

Perilaku Judi Online Masyarakat Kabupaten Batang

Lestariono¹, Didin Syarifuddin²

^{1,2} Sosiologi, Universitas Terbuka

e-mail: lionlesta7@gmail.com

Abstrak

Fenomena judi online di Kabupaten Batang menunjukkan peningkatan signifikan, didorong oleh kemudahan akses internet dan perangkat digital. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi faktor pendorong, pola perilaku, serta dampak sosial-ekonomi perjudian online di masyarakat Batang, sekaligus merumuskan strategi penanggulangan efektif, menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, pengumpulan data memakai teknik wawancara secara mendalam pada 18 informan utama dari tiga kecamatan representatif (Batang, Subah, Limpung), meliputi pekerja, remaja, ASN, keluarga, dan tokoh masyarakat. Observasi partisipatif juga dilakukan untuk memperkaya data. Hasil penelitian mengungkapkan motif ekonomi, seperti keinginan mendapatkan uang cepat untuk kebutuhan mendesak atau melunasi utang, menjadi pendorong utama. Dampak negatifnya sangat multidimensional: kerugian finansial signifikan, peningkatan konflik keluarga hingga perceraian, penurunan produktivitas kerja, potensi kriminalitas, serta gangguan kesehatan mental. Temuan ini memperkuat relevansi teori pilihan rasional, ketergantungan sosial, belajar sosial, anomie, dan strain. Penelitian merekomendasikan penguatan regulasi, edukasi literasi digital dan keuangan, pemberdayaan ekonomi, layanan dukungan psikologis, serta penguatan peran keluarga dan komunitas.

Kata kunci: *Judi Online, Dampak Sosial, Kabupaten Batang*

Abstract

The phenomenon of online gambling in Batang Regency showed a significant increase, driven by the ease of internet access and digital devices. This study aimed to identify the driving factors, behavioral patterns, and socio-economic impacts of online gambling in the Batang community, as well as to formulate effective mitigation strategies. It used a qualitative phenomenological approach, collecting data through in-depth interviews with 18 key informants from three representative sub-districts (Batang, Subah, Limpung), including workers, adolescents, civil servants, families, and community leaders. Participatory observation was also conducted to enrich the data. The research findings reveal that economic motives, such as the desire to obtain quick money for urgent needs or to pay off debts, are the main driving factors. The negative impacts are highly multidimensional: significant financial losses, increased family conflicts leading to divorce, decreased work productivity, potential criminal behavior, and mental health disorders. These findings strengthen the relevance of rational choice theory, social dependency, social learning, anomie, and strain theories. The study recommends strengthening regulations, digital and financial literacy education, economic empowerment, psychological support services, and reinforcing the roles of families and communities.

Keywords : *Online Gambling, Social Impact, Batang Regency*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital dan internet telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk fenomena judi slot online yang kini marak di Kabupaten Batang. Kemudahan akses melalui ponsel dan komputer telah menimbulkan dampak sosial dan ekonomi yang merugikan, seperti ketergantungan finansial, konflik keluarga, dan disintegrasi sosial. Studi menunjukkan bahwa judi online menyebabkan ketergantungan dan konflik dalam keluarga, serta mengganggu stabilitas sosial dan ekonomi Masyarakat (Andri Sihata Sitanggang et al., 2023;

Rafiqah & Rasyid, 2023). Meskipun ilegal di Indonesia, praktik judi online terus berkembang(Purba, 2023).

Kabupaten Batang, di jalur pantai utara Jawa, adalah wilayah strategis dengan potensi besar di sektor industri tekstil, pertanian, dan pariwisata. Dengan jumlah penduduk sekitar 849.686 jiwa pada pertengahan 2024 dan mata pencarian yang beragam (BPS Kabupaten Batang, 2022), Batang mengalami peningkatan mobilitas sosial dan ekonomi berkat pembangunan infrastruktur seperti Kawasan Industri Terpadu Batang (KITB) dan PLTU Batang. PLTU Batang, sebagai pembangkit listrik terbesar di Asia Tenggara, dan KITB, proyek strategis nasional, telah menciptakan ribuan lapangan kerja, menyerap banyak warga lokal dan mengubah lanskap ketenagakerjaan dari sektor primer ke industri (Triandana, 2022).

Namun, di tengah kemajuan ekonomi ini, muncul peningkatan signifikan perilaku judi online yang merambah berbagai lapisan masyarakat, dari pekerja pabrik hingga ASN dan remaja sekolah. Kemudahan akses internet dan smartphone menjadikan judi online mudah diakses kapan saja. Ironisnya, peningkatan pendapatan dari pekerjaan formal seringkali menjadi "modal" untuk berjudi. Rutinitas monoton, tekanan psikologis, serta kurangnya literasi keuangan dan digital membuat pekerja rentan terjerumus dalam judi online sebagai pelarian atau ilusi kekayaan instan.

Dampak judi online sangat merusak. Secara ekonomi, keluarga terjerat utang dan kemiskinan (Andri Sihata Sitanggang et al., 2023). Produktivitas kerja menurun drastis, sementara secara sosial, judi online menjadi pemicu utama konflik rumah tangga dan perceraian di Kabupaten Batang, dengan puluhan kasus gugat cerai tercatat pada Agustus 2024 (Radar Pekalongan, 2024). Desakan ekonomi akibat judi juga dapat mendorong kriminalitas. Kesehatan mental pecandu memburuk, ditandai stres, kecemasan, dan depresi (Damara, 2023; Yeni Widowaty & Basyir Ahmad, 2023). Keterlibatan ASN mengancam integritas dan berpotensi korupsi, sementara remaja sekolah berisiko merusak masa depan pendidikan dan terlibat kriminalitas (Mega Mahilda et al., 2025; Naufal Zaidan Nayottama, 2024). Ini menunjukkan judi online adalah ancaman multidimensional yang memerlukan penanganan serius dari berbagai pihak.

Fenomena perilaku judi online di Kabupaten Batang dapat dianalisis melalui beberapa teori sosiologi dan psikologi.

Teori Pilihan Rasional (Theory of Rational Choice)

Teori ini menyatakan bahwa individu membuat keputusan berdasarkan perhitungan rasional untuk memaksimalkan keuntungan pribadi, Jame. S. Coleman dalam (Migu & Zaky, 2022). Dalam konteks judi online, individu melihat potensi keuntungan finansial yang cepat dan mudah, mengabaikan risiko besar karena terfokus pada iming-iming jangka pendek. Ini relevan di Batang, di mana masyarakat mencari pendapatan tambahan atau instan.

Teori Ketergantungan Sosial (Theory of Social Dependency)

Teori ini menyoroti bahwa perilaku adiktif seperti judi online sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, tekanan teman sebaya, dan media digital, Theotonio Dos Santos dalam (Agrippina & Nugrahawati, 2023). Lingkungan permisif, iklan judi agresif, serta promosi dari influencer dapat menormalisasi dan mendorong partisipasi, terutama di kalangan muda. Di Batang, pengaruh teman di berbagai komunitas sangat terlihat (Latumaerissa et al., 2021).

Teori Anomie (Emile Durkheim)

Kondisi anomie terjadi ketika norma sosial melemah atau tidak jelas, menyebabkan individu kehilangan arah moral, Durkheim dalam (Faizi & Nayebi, 2023) Dalam perubahan sosial drastis seperti industrialisasi di Batang, lemahnya pengawasan hukum dan perubahan nilai sosial membuat judi online lebih mudah diterima atau tidak ditentang. Kemampuan judi online melintasi batas yurisdiksi juga memperparah penegakan hukum.

Teori Belajar Sosial (Social Learning Concept) – A. Bandura

Menurut Bandura, pembelajaran terjadi melalui observasi dan peniruan perilaku orang lain (Crain, 2021). Perilaku judi online dapat ditiru dari lingkungan sekitar, teman sebaya, atau figur publik yang mempromosikan gaya hidup "mudah kaya". Remaja sangat rentan meniru perilaku yang mereka lihat di media sosial atau dari teman-teman yang dianggap keren (Agrippina & Nugrahawati, 2023).

Teori Strain

Teori ini menekankan bahwa tekanan atau "ketegangan" akibat ketidaksesuaian antara tujuan yang diinginkan (misalnya, kekayaan) dan sarana yang sah untuk mencapainya dapat mendorong individu mencari jalan pintas (Charlotte, 2021). Di Batang, keterbatasan ekonomi atau ketidakstabilan pendapatan mendorong individu mencari jalan pintas melalui judi online saat tujuan finansial tidak tercapai melalui cara sah.

Dengan demikian, perilaku judi online di Batang adalah fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh faktor rasional, sosial, psikologis, dan struktural. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas melalui pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data yang mendalam. Dengan mengidentifikasi faktor pendorong, pola perilaku, dan dampak sosial-ekonomi, Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif tentang permasalahan judi online di Batang. Hasilnya diharapkan menjadi dasar perumusan kebijakan dan intervensi yang efektif untuk mengurangi prevalensinya di masyarakat. Pendekatan komprehensif dan multidimensional akan digunakan untuk mengatasi akar permasalahan dari berbagai perspektif teoretis yang telah disebutkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk memahami secara mendalam pengalaman, pandangan, dan makna yang diberikan oleh informan terkait fenomena judi online di Kabupaten Batang.

Sumber dan Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam dan observasi partisipatif.

1. Sumber Data

Sumber data utama penelitian ini adalah informan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria informan meliputi individu yang terlibat langsung dengan judi online (aktif maupun mantan), anggota keluarga, tokoh masyarakat, tokoh agama, hingga aparat penegak hukum. Total informan adalah 18 orang yang berasal dari tiga kecamatan di Kabupaten Batang (Batang, Subah, dan Limpung) dengan latar belakang pekerjaan, usia, dan jenis kelamin yang beragam untuk memperoleh data yang kaya.

Tabel 1: Profil Informan Penelitian

No.	Kode Informan	Umur (Tahun)	Jenis Kelamin	Pekerjaan/ Status	Lama terlibat Judi Online	Lokasi (Kecamatan)
1	IFO-01	32	L	Pekerja Pabrik	2 tahun	Batang
2	IFO-02	28	P	Istri Pekerja	-	Batang
3	IFO-03	45	L	Kuli Bangunan	1 tahun 5 bulan	Batang
4	IFO-04	17	L	Remaja Sekolah	7 bulan	Batang
5	IFO-05	48	L	ASN	2 tahun	Batang
6	IFO-06	55	L	Tokoh Masyarakat	-	Batang
7	IFO-07	38	L	Nelayan	2 tahun	Subah
8	IFO-08	35	P	Ibu Rumah Tangga	-	Subah
9	IFO-09	50	L	Petani	1 tahun	Subah
10	IFO-10	25	L	Pekerja Harian	6 bulan	Subah
11	IFO-11	60	L	Tokoh Agama	-	Subah
12	IFO-12	40	L	Pelaku UMKM	1 tahun 2 bulan	Limpung
13	IFO-13	30	P	Istri Pengusaha	-	Limpung
14	IFO-14	22	L	Mahasiswa	1 tahun	Limpung
15	IFO-15	52	L	Aparat Desa	-	Limpung
16	IFO-16	40	P	Guru	-	Batang
17	IFO-17	29	L	Driver Online	1 tahun	Batang

18	IFO-18	58	P	Orang remaja	Tua -	Lampung
----	--------	----	---	-----------------	-------	---------

Sumber: Data Primer

2. Teknik Pengumpulan Data

- **Wawancara Mendalam (In-depth Interview):** Dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali informasi rinci mengenai latar belakang, pola perilaku, dampak, dan pandangan informan terhadap judi online. Wawancara direkam atas izin informan untuk kemudian ditranskripsi.
- **Observasi Partisipatif:** Observasi tidak mencolok dilakukan secara berkala di lokasi-lokasi yang teridentifikasi sebagai tempat aktivitas judi online, seperti warung kopi, pangkalan ojek, dan area publik lainnya di tiga kecamatan penelitian. Observasi ini bertujuan mengamati interaksi individu dengan perangkat, pola waktu bermain, reaksi emosional, dan pengaruh lingkungan sosial.

Analisis Data

1. **Open Coding:** Peneliti memeriksa transkrip wawancara dan catatan observasi secara cermat untuk menemukan konsep dan ide utama. Setiap segmen data yang relevan diberi label atau kode awal.
2. **Axial Coding:** Kode-kode awal yang terkumpul kemudian dikelompokkan ke dalam kategori yang lebih luas. Peneliti mengidentifikasi hubungan antar kategori tersebut, misalnya mengelompokkan kode "butuh uang cepat" dan "gaji tidak cukup" ke dalam kategori "Motif Ekonomi".
3. **Selective Coding:** Pada tahap akhir, peneliti mengidentifikasi tema-tema inti yang paling menonjol dari seluruh data. Tema sentral ini digunakan untuk membangun kerangka naratif yang menjelaskan fenomena judi online secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengidentifikasi berbagai faktor pendorong, pola perilaku, serta dampak sosial-ekonomi dari judi online di Kabupaten Batang dengan mengacu landasan teori.

Motif Ekonomi sebagai Pendorong Utama

Motivasi ekonomi menjadi penyebab utama keterlibatan masyarakat Batang dalam judi online. Informan dari berbagai latar belakang, termasuk pekerja pabrik, kuli bangunan, nelayan, dan petani, secara konsisten menyebutkan keinginan untuk mendapatkan keuntungan finansial yang cepat dan praktis sebagai alasan utama. Misalnya, informan IFO-03 (kuli bangunan) menyatakan, "Dulu kalau habis terima upah, langsung coba main, siapa tahu rezeki bisa nambah cepat buat makan besok."

Tabel 2: Motif Ekonomi Keterlibatan Judi Online

Motif Ekonomi Utama	Jumlah Informan (N=18)	Persentase (%)
Mencari Tambahan Penghasilan Cepat	15	83.3
Melunasi Utang	12	66.7
Memenuhi Kebutuhan Mendesak	10	55.6
Ingin Cepat Kaya	8	44.4
Frustrasi dengan Pekerjaan	6	33.3

Sumber: Data Primer

Faktor Psikologis dan Kecanduan

Aspek psikologis, terutama kecanduan, berperan penting. Sensasi kemenangan sesaat menciptakan euforia dan dorongan kuat untuk terus bermain. Informan IF-01 (pekerja pabrik) menggambarkan, "Menang seratus ribu saja rasanya sudah luar biasa, langsung mikir bisa dapat lebih banyak lagi." Ketergantungan ini menimbulkan dampak psikologis seperti kecemasan, stres, hingga depresi, terutama saat kalah. Beberapa informan mengakui judi sebagai pelarian dari masalah pribadi atau stres pekerjaan.

Tabel 3: Faktor Psikologis Pendorong Judi Online

Faktor Psikologis	Jumlah Informan (N=18)	Persentase (%)
Sensasi Adrenalin / Keceruan	14	77.8
Harapan Menang / Penasaran)	11	61.1
Pelarian dari Stres / Masalah Hidup	9	50.0
Membangkitkan Mood / Hiburan	7	38.9

Sumber: Data Primer

Kemudahan Akses Teknologi dan Lingkungan Sosial

Teknologi menjadi fasilitator utama. Luasnya jaringan internet dan kepemilikan smartphone memudahkan akses ke platform judi online kapan saja. Anonimitas yang ditawarkan membuat pelaku merasa lebih aman. Lingkungan pergaulan yang longgar, dukungan teman sebaya, serta pengaruh media digital dan influencer turut berkontribusi. Observasi menunjukkan aktivitas judi online sering terlihat di warung kopi atau tempat nongkrong yang menyediakan Wi-Fi gratis.

Pola Perilaku Judi Online

- Pekerja Harian/Informal: Cenderung berjudi setelah menerima upah harian atau mingguan dengan pola impulsif, berharap uang instan untuk kebutuhan mendesak.
- Pekerja Pabrik/Formal: Umumnya berjudi saat jam istirahat atau setelah pulang kerja, mengambil modal dari gaji bulanan, seringkali berujung pada pencarian utang.
- ASN: Pola bermain lebih tersembunyi, memanfaatkan jam istirahat atau malam hari, dengan modal dari gaji yang sering berujung pada pinjaman.
- Remaja Sekolah: Umumnya menggunakan uang saku atau menipu orang tua. Pola bermain sering terpengaruh teman sebaya dan trend media sosial, dilakukan di luar jam sekolah atau diam-diam.

Dampak Negatif Judi Online

1) Kerugian Finansial

Uang hasil kerja, tabungan, hingga aset keluarga (motor, sawah, perhiasan) terpaksa dijual atau digadaikan. IFO-05 (ASN) mengakui, "Gaji bulanan saya habis sebelum pertengahan bulan. Sekarang utang saya sudah ratusan juta."

Tabel 4: Jenis Kerugian Finansial Akibat Judi Online

Jenis Kerugian Finansial	Jumlah Informan (N=18)	Persentase (%)
Kehilangan Uang Tunai / Gaji	16	88.9
Terlilit Utang (Pinjol, Rentenir, Keluarga)	15	83.3
Menjual/Menggadaikan Aset	9	50.0
Penurunan Taraf Hidup Keluarga	14	77.8

Sumber: Data Primer

2) Konflik Keluarga dan Perceraian

Konflik, pertengkaran, bahkan kekerasan dalam rumah tangga meningkat akibat masalah keuangan dan hilangnya kepercayaan. Data dari Pengadilan Agama Kabupaten Batang pada Agustus 2024 menunjukkan adanya puluhan kasus gugat cerai yang disebabkan oleh jeratan judi online sepanjang tahun 2024 (Radar Pekalongan, 2024). IFO-02 (istri pekerja) menceritakan, "Setiap kali uang gaji habis buat judi, kami pasti bertengkar hebat. Rumah sudah tidak nyaman lagi."

Tabel 5: Dampak Judi Online pada Keluarga

Dampak pada Keluarga	Jumlah Informan (N=18)	Persentase (%)
Pertengkaran / Konflik Rumah Tangga	17	94.4

Perceraian	6	33.3
Penelantaran Anak / Keluarga	8	44.4
Kepercayaan Anggota Keluarga Hilang	15	83.3

Sumber: Data Primer

3) Gangguan Sosial dan Kriminalitas

Pecandu judi online cenderung menarik diri dari lingkungan, menjadi apatis, dan kehilangan minat pada kegiatan sosial. Desakan untuk mendapatkan uang seringkali mendorong mereka pada tindakan kriminal seperti pencurian atau penipuan, baik di lingkungan kerja maupun masyarakat. IFO-10 (pekerja harian) mengaku, "Saya pernah terpaksa jual barang punya teman kantor diam-diam buat modal judi."

Tabel 6: Dampak Sosial dan Kriminalitas Akibat Judi Online

Dampak Sosial / Kriminalitas	Jumlah (N=18)	Persentase (%)
Penurunan Produktivitas Kerja	13	72.2
Terlibat kasus Kriminal (Pencurian, Penipuan)	7	38.9
Isolasi Sosial / Menarik Diri	10	55.6
Perubahan Perilaku (Emosi, Agresif)	11	61.1

Sumber: Data Primer

4) Gangguan Kesehatan Mental

Ketergantungan judi online berdampak serius pada kesehatan mental. Informan melaporkan gejala kecemasan, stres berlebihan, depresi, hingga insomnia akibat tekanan finansial dan psikologis. Beberapa bahkan mengungkapkan pikiran untuk bunuh diri karena putus asa.

Pembahasan

Temuan penelitian ini memperkuat relevansi teori-teori sosiologis dalam menjelaskan fenomena judi online di Kabupaten Batang.

A. Motif Ekonomi dalam Lensa Teori Pilihan Rasional dan Strain

Motif ekonomi yang dominan sebagai pendorong judi online sangat selaras dengan Teori Pilihan Rasional. Masyarakat, terutama dari kalangan pekerja harian, informal, atau yang berpenghasilan fluktuatif (petani, nelayan), melihat judi online sebagai pilihan rasional untuk mengatasi kesulitan finansial atau mencapai tujuan ekonomi yang cepat, meskipun perhitungan mereka seringkali keliru. Gaji stabil pekerja pabrik atau ASN juga tidak luput menjadi "modal lebih" yang dianggap dapat dilipatgandakan.

Selain itu, Teori Strain (Merton) sangat relevan. Ketidaksesuaian antara tujuan ekonomi yang diinginkan (kesejahteraan) dan sarana yang sah (penghasilan pas-pasan, minimnya peluang) menciptakan strain (Charlotte, 2021). Sebagai adaptasi menyimpang, individu mencari jalan keluar melalui judi online, yang menawarkan ilusi sarana non-konvensional. Kondisi ini diperparah di tengah pesatnya industrialisasi di Batang, yang menciptakan harapan peningkatan taraf hidup, namun mungkin tidak semua individu mampu beradaptasi, sehingga mencari cara instan.

B. Kecanduan dan Pola Perilaku melalui Teori Ketergantungan Sosial dan Belajar Sosial

Aspek psikologis berupa kecanduan dan pola perilaku dapat dianalisis melalui Teori Ketergantungan Sosial dan Teori Belajar Sosial Albert Bandura (Crain, 2021). Ketergantungan sosial terlihat dari bagaimana pengaruh lingkungan pergaulan, baik di warung kopi, lingkungan pabrik, atau pertemanan sekolah, memainkan peran penting dalam memulai dan mempertahankan perilaku judi online. Individu cenderung mengikuti ajakan teman atau mencari validasi sosial. Promosi dari media digital dan influencer juga menjadi model yang ditiru, terutama di kalangan remaja (Purba, 2023). Pola perilaku yang berbeda antara pekerja harian dan pekerja formal menunjukkan bagaimana konteks pekerjaan dan ketersediaan dana memengaruhi durasi dan frekuensi berjudi, namun esensi kecanduan tetap sama (Andri Sihata Sitanggang et al., 2023).

C. Dampak Sosial-Ekonomi dalam Perspektif Teori Anomie

Dampak sosial-ekonomi yang masif, terutama kerugian finansial, konflik keluarga, dan perceraian, diinterpretasikan melalui Teori Anomie Durkheim. Fenomena ini menunjukkan disfungsi dalam struktur sosial dan melemahnya norma-norma yang mengatur perilaku. Meskipun judi ilegal, praktik judi online merajalela karena pengawasan dan penegakan hukum yang belum optimal menciptakan kondisi anomie (Latumaerissa et al., 2021). Data perceraian di Batang akibat judi online (Radar Pekalongan, 2024) adalah bukti nyata bahwa norma-norma keluarga dan komitmen rumah tangga telah tergerus. Keterlibatan ASN dan remaja sekolah memperparah kondisi anomie, merusak integritas dan masa depan generasi penerus (Latumaerissa et al., 2021; Migu & Zaky, 2022).

D. Implikasi Kebijakan dan Rekomendasi Preventif

Berdasarkan temuan dan pembahasan, beberapa implikasi kebijakan dan rekomendasi preventif dapat diterapkan:

- 1) Penguatan Regulasi dan Penegakan Hukum: Konsisten menindak bandar dan pemain, memblokir situs, serta memperketat sanksi bagi ASN yang terlibat
- 2) Edukasi dan Literasi Digital serta Keuangan: Program edukasi masif dan penulhan secara luas mengenai bahaya judi online serta pentingnya pengelolaan finansial yang baik, menyasar masyarakat umum, pekerja, dan pelajar.
- 3) Pemberdayaan Ekonomi Alternatif: Pelatihan keterampilan dan fasilitasi akses permodalan UMKM untuk menciptakan sumber pendapatan stabil, mengurangi ketergantungan pada "modal instan" judi.
- 4) Dukungan Psikologis dan Rehabilitasi: Penyediaan layanan konseling dan dukungan psikologis yang mudah diakses bagi individu pecandu dan pembentukan kelompok dukungan komunitas.
- 5) Penguatan Peran Keluarga dan Komunitas: Meningkatkan kesadaran keluarga dalam pengawasan internet dan mempraktikkan pengelolaan keuangan sehat, serta menggalakkan kegiatan positif di lingkungan RT/RW untuk memperkuat kohesi sosial.

E. Analisis Peran Media Sosial dan Iklan Promosi Judi Online

Media sosial dan Iklan promosi judi online yang agresif menjadi akselerator utama. Iklan terselubung oleh influencer dan komunitas daring memperkuat pengaruh Teori Belajar Sosial dan Ketergantungan Sosial. Narasi yang menjanjikan kekayaan instan melalui judi sangat efektif menarik individu yang tertekan ekonomi, memperkuat pandangan Teori Pilihan Rasional yang keliru. Ini menuntut edukasi literasi media yang kritis, terutama bagi remaja.

F. Mengaitkan dengan Karakteristik Wilayah Batang

Pemilihan tiga kecamatan (Batang, Subah, Limpung) menunjukkan judi online adalah masalah lintas sektor di Batang.

- Kecamatan Batang (Perkotaan): Dipengaruhi akses teknologi tinggi, gaya hidup modern, dan tekanan persaingan, memperkuat Teori Pilihan Rasional dan Belajar Sosial.
- Kecamatan Subah (Pesisir dan Pertanian Tradisional): Lebih kuat dipengaruhi ketidakpastian pendapatan, memicu Teori Strain. Pengaruh sosial di perkampungan nelayan juga berperan.
- Kecamatan Limpung (Industri dan Pertanian Produktif): Kombinasi industri dan pertanian menciptakan dinamika sosial baru. Kondisi Anomie mungkin lebih terasa di daerah yang mengalami transisi cepat, di mana norma lama luntur.

G. Analisis Dampak Jangka Panjang pada Pembangunan Daerah

Dampak judi online merugikan pembangunan Batang secara keseluruhan:

- Penurunan SDM Produktif: Pekerja kehilangan motivasi, fokus, dan produktivitas; remaja terancam pendidikannya, menghambat potensi ekonomi.
- Peningkatan Beban Sosial dan Kesehatan: Lonjakan perceraian, masalah mental, dan kriminalitas membebani anggaran pemerintah daerah.
- Iklim Investasi dan Reputasi Daerah: Reputasi daerah yang tinggi akan kasus judi online dapat menjadi pertimbangan negatif bagi investor.
- Hambatan Pencapaian Indikator Pembangunan: Target IPM, penurunan kemiskinan, peningkatan pendidikan, dan stabilitas keluarga akan terhambat.

H. Perlunya Pendekatan Komunitas Berbasis Kearifan Lokal

Selain strategi formal, penanggulangan harus melibatkan komunitas dengan memanfaatkan kearifan lokal. Peran tokoh agama dan adat sangat kuat dalam menyuarakan bahaya judi dari perspektif moral dan agama. Pendekatan ini melengkapi upaya pemerintah, membangun resistensi komunitas, dan memperkuat norma sosial.

SIMPULAN

Perilaku judi online di Kabupaten Batang adalah fenomena kompleks yang didorong oleh motif ekonomi, kecanduan psikologis, dan kemudahan akses teknologi. Ini menimbulkan dampak multidimensional seperti kerugian finansial, konflik keluarga, dan potensi kriminalitas. Secara teoretis, ini menunjukkan perlunya penyesuaian Teori Pilihan Rasional dan memperkuat Teori Ketergantungan Sosial & Belajar Sosial serta Teori Anomie & Strain.

Pemerintah Kabupaten Batang perlu membentuk satuan tugas anti-judi online terpadu. Penting juga untuk menggalakkan edukasi dan literasi digital/keuangan, serta pelatihan UMKM sebagai alternatif ekonomi produktif. Kolaborasi lintas sektor (pemerintah, penegak hukum, pendidikan, tokoh masyarakat, keluarga) sangat krusial untuk pencegahan, penindakan, dan rehabilitasi korban judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsps.v3i1.5305>
- Andri Sihata Sitanggang, Ridho Sabta, & Fani Yuli Hasiolan. (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(05), 50–60.
- BPS Kabupaten Batang. (2022). Statistik Daerah Kabupaten Batang. 2022.
- Charlotte, N. (2021). Merton's strain theory of deviance. *Simply Psychology*.
- Crain, W. (2021). Bandura's Social Learning Theory. In *Theories of Development: Concepts and Applications* (6th ed., pp. 1–448). <https://doi.org/10.4324/9781315662473-15>
- Damara, D. (2023). DAMPAK PERILAKU REMAJA ADIKSI JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL (Studi Pada Kelompok Remaja Kel. Cikoko, Kec. Pancoran Jakarta Selatan). Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang. (*Studi Pada Kelompok Remaja Kel. Cikoko, Kec. Pancoran Jakarta Selatan*). Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Faizi, I., & Nayebi, H. (2023). Anomie Theories of Durkheim and Merton. *Comparative Sociology*, 22(2). <https://doi.org/10.1163/15691330-bja10076>
- Latumaerissa, D., Patty, J. M., & Tuhumury, C. (2021). Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi). *Jurnal Belo*, 7(2).
- Mega Mahilda, F., Ian, A., Setiawan, B., Affandi, J., Depok, K., & Sleman, K. (2025). Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma. *Journal Innovation in Education*, 3(1), 33–47. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i1.2067>
- Migu, M., & Zaky, M. (2022). Penyebab Keterlibatan Masyarakat dalam Aktivitas Perjudian Online: Studi Kasus Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan. *Anomie*, 4(1).
- Naufal Zaidan Nayottama. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kondisi Finansial, Hubungan Sosial, dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 158–169. <https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol5.Iss2.340>
- Purba, J. S. (2023). Analisis Penegakan Hukum Terhadap Promosi dan Penawaran Situs Perjudian Slot Online di Media Sosial. *Universitas Kristenten Indonesia*.
- Radar Pekalongan. (2024, August 19). Terjerat Judi Online, 20 Istri di Kabupaten Batang Gugat Cerai Suami. *Radar Pekalongan*. <https://radarpekalongan.disway.id/read/80434/terjerat-judi-online-20-istri-di-kabupaten-batang-gugat-cerai-suami>

- Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2023). The Dampak Judi Online terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(2), 282–290. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.763>
- Triananda, A. R. (2022). Implementasi Kebijakan Pengelolaan Kawasan Industri Terpadu Dalam Meningkatkan Perekonomian Di Kabupaten Batang Provinsi *Institut Kementerian Dalam Negeri*.
- Yeni Widowaty, & Basyir Ahmad, M. (2023). ANALISIS VIKTIMOLOGI TERHADAP TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DI INDONESIA. *Jurnal Artikel*.