

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hampir di seluruh penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Segala aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia. Keterbatasan jarak yang memisahkan antara satu individu dengan individu lain dapat di kesampingkan dengan semakin berkembangnya teknologi, jika zaman dahulu dalam berkomunikasi hanya dapat menggunakan surat dan *telephone* sekarang sudah dapat menggunakan *video call* maupun *skype* yang memungkinkan dua individu untuk saling bertatap muka di depan layar *handphone* atau komputer untuk saling bertukar informasi sehingga kendala jarak yang jauh tidak begitu terasa.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai varian temuan baru dengan keunggulannya masing-masing seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan

*internet* yang akan semakin menarik minat masyarakat untuk menggunakannya sehingga menambah ketergantungan mereka terhadap teknologi. Kebanyakan dari mereka yang tertarik akan perkembangan teknologi komunikasi merupakan penduduk dengan usia produktif, yakni usia antara 20 sampai 29 tahun. Menurut data dari BPS tahun 2010, jumlah penduduk usia produktif yang terdapat di Indonesia adalah sebanyak 41, 871, 7 juta jiwa dari total keseluruhan penduduk yakni sebesar 237, 641, 326 juta jiwa (BPS, 2010).

Sebagian dari masyarakat Indonesia, memang sangat tertarik dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan mereka terlebih dengan media internet di dalamnya. Animo masyarakat terhadap media internet sebagai sarana untuk memudahkan kegiatannya sangat besar, tercatat sekitar 63 juta jiwa penduduk Indonesia menjadi pengguna internet di mana 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial (Kemeninfo, 2013). Sejalan dengan perkembangan teknologi, kreativitas manusia pun ikut berkembang. Ladang bisnis jual beli yang dahulu hanya dapat dilakukan di *swalayan, mall*, toko, maupun pasar sekarang dapat dilakukan menggunakan media *online* dengan membuat website penjualan ataupun dengan memanfaatkan media jejaring sosial. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari adanya internet, namun sangat disayangkan dengan begitu banyaknya manfaat yang didapat juga memunculkan kreativitas manusia dalam bentuk yang menyimpang.

Pengamatan peneliti sebagai pengguna internet aktif, menemukan sebuah fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatannya saja, 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.

Penyedia jasa permainan judi *online* memberikan kemudahan bagi para pelaku untuk melakukan transaksi judi. Bersamaan dengan kemajuan zaman, permainan judi *online* pun cukup mengalami perkembangan. Hal tersebut dapat terjadi karena permainan ini memang memberikan kemungkinan keuntungan yang cukup besar apabila memenangkannya serta sangat praktis untuk dilakukan. Selain dikarenakan faktor perkembangan fasilitas yang mendukung, sebenarnya permainan ini juga berdasarkan permainan judi yang sudah sangat melekat dengan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan ini memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat di dalamnya, jika tetap pada *trend* 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. Di Indonesia, judi merupakan salah satu akar budaya yang sangat kental walaupun sifatnya laten karena secara hukum masih bersifat ilegal sebagaimana tertuang dalam UU No 7/1974 Pasal 303 KUHP yang menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Permainan judi *online* merupakan salah satu dari jenis tindakan *cybercrime* sebagaimana tertuang dalam UU ITE No 11/2008 Pasal 27 yang berbunyi bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana.

Sekarang judi pun beralih ketempat yang sedikit lebih elit, karena dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi *online*.

Permainan judi *online* masuk dalam salah satu perilaku penyimpangan sosial yang terdapat di masyarakat, karena pada beberapa kelompok masyarakat menganggap perilaku berjudi merupakan sesuatu yang tidak baik dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Dengan hanya menyebut namanya saja kita dapat menduga bahwa yang disebut

dengan perilaku menyimpang merupakan perilaku yang dilakukan oleh warga masyarakat dan dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan, atau norma sosial yang berlaku. Secara sederhana memang dapat dikatakan bahwa seseorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat minimal disuatu kelompok atau komunitas tertentu perilaku atau tindakan tersebut diluar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, atau norma sosial yang berlaku (Narwoko & Suyanto, 2010: 97-98).

Tindakan atau perilaku menyimpang yang dilakukan oleh seseorang tidak selalu tindak kejahatan besar seperti merampok, korupsi, menganiaya, atau membunuh. Melainkan juga dapat hanya berupa tindakan pelanggaran kecil-kecilan seperti berkelahi, suka meludah sembarangan, berpacaran hingga larut malam, makan dengan tangan kiri, serta berjudi (Narwoko & Suyanto, 2010: 98-99). Perilaku menyimpang tidak selalu merupakan sebuah tindak kejahatan ketika tidak terdapat sebuah peraturan hukum yang mengatur tindakan tersebut. Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh seseorang biasanya dilakukan karena terdapat sesuatu yang membuatnya tertarik serta mereka beranggapan bahwa lebih menguntungkan melakukan sebuah penyimpangan dari pada tidak, selain karena tidak adanya penegakan hukum dan sanksi yang jelas dalam mengatur tindakan atau perilaku tersebut.

Penyimpangan yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*, dapat terjadi karena terdapat sesuatu yang membuat mereka tertarik yakni kemungkinan keuntungan yang akan didapatkan serta mereka merasa akan lebih menguntungkan apabila mereka melakukannya dari pada tidak meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalamnya. Mahasiswa yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa, terpengaruh oleh adanya situs permainan judi *online*.

Mereka yang banyak memenuhi pangsa pasar media internet karena kebutuhan pembelajaran kuliah, interaksi melalui media jejaring sosial, serta tuntutan pergaulan. Membuat keseharian mereka tidak lepas dari internet, membuat mereka mampu dengan mudah menemukan hingga terjerumus akan sebuah penyimpangan dunia *cyber*. Memang tidak dapat dipungkiri, bahwa sesuatu yang menyimpang biasanya menarik bagi sebagian orang baik karena mereka tertarik untuk melakukannya, karena terdapat keuntungan yang mungkin didapatkan atau karena mereka penasaran dan sebatas ingin tahu serta ingin mencobanya saja.

Ketersediaan website judi *online* yang dengan mudah dapat diakses membuat para mahasiswa dapat dengan leluasa mengikuti hingga terlibat dalam permainan judi *online* tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan melalui interaksi dengan teman-teman sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*. Sehingga di sini peneliti tertarik

untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui hal tersebut beserta faktor yang mendasari sehingga mereka terlibat dalam permainan judi *online*, serta dampak yang ditimbulkan setelah dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang antara lain sebagai berikut :

1. Dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Tersediannya website judi *online* sebagai salah satu penyalahgunaan dan dampak negatif dari kemajuan teknologi.
3. Adanya mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online* sebagai pengguna aktif internet.
4. Perilaku menyimpang mahasiswa yang ditujukan dengan adanya mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berbagai kompleksitas permasalahan muncul terkait dengan objek yang akan dikaji. Oleh karena itu, pembatasan masalah perlu dilakukan agar penelitian tidak jauh menyimpang dari topik yang akan dikaji. Hal ini dilakukan agar pembahasan dapat lebih spesifik dan terfokuskan sehingga akan diperoleh suatu kesimpulan yang terarah pada aspek yang akan

diteliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah fenomena judi *online* pada kalangan mahasiswa di Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses mahasiswa terlibat dalam permainan judi *online*?
2. Apa faktor pendorong yang menyebabkan mahasiswa menggunakan jasa permainan judi *online*?
3. Bagaimana dampak yang dirasakan mahasiswa setelah mereka ikut dalam permainan judi *online*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan proses bagaimana mahasiswa dapat mengenal permainan judi *online*.
2. Untuk mengetahui penyebab utama atau faktor yang mendasari mahasiswa ikut dan terlibat dalam permainan judi *online*.
3. Untuk menggambarkan dampak yang diterima mahasiswa setelah mereka ikut dalam permainan judi *online*.



## F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah referensi atau informasi yang berkaitan dengan *cybercrime* khususnya permainan judi *online*.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi atau paling tidak memberikan tambahan literatur bagi penelitian-penelitian relevan lain di masa yang akan datang.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bacaan sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya sosiologi deviasi dan patologi sosial tentang *cybercrime*.

#### b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi, tambahan pengetahuan, serta gambaran mengenai fenomena perjudian *online* pada kalangan mahasiswa.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan bagi masyarakat mengenai permainan judi *online* yang dilakukan oleh mahasiswa. Sehingga jika terdapat anggota keluarga mereka yang masih menempuh pendidikan diperguruan tinggi untuk dapat lebih dikontrol dan diawasi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu menjawab permasalahan yang diteliti serta menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dengan terjun langsung ke dalam objek penelitian melakukan pencarian data sehingga dapat dijadikan bekal untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

