

Dampak Perjudian *Online Slot* di Kalangan Pemuda Terhadap Semangat Kerja di Kecamatan Cisalak

Gaha Angun Mangkudilaga¹, Angger Saloko²

Universitas Islam Nusantara

JL. Soekarno-Hatta No. 530 Bandung, Indonesia

gahaangunm@gmail.com¹ anggersaloko@uninus.ac.id²

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the consequences of online slot gambling on the work spirit of youth in Cisalak District, Subang Regency. This study applies a qualitative approach to the form of descriptive research. The data collection methods used included observation and interviews, applying purposive sampling techniques for selecting informants. Data analysis was carried out by adopting an interactive model improved by Miles and Huberman. The results of the study show that young people in Cisalak District have knowledge about online slot gambling, and some of them have fallen into this practice, experiencing dependence which has resulted in decreased morale.

Keywords: *Online slot gambling, work enthusiasm, youth*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni guna menggambarkan konsekuensi dari perjudian slot *online* pada semangat kerja pemuda di Kecamatan Cisalak, Kabupaten Subang. Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif pada bentuk penelitian deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi dan wawancara, dengan menerapkan Teknik purposive sampling untuk pemilihan informan. Analisis data dilakukan dengan mengadopsi model interaktif yang ditingkatkan oleh Miles serta Huberman. Hasil studi memperlihatkan bahwa pemuda di Kecamatan Cisalak memiliki pengetahuan tentang perjudian slot *online*, dan sebagian dari mereka telah terjerumus dalam praktik tersebut, mengalami ketergantungan yang mengakibatkan penurunan semangat kerja.

Kata kunci: *Judi online slot, semangat kerja, pemuda*

PENDAHULUAN

Dalam era ini, kemajuan Ilmu Pengetahuan serta Teknologi (IPTEK) terus meningkat pesat, dan salah satu bentuk kemajuannya adalah melalui kemunculan internet. Menurut definisi yang tercantum pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), internet yakni suatu jaringan komunikasi elektronik yang terhubung berbagai fasilitas serta jaringan komputer di seluruh dunia melalui satelit ataupun telepon. Hal tersebut membawa perubahan yang berdampak besar dalam kehidupan umat manusia diseluruh penjuru dunia, baik dari kalangan atas hingga bawah. Tentunya, perkembangan IPTEK tersebut mempunyai pengaruh yang beragam bagi masyarakat, baik secara negatif ataupun positif. Dengan memanfaatkan infrastruktur internet, setiap individu mempunyai kesempatan serta kapasitas guna

mengakses informasi serta berkomunikasi secara global, tanpa terbatas oleh waktu atau lokasi. Selain itu, internet juga memudahkan setiap orang dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, seperti membaca berita, mengirim email, bahkan melakukan transaksi jual-beli atau perbuatan hukum lainnya tanpa harus bertemu langsung. Namun, di balik manfaatnya, kehadiran internet juga membawa masalah baru, salah satunya adalah meningkatnya risiko kejahatan *online*, seperti pencemaran nama baik, pornografi, dan perjudian (Dikdik. et.al. 2009: 5).

Perjudian *online* adalah bentuk perjudian yang berlangsung di platform internet dengan memanfaatkan uang sebagai bentuk taruhannya. Di dalamnya, aturan main dan jumlah taruhan ditetapkan oleh individu yang terlibat, menggunakan perangkat elektronik yang terhubung ke internet sebagai media transaksinya. Aktivitas perjudian ini dilakukan melalui berbagai aplikasi yang telah dirancang khusus, seperti mesin slot digital, poker virtual, dan juga dalam bentuk taruhan pada berbagai acara olahraga, serta variasi perjudian *online* lainnya yang tersedia. Sedangkan Menurut Oktaviyani (2018:1) Perjudian adalah fenomena yang tidak dapat disangkal keberadaannya di dalam masyarakat, dan bukanlah hal baru dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Praktik perjudian sudah ada pada zaman dahulu sampai saat ini. Perkembangan perjudian dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk aspek ekonomi dan sosial. Dengan evolusi zaman, perjudian telah mengalami beragam mekanisme dan strategi variasi bentuknya. Umumnya, perjudian dianggap sebagai tindakan yang melanggar hukum.

Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, permainan judi yakni aktivitas di mana peluang memperoleh keuntungan tergantung pada faktor keberuntungan semata, tanpa memperhitungkan keterampilan atau keahlian pemain. Praktik perjudian melalui mesin slot merupakan salah satu bentuk perjudian di mana pemain menggunakan mesin slot untuk menguji keberuntungan mereka dalam memperoleh hadiah. Konsep dasar dari perjudian slot melibatkan aksi pemain menarik tuas atau menekan tombol putar untuk memutar gulungan yang mengandung berbagai simbol. Tujuan utama dari perjudian slot adalah untuk menyusun simbol-simbol tertentu pada garis pembayaran yang telah ditetapkan, sehingga pemain dapat menerima pembayaran sesuai dengan tabel pembayaran yang terdapat pada mesin tersebut. Setiap kombinasi simbol menawarkan tingkat pembayaran yang beragam, dan beberapa mesin slot dilengkapi dengan fitur bonus atau simbol khusus seperti Wilds dan Scatters, yang dapat meningkatkan peluang pemain untuk memperoleh hadiah yang lebih besar (Pratama, 2023).

Ketersediaan situs judi *online* tanpa filter dapat meningkatkan resiko keterlibatan anak-anak dan remaja khususnya pada kalangan pemuda dalam aktivitas perjudian. Hal ini bisa menimbulkan pengaruh negatif pada perkembangan dan perilaku mereka. Pemuda lebih rentan terlibat dalam fenomena ini, sebab pada rentang usia pemuda sering kali timbul motivasi guna mencari tahu serta mencoba hal-hal baru yang menyebabkan kecanduan pada hal baru tersebut salah satunya fenomena perjudian *online slot* ini. Kecanduan judi *online slot* membuat pemuda menggunakan lebih banyak waktu di depan komputer atau ponsel pintar sehingga

menghambat interaksi sosial dan menurunnya rasa peduli pada diri sendiri dan kehidupannya. Dalam ketentuan Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Kepemudaan dijelaskan bahwa pemuda merujuk kepada warga negara Indonesia yang berusia antara 16 hingga 30 tahun, yakni masa penting pada proses perkembangan serta pertumbuhan. Seharusnya pada rentang usia tersebut pemuda mengisi waktunya dengan kegiatan-kegiatan positif dan bermanfaat, tetapi dengan adanya fenomena judi *online* ini membuat semangat kerja pemuda menurun, sehingga menyebabkan meningkatnya angka pengangguran seperti saat ini.

Munculnya situs judi *online* yang tanpa filter membuat kondisi tersebut dapat menghawatikan masa depan pemuda jika mereka terlibat dalam perjudian *online* maka hal ini harus ditindak lanjuti lebih dalam, dari kondisi tersebut maka penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terhadap kondisi pemuda yang terlibat dalam kasus perjudian *online*. Maka untuk hal ini penulis berencana akan melakukan penelitian di Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang berdasarkan hasil pra survei sebelumnya yang dimana melihat kondisi pemuda disana banyak yang terlibat dalam kegiatan perjudian *online*. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, kajian ini akan membahas terkait: (1) Tingkat keterlibatan pemuda dalam perjudian *online* slot (2) Faktor-faktor yang menyebabkan pemuda terlibat dalam perjudian *online* slot dan (3) Dampak perjudian *online* slot terhadap semangat kerja pemuda.

METODE PENELITIAN

Studi ini memanfaatkan tekni kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sugiyono (2010:6) Menguraikan penggunaan metode penelitian kualitatif untuk menginvestigasi fenomena yang terjadi secara alami, di mana penelitian ini tidak memaksakan interpretasi dari peneliti dalam mengumpulkan data, tetapi berdasarkan perspektif dari sumber data itu sendiri. Pendekatan penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan peristiwa dengan menggunakan metode ilmiah (Moloeng, 2010). Kajian ini dilaksanakan di Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang. Metode pengumpulan data yang diterapkan pada studi ini yakni wawancara serta observasi. Observasi, seperti yang dijelaskan oleh Bugin (2001:142), adalah proses pengumpulan data yang alami yang merupakan langkah pertama dalam melakukan penelitian. Observasi melibatkan penggunaan indra penglihatan sebagai alat utama, bersama dengan indra lain seperti pendengaran, penciuman, rasa, dan sentuhan. Dengan demikian, observasi adalah kemampuan seseorang untuk mengamati dan menggunakan panca inderanya, didukung oleh panca indra lainnya. Wawancara merupakan Prosedur penting untuk mendapatkan informasi yang akurat. Menurut (Sendani, 2023) wawancara bisa dilakukan antar individu ataupun kelompok. Informan dalam kajian ini terdiri dari pemuda yang ada di Kecamatan Cisalak yang ditentukan dengan memanfaatkan Teknik *random sampling*. Teknik analisis data memakai model interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari tahapan menyeleksi data, menyajikan data, serta menarik simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Keterlibatan Pemuda Dalam Perjudian *Online* Slot

Permainan slot *online* menjadi favorit di kalangan semua orang pada saat ini. Seperti yang disebutkan oleh Nabila (2022), perjudian daring merupakan aktivitas permainan yang melibatkan pertaruhan uang atau aset berharga, dan dapat dimenangkan oleh siapa pun melalui platform internet. Pratama (2023) menjelaskan bahwa judi slot merupakan salah satu jenis perjudian di mana para pemain memanfaatkan mesin slot guna menguji keberuntungan mereka pada meraih keuntungan. Budiman (2022) menyebutkan bahwa prinsip dasar dari judi slot adalah permainan yang juga dikenal sebagai sloter. Pemuda adalah istilah yang mengacu pada kelompok usia muda dalam suatu masyarakat. Namun, definisi tepat tentang usia pemuda bisa bervariasi di berbagai konteks budaya dan sosial. Secara umum, pemuda merujuk pada orang-orang yang berada dalam rentang usia remaja hingga awal dewasa, sering kali dari sekitar 16 hingga 30 tahun.

Menurut Abdillah (2010:134), pemuda merujuk pada individu yang telah mencapai kematangan, baik pria maupun wanita. Mereka sering kali dianggap sebagai generasi penerus bangsa dan merupakan harapan bagi kemajuan negara mereka. Generasi muda yang berkualitas yakni mereka yang mampu berkembang serta tumbuh menjadi individu yang mandiri serta unggul dalam melaksanakan tanggung jawab mereka. Pemuda di Kecamatan Cisalak banyak terlibat perjudian *online* slot, dimana mereka mengenal perjudian *online* slot diantaranya melalui media sosial (Facebook, Instagram, Tiktok), pengaruh lingkungan, dan ajakan teman. Mereka sudah mengenal dan bermain judi *online* slot kurang lebih selama 1bulan sampai 4tahun. Banyak dari mereka biasanya menghabiskan waktu untuk bermain judi *online* slot selama 1-4jam dalam satu hari.

Faktor-Faktor yang Menyebabkan Pemuda Terlibat Dalam Perjudian *Online* Slot

Banyaknya keterlibatan pemuda dalam permainan judi *online* slot ini menyebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya:

1. Faktor Sosial atau Ekonomi

Faktor ekonomi merujuk pada semua aspek yang terkait dengan situasi finansial, sulitnya mendapatkan lapangan pekerjaan membuat para pemuda memilih jalan pintas untuk mencari penghasilan untuk mencari uang banyak dengan cara yang mudah serta cepat. Salah satu cara adalah dengan memainkan slot judi daring, namun alih-alih mendapat keuntungan yang besar judi *online* slot justru menimbulkan permasalahan baru.

Menurut Anwar et.al (2013), keterbelakangan ekonomi dapat menjadi faktor yang mempengaruhi masalah bagi orang yang berjudi, karena fenomena-fenomena yang kompleks dan saling berhubungan menimbulkan ketimpangan mencolok dalam kemiskinan dan kesejahteraan, stagnasi, serta keterbelakangan relatif dibandingkan dengan negara-negara lain.

Dalam menganalisis kondisi sosial masyarakat, penting untuk memperhatikan bahwa tingkat kesejahteraan yang terkait dengan aspek ekonomi sering dilihat dari perspektif subjektif yang bersifat kondisional. Ini mengindikasikan bahwa karakteristik individu dalam menghadapi kehidupan, yang erat kaitannya dengan kepribadian mereka seperti sikap apatis, pengeluaran berlebihan, dan ketergantungan pada keberuntungan, memiliki dampak langsung terhadap pilihan hidup yang pasif. Dari kondisi ini, muncul keinginan untuk melakukan perbuatan pidana seperti berjudi, baik secara langsung maupun melalui media elektronik (*online*).

2. Faktor Lingkungan

Selain faktor ekonomi, lingkungan pun memiliki pengaruh yang besar terhadap tingkah laku seseorang, salah satu narasumber menyatakan bahwa penyebab dia bermain judi *online* itu akibat dari rasa penasaran yang timbul dari melihat orang-orang disekitar lingkungannya yang bermain judi *online* slot, sehingga dia terpengaruh untuk bermain judi *online* slot.

3. Faktor Kesempatan

Dengan perkembangan IPTEK yang sangat pesat, memudahkan seseorang mengakses internet, bahkan tidak sedikit orang memanfaatkannya untuk kegiatan kegiatan yang kurang tepat seperti bermain judi *online* slot. Permainan judi *online* slot sangat sederhana dan cukup mudah dimainkan, sehingga siapa saja dapat berkesempatan untuk bermain judi *online* slot tersebut.

4. Faktor Situasional

Faktor-faktor yang bisa memicu partisipasi dalam perjudian termasuk tekanan dari rekan-rekan sebaya, kelompok, atau lingkungan sosial. Tekanan ini bisa membuat individu yang sebelumnya tidak tertarik pada perjudian merasa terdorong untuk ikut serta demi menjaga hubungan sosial mereka dan tetap terlibat dalam lingkaran pergaulan yang luas. Selain itu, strategi pemasaran yang menonjolkan kemenangan oleh operator perjudian juga menciptakan kesan bahwa berhasil dalam perjudian yakni hal yang biasa, mudah, serta dapat dicapai oleh siapa saja meskipun sebenarnya peluang untuk menang sangat kecil.

5. Faktor Kemenangan atau Keuntungan

Kemenangan adalah faktor yang mendorong orang untuk berjudi, di mana persepsi penulis adalah tentang bagaimana mereka mengevaluasi peluang menang yang mereka dapatkan dari berjudi. Pemain yang sulit berhenti umumnya mempunyai persepsi yang keliru mengenai kemungkinan menang. Mereka sering kali yakin akan menang meskipun estimasinya sangat kecil, karena keyakinan yang didasarkan pada ilusi bahwa jika mereka belum menang sekarang, mereka pasti akan menang di kesempatan berikutnya, dan seterusnya.

Dampak Perjudian *Online Slot* Terhadap Semangat Kerja Pemuda

Bermain judi *online slot* secara terus-menerus berdampak pada semangat kerja pemuda. Menurut Hasibuan (2013:94), semangat kerja merujuk pada motivasi dan dedikasi seseorang pada menjalankan tanggungjawabnya dengan penuh tanggung jawab serta disiplin untuk mencapai kinerja yang optimal. Hal ini tercermin dari sikap positif dan optimis seseorang dalam menjalankan tugasnya dengan semangat. Sementara menurut Panggabean (2014:50), faktor-faktor yang memengaruhi semangat kerja mencakup kondisi lingkungan kerja, beban kerja, dan sistem kompensasi. Perjudian *online slot* memberikan dampak yang sangat besar dalam kehidupan pemuda, dampak tersebut diantaranya kerugian secara materi, waktu dan Kesehatan mental, tidak sedikit pemuda yang terganggu mentalnya akibat dari kecanduan bermain judi *online slot*, dan tidak sedikit pula mengalami perceraian, selain itu juga perjudian *online* memberikan pengaruh terhadap semangat kerja pemuda, dan tidak jarang seseorang memilih berhenti bekerja akibat kecanduan judi *online slot* tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan yang cepat dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada saat ini mengakibatkan berbagai transformasi dalam kehidupan masyarakat, yang membawa dampak yang bervariasi, baik yang bersifat positif maupun negatif. Dampak positif dari perkembangan IPTEK diantaranya dengan adanya internet yang banyak membantu masyarakat dalam aktivitas sehari-hari, seperti jual beli yang sekarang ini marak dilakukan secara *online* melalui platform-platform di media sosial, lalu internet juga mempermudah aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar jarak jauh, dan juga dengan internet kita dapat merasakan manfaat dengan mudahnya berinteraksi dengan jarak jauh tanpa harus bertemu, hal-hal diatas merupakan dampak positif dari adanya internet.

Tetapi dibalik banyaknya dampak positif, internet juga membawa dampak yang negatif, diantaranya yaitu marak terjadi kejahatan sosial yang dilaksanakan oleh orang-orang yang tidak bertanggungjawab seperti penipuan, pornografi, hingga judi *online*. Seperti yang kita ketahui kemudahan mengakses situs tanpa filter akan membuat masyarakat mudah terpengaruh, terlebih lagi bagi kelompok usia muda. Pemuda biasanya lebih mudah terpengaruhi oleh hal-hal yang baru, yang dianggap menarik sehingga mereka ingin mencoba hal tersebut dan akhirnya ikut terjerumus dalam fenomena judi *online*.

1. Ada beberapa factor yang menyebabkan pemuda terjerumus dalam fenomena judi *online slot*, seperti diantaranya: Faktor sosial atau ekonomi
2. Faktor kesempatan
3. Faktor lingkungan
4. Faktor situasional
5. Faktor kemenangan atau keuntungan

Faktor-faktor diatas merupakan hal-hal yang menjadi pemicu terlibatnya pemuda dalam kegiatan judi *online* slot. Faktor yang pertama yaitu faktor sosial atau ekonomi, dimana biasanya masyarakat dikalangan perekonomian rendah menjadikan kegiatan judi *online* slot tersebut sebagai jalan pintas mencari profit maksimal dengan modal minimal dalam waktu yang singkat. Tetapi pada kenyataannya kegiatan judi *online* slot itu justru banyak menimbulkan permasalahan yang baru, seperti kerugian materi, dan menjadi alasan hancurnya hubungan keluarga.

Faktor yang kedua yaitu factor lingkungan, dimana lingkungan mempunyai peran dalam kehidupan seseorang, baik dan buruk perilaku tergantung kepada lingkungan yang ia tempati. Yang ketiga yaitu factor kesempatan, yaitu karena mudahnya mengakses internet menjadikan pemuda merasa memiliki kesempatan untuk melakukan judi *online* dengan memperoleh keuntungan. Keempat situasional dapat menjadi salah satu alasan seseorang melakukan perjudian *online* slot karena mendapat tekanan dari seseorang atau kelompok yang membuat mereka akhirnya terlibat judi *online*. Dan factor terakhir yaitu factor kemenangan atau keuntungan, karena terpengaruh oleh keuntungan yang sangat besar sehingga seseorang terlibat dalam perjudian.

Perjudian *online* slot tentunya berpengaruh terhadap semangat kerja, karena secara tidak langsung perjudian membuat seseorang mejadi malas untuk bekerja dan menggantungkan harapannya terhadap permainan judi *online* dan tidak jarang mereka memilih berhenti melakukan pekerjaan yang selama ini mereka tekuni, walaupun mereka mengetahui peluang kemenangan dalam judi tidak sebanding dengan peluang kekalahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Taufik. (2010). *Pemuda dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Jalan Sutra.
- Anwar, Yesmil & Adang, 2013, *Kriminologi*, Refika Aditama, Bandung
- Budiman, S. B. (2022). Membongkar Setelan Seting Sistem Judi Slot *Online* Olympus Kakek Zeus, Ga Semua Pemain Tahu. <https://seputarcibubur.pikiran-rakyat.com/ekonomi-bisnis/pr-1785244350/membongkar-setelan-seting-sistem-judi-slot-online-olympus-kakek-zeus-ga-semua-pemain-tahu>
- Bugin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Dikdik, M. et.al. (2009). *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi, Cetakan kedua*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hasibuan S.P. (2013). *Manajemen Sumber Daya manusia*. Bandung: Bumi Aksara
- KBBI VI Daring. (2016). *Internet*. Retrieved from: kbbi.kemendikbud.go.id
<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/internet>
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nabila, Farah. (2022 08 02). Apa Itu Judi *Online* dan Alasan Kominfo Masih Meloloskannya Daftar PSE. Retrieved from: suara.com
<https://www.suara.com/news/2022/08/02/151653/apa-itu-judi-online-dan-alasan-kominfo-masih-meloloskannya-daftar-pse>
- Oktaviyani, Putri. (2018). *Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta*. Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hal:1
- Panggabean. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Ghalia
- Pratama, Rizky L. (2023,07 22). Apa itu Judi Slot?. Retrieved from: <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidanya?page=all>
- Riadi, Muclisin. (2020 08 22) Pengertian, Aspek, Indikator dan Cara Meningkatkan Semangat Kerja. Retrieved from: kajianpustaka.com
<https://www.kajianpustaka.com/2020/08/semangat-kerja.html>
- Sendani, Anugerah A. (2023 06 13) Pengertian Wawancara dan Jenis-Jenisnya, Pahami Sesuai Kebutuhan. Retrieved from: liputan6.com
<https://www.liputan6.com/hot/read/5307945/pengertian-wawancara-dan-jenis-jenisnya-pahami-sesuai-kebutuhan>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. hal.6 dan hal.32
- Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 ayat 1 UU Kepemudaan
- Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 303 KUHP tentang Pidana Perjudian *Online*.