

Judi Online sebagai Ancaman Keamanan Non-Tradisional: Analisis Strain Theory dan Respon Negara Indonesia terhadap Adiksi Digital

Julia Rezeki¹, Muhammad Naufal Afif²

¹Universitas Paramadina, Jakarta Selatan,

²Universitas Indonesia, Depok

julia.rezeki@students.paramadina.ac.id¹, afifmnaufal@gmail.com²

ABSTRACT

This study examines online gambling as an emerging non-traditional security threat in Indonesia by integrating criminological perspectives, Strain Theory and General Strain Theory, with a state-centric approach in International Relations. Through interviews, field observations, and policy document analysis, the research uncovers how economic pressure, emotional distress, and social normalization drive individuals toward digital gambling addiction. The findings reveal that personal vulnerabilities escalate into broader societal risks, challenging the capacity of state institutions to respond effectively. By mapping these micro-to-macro dynamics, the study exposes the urgent need for a more holistic national strategy, one that moves beyond enforcement and addresses the psychosocial roots of digital gambling.

Keywords : Online Gambling, Non-Traditional Security, Strain Theory, General Strain Theory, State-Centric Approach.

ABSTRAK

Studi ini mengkaji perjudian online sebagai ancaman keamanan non-tradisional yang sedang berkembang di Indonesia dengan mengintegrasikan perspektif kriminologi, yaitu Strain Theory dan General Strain Theory, dengan pendekatan yang berpusat pada negara (state-centric approach) dalam Hubungan Internasional. Melalui wawancara, observasi lapangan, dan analisis dokumen kebijakan, penelitian ini mengungkap bagaimana tekanan ekonomi, tekanan emosional, dan normalisasi sosial mendorong individu menuju kecanduan judi digital. Temuan studi menunjukkan bahwa kerentanan personal dapat berkembang menjadi risiko sosial yang lebih luas, sehingga menantang kapasitas institusi negara untuk merespons secara efektif. Dengan memetakan dinamika mikro-ke-makro ini, studi ini menyoroti kebutuhan mendesak akan strategi nasional yang lebih holistik, yang bergerak melampaui sekadar penegakan hukum dan menangani akar psikososial dari perjudian digital.

Kata kunci : Judi Online, Keamanan Non-Tradisional, Strain Theory, General Strain Theory, Pendekatan Berpusat pada Negara (State-Centric).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah dinamika sosial dan ekonomi masyarakat secara signifikan, terutama di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Internet, penetrasi smartphone, dan perluasan sistem pembayaran elektronik menghasilkan berbagai peluang sekaligus tantangan baru yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi digital. Di tengah perubahan tersebut, judi online menjadi salah satu fenomena yang tumbuh secara cepat dan meluas, memanfaatkan anonimitas ruang digital, kemudahan akses, dan jaringan server lintas batas. Studi global menunjukkan bahwa pertumbuhan platform perjudian daring

meningkat tajam di Asia Pasifik, dengan nilai transaksi melebihi USD 70 miliar pada tahun 2023 (Statista, 2024). Di kawasan Asia Tenggara, peningkatan akses internet, migrasi ekonomi, dan urbanisasi turut menciptakan kondisi sosial yang memperkuat keterlibatan masyarakat dalam aktivitas perjudian daring (Chin et al., 2021). Fenomena ini mendorong perhatian berbagai lembaga internasional seperti UNODC, Europol, dan Interpol yang menempatkan judi online sebagai bagian dari kejahatan digital serta ekonomi bayangan (*shadow economy*) yang terus berkembang.

Dalam konteks Indonesia, judi online berkembang menjadi isu nasional dengan kompleksitas sosial, ekonomi, dan digital. Laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2024 menunjukkan bahwa lebih dari 600.000 warga Jakarta teridentifikasi terlibat dalam transaksi perjudian daring dengan nilai perputaran dana mencapai lebih dari Rp 3 triliun. PPATK juga menemukan pola transaksi terstruktur melalui penggunaan e-wallet, rekening penampung, serta jaringan perantara digital yang beroperasi di berbagai daerah. Di sisi yang sama, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melaporkan pemblokiran lebih dari 1,6 juta situs dan konten judi online sejak tahun 2023. Kompleksitas ini menunjukkan bahwa judi online bukan sekadar aktivitas ilegal yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari ekosistem digital yang melibatkan platform lintas negara, teknologi finansial, serta jaringan perantara yang terus beradaptasi dengan regulasi pemerintah (Kominfo, 2024).

Selain aspek digital, judi online turut memiliki konsekuensi sosial yang luas. Berbagai studi sosiologis menunjukkan bahwa perjudian daring berkaitan dengan tekanan ekonomi rumah tangga, kerentanan sosial kelas menengah ke bawah, dan perubahan pola konsumsi digital yang semakin intensif (Nugroho & Prasetyo, 2023; Santoso, 2022). Studi psikologi klinis dan psikiatri juga mengidentifikasi bahwa adiksi judi online memiliki karakteristik yang serupa dengan gangguan penggunaan zat, termasuk gangguan kontrol impuls, pengambilan keputusan berisiko, serta distorsi kognitif dalam mempersepsikan peluang kemenangan (Grant & Chamberlain, 2022; Ioannidis et al., 2019). Laporan Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM) pada tahun 2024 mencatat peningkatan jumlah pasien yang mengakses layanan kesehatan jiwa terkait kecanduan judi online. Kondisi ini menunjukkan bahwa judi online terkait erat dengan isu kesehatan mental masyarakat, perubahan dinamika keluarga, serta tekanan sosial-ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari perspektif kriminologi, perilaku penyimpangan yang berkaitan dengan judi online tidak dapat dilepaskan dari tekanan sosial, ekonomi, dan emosional yang dialami individu. *Strain Theory* yang dikembangkan oleh Robert K. Merton (1938) menyoroti kesenjangan antara tujuan sosial yang dilegitimasi, seperti keberhasilan ekonomi dan stabilitas finansial, dengan akses yang terbatas untuk mencapainya secara legal. Dalam kondisi demikian, individu terdorong mencari mekanisme alternatif yang dianggap mampu memberikan peningkatan ekonomi secara cepat. Sementara itu, *General Strain Theory (GST)* yang dikembangkan Agnew (1992) memperluas pemahaman strain dengan memasukkan tekanan emosional, hilangnya dukungan sosial, konflik keluarga, dan pengalaman negatif lainnya sebagai faktor

yang mendorong individu melakukan perilaku adiktif atau menyimpang. Studi-studi empiris menunjukkan bahwa kombinasi antara tekanan ekonomi, stres hubungan interpersonal, kesepian sosial, dan normalisasi perjudian di lingkungan sosial dapat berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan masyarakat dalam judi online (Lee & Hsu, 2020; Wardle et al., 2021). Model teoretis ini memberikan landasan penting untuk memahami judi online sebagai fenomena yang berkaitan dengan dinamika psikososial individu.

Pada tingkat yang lebih luas, judi online juga dapat diposisikan sebagai bagian dari ancaman keamanan non-tradisional. Konsep keamanan non-tradisional yang berkembang dalam kajian Hubungan Internasional merujuk pada ancaman non-militer yang mengganggu kesejahteraan publik, stabilitas sosial, dan ketahanan negara. Kerangka ASEAN Political-Security Community (APSC) 2025 menempatkan kejahatan siber, kejahatan keuangan, dan adiksi digital sebagai bagian dari risiko transnasional yang membutuhkan keterlibatan aktif negara dalam penanganannya (ASEAN Secretariat, 2015). UNODC juga mengklasifikasikan judi online sebagai salah satu bentuk kejahatan yang berkembang melalui sistem digital dengan karakteristik lintas batas, penggunaan identitas anonim, serta keterlibatan jaringan kriminal yang sulit dilacak. Di Indonesia, fenomena ini berkaitan langsung dengan berbagai sektor, termasuk stabilitas ekonomi rumah tangga, ketahanan keluarga, keamanan digital, dan kesehatan mental masyarakat. Oleh karena itu, kajian mengenai judi online tidak hanya relevan dari sisi sosiologis atau psikologis, tetapi juga sebagai isu kebijakan publik dan keamanan nasional.

Dalam kerangka keamanan negara, pemerintah Indonesia memiliki peran penting dalam merespons judi online melalui regulasi digital, pemantauan transaksi keuangan, dan layanan kesehatan publik. Berbagai lembaga seperti PPATK, Kominfo, Kementerian Kesehatan, OJK, dan Polri memiliki mandat yang berbeda dalam menangani aspek-aspek tertentu dari fenomena ini. Struktur respons negara ini mencerminkan pendekatan state-centric yang menempatkan pemerintah sebagai aktor utama dalam menjaga keamanan digital dan stabilitas sosial. Namun demikian, literatur menunjukkan bahwa isu judi online membutuhkan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan aspek kriminologi, psikologi, ekonomi digital, dan keamanan non-tradisional untuk memahami kompleksitasnya secara utuh (Caballero-Anthony, 2016; Karim & Swartz, 2021). Penelitian ini disusun dalam kerangka tersebut, dengan fokus pada integrasi perspektif kriminologi melalui Strain Theory dan General Strain Theory, serta perspektif keamanan non-tradisional dalam Hubungan Internasional guna memetakan konteks penyebab, karakteristik ancaman, dan posisi negara dalam fenomena judi online di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus multi-sumber untuk memahami fenomena judi online sebagai ancaman keamanan non-tradisional. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali pengalaman subjektif para pelaku, tekanan sosial yang mereka hadapi, serta dinamika struktural

yang melatarbelakangi keterlibatan mereka dalam judi online, sekaligus memetakan respons negara melalui institusi kesehatan dan regulasi digital. Penggunaan studi kasus multi-sumber memungkinkan peneliti mengintegrasikan temuan lapangan melalui wawancara dan observasi dengan dokumen kebijakan dan laporan resmi dari lembaga pemerintah serta publikasi akademik.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi lapangan, dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan terhadap dua kelompok informan, yaitu informan ahli dan informan pelaku. Informan ahli dalam penelitian ini adalah dr. Kristiana Siste Kurniasanti, Sp.KJ, Kepala Departemen Psikiatri FKUI-RSCM, yang memberikan penjelasan mengenai karakteristik adiksi judi online, kondisi psikologis pasien, serta kesiapan layanan rehabilitasi dalam sistem kesehatan mental di Indonesia. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap dua pelaku judi online yang identitasnya disamarkan sebagai WP dan EF, untuk memahami riwayat keterlibatan mereka dalam judi online, tekanan sosial dan ekonomi yang mereka alami, serta pengalaman mereka dalam proses rehabilitasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, sehingga peneliti dapat mengeksplorasi isu-isu yang muncul secara alami dari respons para informan.

Selain wawancara, penelitian ini juga melibatkan observasi lapangan terhadap konteks kehidupan kedua pelaku judi online tersebut. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana tekanan ekonomi, dinamika keluarga, pola konsumsi digital, dan kondisi lingkungan sosial berperan dalam membentuk perilaku berjudi. Observasi ini memberikan gambaran langsung mengenai keseharian pelaku yang relevan dengan konsep strain dalam Strain Theory dan General Strain Theory, seperti tekanan finansial, konflik relasi keluarga, hingga kebiasaan digital yang memicu perilaku adiktif.

Pengumpulan data juga dilakukan melalui studi dokumentasi. Dokumen yang dianalisis meliputi laporan PPATK mengenai perputaran dana dan jumlah pemain judi online, data pemblokiran situs dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, dokumen kebijakan Kementerian Kesehatan terkait layanan kesehatan jiwa dan rehabilitasi adiksi digital, serta laporan klinis dari RSCM mengenai jumlah dan karakteristik pasien adiksi judi online. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan publikasi akademik nasional dan internasional yang relevan, termasuk studi mengenai kriminologi, adiksi digital, kejahatan siber, dan keamanan non-tradisional. Studi literatur tersebut berfungsi untuk memperkuat kerangka teoretis dan menempatkan fenomena judi online Indonesia dalam konteks yang lebih luas.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola-pola kunci dalam data. Proses analisis dilakukan secara bertahap, dimulai dengan reduksi data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumen; kemudian pengkodean terhadap tema-tema seperti tekanan ekonomi, konflik keluarga, pola penggunaan teknologi, karakteristik adiksi, hingga respons negara; dan selanjutnya kategorisasi temuan berdasarkan kerangka Strain Theory, General Strain Theory, dan konsep keamanan non-tradisional. Pendekatan ini

membantu menyusun pemahaman yang sistematis mengenai hubungan antara faktor mikro (individu dan lingkungannya) dan faktor makro (kebijakan negara).

Validitas penelitian dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumen resmi untuk memastikan konsistensi dan keandalan data. Selain itu, seluruh identitas pelaku dalam penelitian disamarkan untuk menjaga kerahasiaan dan menerapkan etika penelitian kualitatif. Partisipasi informan dilakukan secara sukarela dengan persetujuan penuh, dan proses pengumpulan data mengikuti standar etika yang berlaku dalam penelitian sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strain Theory & General Strain Theory (GST)

Strain Theory yang diperkenalkan Robert K. Merton (1938) menjelaskan bahwa perilaku menyimpang merupakan respons terhadap ketidakseimbangan antara tujuan budaya yang dilegitimasi, seperti kesuksesan finansial, dan akses individu terhadap sarana legal untuk mencapainya. Ketika peluang sosial dan ekonomi tidak tersedia secara merata, individu mengalami kondisi strain, yaitu ketegangan psikososial yang mendorong mereka mencari strategi alternatif, termasuk tindakan ilegal. Penelitian kontemporer menegaskan bahwa strain semakin terlihat dalam masyarakat urban modern yang ditandai kompetisi ekonomi tinggi, kenaikan biaya hidup, dan ekspektasi sosial yang meningkat (Messner & Rosenfeld, 2007; Broidy & Agnew, 2019). Kondisi ini membuat individu yang berada dalam tekanan cenderung melihat aktivitas seperti judi online sebagai “jalan pintas” untuk mencapai stabilitas ekonomi atau memenuhi standar sosial yang mereka rasakan.

Dalam konteks digital, Merton menyoroti lima mode adaptasi: (1) konformitas; (2) inovasi; (3) ritualisme; (4) retreatism; (5) pemberontakan. Kelimanya menggambarkan bagaimana individu merespons strain. Mode inovasi menjadi sangat relevan ketika individu menerima tujuan ekonomi masyarakat, tetapi menggunakan sarana tidak sah seperti judi online untuk mengejar tujuan tersebut (McGee, 2020). Studi empiris terbaru menunjukkan bahwa tekanan status sosial, tuntutan keluarga, dan pengaruh lingkungan sosial yang menormalisasi perjudian dapat mempercepat transisi individu dari konformitas menuju inovasi devian (Russell et al., 2018). Dengan demikian, Strain Theory memberikan landasan kuat untuk memahami bahwa judi online bukan sekadar perilaku menyimpang, melainkan manifestasi dari proses adaptasi terhadap ketegangan struktural, tekanan finansial, dan tuntutan sosial yang meningkat dalam kehidupan modern.

Sementara itu, *General Strain Theory* (GST) yang dikembangkan Agnew (1992, 2006) memperluas perspektif strain dengan memasukkan peran faktor emosional, interpersonal, dan kognitif. GST berargumen bahwa strain dapat muncul dari berbagai situasi: kegagalan mencapai tujuan, hilangnya stimulus positif (misalnya dukungan sosial), atau hadirnya stimulus negatif (misalnya konflik keluarga, tekanan ekonomi, atau kritik sosial). Strain ini menghasilkan emosi negatif seperti frustrasi, marah, dan kecemasan yang, dalam kondisi tertentu, mendorong individu memilih

coping maladaptif seperti adiksi judi online. Studi Ioannidis et al. (2019) misalnya, menunjukkan bahwa individu dengan tingkat stres tinggi cenderung mengembangkan perilaku gambling kompulsif sebagai mekanisme pelarian. Hal serupa ditegaskan Ferrari et al. (2022) yang menemukan bahwa tekanan emosional dan konflik interpersonal merupakan faktor kunci yang meningkatkan risiko keterlibatan dalam judi digital.

GST juga menekankan bahwa individu yang mengalami akumulasi tekanan cenderung mencari aktivitas yang memberikan emotional relief instan. Judi online menyediakan kondisi tersebut melalui sensasi kompetitif, ilusi kontrol, dan peluang kemenangan cepat yang memicu pelepasan dopamin, sehingga menciptakan siklus kompulsif. Selain itu, lingkungan sosial berperan besar dalam memperkuat strain. Normalisasi judi oleh kelompok pertemanan, tekanan sosial untuk mempertahankan citra finansial, atau hilangnya dukungan emosional dari keluarga dapat meningkatkan kecenderungan untuk menjadikan judi online sebagai coping mechanism. Dengan demikian, GST memahami judi online bukan hanya sebagai perilaku mencari keuntungan, tetapi sebagai strategi pelarian dari konflik emosional dan ketegangan interpersonal yang tidak terselesaikan.

Ketegangan Struktural Individu sebagai Titik Awal Ancaman Makro

Kesenjangan merupakan inti dari Strain Theory Merton (1938), yang menjelaskan bahwa deviasi terjadi ketika individu tidak mampu memenuhi ekspektasi sosial melalui cara-cara konvensional. Dalam kondisi demikian, judi online menjadi alternatif yang dianggap cepat, mudah, dan menawarkan harapan perubahan ekonomi instan tanpa meningkatkan beban kerja. Hasil wawancara terhadap WP dan EF menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam judi online berawal dari tekanan struktural (strain) yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. WP, meskipun memiliki pendapatan tinggi, berada dalam lingkungan sosial yang menuntut gaya hidup dan standar ekonomi yang lebih tinggi dari kapasitas aktualnya. Situasi ini menciptakan kesenjangan antara tujuan budaya seperti keberhasilan finansial, status sosial, dan stabilitas ekonomi dengan sarana legal yang tersedia untuk mencapainya.

Sementara itu, EF mengalami tekanan yang bersifat emosional dan interpersonal. Konflik domestik, pengeluaran rumah tangga yang tidak stabil, serta kurangnya dukungan sosial menciptakan kondisi psikologis negatif yang terus-menerus. General Strain Theory (GST) yang dikembangkan Agnew (1992) menyatakan bahwa strain yang bersumber dari hilangnya stimulus positif seperti dukungan pasangan atau stabilitas finansial, dan hadirnya stimulus negatif seperti konflik rumah tangga dan kecemasan, dapat memicu negative affect seperti kemarahan, frustrasi, dan putus asa. Reaksi emosional inilah yang kemudian mendorong EF memilih judi online sebagai bentuk emotion-focused coping untuk meredakan tekanan sesaat. Dalam pandangan GST, keputusan EF bukan sekadar pilihan rasional, tetapi respons psikologis terhadap kondisi emosional yang tidak tertanggulangi.

Ketegangan struktural yang dialami WP dan EF juga mencerminkan bagaimana tekanan sosial-ekonomi di masyarakat urban memperkuat kerentanan individu terhadap perilaku devian. Biaya hidup yang meningkat, tuntutan produktivitas, dan lemahnya jaminan sosial membuat individu semakin rentan mengalami strain kronis. Penelitian kontemporer menunjukkan bahwa tekanan ekonomi dan ketidakstabilan sosial merupakan prediktor signifikan keterlibatan dalam perilaku berisiko, termasuk judi online (Reith, 2019). Dengan demikian, kasus WP dan EF tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi representasi dari pola yang lebih luas di masyarakat Indonesia, terutama di kalangan kelas menengah rentan yang menghadapi tuntutan sosial lebih besar daripada dukungan struktural yang tersedia.

Dalam konteks ini, judi online berfungsi sebagai saluran pelarian (*escape mechanism*) yang terasa logis bagi individu yang berada dalam tekanan. Kemudahan akses, promosi agresif, dan ilusi peluang menang memperkuat persepsi bahwa judi adalah solusi cepat atas strain yang mereka hadapi. Kombinasi antara tekanan struktural dan mudahnya akses digital menciptakan kondisi ideal bagi individu untuk masuk ke perilaku devian. Oleh karena itu, ketegangan struktural tidak hanya memicu perilaku judi, tetapi juga membuka jalan bagi adiksi dan kerentanan sosial yang lebih besar.

Pembentukan Pola Adiktif dan Dampaknya terhadap Ketahanan Sosial

Perilaku WP dan EF menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam judi online berkembang dari respons awal terhadap tekanan hidup menjadi pola adiktif yang semakin sulit dikendalikan. Pada kedua kasus, proses adiksi terjadi melalui penguatan perilaku (*behavioral reinforcement*) yang dipicu oleh karakteristik platform judi digital, seperti kemudahan akses, kecepatan permainan, dan sistem hadiah yang dirancang menciptakan ketergantungan. Karakteristik ini selaras dengan temuan American Psychiatric Association (2022) yang memasukkan *gambling disorder* sebagai gangguan adiksi perilaku dalam DSM-5-TR. Pada WP, dorongan untuk terus bermain muncul dari keinginan mengejar kerugian (*loss chasing*), sedangkan EF menggunakan perjudian sebagai pelarian emosional dari tekanan rumah tangga. Kedua pola menunjukkan bahwa adiksi bukan muncul dari motif ekonomi semata, tetapi juga dari dinamika psikologis yang terus diperkuat oleh pengalaman bermain.

Adiksi ini membawa dampak signifikan terhadap fungsi sosial individu. Dalam kasus WP, konflik keluarga meningkat karena sumber daya ekonomi rumah tangga teralokasi pada perilaku berjudi, bukan pada kebutuhan domestik. Pada EF, adiksi memperburuk ketegangan dengan pasangan dan menurunkan stabilitas emosional, yang kemudian memengaruhi kemampuan mengelola peran sosial sehari-hari. Penelitian Dowling et al. (2016) menunjukkan bahwa adiksi judi berdampak langsung pada konflik rumah tangga, penurunan kualitas komunikasi, dan hilangnya kepercayaan antar anggota keluarga. Ketika kondisi ini berlangsung secara terus-menerus, fungsi keluarga sebagai unit ketahanan sosial menjadi terganggu, yang berpotensi memunculkan kerentanan sosial baru di tingkat komunitas.

Selain memengaruhi keluarga, adiksi judi online juga berdampak pada dimensi pekerjaan dan produktivitas. WP mengaku mengalami penurunan fokus kerja setelah mengalami kerugian besar, sedangkan EF kesulitan mengelola waktu dan tanggung jawab rumah tangga karena tekanan emosional yang meningkat. Hal ini sesuai dengan literatur yang menyatakan bahwa adiksi judi sering berasosiasi dengan penurunan produktivitas, absensi, dan gangguan fungsi kognitif (Sharman et al., 2019). Dengan demikian, dampak adiksi tidak hanya bersifat psikologis, tetapi turut memengaruhi kinerja sosial individu di lingkungan pekerjaan dan komunitas.

Lebih jauh, pola adiktif yang berkembang pada WP dan EF menunjukkan bahwa adiksi judi online memiliki implikasi sosial yang melampaui individu. Ketergantungan digital dan kehilangan kontrol yang dialami keduanya memperlihatkan bagaimana adiksi melemahkan kemampuan individu mempertahankan peran sosialnya. Ketika kemampuan tersebut menurun, risiko kerentanan tidak hanya menimpa individu, tetapi juga meluas pada jaringan sosial terdekat. Oleh karena itu, adiksi judi online harus dipahami sebagai masalah sosial yang kompleks, bukan sekadar pilihan perilaku individu. Pemahaman ini penting karena menunjukkan bagaimana persoalan yang bermula dari strain personal dapat berkembang menjadi beban sosial yang lebih luas dan memengaruhi ketahanan sosial masyarakat.

Normalisasi Lingkungan dan Perluasan Perilaku Judi Online

Normalisasi perilaku judi online dalam lingkungan sosial WP dan EF menjadi faktor penting yang memperkuat keterlibatan mereka dalam aktivitas tersebut. WP mengenal judi online melalui jejaring pertemanan bisnis yang secara rutin membicarakan kemenangan, rekomendasi platform, dan strategi bermain. EF diperkenalkan pada judi online oleh pasangan serta anggota keluarga yang telah lebih dulu terlibat. Lingkungan sosial seperti ini menciptakan persepsi bahwa judi adalah aktivitas yang lumrah dan diterima, sehingga menurunkan hambatan moral individu untuk memulai. Proses ini konsisten dengan teori social learning yang dikemukakan Akers (1998), yang menjelaskan bahwa perilaku menyimpang dipelajari melalui interaksi sosial, imitasi, dan penguatan dari kelompok sebaya.

Normalisasi tersebut diperkuat oleh dinamika digital yang membuat perjudian semakin mudah diakses dan semakin sering muncul dalam percakapan sehari-hari. Griffiths (2010) menegaskan bahwa kemunculan judi online di ruang digital mendorong terjadinya “normalisasi teknologi,” di mana perilaku berisiko dipandang sebagai bagian dari budaya internet modern. Dalam konteks WP dan EF, akses mudah ke situs judi, kehadiran iklan agresif, serta narasi tentang kemenangan orang lain menjadikan judi sebagai praktik yang tampak tidak berbahaya. Ketika lingkungan sosial memberikan validasi positif terhadap perilaku tersebut, individu lebih rentan menganggap judi sebagai aktivitas rekreasi normal, bukan tindakan berisiko.

Normalisasi juga berperan dalam memperluas penyebaran perilaku judi online dari satu individu ke jaringan sosial yang lebih luas. Diskusi sehari-hari tentang

pengalaman bermain, keberhasilan finansial yang dlebih-lebihkan, dan ajakan bermain bersama menciptakan efek “penularan sosial” (social contagion). Fenomena ini telah dibahas dalam literatur adiksi, di mana perilaku berisiko seringkali menyebar melalui mekanisme imitasi dan tekanan kelompok (Christakis & Fowler, 2009). Dalam kasus WP dan EF, penguatan sosial menjadi salah satu faktor yang mempertahankan pola adiktif dan mengurangi motivasi untuk berhenti. Lingkungan yang permisif membuat individu sulit mengambil jarak dari aktivitas yang pada dasarnya merugikan.

Dengan demikian, normalisasi tidak hanya menjelaskan bagaimana individu mulai berjudi, tetapi juga mengapa perilaku tersebut bertahan dan menyebar dalam masyarakat. Normalisasi berfungsi sebagai penghubung antara level mikro (perilaku individu yang dipengaruhi strain), dengan level meso (dinamika komunitas yang mendukung keberlanjutan perilaku). Faktor ini penting untuk menegaskan bahwa judi online bukan hanya fenomena psikologis, tetapi juga fenomena sosial yang berkembang melalui interaksi dan pengaruh lingkungan.

Keterlibatan Negara dalam Penanganan Judi Online: Antara Penindakan Struktural dan Kebutuhan Rehabilitasi

Meluasnya praktik judi online di Indonesia menempatkan negara dalam posisi yang tidak dapat lagi bersikap pasif. Fenomena yang berakar dari tekanan psikososial individu dan diperkuat oleh normalisasi lingkungan telah berkembang menjadi masalah sosial yang mengancam kesejahteraan publik dan stabilitas keluarga. Dalam perspektif keamanan non-tradisional, ancaman seperti adiksi, kerentanan ekonomi, dan ketidakstabilan keluarga termasuk kategori ancaman yang membutuhkan intervensi negara karena berdampak langsung pada human security dan ketahanan masyarakat (Caballero-Anthony, 2016). Dengan demikian, keterlibatan negara menjadi komponen penting dalam memahami bagaimana persoalan mikro dapat naik menjadi isu makro yang menuntut respons kelembagaan.

Pada tingkat penindakan digital, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menjadi aktor negara yang paling terlihat dalam penanganan judi online. Kominfo secara berkala memblokir jutaan situs perjudian daring melalui program internet governance nasional. PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) juga terlibat dalam pemantauan aliran dana mencurigakan yang terkait aktivitas perjudian, termasuk transaksi lintas batas yang mengarah pada jaringan operator asing. Polri melakukan penangkapan terhadap operator lokal, penyedia layanan pembayaran ilegal, serta perekrut anggota di berbagai daerah. Meskipun upaya ini menunjukkan kehadiran negara dalam ruang digital, efektivitasnya masih terbatas karena operator judi online dapat dengan cepat mengganti domain, menggunakan server asing, atau memanfaatkan celah pada sistem pembayaran digital. Sebagaimana dicatat oleh UNODC (2023), perjudian daring merupakan bagian dari cyber-enabled organized crime yang sulit ditangani dengan pendekatan penindakan nasional semata.

Di luar aspek penindakan, keterlibatan negara terlihat dalam layanan rehabilitasi, meskipun masih dalam tahap awal. Wawancara dengan dr. Kristiana Siste dari Departemen Psikiatri RSCM FKUI menunjukkan bahwa RSCM telah menerima peningkatan jumlah pasien dengan adiksi judi online dalam beberapa tahun terakhir. RSCM sebagai rumah sakit pendidikan nasional menyediakan asesmen psikiatri, terapi kognitif-perilaku, manajemen farmakologis, serta konseling keluarga. Suatu bentuk respons yang mencerminkan paradigma kesehatan publik dalam menghadapi adiksi. Pengakuan negara melalui institusi kesehatan bahwa judi online termasuk behavioral addiction sejalan dengan DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022), serta menandakan bahwa negara tidak lagi memandang perilaku ini hanya sebagai tindakan kriminal, tetapi sebagai kondisi psikologis yang membutuhkan rehabilitasi.

Namun demikian, kapasitas layanan rehabilitasi negara masih jauh dari memadai. Hingga kini, Indonesia belum memiliki pedoman nasional khusus untuk penanganan adiksi judi online, dan layanan rehabilitatif terpusat di rumah sakit besar seperti RSCM atau RSJ provinsi tertentu. Kementerian Kesehatan melalui laporan kesehatan jiwa (Kemenkes RI, 2022) mencatat bahwa layanan adiksi perilaku masih sangat terbatas, terutama di luar kota besar. Berbagai penelitian menegaskan bahwa tanpa intervensi rehabilitatif yang sistematis, individu dengan ketergantungan judi menghadapi risiko tinggi untuk mengalami relaps, peningkatan konflik keluarga, dan memburuknya kondisi emosional (Dowling et al., 2016). Ini menunjukkan bahwa pendekatan negara saat ini lebih menekankan aspek penindakan dibanding pemulihan psikososial, padahal temuan lapangan mengenai WP dan EF justru menegaskan bahwa akar persoalan terdapat pada tekanan emosional dan psikologis.

Di sisi preventif, negara telah melakukan beberapa kampanye edukasi publik tentang bahaya judi online. Namun upaya tersebut belum menyentuh kelompok paling rentan, seperti ibu rumah tangga berpendapatan rendah, pekerja informal, dan kelompok usia muda yang lebih intens menggunakan media digital. Rendahnya literasi digital dan persepsi bahwa judi adalah “hiburan” memperlemah efektivitas kampanye negara. Dalam kerangka keamanan non-tradisional, negara seharusnya menjalankan kebijakan preventif yang bertujuan memperkuat ketahanan sosial masyarakat melalui peningkatan literasi risiko, penggunaan teknologi aman, serta edukasi berkelanjutan (Acharya, 2018). Sayangnya, strategi ini belum menjadi prioritas dalam penanganan judi online di Indonesia.

Keterlibatan negara saat ini memperlihatkan adanya kesenjangan besar antara kebutuhan sosial dan kapasitas kebijakan. Negara berfokus pada penindakan melalui blokir dan razia, tetapi belum memberikan dukungan struktural bagi pemulihan individu dan keluarga terdampak. Padahal, sebagaimana ditunjukkan kasus WP dan EF, inti persoalan terletak pada strain psikososial, bukan semata akses ke platform digital. Dengan tidak menarget akar penyebab, negara rentan mengulang siklus penindakan yang tidak efektif, sementara masyarakat terus berada dalam kondisi rentan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa negara belum memosisikan judi

online sebagai ancaman multidimensional yang memerlukan koordinasi lintas-sektor antara kesehatan, sosial, digital, dan penegakan hukum.

Dengan demikian, keterlibatan negara menjadi titik penting dalam menjelaskan transisi dari masalah mikro menuju persoalan makro. Negara memasuki isu ini karena dampaknya telah meluas pada ketahanan keluarga, kesehatan mental, dan stabilitas sosial, yang merupakan tiga pilar penting keamanan non-tradisional. Kehadiran negara membuktikan bahwa judi online bukan sekadar bentuk penyimpangan perilaku, tetapi sebuah ancaman keamanan yang memerlukan respons sistematis, holistik, dan jangka panjang. Tanpa pendekatan yang terintegrasi, negara akan selalu berada dalam posisi reaktif terhadap masalah yang sebenarnya berakar pada tekanan psikososial masyarakat.

Respons Negara Lain terhadap Judi Online sebagai Ancaman Keamanan Non-Tradisional

Fenomena judi online tidak hanya menjadi persoalan di Indonesia, tetapi juga dihadapi oleh berbagai negara lain yang melihat adiksi judi digital sebagai ancaman terhadap kesehatan publik, ketahanan keluarga, dan stabilitas sosial. Perbandingan internasional ini penting karena menunjukkan bagaimana negara lain telah mengembangkan pendekatan yang lebih komprehensif dan terintegrasi, yang dapat menjadi acuan bagi Indonesia dalam memperkuat kapasitas kebijakan nasional. Dalam kajian keamanan non-tradisional, pembelajaran lintas-negara sangat relevan karena ancaman terhadap human security memiliki pola serupa di berbagai konteks sosial (Caballero-Anthony, 2016). Studi kasus dari Korea Selatan, Singapura, dan Australia memperlihatkan bahwa negara memiliki peran sentral tidak hanya dalam mengatur ruang digital, tetapi juga dalam menyediakan dukungan rehabilitatif dan perlindungan sosial.

Korea Selatan merupakan salah satu negara yang paling maju dalam mengintegrasikan penanganan judi ke dalam kerangka kesehatan masyarakat. Pemerintah Korea mendirikan National Center for Problem Gambling (NCPG) yang menyediakan konseling psikologis, terapi perilaku, hotline krisis, serta layanan intervensi keluarga. Negara juga menjalankan kampanye nasional berkala mengenai risiko judi digital dan dampaknya terhadap kesehatan mental. Penelitian Kim dan Lee (2021) menunjukkan bahwa Korea memandang gambling disorder sebagai ancaman terhadap stabilitas keluarga dan produktivitas tenaga kerja, sehingga kebijakan yang diambil bersifat multisektoral dan terkoordinasi. Pendekatan ini menegaskan bahwa adiksi judi tidak dapat diselesaikan hanya melalui penindakan, tetapi memerlukan sistem kesehatan publik yang kuat.

Singapura menawarkan model yang berbeda tetapi sama kuatnya, berfokus pada pencegahan melalui mekanisme kontrol sosial yang ketat. Melalui National Council on Problem Gambling (NCPG), Singapura menerapkan self-exclusion dan family exclusion orders yang memungkinkan individu atau keluarga memblokir akses ke seluruh fasilitas perjudian. Kebijakan ini diiringi dengan konseling gratis, literasi digital, dan kampanye publik masif yang menekankan risiko ekonomi dan psikologis

dari judi online (Lim, 2019). Singapura menempatkan judi online sebagai ancaman non-tradisional yang dapat mengganggu fungsi sosial dan ketahanan komunitas, sejalan dengan kerangka keamanan manusia. Dengan integrasi regulasi, rehabilitasi, dan edukasi, Singapura menunjukkan bahwa negara dapat menurunkan risiko adiksi melalui intervensi yang terstruktur.

Australia memiliki pendekatan yang paling agresif dan berbasis riset dalam menangani perjudian digital. Melalui Australian Gambling Research Centre (AGRC), pemerintah memantau secara nasional prevalensi adiksi, pola konsumsi digital, dan kerentanan sosial yang terkait judi online. Australia mewajibkan platform perjudian daring untuk menerapkan verifikasi identitas yang ketat, melarang metode pembayaran tertentu, serta menyediakan akses rehabilitasi gratis yang didanai negara (Hing et al., 2020). Negara tersebut memandang judi online sebagai ancaman terhadap public order dan social stability, sehingga kebijakan penanganannya dilakukan secara sistematis, mulai dari regulasi digital hingga penyediaan layanan pemulihan jangka panjang. Pendekatan berbasis bukti ini menunjukkan bahwa negara dapat secara aktif mengintervensi untuk mencegah kerusakan sosial yang ditimbulkan oleh adiksi.

Pembelajaran dari ketiga negara ini memperlihatkan pola yang konsisten: judi online diposisikan bukan hanya sebagai pelanggaran hukum, melainkan sebagai ancaman multidimensi yang memerlukan respons negara yang komprehensif. Negara-negara tersebut menekankan pentingnya integrasi antara penindakan digital, rehabilitasi kesehatan mental, literasi publik, dan dukungan keluarga. Jika dibandingkan dengan Indonesia, respons negara lain ini jauh lebih matang dan mencerminkan pemahaman yang kuat terhadap hubungan antara adiksi, kerentanan sosial, dan keamanan non-tradisional. Perbandingan ini menegaskan bahwa Indonesia perlu memperluas kebijakan penanganan judi online dari sekadar pemblokiran situs menuju pendekatan yang holistik dan berkelanjutan.

Dengan demikian, pembelajaran internasional menunjukkan bahwa negara memiliki peran yang sangat strategis dalam menangani judi online sebagai ancaman keamanan non-tradisional. Pendekatan lintas-sektor, perhatian pada rehabilitasi, dan integrasi antara kebijakan digital dan sosial merupakan praktik terbaik yang dapat menjadi contoh bagi Indonesia dalam membangun respons nasional yang lebih efektif dan humanis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kriminologi dan Hubungan Internasional dapat saling melengkapi dalam menjelaskan fenomena judi online sebagai persoalan multidimensi. Dari perspektif kriminologi, Strain Theory dan General Strain Theory memberikan landasan untuk memahami bagaimana tekanan ekonomi, konflik interpersonal, dan hilangnya dukungan sosial mendorong individu mencari mekanisme pelarian melalui judi online. Temuan lapangan terhadap WP dan EF memperlihatkan bahwa adiksi tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi merupakan reaksi terhadap ketegangan struktural dan emosional

yang tidak tertangani. Di sisi lain, teori-teori tersebut menjelaskan bahwa perilaku devian pada dasarnya berakar pada kondisi psikososial yang rentan, sehingga solusi tidak dapat semata-mata berbentuk penindakan hukum.

Dalam kajian Hubungan Internasional, judi online diposisikan sebagai bagian dari ancaman keamanan non-tradisional yang berdampak pada ketahanan keluarga, kesejahteraan psikososial, dan stabilitas masyarakat. Pendekatan human security memperluas pemahaman bahwa ancaman terhadap individu, seperti adiksi, kerentanan ekonomi, dan konflik domestik, pada akhirnya terakumulasi menjadi ancaman terhadap negara. Studi internasional menunjukkan bahwa adiksi judi telah direspons secara sistematis oleh berbagai negara melalui kebijakan rehabilitasi, literasi publik, dan regulasi digital, yang semuanya merupakan bentuk respons negara terhadap ancaman non-militer yang bersifat multidimensi.

Ketika kedua perspektif digabungkan, terlihat bahwa kriminologi menjelaskan mengapa individu memasuki perilaku devian, sementara Hubungan Internasional menjelaskan mengapa negara harus terlibat dalam menangani dampaknya. Dengan demikian, kontribusi teoretis utama penelitian ini adalah penegasan bahwa isu judi online tidak dapat dianalisis hanya pada tingkat mikro atau makro saja, melainkan melalui pemahaman yang menghubungkan tekanan psikososial individu dengan konsekuensi struktural yang lebih luas bagi masyarakat dan negara. Pendekatan ganda ini memperkuat argumen bahwa judi online merupakan ancaman multidimensi yang memerlukan analisis lintas-disiplin dan kebijakan negara yang komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, R. (1992). Foundation for a general strain theory of crime and delinquency. *Criminology*, 30(1), 47–87.
<https://doi.org/10.1111/j.1745-9125.1992.tb01093.x>
- Agnew, R. (2006). *Pressured into crime: An overview of general strain theory*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195131659.001.0001>
- Akers, R. L. (1998). *Social learning and social structure: A general theory of crime and deviance*. Northeastern University Press.
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed., text rev.; DSM-5-TR)*.
<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- ASEAN Secretariat. (2015). *ASEAN Political– Security Community Blueprint 2025*. <https://asean.org>
- Broidy, L., & Agnew, R. (2019). Gender and crime: A general strain theory perspective. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, 35(1), 40–56.
<https://doi.org/10.1177/1043986218810593>
- Buzan, B. (1991). *People, states and fear: An agenda for international security studies in the post–Cold War era (2nd ed.)*. Harvester Wheatsheaf.

- Caballero-Anthony, M. (2016). An introduction to non-traditional security studies: A transnational approach. SAGE.
- Chin, K.-L., et al. (2021). Online gambling in Southeast Asia: Socioeconomic factors and digital drivers. *Asian Journal of Criminology*, 16(3), 245–263. <https://doi.org/10.1007/s11417-020-09334-y>
- Christakis, N. A., & Fowler, J. H. (2009). *Connected: The surprising power of our social networks and how they shape our lives*. Little, Brown.
- Dowling, N. A., et al. (2016). The impact of gambling problems on families: A systematic review. *Addiction*, 111(11), 1787–1819. <https://doi.org/10.1111/add.13578>
- Dunn Caveltly, M. (2014). Cybersecurity: Norms, regulation, and compliance. In A. Klewes (Ed.), *The handbook of crisis communication*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781444314885.ch2>
- Europol. (2022). Internet organised crime threat assessment (IOCTA) 2022. <https://www.europol.europa.eu>
- Ferrari, G., et al. (2022). Emotional distress and digital gambling behaviour: A systematic review. *Addictive Behaviors*, 129, 107291. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107291>
- Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2022). Gambling disorder: Clinical features and treatment. *American Journal of Psychiatry*, 179(6), 421–432. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2021.21010029>
- Griffiths, M. (2010). Online gambling addiction: The role of structural characteristics. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9214-0>
- Ioannidis, K., Hook, R., Goudriaan, A. E., et al. (2019). Problem gambling and stress: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 6, 289–306. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00262-z>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). Laporan nasional kesehatan jiwa dan adiksi perilaku. Kemenkes RI. <https://www.kemkes.go.id>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). Laporan pemblokiran konten judi online 2023–2024. <https://www.kominfo.go.id>
- Kim, J., & Lee, K. (2021). Government approaches to online gambling addiction in South Korea. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 450–463.
- Lee, H.-C., & Hsu, S. (2020). Socioeconomic pressures and online gambling escalation. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 1–12. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00025>
- Lim, S. (2019). Singapore’s national problem gambling framework. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 9(1), 1–12.
- McGee, T. (2020). Revisiting Merton: Innovation and deviant adaptation in digital economies. *Crime and Deviance Review*, 45(3), 201–218. (Tanpa DOI)

- Messner, S. F., & Rosenfeld, R. (2007). *Crime and the American dream* (4th ed.). Wadsworth.
- Nugroho, A., & Prasetyo, D. (2023). Dampak sosial perjudian digital di Indonesia. *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 9(1), 55– 72. <https://doi.org/10.7454/jsi.v9i1.2011>
- PPATK. (2024). Laporan analisis transaksi keuangan terkait judi online 2024. <https://www.ppatk.go.id>
- Reith, G. (2019). *Addiction as consumption: The cultural politics of habitual behaviour*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198814634.001.0001>
- RSCM – Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo. (2024). Laporan klinis adiksi judi online. (Dokumen internal klinik; tidak memiliki URL publik.)
- Russell, A. M. T., et al. (2018). Problem gambling and strain: A sociological analysis. *Sociology Compass*, 12(6), <https://doi.org/10.1111/soc4.12582>
- Santoso, R. (2022). Digital lifestyle and household vulnerability in Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 26(2), 145– 162. <https://doi.org/10.22146/jsp.71641>
- Sharman, S., Murphy, R., Turner, J., & Roberts, A. (2019). Gambling disorder and cognitive impairment: A systematic review. *Addiction*, 114(1), 78– 93. <https://doi.org/10.1111/add.14414>
- Statista. (2024). Online gambling market revenue in Asia-Pacific 2018– 2023. <https://www.statista.com>
- UNODC. (2023). *Cyber-enabled crime: Global threat assessment*. <https://www.unodc.org>
- Walt, S. M. (1991). The renaissance of security studies. *International Studies Quarterly*, 35(2), 211– 239. <https://doi.org/10.2307/2600471>
- Wardle, H., et al. (2021). *Gambling and society: A public health perspective*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429278293>