

BAB II

FENOMENA BERMAIN JUDI *ONLINE* “SLOT” DI KALANGAN REMAJA

2.1 Judi di Indonesia

Perkembangan judi di Indonesia sendiri sudah bisa dilacak sejak masa kerajaan-kerajaan. Bahkan ketika Indonesia dijajah oleh Belanda, praktek perjudian mengalami perubahan yang cukup signifikan. Tak berhenti sampai masa penjajahan Belanda, ketika Indonesia merdeka perkembangan judi semakin beragam. Salah satu kebijakan kontroversinya adalah ketika praktek perjudian menjadi sesuatu yang legal pada masa orde baru. Praktek perjudian pada masa orde baru dikemas dengan sistem undian, yang seolah-olah bukanlah perjudian. Namun, banyak pihak menilai bahwa hal ini mengarah pada perjudian. Tulisan ini akan mengulas lebih jauh mengenai sejarah perjudian di Indonesia.

Praktek perjudian di masyarakat lokal merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Praktek perjudian ini berkembang seiring berjalannya waktu. Bahkan, jejak-jejak mengenai perjudian dapat kita lihat juga dalam legenda-legenda yang ada di masyarakat. Salah satu kisah yang cukup terkenal mengenai perjudian adalah ketika kelompok Pandawa melawan kelompok Kurawa. Diketahui bahwa dalam kisah Mahabharatha itu, kelompok Pandawa mengalami kekalahan dalam permainan judi dadu.

Dalam sejarah awal perjudian di Indonesia, bukti lain yang menggambarkan bagaimana praktek perjudian sudah melekat di masyarakat adalah catatan mengenai

adu ayam, atau sabung ayam. Bahkan, catatan mengenai perjudian adu ayam ini ditemukan pada banyak prasasti yang ada di Indonesia. Memang jenis aduan ayam ini merupakan hal yang sering kali ditemukan. Raffles menyatakan bahwa praktik perjudian dengan aduan ayam sudah sangat umum terjadi di masyarakat waktu itu. Pola perjudian dengan ayam ini juga jadi bahasan dalam Kitab Pararaton yang menjelaskan bahwa, Ken Arok sebelum menjadi Raja Singosari sering melakukan sabung ayam. Permainan judi sabung ayam ini agaknya menjadi salah satu jenis perjudian yang masih eksis hingga hari ini. Terutama di daerah-daerah perkampungan.

Marwati Djoened, dkk (2019) dalam buku berjudul *Sejarah Nasional Indonesia Jilid 2: Zaman Kuno* mengatakan bukti-bukti mengenai perkembangan judi ini juga dapat dilihat pada struktur pejabat di lingkungan Kerajaan Mataram. Sejarah awal perjudian di Indonesia mencatat bahwa, pada bagian kerajaan tersebut terdapat tuhan judi (juru judi) yang memiliki tugas untuk mengurus bandar judi. Tak hanya itu, juru judi juga bertugas dalam hal pengurusan pajak perjudian yang ada di lingkungan kerajaan tersebut. Melihat bagian khusus yang bertugas untuk mengurus bagian ini, dapat kita simpulkan bahwa perjudian dalam lingkungan kerajaan sebenarnya memiliki aturan tersendiri. Baik dalam hal perpajakan maupun para bandar-bandar.

Ketika VOC datang ke wilayah Batavia, waktu itu praktek perjudian dan rumah-rumah judi yang ada sudah menjadi hal yang lumrah. Perkembangan rumah-rumah judi di Batavia ini memang tidak bisa lepas dari kehadiran orang-orang Tionghoa di Batavia. Ketika bermigrasi dari negeri kelahiran mereka dan berpindah ke Hindia Belanda, kebiasaan-kebiasaan perjudian tersebut tak serta merta hilang begitu saja. Dalam sejarah awal perjudian di Indonesia, menjamurnya jumlah rumah-rumah judi di Batavia sebenarnya cukup menguntungkan bagi orang-orang Belanda waktu itu. Satu sisi orang-orang Tionghoa mendapatkan kesenangan dari perjudian, namun sisi yang lain orang-orang Belanda dapat menarik pajak dari perjudian tersebut.

Perkembangan dari rumah-rumah perjudian ini pun pada akhirnya tidak hanya merambah orang-orang Tionghoa, melainkan juga masyarakat pribumi.

Ketika Indonesia Merdeka, praktek perjudian memang tidak serta merta hilang. Praktek perjudian secara ilegal masih terus berkembang. Namun, pada sisi yang lain praktek perjudian legal pun turut berkembang. Salah satu praktek perjudian yang berbentuk undian dilakukan oleh Yayasan Rehabilitas Sosial. Permainan yang mendapat izin resmi dari pemerintah itu menawarkan hadiah yang cukup besar pada zaman itu.

Ketika Orde Baru berkuasa pun praktek perjudian yang legal ini masih terus berlanjut. Salah satunya adalah dengan munculnya program SDSB atau Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah. Samsudin Adlawi dalam buku berjudul “Makan Kapal Selamat” (2020), sesuai dengan namanya, SDSB merupakan kupon berhadiah untuk mereka yang membelinya. Kuponnya seperti voucher, terdapat angka dan nomor seri di bagian dalamnya. Selain SDSB, terdapat juga undian Porkas atau Pekan Olahraga Ketangkasan. Pola undian yang dilakukan oleh Pemerintah Orde Baru ini dikelola secara resmi oleh Departemen Sosial. Bagi masyarakat yang tertarik terhadap undian Porkas ini dapat membeli kupon seharga seribu rupiah. Porkas dan SDSB ini memang undian berkedok membantu kegiatan olahraga. Pengundian kupon setiap sepekan sekali melalui televisi dan radio. Peluang hadiahnya pun cukup menggiurkan, terutama bagi rakyat kecil. Bagi masyarakat yang ingin mendapatkan peluang lebih besar, dapat membeli lebih dari satu kupon. Setelah itu judi menjadi sangat erat dengan masyarakat, dimana judi juga sudah tergolong *pekat* (Penyakit Masyarakat). Penegakan juga sudah dilakukan secara hukum, dimana praktik judi sudah dilarang oleh pemerintah dan pemerintah juga melakukan tindakan tegas dengan membuat pasal perundang-undangan yang bisa menjerat pelaku serta bandar dengan hukuman berat.

2.2 Judi Online “Slot”

Era globalisasi juga memberikan dampak terhadap praktik judi di Indonesia, dengan adanya kemajuan teknologi yang membuat segala informasi dan kegiatan bisa dilakukan dengan sarana internet, judi juga terkena dampaknya. Saat ini judi sudah berevolusi menjadi judi *online*, dimana dapat diakses melalui *smartphone* dengan mudah menjadikan judi bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Faktor ketermudahan yang ditawarkan dengan disarana oleh internet tersebutlah yang membuat judi *online* menjadi sangat diminati. Judi online memiliki beragam bentuk, seperti contohnya judi *sport*, *blackjack*, judi bola dan yang saat ini sedang trend dikalangan remaja adalah judi *online* berbentuk slot. Untuk memainkan judi *online* “slot” cukup mudah, yang pertama hanya perlu menentukan situs dimana akan bermain, melakukan *top-up* untuk taruhan, lalu memasang taruhan, dan tinggal bermain dengan cara memasang taruhan perputaran. Tujuan dalam permainan slot adalah untuk mendapatkan simbol yang sama pada satu baris agar mendapatkan hadiah atau lebih sering disebut *jackpot*.

a) Memilih situs untuk bermain

Terdapat beberapa situs yang menyediakan ada permainan judi *online* “slot”, setiap menawarkan promo yang menarik agar dapat menarik perhatian calon pemain untuk bermain slot pada situs mereka. Tak jarang juga para pemilik situs judi *online* “slot” melakukan promosi atau *endorse* kepada public figure yang memiliki *eksposure* tinggi supaya dapat menarik pasar pemain judi *online* “slot” yang luas. Penawaran yang menjanjikan juga dilakukan oleh situs-situs judi *online* “slot”, dimana mereka biasanya menawarkan kemudahan untuk *withdrawal* atau proses pencairan dana yang mudah apabila sudah menang dan menawarkan hadiah yang sangat besar.

b) Melakukan *top-up*

Proses *top-up* pada permainan judi *online* “slot” adalah pemain melakukan pengisian saldo akun mereka pada situs judi slot, yang dimana nantinya saldo tersebut akan digunakan sebagai taruhan dalam bermain judi slot. Dalam praktik judi *online* “slot”, situs-situs penyedia layanan permainan judi slot juga memberikan kemudahan dalam pengisian saldo mereka. Biasanya dapat melalui cara transfer bank melalui *mobile banking* atau bisa juga menggunakan dompet digital seperti *dana*.

c) Memasang taruhan

Setelah melakukan pengisian saldo, pemain dapat memasang taruhan dalam situs judi online slot pilihan mereka. Untuk taruhan sendiri beragam, mulai dari 100 rupiah hingga 25.000 rupiah, tergantung pada keinginan pemain. Untuk taruhan tersebut digunakan sekali *roll* atau sekali putaran pada permainan slot.

d) Melakukan permainan judi *online* “slot”

Pemain dapat bermain dengan menentukan berapa kali putaran yang diinginkan, bisa bermain dengan cara otomatis dalam satu sesi permainan, biasanya terdapat pilihan ingin 10-1000 putaran, atau bisa dilakukan secara manual dengan klik tombol spin.

2.3 Fenomena Bermain Judi *Online* Di Kalangan Remaja

Dengan banyaknya pelaku praktik judi *online*, mirisnya didominasi oleh kelompok remaja. Dikutip dari suara.com, Menteri Kominfo (Komunikasi dan Informatika) Budi Arie mengatakan bahwa saat ini korban daripada judi *online* didominasi oleh remaja, dari rentang usia 17-20.



Padahal judi *online* memiliki dampak negatif kepada penggunaanya, salah satunya merupakan dampak adiktif atau kecanduan terhadap judi *online*. Awalnya remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi online, namun lama-kelamaan remaja akan kecanduan. Menurut Soleman (2008: 31) sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain permainan online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Pernyataan tersebut memperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, 2013), bahwa adapun dampak yang muncul dan disadari oleh para pelaku judi online ini antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi online. Selain itu

ada yang merasa bahwa karena keseringannya bermain judi online yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, maka bagi mereka hal tersebut mengganggu aktifitas bekerja dan belajar mereka. Bahkan selain itu masalah ekonomi ketika kalah juga menjadi dampak yang secara langsung dirasakan oleh para pemain judi online ini.

Tindakan kriminalitas yang dilakukan oleh remaja karena kalah bermain judi *online* juga sudah sangat banyak beredar di media sosial maupun portal berita. Salah satunya adalah kasus bunuh diri oleh pemuda 22 tahun asal desa Driyorejo. Dilansir dari lintasperkoro.com, JVC seorang pemuda 22 tahun ditemukan tewas gantung diri di warung rica-rica Nyambek di desa Driyorejo pada Jum'at siang, 5 Juli 2024. Ketika ditemukan terdapat sebuah handphone yang sengaja dihidupkan untuk merekam ke arahnya. Dari rekaman handphone JVC, diketahui alasan remaja tersebut bunuh diri adalah karena dimarahi oleh orang tuanya akibat bermain judi *online* “slot” dan akhirnya memiliki banyak hutang.

Selain kasus bunuh diri, terdapat pula kasus pencurian yang dilakukan oleh remaja akibat bermain judi *online*. Dilansir medan.kompas.com, sebanyak tiga remaja di Medan mencuri puluhan slop rokok, uang Rp. 1.5 juta rupiah dan 1 unit ponsel. Ketika ditangkap oleh kepolisian setempat, ketiga pelaku tersebut mengaku bahwa uang yang mereka curi untuk berjudi *online*. Selain kasus-kasus diatas, masih banyak kasus-kasus menyeret remaja karena bermain judi *online*. Misalnya seperti terlilit hutang pinjaman *online* (pinjol).