

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai acuan dalam menulis penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa kajian dari hasil penelitian jurnal terdahulu. Selain itu, kajian penelitian terdahulu ini digunakan sebagai bahan pertimbangan mengenai kekurangan dan kelebihan ataupun persamaan dan perbedaan. Penelitian sebelumnya yang berkaitan tema penelitian ini adalah terkait perjudian *online*.

Penelitian tentang Fenomena Judi Sabung Ayam Masyarakat Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang menyoroti interaksi kompleks faktor sosial, ekonomi, dan psikologis yang berkontribusi pada persistensi atau kegigihan judi sabung ayam di Desa Tunggal Jaya. Bentuk perjudian ini dikatakan atau dinilai sebagai patologi sosial karena sifatnya yang endemik, yang mengakibatkan tingkat kepatuhan yang rendah terhadap norma sosial dan hukum. Relevansi penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu memiliki kesamaan dalam membahas kajian tentang fenomena judi, namun yang membedakan pada penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengkaji tentang judi sabung ayam atau judi *offline*, sedangkan peneliti membahas judi *online* (Ruslan et al., 2021).

Penelitian tentang Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot) menunjukkan bahwa kepolisian melakukan berbagai pendekatan dalam pencegahan kejahatan ini, termasuk juga memberi pemahaman kepada masyarakat akan bahaya tentang judi *online* serta memberi pemahaman

tentang dampak negatif yang dapat muncul akibat terlibat dalam aktivitas judi *online*. Upaya tersebut dilakukan melalui himbauan, sosialisasi, dan pendekatan langsung ke masyarakat guna memberi pemahaman yang lebih baik tentang konsekuensi hukum dari terlibat dalam perjudian *online*. Relevansi penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu memiliki kesamaan membahas tentang judi *online*, namun yang menjadi pembeda dalam penelitian ini yaitu berfokus pada upaya dalam pencegahan judi online, sedangkan peneliti berfokus pada fenomena atau penyebab maraknya judi *online* (Alkarni & Taun, 2023).

Penelitian tentang Analisis Sistem Kerja Dan Dampak Negatif Aplikasi Judi Online Zeus Dalam Perspektif Sistem Informasi menelusuri cara kerja operasional dan konsekuensi yang diperoleh dari aplikasi perjudian online Zeus, yang dapat dikenal sebagai Slot Kakek Zeus yang menggunakan *Pseudo-Random Number Generator (PRNG)* untuk memanipulasi peluang kemenangan pelaku judi serta memantau aktivitas permainan dengan cermat, dan memungkinkan administrator untuk memengaruhi keputusan pelaku judi dan menjebak agar terus bermain. Relevansi dalam penelitian ini adalah memiliki kesamaan mengangkat tema judi *online*, akan tetapi dalam penelitian ini memiliki perbedaan yaitu peneliti mengungkap fenomena sedangkan pada penelitian ini berfokus pada analisis sistem kerja aplikasi judi *online* (Julianto, 2023).

Penelitian dengan judul Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online berfokus pada penegakan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE Law) tentang perjudian *online* di Indonesia. Penelitian ini menelusuri masalah seputar aksesibilitas media elektronik, perjudian *online*, risiko, bentuknya, dan sejauh mana Undang-Undang ITE membahas kasus-kasus umum

judi *online* di negara Indonesia. Relevansi penelitian ini adalah memiliki persamaan yaitu membahas tentang judi *online* namun yang menjadi pembeda adalah berfokus pada penegakan undang-undang ITE, sedangkan peneliti berfokus pada fenomena itu sendiri (Sitanggang et al., 2023).

Penelitian dengan judul Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba mengungkapkan dampak negatif yang merugikan akibat judi *online* pada individu pada berbagai kelompok usia, yang mengarah ke masalah seperti kehilangan konsentrasi, ketidakstabilan emosional, dan mengalami stres. Relevansi pada penelitian ini adalah memiliki kesamaan dengan mengangkat tema yang sama yaitu judi *online*, namun yang menjadi pembeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti berfokus pada fenomena sedangkan dalam penelitian ini berfokus untuk menyoroti dampak dari judi *online* (Satriyono & Ula, 2023).

Penelitian tentang Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online menelusuri bentuk perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang terjerumus dalam permainan judi *online*, mengungkapkan komunikasi dan interaksi yang kompleks antara aktivitas dunia nyata dan interaksi dunia maya. Penelitian ini menegaskan dampak cukup besar dari perjudian *online* terhadap tanggung jawab mahasiswa dan nilai-nilai yang ada dimasyarakat dan menjelaskannya sebagai aktivitas kriminalitas tinggi di Indonesia. Relevansi dalam penelitian ini adalah memiliki kesamaan tema yang sama yaitu judi *online*, namun yang menjadi pembeda pada penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti berfokus pada fenomena sedangkan dalam penelitian ini menekankan hanya pada komunikasi interpersonal (Hari Ramadhan & Nur Wijayani, 2023).

Penelitian tentang Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian Online Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat menyoroti kepentingan peraturan khusus untuk mengatasi permainan judi *online* sebagai isu-isu sosial terkini, menitikberatkan pentingnya menyesuaikan kerangka hukum untuk menanggulangi aktivitas kriminal terkait secara optimal. Relevansi dalam penelitian ini adalah memiliki kesamaan yang sama yaitu membahas tentang judi *online*, namun yang menjadi pembeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian ini berfokus pada urgensi regulasi untuk perjudian online, sedangkan peneliti berfokus untuk mengungkap fenomena dengan menganalisis menggunakan teori differential association dari Sutherland dan Cressey (Afrinda Parandita & Artikel, 2023).

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Identitas Jurnal	Hasil Penelitian	Relevansi
1.	FENOMENA JUDI SABUNG AYAM MASYARAKAT TUNGGAL JAYA KECAMATAN BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG	Menyoroti interaksi kompleks faktor sosial, ekonomi, dan psikologis yang berkontribusi pada persistensi atau kegigihan judi sabung ayam di Desa Tunggal Jaya. Bentuk perjudian ini dikatakan atau dinilai sebagai patologi sosial karena	Relevansi penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu memiliki kesamaan dalam membahas kajian tentang fenomena judi, namun yang membedakan pada

	<p>Idrus Ruslan, Siti Badi'ah, Lanny Listiana.</p> <p>2021</p> <p>Jurnal Studi Lintas Agama</p>	<p>sifatnya yang endemik, yang mengakibatkan tingkat kepatuhan yang rendah terhadap norma sosial dan hukum.</p>	<p>penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengkaji tentang judi sabung ayam atau judi <i>offline</i>, sedangkan peneliti membahas judi <i>online</i></p>
<p>2.</p>	<p>Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot)</p> <p>Ahmad Syafikri Alkarni, Taun Taun.</p> <p>2023</p> <p>Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan</p>	<p>Kepolisian melakukan berbagai pendekatan dalam pencegahan kejahatan ini, termasuk juga memberi pemahaman kepada masyarakat akan bahaya tentang judi <i>online</i> serta memberi pemahaman tentang dampak negatif yang dapat muncul akibat terlibat dalam aktivitas judi <i>online</i>. Upaya tersebut dilakukan melalui himbauan, sosialisasi, dan</p>	<p>Relevansi penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu memiliki kesamaan membahas tentang judi <i>online</i>, namun yang menjadi pembeda dalam penelitian ini yaitu berfokus pada upaya dalam pencegahan judi <i>online</i>, sedangkan peneliti berfokus pada</p>

		pendekatan langsung ke masyarakat guna memberi pemahaman yang lebih baik tentang konsekuensi hukum dari terlibat dalam perjudian <i>online</i> .	fenomena atau penyebab maraknya judi <i>online</i> .
3.	Analisis Sistem Kerja Dan Dampak Negatif Aplikasi Judi Online Zeus Dalam Perspektif Sistem Informasi Julianto. 2023 Jurnal Simasi : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi	Menelusuri cara kerja operasional dan konsekuensi yang diperoleh dari aplikasi perjudian online Zeus, yang dapat dikenal sebagai Slot Kakek Zeus yang menggunakan <i>Pseudo-Random Number Generator (PRNG)</i> untuk memanipulasi peluang kemenangan pelaku judi serta memantau aktivitas permainan dengan cermat, dan memungkinkan administrator untuk memengaruhi keputusan	Relevansi dalam penelitian ini adalah memiliki kesamaan mengangkat tema judi <i>online</i> , akan tetapi dalam penelitian ini memiliki perbedaan yaitu peneliti mengungkap fenomena sedangkan pada penelitian ini berfokus pada analisis sistem kerja aplikasi judi <i>online</i>

		pelaku judi dan menjebak agar terus bermain.	
4.	<p>Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online</p> <p>Adelina Sitanggang, Bertania Permata Sari, Eirene Dahlia Sidabutar, Halimah, Mira Cahya, Ramsul Yandi Nababan.</p> <p>2023</p> <p>Mediation : Journal of Law</p>	<p>Berfokus pada penegakan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE Law) tentang perjudian <i>online</i> di Indonesia. Penelitian ini menelusuri masalah seputar aksesibilitas media elektronik, perjudian <i>online</i>, risiko, bentuknya, dan sejauh mana Undang-Undang ITE membahas kasus-kasus umum judi <i>online</i> di negara Indonesia.</p>	<p>Relevansi penelitian ini adalah memiliki persamaan yaitu membahas tentang judi <i>online</i> namun yang menjadi pembeda adalah berfokus pada penegakan undang-undang ITE, sedangkan peneliti berfokus pada fenomena itu sendiri.</p>
5.	<p>DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN</p>	<p>Mengungkapkan dampak negatif yang merugikan akibat judi <i>online</i> pada individu pada berbagai kelompok usia, yang mengarah ke masalah</p>	<p>Relevansi pada penelitian ini adalah memiliki kesamaan dengan mengangkat tema yang sama yaitu judi <i>online</i>, namun</p>

	<p>DAERAH TUMBANG SAMBA</p> <p>Dedy Satriyono, Dany Mitfahul Ula.</p> <p>2023</p> <p>Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial</p>	<p>seperti kehilangan konsentrasi, ketidakstabilan emosional, dan mengalami stres.</p>	<p>yang menjadi pembeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti berfokus pada fenomena sedangkan dalam penelitian ini berfokus untuk menyoroti dampak dari judi <i>online</i>.</p>
6.	<p>Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online</p> <p>Rian Hari Ramadhan, Qoni'ah Nur Wijayani.</p> <p>2023</p>	<p>Menelusuri bentuk perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa yang terjerumus dalam permainan judi <i>online</i>, mengungkapkan komunikasi dan interaksi yang kompleks antara aktivitas dunia nyata dan interaksi dunia maya. Penelitian ini menegaskan dampak cukup besar dari perjudian <i>online</i> terhadap</p>	<p>Relevansi dalam penelitian ini adalah memiliki kesamaan tema yang sama yaitu judi <i>online</i>, namun yang menjadi pembeda pada penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti berfokus pada fenomena sedangkan dalam penelitian ini</p>

	Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin	tanggung jawab mahasiswa dan nilai-nilai yang ada dimasyarakat dan menjelaskannya sebagai aktivitas kriminalitas tinggi di Indonesia.	menekankan hanya pada komunikasi interpersonal.
7.	URGENSI REGULASI KHUSUS TERHADAP PERJUDIAN ONLINE SEBAGAI PENYAKIT BARU DI MASYARAKAT Risma Afrinda Parandita. 2023 Jurnal Hukum dan Kebijakan	Menyoroti kepentingan peraturan khusus untuk mengatasi permainan judi <i>online</i> sebagai isu-isu sosial terkini, menitikberatkan pentingnya menyesuaikan kerangka hukum untuk menanggulangi aktivitas kriminal terkait secara optimal.	Relevansi dalam penelitian ini adalah memiliki kesamaan yang sama yaitu membahas tentang judi <i>online</i> , namun yang menjadi pembeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian ini berfokus pada urgensi regulasi untuk perjudian <i>online</i> , sedangkan peneliti berfokus

			<p>untuk mengungkap fenomena dengan menganalisis menggunakan teori <i>differential association</i> dari Sutherland dan Cressey.</p>
--	--	--	---

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Fenomena Judi *Online* di Kalangan Remaja Akhir

Fenomena adalah suatu kejadian atau peristiwa yang dapat terlihat atau teramati dalam kehidupan sehari-hari dan mengambil perhatian atau minat khusus pada suatu konteks tertentu. Fenomena dapat bersifat alamiah, seperti badai atau gerhana bulan dan gerhana matahari, atau dapat bersifat sosial maupun budaya seperti tren mode atau dapat dikatakan dengan perubahan perilaku yang terjadi di dalam masyarakat. Penjabaran dari definisi fenomena mencakup deskripsi tentang bagaimana suatu peristiwa atau kejadian menjadi subjek perhatian karena memiliki dampak atau karakteristik yang signifikan, baik secara negatif maupun positif, pada lingkup yang relevan. Fenomena dapat meliputi berbagai aspek pada kehidupan manusia, termasuk dinamika masyarakat, struktur sosial, proses sosial, dan hubungan antarindividu (Kristinaupi et al., 2024).

Fenomena yang muncul di zaman modernisasi saat ini pada kehidupan bermasyarakat telah dihadapkan pada pola perilaku masyarakat tertentu. Perilaku sosial masyarakat memiliki kecenderungan berubah seiring dengan perkembangan

zaman yang disebabkan kemajuan teknologi. Kemajuan ini juga berdampak pada lunturnya nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat yang membuat salah satu penyebab timbulnya berbagai masalah sosial. Kehadiran permainan judi *online* sebagai salah satu kemajuan teknologi yang negatif perlu direspon atau ditanggapi dari berbagai sisi karena dampaknya dikembalikan kepada pelakunya. Terjerumus pada judi *online* tidak hanya berisiko menimbulkan gangguan hukum, tetapi juga dapat berakibat negatif pada kehidupan sosial dan individu (Zurohman et al., 2022).

Judi *online* merujuk pada aktivitas bertaruh atau berjudi yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, ponsel pintar, dan komputer. Hal ini meliputi berbagai jenis permainan judi yang tersedia secara *online*. Dalam judi *online*, pelaku dapat bertaruh, melakukan interaksi dengan pelaku lain, dan menang atau kalah secara virtual atau nyata. Kemudahan akses dan variasi permainan yang disuguhkan oleh platform judi *online* telah menjadikannya semakin digemari di kalangan masyarakat di zaman modern. Fenomena judi *online* marak dari beragam kelompok umur, dari yang muda sampai yang lebih tua. Fenomena judi *online* di antara remaja mengacu pada peningkatan yang cukup besar dalam keterlibatan remaja dalam kegiatan perjudian melalui platform *online*. Fenomena ini menandakan adanya perubahan yang besar dalam perilaku berjudi di masyarakat. Perubahan ini bisa diamati dari bagaimana perjudian yang sebelumnya hanya bisa dilakukan secara fisik dan tertutup dalam lingkungan tertentu, kini dapat diakses dengan leluasa oleh siapa saja dan kapan saja melalui platform *online* (Kusumayadi et al., n.d.).



Gambar 1.1 Pemain Judi Online Terbanyak

Sumber: Drone Emprit

Berdasarkan data dari Drone Emprit pada bulan September 2023, Indonesia menduduki peringkat pertama di dunia tentang jumlah pemain judi online terbanyak. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi masyarakat Indonesia pada aktivitas judi online, menjadikannya negara Indonesia dengan jumlah pemain terbanyak dibandingkan negara-negara lain di seluruh dunia.

Permainan judi *online* yang dapat dilakukan meliputi permainan kartu elektronik, dan permainan sepak bola, permainan keterampilan, dan permainan lainnya. Judi *online* di dunia internet dapat dilakukan dengan mengunjungi situs-situs seperti Sbobet untuk tentang sepak bola, QQ 99 untuk tentang kartu domino, agen poker untuk tentang kartu joker, jackpot 88 untuk tentang skill, Coin33 untuk tentang judi slot dan lain-lain. Kendati tindakan ini terkesan remeh, akan tetapi

perjudian termasuk kegiatan ilegal yang dilarang oleh negara. Padahal, kegiatan ini sangat dilarang. Meskipun dilarang, aktivitas judi *online* masih merajalela dan cara bermain judi *online* semakin bervariasi di era globalisasi ini. Contohnya judi *online* 24 jam, togel, sepak bola, slot, poker, dan lain-lain. Perjudian dinilai sebagai tindak pidana karena bertolak belakang dengan agama dan norma sosial masyarakat. Perjudian melalui media internet juga dapat disebut sebagai kejahatan yang dilakukan di internet (Anugrahi et al., 2023).

Hingga saat ini, permasalahan remaja masih menjadi isu yang sering ditemui di lingkungan sekitar. Fenomena perilaku kenakalan remaja menurut pandangan sejumlah ahli psikologi dapat disimpulkan sebagai perbuatan yang dilakukan oleh remaja yang melanggar norma-norma yang sesuai dengan yang berlaku di masyarakat. Pada umumnya, kenakalan remaja mengandung konotasi negatif, atau dalam kata lain berkenaan dengan perilaku yang menyimpang. Perilaku dianggap menyimpang jika tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial yang ada atau diberlakukan di masyarakat. Perilaku menyimpang pada remaja akhir dapat menjadi persoalan yang serius karena dapat berakibat fatal, baik bagi pribadi individu itu sendiri maupun bagi lingkungan secara meluas. Hal ini dapat berujung pada pelanggaran hukum, gangguan kesehatan mental, masalah hubungan, dan pengaruh negatif lainnya dalam kehidupan remaja dan sekitarnya (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023).

2.2.2 Dampak Judi *Online*

Dampak perjudian adalah masalah yang semakin menjadi sorotan karena pesatnya perkembangan industri perjudian di lingkungan digital. Kecanduan adalah salah satu efek serius dari judi *online*. Tersedianya permainan yang tidak terbatas

dan mudah dijangkau mendorong seseorang ke dalam pola perjudian yang tidak sehat, menghabiskan waktu dan uang yang sia-sia, serta kesulitan untuk mengendalikan kecanduan tersebut. Masalah keuangan juga termasuk konsekuensi utama. Tidak sedikit individu yang terjerumus dalam judi *online*, tidak menyadari risiko keuangan yang mereka hadapi. Kehabisan uang adalah imbas yang terjadi akibat memainkan judi *online* tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan mereka harus berhutang kepada orang lain atau melakukan pinjaman *online* untuk bertahan hidup sementara mereka tidak lagi memiliki uang. Hal ini dapat menyebabkan timbunan utang yang serius dan masalah finansial lainnya (Khoerunisa et al., 2024).

Gangguan kesehatan mental adalah imbas lainnya. Insiden seperti kekalahan dalam permainan, kehilangan uang, atau esakan untuk terus berjudi dapat menyebabkan depresi, stres, dan bahkan kecemasan, yang mengarah pada gangguan kesehatan mental yang serius. Bunuh diri bisa menjadi konsekuensi fatal dari kecanduan judi *online*. Tekanan emosional yang tak terbendung, perasaan putus asa, dan hilangnya semangat untuk sembuh dapat mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang merugikan diri sendiri. Berkecimpung dalam judi *online*, terutama dalam permainan yang mengharuskan taruhan uang, seringkali menyebabkan kerugian finansial yang signifikan. Dalam upaya untuk mengembalikan kekalahan atau menutupi kerugian berjudi, beberapa orang seringkali beralih ke pinjaman *online* tanpa perhitungan yang matang. Pinjaman *online* yang mudah diakses dengan syarat yang mudah dapat menjadi “perangkap” bagi mereka yang terperangkap dalam siklus judi. Hal ini dapat menyebabkan penumpukan utang yang sulit dilunasi, terutama ketika bunga pinjaman yang tinggi dikenakan. Selain itu, beban utang yang menumpuk dan konflik personal yang

muncul akibat bermain judi *online* juga dapat memperparah kondisi psikologis seseorang dan meningkatkan risiko bunuh diri (Hatimatunnisani et al., 2023).

Ketika seseorang terjerumus dalam perjudian *online*, mereka biasanya menyalurkan energi dan waktu mereka ke dalam praktik judi tersebut. Hal ini tentunya dapat memengaruhi fokus mereka pada tugas-tugas dan kewajiban penting, baik dalam bidang pekerjaan, akademik, atau tugas-tugas harian lainnya. Alhasil, mereka dapat merasakan penurunan produktivitas dan *goals* karena waktu dan usaha yang seharusnya mereka salurkan untuk hal-hal yang lebih penting telah digunakan untuk berjudi *online*. Dengan demikian, judi *online* dapat menjadi gangguan atau halangan serius yang menghambat kemampuan individu guna mencapai tujuan mereka dan membangun kehidupan yang produktif. Dampak sosial juga dapat dirasakan, dengan kemungkinan konflik dalam hubungan antarpribadi dan isolasi sosial (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023).

2.3 Landasan Teori

Dalam teori Sutherland dan Cressey, menyatakan bahwasanya perilaku kriminal bersumber dari pergaulan yang berbeda. Perilaku kriminal itu terjadi melalui proses alih budaya dan dari proses yang mempelajari budaya kriminal. Perilaku kriminal dipelajari melalui proses interaksi dengan orang lain, dan komunikasi secara langsung. Sejumlah masyarakat tanpa sengaja juga memberi contoh perilaku kriminal, dan jika perilaku menyimpang remaja dapat dipelajari maka yang dipelajari adalah melakukan dorongan atau motif serta alasan pembenar termasuk sikap (Cressey & Sutherland, 1978).

Sutherland dan Cressey berpendapat bahwa tidak ada perilaku yang diwariskan dari orang tuanya. Pola perilaku kriminal tidak diwariskan, tetapi

dipelajari lewat pergaulan yang dekat. Perilaku kriminal dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi serta yang dipelajari dalam kelompok adalah meliputi teknik untuk melakukan kriminal dan dorongan yang mendukung perbuatan yang kriminal. Kemudian untuk lebih jelasnya mengenai teori asosiasi diferensial yang dikemukakan oleh Edwin Sutherland adalah sebagai berikut:

1. *Criminal Behavior is Learned* (Perilaku Kriminal itu Adalah Dipelajari)

Premis ini mengatakan bahwa perilaku kriminal atau kekerasan tidak memiliki kecenderungan genetik atau hasil dari keturunan keluarga, yang berarti bahwa setiap perilaku kriminal atau perilaku menyimpang yang dilakukan seseorang merupakan hasil dari pembelajaran dari hubungan atau koneksi dengan dunia luar atau lingkungan (Cressey & Sutherland, 1978).

2. *Criminal Behavior is Learned In Interaction With Other Persons In a Process Off Communication* (Perilaku Kriminal itu Dipelajari Dari Orang Lain Melalui Proses Komunikasi)

Selanjutnya, pada premis *criminal behavior is learned in interaction with other persons in a process off communication* (perilaku kriminal itu dipelajari dalam interaksi dengan orang lain melalui proses komunikasi). Sutherland dan Cressey mengatakan bahwa seseorang menjadi pelaku kriminal karena mereka berinteraksi dengan orang lain. Dalam interaksi ini, proses komunikasi memiliki peran penting, baik komunikasi secara langsung maupun tidak langsung atau melalui sosial media (Cressey & Sutherland, 1978).

3. *The Principal Part of The Learning of Criminal Behavior Occurs Within Intimate Personal Groups* (Bagian Terpenting dari Mempelajari Perilaku Kriminal Terjadi dalam Kelompok Pribadi yang Intim)

Sutherland dan Cressey mengatakan bahwa hubungan dari kelompok pribadi yang intim ini memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk perilaku individu (Cressey & Sutherland, 1978).

Sutherland dan Cressey meyakini bahwasanya individu mempelajari motif, perilaku, dan pembenaran kriminal dari interaksinya dengan teman sebaya, anggota keluarga, dan individu lain dalam lingkungan pergaulan mereka. Dalam proses pembelajaran tersebut terjadi melalui komunikasi, pengamatan, dan peniruan terhadap nilai-nilai dan perilaku dari orang-orang yang memiliki hubungan dengan mereka. Pada hakikatnya, eksposur seseorang terhadap nilai pro-kriminal dan sikap memperbesar probabilitas mereka untuk terlibat dalam perilaku kriminal. Konsep ini membantah gagasan bahwa perilaku kriminal semata-mata merupakan hasil dari karakteristik individu dan sebaliknya menegaskan pada peran pengaruh lingkungan dan perilaku yang dipelajari (Cressey & Sutherland, 1978). Melalui proses belajar ini, seseorang mempelajari suatu sub kebudayaan kriminal.

Berdasarkan konteks ini, faktor-faktor seperti latar lingkungan, belakang sosial, dan pengaruh teman sebaya juga memainkan peran penting dalam membentuk penilaian individu tersebut. Terutama, individu yang dibesarkan dalam lingkungan yang tidak menghormati atau menyepelekan aturan dan hukum di masyarakat cenderung untuk melihat kriminal sebagai sebuah pilihan atau opsi yang layak (Cressey & Sutherland, 1978). Sutherland dan Cressey juga menegaskan

bahwa proses pembelajaran ini bukan hanya terjadi di lingkungan dalam keluarga, tetapi juga dalam cakupan yang lebih luas, seperti komunitas, sekolah, dan lingkungan kerja. Dengan demikian, tidak ada kriminal yang dapat terjadi dalam satu lingkup atau wilayah saja. Semua tindakan kriminal selalu menjadi akibat dari berbagai faktor dan interaksi sosial. Namun, perlu untuk diingat bahwa meskipun teori ini memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana perilaku kriminal dapat dipelajari, teori asosiasi diferensial ini tidak memberi solusi atau metode untuk mencegah kriminal (Cressey & Sutherland, 1978).

Teori asosiasi diferensial menitikberatkan bahwasanya perilaku kriminal bukan hanya hasil dari pengaruh faktor biologis atau psikologis individu, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh interaksi dan faktor lingkungan. Teori ini memaparkan bahwa probabilitas untuk melakukan kriminal dapat meningkat jika individu lebih sering berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki sikap atau persepsi positif terhadap kriminal daripada mereka yang memiliki sikap atau persepsi negatif. Dengan demikian, hal ini menggambarkan pentingnya peran lingkungan dalam membentuk perilaku dan sikap individu. Disamping itu, teori ini juga meliputi konsep "kesempatan diferensial". Konsep ini memiliki arti bahwa probabilitas untuk melakukan kriminal sangat ditentukan pada lingkungan sosial dan perekonomian seseorang. Sebagai contoh, seseorang yang hidup di lingkungan yang miskin dan terisolasi kemungkinan memiliki lebih sedikit kesempatan untuk melakukan kriminal jika dibandingkan dengan individu yang tinggal di lingkungan yang lebih makmur dan terpadu. Teori asosiasi diferensial ini juga mencatat bahwasanya tidak semua individu yang terkena paparan pada motivasi dan sikap kriminal akan menjadi pelaku kriminal. Walaupun teori ini menegaskan

bahwasanya perilaku kriminal itu adalah dipelajari, akan tetapi faktor-faktor seperti kekuatan hubungan interpersonal, komitmen moral dan etika, dan kontrol sosial, juga memiliki peran penting dalam mencegah individu dari melakukan tindakan kriminal. Teori ini menyadari bahwasanya individu memiliki kapasitas untuk membuat keputusan akan pilihan dan bahwa beberapa individu juga ada kemungkinan memilih untuk tidak melakukan perilaku kriminal meskipun mereka telah mempelajari perilaku tersebut (Cressey & Sutherland, 1978).

