

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjudian adalah taruhan dari uang atau barang dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk melipat gandakan uang tambahan atau juga berupa barang materi yang telah dipertaruhkan. Menurut kamus besar Indonesia, judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi.

Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.

Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang, pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada sipemenang, pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Ada tiga unsur agar perbuatan dapat dinyatakan sebagai tindakan perjudian, yaitu :

1. Permainan atau perlombaan, perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan semata mata untuk bersenang-senang atau kesibukan dan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati dan bersifat rekreatif.

2. Untung-untungan, yaitu untuk memenangkan permainan lebih banyak digantungkan pada unsur spekulatif, Untung-untungan serta faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang bertaruh
3. Terdapat taruhan, dalam permainan ini ada taruhan yang diberlakukan oleh pihak pemain atau bandar baik dalam bentuk uang atau harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan, unsur ini merupakan yang paling utama menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai perjudian atau bukan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah perilaku yang melibatkan adanya resiko kehilangan sesuatu yang berharga dan melibatkan interaksi sosial serta adanya unsur kebebasan untuk memilih apakah akan mengambil resiko tersebut atau tidak.

Di dalam agama islam ada beberapa ayat Al-Quran yang melarang keras atau mengharamkan segala bentuk macam permainan judi apapun, salah satunya yaitu sebagai mana Allah SWT berfirman yang dengan artinya : Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) Khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan (QS. Al-Maidah/5:90).

Selain dilarang oleh agama, secara tegas dilarang juga oleh hukum positif (KUHP). Hal ini dapat diketahui dari ketentuan pasal 303 KUHP, UU No.7 Tahun 1974 tentang penertiban judi. PP.No.9 tahun 1981. Intruksi Presiden dan Intruksi Menteri Dalam Negri No 5, tanggal 1 April 1981. Hal ini disadari pemerintah, maka dalam rangka penertiban perjudian Pasal 303 KUHP tersebut dipertegas dengan UU No.7 1974 yang didalam Pasal 1, mengatur semua tindak pidana judi sebagai kejahatan. Di dalam Pasal 303 Ayat (1) – 1 KUHP dan Pasal 303 Ayat (1) – 2 KUHP memperberat ancaman hukuman bagi mereka yang mempergunakan kesempatan, serta turut main judi, diperberat menjadi 4 Tahun penjara atau denda setinggi tingginya 10 Juta Rupiah dan Ayat (2)-nya penjatuhan bagi mereka yang pernah dihukum penjara berjudi selama lamanya 6 Tahun atau denda setinggi tingginya 15 Juta Rupiah.

Perjudian kini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sangat sulit, dengan tersedianya perjudian online dibanyak situs internet serta keanekaragaman permainan dan tekniknya yang sangat mudah. Membuat perjudian dengan cepat semakin berkembang dan menyebar luas ke semua wilayah mulai dari kota-kota ataupun Negara. Selain itu kegiatan perjudian tersebut juga dapat dilakukan dengan praktis, aman, nyaman, tanpa melalui syarat apapun dan dapat dilakukan kapan, dimanapun berada tanpa memiliki rasa kekhawatiran terhadap oknum pihak yang berwajib, terlebih lagi tindakan hukum tentang kriminal di jaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal.

Salah satu bentuk menyimpang yang sedang digandrungi oleh generasi muda ialah adanya judi slot online yang mana pola kesamaan hobi dan daya tarik ternyata mampu menimbulkan gelombang besar pemikiran instan mahasiswa. Perjudian slot online ini dengan mempertaruhkan uang yang dikenal dengan sebutan depo/deposit.

Salah satu bentuk menyimpang yang sedang digandrungi oleh generasi muda ialah adanya judi slot online yang mana pola kesamaan hobi dan daya tarik ternyata mampu menimbulkan gelombang besar pemikiran instan mahasiswa. Perjudian slot online ini dengan mempertaruhkan uang yang dikenal dengan sebutan depo/deposit. Judi online slot adalah betting slot yang populer dengan media bermain mesin dengan komponen unik didalamnya. Slot sendiri hadir pertama kali pada tahun 1899 dan berkembang dengan jenis mesin slot lain. Hingga saat ini slot judi masih dimainkan secara online atau via internet. Banyak orang khususnya mahasiswa merasa melalui judi slot bisa menemukan pengalaman yang cukup menarik didunia judi.

Slot biasa atau offline dan juga slot online tentu saja memiliki banyak hal yang berbeda. Slot ini sama-sama dimainkan dengan mesin pada jenis yang sama juga namun ada banyak perbedaan dikedua slot tersebut. Hal yang jelas menjadi pembeda dari slot biasa dan juga slot online dari akses. Slot online lebih mudah diakses dari pada slot offline yang dimainkan memakai mesin slot asli.

Cara bermain game ini sendiri cukup mudah yaitu dengan menekan tombol spin dan menentukan nominal yang akan dipertaruhkan lalu membeli spin mulai bertaruh. Hasil kemenangan atau kekalahan akan muncul dalam beberapa detik

saja. Tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet, hal ini yang merupakan sebagai adanya perjudian online dimana pelaku dapat melaksanakan berjudi atau bermain kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan situs-situs perjudian yang tersedia di jejaringan internet, banyak terdapat situs judi yang menawarkan kemudahan dengan berbagai macam model permainan judi didalamnya, seperti: naga303.com, dewatogel.com, masterbet138, angkasa168, papi55.com, wawaslot.com, dewalive.com dan masih banyak lagi.

Ekspos berlebihan ke situs perjudian online dapat menyebabkan kecanduan yang sangat mempengaruhi masyarakat terlebih kehilangan uang dalam jumlah besar dapat menyebabkan depresi dan menyebabkan kebangkrutan. Terlebih perjudian online bersifat tersembunyi dalam situs jaringan internet yang menyebabkan pelaku judi dapat menikmati permainan tersebut secara aman, nyaman,praktis.

Situs-situs perjudian online sudah mulai menargetkan banyak para remaja umumnya, karena lebih mudah untuk memikat mereka dengan hadiah gratis dan diskon, terlebih lagi jika seseorang sudah membuka situs judi online, maka akan terdeteksi oleh bandar lewat gmail yang digunakan membuka situs dan admin marketing situs terkait akan menghubungi pihak terkait.

Mahasiswa adalah sebutan untuk seseorang yang tengah menempuh pendidikan di sebuah universitas, sekolah tinggi, hingga akademi. Meskipun begitu, tidak semua orang dapat menjadi seorang mahasiswa karena berbagai hambatan tertentu. Seorang mahasiswa biasanya berusia 18 hingga 25 tahun. Pada usia tersebut merupakan masa akhir dari remaja dan masa awal untuk fase

dewasa, sehingga dapat disebut bahwa usia mahasiswa adalah fase dimana individu dapat memantapkan pendirian hidupnya.

Menurut Hartaji (2012), mahasiswa adalah seseorang yang tengah menimba ilmu atau belajar dan terdaftar pada salah satu bentuk perguruan tinggi, yang terdiri dari akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut, hingga universitas.

Gaya hidup yang tinggi tentunya membuat mahasiswa mencari kebutuhan dalam pemenuhan keuangan dan hiburan yang bersifat memuaskan secara instan. Landasan kebutuhan inilah yang menjadikan motivasi utama mahasiswa agar mampu memenuhi kebutuhan. Sudah menjadi hal umum manusia selalu ingin mendapatkan sesuatu secara cepat dan instan walaupun menggunakan cara yang menyimpang.

Pandemi yang melanda dunia sempat memutus akses pertemuan kelompok dengan kelompok dan juga antar individu sehingga memunculkan sebuah jarak untuk dapat berkomunikasi dengan mudah secara langsung, ini adalah salah satu faktor besar penyebab terciptanya perjudian online terutama judi slot online, hadirnya judi slot online dikalangan mahasiswa ternyata mampu memberikan suatu angin segar dalam hal pemenuhan kebutuhan gaya hidup.

Pada era modernisasi sekarang, kecanggihan teknologi semakin cepat melesat. Perkembangan ini telah diiringi kemajuan teknologi internet. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri, tetapi karena adanya smartpone, internet jadi bisa diakses dimanapun kalian berada dan tidak selalu didalam rumah dan terikat dengan komputer.

Internet (interconnection-networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar Global Transmission Control Protokol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani dan menghubungkan jutaan bahkan miliaran pengguna di seluruh dunia. Internet telah memunculkan berbagai kesenangan baru yang bisa dinikmati pula sebagai sarana komunikasi dan penyaluran identitas bagi penggunanya. Sekarang ini penggunaan internet sudah sangat semakin mudah dengan adanya fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh pemerintah maupun perusahaan-perusahaan tertentu. Internet dapat dipakai jika sebuah tempat sudah mendukung jaringan yang sudah disediakan oleh operator-operator yang ada di suatu Negara.

Jumlah pengguna internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang sangat besar atas ilmu, pola pikir dan kepercayaan seseorang dan pandangan dunia. Hanya dengan berpandukan mesin pencari seperti Google, pengguna di seluruh dunia mempunyai akses internet yang mudah atas bermacam-macam informasi.

Kemajuan zaman membawa dampak terhadap terbukanya kebebasan berekspresi dan berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk di dunia maya. Dalam hal transaksi pun demikian, seakan tidak ada batasnya seiring dengan teknologi digital yang semakin canggih. Internet adalah media modernisasi yang telah melakukan hampir dalam segala sesuatu dalam kehidupan orang yang praktis.

Dampak yang didapat dari kemajuan teknologi memang banyak yang positif, tetapi tidak sedikit pula dampak negatifnya, termasuk kejahatan yang banyak sekali terjadi didunia maya. Beraneka ragam modus, sementara itu tindakan hukum tentang kejahatan didunia maya memang kurang ditegaskan, apalagi mengenai transaksi elektronik, barang, dan lainnya yang berada di situs-situs internet pada masa kini.

Pada saat ini, memang banyak manfaat dari kegunaan dari teknologi, tetapi tidak sedikit juga dampak buruk bahkan kejahatan yang ada di era canggih saat ini. Banyak kejahatan yang menggunakan teknologi informasi sebagai fasilitas dan sasaran, contohnya pencurian account, pemalsuan, penipuan, pembajakan, pornografi, perjudian, dan masih banyak lagi tindakan kriminal lainnya yang dapat dilakukan secara praktis dengan cara mudah melalui situs internet yang terdapat pada perkembangan zaman saat ini. Inti dari tindakan kejahatan yang terdapat di jejaringan di atas, yang akan dibahas secara rinci dan deskriptif adalah tindakan kriminal perjudian melalui situs internet atau perjudian online.

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang fundamental dalam kehidupan umat manusia. Komunikasi sudah menjadi kebutuhan sesama untuk berhubungan sesama makhluk hidup di dunia ini. Komunikasi merupakan aktivitas seseorang atau beberapa orang maupun kelompok yang melakukan pertukaran pesan atau informasi agar terhubung dengan lingkungan atau orang lain, baik itu secara komunikasi verbal maupun non verbal.

Perkembangan teknologi masa kini yang sangat pesat dan adanya pengaruh globalisasi yang besar membuat segala hal menjadi mudah diakses dan

menjadi canggih. Teknologi yang merupakan bentuk kreasi dari manusia yang diwujudkan dengan alat dan teknik yang mempermudah segala aspek kehidupan pada zaman sekarang ini.

Komunikasi adalah salah satu bagian yang paling dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi. Teknologi komunikasi adalah suatu sistem yang dilakukan oleh masyarakat modern untuk saling berhubungan satu dengan yang lain untuk melakukan pertukaran pesan melalui perkembangan teknologi seperti telepon genggam/*smartphone*, komputer dan internet. Ketiga ini telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berkomunikasi secara bebas dan global.

Manusia adalah makhluk yang diciptakan Tuhan YME sebagai makhluk sosial yang membutuhkan makhluk lain dihidupnya, suka tidak suka pasti berinteraksi dengan makhluk lainnya menggunakan komunikasi. Dimana dan kapanpun kita berada pasti kita akan berkomunikasi baik itu dirumah, disekolah, dikantor dan dimana pun manusia itu berada. Berdasarkan fenomena dan kasus yang sudah dipaparkan oleh peneliti, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dari permasalahan judi slot online yang sedang marak terjadi pada saat ini, dan berjudul “Fenomena Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa di Kota Bandung”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka lahirlah sebuah permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian ini ialah “Bagaimana Fenomena Judi Slot Online di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung”

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana motif mahasiswa di kota Bandung dalam bermain perjudian slot online?
2. Bagaimana mahasiswa di kota Bandung memaknai judi slot online?
3. Bagaimana tindakan mahasiswa di kota Bandung dalam bermain judi slot online?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motif dalam bermain perjudian slot online mahasiswa yang berdomisili di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui makna judi slot bagi mahasiswa di Kota Bandung
3. Untuk mengetahui tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa kota Bandung yang bermain judi slot online.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yakni secara teoritis dan secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memperkaya konsep atau teori dalam perkembangan ilmu pengetahuan, yang terkait dengan kejahatan teknologi judi slot online.

Penelitian ini dapat digunakan dalam pengembangan teori dan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya mengenai fenomena judi slot online sebagai jalan pintas dalam pemenuhan kebutuhan hidup.

Dapat mengetahui hubungan antara judi slot online dengan komunikasi khususnya komunikasi massa antara sesama penjudi online mengenai hal ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan renungan bagi mahasiswa khususnya yang terlibat di dalam judi slot online untuk meninggalkan kebiasaan tersebut. Selain karena bertentangan dengan norma baik agama maupun aturan negara juga sangat merugikan pribadi itu sendiri.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi catatan bagi masyarakat khususnya yang berada di Kota Bandung untuk bersedia bekerja sama dengan pihak kepolisian dalam hal menangani perilaku judi slot online dikalangan masyarakat umum.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana untuk mengungkap lebih dalam perilaku yang melanggar norma dalam hal ini judi slot online pada mahasiswa di Kota Bandung, dan selanjutnya ditangani oleh pihak berwajib. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ringkasan untuk penelitian selanjutnya.