

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fenomena permainan judi *online scatter* menjadi salah satu permasalahan yang sangat krusial pada kalangan masyarakat. Judi *online scatter* yang terjadi pada lingkungan masyarakat menjadikan salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk sebagai kesenangan dan hiburan. Masyarakat menjadikan permainan judi online sebagai kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan yang dilakukan tersebut dapat mempengaruhi perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi salah satu dampak yang sangat buruk terhadap masyarakat akibat munculnya suatu permainan judi *online scatter*.

Permainan judi *online scatter* pertama kali muncul dan digunakan oleh masyarakat pada tahun 2019. Judi online ini dikenal oleh masyarakat dari berbagai situs aplikasi seperti dari *facebook*, *youtobe*, *playstore* dan situs lainnya. Adanya berbagai situs tersebut menjadi salah satu bentuk informasi yang didapatkan oleh masyarakat mengenai judi *online scatter*. Masyarakat mulai terikut bermain dengan adanya situs judi online tersebut. Munculnya permainan judi *online scatter* menarik perhatian masyarakat untuk terikut berpartisipasi dalam bermain atau menggunakan aplikasi (situs) judi *online scatter* tersebut. Namun, masyarakat tidak mengetahui bahwa yang mengendalikan judi online tersebut adalah aplikasi atau sistem serta masyarakat tidak mengetahui bahwa kalah menang dalam judi online sudah diatur oleh sistem aplikasi *scatter*, sehingga masyarakat banyak yang mengalami kekalahan akibat kecanduan dari bermain judi *online scatter*.

Judi *online* merupakan salah satu bentuk permainan yang digunakan masyarakat untuk dijadikan suatu hiburan. Namun permainan ini juga membutuhkan uang supaya bisa dipergunakan. Permainan judi online terdapat rasa ingin menang yang dimiliki oleh pemain, salah satunya seperti rasa kepuasan bermain dari judi tersebut disebabkan karena senang ketika menang atau mendapatkan hadiah besar (Alamanda, Simanjorang dan Junita, 2023). Permainan ini memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada para pemainnya, sehingga menarik minat banyak orang untuk mencobanya. Namun, di balik kemudahan dan kenyamanan tersebut, terdapat resiko yang harus dihadapi oleh para pemain judi online seperti kecanduan, kerugian dan lainnya (Husna dan Alfikri, 2022). Konteks ini merujuk pada perilaku masyarakat terhadap gaya hidup mereka yang mengarah pada pengeluaran uang yang tidak terkontrol, kecanduan serta dorongan untuk meniru gaya hidup orang lain, seperti terikut-ikut dari teman untuk memainkan judi online. Permainan judi online scatter ini juga sudah digunakan oleh masyarakat sebagai bentuk kegiatan yang dilakukan setiap hariya seperti sudah menjadikan permainan ini sebagai aktivitas keseharian masyarakat.

Kajian (Achmad *et al.*, 2023) bahwa gaya hidup merupakan cara hidup seseorang seperti kebiasaan, perilaku, dan aktivitas sehari-hari yang dilakukan secara berulang. Aktivitas bermain judi online scatter banyak digunakan oleh masyarakat pada desa Pahieme, sehingga hal tersebut menjadi salah satu kebiasaan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kebiasaan bermain judi online sudah tidak lain bagi masyarakat, dikarenakan bukan hanya kalangan dewasa saja permainan ini dilakukan, namun mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa serta orang tua. Penggunaan judi *online scatter* pada masyarakat tidak mengenal

usia, masyarakat yang terlibat dalam menggunakan judi online tersebut mulai dari umur 12 tahun-50 tahun.

Penggunaan aplikasi judi online scatter pada masyarakat di desa Pahieme sudah sangat mudah bagi mereka untuk memakainya. Masyarakat disana sudah mengenal teknologi dari sejak anak-anak, sehingga banyak masyarakat disana yang terlibat dalam bermain judi online. Adanya teknologi tersebut membuat masyarakat dengan mudah untuk mengikuti zaman. Namun, dalam hal tersebut terdapat penyimpangan dengan menggunakan judi online salah satu bentuk teknologi berupa aplikasi scatter yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Aplikasi scatter ini juga dapat berdampak kepada kehidupan masyarakat Pahieme.

Desa Pahieme adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Sorkam Barat, Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Penduduk di Kecamatan Sorkam Barat didominasi oleh Suku Batak Toba yang beragama Kristen Protestan. Jumlah penduduk desa Pahieme sebanyak 366.361 jiwa dengan luas desa sebesar 2.307,68 km<sup>2</sup>.

Kehidupan masyarakat desa Pahieme sekarang masih termasuk dalam perekonomian rendah. Masyarakat Pahieme memiliki berbagai pekerjaan yang bermacam-macam. Adapun data pekerjaan di desa Pahieme mulai dari petani, buruh lepas harian, guru honor, guru pegawai dan pedagang serta nelayan. Namun masyarakat disana dominan pekerjaannya petani. Berdasarkan data tersebut masyarakat juga tidak ketinggalan zaman untuk eksis terhadap penggunaan teknologi yang sedang berkembang pesat.

Berdasarkan penggunaan teknologi di desa tersebut banyak para masyarakat terikut dalam bermain judi *online scatter*. (Novrialdy, 2019) dan (Amanda, 2016)

dengan adanya permainan tersebut masyarakat cenderung lupa untuk bekerja seperti melakukan aktivitas dalam keluarga, waktu serta bekerja sehingga mereka pulang larut malam dari tempat bermain judi (*lapo*). *Lapo* merupakan salah satu tempat mereka untuk berkumpul dalam bermain judi *online scatter*. *Lapo* menjadi tempat para pemain untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Adanya tempat tersebut membuat masyarakat dengan mudah untuk saling tukar menukar atau meminjam uang terhadap pemain lainnya. Tempat tersebut yang menjadi lokasi perkumpulan para pemain judi online tersebut, namun bukan hanya di *lapo* tersebut masyarakat bermain terkadang juga di rumah.

*Lapo* salah satu tempat masyarakat dalam melakukan jalinan hubungan interaksi dengan para pemain. Hubungan interaksi yang dilakukan selama bermain sangat beragam seperti halnya dalam jual-beli chip atau koin. Kajian ini proses interaksi yang dilakukan masyarakat di *lapo* sudah menjadi kebiasaan mereka selama bermain. Setiap ingin melakukan permainan judi online ini masyarakat melakukan perkumpulan di *lapo* tersebut.

Berdasarkan fenomena judi *online scatter*, peneliti tertarik untuk mengkaji isu mengenai hal yang menjadi latarbelakang masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter*, sehingga mengapa masyarakat menjadikan judi online sebagai gaya hidup atau kebiasaan yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari serta bentuk hubungan interaksi yang dilakukan selama proses bermain judi *online scatter* di *lapo*.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di masyarakat tersebut. Permainan judi *online scatter* pada masyarakat dapat mengubah perilaku masyarakat serta gaya hidup mereka yang cenderung

beraktivitas dalam bermain judi, faktor ketertarikan masyarakat ikut serta dalam bermain judi, karena judi online sangat berdampak buruk bagi kehidupan sehari-hari masyarakat. Namun judi online juga dapat menjadi salah satu sumber penghasilan bagi beberapa orang yang memenangkan permainan tersebut, sebagian orang menjadi sumber pengeluaran dana atau uang. Sehingga dari adanya penelitian ini akan membongkar fenomena judi online sebagai aktivitas kebiasaan masyarakat di desa Pahieme.

Adapun penelitian sebelumnya tentang judi online yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian tentang judi online dan kontrol masyarakat pedesaan, bahwa terlibatnya masyarakat dalam perjudian online berdampak negatif pada keadaan individu dan lingkungan sosial. (Susanti, 2021). (Fadila, Robbiyanto dan Handayani, 2022) perilaku dalam game online dipengaruhi oleh elemen internal dan eksternal. Meliputi keinginan untuk memenuhi diri sendiri, permainan yang menarik, atau sekadar menghabiskan waktu bersama teman-teman dalam suasana umum. Penelitian lainnya tentang perkembangan judi online dan dampaknya terhadap masyarakat, untuk mengurangi dampak buruk dari perjudian online, upaya pencegahan yang efektif meliputi memberikan pendidikan mengenai resiko yang terkait dengan judi, penerapan peraturan yang ketat, dan peningkatan pengawasan terhadap platform judi online (Sitanggang, Sabta dan Hasiolan, 2023)

Kemudian penelitian-penelitian sebelumnya tentang judi online dikalangan remaja salah satu motif yang mendorong remaja terlibat dalam perjudian online adalah untuk memenuhi kebutuhan ekonomi sehari-hari (AT *et al.*, 2019). Namun dari kajian judi online terdapat juga jual beli chip yang dilakukan oleh pemain seperti yang diungkapkan oleh (Gettarindo, Hamdani dan Hakim, 2023) bahwa

dalam permainan terdapat jual beli yang dilakukan oleh masyarakat untuk mempermudah dalam bermain judi online.

Berdasarkan data yang dikaji mengenai fenomena judi online yang pernah diteliti sebelumnya, bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian tersebut. Kekurangannya seperti data yang dikaji pada penelitian sebelumnya belum mengkaji mengenai dampak positif yang dialami oleh pemain judi online, proses penggunaan judi *online*, proses hubungan interaksi di *lapo* serta faktor pendorong terlibat melakukan judi *online*. Memberikan solusi dari dampak negatif dari permainan judi online terhadap masyarakat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang sudah dikaji maka penelitian ini akan meneliti berdasarkan fenomena judi online pada masyarakat di desa Pahieme . Adapun yang menjadi temuan dalam penelitian ini akan menjadi salah satu ketertarikan dari penelitian lainnya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengungkap mengenai kajian gaya hidup konsumtif pada masyarakat dalam bermain judi *online scatter*, sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi latar belakang masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter* di desa Pahieme?
2. Bagaimana permainan judi *online scatter* menjadi gaya hidup masyarakat di desa Pahieme?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas yang akan diteliti, maka adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis latar belakang masyarakat terlibat dalam bermain judi *online scatter* di desa Pahieme
2. Untuk menganalisis proses permainan judi *online scatter* pada gaya hidup masyarakat di desa Pahieme.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat yang penting untuk dapat mengkaji pemahaman lebih dalam terkait dengan fenomena judi online, berikut adalah beberapa manfaat penelitian ini yaitu:

##### **1.4.1 Manfaat Secara Teoretis**

1. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan ilmu terhadap pendidikan antropologi tentang isu gaya hidup masyarakat.

##### **1.4.2 Manfaat Secara Praktis**

1. Penelitian ini dapat membantu untuk memberikan informasi, pengetahuan terhadap masyarakat mengenai permainan judi *online scatter*.
2. Membantu masyarakat dalam menyadarkan tentang fenomena judi online yang berbahaya bagi mereka serta menjadikan penelitian ini sebagai solusi terhadap masyarakat.