

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dengan berkembangnya dunia teknologi, termasuk informasi dan transaksi elektronik saat ini berdampak pada semua bidang aktivitas manusia. Salah satu aktivitas manusia saat ini adalah penggunaan internet. Internet dapat diakses oleh semua kelompok umur, dari anak-anak hingga orang dewasa. Informasi dan transaksi elektronik kini telah merambah semua bidang masyarakat, mulai dari pola pikir, gaya hidup, fashion, perdagangan, niaga, sosialisasi, hingga pendidikan. Informasi dan transaksi elektronik dikatakan dapat menghubungkan masyarakat dengan cepat dan mudah melalui media online yang biasa dikenal dengan media sosial, tanpa perlu mengidentifikasi batas wilayah antarnegara.

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa berbagai fungsi dengan keunggulan dan kelebihan masing-masing, seperti smartphone, tablet, laptop, hampir semua perangkat tersebut memiliki kemampuan untuk mengakses internet kapan saja, dimana saja, dan banyak orang yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Bahkan cenderung bergantung pada kemajuan teknologi hal ini tentunya akan memberikan berbagai dampak bagi kehidupan manusia. Dampak positif yang dapat dirasakan saat ini, seperti kemudahan akses informasi dan kemudahan komunikasi, tetapi efek negatif dari perkembangan teknologi saat ini, seperti membuat orang malas, terlalu mengandalkan perkembangan teknologi yang

ada, internet digunakan untuk mengakses hal yang buruk seperti situs porno dan situs judi *online* yang sekarang ini sedang banyak di akses oleh berbagai kalangan.

Berdasarkan dari pengamatan peneliti menemukan fenomena perkembangan teknologi dan internet digunakan sebagai media kemudahan dalam melakukan mencari informasi, tetapi ada juga beberapa oknum yang menyalahgunakan internet. Peneliti melihat sebuah fenomena yang menarik di tengah mahasiswa yaitu permainan judi *online*. Dampak negatif dari perkembangan teknologi tersebut disalahgunakan oleh oknum-oknum yang menyediakan website permainan judi *online* seperti situs Enakbet, Luxury111, Ronaldo4d, Dewicasino, 388hero, Warnetvegas, Cuan77, Galaxyslot88, Bataraslot88, Dewatogel, Panen138, Bos88, Star77 (Menurut keterangan yang diperoleh dari mahasiswa yang bermain judi *online*). Sehingga memudahkan orang mengakses dan bermain judi *online* tersebut.

Situs judi *online* semakin banyak berkembang yang awal mulanya berjumlah 15 pada tahun 1996, bertambah hingga berjumlah 200-an situs pada tahun 1997. Salah satu perusahaan survey dan penelitian, Frost & Sullivan mengungkapkan data bahwa omset dari aktivitas judi *online* saja sudah lebih dari USS 830 Juta pada tahun 1998.

Judi *online* merupakan jenis judi yang sangat populer saat ini karena selain pilihan yang luas dan kemudian dalam bermainnya juga dapat dimainkan dimana saja, seperti dirumah, cafe, tempat kerja, bahkan diwilayah kampus. Pemain hanya membutuhkan handphone atau laptop serta jaringan internet yang memadai untuk bermain judi *online*. Pesatnya perkembangan internet saat ini tidaklah hal yang

mengejutkan lagi, karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis judi saat ini yang dilakukan melalui internet. Faktanya, hal ini tidak terlepas dari semakin banyaknya situs judi dan tersedianya berbagai jenis permainan untuk dimainkan di situs judi tersebut.

Permainan judi *online* merupakan salah satu perilaku yang menyimpang di kalangan masyarakat, karena adanya beberapa kalangan masyarakat yang menganggap bermain judi merupakan perilaku yang menyimpang dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku karena dianggap tidak sesuai tata aturan dan norma sosial yang berlaku di masyarakat.

Perjudian yang dilakukan secara *online* di internet juga diatur dalam pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berbunyi, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Ancaman pidana bagi pelanggaran pasal 27 ayat (2), diatur dalam pasal 45 ayat (1) UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1 Miliar.

Penyimpangan tidak selalu merupakan kejahatan ketika tidak ada hukum dan peraturan yang mengatur perilaku. Seseorang yang menyimpang biasanya karena ada sesuatu yang menarik bagi mereka dan mereka percaya lebih menguntungkan untuk menyimpang daripada tidak, kecuali tidak ada penegakan dan sanksi yang jelas untuk mengatur perilaku atau perilaku tersebut. Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu akan

mengakibatkan masalah-masalah sosial baru muncul. Menurut Kartini (2003) kejadian tersebut karena adanya interaksi sosial antar individu, individu dengan kelompok, dan antar kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial berkisar pada ukuran nilai adat-istiadat, tradisi dan ideologi yang ditandai dengan proses sosial yang diasosiatif. Apabila kejadian tersebut terus terjadi dalam masyarakat.

Berkaitan dengan hal yang dibahas peneliti yaitu mengenai permainan judi *online* yang dilakukan oleh sekelompok kecil mahasiswa yang peneliti ketahui di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura. Permainan judi *online* ini semakin hari semakin bertambah dikalangan mahasiswa khususnya mahasiswa yang peneliti temui di dalam kampus. Di dalam kelompok kecil itu mereka lebih sering membahas tentang permainan judi *online* yang mereka mainkan daripada membahas perkuliahan yang sedang mereka jalani saat ini.

Penyimpangan yang dilakukan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan ikut serta mereka dalam bermain judi *online* ini terjadi karena terdapat sesuatu hal yang menarik bagi mereka yaitu keuntungan yang akan mereka dapatkan jika mereka menang atau biasa yang disebut dengan *jackpot* serta sangat mudah untuk dimainkan. Selain dikarenakan faktor perkembangan fasilitas yang mendukung dan saat ini fenomena judi *online* sering terjadi dikalangan mahasiswa karena di picu dengan kesukaan mahasiswa terhadap game *online* lalu melihat beberapa orang bermain judi *online*, lalu dicoba dan akhirnya ketagihan. Hal lain yang memicu maraknya judi *online* dikalangan mahasiswa, sebenarnya permainan judi online ini juga berdasarkan permainan judi yang sudah sangat melekat masyarakat Indonesia pada umumnya.

Salah satu dampak negatif yang mereka rasakan yaitu kerugian dalam bentuk finansial, karena uang menjadi modal utama dalam bermain judi *online* tersebut. Jika mereka kalah dalam bermain judi *online* tersebut maka uang yang telah mereka depositkan akan hilang. Jika mereka terus-terusan kalah maka pasti uang mereka akan habis, hal tersebut akan mengakibatkan mereka yang bermain judi *online* akan melakukan apapun untuk mendapatkan uang.

Dampak positif yang mereka rasakan dari bermain judi online tersebut sebagai hiburan dari kesibukan perkuliahan yang mereka jalani, dari adanya dampak positif tersebut lebih mengarah ke individual mahasiswa itu sendiri. Terlepas dari sebagai hiburan bagi mahasiswa dampak positif yang mereka rasakan tidak terganggunya nilai perkuliahan mereka yang bermain judi *online*.

Mahasiswa memang menemukan banyak pasar media internet karena tuntutan studi universitas, interaksi dan bersosialisasi melalui media sosial. Kehidupan sehari-hari mereka tidak dipisahkan dari internet, dan mudah ditemukan dan terjerumus kedalam kejahatan dunia maya. Memang, sesuatu yang menyimpang biasanya lebih menarik bagi sebagian orang, baik karena tertarik karena melakukannya, kemungkinan manfaatnya, penasaran, dan ingin mencobanya.

Namun tidak sepenuhnya kesalahan mahasiswa yang melakukannya, karena mahasiswa yang tidak akan tergiur dalam bentuk judi *online* tanpa pihak yang menawarkan situ *game* tersebut. Tersedianya situs judi *online* ini memudahkan para mahasiswa yang dapat dengan leluasa mengikuti dan bermain permainan judi *online*. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dilapangan berinteraksi

dengan teman sesama mahasiswa, peneliti menemukan fenomena dimana mahasiswa yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa ikut serta dalam permainan judi *online*. Banyak dari mereka yang awalnya adalah peminat game *online*, namun dengan adanya situs judi *online* ini dan interaksi dengan teman sesama mahasiswa, banyak dari mereka yang terpengaruh oleh permainan judi *online* tersebut.

Berdasarkan data mahasiswa Program studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura yang diperoleh penulis sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Status Mahasiswa Program Studi Sosiologi angkatan 2018 Reguler A dan B

No.	Reg	Aktif			Cuti			Alpha			Total Mahasiswa
	A/B	LK	PR	Total	LK	PR	Total	LK	PR	Total	
1.	A	28	48	76	0	0	0	1	4	5	81
2.	B	24	22	46	0	1	1	6	0	6	53

Sumber: Kasubbag Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Pecandu Judi *online* umumnya terjadi dikalangan mahasiswa. Mahasiswa merupakan kelompok usia remaja. Berdasarkan depkes RI (2009), usia remaja berkisar antara 12-25 tahun. Masa remaja adalah masa peralihan diantara masa anak-anak dan dewasa. Dalam masa ini seseorang mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Remaja tidak dapat dikatakan anak-anak dan belum menjadi dewasa, sehingga masih memerlukan pantauan dari orang dewasa

supaya memiliki moral yang baik. Mahasiswa merupakan remaja akhir yang berusia 17-25 tahun (Depkes RI, 2009).

Mahasiswa adalah kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatannya dengan perguruan tinggi, dan mahasiswa juga merupakan calon intelektual muda pada umumnya dianggap memiliki status sosial yang lebih tinggi di masyarakat. Seorang mahasiswa perlu aktif belajar dan terlibat dalam berbagai kegiatan didalam dan diluar kampus untuk mencapai prestasi akademik yang baik seperti yang diharapkan oleh orang tua dan berguna bagi orang lain, serta harus dapat mengatur gaya hidupnya dengan baik, seperti waktu belajar, bermain bersama teman, melakukan tugas, mengatur dan istirahat. Namun hal tersebut tidak terjadi pada mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online*. Mahasiswa adalah remaja yang menghabiskan sebagian besar waktunya diluar rumah, bahkan ada yang jauh dari rumah, sehingga pemantauan dari rumah bisa dibilang tidak ada sehingga hal tersebut untuk menguji perilaku kita apakah terpengaruh hal negatif atau tidak.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Dampak Judi *Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Universitas Tanjungpura”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tersedianya website judi *online* sebagai salah satu dampak mahasiswa ikut dalam bermain judi *online*.
2. Adanya mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura yang sebagai pelaku pemain permainan judi *online*.
3. Perilaku menyimpang mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura dengan adanya mahasiswa tersebut yang ikut dalam permainan judi *online*.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis memfokuskan penelitian ini pada “perubahan bentuk perilaku pada mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura yang bermain judi *online*”.

1.4 Rumusan Masalah

Sebagian yang telah penulis uraikan pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa yang melatar belakangi mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura melakukan judi *online*?

2. Bagaimana dampak positif dan negatif judi *online* terhadap perilaku mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura?
3. Bagaimana fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi faktor yang mendorong mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura ikut serta bermain judi *online*.
2. Untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari bermain judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.
3. Untuk menganalisis perubahan perilaku mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini yang mengangkat tema tentang Dampak Judi *Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Program Studi Sosiologi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura, diharapkan dapat

memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun kegunaan peneliti ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti ini dapat memperluaskan dan menjadi bahan referensi penelitian bagi mahasiswa yang berkaitan dengan judi *online* dikalangan mahasiswa, dan bisa menjadi penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Universitas Tanjungpura

Penelitian ini diharapkan mampu untuk dijadikan sarana acuan dalam meningkatkan dan menambahkan wawasan mengenai judi *online* dikalangan Mahasiswa.

b) Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan memberikan informasi yang luas mengenai Dampak Judi *Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Ilmu Sodisal dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.

c) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan sebagai ilmu pengetahuan khususnya di Program Studi Sosiologi. Tentang perubahan perilaku karena adanya judi *online* pada kalangan mahasiswa.