



Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang Pada Permainan Judi Slot Online di Kota Tangerang

Harki Said Al Goni¹, Lina Wati², Mochammad Mirza³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang

Abstrak

Received: 15 November 2023

Revised: 13 Desember 2023

Accepted: 15 Januari 2024

Penyimpangan Sosial merupakan konsep masalah sosial berkaitan dengan pelanggaran norma, artinya sesuatu yang dianggap sebagai masalah sosial karena menyangkut hubungan manusia dengan nilai-nilai dan merupakan gangguan terhadap tujuan kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk permasalahan sosial yang telah ada sejak zaman dahulu adalah Fenomena perjudian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolis dengan pengembangan teori ABC (Antecedent, Behavior, Consequence) yang dikembangkan oleh B.F. Skinner. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme dengan metode penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan fenomenologi. Adapun objek yang digunakan dalam penelitian ini merupakan perubahan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh masyarakat khususnya para pemain judi slot di Kota Tangerang yang berjumlah 12 orang dengan teknik validasi data menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 3 poin pengenalan yang yaitu pengenalan melalui teman tongkrongan, melalui teman kerja, dan melalui iklan pada website. Kemudian bentuk – bentuk perilaku menyimpang yang ditunjukkan oleh masyarakat pemain Judi Slot Online di Kota Tangerang diantaranya adalah perubahan emosi yang berlebihan, menjadi berani dalam melakukan segala cara, pengabaian tanggung jawab yang dimiliki, serta penurunan produktivitas yang disebabkan lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain dan mengalami konsentrasi yang terganggu. Selain itu, diketahui jika rata – rata umur pelaku judi slot online berkisar antara 21 – 46 Tahun yang terdiri dari kelompok anak remaja hingga orang tua. Bentuk perubahan perilaku menyimpang juga dapat tercermin dalam ketergantungan, Perubahan mood, dan isolasi sosial.

Keywords: *Penyimpangan Sosial, Interaksionisme, Judi Slot Online*

(*) Corresponding Author: harkialhoni19@gmail.com

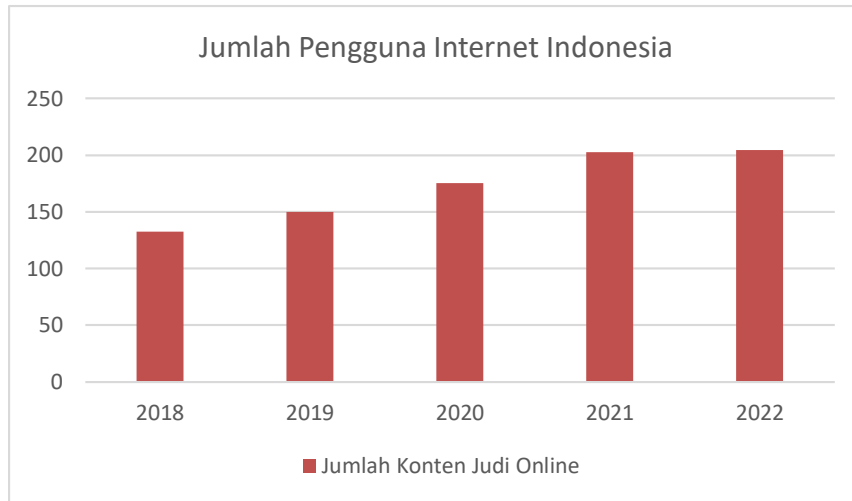
How to Cite: Goni, H. S. A., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang Pada Permainan Judi Slot Online di Kota Tangerang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10526332>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat. Teknologi memiliki peranan penting terhadap aspek kehidupan. Teknologi dapat mendukung masyarakat dalam melakukan aktivitas kehidupan agar menjadi lebih mudah dan instan tanpa batasan. Hal ini dibuktikan dengan semakin meningkatnya pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan hasil survey We Are Social (2022), Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Penetrasi

internet di Indonesia mencapai 73,7% (Datareportal, 2021).

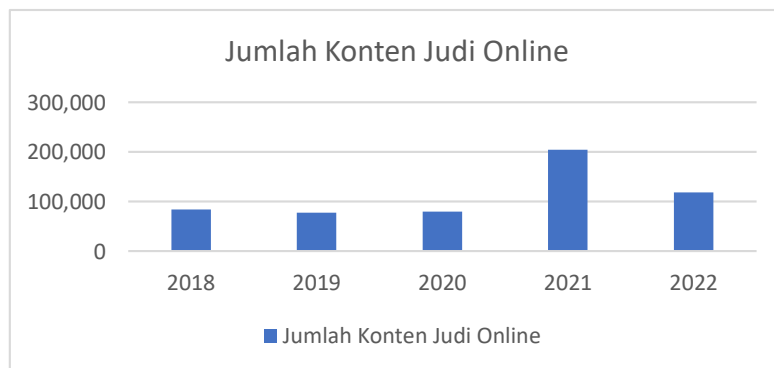
Gambar 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia
 Sumber : We Are Social (2022)



Berdasarkan hasil survey pada gambar diatas, diketahui tren jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal 2022. Tercatat, total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022.

Kemajuan teknologi dan informasi menjadi andil dalam mendorong maraknya perjudian online (Chóliz, Marcos, & Lázaro-Mateo, 2021). Dikarenakan judi online begitu mudah dapat menyusup melalui aplikasi iklan atau bisnis dengan penyamaran yang sempurna. Bahkan judi online dibuat dan dikendalikan oleh warga negara asing di luar negeri. Sehingga sulit menyentuh dan memblokir situs judi dimaksud karena kendala dalam penelusuran dan menjeratnya melalui hukum nasional. Menurut data yang diperoleh melalui website Databoks, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir 566.332 konten judi online sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022. Adapun data tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut :

Gambar 2 Jumlah Konten Judi Online yang Diblokir Kominfo (2018 - 2022)



Sumber : Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022)

Menurut data yang terdapat pada gambar 2 diatas, diketahui bahwa Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir 566.332

konten judi *online* sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022. Rinciannya, sebanyak 84.484 konten judi *online* diblokir Kementerian Kominfo pada 2018. Kemudian, Kominfo memblokir sebanyak 78.306 konten situs judi *online* pada tahun 2019. Jumlah konten judi *online* yang diblokir meningkat lagi menjadi 80.305 konten pada 2020. Kemudian, pada 2021 jumlah konten yang diblokir meningkat drastis menjadi 204.917 konten. Sementara pada 2022, Kominfo telah memblokir sebanyak 118.320 konten hingga Agustus.

Perilaku atau tindakan manusia pada dasarnya tidak bisa dilepaskan dari proses berpikir. Karena dari proses berpikirlah yang menentukan tindakan – tindakan yang dilakukan manusia. Proses berpikir adalah suatu kelebihan yang dimiliki manusia dibandingkan makhluk lain. Dengan berpikir, manusia menilai, menganalisis dan mempertimbangkan tindakan-tindakan yang diputuskannya. Dari berpikir inilah yang membedakan manusia lebih dikatakan istimewa dibandingkan dengan makhluk lainnya (Rahmadanita, 2022). Segala bentuk perilaku yang keluar dari pribadi individu tidak bisa dilepaskan dari proses berpikir itu sendiri, terlebih khusus dengan tindakan yang dilakukan manusia. Tindakan manusia itu sendiri tidak hanya bisa kita pelajari atau lihat dengan hanya berorientasi pada impuls dan respon, melainkan juga kita harus mempertimbangkan proses dari antara kedua hal tersebut sebelum manusia tersebut memutuskan sebuah tindakan yang dilakukannya. Karena pada dasarnya tindakan manusia tidak bersifat universal namun setiap tindakan memiliki arti dan makna tertentu dari pelaku tindakan-tindakan itu secara implisit (Sirola, Savela, Savolainen, Kaakinen, & Oksanen, 2021).

Perilaku/tindakan menyimpang menjadi salah satu objek kajian dari studi sosiologi. Perilaku menyimpang sendiri dalam kaidah ilmu sosial adalah perilaku individu maupun kelompok masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma yang berlaku (Montiel, Ortega-Barón, Basterra-González, González-Cabrera, & MacHimbarrena, 2022). Secara sederhana dapat dikatakan bahwa seorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat (minimal di suatu kelompok atau komunitas tertentu) perilaku atau tindakan tersebut di luar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai atau norma sosial yang diterapkan di lingkungan masyarakat (Susanti, 2021).

Penyimpangan Sosial merupakan konsep masalah sosial berkaitan dengan pelanggaran norma, artinya sesuatu yang dianggap sebagai masalah sosial karena menyangkut hubungan manusia dengan nilai-nilai dan merupakan gangguan terhadap tujuan kehidupan masyarakat. Masalah sosial atau *social problems* adalah keadaan yang dianggap ancaman bagi masyarakat sebagai suatu keadaan yang tak di kehendaki, tak dapat ditoleransi, atau dianggap ancaman bagi masyarakat (Santoso, 2021). Penyimpangan sosial dapat terjadi dimanapun dan dilakukan oleh siapapun. Sejauh mana penyimpangan itu terjadi, besar atau kecil, dalam skala luas atau sempit tentu akan berakibat terganggunya keseimbangan kehidupan dalam masyarakat (Rahman, Rohmah, & Rochayati, 2020). Suatu perilaku dianggap menyimpang apabila tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat atau dengan kata lain penyimpangan (*deviation*) adalah segala macam pola perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri (*conformity*) terhadap kehendak masyarakat.

Penyimpangan merupakan tindakan yang tidak mengindahkan nilai dan norma, penyimpangan terjadi apabila seseorang tidak mampu memenuhi patokan-patokan yang sudah berlaku pada masyarakat. Pada faktanya sebagian besar masyarakat masih banyak yang melakukan pelanggaran terhadap nilai dan norma yang sudah berlaku di masyarakat itu sendiri (Rahman et al., 2020). Pelanggaran nilai dan norma yang sudah berlaku di masyarakat dikenal dengan istilah penyimpangan sosial atau istilah yang sering digunakan dalam perspektif sosiologi adalah *social patology* (patologi sosial). Akibat dari adanya penyimpangan sosial ini mampu memunculkan berbagai permasalahan di masyarakat itu sendiri yang dikenal dengan terminologi penyakit sosial (Supratama, Elsera, & Solina, 2022).

Bruce J. Cohen menyebutkan perilaku menyimpang merupakan perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak – kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat (Montiel et al., 2022). Perilaku Menyimpang atau yang dikenal dengan nama penyimpangan sosial adalah perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial di masyarakat atau suatu kelompok aturan yang telah diinstitusikan, disepakati bersama (Santoso, 2021). Perilaku Menyimpang dapat diartikan sebagai tingkah laku, perbuatan, atau tanggapan terhadap lingkungan yang bertentangan dengan norma-norma serta hukum yang ada di dalam masyarakat (Kong et al., 2021).

Salah satu bentuk permasalahan sosial yang telah ada sejak zaman dahulu adalah Fenomena perjudian. Selain bertentangan dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat, perjudian juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan pribadi maupun dalam kelompok masyarakat. Perjudian dengan sarana teknologi tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya para pengguna alat-alat komunikasi elektronik yang berbasis internet. Pemerintah dalam fungsinya sebagai pengawasan sosial (*social control*) telah menetapkan aturan-aturan mengenai perjudian dalam rumusan peraturan perundang-undangan yang ada (Sirola et al., 2021).

Perjudian telah dirambah oleh seluruh kalangan masyarakat baik anak-anak, pelajar, mahasiswa, remaja, dewasa bahkan tidak menutup kemungkinan Wanita (Wahkidi, Puspitasari, Maryati, & Tamrin, 2022). Kasus yang sulit dipahami adalah adanya pemain yang tetap bermain walaupun belum mempunyai penghasilan yang cukup dalam memenuhi kebutuhan sehari - hari. Oleh karena itu, perjudian merupakan salah satu aktivitas yang dikategorikan sebagai suatu penyakit sosial dalam masyarakat, yang pasti akan selalu ada dan pelakunya adalah masyarakat itu sendiri yang tujuan dari permainan ini bukan lain adalah untuk memperoleh keuntungan secara instan (Heinz, Romanczuk-Seiferth, & Potenza, 2019). Bahkan tidak dapat di sadari bahwa fenomena ini makin bervariasi dengan beragam cara yang dilakukan atau bahkan secara terbuka ataupun secara modern dengan dukungan teknologi yang semakin berkembang.

Aktivitas perjudian secara online belakangan terakhir ini juga banyak ditemukan di berbagai daerah khususnya daerah Metropolitan. Kota Tangerang adalah salah satu kota yang memiliki perkembangan fenomena perjudian online yang cukup signifikan (Tria Sutrisna, 2022). Kota yang termasuk dalam wilayah metropolitan bersama dengan wilayah Jakarta, Bogor, Depok, dan Bekasi tersebut mengalami perkembangan yang cukup pesat khususnya dalam aspek kehidupan sosial masyarakat. Berbagai *trend* mulai berkembang seiring dengan bertambahnya jumlah tindakan kriminal yang termasuk dalam perilaku menyimpang (Eva Rianti, 2022). Salah satu bentuk tindakan kriminal yang berkembang di Kota Tangerang adalah praktik perjudian online.

Gambar 3 Upaya Pencegahan Perkembangan Judi Online di Wilayah Tangerang



Sumber : (Eva Rianti, 2022)

Gambar 3 menunjukkan upaya pihak kepolisian Kota Tangerang untuk menekan tindak kriminal dalam kegiatan perjudian online. Polisi masih mengembangkan kasus tersebut dengan mendalami pelaku – pelaku lainnya yang merupakan pemimpin perjudian. Dalam kurun waktu dua minggu dari akhir Oktober hingga pertengahan November 2022, pihak kepolisian telah mengungkap 3 jenis kasus perjudian. Satu kasus terkait judi online slot, satu kasus judi togel hongkong, dan satu kasus judi togel pakong (Republika, 2022).

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, terdapat penjelasan mengenai dampak perjudian yang berpengaruh terhadap kehidupan sosial masyarakat. Sebagaimana yang dikatakan dalam penelitian Sirola et al. (2021), partisipasi aktif dalam perjudian menyebabkan seseorang tidak bekerja semaksimal mungkin. Karena umumnya pekerjaan utama akan ditinggalkan, maka penghasilan menjadi sangat berkurang yang selanjutnya tidak bisa mencukupi kebutuhan keluarganya. Perjudian adalah sebuah permainan yang disukai oleh masyarakat karena dipandang memberikan keuntungan. Padahal perjudian dianggap suatu kegiatan yang bertolak belakang dengan norma hukum, agama juga berpengaruh buruk terhadap pemainnya, namun permainan ini masih menunjukkan eksistensinya dalam kehidupan masyarakat (Mora-Salgueiro et al., 2021).

Terdapat bentuk tindakan kriminal yang dihasilkan dari dampak perkembangan kasus perjudian dikalangan masyarakat. Dalam UU No 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, sudah dijelaskan secara lengkap mengenai larangan terhadap perjudian. Sebab hakikatnya bertentangan dengan Agama, Kesusilaan, Moral Pancasila, yang dapat membahayakan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara (Kuasa & Jaya, 2022). Sekalipun banyak aturan yang melarang kegiatan perjudian, dari dulu hingga sekarang tetap saja perjudian masih sering kita temukan. Bahkan saat ini kegiatan perjudian mengalami transformasi yang sangat pesat dan dikemas dengan sangat rapi melalui media online. Banyak ragam jenis perjudian dalam media online seperti halnya judi bola, shio, togel, game online, dan lain – lain. Salah satu bentuk perjudian yang sangat digemari adalah judi game online. Poker, black jack, domino, mahjong merupakan beberapa jenis game online yang dimainkan dalam forum casino (French, Tardif, Kairouz, & Savard, 2021). Selain mudah dimainkan, game online ini juga menjanjikan pendapatan uang yang banyak dengan modal yang paspasan sehingga lebih menambah daya tarik untuk terlibat didalamnya.

Gambar 4 Jenis - Jenis Judi Game Online

Sumber : *news.ddtc.co.id* (2020)



Perkembangan jenis game judi online yang memiliki daya tarik mampu menjadi kegelisahan, sebab perjudian online sudah dianggap fenomena yang biasa-biasa saja dikalangan masyarakat, padahal hal tersebut merupakan suatu bentuk pelanggaran berdasarkan Undang – Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) pada pasal 27 ayat 2. Untuk tindak pidananya tertera pada Pasal 45 4 ayat 1 sebagai bukti larangan terhadap penyalahgunaan terhadap Informasi dan Media Elektronik (Singadji, Hehanussa, & Supusepa, 2021). Kegiatan berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan, Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP. Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar kerana kepintaran dan kebiasaan bermain (Simbolon, 2022).

Prinsip dalam berjudi secara umum bertujuan untuk mendapatkan keuntungan sebanyak banyaknya dengan modal yang secukupnya. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar pula uang yang didapat. Maka dari itu dengan bermain judi orang dapat memenuhi kebutuhan hidup (Latumaerissa, Patty, & Tuhumury, 2021). Bahkan terdapat masyarakat yang

menjadikan judi sebagai mata pencahariannya dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari. Judi Slot Online dikenal secara umum merupakan salah satu jenis permainan taruhan judi yang banyak diminati masyarakat, Slot sendiri hadir pertama kali pada tahun 1899 dan terus berkembang dengan bermacam jenis lainnya (French et al., 2021).

Walaupun secara tegas judi online atau judi apapun dilarang sesuai peraturan yang berlaku, namun praktik judi online tetap marak. Bahkan judi online yang beredar melalui internet semakin beragam (Kolandai-Matchett & Wenden Abbott, 2022). Salah satu pemicunya adalah kemudahan akses internet saat ini. Ada dua faktor yang malatarbelakangi perkembangan judi online di tanah air: Pertama, upaya preventif yang dilakukan pemerintah masih minim. Hal tersebut dapat dilihat dari masih banyaknya situs-situs judi online yang masih beroperasi. Tidak jarang, situs-situs tersebut memasang iklan berbayar di situs mesin pencari secara terang-terangan. Kedua, penyalahgunaan fasilitas perbankan. Kemudahan akses fasilitas perbankan saat ini disalahgunakan pelaku judi online untuk melakukan transaksinya. Selain melanggar aturan, banyak kerugian yang disebabkan oleh tindakan berjudi seperti waktu, tenaga, dan keuangan yang terbuang sia - sia. Perjudian game online juga bisa saja melahirkan perilaku yang menyimpang lainnya dari si pelaku, seperti pencurian, penipuan, dan tindakan menyimpang lainnya. Perjudian akan mempengaruhi keadaan social ekonomi, sehingga dapat menjadi pemicu bentuk kejahatan yang lain. Kejahatan adalah masalah klasik manusia yang tidak dapat diberantas tuntas sampai ke akar-akarnya dalam penegakan hukum (*law enforcement*) seriiring dengan dinamika perkembangan dan kehidupan masyarakat modern dari waktu ke waktu yang selalu berubah akibat kemajuan teknologi komunikasi (Catarino, Cordeiro, & Soares, 2020).

Berdasarkan penjelasan fenomena serta data – data mengenai permasalahan judi online yang mejadi permasalahan perilaku menyimpang di masyarakat khususnya di Kota Tangerang, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang Pada Pemain Judi Slot Online Online di Kota Tangerang”.

METODE

Adapun objek yang dibahas dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh masyarakat khususnya para pemain judi slot di Kota Tangerang yang berjumlah 12 orang. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Penelitian dengan pendekatan kualitatif. Tipe penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Data primer pada penelitian ini diperoleh langsung dari hasil observasi dan wawancara dari narasumber atau informan yang terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini ialah catatan dokumentasi, foto dokumentasi, jurnal, buku dan dokumen lainnya yang menunjang penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan perilaku menyimpang pemain judi slot adalah sebuah fenomena yang sering terjadi dalam konteks perjudian. Permainan slot memiliki daya tarik yang kuat bagi banyak orang karena kesederhanaan aturan dan kesempatan untuk memenangkan hadiah besar dengan taruhan kecil. Dalam penelitian mengenai fenomena perubahan perilaku pemain judi slot di Kota Tangerang dapat diketahui jika rata – rata umur responden penelitian berkisar antara 21 – 46 Tahun yang terdiri dari kelompok anak remaja hingga orang tua. Artinya permainan judi slot online tersebut masih dapat dimainkan oleh masyarakat dari berbagai kalangan baik itu anak muda hingga orang dewasa.

Pertama-tama, perilaku menyimpang ini bisa tercermin dalam ketergantungan yang semakin meningkat pada permainan. Pemain mungkin merasa sulit untuk berhenti berjudi dan terus berlanjut meskipun mengalami kekalahan beruntun. Dorongan untuk memulihkan kerugian dan mencari kepuasan dari sensasi berjudi menjadi fokus utama, mengabaikan tanggung jawab sehari-hari. Perubahan mood juga dapat menjadi ciri khas perilaku menyimpang pada pemain judi slot online. Saat mengalami kemenangan, pemain akan merasa euforia dan senang. Namun, saat mengalami kekalahan, perasaan cemas, stres, dan frustrasi bisa muncul. Perubahan ini dapat mempengaruhi kesehatan mental pemain dan kualitas hidupnya secara keseluruhan. Selain itu, dampak finansial menjadi hal yang signifikan dalam perilaku menyimpang ini. Pemain mungkin mengabaikan kewajiban keuangan lainnya, seperti membayar tagihan atau memenuhi kebutuhan dasar, karena uang mereka terus digunakan untuk berjudi. Akibatnya, mereka dapat mengalami masalah keuangan serius dan terjerat dalam utang yang sulit diatasi

Pengenalan seseorang terhadap permainan judi slot saat ini sangat beragam. Namun pengenalan yang dinilai cukup mempengaruhi seseorang untuk memainkan permainan judi slot tersebut adalah pengaruh dari lingkungan sekitar. Terdapat 3 poin pengenalan yang disebutkan dalam penelitian yaitu pengenalan melalui teman tongkrongan, melalui teman kerja, dan melalui iklan pada website. Teman sebaya terkadang memiliki pengaruh yang sangat kuat untuk mempengaruhi tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan seseorang. Pengaruh teman sebaya dapat memiliki dampak signifikan terhadap perubahan perilaku seseorang. Sebagai makhluk sosial, manusia cenderung dipengaruhi oleh interaksi dengan orang lain, terutama dengan teman-teman sebaya. Kemudian perihal pengaruh iklan pada website, dengan banyaknya iklan yang seringkali muncul tentu membuat seseorang menjadi penasaran dan tertarik untuk mencoba permainan judi slot. Bahkan permainan judi slot mulai ramai dan berani untuk melakukan promosi secara terang – terangan menggunakan beberapa *public figure* atau artist di tahun 2021. Sehingga selain pengaruh teman sebaya, iklan juga dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain judi slot online.

Kemudian pada faktor kesenangan, Dapat diketahui jika terdapat 3 alasan utama mengapa seseorang senang bermain judi slot online. Alasan pertama seseorang merasakan adanya hiburan tersendiri dari permainan judi slot online tersebut. Kemudian permainan judi slot juga mampu memberikan rasa penasaran yang berlebihan akan kemenangan serta kemudahan akses bagi siapa saja yang ingin bermain. Alasan ketiga yaitu karena judi slot online dapat diakses dengan mudah melalui perangkat komputer atau ponsel pintar. Kemudahan akses ini membuatnya praktis untuk bermain dari mana saja dan kapan saja.

Bentuk – bentuk perilaku menyimpang yang ditunjukkan pemain judi slot di Kota Tangerang dianalisis menggunakan teori ABC (*Antecedent, Behavior, Consequence*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk perilaku yang ditunjukkan sebelum mengenal judi slot seperti kebutuhan akan uang serta adanya rasa penasaran yang berlebihan dapat memicu seseorang untuk bermain judi slot online tersebut. Bentuk perilaku yang ditunjukkan setelah mengenal permainan judi slot menjadi kecanduan, di mana seseorang menjadi terobsesi dengan permainan tersebut dan sulit mengontrol dorongan untuk terus bermain. Kecanduan permainan judi slot dapat menyebabkan berbagai dampak yang merugikan bagi individu secara fisik, mental, emosional, sosial, dan bahkan finansial. Kecanduan permainan judi slot dapat menyebabkan gangguan fisik seperti kurang tidur, penurunan nafsu makan, atau masalah kesehatan lainnya akibat stres yang berkepanjangan. Kemudian orang yang kecanduan permainan judi slot cenderung menghabiskan banyak waktu bermain, mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban lainnya, dan mengalami penurunan produktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya mengenai konsekuensi dari perilaku yang dilakukan, dapat diketahui bahwa para pemain judi slot akan merasakan perubahan emosi yang cukup signifikan. Ketika menang, seseorang dapat merasa euforia dan bahagia, tetapi ketika kalah, mereka dapat merasa kesal, marah, atau putus asa. Kemudian para pemain juga dapat merasakan tingkat stress yang berlebihan. Kehilangan uang yang signifikan atau mengalami masalah keuangan akibat judi slot dapat menyebabkan tingkat stres dan kecemasan yang tinggi pada seseorang. Selain itu, kecanduan judi slot dapat menyebabkan penurunan produktivitas dalam pekerjaan atau studi karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain dan mengalami konsentrasi yang terganggu.

Hasil penelitian mendukung penjelasan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sayopi et al., 2022) yang menjelaskan jika fenomena kalangan masyarakat produktif dalam bermain game Higgs Domino Island di Kota Pekanbaru terdiri dari fenomena seperti menjadi hobi, rasa penasaran, percaya diri dan lingkungan sosial. Bentuk rasa penasaran yang berlebihan dinilai dapat memicu perilaku bermain game Higgs Domino Island. Kemudian terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh (Pratama & Erianjoni, 2022) terkait dengan fenomena judi bola online. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bentuk Fenomena Sosial, yaitu karena adanya pengaruh pergaulan lingkungan. Fenomena Keamanan, yaitu dimana mahasiswa di Kota Padang atau pelaku judi bola online merasa bermain judi bola online lebih aman daripada bermain judi biasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terkait dengan fenomena perubahan perilaku menyimpang pemain judi slot di Kota Tangerang, didapatkan kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Fenomena perilaku judi slot diawali dari faktor pengenalan, terdapat 3 poin pengenalan yang yaitu pengenalan melalui teman tongkrongan, melalui teman kerja, dan melalui iklan pada website. Selain itu, judi slot juga dinilai memberikan kesenangan tersendiri terhadap seseorang yang memainkannya. diketahui jika terdapat 3 alasan utama mengapa seseorang senang bermain judi slot online. Alasan pertama seseorang merasakan adanya hiburan tersendiri dari

permainan judi slot online tersebut. Kemudian permainan judi slot juga mampu memberikan rasa penasaran yang berlebihan akan kemenangan serta kemudahan akses bagi siapa saja yang ingin bermain. Alasan ketiga yaitu karena judi slot online dapat diakses dengan mudah melalui perangkat komputer atau ponsel pintar.

2. Bentuk – bentuk perilaku menyimpang yang ditunjukkan oleh masyarakat pemain Judi Slot Online di Kota Tangerang diantaranya adalah perubahan emosi yang berlebihan, menjadi berani dalam melakukan segala cara, pengabaian tanggung jawab yang dimiliki, serta penurunan produktivitas yang disebabkan lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain dan mengalami konsentrasi yang terganggu.
3. Berdasarkan pembahasan terkait dengan fenomena perilaku menyimpang dapat diketahui bahwa rata – rata umur pelaku judi slot online berkisar antara 21 – 46 Tahun yang terdiri dari kelompok anak remaja hingga orang tua. Bentuk perubahan perilaku menyimpang juga dapat tercermin dalam ketergantungan, Perubahan mood, dan isolasi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Budiman, R., Romadini, N. A., Herwandi Aziz, M. A., & Pratama, A. G. (2022). The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(2), 162–167.
- Catarino, J. R., Cordeiro, J. D., & Soares, R. de M. e. (2020). Impacts of the online gambling prohibition policy: a comparative survey of Brazil versus the European Union. *Seqüência: Estudos Jurídicos e Políticos*, 41(85), 51–85.
- Chóliz, M., Marcos, M., & Lázaro-Mateo, J. (2021). The Risk of Online Gambling: a Study of Gambling Disorder Prevalence Rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 404–417.
- Fauzi, R., Chasbulloh, R. R., & Tama, I. Y. (2019). Pengaruh Pola Asuh Anak Terhadap Perilaku Menyimpang Pada Usia Remaja. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 360.
- French, M., Tardif, D., Kairouz, S., & Savard, A. C. (2021). A Governmentality of Online Gambling: Quebec's Contested Internet Gambling Website Blocking Provisions. *Canadian Journal of Law and Society*, 36(3), 483–504.
- Heinz, A., Romanczuk-Seiferth, N., & Potenza, M. N. (2019). Gambling disorder as a Clinical Phenomenon. *Gambling Disorder*, 1–320.
- Kolandai-Matchett, K., & Wenden Abbott, M. (2022). Gaming-Gambling Convergence: Trends, Emerging Risks, and Legislative Responses. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(4), 2024–2056.
- Kong, Y., Li, T., Wang, Y., Cheng, X., Wang, H., & Lei, Y. (2021). Dynamics analysis of an online gambling spreading model on scale-free networks. *Advances in Difference Equations*, 2021(1). The Author(s). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-020-03165-z>
- Kuasa, D. A., & Jaya, F. (2022). Fenomena Judi Online : Hukum & Masyarakat.

- Jurnal Studi Hukum*, 5(2014), 345–362.
- Latumaerissa, D., Patty, J. M., & Tuhumury, C. (2021). Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi). *Jurnal Belo*, 7(2), 236–255.
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & MacHimbarrena, J. M. (2022). Problematic online gambling among adolescents: A systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566–586.
- Mora-Salgueiro, J., García-Estela, A., Hogg, B., Angarita-Osorio, N., Amann, B. L., Carlbring, P., Jiménez-Murcia, S., et al. (2021). The Prevalence and Clinical and Sociodemographic Factors of Problem Online Gambling: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*, 37(3), 899–926. Springer US. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10899-021-09999-w>
- Pratama, Y. Y., & Erianjoni, E. (2022). Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online. *Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(2), 136–143. Retrieved from <http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/606/289>
- Price, A. (2022). Online Gambling in the Midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(1), 362–379. International Journal of Mental Health and Addiction.
- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia : Masalah dan Solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 55–62.
- Rahman, M. Z., Rohmah, M., & Rochayati, N. (2020). Studi Penyimpangan Sosial Pada Remaja Di Dusun Tolot-Tolot Desa Gapura Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. *Society*, 11(1), 35–51.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., & Yudhistira, N. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139–156.
- Santoso, J. (2021). Peran Integrasi Teologi Psikologi Terhadap Pemulihan Perilaku Menyimpang. *Shamayim: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(2), 174–187.
- Sayopi, A. R., Firdaus, M., & Salam, N. E. (2022). Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 1707–1715.
- Simbolon, J. W. (2022). Aplikasi game online higgs domino island di kalangan mahasiswa dalam perspektif patologi sosial. *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 5(1), 69–83.
- Singadji, W. N., Hehanussa, D. J. A., & Supusepa, R. (2021). Penegakan Hukum Judi Online Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Hukum*, 1(8), 1111.
- Sirola, A., Savela, N., Savolainen, I., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2021). The Role of Virtual Communities in Gambling and Gaming Behaviors: A Systematic Review. *Journal of Gambling Studies*, 37(1), 165–187. Springer US. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09946-1>
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 297–

311.

- Susanti, R. (2021). Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), 86–95.
- Wahkidi, L., Puspitasari, E., Maryati, & Tamrin. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online di Wilayah Kecamatan Toroh. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2).
- Wati, L. (2020). Strategi Komunikasi Bawaslu Kota Tangerang Dalam Upaya Penindakan Pelanggaran Kampanye Pemilihan Presiden 2019. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 3(1), 148–158.
- Winarsih, N. (2022). The Phenomenon Of Internet Adiction Disorder Online Gambling In Probolinggo. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2).