

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan era yang sudah semakin maju, dengan di dorong oleh teknologi informasi yang sudah memadai, menciptakan inovasi dalam lingkungan masyarakat yang semakin modern. Kemajuan dalam bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) menjadi pengaruh paling besar dalam mendukung masyarakat yang semakin modern, merubah setiap insan kehidupan dengan cara-cara yang baru dalam mencapai semua tujuan. Perubahan ini sendiri tidak dapat disangkal pada saat ini, di mulai dari sistem kehidupan seperti pendidikan, pembayaran, perbankan dan kesehatan semua sudah bisa dilakukan melalui teknologi. Berniker dalam Rusiadi (2024) menjelaskan bahwa teknologi adalah sebuah pengetahuan yang di dalamnya terdapat metode, seni dan cara kerja membangun dunia. Internet adalah salah satu hasil dari kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi yang mendorong masyarakat menimbulkan inovasi dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Ahmadi dan Hermawan (2013:68) mengungkapkan bahwa internet adalah sebuah komunikasi berbentuk jaringan dengan sifat luas dan dapat diakses secara global, alat jaringan komunikasi dan informasi seperti komputer dan handphone adalah wadah dari internet ini sendiri. Di dalam internet, masyarakat dapat mengakses semua hal tergantung dengan kebutuhan yang ingin di cari, dengan sifat jaringan luas dan global memungkinkan untuk dapat melakukan segala tindakan, baik tindakan serupa dengan orang lain atau tindakan yang dibentuk oleh individu atau masyarakat itu sendiri. Realitas pada saat ini semua mayoritas kalangan masyarakat bisa mengakses internet, termasuk kalangan anak di bawah umur hingga lanjut usia, sebab salah satu sifat dari internet sendiri adalah kemudahan akses bagi setiap pengguna yang ingin memanfaatkan jaringan ini sendiri. Hingga dari kemudahan akses internet sendiri tidak selalu menghasilkan sebuah dampak yang baik, karena dari adanya teknologi dan informasi yang sudah tentu saja

ada kesalahan yang dilakukan oleh sebagian individu atau masyarakat. Kesalahan dari internet ini sendiri biasanya dimanfaatkan oleh individu atau masyarakat untuk kepentingan yang dianggap merugikan oleh sebagian orang namun dianggap sebagai kepentingan keuntungan oleh individu atau masyarakat itu sendiri.

Salah satu penyalahgunaan internet baik dalam teknologi dan informasi pada saat ini adalah judi, sebuah permainan dengan berbagai metode atau bentuk yang harus mempertaruhkan suatu nilai atau uang. Secara umum, pengertian judi adalah pertaruhan yang disengaja oleh pengguna untuk mendapatkan nilai lebih dari apa yang dipertaruhkan, dengan hasil, resiko dan kejadian yang belum pasti (Kartono, 2014). Pertaruhan ini sendiri biasanya dilakukan baik secara individu atau kelompok dengan menggunakan uang sebagai modal untuk dapat di ganda lebih sebagai sebuah hasil yang tidak pasti atau belum tentu terjadi. Kemajuan bidang informasi dan teknologi pada saat ini, permainan judi sudah mulai masuk kepada tingkat yang sudah lebih digital. Dengan memanfaatkan jaringan internet, memungkinkan para pengguna permainan judi dapat melakukan pertaruhan secara online atau lebih dikenal dengan sebutan judi online.

Menurut Young (2011: 112), judi online adalah bentuk aktivitas permainan pertaruhan yang dilakukan oleh pengguna dari berbagai lingkungan sosial masyarakat yang di dalam permainan tersebut menawarkan kesempatan berupa kemenangan dalam mempertaruhkan uang yang dimiliki melalui situs atau website internet. Judi online sepenuhnya memanfaatkan internet atau jaringan sebagai sistem utama dalam melakukan pertaruhan dalam bentuk permainan, biasanya individu atau kelompok dalam masyarakat menggunakan alat berupa *smartphone* atau komputer dalam mengakses judi online. Bagi para pengguna permainan judi, ini merupakan sebuah kemudahan yang hadir dalam perkembangan teknologi, dapat melakukan pertaruhan melalui permainan secara online. Kemudahan tersebut berupa tidak adanya batasan antara waktu dan tempat, sebab website judi online selalu tersedia selama 24 jam, meliputi permainan dan transaksi yang dilakukan pengguna dengan bandar judi online. Maka dalam hal ini

menimbulkan sebuah antusias atau minat pada diri pengguna judi untuk melakukan pertaruhan secara online dibanding dengan secara konvensional atau tradisional.

Judi online dan judi bersifat konvensional pada dasarnya memiliki persamaan yaitu menyediakan sebuah ruang pertaruhan bagi para pengguna atau pemain untuk mendapatkan hasil atau uang. Perbedaan sendiri antara kedua jenis judi ini terletak pada sistem, dimana sistem online dapat memberi akses waktu yang tidak terbatas dan pilihan berbagai permainan pertaruhan yang sesuai dengan minat pengguna. Berbeda dengan konvensional, dimana masih adanya akses waktu yang dibatasi dan sistem permainan pertaruhan tidak dapat di pilih. Perbedaan lainnya antara online dan konvensional juga terletak pada pola interaksi atau hubungan, dimana konvensional cenderung masih tradisional dalam artian masih adanya kegiatan tatap muka antara pengguna dan bandar (penyedia permainan judi). Untuk sifat dari online sendiri, pertaruhan tidak lagi memakai kegiatan tatap muka, namun semua dilakukan di website atau situs, sehingga antara pengguna dan bandar hanya melakukan interaksi atau hubungan secara online.

Perbedaan terakhir ada dalam segi keamanan antara sistem judi online dan konvensional, satu sisi online lebih unggul karena sedikit terhindar atau sulit diidentifikasi sehingga sanksi dalam aturan atau norma masyarakat sedikit terhindar, sedangkan konvensional tergolong gampang diidentifikasi secara langsung sehingga memiliki resiko besar dalam menerima aturan dalam norma masyarakat. Dalam Intan Putri, Dendi, Nanda Syukerti, Ahmad Iman Mulyadi dan Insan Maulana (2022), mengungkapkan bahwa media sosial dan jaringan secara online semakin merubah interaksi sosial, baik perilaku diri dalam individu atau kelompok. Sifat online membuka sebuah ruang publik yang baru, dimana seseorang dapat mengambil peran untuk mencapai sebuah tujuan tertentu dalam sifat ini. Kebebasan baik dalam aktualisasi diri dan interaksi semua dapat dilakukan bebas tanpa harus diketahui oleh individu atau kelompok lain. Berdasarkan penjelasan tersebut. semakin mendukung pengaruh online terutama dalam permainan judi menjadi sebuah ruang baru dalam digital jaringan, sehingga mendukung

alasan dari maraknya kasus permainan judi online di lingkungan masyarakat dan sedikit tergesernya tindakan judi secara konvensional pada era modern.

Weber dalam Johnson (1981:220) membagi lebih jelas mengenai kedua jenis rasionalitas, yaitu instrumental dan nilai. Kedua rasionalitas ini memiliki perbedaan, dimana instrumental bersumber dari pilihan dan pertimbangan yang sudah ada, sedangkan nilai bersumber dari pemahaman individu terhadap nilai berdasarkan kepribadian dan lingkungan masyarakat. Kedua rasionalitas ini menjadi kunci dalam melihat tindakan sosial dalam lingkungan masyarakat, didorong dengan adanya pemahaman secara obyektivitas dan subyektivitas yang dapat melihat perilaku dan hasil dari sebuah tindakan. Berdasarkan kasus-kasus pada tindakan permainan judi online, pembentukan pikiran dan perilaku sulit diidentifikasi walaupun individu sudah sadar akan pemahaman hingga konsekuensi dari tindakan tersebut. Tidak dapat dihindari, pengaruh online yang begitu kuat sehingga hanya dari individu atau aktor dari tindakan permainan judi online yang tau terhadap apa yang sedang terjadi.

Dalam aktor atau pengguna dari permainan judi online tidak terlepas dari masalah yang ada di dalam generasi muda saat ini, termasuk mahasiswa. Dalam Agnes Cintya Siringo-ringo, Sri Yunita & Jamaludin (2023) menetapkan mahasiswa sebagai aktor baru dalam permainan judi online hingga kepada ketergantungan akan mendapatkan hasil dari tindakan tersebut. Dalam (Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi, 2024) bahwa sebanyak 960.000 pelajar yang di dominasi oleh mahasiswa telah terjerat atau pelaku dari tindakan permainan judi online. Pengaruh judi online kepada mahasiswa tidak dapat dihindari, dimana pada saat ini teknologi dan mahasiswa sebagai sebuah ketergantungan satu sama lain. Mahasiswa yang sudah tergolong sebagai pribadi yang dewasa atas fisik dan pikiran tentu memiliki sebuah alasan mengapa judi online menjadi sebuah tujuan. Alasan ini sendiri tidak dapat diidentifikasi secara langsung pada dasarnya, sebab masyarakat sendiri tidak dapat melihat secara jelas pola rasional atau rasionalitas yang dimiliki oleh mahasiswa.

Jalan Wahid Hasyim, Kabupaten Sleman merupakan sebuah lokasi dimana terdapat banyak mahasiswa yang berasal dari luar provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, istilah ini sendiri dapat dikatakan sebagai mahasiswa dengan status perantauan. Berdasarkan segi lokasi, jalan ini sendiri memiliki akses yang dapat terhubung langsung dengan beberapa perguruan tinggi nasional atau kampus. Maka itu, jalan ini sendiri dihuni oleh sebagian besar mahasiswa yang juga bertempat tinggal sementara atau kost untuk menempuh pendidikan di Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi penulis, dalam wilayah ini sendiri telah terjadi sebuah kasus dimana judi online menjadi sebuah kegiatan yang sering dilakukan oleh mahasiswa perantauan. Kegiatan perjudian ini sendiri dilakukan dengan terciptanya beberapa perilaku yang mendukung dengan tindakan perjudian seperti peminjaman online dan penggadaian barang. Baik tindakan permainan judi online dan perilaku lain yang mendukung tersebut, tetap menjadi sebuah kasus yang perlu diperhatikan, terutama aktor utama adalah mahasiswa perantauan yang berasal dari berbagai daerah.

Maka dalam kasus tersebut, adanya sebuah pendasaran atas tindakan yang didasari oleh rasionalitas yang dibentuk oleh mahasiswa perantauan. Hal ini juga bersamaan dengan beberapa literatur yang telah disampaikan penulis pada sebelumnya, bahwa mahasiswa dan judi online adalah sebuah masalah baru pada saat ini. Sebagai sebuah individu yang sudah dewasa terutama dalam pikiran, tentu sudah ada alasan atas pilihan pertimbangan yang telah dilakukan oleh mahasiswa perantauan. Tidak hanya itu saja, adanya pemahaman tersendiri dan juga nilai sosial dalam masyarakat yang mewujudkan tindakan permainan judi online sebagai sebuah kegemaran. Berdasarkan hasil observasi, penulis juga menemukan sebuah hal yang cukup unik, dimana judi online dimanfaatkan sebagai akses untuk mendapatkan hasil. Hal ini sendiri cukup bertentangan dengan beberapa makna dari literatur mengenai judi online, dimana pertaruhan tidak akan bisa memastikan kemenangan, namun bisa saja mengarah kepada kekalahan.

Melalui penjelasan kasus yang terjadi pada mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim Kabupaten Sleman, menjadi sebuah daya tarik penulis

untuk melakukan sebuah penelitian. Tindakan permainan judi online sendiri walaupun sebagai masalah yang baru, namun sudah banyak beberapa sumber literatur yang telah terlebih dahulu membahas topik ini. Namun, penulis tidak mendapatkan literatur yang membahas studi kasus tindakan permainan judi online pada mahasiswa yang mendasari dua rasionalitas dari pemikiran tokoh Max Webber atas tindakan, yaitu instrumental dan nilai. Tujuan di dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis sendiri adalah menjelaskan rasionalitas secara instrumental dan nilai sebagai dasar dari adanya tindakan permainan judi online oleh keempat mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim, Kabupaten Sleman. Selain memberi pemahaman atas kasus berdasarkan rasionalitas, penelitian ini juga akan menghasilkan sebuah pemahaman yang dapat dimengerti secara luas dalam melihat tindakan permainan judi online berdasarkan kasus yang terjadi.

Dengan demikian, melalui penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, juga turut secara langsung membantu bidang akademik terutama perguruan tinggi agar mudah memahami tindakan permainan judi online berdasarkan rasionalitas yang dibentuk atau dimiliki oleh individu. Melalui penelitian ini dengan konsep membahas sebuah kasus, kira nya dapat membantu non-akademik atau masyarakat umum di Indonesia untuk dapat memahami tindakan permainan judi online berdasarkan rasionalitas individu. Sehingga pada akhirnya, menghadirkan sebuah solusi atau jalan keluar agar tindakan permainan judi online dapat di atasi, baik dalam bidang akademik dan non-akademik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah berupa “Apa saja rasionalitas yang dimiliki oleh mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim Kabupaten Sleman dalam melakukan tindakan permainan judi online?”

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan “Mengetahui rasionalitas keempat mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim Kabupaten Sleman dalam melakukan tindakan permainan judi online.”

### D. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini peneliti telah mencari dan menganalisis beberapa penelitian terlebih dahulu yang sudah dilakukan, penelitian tersebut sesuai dan relevan dengan topik atau kasus yang diangkat di dalam penelitian ini. Analisis dilakukan dengan melihat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, sehingga akan menghasilkan sebuah temuan atau pemahaman baru. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang telah ditemukan oleh peneliti melalui beberapa paragraf di bawah ini.

Tinjauan pustaka pertama dilakukan oleh Abdul Munir & Sobri (2023) “Rasionalitas Tindakan Sabung Ayam Di Kalangan Penggemar”, penelitian ini sendiri menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *verstehen*. Penelitian ini sendiri menggunakan teori tindakan sosial dari tokoh sosiologi yaitu Max Weber. Hasil dari penelitian sendiri adalah perjudian sabung ayam dianggap sebagai hal yang efektif dalam melakukan pertarungan, berangkat dari pertimbangan yang dimana tidak adanya resiko terutama larangan atau hukuman dalam lingkungan masyarakat, tindakan perjudian dengan sabung ayam sendiri juga tidak memiliki label penyimpangan dalam masyarakat, sehingga pertarungan dengan cara tersebut memiliki resiko yang cukup aman.

Dari penelitian terlebih dahulu tersebut, ditemukan perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat oleh penulis. Pertama terletak pada pendekatan, penelitian terlebih dahulu memakai metode kualitatif dengan pendekatan *verstehen*, sedangkan penulis memakai metode kualitatif deskriptif dengan studi kasus. Kedua, perbedaan terletak dalam informan dimana penelitian

terlebih dahulu ini, memiliki informan yang berasal dari lingkungan masyarakat umum (dalam lingkungan kasus), sedangkan penelitian yang akan dibuat oleh penulis memiliki informan lebih spesifik yaitu individu yang berstatus sebagai mahasiswa perantauan. Ketiga, perbedaan juga terletak pada tujuan penelitian, dimana tujuan penelitian terlebih dahulu ini adalah berusaha mengungkapkan rasionalitas penggemar judi sabung ayam dan reaksi sosial masyarakat sekitar terhadap tindakan yang dilakukan oleh penggemar judi sabung ayam. Sedangkan tujuan yang akan dicapai oleh penulis adalah menjelaskan rasionalitas tindakan yang akan dilakukan oleh mahasiswa perantauan dalam melakukan tindakan permainan judi online.

Setelah perbedaan, ditemukan juga beberapa persamaan antara penelitian terlebih dahulu tersebut dengan penelitian yang akan dibuat oleh penulis. Pertama adalah pada dasar teori, penelitian terlebih dahulu tersebut memakai teori tindakan sosial Max Weber yang juga dasar teori yang akan dipakai penulis dalam penelitian. Kedua adalah topik, baik penelitian terlebih dahulu dengan penelitian yang akan dibuat oleh penulis, sama – sama mengangkat topik tentang perjudian. Ketiga adalah konsep rasionalitas, antara penelitian terlebih dahulu ini dan penelitian yang akan dibuat oleh penulis sama-sama akan melihat dari dua sudut pandang rasional dalam konsep Max Weber, yaitu rasionalitas instrumental dan rasionalitas nilai.

Selanjutnya, pada tinjauan pustaka kedua dilakukan oleh Tri Gunawan & Ifan Andriado (2021) “Rasionalitas Pembentukan Perilaku Judi “Togel” (Studi Kasus Masyarakat Sambigede, Kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang)”. Penelitian ini sendiri menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teori yang dipakai di dalam penelitian ini adalah teori pilihan rasional oleh James S. Coleman. Tujuan dalam penelitian ini adalah mencari tahu alasan pilihan rasional di balik tindakan judi togel dalam keluarga pada daerah Sambigede, Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, mengikuti cara analisis data melalui pengumpulan data, reduksi data hingga penyajian data. Hasil dari penelitian ini adalah pembentukan perilaku perjudian togel di sebabkan oleh kondisi ekonomi



yang kurang mampu. Hal ini dilihat dari beberapa proses dalam penelitian seperti internalisasi, sosialisasi dan enkulturasi.

Dari penelitian terlebih dahulu yang kedua ini, tentu ada perbedaan komponen penelitian yang terlihat dengan penelitian yang akan ditulis dan diteliti oleh penulis. Perbedaan pertama terletak pada teori, dimana pada penelitian terlebih dahulu ini memakai teori pilihan rasional yang dirumuskan oleh James S. Coleman, sedangkan penelitian yang akan ditulis oleh penulis akan memakai teori tindakan rasional Max Weber. Perbedaan kedua terletak pada informan dalam penelitian, penelitian terlebih dahulu memiliki informan yaitu beberapa keluarga di lingkungan lokasi penelitian, sedangkan penelitian yang akan ditulis oleh penulis memiliki informan yaitu mahasiswa perantauan. Perbedaan ketiga terletak pada tujuan penelitian, dimana penelitian terlebih dahulu yang kedua ini berusaha mencari tahu alasan pilihan rasional di balik tindakan judi togel dalam keluarga pada daerah Sambigede, Kabupaten Malang. Sedangkan tujuan di dalam penelitian yang akan dibuat oleh penulis adalah mengungkapkan dua rasionalitas yang mendasari tindakan judi online yang dilakukan oleh empat mahasiswa Jalan Wahid Hasyim, Kabupaten Sleman.

Selain di perbedaan, ada juga persamaan yang antara penelitian terlebih dahulu yang kedua ini dengan penelitian yang akan ditulis oleh penulis. Persamaan pertama, yaitu di dalam metode penelitian yang memakai metode kualitatif deskriptif yang diikuti dengan studi kasus. Lalu pada persamaan kedua adalah cara analisis data, yaitu melalui reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Persamaan ketiga sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data yang sama seperti observasi, wawancara dan dokumentasi.

Terakhir, pada tinjauan pustaka ketiga oleh Lizza Pebrianty (2024) “Tindakan Sosial Dalam Judi Online Di Kalangan Remaja Kota Tangerang Selatan”. Teori dalam penelitian ini sendiri adalah tindakan sosial oleh Max Weber. Metode dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi,

pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Metode pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi dan data sekunder. Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis tindakan sosial apa saja yang memotivasi remaja Kota Tangerang selatan melakukan judi online. Dengan hasil penelitian adalah motivasi yang dilakukan remaja Tangerang Selatan dalam melakukan judi online dipengaruhi oleh tindakan sosial seperti memperoleh keuntungan, adanya sensasi menyenangkan hingga keseruan bermain judi online dengan teman, pernah mendapatkan jackpot, ajakan teman dan mempelajari judi online dari orang tua yang juga notabene bermain judi dengan cara tersebut.

Di dalam penelitian terlebih dahulu yang ketiga, memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan ditulis oleh peneliti. Perbedaan pertama terletak pada tujuan dan hasil penelitian, tujuan penelitian terlebih dahulu yang ketiga ini adalah menganalisis tindakan sosial yang memotivasi remaja Kota Tangerang Selatan melakukan judi online, sedangkan penelitian yang akan ditulis oleh penulis memiliki tujuan berupa mengetahui rasionalitas tindakan yang dimiliki mahasiswa Jalan Wahid Hasyim dalam melakukan tindakan permainan judi online. Perbedaan kedua terletak pada teknik analisis data, penelitian yang akan ditulis oleh penulis memiliki tiga teknik yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas empat teknik yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Perbedaan ketiga terletak pada teknik pengolahan data informan penelitian, pada penelitian terdahulu ketiga ini memakai teknik *snowball sampling*, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis memakai *purposive sampling*.

Selain perbedaan juga ada beberapa persamaan antara penelitian terlebih dahulu yang ketiga ini dengan rencana penelitian yang akan ditulis oleh penulis. Persamaan pertama terletak pada bagian metode penelitian, yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Persamaan kedua juga terletak pada bagian teori yang saling berhubungan yaitu tindakan sosial oleh Max Weber, namun penelitian penulis berfokus kepada rasional bukan kepada tindakan sosial. Persamaan ketiga

adalah sama-sama membahas kasus mengenai tindakan permainan judi online.

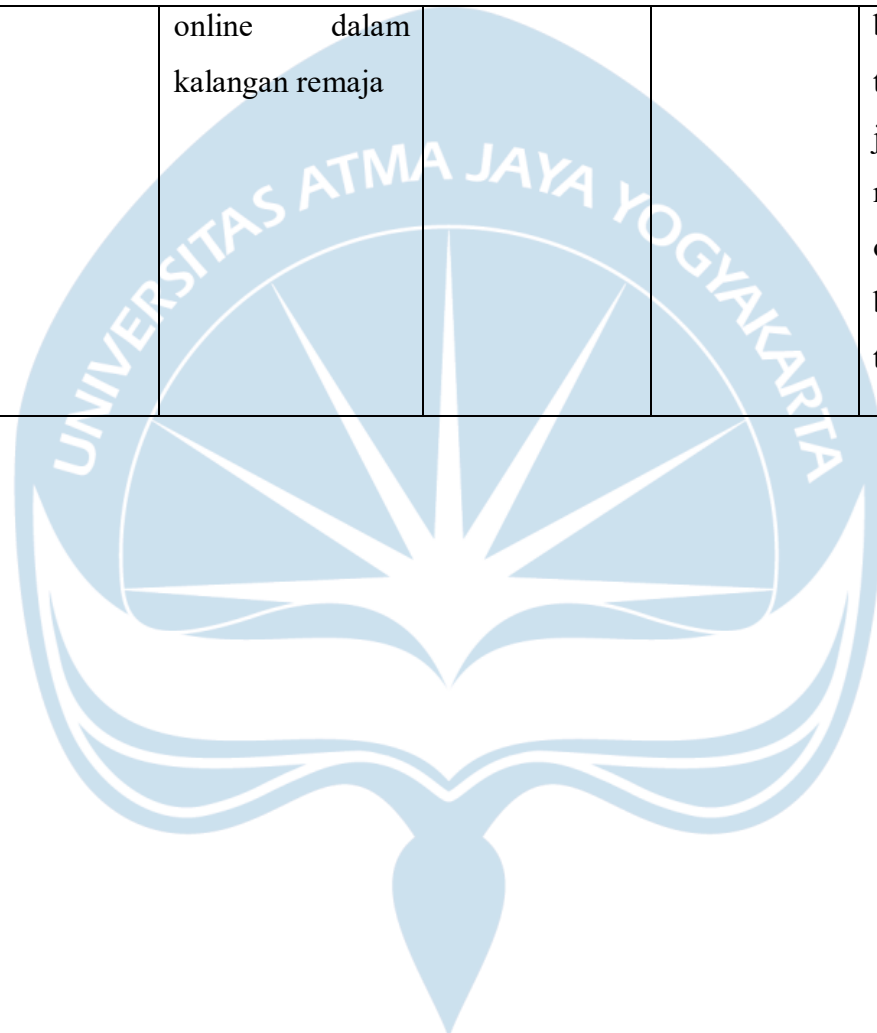


Tabel 1.1. Rangkuman Tinjauan Pustaka

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Masalah Penelitian	Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Abdul Munir & Sobri (2023)	Rasionalitas Sabung Ayam Di Kalangan Penggemar	Adanya perjudian melalui tradisi “Sabung Ayam” di RT 03/RT 04 Dusunbaru	Tindakan Rasionalitas Max Weber	Kualitatif dengan pendekatan <i>verstehen</i>	Perjudian sabung ayam dianggap sebagai hal yang efektif dalam melakukan pertaruhan, berangkat dari pertimbangan yang dimana tidak adanya resiko terutama larangan atau hukuman dalam lingkungan masyarakat, tindakan perjudian dengan sabung ayam sendiri juga tidak memiliki label penyimpangan dalam masyarakat, sehingga pertaruhan dengan cara tersebut memiliki resiko yang cukup aman.

2.	Tri Gunawan & Ifan Andriado (2021)	Rasionalitas Pembentukan Perilaku Judi “Togel” (Studi Kasus Masyarakat Sambigede, Kecamatan Sumberpucung, Kabupatn Malang	Adanya pembentukan perilaku baru dalam pilihan rasional judi togel pada warga Desa Sambigede dan mencari tahu pemanfaatan uang hasil kemenangan judi togel	Teori Pilihan Rasional oleh James Coleman	Kualitatif dengan pendekatan studi kasus	Pembentukan perilaku perjudian togel di sebabkan oleh kondisi ekonomi yang kurang mampu. Hal ini dilihat dari beberapa proses dalam penelitian seperti internalisasi, sosialisasi dan enkulturasi.
3.	Lizza Pebrianty (2024)	Tindakan Sosial Dalam Judi Online Di Kalangan Remaja Kota Tangerang Selatan	Adanya banyak kasus yang terjadi di Kota Tangerang Selatan mengenai permainan judi	Teori Tindakan Sosial Max Weber	Pendekatan Kualitatif	Terdapat motivasi yang dilakukan remaja Tangerang Selatan dalam melakukan judi online dipengaruhi oleh tindakan sosial seperti memperoleh keuntungan, adanya sensasi menyenangkan hingga keseruan

			online dalam kalangan remaja		bermain judi online dengan teman, pernah mendapatkan jackpot, ajakan teman dan mempelajari judi online dari orang tua yang juga notabene bermain judi dengan cara tersebut.
--	--	--	------------------------------	--	---



## E. Kerangka Konsep

### 1. Rasionalitas

Rasionalitas berasal dari suatu konsep yang bernama rasio, kata ini sendiri berasal dari dua bahasa yaitu *reason* (inggris) dan *ratio* (latin), yang jika di hubungkan memiliki satu arti yaitu hubungan atau pikiran. Hingga pada intinya, rasional memiliki arti yaitu sebuah tindakan yang dilakukan berdasarkan pilihan dengan dorongan akal atau masuk akal dalam melakukan sebuah tindakan atau sesuatu (Lorens, 2005). Pada akhirnya, rasional diartikan sebagai sebuah pengaplikasian dari pikiran untuk melakukan sebuah tindakan, namun dengan pikiran tentu memiliki pilihan dan alasan-alasan dalam akal manusia itu sendiri. Maka itu, tidak jarang individu atau kelompok melakukan sebuah tindakan dengan makna akal yang tidak dapat dimengerti oleh pihak lain di luar diri sendiri sebagai aktor. Dalam pandangan lain, yaitu Max Weber selaku tokoh sosiologi menjelaskan bahwa rasionalitas adalah sebuah pertimbangan dan pilihan sadar seseorang dalam melakukan tindakan dalam mencapai sebuah tujuan tertentu.

Rasionalitas dalam konsep Weber dikaitkan ke dalam sebuah tindakan individu yang subjektif, yang memiliki arti bahwa alasan dalam seseorang melakukan tindakan, tidak sepenuhnya dapat dipahami pikiran seseorang melakukan tindakan tersebut (Wirawan, 2012). Dalam rasionalitas tindakan sendiri, tidak sepenuhnya berasal dari norma dan aturan sosial dalam masyarakat, sebab rasionalitas tindakan pada umumnya berasal dari motivasi dan motif seseorang dalam melakukan tindakan demi tujuan tertentu. Oleh karena itu rasionalitas memiliki pengertian luas, namun dalam konsep Max Weber dalam karya berjudul “Etika Protestan dan Spirit Kapitalisme” (Weber, 2006) melihat bahwa sebuah rasionalitas tindakan bisa berasal dari irasionalitas dengan konsep bahwa irasionalitas merupakan kebalikan dari rasionalitas. Pilihan, pertimbangan, dan nilai dalam rasionalitas dimaksudkan Weber ke dalam sebuah pengertian yang bersifat subyektif, hal ini memiliki pengertian bahwa tidak semua rasionalitas dapat dimengerti oleh pihak di luar aktor yang melakukan tindakan. Dengan alasan itu sendiri, secara langsung Weber membuat sebuah teori tindakan sosial yang bersumber dari rasionalitas

seseorang berdasarkan dari tipe rasionalitasnya, praktikal, teoritikal, forman dan substansif, Kalberg dalam Wahyu Agung Widodo & Setya Yuwana Sudikan (2021).

Rasionalitas juga memiliki memiliki kunci yaitu subyektif dan obyektif, dimana kedua hal ini sendiri terdapat di dalam tindakan perilaku seseorang, sekaligus menjadi perbandingan dan klarifikasi atas tindakan sosial. Weber dalam Johnson (1981 : 219) menjelaskan mengenai kedua hal tersebut, dimana obyektif berarti sesuatu yang dapat diamatisecara langsung termasuk seperti benda fisik dan perilaku nyata. Sedangkan pemahaman secara subyektif sendiri merupakan sebuah motif, pengalaman, dan perasaan individu dalam melakukan sebuah tindakan. Pada dasarnya, baik subyektif dan obyektif merupakan sebuah pemahaman yang dapat membantu sekaligus mengklarifikasi rasionalitas dalam diri individu. Rasionalitas yang memiliki nilai, motif dan pandangan secara subyektif atau obyektif sendiri saling terhubung melalui dan membentuk sebuah tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam masyarakat. Akhirnya pembentukan tindakan yang bersumber dari rasionalitaas sendiri akan terjadi melalui salah satunya adalah interaksi sosial oleh aktor tindakan dengan lingkungannya, Alfian Biroli (2023).

Dalam rasionalitas tindakan sendiri, Weber hanya membagi dua jenis yaitu rasionalitas secara instrumental dan rasionalitas secara nilai. Kedua rasionalitas ini sendiri memiliki rasio akal dan pembentukan yang dapat diterima, sehingga rasionalitas tindakan lain yang berasal dari tradisional dan afektif sendiri termasuk ke dalam jenis irasionalitas atau kurang rasional. Secara pembentukan rasional melalui instrumental dan nilai, tindakan juga dapat terjadi dalam waktu yang tidak dapat ditentukan (tidak terbatas), hal ini sendiri secara langsung dipengaruhi oleh beberapa akal dan logika yang kuat oleh individu terhadap tindakan yang dilakukannya. Berikut di bawah ini penjelasan lebih lanjut mengenai kedua rasional atau rasionalitas, meliputi instrumental dan nilai :



### 1.1. Rasionalitas Instrumental

Rasionalitas instrumental adalah tingkat tertinggi dari segala bentuk rasionalitas yang dikemukakan oleh Max Weber. Rasionalitas ini sendiri memiliki artian dimana individu telah memiliki alat-alat untuk bisa melakukan sebuah tindakan dengan hasil yang diinginkan. Dalam konsep rasionalitas instrumental ini, individu telah terlebih dahulu melakukan pilihan untuk mencapai tujuan atau mendapatkan hasil, Weber, dalam Johnson (1981:219). Pilihan menjadi sebuah informasi awal dalam menetapkan tujuan, setelah itu alat untuk mencapainya akan terus menerus dipakai selama tujuan masih ada di dalam rasio pikiran individu, Weber dalam Janu Murdiyatomoko (2007:65). Selain sudah memastikan di dalam pilihan untuk mencapai tujuan, individu juga melakukan sebuah pertimbangan atas efisiensi dan efektivitas dari tindakan.

Dalam konsep tujuan sendiri memiliki banyak hal, yang berarti tidak hanya memiliki satu tujuan di dalam pemikiran individu bahwa tindakan tersebut dapat dilakukan. Hal ini seturut dengan penjelasan oleh Weber dalam Johnson (1981:220), dimana dalam pilihan tindakan untuk mencapai tujuan, menciptakan tujuan-tujuan baru, yang pada akhirnya individu dapat memprioritaskan tujuan mana yang akan dicapai terlebih dahulu dalam pilihan atau tindakan. Pembentukan rasionalitas ini sendiri juga dipengaruhi oleh pola pikir individu, dimana sebelum melakukan tindakan dasar atas pertimbangan juga dilakukan dengan kesadaran dan dampak-dampak yang akan terjadi. Sehingga dalam melakukan tindakan, akan ada alternatif-alternatif yang selalu tercipta untuk mencapai tujuan di dalam tindakan. Secara kesadaran dalam pertimbangan, individu juga sudah mengetahui dan menyadari efektivitas hingga efisiensi dari tindakan yang akan dilakukan. Maka itu, ketika subyektivitas seperti pilihan dan pertimbangan telah cukup, akhirnya individu dapat membuat sebuah tindakan yang dapat dilihat hingga dibuktikan secara “obyektif”.

## 1.2. Rasionalitas Nilai

Sedikit berbeda dengan rasionalitas pada sebelumnya yaitu instrumental, rasionalitas pada nilai sendiri lebih mengutamakan nilai-nilai yang berada dalam masyarakat dengan pemahaman individu/kelompok itu sendiri. Rasionalitas nilai sendiri masih dikategorikan sebagai pemahaman secara rasional, walaupun tidak se-rasional pada instrumental yang sudah jelas dalam pilihan, pertimbangan, dan tujuan. Weber dalam, Johnson (1981: 221) menjelaskan, bahwa rasionalitas nilai memiliki sebuah sifat absolut dan berakhir dengan non-rasional, yang berarti tidak dapat dibuktikan secara obyektif. Maka itu, rasionalitas nilai sendiri memiliki pemahaman bahwa individu memiliki sebuah nilai tersendiri secara absolut dalam melakukan sebuah tindakan. Pertimbangan dan tujuan secara rasional tidak lagi dipakai, sebab individu sudah memakai atau berkomitmen dengan nilai-nilai yang ada dalam lingkungan masyarakat dan individu terhadap dirinya sendiri.

Weber dalam Agustinis Gregorius Raja Dasion, Muna Yastuti Madrah, dan Mukhijab (2023:114) menyampaikan dalam rasionalitas nilai setidaknya Weber membagi atas dua, yaitu nilai secara obyektif dan nilai secara subyektif. Secara obyektif, menyangkut beberapa seperti moral dan prinsip, dimana antara kedua ini sendiri memiliki nilai yang dianggap paling benar dan efektif oleh individu dalam melakukan sebuah tindakan. Lalu, secara subyektif sendiri menyangkut beberapa nilai kepribadian atau nilai tersendiri yang dimiliki oleh individu, salah satunya adalah keyakinan. Dua nilai tersebut merupakan nilai yang dibentuk oleh rasionalitas individu dengan kondisi dan keadaan yang berbeda-beda dalam tindakan. Akhirnya, nilai ini sendiri menjadi sebuah alat dalam melakukan tindakan, namun sudah bersifat tidak se-rasional dengan instrumental.

Moral sendiri merupakan bagian dari obyektif dalam pandangan Weber, nilai ini sendiri termasuk ke dalam sosial masyarakat, dimana adanya makna kebenaran atas tindakan atau kondisi yang berasal dari proses kehidupan sehari-hari. Notonegoro dalam Kaelan (2004:89). Beberapa bagian dari nilai moral sendiri bisa seperti kerja keras akan suatu hal, bertanggung jawab, keikhlasan, kejujuran, dan beberapa nilai lainnya yang berada di

lingkungan masyarakat. Selain moral, ada juga prinsip yang memiliki pengertian yaitu pegangan atau gagasan individu yang menjadi pondasi dalam melakukan tindakan, Badudu & Zain, (2001:1089). Baik secara moral atau prinsip, kedua nilai ini sendiri dibentuk dalam lingkungan masyarakat melalui pemahaman individu atas kejadian atau pengalaman yang pernah terjadi dari individu lain ke aktor dalam sebuah tindakan. Berbeda dengan keyakinan yang bersifat subyektif, dimana individu memakai nilai secara kepribadian atau diciptakan melalui batin diri sendiri dengan percaya kepada setiap hal, salah satunya adalah dalam melakukan tindakan yang telah di pilih.

Pada akhirnya, dalam rasionalitas nilai sendiri, dengan memakai nilai-nilai yang bersumber dari pengaruh masyarakat dalam lingkungan dan diri sendiri, tidak akan melihat efektivitas pemakaian dalam tersebut dalam tindakan. Weber dalam Johnson (1981:221) memahami bahwa nilai masyarakat sendiri itu sudah ada, individu hanya menjalankannya tanpa adanya efektivitas untuk mencapai hasil atau tujuan tersebut akan berhasil. Sehingga, dengan hal tidak bisa dibuktikan secara pandangan obyektif atau nyata seperti instrumental.

## **2. Judi Online**

Judi online adalah metode pertaruhan yang mempertaruhkan sebuah nilai untuk mendapatkan nilai yang lebih besar, segala kondisi baik keuntungan dan kerugian tidak dapat diketahui. Judi online sendiri memanfaatkan jaringan dan media elektronik seperti laptop, komputer dan handphone untuk bermain atau bertaruh. Tidak hanya itu, transaksi dalam permainan judi online juga sepenuhnya online, salah satunya melalui e (electronic) -banking, dimana menambah kemudahan akses untuk melakukan tindakan dan sistem kerja dari judi online, Septu Haudli Bakhtiar & Azizah Nur Adilah (2024). Permainan judi online sendiri juga dapat dimainkan dalam waktu yang tidak terbatas selagi masih mempunyai nilai atau nominal untuk dipertaruhkan. Sehingga judi

online sendiri menjadi ruang kebebasan bagi pengguna untuk dapat bertaruh dimana saja dan kapan saja.

Pada dasarnya dalam judi online, tidak memiliki perbedaan dengan judi lain seperti permainan judi yang langsung dapat dimainkan secara nyata atau *offline*. Kekalahan dan kemenangan sama-sama tidak dapat diketahui, hal ini sendiri menjadi sebuah rasa penasaran bagi para pengguna judi online atau judi yang tidak bersifat online. Dalam bermain judi online sendiri, biasanya para pengguna membuka website di internet yang disediakan oleh pihak penyedia atau pihak development dari judi online itu sendiri. Website-website itu sendiri biasanya seperti 188 Bet. Com, Oribet. Com, MerdekaWin. Com, dan Roma Bet. Com. Di dalam website tersebut, biasanya banyak segala permainan atau jenis permainan yang bisa dimainkan oleh pengguna, sehingga dari pilihan ini sendiri menjadi daya tarik yang ditimbulkan oleh development website kepada pengguna atau user judi online. Tidak hanya sampai disitu, penawaran bonus untuk deposit atau memberikan nilai untuk dipertaruhkan dalam permainan juga sangat besar, sehingga juga menjadi daya tarik yang diberikan oleh penyedia kepada pengguna.

Pada lingkungan masyarakat, judi online atau judi konvensional merupakan sebuah masalah yang bersifat menyimpang, masyarakat yang melakukan tindakan tersebut telah melanggar norma-norma yang ada di lingkungan masyarakat. Kartono (2015) menjelaskan bahwa judi adalah sebuah penyakit sosial yang sudah terjadi pada setiap lintas generasi, yang berarti judi sudah cukup lama terjadi, jauh lebih dahulu di masa sekarang. Maka, kehadiran judi online juga sebagai sebuah perubahan dari judi di masa dulu, dengan sistem permainan yang sama namun dengan sarana akses yang berbeda.

### **2.1. Judi Online Dalam Pandangan Sosiologi**

Dalam pandangan keilmuan sosiologi, judi online bukan dilihat dari baik dan buruknya sebuah fakta, namun mengapa judi online menjadi sebuah fenomena atau permasalahan dalam lingkungan masyarakat. Hal ini seturut dengan sifat dari sosiologi yang merupakan keilmuan yang bersifat non etis,

dengan melihat permasalahan itu bisa terjadi bukan menilai sebuah fakta buruk dan baik dalam lingkungan sosial masyarakat. Maka itu, fenomena judi bersifat online bisa terjadi dapat dilihat dari aktor atau pelaku dari terjadinya tindakan tersebut. Oleh karena itu, dalam fenomena yaitu aktor di dalam tentu memiliki tujuan hingga kepada pilihan mengapa tindakan itu dapat terjadi. Hingga pada akhirnya balik kepada keilmuan yang dimiliki Weber mengenai tindakan sosial, yang mengutarakan bahwa sebuah aksi atau tindakan pasti memiliki tujuan, serupa dengan tindakan judi online yang memiliki maksud bahwa tindakan itu terjadi di dalam lingkungan masyarakat.

Dengan perkembangan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), judi online hadir sebagai perubahan sosial yang menggantikan judi konvensional. Hal ini juga secara tidak langsung merubah pola pikir hingga kepada interaksi sosial para masyarakat atau pengguna judi online. Kemunculan sebuah rasionalitas baru tidak dapat dihindari, sebab melalui jejaring online semua hal dapat di akses hingga kepada interaksi atau komunikasi langsung bisa dilakukan dalam segenggam alat komunikasi seperti *smartphone*. Tidak jarang dalam pengaruh ini sendiri tindakan penyimpangan selalu dilakukan dengan salah satunya adalah judi online. Penawaran kemenangan, bonus hingga kepada *cashback* pada saat ini menjadi sebuah senjata untuk memancing masyarakat untuk mengelabui dari unsur kekalahan dalam bermain judi. Maka itu, rasionalitas masyarakat dalam melakukan tindakan judi online menjadi sebuah pilihan dan pertimbangan dengan alasan yang tidak bisa langsung diidentifikasi secara langsung.

### **3. Mahasiswa Perantauan**

Mahasiswa Perantauan adalah mahasiswa yang sedang melakukan pendidikan atau pembelajaran dengan waktu yang terbatas pada wilayah orang lain atau berada di luar wilayah mahasiswa itu sendiri (Naim, 1979). Dalam pengertian ini sendiri, menjelaskan bahwa mahasiswa rantau merupakan mahasiswa yang jauh dari interaksi atau hubungan secara langsung dengan keluarga, oleh karena itu mahasiswa rantau dianggap sudah mandiri dengan kebiasaan dan kehidupannya sendiri. Mahasiswa perantauan juga sudah

dikategorikan sebuah individu yang telah beranjak dewasa, baik secara fisik, jasmani dan rohani. Dengan kedewasaan tersebutlah, maka mahasiswa perantauan dikatakan dapat mengkondisikan dirinya sendiri di segala situasi. Nadia Fauziah, Asmaran, dan Shanty Komalarasi (2020), dalam karya ilmiahnya turut menjelaskan pengertian yang sama, bahwa mahasiswa perantauan adalah individu yang berada jauh di luar kampung halamannya untuk mendapatkan dan menyelesaikan pendidikan secara penuh.

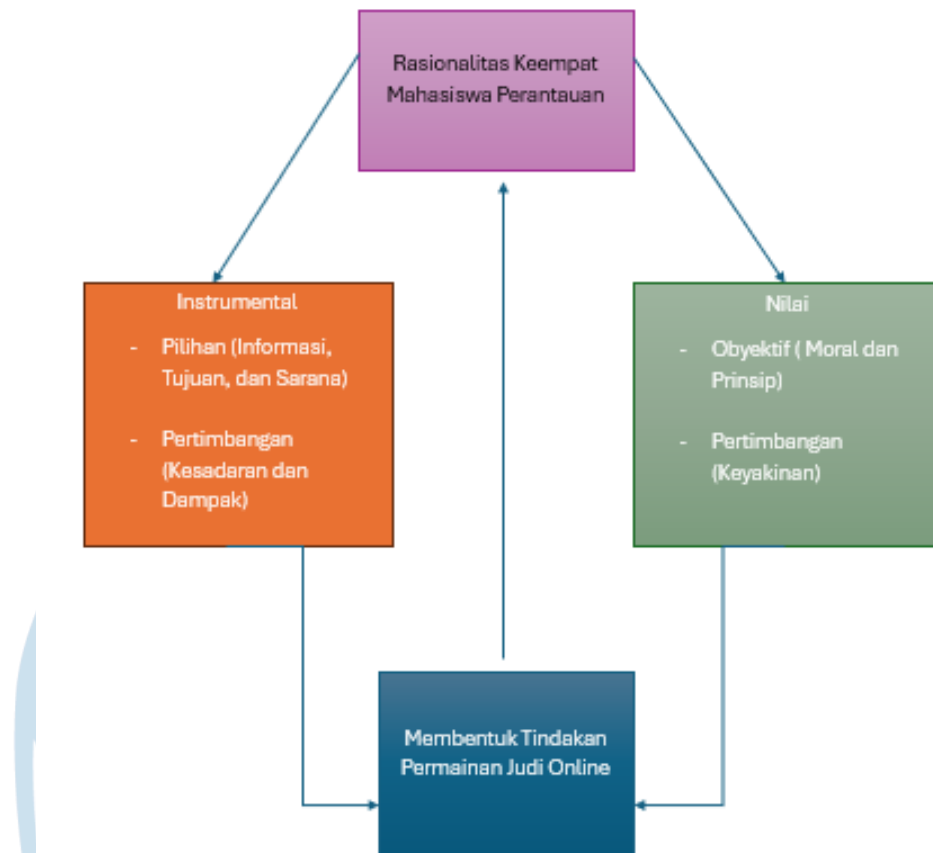
Dari pernyataan kedua tulisan ilmiah tersebut, maka dapat disimpulkan mahasiswa perantauan memiliki tanggung jawab yang besar atas dirinya. Hal ini dipengaruhi oleh jauhnya hubungan antar keluarga dan kondisi yang berada di lingkungan baru, oleh karena itu sikap kedewasaan dan kemandirian menjadi sifat yang harus diterapkan di perantauan. Pada prinsipnya, sifat kemandirian dalam mahasiswa perantauan didasari oleh prinsip yang dimiliki, yang dalam artian bahwa kebebasan untuk melakukan sebuah tindakan, dengan baik dan buruknya hanyadipahami oleh mahasiswa sebagai aktor yang melakukannya (Nurhayati. 2016).

### **3.1. Ciri-Ciri Mahasiswa Perantauan**

Pada kutipan jurnal berjudul yang ditulis oleh Nadia Fauziah, Asmaran, dan Shanty Komalasari “Dinamika Kemandirian Mahasiswa Perantauan” (2020), menjelaskan ciri-ciri mahasiswa dengan status perantauan yaitu, jauh dari lingkungan tempat tinggal keluarga atau berada di luar kampung halaman dan sedang melakukan proses pendidikan di wilayah jauh dari kampung halaman. Dalam mencirikan mahasiswa perantauan sendiri dapat diidentifikasi secara langsung, oleh karena itu mahasiswa perantauan harus memulai sebuah kehidupan lingkungan baru dan penyesuaian norma hingga sosialisasi yang berbeda dengan kampung halaman.

## **F. Kerangka Berpikir**

Kerangka pemikiran sendiri merupakan sebuah sasaran atau arah yang dapat mempermudah mendapatkan data dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis. Kerangka pemikiran ini sendiri dibuat oleh penulis berdasarkan rumusan masalah, tinjauan dan kerangka konsep yang sebelumnya sudah dibuat oleh penulis. Berdasarkan topik atau kasus yang diangkat oleh penulis, diketahui terdapat empat informan sebagai mahasiswa perantauan yang berlokasi di Jalan Wahid Hasyim, Kabupaten Sleman telah melakukan tindakan permainan judi online. Dalam kegiatan keempat mahasiswa perantauan dalam melakukan tindakan permainan judi online, tindakan ini sendiri bisa dilihat secara langsung, termasuk proses dalam mencapai hasil dan hasil permainan itu sendiri. Penulis sendiri juga kembali tertarik untuk melakukan penelitian sebab ada nya perilaku lain yang tercipta dari permainan judi online, yaitu penggadaian barang dan peminjaman online. Sehingga, baik tindakan permainan judi online beserta perilaku penggadaian dan peminjaman merupakan sebuah hal yang dilakukan oleh keempat mahasiswa berdasarkan pembentukan rasionalitas yang mereka punya. Dengan demikian, untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan rasionalitas agar menjawab rumusan masalah, penulis membuat sebuah kerangka pemikiran yang dapat dilihat dalam gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Diolah Oleh Penulis (2024)

## G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini memiliki 4 (empat) bab meliputi:

1. BAB 1: Memuat pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang masalah dalam penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, kerangka berpikir dan sistematika penulisan
2. Bab 2: Memuat metodologi dan deskripsi objek/subjek penelitian yang menjelaskan mengenai jenis dan metode penelitian yang akan



digunakan, penjelasan mengenai operasionalisasi konsep, termasuk kepada metode pengumpulan data, jenis data, cara menganalisis data. Tambahan pada bab ini juga akan menjelaskan mengenai informasi dari objek dan subjek penelitian yaitu keempat mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim, Kabupaten Sleman.

3. Bab 3: Memuat temuan penelitian yang berisikan data dari proses wawancara dengan keempat mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim, Kabupaten Sleman. Selain temuan, ada pembahasan yang akan membahas rasionalitas berdasarkan instrumental dan nilai pada kasus tindakan permainan judi online oleh keempat mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim Kabupaten Sleman.
4. Bab 4: Memuat kesimpulan yang mendefinisikan seluruh hasil akhir dari temuan di dalam penelitian. Pada akhirnya, kesimpulan sekaligus menjawab satu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ““Apa saja rasionalitas yang dimiliki oleh mahasiswa perantauan Jalan Wahid Hasyim Kabupaten Sleman dalam melakukan tindakan permainan judi online?””