

## PERSEPSI PEGAWAI TERHADAP PERILAKU BERMAIN JUDI ONLINE DI LEMBAGA PEMBINAAN KHUSUS ANAK BANDUNG

**Muhammad Aufa Fikri**

*Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung,*

[aufafikri24022003@gmail.com](mailto:aufafikri24022003@gmail.com)

**Aep Rusmana**

*Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung,*

[aeprusmana6@gmail.com](mailto:aeprusmana6@gmail.com)

**Ahmad Yaneri**

*Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung,*

[ahmadyaneri@gmail.com](mailto:ahmadyaneri@gmail.com)

### **Abstract**

This study examines perceptions of online gambling behavior at the Special Juvenile Correctional Institution (LPKA) Bandung City. The background of this study is based on the increasing exposure of adolescents to online gambling as a result of easy digital access and weak cognitive control. This study used a descriptive qualitative method with the main theories of System 1 and System 2 (Kahneman), cognitive biases, the framing effect, and prospect theory to understand the dynamics of the informants' perceptions toward online gambling activities. Data was collected through in-depth interviews and documentary studies, with informants selected using a purposive sampling technique. Data validity was tested through triangulation of sources and techniques. The findings indicated that the perceptions of juvenile offenders were more dominated by fast thinking (System 1) and reinforced by cognitive biases and the framing effect, which presented misleading promotional narratives. Meanwhile, slow ability (System 2) had not been optimal yet in processing risks. The tendency to make decisions based on high potential gains despite the risk of loss, as explained in prospect theory, further reinforced vulnerability to speculative behavior. As an intervention, this study proposes the "SADAR DIGITAL" program as an educational approach to enhance risk awareness, emotional control, and digital literacy. This program is expected to serve as

a preventive model in the context of child development and protection in the digital age.

Keywords: Perception, Online Gambling, Sadar Digital

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji Persepsi Pegawai terhadap Perilaku Bermain judi online di LPKA (Lembaga Pembinaan Khusus Anak) Bandung. Latar belakang penelitian dilandasi oleh meningkatnya keterpaparan remaja terhadap judi online sebagai akibat dari kemudahan akses digital dan lemahnya kontrol kognitif. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan Teori Utama Sistem 1 dan Sistem 2 (Kahneman), Bias Kognitif, Framing Effect dan Prospect Theory untuk memahami dinamika persepsi informan terhadap aktivitas judi online. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dan studi dokumentasi dengan teknik penentuan informan secara purposive. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa persepsi anak binaan lebih didominasi oleh cara berpikir cepat (Sistem 1) dan diperkuat oleh bias kognitif dan framing effect yang menyajikan narasi promosi yang menyesatkan. Sementara itu, kemampuan berpikir lambat (Sistem 2) belum optimal dalam memproses risiko. Kecenderungan mengambil keputusan berdasarkan potensi keuntungan tinggi meski berisiko kerugian, sebagaimana dijelaskan dalam prospect theory, turut memperkuat kerentanan terhadap perilaku spekulatif. Sebagai bentuk intervensi, penelitian ini menawarkan Program “SADAR DIGITAL” sebagai pendekatan edukatif untuk meningkatkan kesadaran risiko, kontrol emosi dan literasi digital. Program ini diharapkan dapat menjadi model preventif dalam konteks pembinaan dan perlindungan anak di era digital.

Kata kunci : Persepsi, Judi Online, Sadar Digital

## PENDAHULUAN

Berdasarkan laporan yang dikutip dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) Indonesia, dengan jumlah pengguna internet yang terus meningkat diperkirakan lebih dari 200 juta pengguna pada tahun 2024 menjadi pasar yang sangat potensial bagi berbagai bentuk hiburan, termasuk perjudian online. Akses mudah ke platform perjudian, baik melalui situs web maupun aplikasi, mempermudah individu untuk terlibat dalam aktivitas ini tanpa batasan geografis dan waktu. Meskipun perjudian online adalah aktivitas illegal di Indonesia berdasarkan undang-undang yang berlaku, fenomena ini terus berkembang dan menjangkau khalayak yang lebih luas. Penyebaran perjudian online tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga melibatkan kalangan remaja dan bahkan anak-anak yang rentan terhadap dampak negatifnya. Berdasarkan laporan terbaru yang dikutip dari Media Indonesia, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) memperkirakan bahwa perputaran dana dari aktivitas perjudian online di Indonesia pada Tahun 2025 dapat mencapai angka yang sangat mengkhawatirkan. Jika tidak ada intervensi yang efektif dan berkelanjutan, nilai transaksi perjudian online diproyeksikan dapat menembus angka Rp1.100 Triliun pada akhir tahun. Prediksi ini merupakan lonjakan yang sangat tajam dibandingkan tahun-tahun sebelumnya dan menandai semakin masifnya peredaran uang ilegal dalam sektor ini. Ketua PPATK, Ivan Yustiavandana dalam pernyataannya menegaskan, bahwa lonjakan tersebut dapat menjadi kenyataan jika tren peningkatan kuartal pertama Tahun 2025 terus berlanjut tanpa adanya tindakan yang tegas dan sistematis. Beliau menyebutkan, bahwa pada kuartal I Tahun 2025 saja, nilai transaksi judi online sudah mencapai empat puluh tujuh triliun yang menjadi indikator kuat, bahwa praktik ini masih sangat aktif dan menjangkau berbagai kalangan masyarakat. Fenomena perjudian online kini menjangkau kelompok usia yang semakin muda. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak dan remaja juga menjadi bagian dari populasi yang terpapar, bahkan terlibat langsung dalam aktivitas perjudian online. Berdasarkan laporan yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), sekitar dua persen dari pemain judi online di Indonesia berusia di bawah sepuluh tahun. Fakta ini sangat memprihatinkan, mengingat anak-anak pada usia tersebut masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang sangat rentan terhadap pengaruh eksternal. Kurangnya literasi digital serta lemahnya pengawasan dari orang tua maupun lingkungan menjadikan anak-anak lebih mudah tergoda oleh iklan atau ajakan bermain judi online yang tersebar di berbagai platform digital.

Fenomena Perjudian Online tidak hanya menjadi bentuk kejahatan siber yang meresahkan, tetapi juga telah menyasar kelompok usia yang sangat rentan, yaitu anak-anak dan remaja. Berdasarkan data yang disampaikan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tercatat, bahwa sekitar 500.000 Anak di Indonesia yang berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa telah terlibat dalam aktivitas perjudian online. Dari jumlah tersebut, sekitar 2 persen atau sekitar 80.000 anak merupakan individu yang berusia di bawah 10 tahun, sementara kelompok usia 10 hingga 20 tahun mencapai sekitar 440.000 orang. Data ini menggambarkan bahwa judi online bukan lagi sekadar permasalahan moral atau sosial, melainkan telah berkembang menjadi ancaman serius bagi perkembangan psikologis, pendidikan, dan masa depan generasi muda di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan, bahwa judi online tidak lagi menjadi isu eksklusif orang dewasa tetapi telah menyentuh kelompok usia yang seharusnya dilindungi secara hukum dan sosial. Risiko yang ditimbulkan pun sangat besar, baik dari sisi psikologis, seperti munculnya perilaku impulsif dan kecanduan maupun dari sisi sosial dan ekonomi, seperti penarikan diri dari lingkungan sekolah, gangguan hubungan sosial, hingga tekanan ekonomi keluarga akibat perilaku konsumtif anak terhadap judi. Pemerintah Indonesia tidak tinggal diam dalam menghadapi masalah ini. Menurut laporan yang diterbitkan oleh (Tempo) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), melalui Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Dirjen Aptika) dan satuan kerja Komdigi, terus meningkatkan intensitas pemblokiran terhadap konten dan situs yang mengandung unsur perjudian online. Dalam periode 20 Oktober 2024 hingga 7 Mei 2025, Kominfo berhasil memblokir setidaknya 1.385.420 konten bermuatan judi online. Jumlah tersebut mencakup berbagai bentuk distribusi digital, mulai dari situs web, tautan di media sosial, aplikasi mobile, hingga iklan yang tersebar melalui layanan digital berbasis daring. Dalam laporan tersebut, Kominfo menyampaikan, bahwa mayoritas konten yang diblokir berasal dari situs-situs yang didesain secara khusus untuk menyamar sebagai layanan hiburan atau game daring, namun di dalamnya terdapat sistem taruhan dan permainan yang tergolong dalam kategori perjudian. Secara hukum, Indonesia telah memiliki berbagai peraturan terkait dengan perjudian. Peraturan ini tercantum dalam beberapa peraturan perundang-undangan. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 dan 303 bis menyebutkan, bahwa setiap orang yang menyelenggarakan atau turut serta dalam kegiatan perjudian dapat dipidana dengan hukuman penjara hingga 10 tahun atau denda paling banyak Rp25 juta. Selain itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang telah diubah dengan Undang- Undang Nomor 19 Tahun

2016, memperluas cakupan larangan ini ke ranah digital. Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyebutkan, bahwa setiap orang dilarang untuk mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian, dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar.

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika juga menerbitkan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Privat, yang memberikan kewenangan kepada pemerintah untuk memblokir situs judi online karena tergolong konten negatif. Lebih lanjut, dalam Undang- Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (KUHP Baru), khususnya Pasal 424-427, ditegaskan kembali larangan terhadap segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara elektronik. Regulasi-regulasi ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam menindak aktivitas perjudian online yang dianggap meresahkan dan merugikan masyarakat, terutama generasi muda.

Penelitian ini juga dapat menjadi upaya preventif bagi pihak LPKA dan pemangku kepentingan lainnya agar lebih siap dalam menghadapi tantangan zaman digital, serta Menyusun strategi yang komprehensif dalam mencegah masuknya pengaruh negatif, termasuk Judi Online, ke dalam lingkungan pemasyarakatan anak. Dengan demikian, pembinaan dapat berjalan secara optimal sesuai dengan tujuan pemasyarakatan yang humanis dan berorientasi pada masa depan anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh, rinci, dan mendalam mengenai persepsi terhadap perilaku Judi Online di LPKA Bandung. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui triangulasi atau gabungan berbagai metode, analisis datanya bersifat induktif dan hasil akhirnya lebih berfokus pada pemaknaan daripada generalisasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pemilihan metode ini didasarkan pada kesesuaianya dengan tujuan utama penelitian, yakni menggali pemahaman secara mendalam terkait persepsi pegawai terhadap perilaku bermain judi online di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Bandung. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk menelusuri

makna, pandangan, serta interpretasi subjektif para informan terhadap fenomena yang menjadi fokus kajian. Bambang Rustanto (2015) menyatakan, bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk menyajikan gambaran tentang suatu komunitas, kelompok tertentu atau suatu fenomena beserta hubungan antar peristiwanya secara sistematis dan faktual. Oleh karena itu, penggunaan metode deskriptif dalam pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan realitas sosial sebagaimana adanya, berdasarkan pengalaman langsung serta pemahaman subjektif individu yang terlibat dalam situasi tersebut.

Pemilihan metode deskriptif kualitatif didasarkan pada karakteristik masalah yang diteliti, yaitu persepsi, yang bersifat subjektif, mendalam, dan sangat tergantung pada konteks. Persepsi mengenai perilaku bermain judi online kurang tepat dijelaskan melalui pendekatan statistik, melainkan perlu dipahami melalui narasi, pengalaman hidup, dan sudut pandang individu yang dijadikan informan. Dengan metode ini, peneliti dapat menelusuri bagaimana pegawai memaknai judi online apakah dianggap sebagai bentuk hiburan, suatu risiko, ancaman atau hal yang netral serta mengidentifikasi faktor-faktor yang membentuk pandangan tersebut, seperti latar belakang keluarga, lingkungan sosial dan pengalaman pribadi. Pendekatan ini juga sesuai dengan tujuan penelitian yang bersifat eksploratif dan preventif, yaitu untuk memahami persepsi, bukan untuk menghitung seberapa sering atau sejauh mana pegawai terlibat dalam judi online. Oleh karena itu, metode deskriptif kualitatif dinilai paling tepat untuk mengungkap realitas sosial, kisah pengalaman, serta pemaknaan yang mendasari perilaku dan pandangan pegawai di LPKA Bandung terhadap fenomena judi online.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **RQ1: Karakteristik Responden**

Informan dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang yang dipilih berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pemilihan informan ini dibantu oleh Ibu Yunita selaku staf di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA). Informan pertama diberi inisial AN, seorang laki-laki berusia 33 tahun yang berprofesi sebagai staf di LPKA AN merupakan Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan pengalaman kerja kurang lebih 12 tahun serta memiliki latar belakang pendidikan terakhir Sarjana Teknologi Informasi (S1 IT). Informan kedua adalah EP, seorang laki-laki berusia 19 tahun yang berstatus sebagai Anak Didik Pemasyarakatan (Andikpas) di LPKA. EP telah menjalani masa pembinaan selama satu tahun akibat keterlibatannya dalam kasus pembunuhan yang membawanya pada proses hukum. Sebelum menjalani masa pembinaan, EP telah

menyelesaikan pendidikan hingga tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Informan ketiga, yaitu SN, seorang perempuan berusia 45 tahun yang bekerja di LPKA sebagai Pegawai Pemerintah Non Pegawai Negeri (PPNP) dengan tugas utama di bidang kebersihan. SN telah mengabdi selama delapan tahun di lingkungan LPKA dan meskipun tidak berstatus sebagai ASN, ia memiliki peran penting dalam menjaga kebersihan serta kenyamanan lembaga. Latar belakang pendidikan terakhir yang dimiliki SN adalah tamatan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

### RQ2: Dua Sistem Berpikir

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek Dua Sistem Berpikir dapat disimpulkan, bahwa para informan memiliki pandangan yang beragam namun saling melengkapi terkait perilaku judi online. Pada aspek berpikir cepat, beberapa informan menilai judi online sebagai aktivitas yang merugikan, membuang waktu, hingga dianggap haram, meskipun ada pula yang masih terdorong untuk mencobanya meski menyadari dampak negatifnya. Dalam merespons pemain judi online, mereka cenderung bersikap pasif jika hal tersebut dilakukan oleh orang lain di luar lingkaran keluarga, namun menunjukkan kepedulian lebih besar berupa teguran dan nasihat ketika perilaku itu terjadi dalam keluarga. Selanjutnya, tanggapan informan menunjukkan, bahwa keterlibatan dalam judi online lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti tekanan lingkungan, kebutuhan untuk diterima secara sosial dan paparan media digital, bukan semata-mata keinginan pribadi. Di sisi lain, semua informan menilai pengawasan terhadap akses teknologi di LPKA Bandung telah berjalan dengan baik, meski mereka tetap menekankan pentingnya peran keluarga maupun orang terdekat dalam membantu individu berpikir lebih rasional agar tidak terjerumus dalam judi online. Terkait penanganan, mereka berpandangan, bahwa regulasi ketat, pemblokiran akses, penindakan terhadap bandar serta edukasi masyarakat merupakan langkah penting yang perlu diintegrasikan. Akhirnya, faktor utama yang mendorong individu terlibat dalam judi online adalah lingkungan sosial, tekanan ekonomi dan paparan informasi digital, yang saling berkaitan dan menciptakan situasi rentan terutama bagi individu yang mencari jalan pintas untuk memperoleh keuntungan instan.

### RQ3: Bias kognitif

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek Bias Kognitif, para informan menunjukkan pola persepsi yang relatif seragam terkait judi online. Mereka menilai, bahwa keterlibatan dalam aktivitas ini bukanlah murni kehendak

individu, melainkan dipengaruhi oleh tekanan ekonomi dan kondisi psikologis yang tidak stabil. Seluruh informan juga menolak klaim mengenai kesuksesan atau kekayaan yang diperoleh dari judi online dengan keyakinan, bahwa hal tersebut hanyalah strategi promosi dari pihak bandar untuk menarik pemain baru, sementara kenyataannya mayoritas justru mengalami kerugian. Selain itu, mereka sepakat, bahwa meskipun judi online kerap diawali dengan modal kecil, aktivitas tersebut tetap berbahaya karena mampu menjerumuskan individu ke dalam kerugian yang lebih besar. Informan juga memandang iklan atau promosi terkait judi online sebagai sesuatu yang menyesatkan, karena memberikan harapan palsu yang tidak sesuai dengan realitas. Lebih jauh, dalam menyikapi pemain judi online di lingkaran sosial mereka, informan cenderung bersikap selektif dengan menjaga jarak. Mereka tidak serta-merta memutus hubungan, melainkan tetap menjaga batas interaksi agar tidak ikut terlibat, sekaligus menghormati privasi orang lain dan melindungi diri dari potensi dampak negatif yang ditimbulkan.

#### RQ4: Framming Effect

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek Framing Effect, terlihat bahwa cara penyajian informasi dan narasi terkait judi online berpengaruh kuat terhadap keputusan individu dalam meresponsnya. Informan "AN" dan "SN" menunjukkan sikap tegas dengan menolak ajakan maupun promosi judi online, sedangkan informan "EP" justru memperlihatkan ketertarikan karena rasa penasaran, meskipun menyadari adanya dampak negatif di baliknya. Perbedaan respons ini menggambarkan, bahwa framing dalam bentuk promosi atau ajakan dapat mempengaruhi kecenderungan seseorang dalam menentukan pilihan. Selain itu, semua informan sepakat, bahwa anak-anak merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap pengaruh judi online, karena penyajiannya yang menyerupai game, masifnya iklan di media digital serta minimnya pengawasan dari orang tua. Kondisi ini membuat anak-anak cenderung menganggap judi online hanya sebagai bentuk permainan biasa, padahal di baliknya tersembunyi risiko besar, baik secara psikologis maupun finansial, yang dapat menjerumuskan mereka ke dalam perilaku adiktif sejak usia dini.

#### RQ5: Prospect Theory

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek Prospect Theory, para informan menunjukkan, bahwa kecenderungan untuk lebih menekankan pada kerugian daripada keuntungan yang ditawarkan oleh judi online. Mereka berpandangan individu yang berhati-hati dalam mengelola keuangan akan lebih rasional dalam

mengambil keputusan sehingga tidak mudah terjerumus dalam praktik perjudian. Hal ini menunjukkan kesadaran terhadap risiko kerugian berperan penting dalam membentuk sikap penolakan terhadap judi online. Lebih lanjut, informan sepakat bahwa keuntungan yang ditawarkan bukanlah sesuatu yang menarik atau bernilai, melainkan sekadar ilusi yang diciptakan untuk memanipulasi individu agar tertarik bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan informan menilai iming-iming keuntungan hanyalah strategi untuk menutupi kerugian nyata dan berulang yang justru lebih dominan dirasakan oleh para pemain judi online.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian mengenai persepsi pegawai terhadap perilaku bermain judi online di LPKA Bandung menunjukkan, bahwa fenomena perjudian digital dipandang sebagai isu serius meskipun tidak temukan praktik langsung di kalangan Anak Didik Pemasyarakatan (Andikpas). Melalui wawancara dengan pegawai, ASN, dan Andikpas, terungkap persepsi mereka terbentuk dari interaksi faktor psikologis, sosial dan kognitif. Empat teori digunakan untuk menganalisis temuan ini, yakni Teori Dua Sistem Berpikir, Bias Kognitif, Framing Effect dan Prospect Theory. Pertama, Teori Dua Sistem Berpikir menjelaskan adanya perbedaan pola dalam menanggapi judi online. Informan EP cenderung menggunakan Sistem 1 (intuitif, emosional) saat merasa penasaran akibat iklan yang menjanjikan keuntungan besar, sementara AN dan SN lebih mengedepankan Sistem 2 (rasional, reflektif) dengan menolak karena menyadari risiko dan larangan moral. Temuan ini menunjukkan interaksi antara dorongan impulsif dan pertimbangan rasional dalam membentuk persepsi. Kedua, dalam aspek Bias Kognitif, muncul kecenderungan bias konfirmasi dan availability heuristic. EP menafsirkan iklan atau cerita kemenangan sebagai justifikasi untuk mencoba, SN menyoroti mudahnya akses informasi promosi sebagai pemicu, sementara AN mengaitkan dengan gambler's fallacy berupa dorongan untuk terus bermain setelah kemenangan awal. Secara umum, semua informan sepakat, bahwa klaim kesuksesan finansial dari judi online hanyalah strategi manipulatif, sementara kerugian justru lebih dominan. Ketiga, Framing Effect tampak pada cara informan merespons iklan. EP terpengaruh oleh narasi kemenangan instan, sedangkan AN dan SN bersikap kritis dan menilai iklan sebagai bentuk manipulasi. Meski demikian, mereka mengakui framing semacam ini sangat berbahaya terutama bagi anak-anak yang rentan terpengaruh karena keterbatasan kontrol diri dan minimnya pengawasan orang tua. Keempat, berdasarkan Prospect Theory, semua informan lebih menekankan pada kerugian daripada keuntungan. Mereka

melihat, bahwa iming-iming keuntungan hanyalah ilusi, sementara kerugian finansial, psikologis dan sosial bersifat nyata serta berulang. Fenomena loss aversion tercermin dalam pandangan, bahwa orang sering kali terus bermain bukan untuk mencari untung, melainkan untuk menutupi kerugian sebelumnya.

### RQ1: Analisa Masalah

Hasil penelitian memperlihatkan adanya empat permasalahan utama :

1. Dominasi pemikiran intuitif (Sistem 1) dibandingkan pemikiran reflektif (Sistem 2), sehingga individu mudah tergoda iklan atau ajakan.
2. Pengaruh lingkungan dan framing informasi yang kuat, ditambah bias kognitif membuat individu melebih-lebihkan peluang menang.
3. Keterbatasan kontrol emosi dan rasa penasaran yang mendorong perilaku mencoba meski sadar risikonya.
4. Kurangnya literasi digital dan pemahaman risiko, sehingga individu tidak menyadari mekanisme manipulatif judi online.

### RQ2: Analisa Kebutuhan

Berdasarkan masalah tersebut, terdapat beberapa kebutuhan penting :

1. Penguatan kapasitas berpikir reflektif (Sistem 2) melalui edukasi kognitif dan pelatihan pengambilan keputusan rasional.
2. Literasi informasi dan media agar individu mampu mengenali framing manipulatif dan promosi menyesatkan.
3. Intervensi psikososial berupa pelatihan regulasi emosi, coping skill dan manajemen dorongan.
4. Literasi digital dan pemahaman sistem judi online sehingga individu sadar akan risiko adiktif dan eksploratif.

### RQ2: Analisa Sistem Sumber

Mengacu pada kerangka Allen Pincus dan Anne Minahan, sistem sumber dalam penanganan isu judi online di LPKA terbagi menjadi :

1. Sistem Informal: keluarga, teman sebaya, dan rekan sesama Andikpas sebagai agen dukungan emosional dan pengingat.
2. Sistem Formal : petugas pembinaan, konselor, pengasuh blok serta pembina kegiatan keagamaan/keterampilan yang memberikan pengarahan sistematis.
3. Sistem Kemasyarakatan: lembaga pemerintah (Bapas, Dinsos, Kemensos) dan LSM (misalnya Sahabat Kapas, Yayasan Kita dan Buah

Hati) yang mendukung rehabilitasi, literasi digital sehat, dan pendampingan pasca-binaan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan, bahwa persepsi pegawai terhadap perilaku bermain judi online di LPKA Bandung dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor psikologis, kognitif dan lingkungan sosial. Temuan menunjukkan, bahwa pegawai cenderung menggunakan Sistem 1 yang cepat dan intuitif dibandingkan Sistem 2 yang analitis, sehingga keputusan yang diambil lebih bersifat emosional dan impulsif. Distorsi kognitif berupa anchoring, availability heuristic dan confirmation bias semakin memperkuat persepsi keliru terhadap judi online, ditambah dengan framing effect yang membentuk pola pikir melalui penyajian informasi yang manipulatif. Selain itu, sesuai dengan Prospect Theory, perilaku mereka juga dipengaruhi oleh loss aversion yang mendorong kecenderungan berjudi untuk menutup kerugian sebelumnya. Dengan demikian, keempat teori tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan, bahwa persepsi pegawai tidak lahir dari satu faktor tunggal, melainkan dari interaksi sistem berpikir, bias kognitif, framing informasi serta penilaian risiko dan peluang yang dapat menjadi dasar dalam merancang intervensi pembinaan yang lebih efektif

## Bibliography

- Bambang, R. (2015). Metodologi Penelitian Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A Pathways Model Of Problem And Pathological Gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499.
- Esterberg, K. G. (2002). Qualitative Methods in Social Research. Boston: McGraw-Hill.
- Fahrudin, A. (2012). Pengantar Pekerjaan Sosial: Perspektif Teori Dan Praktek. Bandung: Refika Aditama.
- Griffiths, M. D. (2022). Online Gambling And Addictive Behaviors: A Comparative Study. *Journal of Digital Addictions*, 9(3), 45–58.
- Hikmawan, R. A., & Indriantoro, N. (2019). Pengaruh Bias Kognitif Terhadap Keputusan Investasi: Studi Empiris Pada Investor Ritel Di Pasar Modal Indonesia. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 16(2), 134–149.

- Kahneman, D. (2011). Thinking, Fast and Slow. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1974). Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. *Science*, 185(4157), 1124–1131.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1981). The Framing of Decisions and the Psychology of Choice. *Science*, 211(4481), 453–458.
- Notosoedirdjo, M. (2005). Prevensi Sosial : Strategi Menjaga Stabilitas Sosial. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Notoatmodjo, S. (2010). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Partodihardjo, S. (2008). Perjudian Dan Dampaknya Pada Generasi Muda. Surabaya: Pustaka Bangsa.
- Permata, H., & Deliana, A. (2014). Gambaran Perilaku Perjudian Dan Faktor Sosial Ekonomi Di Indonesia. Medan: Universitas Sumatera Utara Press.
- Putranto, A. G. (2023). Fenomena Judi Online Slot Dalam Perspektif Ekonomi Digital. Bandung: Teknologi Interaktif Nusantara.
- Pincus, A., & Minahan, A. (1973). Social Work Practice: Model And Method. Itasca, IL: F.E. Peacock Publishers. (Dikutip dalam Sukoco, 2021)
- Rakhmat, J. (2019). Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Stainback, S., & Stainback, W. (1988). Understanding & Conducting Qualitative Research. Dubuque, IA: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharya, D. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Perjudian Pada Remaja. Jakarta: PT Media Ilmu.
- Sukoco, D. H. (2021). Praktek Pekerjaan Sosial. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Tversky, A., & Kahneman, D. (1992). Advances In Prospect Theory: Cumulative Representation Of Uncertainty. *Journal of Risk and Uncertainty*, 5, 297–323.
- Wardhana, A. (2023). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Keterlibatan Mahasiswa Dalam Judi Online Di Indonesia. Jakarta: Pustaka Digital Indonesia.
- APJII. (2024). Retrieved from <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang> Diakses pada 24 Januari 2025
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2024). Laporan Pemblokiran Situs Judi Online di Indonesia. Retrieved from [www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id). Diakses pada 24 januari 2025

Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI. (2015). Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Pembinaan Khusus Anak.

Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2024, 31 Mei). Peraturan Menteri Keuangan Nomor 39 Tahun 2024 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2025. Berita Negara 2024, 376. Diundangkan 5 Juli 2024.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Jakarta: Balai Pustaka.lapa Media Indonesia (2025. Retrieved from <https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/769412/ppatk-perputaran-uang-judi-online-2025-bisa-capai-rp150-triliun>? Diakses pada 31 Juli 2025 Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Privat. Jakarta: Kominfo. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK). (2022). Laporan Statistik Transaksi Judi Online di Indonesia Tahun 2022.

<https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-?>  
Diakses pada 24 Januari 2025

Tempo. (2025). Retrieved from <https://www.tempo.co/ekonomi/majoritas-konten-judi-online-yang-diblokir-komdigi-berasal-dari-situs-1384493>?  
Diakses pada 24 Januari 2025 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (KUHP Baru). Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jakarta: Sekretariat Negara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jakarta: Sekretariat Negara