

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perjudian di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Judi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dengan banyaknya jenis-jenis perjudian yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia baik yang di lakukan dengan cara terang-terangan ataupun dengan cara sembunyi-sembunyi. Definisi perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. (Kartono, 2009)

Dalam Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3 menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya. (Marmosudjono, 1989)

Peneliti sebagai pengguna internet aktif disini menemukan sebuah fenomena dimana internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan pekerjaannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet untuk hal-hal yang negatif, peneliti menemukan fenomena yang menarik dimasyarakat dalam bentuk permainan perjudian *online*. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan perjudian *online* dalam bentuk *website*. Seiring dengan kemajuan zaman, perjudian semakin berkembang dan semakin mudah untuk dimainkan. Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi membuat semakin banyak cara untuk bermain judi, salah satunya perjudian online. Pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik seperti smartphone, laptop, dan perangkat komputer dengan akses internet sebagai perantara. Dengan adanya saran pendukung, maka semakin banyak juga situs-situs yang mempermudah para penjudi untuk melakukan taruhan judi online di internet.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (2018) sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022 pihaknya telah memutus akses 118.320 konten perjudian di berbagai *platform* digital. Tidak dipungkiri bahwa fenomena judi online begitu cepat tersebar luas dan penggunaannya semakin beragam. Ketertarikan masyarakat untuk bermain judi online sangat besar. Peneliti mengamati isu perubahan perilaku masyarakat akibat

judi online disebabkan berbagai faktor. Seperti yang dikutip dari berita yang berjudul “*Kalah Judi Office Boy Rekayasa Perampokan Hingga Ditangkap Polisi*” ditulis oleh Didi Mainaki pada Januari 2023 pada laman situs RRI.co.id. Pada Website tersebut dijelaskan bahwa seorang warga Margahayu Kabupaten Bandung berinisial TS terlilit hutang akibat kalah dari permainan judi online, sehingga menjadikan TS harus berurusan dengan hukum karena terbukti membobol lemari besi dan mengambil uang di tempatnya bekerja di kantor rokok Esse depo Soreang di Jalan Gandasari Katapang.

Selain itu, mengutip dari sumedang.suara.com yang berjudul “*Selebgram Diringkus Terkait Aktifitas Promosi Judi Online, Modusnya Berani Banget*” ditulis oleh Caca pada Agustus 2023 menjelaskan bahwa Seorang selebgram berinisial SN (24), yang berasal dari Kota Sumedang, ditangkap oleh petugas kepolisian. Penangkapan ini terjadi karena SN diduga mempromosikan judi online melalui akun Instagramnya, @nnadzila\_, yang memiliki jumlah followers sebanyak 68,9 ribu. Modus operasi yang digunakan oleh selebgram dalam mempromosikan judi *online* di Instagram adalah dengan cara menari-nari mengenakan pakaian dalam sambil menampilkan sebuah logo yang merupakan nama judi online. Sehingga hal ini jelas bila dibiarkan secara terus menerus akan membuat masyarakat semakin banyak yang tejerumus dalam permainan judi *online* itu sendiri.

Pada dasarnya perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk dengan patologi sosial, sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan-kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati dan sifatnya rekreatif dan netral. Sifat yang netral ini lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu barang taruhan berupa uang, atau tindakan yang bernilai. Ragam perjudian dalam jaringan (daring) kini semakin marak dipromosikan guna menarik minat para penjudi, yang tergoda dengan iming-iming uang yang mudah didapatkan. Jenis judi ini banyak diminati oleh berbagai kalangan, termasuk remaja yang masih menimba ilmu di perguruan tinggi, seperti yang terjadi dikalangan mahasiswa.

Dikutip dari laman *website persma.radenintan.com* yang berjudul “*Marak Perjudian Online Dikalangan Mahasiswa, Menguntungkan Atau Merugikan?*” ditulis oleh Pers Mahasiswa UIN Raden Intan (2023) menjelaskan bahwa sejak tahun 2018—2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir sekitar 499,645 konten perjudian diberbagai platform digital. Namun, upaya untuk memberantas judi online di Indonesia sangat sulit sebab situs atau aplikasi perjudian online terus muncul dengan nama yang berbeda, meskipun aksesnya sudah diblokir. Dikutip melalui laman *https://www.kompasiana.com*, seorang mahasiswa ketika wawancara oleh tim Redaksi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga

menuturkan bahwa, alasannya bermain judi online bernama spin bonanza. Ia habis uang ratusan ribu hanya untuk bermain judi slot tersebut. Awalnya bermain judi online karena adanya rasa penasaran lalu mencoba bermain judi online tersebut. Pada awal bermain menaruhkan uang atau tip *up* ke situs tersebut sebesar Rp. 200.000,00 dan langsung mendapatkan hasil dengan kemenangan senilai hampir Rp. 500.000,00. Lanjut bermain hingga uang yang dimilikinya habis dan pada akhirnya kalah. Setelah itu, ia berhenti memainkan game tersebut.

Masih dikutip pada laman website yang sama, Tim Redaksi UIN Kalijaga juga menanyakan kepada mahasiswa yang lainnya, lalu mereka mengatakan bahwa dirinya sampai terlilit hutang karena judi *online*. Mahasiswa tersebut menceritakan kronologinya yang diawali dengan bermain karena diiming-imingi oleh temannya jika keuntungan dari bermain judi itu banyak. Seketika mahasiswa tersebut mengeluarkan uang Rp. 100.000 untuk *top up* ke situs judi online yang direkomendasikan oleh temannya. Dijelaskan bahwa memang awal bermain, mahasiswa tersebut mendapat keuntungan sekitar Rp. 200.000 dan membuatnya merasakan kecanduan memainkan judi online. Mahasiswa tersebut mengaku bahwa dengan bermain judi online dirinya menghabiskan uang hingga berhutang dengan harapan mendapat keuntungan seperti awal saya bermain. Namun tidak terasa, hutang yang dimilikinya semakin banyak dan membengkak sehingga mahasiswa tersebut pada akhirnya merasakan kapok untuk memainkan judi online.

Selanjutnya dijelaskan langsung oleh Jaya yang dikutip dari <https://www.ajnn.net/news/virus-game-judi-online>, judi online adalah virus yang menjangkiti para remaja dan salah satunya mahasiswa di Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) UIN Sunan Kalijaga. Karena perjudian daring apapun jenisnya menyebar dengan cepat baik melalui internet, pos media online, atau ajakan temannya. Tidak hanya di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia tanpa gejala yang terlihat. Kerabat, kawan, saudara, dan individu lainnya juga akan merasakan dampak hutang gang menumpuk di mana-mana.

Bila ditinjau dari sisi hukum jelas bahwa permainan judi *online* ini dilarang dan bahkan penikmat atau pecandu judi *online* ini dapat dijerat secara hukum dengan ancaman penjara. Hal itu telah diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 ayat 1 yang berbunyi barang siapa ikut serta permainan judi yang diadakan dijalanan umum ataupun dipinggirannya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu ada izin dari penguasa yang berwenang, diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah. Sementara dalam UU ITE pengaturan mengenai perjudian dalam dunia siber diatur dalam pasal 27 ayat 2 UU No. 11 tahun 2008, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian, diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak satu milyar rupiah. Bukan hanya itu, bahkan bila dianalisa

dari sudut pandang agama pula, hukum permainan judi *online* ini tergolong kedalam katagori haram.

Dampak dari bermain judi online menyebabkan perubahan perilaku individu maupun perubahan sosial. Perilaku berjudi memiliki efek negatif terhadap pelaku serta lingkungan sosial. Menurut Coman perilaku judi memiliki efek tidak hanya pada level individu, tetapi pada keluarga dan komunitas. Ketika seorang telah kecanduan judi atau menjadi phatological gambler, akan memilki konsekuensi negatif. Seseorang telah dikategorikan masuk dalam phatological gambler akan mengalami permasalahan dengan keuangan. Selain itu secara sosial akan memiliki masalah, seperti mudah melakukan tindakan kriminal dan mudah terperosok pada penggunaan obat terlarang.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini memilki tujuan untuk mengkaji mengenai fenomena judi online pada perubahan perilaku masyarakat Soreang meliputi tiga aspek motif, makna, dan tindakan dari Teori Alferd Schutz. Peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Fenomena Penggunaan Situs Judi Online Di Kalangan Remaja Kota Sumedang.”

## **1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah **“Fenomena Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kota Sumedang”**

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti menyusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Motif Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kota Sumedang?
2. Bagaimana Tindakan Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kota Sumedang?
3. Bagaimana Makna Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kota Sumedang?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Menurut rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana Motif Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kota Sumedang.
2. Mengetahui bagaimana Tindakan Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kota Sumedang.

3. Mengetahui bagaimana Makna Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja Kota Sumedang.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

#### **1.3.2.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan kontribusi dalam kepustakaan teoritis khususnya di bidang Ilmu Komunikasi. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi terkait fenomena pinjaman online di kalangan remaja bagi pihak yang membutuhkan.

#### **1.3.2.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai Fenomena Penggunaan Situs Judi *Online* Di Kalangan Remaja. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi informasi kepada masyarakat terkait kegiatan judi online agar masyarakat lebih banyak mencari tahu dan berhati-hati dalam menggunakan *website judi online*.