wajar. Di sinilah terjadi konstruksi sosial baru terhadap praktik menyimpang, yang dalam pandangan masyarakat setempat telah mengalami normalisasi. Warung kopi sebagai ruang publik lokal, berfungsi ganda di satu sisi sebagai tempat interaksi sosial yang positif, di sisi lain menjadi wadah berkembangnya subkultur perjudian digital.

Fenomena ini menjadi penting untuk dikaji, karena menyangkut tentang harmonisasi kehidupan di masyarakat. Penelitian ini hendak memahami bagaimana pelanggan warung kopi di Kota Kediri mengalami, membentuk, dan mereproduksi makna terhadap judi online yang mereka lakukan, serta bagaimana dinamika sosial di ruang warung kopi turut memperkuat keberlanjutan praktik tersebut. Penelitian ini juga menjadi relevan sebagai bentuk kontribusi dalam memahami gejala sosial yang terjadi di akar rumput, sekaligus menjadi refleksi bagi pendekatan penanggulangan yang lebih humanis di ruang digital.

³ Kartini Kartono. *Patologi Sosial*. (Jakarta: Rajawali Press, 2010), 180.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana fenomena judi online di kalangan pelanggan warung kopi di Kota Kediri?
2. Bagaimana dampak sosial dan ekonomi bagi pelanggan warung kopi di Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan fenomena judi online di pelanggan warung kopi di Kota Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan dampak sosial dan ekonomi bagi pelanggan warung kopi di Kota Kediri.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah gambaran mengenai faktor seseorang khususnya pelanggan warung kopi bisa terdorong untuk melakukan perjudian online.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan masyarakat khususnya pelanggan warung kopi dalam mencegah terjadinya perjudian online.

E. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mencari sumber pustaka yang dinilai hampir memiliki kesamaan topik. Adapun beberapa sumber penelitian yang dijadikan bahan pertimbangan dalam penelitian ini, akan diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zhaky Ramadhan dengan judul “Dampak Judi Online terhadap Perekonomian Keluarga di Kalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare,” Fakultas Ushuluddun, Adab dan Dakwah IAIN Parepare, 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak terjadinya judi online terhadap perekonomian keluarga serta untuk mengetahui penanggulangan judi online di kalangan masyarakat Kecamatan Bumi Harapan Kota Parepare. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah mengenai topik tentang perjudian online serta dampaknya. Sedangkan perbedaannya adalah mengenai terori, metode serta subjeknya.⁴
2. Penelitian berikutnya dilakukan oleh M. Rizqi Al Farauq dengan judul “Fenomena Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin,” Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sriwijaya,

⁴Muhammad Zhaky Ramadhan, *Dampak Judi Online terhadap Perekonomian Keluarga di Kalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare*, (Parepare: Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, IAIN Parepare, 2024).

2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami tentang apa yang melatarbelakangi serta makna dari judi slot online yang dilakukan oleh mahasiswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah mengenai toik dan subjeknya. Sedangkan perbedaan terletak pada teori serta objeknya.⁵

3. Penelitian yang dilakukan oleh Enthoh Ahmad Ichwan Jamiel dengan judul “Perilaku Menyimpang Judi Onlie di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs *Pragmatic Play* di Pandeglang, Banten). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena udi online yang dilakukan oleh remaja kota Tebing Tinggi memiliki bnanyak dampak buruk, dari sosial, maupun psikisnya. Mereka terlalu asik main hp sendiri, secara materi uang sudah terkuras hingga berdampak dan selalu berfikir bagaimana cara mendapatkan uangnya kembali dengan cara apapun, sehingga psikisnya sangat mudah terganggu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah pada topik pembahasan, sedangkan perbedaannya terletak pada metode, teori serta objek yang akan diteliti.⁶
4. Penelitian dari Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, & Syifa Nabilah Ilham yang berjudul "Fenomena judi online di daerah jakarta

⁵M. Rizki Al Farauq, Fenomena Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa di Desa Pangkalan Benteng Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyusasin, (Banyuasin: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Brawijaya, 2023).

⁶Dika Sahputra, “Dampak Judi Online terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi),” *Jurnal: Bimbingan dan Konseling Islam*. Vol. 6, No. 2, (November, 2022).

selatan." *Perspektif* 2.2 (2022). Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana fenomena judi online di daerah Jakarta Selatan dan bagaimana dampaknya terhadap individu yang terlibat dalam permainan judi online. Banyak orang yang tergiur untuk mengikuti permainan judi online karena hasilnya yang instan tanpa memikirkan kerugian yang akan mereka dapatkan. Maka dari itu, artikel ini juga akan memuat tentang faktor penyebab individu terjerumus dalam judi online dan dampaknya, serta bagaimana pekerja sosial berperan dalam fenomena judi online. Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada fenomena judi online sebagai bentuk penyimpangan sosial yang berkembang pesat dalam masyarakat digital. Keduanya menyoroti bahwa judi online muncul sebagai bentuk perilaku menyimpang yang kian marak akibat kemudahan akses internet, iming-iming keuntungan cepat, dan lemahnya kontrol diri individu. Selain itu, kedua penelitian sama-sama membahas dampak yang ditimbulkan, baik secara ekonomi, psikologis, maupun relasi sosial. Perbedaan penelitian ini terdapat pada lokasi penelitian dilakukan di wilayah Jakarta Selatan dengan cakupan masyarakat urban yang heterogen. Sementara itu, skripsi ini memfokuskan kajian pada pelanggan warung kopi di Kota Kediri

sebagai komunitas sosial spesifik yang menjadi ruang berlangsungnya praktik judi online secara terbuka.⁷

5. Penelitian dari Septu Haudli Bakhtiar & Azizah Nur Adilah. "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.3 (2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menyebabkan game judi online Higgs Domino marak terjadi ditengah pandemi pada lingkungan mahasiswa KotaTanjungpinang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data yang didapatkan melalui hasil wawancara semi terstruktur secara mendalam berdasarkan pedoman wawancara serta pengembangan pertanyaan, observasi partisipatif dan dokumentasi. Dalam penelitian ini untuk menentukan informan menggunakan teknik *purposive sampling* atau terlebih dahulu menentukan kriteria informan. Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan fenomena maraknya penggunaan atau permainan gamejudi online Higgs Domino pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang yang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dapat disimpulkan bahwa para pemain Higgs Domino pertama kali mengetahui gameini dari teman, dan adanya komunikasi dan interaksi yang intens antar pemain yakni mulai dari

⁷ Bakhtiar, Septu Haudli, and Azizah Nur Adilah. "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.3 (2024): 1016-1026.

saling berbagi informasi tentang cara mengakses game ini atau mendownload, cara bermain, cara membeli dan menjual chip. Seperti apa yang disampaikan oleh teori *differential association* Edwin H. Shutterland, Sutherland mengemukakan dimana perilaku kriminal adalah sebuah perilaku yang mampu dipahami dan juga dipelajari dalam lingkungan sosial masyarakat. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya membahas fenomena judi online sebagai perilaku menyimpang yang muncul di tengah masyarakat digital, yang berkembang karena kemudahan akses, pengaruh lingkungan, dan daya tarik ekonomi instan. Sedangkan perbedaannya Penelitian tersebut berfokus pada mahasiswa di lingkungan warung Kota Tanjungpinang, sedangkan skripsi ini meneliti pelanggan warung kopi di Kota Kediri.⁸

⁸ Bakhtiar, Septu Haudli, and Azizah Nur Adilah. "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4.3 (2024): 1016-1026.