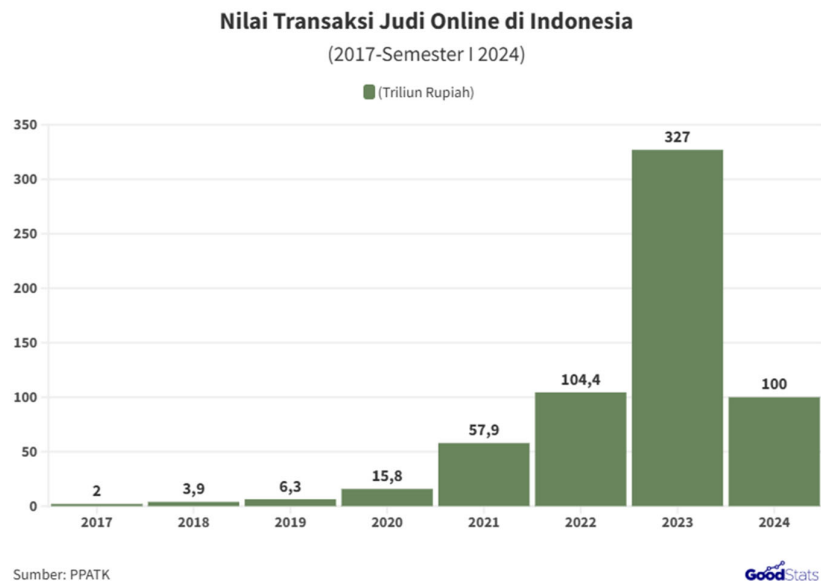


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian



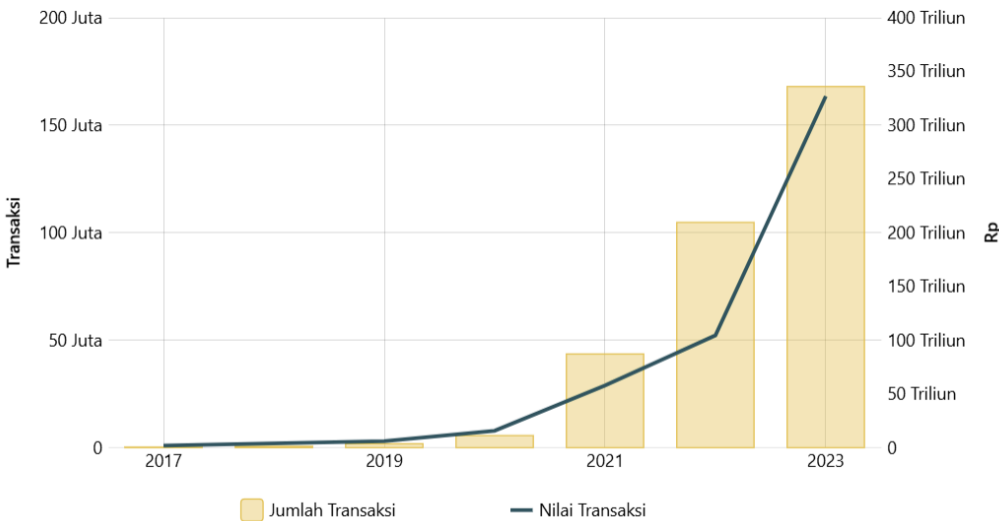
**Gambar 1.1 Nilai Transaksi Judi Online**

*Sumber : Goodstats, 2024.*

Dilansir dari *GoodStats*, transaksi judi online di Indonesia telah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, dengan angka yang mencolok tercatat pada tahun 2023. Pada tahun tersebut, nilai total transaksi judi online mencapai Rp327 triliun, yang merupakan kenaikan luar biasa sebesar 213% dibandingkan dengan nilai transaksi pada tahun 2022, yang hanya mencapai Rp104,4 triliun. Jika kita menelusuri lebih jauh ke belakang, perbandingan dengan tahun 2018 menunjukkan lonjakan yang mencengangkan, di mana nilai transaksi judi online pada tahun itu hanya sebesar Rp3,97 triliun. Dengan demikian, dalam kurun waktu lima tahun, terjadi peningkatan yang sangat drastis hingga mencapai 8.136,77%. Data ini tidak hanya mencerminkan pertumbuhan angka transaksi semata, tetapi juga

menyoroti perubahan perilaku masyarakat terhadap aktivitas perjudian online yang semakin meluas. Hal ini menjadi perhatian serius bagi pemerintah dan lembaga terkait, mengingat dampak negatif yang ditimbulkan oleh perjudian online terhadap individu dan masyarakat secara keseluruhan. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat bahwa fenomena ini tidak hanya melibatkan segmen tertentu dalam masyarakat, tetapi juga menjangkau berbagai kalangan, termasuk mereka yang berpenghasilan rendah. Peningkatan ini menunjukkan bahwa judi online telah menjadi masalah sosial yang kompleks dan mendesak untuk ditangani secara efektif.

Perbedaan perilaku keamanan informasi di kalangan pengguna smartphone di Indonesia, sebagaimana diungkap dalam penelitian ini, berpotensi memengaruhi tingkat kerentanan individu terhadap aktivitas ilegal seperti judi online, karena kelompok pengguna dengan kesadaran keamanan rendah—terutama dalam perilaku preventif dan pengaturan privasi—lebih rentan terhadap paparan iklan, aplikasi, atau tautan perjudian yang menyusup melalui celah keamanan digital (Candiwan, 2023).

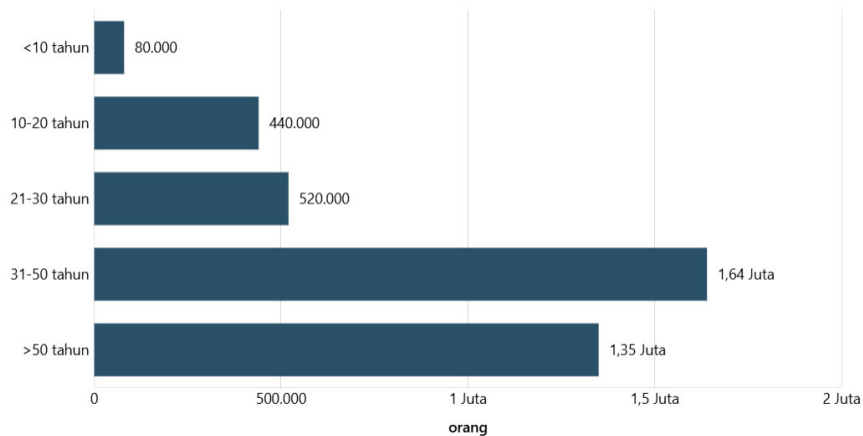


**Gambar 1.2 Perputaran Dana Judi Online**

*Sumber : Databoks, 2024.*

Pada tahun 2017, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat adanya sekitar 250 ribu transaksi yang berkaitan dengan judi online di Indonesia, dengan total nilai transaksi yang mencapai Rp2 triliun. Namun, dalam beberapa tahun berikutnya, angka transaksi ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan, sehingga pada tahun 2023, PPATK melaporkan bahwa terdapat sekitar 168 juta transaksi judi online dengan total nilai

yang luar biasa mencapai Rp327 triliun. Lebih lanjut, PPATK juga mengungkapkan bahwa pada tahun yang sama, terdapat sekitar 3,29 juta orang di Indonesia yang terlibat dalam aktivitas perjudian online, di mana sebagian dari mereka terlibat dalam praktik penyalahgunaan rekening. Ditemukan bahwa masih ada modus di mana rekening orang lain digunakan untuk tujuan judi online, yang diperoleh melalui praktik peminjaman dan jual-beli rekening oleh masyarakat kepada pelaku judi. Sebagian besar dana hasil perjudian online ini dilarikan ke luar negeri oleh para pelaku melalui perusahaan-perusahaan cangkang yang beroperasi secara ilegal. Sebagai langkah antisipasi terhadap maraknya aktivitas judi online ini, pada tahun 2023, PPATK telah mengambil tindakan tegas dengan membekukan sekitar 3.935 rekening yang terkait dengan judi online, dengan total saldo yang dibekukan mencapai Rp167,7 triliun. Tindakan ini mencerminkan komitmen PPATK untuk memerangi praktik perjudian online yang merugikan masyarakat dan menjaga integritas sistem keuangan di Indonesia.

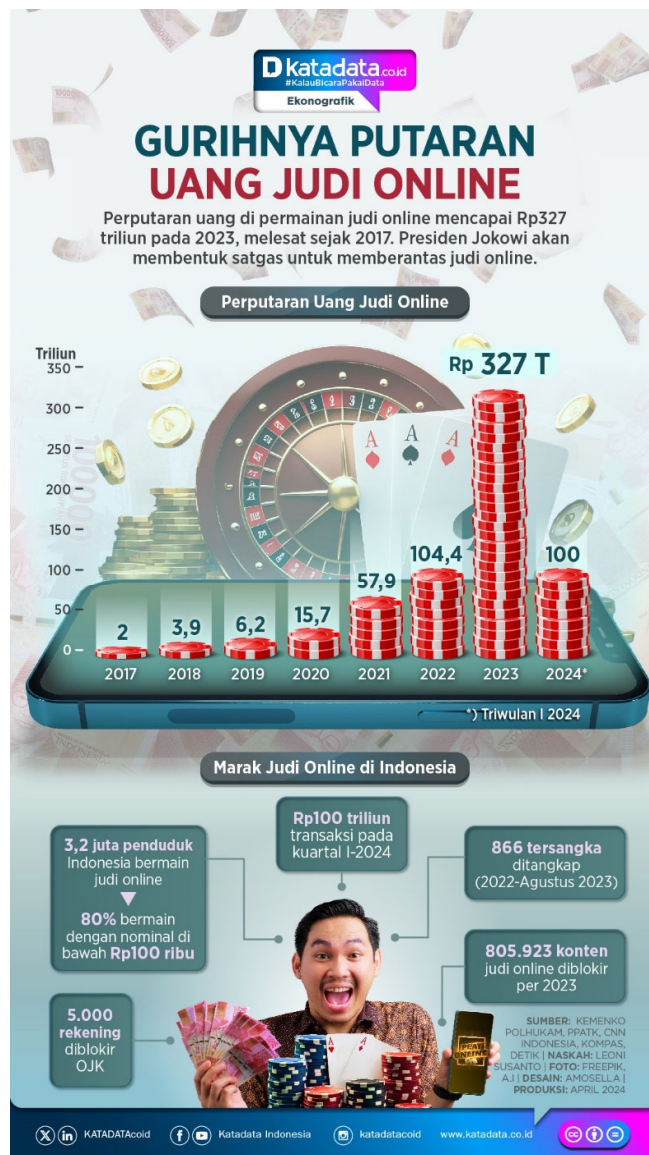


**Gambar 1.3 Kelompok Umur Pelaku Judi Online**

*Sumber : Databoks, 2024.*

Menurut laporan dari Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto, terdapat sekitar 4 juta orang yang terdeteksi terlibat dalam aktivitas judi online di Indonesia, yang mencakup rentang usia yang sangat beragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam penjelasannya, Hadi menyatakan bahwa berdasarkan data demografi mengenai pemain judi online, sekitar 2% dari total pemain, yang setara dengan 80 ribu orang, adalah anak-anak yang berusia di bawah 10 tahun. Selanjutnya, kelompok usia 10 hingga 20 tahun mencakup 11% dari total pelaku judi online, yaitu sekitar 440 ribu orang, sedangkan mereka yang berusia antara 21 hingga 30 tahun mencapai 13% atau sekitar 520 ribu pelaku. Kelompok usia yang lebih dewasa juga menunjukkan angka yang signifikan; mereka yang berusia antara 31 hingga 50 tahun mencakup 40% dari total pelaku,

dengan jumlah sekitar 1,64 juta orang, dan kelompok di atas 50 tahun menyumbang 34%, yaitu sekitar 1,35 juta pelaku. Hadi menambahkan bahwa mayoritas pelaku judi online berasal dari kalangan menengah ke bawah, yang mencapai sekitar 80% dari total pemain. Dalam hal nominal transaksi, kelompok kelas menengah ke bawah biasanya melakukan transaksi mulai dari Rp10 ribu hingga Rp100 ribu, sedangkan untuk kelas menengah ke atas, transaksi dapat berkisar antara Rp100 ribu hingga Rp40 miliar. Lebih lanjut, laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa pihak berwenang telah memblokir sekitar 5 ribu rekening yang diduga terkait dengan aktivitas judi online ini. Tindakan ini diambil sebagai langkah untuk mengatasi maraknya perjudian daring yang semakin mengkhawatirkan dan untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik ilegal tersebut.



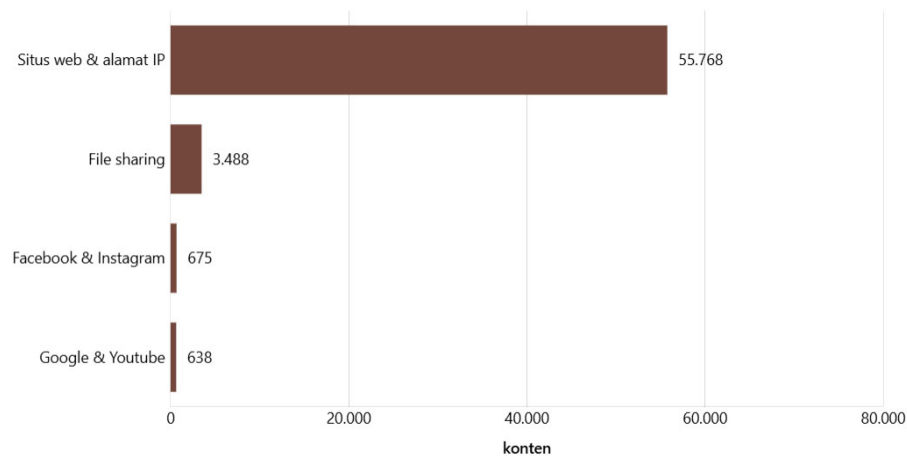
#### ***Gambar 1.4 Maraknya Judi Online Di Indonesia***

*Sumber : Katadata, 2024.*

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan bahwa pada tahun 2023, terdapat sekitar 3,2 juta warga Indonesia yang terlibat dalam judi online, dengan perputaran uang secara agregat mencapai Rp327 triliun. Pada kuartal pertama tahun 2024, perputaran uang ini sudah mencapai Rp100 triliun, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan tahun 2017, di mana perputaran uang hanya berada di angka Rp2 triliun. Perubahan dalam model judi online juga terlihat jelas, di mana masyarakat Indonesia beralih dari model credit market pada tahun 2015 menjadi cash market pada tahun 2016, dan pada tahun 2023, aktivitas perjudian online semakin masif melalui penggunaan link alternatif yang terhubung dengan server luar negeri. Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menkopolhukam) Hadi Tjahjanto menyatakan bahwa permainan slot merupakan jenis judi online yang paling banyak diminati oleh masyarakat karena kemudahan akses dan penggunaannya yang dapat dilakukan dari mana saja. Dalam upaya untuk mengatasi masalah judi online yang semakin meresahkan ini, Presiden Joko Widodo telah mengarahkan pembentukan satuan tugas (satgas) yang terdiri dari kementerian dan lembaga terkait untuk memberantas praktik perjudian daring. Jokowi menunjuk Hadi Tjahjanto sebagai pemimpin satgas tersebut, sementara penanganan hukum akan dilaksanakan oleh Polri dan Kejaksaan Agung. Sebelumnya, Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri telah menangkap sekitar 866 tersangka judi online antara tahun 2022 hingga Agustus 2023. Negara memiliki landasan hukum yang kuat melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya pasal 27 ayat 2 juncto pasal 45 ayat 2 yang melarang segala bentuk judi online. Pihak-pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat judi online dapat dikenakan ancaman pidana penjara maksimal enam tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Di sisi lain, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memblokir lebih dari 805 ribu konten judi online sepanjang tahun 2023, sementara Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga telah memblokir sekitar lima ribu rekening yang terkait dengan transaksi judi online. Namun, Ketua Dewan Komisiner OJK Mahendra Siregar menekankan bahwa penghapusan dan pemblokiran saja tidak cukup untuk memberantas lingkaran judi online ini, karena praktik perjudian daring pada dasarnya merupakan isu lintas batas negara yang memerlukan kolaborasi internasional untuk penanganannya secara efektif.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengumumkan bahwa selama periode 1 hingga 21 September 2023, mereka telah berhasil memutus akses atau

menghapus sebanyak 60.582 konten yang berkaitan dengan perjudian online di berbagai platform. Dari jumlah tersebut, konten judi online paling banyak ditemukan di situs web dan alamat IP, yang mencakup sebanyak 55.768 konten, diikuti oleh file sharing dengan 3.488 konten, serta media sosial seperti Facebook dan Instagram yang menyumbang 675 konten, dan Google serta YouTube dengan total 638 konten. Eks Menkominfo Budi Arie Setiadi menjelaskan bahwa beberapa platform, termasuk TikTok, Halo-App, Snack Video, dan App Store, hingga saat ini belum terdeteksi adanya konten perjudian online pada bulan September ini.



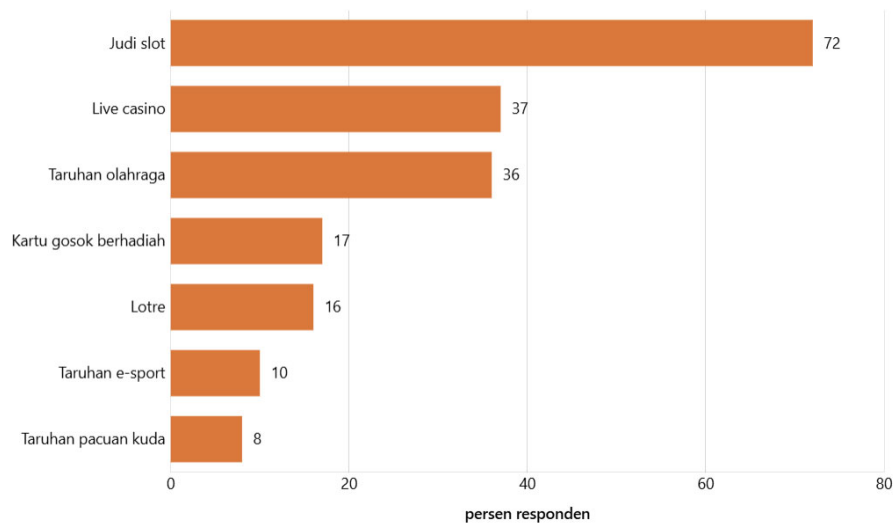
**Gambar 1.5 Media Sosial Yang Sering Terpapar Judi Online**

*Sumber : Databoks, 2024.*

Budi (Eks Menkominfo) menegaskan bahwa Kemenkominfo akan terus berupaya untuk meningkatkan upaya pemberantasan konten judi online baik di situs web maupun di media sosial. Ia menekankan pentingnya strategi yang lebih inovatif dalam penanganan judi online, dengan menyatakan bahwa pendekatan yang biasa-biasa saja tidak lagi memadai untuk menghadapi pelaku judi yang semakin canggih. Selain melakukan penghapusan konten judi online, Kemenkominfo juga aktif mendorong penindakan terhadap individu atau entitas yang terlibat dalam transaksi perjudian online. Pada tanggal 18 September 2023, Kemenkominfo telah berkolaborasi dengan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) untuk memblokir rekening-rekening yang terlibat dalam kegiatan judi online. Hingga tanggal 21 September 2023, sebanyak 201 rekening bank telah diblokir, sementara proses pemblokiran terhadap 1.931 rekening lainnya masih berlangsung. Kemenkominfo juga mengungkapkan bahwa aktivitas perjudian online di Indonesia telah menyebabkan kerugian besar bagi masyarakat. Dari satu situs judi online saja, kerugian masyarakat diperkirakan mencapai Rp27 triliun setiap tahunnya. Berdasarkan data

dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), total transaksi judi online di Indonesia diperkirakan mencapai Rp200 triliun. Upaya-upaya ini menunjukkan komitmen pemerintah untuk menangani masalah perjudian online secara serius demi melindungi masyarakat dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh praktik ilegal ini.

Judi slot telah menjadi permainan yang paling banyak disukai oleh para pecandu judi di seluruh dunia, dan hal ini terungkap dalam laporan survei yang dilakukan oleh QuitGamble.com, sebuah perusahaan yang menyediakan layanan penanganan kecanduan judi. Selama periode survei yang berlangsung dari Juni 2023 hingga Januari 2024, QuitGamble.com berhasil mengumpulkan data dari 3.320 pecandu judi yang menggunakan layanan mereka. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 83% dari responden tersebut terlibat dalam perjudian secara online, dan 73% di antara mereka mengalami masalah utang akibat aktivitas perjudian.

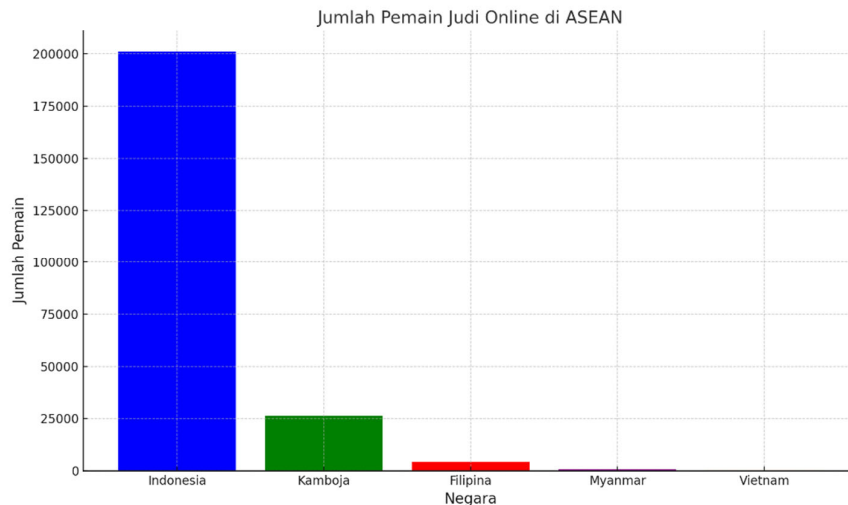


**Gambar 1.6 Jenis Permainan Dalam Judi Online**

*Sumber : detik.com*

Lebih mencolok lagi, mayoritas responden, yaitu 72%, mengaku bahwa mereka memiliki kecanduan terhadap permainan judi slot. Permainan judi slot umumnya dilakukan dengan menggunakan mesin pemutar gambar, di mana pemain memasukkan koin ke dalam mesin dan menarik tuas untuk memutar deretan gambar. Jika gambar-gambar tersebut berhenti pada kombinasi atau urutan tertentu, pemain berhak mendapatkan hadiah uang. Mesin judi jenis ini biasanya dapat ditemukan di kasino, tetapi dengan kemajuan teknologi digital, kini judi slot juga dapat dimainkan secara online, memberikan akses yang lebih luas kepada para pemain. Selain judi slot, survei tersebut juga mencatat bahwa ada berbagai jenis permainan

kasino lainnya yang banyak diminati oleh para pecandu judi, termasuk permainan kasino langsung seperti blackjack, roulette, dan baccarat. Selain itu, terdapat pula ketertarikan terhadap taruhan olahraga, kartu gosok berhadiah (scratch tickets), lotre, taruhan e-sport, serta taruhan pacuan kuda. Dengan beragamnya pilihan permainan ini, judi online semakin menarik bagi banyak orang, meskipun risiko kecanduan dan kerugian finansial tetap mengintai di balik kemudahan akses yang ditawarkan.



**Gambar 1.7 Jumlah Pelaku Judi Online Di Indonesia**

**Sumber :Databoks.id**

Dilansir dari *Databoks*, terlihat bahwa Indonesia memiliki jumlah pemain judi online yang sangat besar dibandingkan negara-negara lainnya di ASEAN. *Indonesia* menduduki peringkat pertama dengan jumlah pemain judi online mencapai 201.122 orang. *Kamboja* berada di posisi kedua dengan 26.279 pemain. *Filipina*, *Myanmar*, dan *Vietnam* mengikuti dengan jumlah pemain masing-masing sebanyak 4.207, 650, dan 200. Hal ini mencerminkan tingginya minat atau keterlibatan masyarakat Indonesia dalam aktivitas judi online. Selain itu, disparitas yang signifikan antara Indonesia dan negara-negara lainnya menunjukkan bahwa judi online telah menjadi fenomena yang lebih besar di Indonesia dibandingkan dengan kawasan ASEAN lainnya. Menurut survei yang dilakukan oleh lembaga riset Drone Emprit, Indonesia saat ini menduduki peringkat pertama sebagai negara dengan jumlah pemain judi online slot terbanyak di kawasan Asia Tenggara, yang menunjukkan betapa seriusnya permasalahan judi online yang tengah dihadapi oleh masyarakat di negara ini. Menanggapi situasi yang mengkhawatirkan tersebut, Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo)

Kabupaten Madiun kembali menegaskan bahaya judi online yang semakin merajalela di tengah masyarakat.

Penerapan kecerdasan buatan dalam layanan digital perbankan, yang terbukti meningkatkan kepuasan dan penerimaan pengguna, juga dapat berimplikasi pada meningkatnya aktivitas judi online, karena teknologi yang sama—seperti sistem yang responsif, personalisasi, dan kemudahan akses—dapat dimanfaatkan oleh platform perjudian untuk menarik dan mempertahankan pengguna secara lebih efektif (Candiwan, 2024).

Kepala Diskominfo Kabupaten Madiun, Sawung Rehtomo, menyatakan bahwa judi online merupakan ancaman serius yang sering kali tidak disadari oleh banyak orang. "Judi online adalah sistem yang sangat berbahaya dan sering kali tidak disadari oleh masyarakat luas," ungkap Sawung dalam konferensi pers pada Rabu (19/6/2024). Ia menjelaskan bahwa judi online tidak hanya menyebabkan kerugian finansial yang besar, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif lain yang signifikan, seperti masalah sosial dan kesehatan mental. "Dampak negatif dari judi online sangat signifikan, mulai dari kerugian finansial yang besar hingga masalah sosial dan kesehatan mental. Masyarakat perlu sadar bahwa judi online bukanlah cara untuk cepat kaya, tetapi sebuah jebakan yang bisa menghancurkan kehidupan pribadi dan keluarga," tambahnya. Untuk mengatasi masalah ini, Diskominfo Kabupaten Madiun menekankan pentingnya edukasi dan pemahaman kepada masyarakat mengenai risiko dan bahaya judi online. "Ini adalah tugas bersama kita semua, baik pemerintah, lembaga pendidikan, maupun masyarakat untuk memberikan edukasi dan pemahaman yang tepat. Edukasi adalah kunci untuk menciptakan masyarakat yang lebih sadar dan waspada," ujar Sawung. Ia juga mengajak seluruh lapisan masyarakat untuk berperan aktif dalam memerangi judi online. "Mari kita bersama-sama menjaga keluarga dan lingkungan kita dari pengaruh negatif judi online. Kita harus bersatu untuk memerangi ancaman ini demi kebaikan bersama," tutup Sawung. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan masyarakat Kabupaten Madiun dapat lebih memahami bahaya yang mengintai dari judi online dan mampu melindungi diri serta keluarganya dari dampak buruk yang ditimbulkan. Diskominfo Kabupaten Madiun berkomitmen untuk terus memberikan edukasi dan informasi yang diperlukan agar masyarakat lebih waspada terhadap ancaman judi online, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan sehat bagi semua.

Penekanan studi terhadap kinerja individu dalam transaksi keuangan digital juga relevan untuk memahami perilaku pengguna dalam aktivitas online berisiko tinggi, seperti judi

online, di mana kemudahan akses dan adopsi teknologi memainkan peran yang sangat penting (Sari, 2024). Peningkatan kemudahan dalam penggunaan internet telah menyebabkan munculnya berbagai penyalahgunaan, salah satunya dalam bentuk perjudian online. Fenomena ini timbul karena akses yang mudah ke permainan online, yang semula dikonsepsikan sebagai hiburan digital, malah menjadi pintu gerbang bagi banyak individu, terutama remaja. Rasa penasaran dan keingintahuan yang tinggi sering kali mendorong mereka untuk menjelajahi lebih jauh, sehingga terjebak dalam dunia judi online yang berbahaya. Proses ini relatif sederhana: dengan hanya beberapa klik mouse atau sentuhan layar, individu dapat mengakses berbagai macam permainan judi online yang menjanjikan keuntungan instan. Namun, di balik kesempatan ini, tersembunyi risiko yang signifikan. Perjudian online tidak hanya menyebabkan kerugian finansial yang besar, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif lain seperti masalah sosial dan kesehatan mental yang parah. Para remaja, yang masih dalam tahap perkembangan fisik dan emosi, sering kali tidak menyadari potensi bahaya yang ada. Mereka mungkin tergoda oleh promosi-promosi yang menjanjikan jackpot besar atau bonus menarik, tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari tindakan mereka. Akhirnya, mereka terjebak dalam siklus adiksi yang sulit untuk dihentikan, mengorbankan prestasi akademis, hubungan sosial, dan bahkan kesejahteraan mental mereka. (Kanda, 2024).

Tindakan perjudian semakin meningkat di kalangan masyarakat, mencakup berbagai lapisan ekonomi, mulai dari yang berpenghasilan rendah hingga tinggi. Fenomena ini menunjukkan bahwa perjudian tidak mengenal batasan usia, dengan baik orang dewasa maupun anak-anak turut terlibat dalam aktivitas ini. Perjudian merupakan kegiatan kriminal yang sering dijumpai di lingkungan masyarakat dan umumnya dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Khususnya, kejahatan perjudian online melalui tautan yang mudah diakses di internet telah mencapai tingkat yang sangat memprihatinkan bagi publik dan kalangan pelajar. Peningkatan perjudian ini berawal dari adanya unsur taruhan yang ditambahkan pada permainan olahraga, terutama sepak bola. Dampak dari perjudian dapat menghambat pembangunan nasional, baik secara material maupun spiritual, serta menyebabkan masyarakat terjebak dalam kemiskinan dan mengembangkan perilaku malas. Dengan demikian, masalah perjudian tidak hanya menjadi isu individu tetapi juga berpotensi menimbulkan masalah sosial yang lebih luas (Elisabeth, 2024).

Judol atau judi online adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara online yang dapat diakses melalui internet dan dimainkan menggunakan komputer maupun

handphone. Judi online termasuk kedalam salah satu tindakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi atau biasa disebut sebagai *cyber crime* (Amin, 2024).

Konsep perjudian online adalah suatu permainan yang dimainkan dengan uang dalam bentuk taruhan dengan ketentuan bermain dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh pemain online dan menggunakan sarana elektronik dengan akses internet sebagai perantaranya. Judi online merupakan salah satu jenis kecanduan yang pada awalnya hanya mencoba untuk menang saja berujung pada rasa putus asa atau keinginan untuk bertaruh lebih besar, berpikir bahwa semakin banyak uang yang anda pertaruhkan maka semakin banyak pula kemenangan yang akan diperoleh dimana saja dan kapan saja, asalkan pemain online mempunyai banyak waktu luang, sejumlah uang akan digunakan untuk bertaruh pada rekening tabungan penulis dan komputer atau smartphone dan koneksi Internet sebagai alat bermain (Rusmiyanto, 2024).

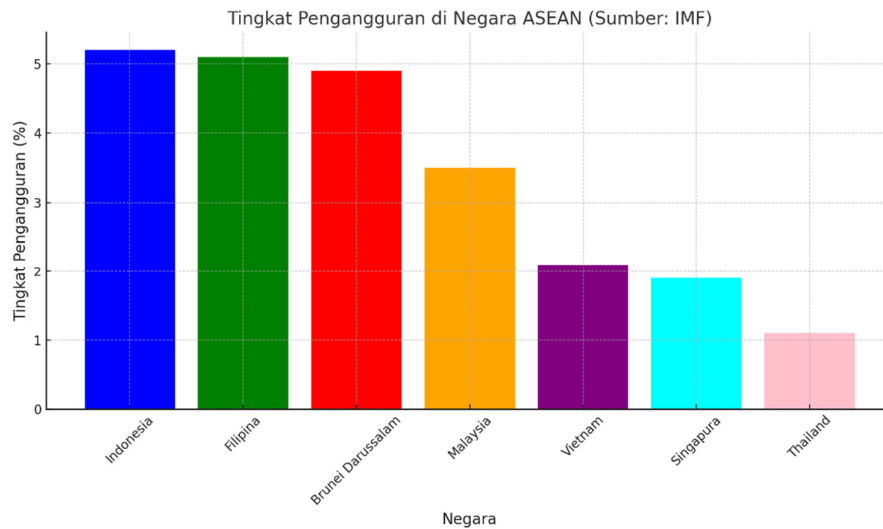
Prinsip perjudian secara umum memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mendapatkan keuntungan ketika memenangkan taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan, semakin besar pula potensi keuntungan yang dapat diperoleh. Oleh karena itu, banyak orang yang melihat perjudian sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka. Bahkan, ada individu yang mengandalkan judi sebagai sumber nafkah untuk memenuhi kebutuhan ekonomi masyarakat. Seiring dengan maraknya perjudian online, banyak orang yang terjebak dalam kecanduan judi daring. Meskipun bermain judi online tidak selalu menjamin keuntungan, banyak pemain yang mengalami kerugian, dan uang yang dipertaruhkan dalam permainan tersebut dapat hilang begitu saja. Ketika mengalami kerugian, individu tersebut sering kali mencari dana tambahan untuk kembali bermain judi online. Contoh perjudian online semakin meluas dan menyebar ke berbagai belahan dunia, menunjukkan betapa besarnya dampak dari fenomena ini (Widjajanti, 2024).

Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo mengungkapkan bahwa sepanjang tahun 2022, pihak kepolisian telah berhasil mengungkap sebanyak 1.154 kasus perjudian online, yang menunjukkan komitmen serius dalam memberantas praktik ilegal ini. Selain itu, dalam periode antara bulan Juli hingga September 2023, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) juga telah melakukan pemutusan akses dan penghapusan (*takedown*) terhadap 124.439 konten perjudian online yang tersebar di berbagai platform media sosial. Tindakan ini mencerminkan upaya berkelanjutan dari pemerintah untuk menanggulangi masalah perjudian online yang semakin meresahkan masyarakat dan untuk melindungi individu dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktivitas tersebut (Kominfo, 2023).

Fenomena perjudian saat ini semakin eksis dan menyebar di berbagai kalangan masyarakat, tidak hanya dikalangan dewasa saja, akan tetapi dilakukan juga oleh remaja bahkan anak-anak, laki-laki maupun perempuan. Tentunya, dengan meningkatnya fitur pada situs perjudian seiring dengan perkembangan teknologi, problematika perjudian semakin kompleks dan memberikan dampak besar terhadap kerugian materi dan mental pelaku perjudian online (Danarharris, 2024)

Adapun faktor yang mempengaruhi suatu individu bermain *judi online* adalah faktor ekonomi. Faktor ekonomi berperan sebagai pendorong utama bagi banyak individu untuk terlibat dalam judi online, terutama di tengah berbagai permasalahan ekonomi yang dihadapi masyarakat. Kesulitan dalam mencari pekerjaan, kenaikan harga pangan yang signifikan, inflasi yang terus meningkat, serta gaji yang berada di bawah rata-rata menyebabkan masyarakat kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Dalam situasi seperti ini, kemudahan akses dan modal awal yang relatif kecil namun berpotensi memberikan keuntungan yang besar semakin menarik minat orang untuk berjudi secara online. Hal ini menciptakan dorongan bagi banyak pelaku untuk mencoba peruntungan mereka dalam dunia perjudian daring (Bakhtiar, 2024).

Faktor lain yang mendorong untuk terlibat dalam judi online adalah kurangnya lapangan pekerjaan yang menyebabkan mereka menganggur. Tingginya tingkat pengangguran sangat berpengaruh terhadap keputusan remaja untuk bermain judi online. Ketidaktersediaan pekerjaan tetap membuat mereka tidak memiliki sumber pendapatan yang stabil. Semakin banyak pengangguran, semakin besar pula kemungkinan terjadinya penyimpangan sosial, salah satunya adalah perjudian. Hal ini menjadikan judi online sebagai pilihan menarik bagi remaja, karena mereka dapat dengan mudah mendapatkan uang tanpa harus bekerja keras. Remaja dengan tingkat pendidikan yang rendah dan tanpa pekerjaan tetap menghadapi kesulitan dalam mencari pekerjaan dan memperoleh uang untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, sehingga mereka merasa terdesak untuk melakukan judi online sebagai alternatif untuk mendapatkan penghasilan (Addiyansyah, 2023).



**Gambar 1.8 Jumlah Tingkat Pengangguran Di Indonesia**

*Sumber : Detikedu*

Data diatas menunjukkan bahwa tingkat pengangguran di Indonesia mencapai 5,2%, yang merupakan angka tertinggi di antara negara-negara ASEAN. Tingkat pengangguran ini memiliki hubungan potensial dengan tingginya jumlah pelaku judi online di Indonesia, yang tercatat mencapai 201.122 pemain, jauh lebih tinggi dibandingkan negara-negara ASEAN lainnya. Pelaku yang terlibat dalam judi online memiliki penghasilan yang tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Oleh karena itu, kemiskinan sering kali menjadi faktor utama yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam tindak pidana. Dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan dan menghindari kemiskinan, para remaja mengambil jalan pintas dengan bermain judi online. Ketertarikan mereka terhadap judi online semakin meningkat karena iming-iming penghasilan besar; terlebih lagi, ketika mereka baru mulai mencoba, mereka sering kali mengalami kemenangan yang membuat mereka ingin terus mengulang pengalaman tersebut (Addiyansyah, 2023).

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan, seperti yang dilakukan oleh Rehman *et al.* (2024) dengan judul "Forecasting CO2 Emissions in India: A Time Series Analysis Using *ARIMA*" Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan model ARIMA dalam memprediksi emisi CO2 di India, yang merupakan isu penting di tengah tantangan ekonomi dan lingkungan yang dihadapi negara tersebut. Penelitian ini juga memberikan informasi berbasis data yang dapat membantu pembuat kebijakan dalam merumuskan kebijakan iklim yang berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ARIMA dapat memberikan prediksi yang akurat terkait emisi CO2 di India. Model ini terbukti

efektif dalam menangkap pola dan tren dalam data emisi. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi pembuat kebijakan untuk mengidentifikasi sektor-sektor prioritas yang memerlukan pengurangan emisi segera dan membantu dalam alokasi sumber daya yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, metode ARIMA yang dibahas dalam jurnal tersebut tidak hanya relevan untuk peramalan emisi CO<sub>2</sub> di India, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif untuk meramalkan tren judi online di masa depan. Model ARIMA, yang merupakan salah satu teknik peramalan deret waktu yang paling banyak digunakan, memiliki kemampuan untuk menangkap pola dan ketergantungan dalam data historis, sehingga memberikan prediksi yang akurat mengenai perilaku masa depan. Dalam konteks judi online, analisis yang tepat terhadap data historis—seperti jumlah pemain, volume taruhan, dan pendapatan dari perjudian dapat memberikan wawasan berharga tentang tren yang mungkin terjadi dalam beberapa tahun ke depan. Dengan menerapkan teknik peramalan yang sesuai, peneliti dapat mengeksplorasi berbagai faktor yang mempengaruhi pertumbuhan judi online, termasuk perubahan dalam kebijakan regulasi, perkembangan teknologi, serta dinamika sosial dan ekonomi. Hasil dari analisis ini tidak hanya bermanfaat bagi para pemangku kepentingan di industri perjudian, tetapi juga dapat membantu pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi untuk mengatasi masalah terkait perjudian, seperti kecanduan dan dampak sosial negatif lainnya. Lebih jauh lagi, penerapan model ARIMA dalam meramalkan judi online dapat memberikan dasar bagi intervensi yang lebih terarah dan berbasis data. Dengan memahami pola dan tren yang ada, pihak-pihak terkait dapat mengambil langkah-langkah proaktif untuk memitigasi risiko yang mungkin timbul dari peningkatan aktivitas perjudian online. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa metode ARIMA tidak hanya bermanfaat dalam konteks lingkungan dan ekonomi tetapi juga memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam berbagai bidang lain, termasuk analisis perilaku perjudian di masyarakat.

Penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif eksplanatori dengan pendekatan analisis *Time Series*. dengan fokus untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara dua variabel independen (faktor sosial ekonomi dan akses internet) dengan variabel dependen (jumlah pengguna judi online). Fokus pada penelitian ini adalah memahami dan menguji bagaimana satu variabel memengaruhi variabel lainnya secara kuantitatif, yang kemudian diramalkan (*forecasting*) menggunakan *Time Series*, untuk menunjukkan hubungan kuantitatif antar variabel berdasarkan data historikal untuk menjelaskan pola masa depan.

Serta untuk itu, penulis menghimbau agar seluruh elemen masyarakat meningkatkan kewaspadaan, dan bagi generasi muda khususnya, agar tidak terjebak dalam praktik judi online yang hanya menjanjikan ilusi keuntungan sesaat tetapi menyimpan risiko kehancuran jangka panjang.

Harapan utama dari penelitian ini adalah menemukan faktor-faktor utama yang memengaruhi perkembangan industri judi online dan memberikan proyeksi yang valid untuk perencanaan ke depan. Temuan ini diharapkan bermanfaat tidak hanya dalam lingkup akademis tetapi juga bagi pembuat kebijakan, masyarakat, dan pelaku industri serta memberikan kontribusi ilmiah dengan menggunakan model forecasting berbasis *Time Series* yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memprediksi tren industri judi online di masa depan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menjalankan penelitian ini yang berjudul “PERAMALAN NILAI TRANSAKSI JUDI ONLINE DI INDONESIA MENGGUNAKAN DOUBLE EXPONENTIAL SMOOTHING (*Holts Model*)”

## **1.2 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana model forecasting *double exponential smoothing (Holts Model)* mampu memprediksikan nilai transaksi judi online di Indonesia untuk periode mendatang ?
2. Sejauh mana tingkat akurasi model forecasting *double exponential smoothing (Holts Model)* ini dalam mengestimasi nilai transaksi judi online di Indonesia untuk periode mendatang ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui perkiraan nilai transaksi judi online di Indonesia beberapa periode mendatang berdasarkan *Holts*.
2. Untuk mengetahui level ketepatan *Holts Model* ini dalam mengestimasi nilai transaksi judi online di Indonesia untuk periode mendatang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ekonomi digital, perilaku konsumen, dan *Time Series Forecasting*. Penelitian ini menyediakan model forecasting berbasis *Time Series* yang dapat digunakan sebagai metode ilmiah dalam memprediksi perkembangan suatu industri berbasis teknologi, termasuk

industri dengan regulasi ketat seperti judi online. Selain itu, penelitian ini juga membantu menjelaskan hubungan kausal antara faktor sosial ekonomi dan akses internet terhadap perilaku konsumen di industri digital, sehingga dapat menjadi acuan untuk studi-studi berikutnya yang berfokus pada topik serupa.

## **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak. Bagi pemerintah dan regulator, penelitian ini dapat memberikan informasi untuk menyusun kebijakan dan regulasi yang lebih efektif dalam mengontrol perkembangan judi online, baik dalam bentuk pengendalian maupun potensi legalisasi yang terkontrol. Selain itu, penelitian ini membantu memproyeksikan dampak sosial ekonomi dari perkembangan judi online, seperti risiko peningkatan kecanduan atau dampak negatif terhadap masyarakat. Bagi pelaku industri digital, penelitian ini memberikan wawasan tentang tren pasar judi online di Indonesia, sehingga dapat membantu memahami dinamika konsumen serta menyediakan prediksi yang dapat digunakan untuk menyusun strategi bisnis atau pemasaran berbasis data. Bagi akademisi dan peneliti, penelitian ini menjadi referensi untuk studi lanjutan, khususnya yang berfokus pada perkembangan ekonomi digital, perilaku konsumen, dan peran akses teknologi dalam sektor ekonomi berbasis internet. Penelitian ini juga memberikan data dan analisis yang dapat digunakan untuk studi terkait pengaruh regulasi dan kebijakan dalam sektor ekonomi digital.

## **3. Manfaat Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bagaimana faktor sosial ekonomi dan akses internet memengaruhi perilaku judi online, sehingga masyarakat lebih memahami risiko yang terkait dengan aktivitas ini. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memahami implikasi sosial ekonomi dari perkembangan judi online di Indonesia, baik dari sisi dampak negatif, seperti kerugian finansial dan sosial, maupun potensi manfaat yang mungkin muncul jika industri ini diatur dengan baik.

### **1.5 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari beberapa bab yang dijelaskan sebagai berikut:

## **BAB 1 Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai topik yang diteliti dan alasan di balik penelitian ini.

## **BAB 2 Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi kajian teori yang relevan dengan penelitian ini, termasuk teori mengenai kualitas layanan, harga, kepuasan pelanggan, dan loyalitas pelanggan. Selain itu, bab ini juga mencakup penelitian terdahulu yang terkait serta kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

## **BAB 3 Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

## **BAB 4 Hasil dan Pembahasan**

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan data, serta analisis terhadap hasil tersebut. Bab ini juga membahas hubungan antara hasil penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu, serta menjawab rumusan masalah yang telah diajukan.

## **BAB 5 Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian serta memberikan saran-saran yang relevan untuk pihak-pihak terkait.