

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Judi merupakan salah satu bentuk perilaku yang secara hukum dilarang dan secara moral dipandang bertentangan dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat Indonesia. Dalam perspektif hukum, perjudian dikategorikan sebagai tindak pidana. Pada masa berlangsungnya pengalaman yang diceritakan informan penelitian ini, ketentuan tersebut diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (UU 1/1946) serta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (UU 7/1974)) Sejak 2 Januari 2026, ketentuan yang berlaku beralih ke Pasal 426 dan Pasal 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, di mana Pasal 426 mengatur pihak yang menawarkan atau memberi kesempatan bermain judi tanpa izin, sedangkan Pasal 427 mengatur orang yang menggunakan kesempatan tersebut dengan ancaman pidana penjara paling lama tiga tahun (UU 1/ 2023). Untuk perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik, Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengancam pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan/atau denda paling banyak sepuluh miliar rupiah (UU 1/ 2024) Larangan tersebut menunjukkan bahwa negara memandang perjudian sebagai aktivitas yang berpotensi mengganggu

ketertiban umum, merugikan masyarakat, serta menimbulkan dampak sosial yang luas. Oleh karena itu, perjudian tidak dipahami sebagai pilihan individu semata, melainkan juga sebagai persoalan sosial yang memiliki implikasi hukum bagi pelakunya.

Selain bertentangan dengan hukum positif, perjudian juga dipandang bertentangan dengan norma moral yang hidup dalam masyarakat Indonesia. Aktivitas tersebut sering dinilai tidak sejalan dengan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras, karena keuntungannya didasarkan pada spekulasi dan keberuntungan (Zurohman et al., 2016) dalam penelitiannya terhadap remaja pelaku judi online di Kota Semarang menemukan bahwa keterlibatan dalam perjudian daring melemahkan nilai material, nilai vital, dan nilai kerohanian pada diri pelakunya, sekaligus memunculkan penolakan dari pihak keluarga. Penolakan itu diperkuat oleh lingkungan keluarga, pendidikan, dan komunitas, sehingga individu yang terlibat sering memperoleh stigma negatif. (Langham et al., 2016) menempatkan rasa malu dan stigma sebagai salah satu bentuk kerugian perjudian, di samping kerugian finansial, gangguan hubungan sosial, dan terganggunya pendidikan maupun pekerjaan. Perjudian dengan demikian tidak hanya melanggar aturan formal negara, tetapi juga mengganggu keteraturan sosial dalam kehidupan masyarakat.

Berbagai penelitian internasional menunjukkan bahwa perjudian memiliki hubungan erat dengan munculnya berbagai bentuk perilaku berisiko. (Rossen et al., 2016) menemukan bahwa perjudian tidak sehat pada remaja berkaitan dengan

meningkatnya risiko depresi, kecemasan, percobaan bunuh diri, masalah akademik, kesulitan finansial, kenakalan remaja, dan tindakan kriminal. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan pada aspek ekonomi, tetapi juga memengaruhi kesehatan mental dan hubungan sosial. (Pisarska & Ostaszewski, 2020) memperkuat temuan tersebut melalui studi longitudinal pada pelajar sekolah menengah, sedangkan (Håkansson & Widinghoff, 2020) menemukan hubungan antara perjudian bermasalah dan kelebihan utang pada pengguna perjudian daring.

Pada kelompok usia remaja, dampak perjudian menjadi lebih mengkhawatirkan karena masa remaja merupakan periode pencarian identitas, eksplorasi pengalaman baru, serta kecenderungan yang lebih tinggi terhadap perilaku berisiko. (Etuk et al., 2022) dalam tinjauan sistematis lintas negara memperlihatkan bahwa laki-laki muda merupakan kelompok dengan tingkat partisipasi taruhan olahraga tertinggi sekaligus kelompok yang paling rentan mengalami dampaknya. (Valenciano-Mendoza et al., 2023) juga mencatat bahwa remaja dan dewasa awal berada pada risiko yang lebih besar untuk mengalami perjudian bermasalah, dengan impulsivitas dan pencarian sensasi sebagai korelat yang konsisten. Keterlibatan remaja dalam perjudian karena itu menjadi isu yang berkaitan dengan hukum, moral, sekaligus perlindungan terhadap perkembangan generasi muda.

Meskipun perjudian telah lama dilarang, perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan baru dalam pengendaliannya. Perjudian yang sebelumnya

berlangsung secara tatap muka kini dapat dilakukan melalui platform judi online yang diakses lewat telepon genggam. (Killick & Griffiths, 2021) menemukan bahwa fitur taruhan langsung pada platform judi online membuat keputusan bertaruh diambil dalam rentang waktu yang sangat pendek, karena peluang muncul dan hilang mengikuti jalannya pertandingan. (Killick & Griffiths, 2022) mendapati bahwa bonus, kenaikan *odds*, dan promosi dipandang petaruh sebagai godaan yang menaikkan keinginan bertaruh. (Torrance et al., 2024) menempatkan fitur-fitur tersebut sebagai karakteristik struktural produk yang dirancang untuk memperpanjang keterlibatan pengguna, bukan sekadar pelengkap layanan. Kondisi tersebut menyebabkan batas-batas pengawasan yang sebelumnya ada dalam perjudian konvensional menjadi sulit diterapkan.

Perkembangan tersebut menyebabkan perjudian tidak lagi hadir dalam bentuk yang mudah dikenali sebagai aktivitas ilegal, tetapi dikemas dalam format hiburan digital yang lebih menarik bagi pengguna muda. Salah satu bentuk yang berkembang pesat adalah *sports betting* atau taruhan olahraga. Berbeda dengan perjudian konvensional yang identik dengan kasino atau arena perjudian fisik, *sports betting* memanfaatkan popularitas olahraga dan budaya *fandom* untuk menarik partisipasi pengguna (Lopez-Gonzalez, H. & Griffiths, M.D. (2017). menelusuri bagaimana industri taruhan daring tumbuh melalui konvergensi dengan penyiaran olahraga, data pertandingan, permainan digital, dan sponsor klub, sehingga taruhan tidak hadir terpisah dari olahraga melainkan menempel pada cara orang menontonnya. Akibatnya,

aktivitas yang secara hukum tetap dikategorikan sebagai perjudian dapat tampil dalam bentuk yang lebih modern, interaktif, dan tampak wajar bagi sebagian pengguna.

Kondisi tersebut menjadi penting untuk diperhatikan ketika melibatkan kelompok remaja. Di satu sisi, remaja hidup dalam lingkungan sosial yang mengajarkan bahwa perjudian melanggar hukum dan norma moral. Di sisi lain, mereka hidup dalam lingkungan digital yang menyediakan akses luas terhadap perjudian yang dikemas sebagai hiburan, kompetisi, atau bagian dari pengalaman menikmati olahraga. Kontradiksi inilah yang menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana remaja memahami, memaknai, dan merasionalisasi keterlibatan mereka dalam *sports betting* di tengah norma hukum dan moral yang secara tegas melarang perjudian.



Gambar 1.1. Grafik Tren Peningkatan Pengguna Judi Online (2020-2023)

Judi online sendiri telah menjadi masalah serius di Indonesia. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan mencatat perputaran dana judi online sebesar Rp327 triliun sepanjang 2023, berasal dari 168 juta transaksi dan melibatkan sekitar 3,29 juta pemain (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2023). Data tersebut

menunjukkan bahwa aktivitas judi online di Indonesia tidak hanya meningkat secara jumlah, tetapi juga tumbuh secara sistemik dari tahun ke tahun.

Angka agregat tersebut belum memperlihatkan siapa yang sebenarnya bermain. Data yang lebih rinci menunjukkan bahwa keterlibatan tidak menyebar merata pada seluruh kelompok umur. Pada triwulan pertama 2025 tercatat sekitar 1.066.000 orang melakukan transaksi judi online, dan kelompok usia 20 sampai 30 tahun menjadi penyumbang terbesar bersama kelompok usia 31 sampai 40 tahun, masing-masing sekitar 396.000 dan 395.000 orang atau sekitar 37 persen dari keseluruhan pemain (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2025, sebagaimana dikutip dalam (Inakoran, n.d.) . Pola yang sama muncul pada laporan semester pertama 2025, ketika kelompok usia 21 sampai 30 tahun tercatat menyumbang 37,4 persen pemain (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2025, sebagaimana dikutip dalam Bisnis.com, 2025). Sebaran tersebut menunjukkan bahwa judi online di Indonesia bukan persoalan yang hanya menyentuh kelompok dewasa mapan, melainkan juga kelompok usia muda yang sebagian masih berada dalam masa studi.

Rentang usia tersebut penting karena beririsan dengan fase *emerging adulthood*, yaitu periode antara akhir usia belasan sampai pertengahan dua puluhan yang ditandai oleh eksplorasi peran, ketidakstabilan pilihan hidup, dan kesediaan mengambil risiko yang lebih besar dibandingkan kelompok usia sesudahnya (Arnett, 2016). Kelima informan dalam penelitian ini berusia 21 sampai 23 tahun, sehingga

seluruhnya berada di dalam rentang usia yang secara statistik merupakan salah satu penyumbang terbesar populasi pemain judi online nasional. Dengan demikian, pengalaman yang ditelusuri penelitian ini tidak diambil dari kelompok yang berada di pinggir persoalan, melainkan dari kelompok yang menempati bagian terbesar dari populasi pemain itu sendiri.

Dalam perspektif ilmu komunikasi, kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media digital tidak berfungsi semata sebagai sarana distribusi informasi, tetapi juga sebagai agen konstruksi realitas yang membentuk cara remaja memahami aktivitas perjudian melalui representasi, narasi, dan eksposur yang berulang (Couldry & Hepp, 2018). (Poell et al., 2019) menyebut proses yang lebih luas ini sebagai platformisasi, yaitu ketika aktivitas sosial dan ekonomi disusun ulang mengikuti infrastruktur data, algoritma, dan logika komersialisasi. Dalam masyarakat platform, preferensi individu tidak sepenuhnya otonom, melainkan dipengaruhi mekanisme seleksi algoritmik dan komodifikasi perhatian. Keterlibatan remaja dalam *sports betting* karena itu perlu dilihat sebagai hasil relasi antara agensi individu dan struktur digital yang membentuk pola eksposur, rekomendasi, serta intensitas interaksi.

Keterlibatan remaja dalam *sports betting* juga tidak terlepas dari faktor psikologis (Aragay et al., 2021) menunjukkan bahwa individu dengan tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang menawarkan

pengalaman emosional intens, ketidakpastian hasil, dan peluang imbalan cepat. (Barrera-Algarín & Vázquez-Fernández, 2021) mencatat bahwa keterlibatan dalam taruhan olahraga daring sering berkorelasi dengan perilaku berisiko lain, yang menunjukkan adanya mekanisme kerentanan psikologis yang sama pada kelompok usia muda. (Hing et al., 2017) menemukan bahwa taruhan olahraga daring memiliki tingkat risiko perjudian bermasalah yang lebih tinggi dibandingkan bentuk perjudian tradisional, khususnya di kalangan anak muda.

Namun demikian, keterlibatan remaja dalam *sports betting* tidak selalu dapat dijelaskan hanya melalui faktor risiko, karakteristik psikologis, maupun desain platform judi online semata. Sebagian remaja tetap terlibat meskipun memahami risiko kerugian finansial, konflik sosial, dan konsekuensi psikologisnya. (Hing et al., 2025) menemukan bahwa anak muda dapat memaknai praktik yang secara teknis merupakan perjudian sebagai bagian dari permainan, sehingga label perjudian tidak selalu melekat pada pengalaman mereka sendiri. (Kim et al., 2017) juga menunjukkan bahwa keputusan untuk tetap terlibat berkaitan dengan pengalaman personal, motivasi subjektif, serta cara individu menafsirkan aktivitas tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Keadaan tersebut mengarahkan perhatian pada satu proses yang belum banyak ditelusuri, yaitu melemahnya kepekaan moral pada orang yang tetap terlibat meskipun mengetahui larangannya. Proses ini dikenal sebagai *Moral Desensitization*. (Muzni,

2025) menegaskan bahwa proses tersebut perlu dipahami sebagai perubahan pada penilaian normatif, yaitu berubahnya cara seseorang menilai benar atau salahnya suatu perbuatan, dan bukan sekadar menurunnya reaksi emosional terhadap perbuatan itu. Mereka menjelaskan bahwa proses tersebut berjalan melalui beberapa jalur sekaligus, mulai dari pembiasaan emosional, pergeseran perhatian, sampai efek pengulangan moral yang membuat suatu tindakan lambat laun terbaca sebagai hal yang lazim. Jalur-jalur tersebut bekerja lebih mudah pada lingkungan digital, karena lingkungan digital menyajikan pengulangan secara terus-menerus dan dalam jumlah yang sulit dihindari.

Penjelasan tersebut berdekatan dengan dua konsep yang lebih dahulu berkembang. (Bandura, 1999) merumuskan moral *disengagement* sebagai serangkaian mekanisme yang memungkinkan seseorang melakukan tindakan yang bertentangan dengan standar moralnya sendiri tanpa merasa telah melanggarnya, di antaranya melalui pelabelan yang memperhalus perbuatan dan melalui perbandingan dengan pelaku yang dianggap lebih buruk. (Sykes, 1957) menyebut pembenaran semacam itu sebagai teknik netralisasi, yaitu alasan yang disusun untuk melanggar norma yang sebenarnya tetap diyakini. Ketiga konsep tersebut menjelaskan hal yang sama dari sudut yang berbeda, yaitu bahwa pengetahuan mengenai benar dan salah dapat tetap utuh tetapi kehilangan tempat pada saat keputusan diambil.

Dalam konteks sports betting, persoalan tersebut menjadi relevan karena taruhan hadir berulang setiap kali pertandingan berlangsung, dibicarakan secara

terbuka di lingkungan pertemanan, dan ditampilkan platform judi online sebagai bagian dari pengalaman menonton. Penelitian ini karena itu menempatkan *Moral Desensitization* sebagai lensa untuk memahami mengapa pengetahuan hukum dan penilaian moral yang telah dimiliki remaja tidak selalu berujung pada penghentian keterlibatan.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas *sports betting* dari perspektif faktor psikologis, norma sosial, maupun perkembangan teknologi digital, sebagian besar masih didominasi pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengukuran tingkat partisipasi, faktor risiko, atau hubungan antarvariabel. Aspek pengalaman subjektif remaja sebagai pengguna platform judi online masih belum banyak mendapat perhatian. Padahal pemahaman mengenai bagaimana remaja menginterpretasikan, merasionalisasi, dan memberi makna terhadap keterlibatan mereka menjadi penting karena aktivitas tersebut berlangsung dalam lingkungan yang semakin terplatformisasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya mengisi celah penelitian dengan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman subjektif remaja dalam keterlibatan aktivitas *sports betting*. Fokus penelitian tidak diarahkan untuk mengukur besarnya pengaruh platform terhadap perilaku remaja, melainkan untuk memahami bagaimana pengalaman, pemaknaan, dan rasionalisasi remaja terbentuk dalam interaksi mereka dengan platform judi online di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Perjudian merupakan perilaku yang secara hukum dilarang di Indonesia dan secara moral dipandang bertentangan dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Dari perspektif hukum, perjudian diatur sebagai tindak pidana sebagaimana tercantum dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Selain itu, dalam perspektif moral dan sosial, perjudian dipandang sebagai perilaku yang tidak sesuai dengan nilai tanggung jawab, kejujuran, serta norma yang dianut masyarakat Indonesia. Berdasarkan landasan hukum dan moral tersebut, remaja sebagai bagian dari masyarakat seharusnya memahami bahwa perjudian merupakan perilaku yang salah dan perlu dihindari.

Namun, perkembangan teknologi digital telah mengubah cara perjudian hadir dan diakses oleh masyarakat. Salah satu bentuk perjudian yang berkembang pesat adalah *sports betting* yang kini hadir melalui berbagai platform dan aplikasi digital. Berbeda dengan perjudian konvensional yang identik dengan aktivitas ilegal dan stigma negatif, *sports betting* pada platform judi online sering kali dikemas sebagai bagian dari hiburan olahraga, kompetisi, analisis pertandingan, dan pengalaman menjadi penggemar olahraga (*sports fandom*). Melalui fitur seperti *live betting*, notifikasi real-time, personalisasi konten, bonus promosi, serta integrasi dengan media sosial, platform judi online menciptakan pengalaman yang membuat aktivitas taruhan

menjadi lebih mudah diakses, lebih menarik, dan lebih terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari pengguna.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kontradiksi antara norma hukum dan moral yang melarang perjudian dengan kenyataan bahwa sebagian remaja tetap terlibat dalam aktivitas *sports betting*. Kemudahan akses yang ditawarkan platform judi online, ditambah karakteristik remaja yang cenderung memiliki tingkat *risk-taking behavior* dan *sensation seeking* yang tinggi, berpotensi membentuk cara pandang baru terhadap perjudian. Aktivitas yang sebelumnya dipersepsikan sebagai perilaku yang salah dapat mengalami proses normalisasi sehingga tidak lagi dipandang sebagai pelanggaran hukum dan moral yang serius. Dalam konteks ini, platformisasi *sports betting* tidak hanya menyediakan sarana untuk berjudi, tetapi juga berpotensi membentuk pengalaman, pemaknaan, dan rasionalisasi remaja terhadap aktivitas perjudian itu sendiri.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kemungkinan proses *Moral Desensitization*, yaitu kondisi ketika individu secara bertahap menjadi kurang peka terhadap nilai moral yang sebelumnya digunakan untuk menilai suatu perilaku sebagai tindakan yang salah. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana remaja mengalami, memaknai, dan merasionalisasi keterlibatan mereka dalam aktivitas *sports betting* di tengah norma hukum dan moral yang secara tegas melarang perjudian.

1.3 Tujuan

1. Memahami pengalaman hukum dan moral pada perilaku sport-beting di platform judi online, dan bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi keputusan serta pola keterlibatan mereka,
2. menggali bagaimana mahasiswa memaknai dan merasionalisasi hukum dan moral perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi digital dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana platformisasi digital membentuk perilaku remaja dalam mengikuti *sports betting*. Penelitian ini melengkapi studi sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada aspek risiko atau kuantitatif, dengan menghadirkan pendekatan kualitatif untuk menggali proses terbentuknya ketertarikan, faktor pemicu keterlibatan, serta rasionalisasi perilaku remaja dalam ekosistem platform berbasis algoritma.

1.4.2 Manfaat Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat bahwa keterlibatan remaja dalam *sports betting*

tidak semata-mata merupakan pilihan individual, tetapi juga dipengaruhi oleh dinamika platform judi online dan norma sosial di ruang daring. Pemahaman ini penting untuk melihat fenomena tersebut secara lebih kritis dan kontekstual dalam masyarakat digital.

1.4.3 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan dan pihak terkait dalam memahami faktor-faktor yang memicu keterlibatan remaja dalam *sports betting* digital. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang pendekatan yang lebih tepat dalam merespons dinamika perilaku remaja di tengah perkembangan platform judi online.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 State of The Art

Penelitian terdahulu menjadi bagian penting dalam kerangka pemikiran teoritis karena dapat menunjukkan perkembangan kajian yang relevan dengan topik penelitian sekaligus mengidentifikasi celah penelitian yang masih terbuka. Penelitian pertama adalah penelitian yang berjudul “*Youth Sports Betting: A Comprehensive Review of Trends, Psychological Factors, and Societal Impacts.*” Penelitian ini membahas mengenai perkembangan fenomena *sports betting* di kalangan generasi muda serta

faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi keterlibatan mereka dalam aktivitas tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *literature review* yang menganalisis berbagai penelitian mengenai tren perjudian olahraga di kalangan anak muda di berbagai negara. Penelitian ini didasarkan pada perspektif *risk behavior theory* dan konsep *sensation-seeking behavior* yang menjelaskan bahwa individu pada usia muda memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mencari pengalaman berisiko dan sensasi tertentu dalam aktivitas yang mereka lakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital, terutama melalui platform taruhan online dan aplikasi mobile, telah meningkatkan aksesibilitas perjudian olahraga bagi generasi muda. Selain itu, faktor psikologis seperti impulsivitas, pencarian sensasi, serta pengaruh teman sebaya menjadi pendorong utama keterlibatan generasi muda dalam aktivitas *sports betting*. Penelitian ini juga menekankan bahwa keberadaan platform judi online mempercepat normalisasi perjudian olahraga dalam budaya populer di kalangan anak muda.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Joseph Lambuth, Arvin Shaygan, Ty W. Lostutter, dan Scott Graupensperger dengan judul “*All My Friends Are Doing It: Perceived Social Norms Predict Heavier Sports Betting Behavior Among Young Adults.*” Permasalahan yang

dibahas pada penelitian ini yakni mengenai bagaimana persepsi terhadap perilaku teman sebaya mempengaruhi keterlibatan individu dalam aktivitas *sports betting*. Penelitian ini menggunakan *Social Norms Theory* yang menjelaskan bahwa perilaku individu seringkali dipengaruhi oleh persepsi mereka mengenai perilaku dan sikap orang lain di lingkungan sosialnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melibatkan 221 responden dewasa muda di Amerika Serikat yang memiliki pengalaman melakukan taruhan olahraga. Data penelitian dikumpulkan melalui survei longitudinal yang mengukur persepsi responden terhadap norma sosial di lingkungan pertemanan mereka serta perilaku taruhan olahraga yang mereka lakukan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa individu yang meyakini bahwa teman-temannya mendukung atau terlibat aktif dalam *sports betting* cenderung melakukan taruhan lebih sering, mengeluarkan jumlah taruhan yang lebih besar, serta memiliki risiko konsekuensi negatif yang lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa norma sosial memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk perilaku *sports betting* di kalangan dewasa muda.

Penelitian ketiga merupakan penelitian yang dilakukan oleh Hector Lopez-Gonzalez dan Mark D. Griffiths dengan judul “*Understanding the Convergence of Online Sports Betting Markets*.” Penelitian ini membahas mengenai bagaimana perkembangan teknologi digital dan media olahraga

berkontribusi terhadap pertumbuhan industri *online sports betting*. Penelitian ini menggunakan perspektif media *convergence theory* yang menjelaskan bagaimana integrasi antara media digital, industri olahraga, dan platform taruhan online menciptakan ekosistem baru dalam konsumsi hiburan olahraga. Penelitian ini menggunakan metode analisis industri dan media untuk memahami bagaimana perusahaan taruhan online memanfaatkan media digital dalam mempromosikan aktivitas perjudian olahraga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konvergensi antara media olahraga, teknologi digital, dan industri perjudian telah menciptakan bentuk baru dari konsumsi olahraga yang terintegrasi dengan aktivitas taruhan. Integrasi tersebut membuat aktivitas *sports betting* semakin mudah diakses oleh pengguna melalui berbagai platform judi online, sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna dalam aktivitas taruhan olahraga.

Penelitian keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Sally M. Gainsbury, Alex Russell, Nerilee Hing, Robert Wood, Dan Lubman, dan Alex Blaszczynski dengan judul “*How the Internet is Changing Gambling: Findings from an Australian Prevalence Survey.*” Penelitian ini membahas bagaimana perkembangan internet telah mengubah pola perilaku perjudian masyarakat. Penelitian ini menggunakan perspektif *behavioral gambling theory* yang menjelaskan bagaimana faktor teknologi dan aksesibilitas mempengaruhi perilaku perjudian individu. Penelitian ini menggunakan

metode survei kuantitatif terhadap pengguna layanan perjudian online di Australia untuk melihat pola partisipasi perjudian berbasis internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjudian online memiliki tingkat aksesibilitas yang jauh lebih tinggi dibandingkan perjudian konvensional karena pengguna dapat mengakses layanan taruhan kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa generasi muda memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk terlibat dalam perjudian online karena kemudahan akses teknologi serta integrasi aktivitas taruhan dengan media digital dan media sosial.

Berdasarkan keempat penelitian tersebut dapat diketahui bahwa fenomena *sports betting* di kalangan generasi muda dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti perkembangan teknologi digital, pengaruh norma sosial, serta kemudahan akses terhadap platform taruhan online. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menggunakan pendekatan kuantitatif atau studi literatur yang berfokus pada pengukuran hubungan antar variabel seperti faktor psikologis, norma sosial, dan tingkat partisipasi perjudian. Penelitian-penelitian tersebut belum secara mendalam menggali bagaimana individu memaknai keterlibatan mereka dalam aktivitas *sports betting*, khususnya dalam konteks penggunaan platform judi online.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah penelitian tersebut dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara

lebih mendalam mengenai bagaimana platformisasi digital membentuk perilaku remaja dalam mengikuti *sports betting*. Penelitian ini akan menggali bagaimana ketertarikan remaja terhadap *sports betting* terbentuk, faktor-faktor yang memicu keterlibatan mereka, serta bagaimana mereka memaknai aktivitas tersebut dalam kehidupan digital sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam kajian komunikasi digital, khususnya dalam memahami hubungan antara platform judi online dan pembentukan perilaku pengguna di kalangan remaja.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma interpretif dengan pendekatan fenomenologi. Paradigma interpretif memandang bahwa realitas sosial terbentuk dari proses pemaknaan individu terhadap pengalaman yang mereka alami. Dalam perspektif ini, individu dipahami sebagai subjek yang aktif menafsirkan berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya berdasarkan pengalaman pribadi, persepsi, dan interaksi sosial yang mereka jalani.

Pendekatan fenomenologi digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengalaman subjektif individu dalam memahami suatu fenomena.

Fenomenologi menekankan bahwa pengalaman langsung seseorang menjadi sumber utama dalam memahami realitas sosial. Melalui pengalaman tersebut, individu melakukan proses interpretasi yang membentuk makna terhadap suatu peristiwa atau fenomena dalam kehidupannya (Littlejohn & Foss, 2011)

Pendekatan fenomenologi digunakan untuk memahami pengalaman dan pemaknaan remaja terhadap keterlibatan mereka dalam aktivitas *sports betting* di platform judi online. Pendekatan ini memungkinkan untuk menggali bagaimana remaja menafsirkan ketertarikan mereka terhadap *sports betting*, faktor-faktor yang memicu keterlibatan tersebut, serta bagaimana pengalaman tersebut dimaknai dalam kehidupan digital sehari-hari.

1.5.3 Kerangka Teori

Risk-taking behavior merupakan kecenderungan individu untuk terlibat dalam aktivitas yang mengandung unsur ketidakpastian, risiko, maupun potensi konsekuensi negatif demi memperoleh keuntungan, sensasi, atau pengalaman tertentu. Dalam konteks perkembangan individu, perilaku pengambilan risiko sering ditemukan pada kelompok remaja dan dewasa muda karena pada fase tersebut individu sedang berada dalam proses eksplorasi identitas, pencarian pengalaman baru, dan pengembangan

otonomi diri. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian, termasuk sports betting, tidak dapat dilepaskan dari kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku berisiko (*risk-taking behavior*) sebagai bagian dari proses perkembangan psikologis (Nadiyah Fiyanda & Setyawati, 2024)

Salah satu faktor psikologis yang berkaitan erat dengan perilaku pengambilan risiko adalah sensation-seeking. Dalam konteks perjudian, sensation-seeking merujuk pada kecenderungan individu untuk mencari pengalaman yang memberikan sensasi, kegembiraan, dan tantangan yang tinggi. Penelitian (Aragay et al., 2021) menunjukkan bahwa individu dengan tingkat sensation-seeking yang tinggi memiliki kecenderungan lebih besar untuk terlibat dalam aktivitas perjudian karena aktivitas tersebut menawarkan unsur ketidakpastian, rangsangan emosional, dan potensi imbalan yang cepat. Karakteristik ini menjadikan perjudian, termasuk sports betting, sebagai aktivitas yang menarik bagi individu yang memiliki kebutuhan tinggi terhadap pengalaman yang menantang dan memicu adrenalin.

Penelitian (Aragay et al., 2021) menunjukkan bahwa individu dengan tingkat sensation-seeking yang tinggi lebih mudah tertarik pada aktivitas yang menawarkan pengalaman emosional yang intens, ketidakpastian hasil, serta peluang memperoleh penghargaan secara cepat.

Karakteristik tersebut menjadikan sports betting sebagai aktivitas yang memiliki daya tarik tinggi karena menggabungkan unsur kompetisi olahraga, ketidakpastian hasil pertandingan, dan kemungkinan memperoleh keuntungan finansial dalam waktu singkat.

Dalam konteks sports betting, karakteristik tersebut dapat ditemukan melalui aktivitas taruhan yang menghadirkan unsur kompetisi, ketidakpastian hasil pertandingan, serta kemungkinan memperoleh keuntungan dalam waktu singkat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *sports betting* memiliki daya tarik yang kuat bagi individu dengan tingkat *sensation-seeking* yang tinggi. Aktivitas taruhan olahraga menawarkan pengalaman emosional yang intens melalui proses menunggu hasil pertandingan, perubahan peluang taruhan secara real-time, serta kemungkinan memperoleh kemenangan yang tidak pasti. Oleh karena itu, individu dengan kecenderungan *sensation-seeking* yang tinggi memiliki kemungkinan lebih besar untuk mencoba, mempertahankan, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas taruhan olahraga dibandingkan individu dengan tingkat *sensation-seeking* yang rendah (Russell et al., 2019).

Selain *sensation-seeking*, impulsivitas juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keterlibatan remaja dalam aktivitas sports betting.

Impulsivitas mengacu pada kecenderungan individu untuk mengambil keputusan secara cepat tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari tindakan yang dilakukan. Penelitian mengenai *microbetting* dan taruhan olahraga digital menunjukkan bahwa fitur-fitur seperti *live betting*, taruhan instan, dan notifikasi real-time mendorong pengguna untuk melakukan keputusan taruhan secara spontan dengan waktu pertimbangan yang sangat terbatas (Killick & Griffiths, 2021). Kondisi ini menjadikan platform sports betting sangat kompatibel dengan karakteristik psikologis remaja yang masih berada dalam tahap perkembangan kontrol diri dan regulasi emosi.

. Kelompok remaja diketahui memiliki kerentanan yang lebih tinggi terhadap berbagai bentuk perilaku berisiko, termasuk perjudian. (Rossen et al., 2016) menemukan bahwa keterlibatan remaja dalam aktivitas perjudian berkaitan dengan meningkatnya kemungkinan munculnya berbagai perilaku berisiko lainnya seperti kenakalan remaja, kesulitan akademik, masalah kesehatan mental, dan perilaku menyimpang lainnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perjudian pada remaja tidak berdiri sebagai perilaku yang terisolasi, melainkan menjadi bagian dari pola perilaku berisiko yang lebih luas.

Penelitian juga menunjukkan bahwa keterlibatan dalam sports betting sering kali berkaitan dengan berbagai bentuk perilaku berisiko

lainnya. Hasil penelitian (Nadiyah Fiyanda & Setyawati, 2024) menunjukkan bahwa perjudian pada remaja memiliki hubungan dengan konsumsi alkohol, penggunaan zat adiktif, kenakalan remaja, serta berbagai bentuk perilaku menyimpang lainnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perjudian tidak berdiri sebagai perilaku yang terisolasi, melainkan menjadi bagian dari pola perilaku berisiko yang lebih luas. Dengan demikian, keterlibatan remaja dalam sports betting dapat dipahami sebagai manifestasi dari kombinasi faktor psikologis, sosial, dan perkembangan yang mendorong individu untuk mencari pengalaman baru dan sensasi yang menantang.

Dalam penelitian ini, konsep *risk-taking behavior* dan *sensation-seeking* digunakan untuk memahami mengapa remaja tetap terlibat dalam aktivitas sports betting meskipun perjudian dipandang sebagai perilaku yang melanggar hukum dan norma moral. Kedua konsep tersebut membantu menjelaskan bagaimana karakteristik psikologis remaja dapat meningkatkan ketertarikan terhadap aktivitas taruhan olahraga yang menawarkan sensasi, ketidakpastian, dan potensi keuntungan secara cepat. Dengan demikian, teori ini berfungsi sebagai kerangka pendukung untuk memahami hubungan antara platformisasi sports betting, pengalaman remaja, dan proses *Moral Desensitization* yang menjadi fokus penelitian.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aktivitas sosial, ekonomi, dan budaya dalam

masyarakat. Salah satu perubahan yang cukup menonjol adalah meningkatnya aktivitas perjudian digital, khususnya *sports betting*. Aktivitas taruhan olahraga yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini berkembang melalui berbagai platform judi online seperti aplikasi mobile, situs taruhan online, serta integrasi dengan media digital lainnya. Transformasi ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga membentuk pola interaksi serta perilaku pengguna dalam ruang digital.

Fenomena tersebut dapat dipahami melalui konsep platformisasi digital (platformization). Platformisasi merujuk pada proses dimana berbagai aktivitas sosial dan ekonomi semakin bergantung pada infrastruktur platform judi online. Platform judi online tidak hanya berfungsi sebagai media perantara yang menghubungkan pengguna dengan layanan tertentu, tetapi juga sebagai sistem yang mengatur interaksi pengguna melalui algoritma, data, dan desain teknologi tertentu yang mempengaruhi perilaku pengguna (Poell et al., 2019) menjelaskan bahwa platformisasi merupakan proses integrasi logika platform ke dalam berbagai sektor masyarakat seperti media, ekonomi, dan budaya. Melalui mekanisme seperti algoritma, personalisasi konten, serta sistem rekomendasi, platform judi online dapat mempengaruhi cara pengguna mengakses informasi dan mengambil keputusan.

Dalam praktiknya, platform judi online memiliki beberapa karakteristik utama yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna. Karakteristik tersebut meliputi penggunaan algoritma dan personalisasi konten yang memungkinkan platform menampilkan informasi sesuai dengan preferensi pengguna, kemudahan akses teknologi yang memungkinkan layanan digital diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, integrasi layanan digital yang menghubungkan berbagai bentuk layanan seperti konten media, transaksi digital, serta interaksi sosial dalam satu sistem platform, serta notifikasi dan interaksi real-time yang mendorong pengguna untuk terus terlibat dengan layanan yang tersedia dalam platform. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa platform judi online tidak hanya menyediakan teknologi, tetapi juga menciptakan lingkungan digital yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna.

Selain konsep platformisasi, pemahaman mengenai keterlibatan individu dalam aktivitas digital juga dapat dijelaskan melalui konsep perilaku pengguna dalam platform judi online (user behavior in digital platforms). Perilaku pengguna dalam platform judi online merujuk pada cara individu berinteraksi dengan teknologi digital serta bagaimana mereka menggunakan layanan yang tersedia dalam platform tersebut. Dalam lingkungan platform judi online, perilaku pengguna tidak hanya dipengaruhi

oleh kebutuhan individu, tetapi juga oleh desain teknologi, pengalaman penggunaan, serta interaksi sosial yang terjadi dalam platform. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku pengguna dalam platform judi online dipengaruhi oleh beberapa faktor utama yaitu kemudahan penggunaan teknologi, persepsi manfaat layanan, pengalaman penggunaan platform, serta pengaruh lingkungan sosial dalam ruang digital (Sundar,2020). Kemudahan penggunaan teknologi berkaitan dengan sejauh mana pengguna merasa bahwa suatu platform mudah untuk digunakan. Persepsi manfaat layanan berkaitan dengan keyakinan pengguna bahwa penggunaan platform dapat memberikan keuntungan atau manfaat tertentu bagi mereka. Pengalaman penggunaan platform merujuk pada pengalaman interaksi pengguna dengan fitur-fitur yang tersedia dalam platform yang dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan mereka. Sementara itu, pengaruh lingkungan sosial berkaitan dengan interaksi pengguna dengan orang lain dalam ruang digital yang dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan layanan tertentu.

Fenomena *sports betting* di era digital juga berkaitan dengan perkembangan industri perjudian yang semakin terintegrasi dengan teknologi internet. Penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah meningkatkan aksesibilitas aktivitas perjudian secara signifikan, terutama melalui perangkat mobile dan aplikasi taruhan online. Melalui teknologi tersebut, pengguna dapat melakukan taruhan olahraga dengan

lebih mudah dibandingkan dengan bentuk perjudian konvensional. Kondisi ini membuat aktivitas *sports betting* menjadi lebih populer terutama di kalangan generasi muda yang memiliki tingkat penggunaan teknologi digital yang tinggi (Håkansson & Widinghoff, 2020)

Selain faktor teknologi, perilaku individu dalam mengikuti aktivitas *sports betting* juga dipengaruhi oleh faktor sosial. Salah satu teori yang dapat digunakan untuk memahami fenomena ini adalah Social Norms Theory. Teori norma sosial menjelaskan bahwa perilaku individu seringkali dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap perilaku orang lain di lingkungan sosialnya. Individu cenderung menyesuaikan perilaku mereka dengan norma yang mereka yakini berlaku dalam kelompok sosial tempat mereka berada. Dengan kata lain, keputusan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh nilai atau keyakinan pribadi, tetapi juga oleh persepsi mengenai apa yang dilakukan dan disetujui oleh orang lain di sekitarnya. Dalam konteks aktivitas *sports betting*, persepsi remaja mengenai keterlibatan teman sebaya atau lingkungan sosial mereka dalam aktivitas taruhan olahraga dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk ikut terlibat dalam aktivitas tersebut (Lambuth et al., 2025)

Menurut *Social Norms Theory*, norma sosial yang mempengaruhi perilaku individu dapat dilihat melalui dua komponen utama yaitu descriptive norms dan injunctive norms. Descriptive norms merujuk pada

persepsi individu mengenai seberapa banyak orang lain di lingkungan sosialnya melakukan suatu perilaku tertentu. Dalam konteks *sports betting*, remaja dapat terdorong untuk melakukan taruhan ketika mereka percaya bahwa banyak teman atau orang di lingkungan sosial mereka juga terlibat dalam aktivitas taruhan olahraga. Sementara itu, injunctive norms merujuk pada persepsi individu mengenai sejauh mana suatu perilaku dianggap dapat diterima atau disetujui oleh lingkungan sosial. Jika seseorang merasa bahwa aktivitas taruhan olahraga dianggap wajar atau tidak dipermasalahkan oleh teman atau lingkungan sosialnya, maka kemungkinan individu tersebut untuk terlibat dalam aktivitas *sports betting* akan semakin besar.

Selain pengaruh norma sosial, perilaku individu dalam mengikuti aktivitas *sports betting* juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan usia. Banyak penelitian menunjukkan bahwa generasi muda berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan eksplorasi identitas, pencarian pengalaman baru, serta tingkat kemandirian yang lebih tinggi dalam pengambilan keputusan. Konsep *Emerging Adulthood* menjelaskan fase perkembangan individu pada rentang usia sekitar 18 hingga 25 tahun yang ditandai dengan eksplorasi identitas, ketidakstabilan kehidupan, fokus pada diri sendiri, serta kecenderungan untuk mencoba berbagai pengalaman baru (Arnett, 2016) Pada fase ini individu cenderung lebih terbuka terhadap berbagai pengalaman baru, termasuk aktivitas hiburan digital yang

memiliki unsur sensasi dan risiko.

Remaja sebagai kelompok yang berada pada fase *emerging adulthood* memiliki tingkat penggunaan teknologi digital yang tinggi sehingga mereka lebih sering terpapar berbagai bentuk konten digital, termasuk informasi maupun promosi yang berkaitan dengan aktivitas *sports betting*. Paparan tersebut dapat mempengaruhi cara remaja memahami serta memaknai aktivitas taruhan olahraga dalam kehidupan digital mereka.

Konsep terakhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Moral Desensitization*. Konsep ini merujuk pada melemahnya kepekaan moral seseorang terhadap suatu perbuatan akibat paparan yang berlangsung berulang. (Muzni, 2025) menegaskan bahwa *Moral Desensitization* perlu dipahami sebagai perubahan pada penilaian normatif, yaitu berubahnya cara seseorang menilai benar atau salahnya suatu tindakan, dan bukan sekadar menurunnya reaksi emosional atau rasa terkejut terhadap tindakan tersebut. Penegasan ini penting karena membedakan *Moral Desensitization* dari kebiasaan semata. Seseorang dapat terbiasa menyaksikan suatu perbuatan tanpa mengubah penilaiannya, dan keadaan itu belum dapat disebut sebagai desensitisasi moral.

(Muzni, 2025) menjelaskan bahwa proses tersebut tidak berjalan melalui satu jalur tunggal, melainkan melalui beberapa jalur sekaligus. Jalur-jalur tersebut meliputi pembiasaan emosional, penyesuaian pada tingkat fisiologis, pergeseran perhatian, serta mekanisme kognitif berupa efek

pengulangan moral yang membuat suatu tindakan lambat laun terbaca sebagai hal yang lazim. Mereka mencatat bahwa jalur-jalur tersebut bekerja lebih mudah pada lingkungan digital, karena lingkungan digital menyajikan pengulangan secara terus-menerus, dalam jumlah besar, dan dalam bentuk yang sulit dihindari pengguna.

Konsep ini memiliki kedekatan dengan dua konsep yang lebih dahulu berkembang dalam kajian perilaku menyimpang. (Bandura, 1999) merumuskan *Moral disengagement* sebagai serangkaian mekanisme yang memungkinkan seseorang melakukan tindakan yang bertentangan dengan standar moralnya sendiri tanpa memandang dirinya sebagai pelanggar. Di antara mekanisme yang ia sebutkan terdapat euphemistic labeling, yaitu penggunaan istilah yang memperhalus perbuatan sehingga terasa lebih dapat diterima, dan advantageous comparison, yaitu perbandingan diri dengan pelaku lain yang dianggap lebih buruk sehingga perbuatan sendiri terasa lebih ringan. Sementara itu, (Sykes, 1957) menyebut pembenaran semacam itu sebagai teknik netralisasi, yaitu alasan yang disusun seseorang untuk melanggar norma yang sebenarnya tetap ia yakini kebenarannya.

Ketiga konsep tersebut menjelaskan persoalan yang sama dari sudut yang berbeda. *Moral Desensitization* menyoroti melemahnya penilaian akibat pengulangan, *Moral Disengagement* menyoroti mekanisme yang memisahkan perbuatan dari standar moral pelakunya, dan teknik netralisasi menyoroti bentuk alasan yang disusun untuk membenarkan perbuatan tersebut. Ketiganya

sama-sama menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai benar dan salah dapat tetap utuh pada diri seseorang, tetapi kehilangan tempat pada saat keputusan diambil.

Dalam penelitian ini, *Moral Desensitization* digunakan sebagai konsep utama untuk memahami mengapa pengetahuan hukum dan penilaian moral yang telah dimiliki remaja tidak selalu berujung pada penghentian keterlibatan dalam sports betting. Konsep ini tidak berdiri sendiri, melainkan bekerja bersama tiga konsep sebelumnya. Platformisasi menjelaskan bagaimana paparan terhadap aktivitas taruhan menjadi berulang dan mudah diakses, *Social Norms Theory* menjelaskan bagaimana lingkungan pertemanan menyediakan pembenaran atas pengulangan tersebut, dan *emerging adulthood* menjelaskan mengapa kelompok usia ini berada pada posisi yang lebih terbuka terhadap keduanya. *Moral Desensitization* menjadi konsep yang menghubungkan ketiganya, yaitu dengan menjelaskan apa yang terjadi pada penilaian moral individu ketika ketiga kondisi tersebut bekerja bersamaan.

Dengan demikian, keterlibatan remaja dalam aktivitas *sports betting* tidak dapat dipahami hanya sebagai perilaku individual semata, tetapi merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor seperti perkembangan teknologi platform judi online, perilaku pengguna dalam lingkungan platform, norma sosial dalam lingkungan pertemanan, serta karakteristik perkembangan

individu pada fase *emerging adulthood*. Interaksi antara faktor-faktor tersebut membentuk cara remaja memahami serta memaknai aktivitas taruhan olahraga dalam konteks penggunaan platform judi online. Keseluruhan interaksi tersebut kemudian dibaca melalui konsep *Moral Desensitization* untuk memahami bagaimana penilaian moral remaja bekerja di dalamnya.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi pada penelitian ini yaitu penggunaan platform judi online memungkinkan terbentuknya pola perilaku tertentu pada pengguna, termasuk dalam aktivitas *sports betting*. Fitur-fitur yang terdapat dalam platform judi online seperti kemudahan akses, notifikasi *real-time*, personalisasi konten, serta interaksi sosial di ruang digital dapat mempengaruhi cara remaja memandang, merespons, dan terlibat dalam aktivitas taruhan olahraga. Kondisi tersebut memungkinkan remaja tidak hanya terpapar pada informasi mengenai *sports betting*, tetapi juga membentuk kecenderungan perilaku untuk mencoba, mengikuti, atau terus terlibat dalam aktivitas tersebut berdasarkan pengalaman penggunaan platform serta pengaruh lingkungan sosial di ruang digital.

1.7 Operasionalisasi Konsep

Pada Penelitian ini, terdapat beberapa konsep penting yakni:

1. Platform judi online merupakan sistem teknologi berbasis internet yang

memungkinkan pengguna untuk saling berinteraksi, mengakses informasi, serta melakukan berbagai aktivitas secara online melalui suatu aplikasi atau layanan tertentu. Platform judi online tidak hanya berfungsi sebagai media penghubung antara pengguna dan layanan, tetapi juga memiliki berbagai fitur seperti algoritma, personalisasi konten, dan notifikasi yang dapat mempengaruhi pengalaman serta perilaku pengguna saat menggunakan platform tersebut.

2. *Sports betting* merupakan aktivitas taruhan yang dilakukan dengan memprediksi hasil suatu pertandingan olahraga dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial. Saat ini aktivitas *sports betting* banyak dilakukan melalui platform judi online atau aplikasi berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk memasang taruhan secara online, mengikuti perkembangan pertandingan, serta melakukan transaksi secara digital.
3. Perilaku pengguna dalam platform judi online merujuk pada cara individu menggunakan dan berinteraksi dengan teknologi digital. Perilaku ini dapat terlihat dari ketertarikan seseorang terhadap suatu layanan, seberapa sering mereka menggunakan platform tersebut, serta keputusan mereka untuk mencoba atau terlibat dalam aktivitas tertentu yang tersedia di dalam platform judi online. Remaja sebagai pengguna platform judi online merujuk pada individu yang berada pada rentang usia sekitar 18–25 tahun yang berada pada fase perkembangan *emerging adulthood*. Pada fase ini individu sedang berada dalam tahap eksplorasi diri dan memiliki tingkat penggunaan teknologi digital yang cukup tinggi. Oleh karena itu, remaja sering terpapar berbagai aktivitas

digital seperti hiburan, interaksi sosial, serta berbagai layanan yang tersedia di platform judi online.

4. Pengaruh lingkungan sosial digital merujuk pada pengaruh yang muncul dari interaksi individu dengan orang lain di ruang digital, seperti teman sebaya, komunitas online, maupun konten yang beredar di platform judi online. Interaksi tersebut dapat mempengaruhi cara seseorang berpikir, memandang suatu aktivitas, serta keputusan mereka untuk mencoba atau terlibat dalam aktivitas tertentu yang terdapat di platform judi online, termasuk aktivitas *sports betting*.

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan memahami dan mengeksplorasi makna yang diberikan individu terhadap pengalaman yang mereka alami. Menurut (Creswell et al., 2018; John W. Creswell, 2018), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami bagaimana individu atau kelompok memaknai suatu fenomena sosial berdasarkan pengalaman hidup mereka.

Metode fenomenologi digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengalaman hidup (*lived experience*) remaja yang terlibat dalam aktivitas *sports betting* pada platform judi online. Fenomenologi memungkinkan

peneliti memahami bagaimana informan mengalami, memaknai, serta merasionalisasi keterlibatan mereka dalam aktivitas sports betting yang secara hukum dan moral dipandang sebagai perilaku yang salah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) yang dikembangkan oleh (Smith, 2017) untuk memahami proses interpretasi dan pemaknaan pengalaman informan secara mendalam.

1.8.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena penelitian fenomenologi membutuhkan partisipan yang benar-benar memiliki pengalaman langsung terhadap fenomena yang diteliti.

Kriteria informan dalam penelitian ini meliputi:

1. Berusia 21–23 tahun.
2. Pernah atau masih aktif melakukan sports betting melalui platform judi online.
3. Memiliki pengalaman melakukan sports betting minimal selama enam bulan.
4. Bersedia menceritakan pengalaman dan pandangannya secara terbuka

kepada peneliti.

5. Memiliki pengalaman yang dapat direfleksikan terkait keterlibatan dalam sports betting, termasuk pengalaman yang berkaitan dengan konflik moral, norma sosial, maupun konsekuensi yang muncul akibat aktivitas tersebut.

Jumlah informan yang direncanakan dalam penelitian ini berkisar antara 5–8 orang. Menurut (Smith, 2017), penelitian fenomenologi dengan pendekatan IPA lebih menekankan kedalaman data daripada jumlah partisipan sehingga jumlah informan yang relatif kecil dianggap memadai untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman informan.

1.8.3 Jenis Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

a) Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara mendalam mengenai pengalaman mereka dalam keterlibatan aktivitas sports betting pada platform judi online. Data primer menjadi sumber utama dalam penelitian karena digunakan untuk memahami

pengalaman, pemaknaan, dan rasionalisasi informan terhadap fenomena yang diteliti.

b) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber yang relevan seperti jurnal ilmiah, buku, artikel akademik, laporan lembaga resmi, dokumen kebijakan, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan platformisasi sports betting, *Moral Desensitization*, *Risk-taking behavior*, *Sensation-Seeking*, dan perjudian digital.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a) Wawancara Mendalam (In-depth Interview)

Wawancara mendalam merupakan teknik utama dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar informan memiliki keleluasaan dalam menjelaskan pengalaman, pemaknaan, dan pandangan mereka terkait keterlibatan dalam sports betting.

b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen pendukung seperti tangkapan layar platform sports betting, promosi taruhan,

notifikasi aplikasi, artikel berita, maupun dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

c) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh landasan teoritis dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung analisis fenomena yang diteliti.

1.8.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) yang dikembangkan oleh (Smith, 2017) IPA digunakan untuk memahami bagaimana individu menginterpretasikan pengalaman yang mereka alami dan bagaimana mereka memberikan makna terhadap pengalaman tersebut.

Tahapan analisis data meliputi:

1. Reading and Re-reading, yaitu membaca transkrip wawancara secara berulang untuk memahami pengalaman informan secara menyeluruh.
2. Initial Noting, yaitu membuat catatan awal terkait pengalaman, persepsi, emosi, dan makna yang muncul dalam narasi informan.
3. Developing Emergent Themes, yaitu mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari pengalaman informan.

4. Searching for Connections Across Themes, yaitu mencari hubungan antar tema yang telah ditemukan.
5. Moving to the Next Case, yaitu melakukan proses analisis pada setiap informan secara individual.
6. Looking for Patterns Across Cases, yaitu membandingkan hasil analisis antar informan untuk menemukan pola pengalaman dan pemaknaan yang serupa maupun berbeda.

1.8.6 Kualitas Data

Untuk menjamin keabsahan data penelitian, penelitian ini menggunakan konsep *trustworthiness* yang dikemukakan oleh (Lincoln, 1985) yang terdiri atas:

a) Credibility

Credibility dilakukan melalui member checking dan triangulasi sumber untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan pengalaman yang dimaksud oleh informan.

b) Transferability

Transferability dilakukan dengan memberikan deskripsi yang rinci mengenai konteks penelitian, karakteristik informan, dan proses penelitian sehingga memungkinkan pembaca menilai keterterapan hasil penelitian pada konteks lain.

c) Dependability

Dependability dilakukan dengan mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara sistematis sehingga proses penelitian dapat ditelusuri dan dievaluasi.

d) Confirmability

Confirmability dilakukan dengan memastikan bahwa seluruh temuan penelitian berasal dari pengalaman informan dan bukan dari asumsi atau bias peneliti.