

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Fenomena Judi adalah hal yang tidak asing lagi di telinga. Perjudian merupakan permasalahan yang mengakibatkan perselisihan dengan diri sendiri juga dengan lingkungan sekitar. Saat ini bentuk perjudian yang marak terjadi di masyarakat adalah judi *online*, dimana individu tidak harus bertatap muka untuk memasang taruhannya selain itu, ada judi yang beragam permainan disebut judi *online slot*. Sementara itu, judi *online* adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dengan kehadiran internet memberi dampak positif maupun negatif terhadap manusia.

Teknologi internet merupakan suatu yang bersifat netral, yaitu bebas nilai tidak dapat dilekati sifat baik ataupun jahat. Akan tetapi pada perkembangannya, internet memberi dampak positif dan negatif, positifnya adalah membuka peluang munculnya pihak-pihak untuk menyalah gunakan internet sehingga berdampak negatif dikarenakan pengetahuan seseorang yang terbuka lebar karena internet. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Kejahatan lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan internet yang sering disebut dengan istilah *cyber crime*.

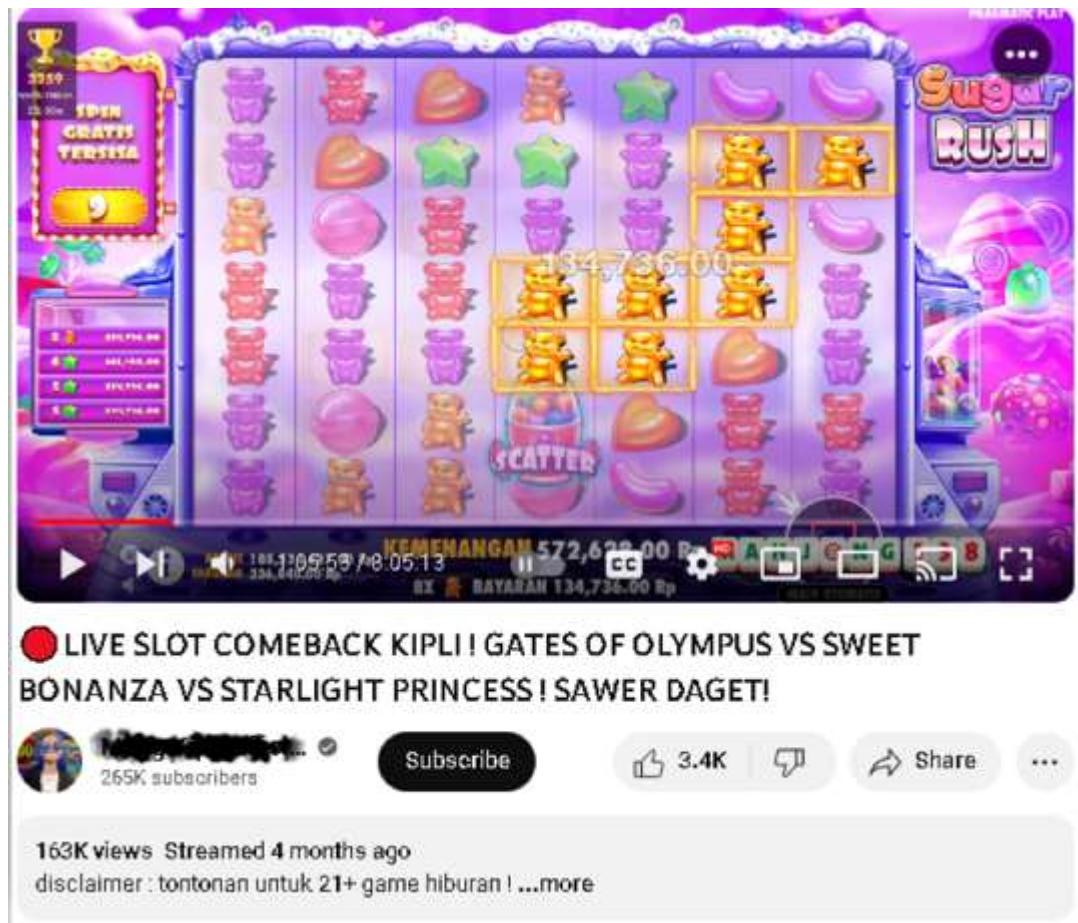
Kejahatan dunia maya (*cyber crime*) adalah berberbagai macam akses ilegal terhadap suatu transmisi data. Dengan kata lain, kejahatan siber

merupakan aktivitas yang tidak sah pada suatu sistem komputer atau masuk dalam kategori tindak kejahatan di dunia maya. Sasaran siber ini dalam yang terhubung ke jaringan internet. Kejahatan dunia maya (*cyber crime*) dilakukan dengan beragam tujuan. Mulai dari mencoba kemampuan hacking, sehingga kejatan serius yang bisa merugikan korbannya secara finansial. *Cyber crime* dapat dilakukan tanpa mengenal batas territorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dengan korban kejahatan. Berdasarkan laporan kongres perserikatan bangsa-bangsa (PBB) X/2000 dinyatakan bahwa *cyber crime* atau *computer related* mencakup keseluruhan bentuk baru dari kejahatan yang di tunjukan pada *computer*, jaringan *computer*, dan pada penggunaanya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang sekarang dilakukan dengan menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer(Arief, 2003:259).

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada januari 2023 dapat memberikan gambaran situasi pengguna situs judi *online* di Indonesia. Hasil survey terhadap 8.510 reponden di 35 provinsi itu itu menunjukkan setidaknya 34,26 persen responden mengetahui adanya situs judi di internet. Sementara itu jumlah responden yang mengakses relatif cukup sedikit, yakni 5,61 persen. Bila angka ini diasumsikan langsung secara proposional, jumlah penduduk Indonesia yang aktif berjudi secara daring diperkirakan mencapai 15,5 juta orang. Meski secara persentase terbilang relatif kecil, jumlah tersebut dapat menghasilkan keuntungan sangat besar bagi para operator judi *online*.

Promosi judi *online* sudah meluas di berbagai platform seperti *youtube*, *instagram*, *twitter* dan platform lainnya. Penyediaan platform ini dimanfaatkan oleh situs web judi o untuk mempromosikan situs bermain judi *online*.

Gambar 1. 1 Promosi Judi Slot Online



<https://www.youtube.com/watch?v=JlbapS5-8zI&t=3953s>

Terlihat dari gambar diatas adalah seseorang yang promosi judi *online* melalui *platform youtube* dengan cara live streaming agar menarik peminat untuk bermain. Jumlah yang di taruhkan tentu tidak sedikit, ia bisa menaruhkan hampir 50 juta rupiah (Lima Puluh Juta Rupiah) dengan meraup kemenangan 50% dari total yang dia taruhkan. Hal promosi semacam ini bisa membuat seseorang penasaran untuk bermain.

Pengamatan peneliti sebagai pengguna internet aktif, menemukan sebuah fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatan saja, akan tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Peneliti menyoroti sebuah fenomena yang menarik di tengah masyarakat dalam bentuk permainan judi *online*. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan judi *online* dalam bentuk *website*.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku judi *online* serta menggunakan media elektronik untuk akses situs internet sebagai perantara. Judi *online* merupakan sejenis candu, yang di mana awal mulanya hanya meraba-raba dan memperoleh kemenangan yang sangat besar yang dimana bisa memicu pelaku untuk terus menerus melakukan hal tersebut.

Jenis judi *online* itu sendiri berbagai macamnya, seperti judi slot, judi bola, judi togel dan lain sebagainya. Semakin canggih teknologi yang bisa membuat seseorang terobsesi akan modernisasi mendominasi dengan hal positif dan disisi lainnya negatif. Berbagai situs judi *online* tersebar luas di semua media sosial sehingga orang awam yang tidak tau akan merasa penasaran dengan hal tersebut dan berbagai permainan yang disediakan oleh situs tersebut. Permainan yang disajikan membuat pemain memilih salah satu saja dari berbagai pilihan.

Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang dari taruhan mereka yang kalah. Akan tetapi ada juga permainan yang mengandalkan keberuntungan yang membuat pemenangnya bisa mendapatkan berkali lipat dari uang yang ditaruhkan. Berdasarkan penelitian bahwa bisa disebut permainan judi *online* adalah game yang sudah disetting.

Gambar 1. 2 Promosi Judi Slot *Online*



Sumber melalui aplikasi whatsapp pribadi

Pada gambar diatas bisa disampaikan bahwa seseorang menawarkan jasa agar bisa memenangkan uang dengan cara deposit untuk bermain slot berapapun nominalnya akan tetapi hasil yang kita dapatkan akan dipotong 10% dari total kemenangan. Biasanya, yang baru memulai permainan tersebut akan diberikan berkali lipat kemenangan sehingga pelaku judi *online* akan merasa senang dan

akan terus bermain sampai ia merasa kalah. Akan tetapi berbeda dengan seseorang yang sudah memulai permainan sejak lama. Berbagai peneliti mengatakan, pelaku yang kalah dalam pertahunan *game* tersebut dihitung dari total kemenangan yang pelaku raih sehingga membuat pelaku judi *online* dicurangi oleh seseorang yang memiliki situs tersebut. Tanpa kita sadari judi *online* adalah salah satu kejahatan *cyber crime* yang membuat para pelaku judi *online* akan merasa dirugikan.

Judi termasuk dalam bentuk penyimpangan sosial dikarenakan dalam melakukan permainan, para individu rela melakukan apa saja yang sebenarnya tidak baik untuk dilakukan dan merugikan. Dapat terjadi karena sesuatu yang membuat mereka tertarik yakni memungkinkan keuntungan yang akan didapatkan serta mereka merasa akan lebih menguntungkan apabila mereka melakukannya dari pada tidak meskipun tidak terdapat sebuah kepastian didalamnya. Mahasiswa yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa, terpengaruh oleh adanya situs permainan judi *online*. permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan ini memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat didalamnya, jika tetap pada tren seperti saat ini maka permainan judi *online* akan tetap menjadi pilihan kegiatan bagi sebagian orang. Mengandalkan efektifitas serta aturan atau sistem yang sederhana. Judi mendapatkan tempat tersendiri di hati para pelakunya sebagai aktivitas yang sulit untuk ditinggalkan.

Pelaku judi *online* biasanya tergolong dari seseorang dengan finansial menengah kebawah, banyaknya kebutuhan yang harus ditempuh setiap harinya

seseorang akan merelakan melakukan judi *online* dengan kemenangan berkali lipat untuk kebutuhan sehari-hari. Akan tetapi mereka lupa bahwa permainan judi *online* bergantung dengan keberuntungan sehingga pelaku judi *online* tidak akan selamanya mendapatkan kemenangan lebih. Efek dari kekalahan tersebut akan menjadi sebuah hambatan bagi sebagian orang, yang dimana seseorang akan melakukan tindakan tidak terduga setelahnya, bisa saja dia yang melakukan kejahatan. Pikiran seseorang akan mulai terganggu sehingga bisa berdampak kecemasan yang berlebihan yang bisa merubah semua pola kehidupan seperti pola tidur, pola makan, dan maupun pola olahraga diakibatkan oleh judi *online* tersebut yang membuat mental seseorang akan turun. Bisa saja kasus kriminal meningkat setelah pelaku judi *online* menghalalkan segala cara demi bisa bermain judi *online*. Awalnya mereka akan mengerahkan segala yang dimilikinya, setelah uang yang mereka miliki habis, para pelaku judi *online* yang sudah kecanduan akan mulai berpikir bagaimana cara agar bisa terus bermain. Niat buruk akan mulai bermunculan dari mulai mencoba pinjaman *online* hingga memutuskan untuk mencuri demi bisa bermain judi *online* dan mengembalikan semua kealahannya yang telah mereka kerahkan.

Dalam pengamatan awal di lapangan melalui interaksi dengan sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*. Di sini saya mengamati bahwa fenomena judi *online* sangat mudah mempengaruhi para mahasiswa karena gangguan finansial yang tidak stabil dan membutuhkan uang untuk bermain judi *online* yang bisa mendapatkan berkali lipat kemenangan dari total yang di

taruhkan. Ada saja mahasiswa yang senantiasa berpartisipasi dengan temannya untuk mengurangi total kerugian bermain judi *online* jika kalah, dan jika menang akan dibagikan dengan total kemenangan dan berapa orang yang ikut di dalamnya. Seorang mahasiswa akan bermain judi *online* jika ada satu dari temannya yang mengajak untuk bermain judi *online*. Mahasiswa yang finansialnya menengah keatas menjadikan judi *online* sekedar main-main saja, jika kalah mereka tidak merasa rugi dikarenakan finansialnya yang mencukupi. Uang yang seharusnya dibayarkan untuk kebutuhan kuliah, para mahasiswa yang candu akan judi *online* biasanya menyisihkan dari sebagian uang yang harus dibayarkan untuk bermain judi *online*. Pada akhirnya mahasiswa akan mendapatkan gangguan terhadap pola belajar mereka yang seharusnya fokus untuk menyelesaikan kuliah, kini terganggu oleh semua kehilangan yang mereka kerahkan. Biasanya mereka melakukan judi *online* sesudah pembelajaran selesai dan dilakukan diberbagai tempat seperti kantin, kafe, dan dikosan bersama teman-temannya menggunakan smartphone yang mereka punya. Saya kira hal ini akan berdampak pada perilaku menyimpang pada generasi sekarang.

Pada dasarnya judi *online* bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum serta dapat membawa dampak buruk bagi ekonomi dan mental seseorang. Berbagai bentuk perjudian yang bisa kita temukan sehari-hari. Baik dilakukan secara terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi. Awal mula bermain judi *online* yang dilakukan mahasiswa sekedar iseng-iseng untuk mengisi waktu senggang mengisi kesibukan sehari-hari untuk menjadi bahan hiburan semata. Namun berawal iseng-iseng bisa menjadi kebiasaan karena

sudah kecanduan bermain judi *online* untuk menghasilkan uang terus menerus secara instan dan tidak melakukan apa-apa sekedar bermain judi di smartphone yang mereka miliki. Dari sebagian mahasiswa, banyaknya yang bermain judi *online* berjenis slot seperti gems bonanza, starlight, dan gates olympus. Game tersebut bisa memilih nominal yang mereka inginkan sesuai uang yang mereka sudah transfer di situs tersebut. Mereka mempunyai dua pilihan di game tersebut, bisa beli spin maupun mencari spin gratis yang dimana spin gratis tersebut mengandalkan keberuntungan untuk mendapatkannya, jika mereka membeli spin maka mereka hanya mengandalkan keberuntungan untuk mendapatkan perkalian yang sangat besar sesuai nominal yang mereka dapatkan didalam game.

Saya tertarik meneliti judi *online* slot dikarenakan banyak yang terjebak di judi *online* slot tersebut. Yang dimana sebagian Mahasiswa Fisip Unpas menceritakan pengalamannya tentang judi *online* slot telah menguntungkan dan menyesatkan beberapa Mahasiswa Fisip Unpas. Menguntungkan karna sekali mendapatkan perkalian yang sangat besar dengan bet spin yang telah dia beli sehingga meraup keuntungan yang banyak. Menyesatkan jika kalah, mereka akan terus bermain sehingga mendapatkan perkalian yang cukup besar, dan pada akhirnya mereka tidak mendapatkan sama sekali sampai deposit yang dimiliki menjadi habis, mereka akan menghabiskan uangnya untuk sebuah permainan slot tersebut. Ada saja mahasiswa yang menggunakan uang kuliahnya untuk berjudi dan pada akhirnya mereka tidak bisa membayar perkuliahannya. Hal sekecil ini membuat seseorang stres dan sudah menjadi candunya tersendiri. Pada saat ini pinjol pun akan mereka gunakan untuk bermain judi, jika mereka

kalah lagi dengan uang pinjaman *online* tersebut, mereka akan terus gali lobang tutup lobang untuk menutupi hutang tersebut. Hal ini meyakinkan saya lebih tertarik untuk meneliti penelitian judi *online* slot. Dari fenomena di atas maka peneliti semakin tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk mengetahui mengapa muncul Judi *Online* Slot Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut studi kasus tersebut dengan judul **“FENOMENA JUDI ONLINE SLOT PRAGAMTIC PLAY DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNPAS BANDUNG”**

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas peneliti memfokuskan pada **“Fenomena Judi *Online* Slot Pragmatic Play Di Kalangan Mahasiswa Fisip Universitas Pasundan Bandung”**

1.3 Pertanyaan Penelitian

Untuk meneliti Fenomena Judi *Online Slot Pragmatic Play* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung, maka dirumuskan beberapa pertanyaan:

1. Bagaimana motif pengguna Judi *Online Slot Pragmatic Play* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung?
2. Bagaimana tindakan pengguna Judi *Online Slot Pragmatic Play* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung?

3. Bagaimana makna Judi *Online Slot Pragmatic Play* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan Penelitian

Tujuan dari ini ialah untuk menyelesaikan program studi (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung. Selanjutnya terdapat tujuan lain sesuai dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motif pengguna Judi *Online Slot* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung.
2. Untuk mengetahui tindakan pengguna Judi *Online Slot* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung.
3. Untuk mengetahui makna Judi *Online Slot* Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Teoritis

Secara teoritis peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi Ilmu Pengetahuan terutama di bidang komunikasi, serta dapat memberikan masukan secara umum mengenai Fenomena Judi *Online* Slot Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung.

Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi adanya pengguna Judi *Online* Slot khususnya Di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas Bandung.