

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Di Indonesia, perjudian masih marak terjadi dan berkembang dengan sangat memprihatinkan. Permana dan Deliana (2018), perilaku judi terutama paling banyak ditemukan di Kota-Kota besar di Indonesia, termasuk di Kota Semarang. Perkembangan judi togel di Kota Semarang selama lima tahun dari tahun 2016-2021 sangat memprihatinkan yang dibuktikan dengan maraknya kasus-kasus penangkapan judi togel.

Pada tahun 2016 terdapat satu bandar judi yang ditangkap di Wilayah Banyumanik (Purbaya, 2016). Pada tahun 2017 terdapat satu bandar judi yang ditangkap di Kecamatan Semarang Tengah (Tribatanews, 2017). Pada tahun 2019 bandar judi berinisial TN ditangkap di Wilayah Banyumanik (Satreskrim, 2019). Pada tahun 2020, terdapat 67 orang pelaku perjudian yang ditangkap di Kota Semarang (Haryanti, Agus, Riyanto, & Septiadi, 2020). Pada tahun 2021, terdapat lima kasus penangkapan judi togel. Kasus pertama tanggal 7 Mei 2021, terdapat sepuluh kios judi togel di Kecamatan Semarang Barat yang dibongkar (Alfian, 2021). Kasus kedua tanggal 11 Mei 2021, terdapat lima tempat transaksi judi togel yang dibongkar yang letaknya tersebar di Jalan Kauman, Jalan Wotgandul, Jalan Plampitan, dan Jalan Mataram. Kasus ketiga tanggal 3 Juni 2021, terdapat sebelas transaksi togel yang dibongkar di Jalan Tandang, Mrican, Kecamatan Candisari (Saputra, 2021). Kasus keempat tanggal 30 Juni 2021, terdapat delapan kios judi togel di wilayah Semarang

Barat yang dibongkar (Cahyono, 2021). Kasus kelima tanggal 24 Oktober 2021, dua penjual judi togel ditangkap di Kawasan Jalan WR Supratman (Suarabaru, 2021).

Berdasarkan data diatas, peneliti mewawancarai dua orang remaja yang bermain judi togel, peneliti mengaitkan perilaku judi dengan teori pembelajaran observasional dari Bandura tahun 1936 (dalam Feist, Feist, & Roberts, 2018, hal. 150-151) yang menekankan empat proses penting pembelajaran observasional yaitu perhatian, representasi, produksi perilaku, dan motivasi. Kedua subjek tersebut memiliki inisial nama RWR dan KR. Dari sisi perhatian, kedua subjek memperhatikan dan mengamati teman yang bermain judi. Untuk subjek KR tidak hanya mengamati teman yang berjudi tetapi juga seorang bapak pemain judi di kios judi X yang menang mendapat uang yang KR jelaskan sekitar Rp 1.000.000.

Dari sisi representasi, kedua subjek berusaha mengingat-ingat cara memasang nomor togel dengan cara yang mereka anggap mudah yaitu hanya menulis nomor yang diinginkan dan harga taruhan yang dipasang di selebar kertas yang sudah disediakan di kios, lalu setelah itu langsung membayar sejumlah uang sesuai total harga yang dikeluarkan, dan menerima kupon sebagai bukti pembayaran yang nantinya menjadi bukti yang akan ditukar dengan uang jika menang.

Dari sisi produksi perilaku, kedua subjek mengaku bahwa awalnya ingin bermain judi karena ikut-ikutan teman yang berjudi dan karena memiliki kemauan diri untuk mencoba sehingga produksi perilaku tidak dilakukan

seketika itu juga ketika mereka diajak bermain judi togel. Pengakuan RWR, dia bermain judi setelah beberapa bulan diajak teman berjudi sedangkan untuk KR dia bermain judi setelah beberapa hari dia belajar ke teman dan seorang bapak yang dia temui di kios judi.

Dari sisi motivasi, RWR mengaku termotivasi berjudi karena ikut teman, ingin mendapat uang, dan ingin menang bisa menebak satu angka saja. Sedangkan untuk KR, dia termotivasi berjudi karena ingin mendapat banyak uang yang bisa dia gunakan untuk keperluan pribadi.

Istilah judi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti suatu permainan yang menggunakan barang berharga atau uang sebagai taruhan, dan alat permainan judi dapat juga diperlengkapi dengan dadu atau kartu, sedangkan istilah berjudi merupakan suatu permainan tebakkan berdasarkan kebetulan dengan mempertaruhkan uang yang tujuannya mendapatkan uang yang lebih besar daripada uang awal yang dimiliki (<https://kbbi.web.id/judi>).

Berjudi atau perilaku judi termasuk dalam kategori patologi sosial. Patologi sosial adalah bentuk perilaku apapun yang dianggap tidak sesuai atau melanggar norma, adat istiadat, hukum atau perilaku yang tidak dapat diintegrasikan ke dalam pola perilaku yang umum dilakukan oleh individu (Rossa, Nurmalasari, Prameswari, & Savella, 2020).

Menurut Trimpop (1994) perilaku judi merupakan perilaku pengambilan resiko (*risk taking*). *Risk taking* adalah perilaku yang dikendalikan baik secara sadar ataupun tidak sadar dengan hasil yang tidak pasti. Hasil yang tidak pasti

tersebut dapat bermanfaat, baik itu biaya untuk kesejahteraan fisik, ekonomi, atau psiko-sosial diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Sadewo (2017), permainan yang digunakan dalam berjudi bermacam-macam, antara lain; permainan judi yang menggunakan dadu, permainan judi yang menggunakan kartu remi, ataupun permainan judi yang menggunakan kupon togel. Contoh permainan judi togel yaitu judi togel 4D yang dilakukan dengan cara penjudi harus benar menebak empat *digit* angka yang sudah dipasang. Semisal nomor yang dipasang adalah 3421 dan angka yang keluar adalah 3421 berarti penjudi menang (Leonard, 2022).

Anggreini (2018) menjelaskan bahwa, orang yang terlibat perjudian atau pelaku judi tidak terbatas pada golongan usia tertentu saja karena judi bisa dilakukan oleh siapa saja baik itu orang dewasa maupun remaja. Apabila para pelaku judi adalah kalangan remaja, maka tindakan mereka merupakan suatu fenomena sosial yang sangat memprihatinkan. Dan sudah selayaknya, pelaku judi di kalangan remaja wajib mendapatkan perhatian. Perhatian terhadap kalangan remaja yang sudah terlibat perjudian ini berdasarkan alasan bahwa mereka adalah generasi muda harapan bangsa. Kalangan remaja seharusnya menghindari segala bentuk tindakan perjudian karena perjudian memiliki dampak negatif, baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain di sekitarnya.

Menurut Suharya (2019) terdapat beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain judi yaitu membuat kecanduan judi, merusak moral, merusak mental, meningkatkan kriminalitas karena seseorang yang berjudi

terus berusaha bagaimanapun caranya untuk mencari uang, sejumlah uang tersebut bahkan didapat dengan cara mencuri, berkelahi, dan melakukan penodongan ke orang lain. Sering berjudi juga membuat penjudi mengalami kesulitan secara ekonomi.

Skywood Recovery (2022) dampak negatif dari perjudian yaitu dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan yang dimaksud yaitu jika seseorang tetap bermain judi meskipun sudah merasakan efek negatif berjudi yang memengaruhi hubungan sosial, keuangan, dan kesejahteraan hidup.

Potenza, Fiellin, Heninger, Rounsaville, dan Mazure (2002) menjelaskan bahwa perjudian dapat berdampak meningkatkan tingkat gangguan kesehatan mental yang dimiliki seseorang. Berdasarkan laporan studi di St. Louis ECA, penjudi bermasalah dan patologis dibandingkan dengan bukan penjudi dilaporkan memiliki peningkatan gangguan kesehatan mental yang tinggi untuk depresi berat, skizofrenia, fobia, sindrom somatisasi, dan gangguan kepribadian *anti* sosial. Penjudi rekreasional dibandingkan dengan bukan penjudi ditemukan memiliki peningkatan depresi berat, distimia, sindrom somatisasi, gangguan kepribadian *anti* sosial, penggunaan alkohol, penyalahgunaan atau ketergantungan alkohol, penggunaan nikotin, dan ketergantungan nikotin.

Tujuan orang berjudi atau melakukan perjudian adalah memperoleh kemenangan berupa sejumlah uang yang didapatkan dari hasil memasang taruhan judi. Dalam berjudi, seseorang memiliki harapan untuk mendapatkan sebanyak mungkin uang dengan cara memasang taruhan judi dengan harga

yang tinggi (Anggreini, 2018). Kartono (2011) menjelaskan bahwa judi digunakan untuk hiburan yang meningkatkan gairah dan harapan penjudi untuk menang. Disamping itu, judi juga dapat menambah pemasukan ekonomi untuk penjudi atau bandar judi.

Sadewo (2017) menjelaskan bahwa berjudi togel dapat dilakukan dengan cara membeli langsung di tempat bandar judi, atau mengirim SMS (*Short Message Service*), atau pihak pengecer datang langsung ke rumah-rumah orang yang ingin memasang taruhan judi togel. Menurut Bripka Eko Nugroho salah seorang penyidik di Polsek Karangploso Kabupaten Malang (dalam Anton, 2019), mengatakan bahwa sejak ada kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat ini, judi togel bisa dibeli secara *online* lewat situs internet.

Ramadhan (2016) menjelaskan bahwa para penjudi sudah berani menggunakan ruang-ruang publik atau tempat-tempat umum untuk berjudi, seperti pangkalan ojek. Selain pangkalan ojek, perjudian dapat dilakukan di rumah atau bangunan khusus untuk berjudi (rumah judi), bahkan rumah judi tersebut sudah lengkap dengan perlengkapan untuk berjudi (Naibaho, 2020). Ketua Komisi A DPRD Jateng, Masruhan Samsuri mengatakan bahwa judi togel di Kota Semarang bahkan juga diperjualbelikan di masjid (Inilah Online, 2018). Pada penelitian ini melalui pengamatan peneliti, judi togel pada Kelurahan Srandol Kulon dilakukan pada tempat yang tertutup seperti kios kecil berbahan triplek dengan ditutupi tirai bambu, bekas pos kamplang yang

ditutupi oleh spanduk, atau bahkan rumah warga yang tersebar di beberapa tempat di wilayah Kelurahan Sronдол Kulon.

Tabloid Kontras (2017), memberitakan bahwa bandar judi togel dan pusat perjudian dunia berada di Singapura dan Hongkong. Kedua negara dalam mengumumkan nomor judi yang keluar menggunakan waktu yang berbeda. Judi togel Singapura keluar setiap hari pukul 18.00, sedangkan judi togel Hongkong keluar setiap hari pukul 23.00. Anton (2019) menjelaskan bahwa penjudi bisa membeli nomor judi togel kapan saja dan untuk melihat nomor judi togel yang keluar bisa diakses lewat situs internet. Jika nomor yang keluar sesuai dengan nomor taruhan yang telah dipasang oleh penjudi, hadiah uang bisa diambil keesokan harinya maksimal pada siang hari.

Pada umumnya, apapun jenis perjudian termasuk judi toto gelap atau togel menawarkan kepada pihak pemenang sebuah hadiah berupa sejumlah uang dengan nilai nominal cukup besar atau bahkan sangat besar. Tawaran hadiah berupa sejumlah uang dengan nilai nominal sangat menggurikan ini membuat seseorang mungkin tertarik untuk ikut berjudi. Apabila seseorang tertarik pada perjudian dan sudah terlibat perjudian dalam arti setiap hari ikut berjudi dan dorongan untuk berjudi sulit dikendalikan, maka orang tersebut bisa dikategorikan telah kecanduan judi. Nancy (2020) memaparkan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan judi menghadapi berbagai permasalahan hidup, yaitu masalah keluarga, masalah finansial, masalah kesehatan mental, dan juga masalah pekerjaan.

Masalah keluarga muncul ketika terjadi ketidakselarasan tujuan hidup khususnya dalam memperoleh uang antara penjudi dengan anggota keluarga yang tidak berjudi. Masalah finansial muncul ketika penjudi bertindak ekstrim dalam upaya mendapatkan uang untuk berjudi, seperti meminjam uang dalam jumlah besar kepada bank atau kepada kerabat, atau bahkan dengan cara mencuri, dan cara ekstrim lainnya. Masalah kesehatan mental muncul ketika penjudi mengalami gangguan psikologis akibat berjudi secara berlebihan, seperti depresi, cemas, dan lain sebagainya. Bahkan berjudi secara berlebihan bisa memicu penjudi atau pelaku judi terjerumus untuk memakai narkoba. Masalah pekerjaan muncul ketika penjudi yang berstatus karyawan cenderung membatasi relasinya dengan teman kerja. Lebih lanjut dikatakan bahwa seorang karyawan berstatus penjudi memiliki kesempatan yang kecil untuk mendapat promosi kerja. Bahkan terdapat perusahaan-perusahaan tertentu yang memecat karyawannya yang ketahuan telah bermain judi. Kartono (dalam Sarima, 2018) masalah sosial yang dapat terjadi seperti korupsi, pencurian, dan pertengkaran dapat muncul sebagai akibat perjudian yang dilakukan seseorang.

Perjudian toto gelap yang kedua subjek lakukan sudah menimbulkan permasalahan bagi diri subjek dan lingkungan sekitarnya, bagi RWR pada awal mula bermain judi dia sempat beberapa kali mencuri uang ibunya demi bermain judi, menurutnya tidak masalah selagi ibunya tidak tau dan jumlah uang yang diambil tidak terlalu banyak.



Sedangkan untuk KR, dia rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli judi togel karena rasa kecanduan pada awal mula bermain judi. Dia mengaku pernah terlibat pinjaman online yang dia pinjam melalui temannya dan rela menjual handphone demi untuk membeli nomor judi togel.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai perilaku dan faktor-faktor Penyebab Melakukan Perjudian Toto Gelap (Togel) pada Remaja di Kelurahan Srandol Kulon, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang.



## 1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami jenis perilaku perjudian Toto Gelap (Togel) dan faktor-faktor penyebab melakukan perjudian Toto Gelap (Togel) pada remaja di Kelurahan Srandol Kulon, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang.

## 1.3. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kontribusi ilmiah dan referensi baru di bidang psikologi sosial tentang perilaku judi dan faktor-faktor penyebab melakukan perjudian Toto Gelap (Togel) di kalangan remaja.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi kalangan remaja, orang tua, dan masyarakat umum tentang perilaku judi dan faktor-faktor penyebab melakukan perjudian Toto Gelap (Togel) di kalangan remaja.