

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori dan Kerangka Pikir

1. Kajian Pustaka

a. Definisi Mahasiswa

Definisi mahasiswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, dalam peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu (Wibowo, 2013: 15). Mahasiswa merupakan setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi. Perguruan tinggi atau universitas dapat menjadi sarana atau tempat untuk seorang individu dalam mengembangkan kemampuan intelektual, kepribadian, khususnya dalam melatih keterampilan verbal dan kuantitatif, berpikir kritis dan moral.

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat. Mahasiswa merupakan satu golongan dari masyarakat yang mempunyai dua sifat, yaitu manusia muda

dan calon intelektual, dan sebagai calon intelektual, mahasiswa harus mampu untuk berpikir kritis terhadap kenyataan sosial, sedangkan sebagai manusia muda, mahasiswa seringkali tidak mengukur resiko yang akan menimpa dirinya (Darmawan. 2013: 10). Jadi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual

b. Tinjauan Perjudian

Masih segar menempel dalam ingatan kita sewaktu masih kecil dahulu, ketika sedang bermain kelereng dengan teman-teman sebaya. Barang siapa yang menang akan mendapat segenggam kelereng, ataupun bertaruh gambar (wayang) pada permainan ‘teplek gambar’ sehingga yang memenangkan permainan mendapatkan semua wayang dari para pemain lain yang kalah. Berbagai macam bentuk permainan anak-anak sebenarnya sudah mengandung unsur perjudian secara kecil-kecilan karena di dalamnya terdapat unsur pertaruhan.

Berbagai macam bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi. Sebenarnya judi sudah mulai marak dikenal di Indonesia sejak lama, di mana kegiatan perjudian ini disamarkan oleh pemerintah sehingga terkesan bahwa itu bukan merupakan sebuah perjudian dan terlihat seperti

sumbangan sosial seperti PORKAS atau SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) sehingga sebagian masyarakat sudah cenderung terbiasa dan seolah-olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar (Simanjuntak, 1981: 352-354).

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia judi atau permainan judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi (KBBI, 1999: 419). Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut. Menurut Kartini Kartono, 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 diketahui hasilnya (Kartono, 2009: 55-58).

Dari penjelasan diatas maka ada tiga unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai tindakan perjudian, yaitu :

- a. Permainan atau perlombaan, yaitu perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk

mengisi waktu senggang guna menghibur hati dan bersifat rekreatif.

- b. Untung-untungan, artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif, kebetulan atau untung-untungan serta faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang bertaruh yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.
- c. Terdapat taruhan, dalam permainan atau pertaruhan ini ada taruhan yang diberlakukan oleh para pihak pemain atau bandar baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan, unsur ini merupakan yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai perjudian atau bukan.

Tertulis dalam undang-undang hukum pidana (KUHP)

Pasal 303 ayat (3), perjudian itu dinyatakan sebagai berikut :

Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya akan tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau penghargaan itu jadi bertambah besar karena kepintaran atau kebiasaan bermain. Yang terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan

perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain (KUHP No 7 Tahun 1974, 2008: 321).

Pada tindakan perjudian terdapat unsur minat dan penghargaan yang disertai dengan unsur ketegangan karena ketidak-pastian untuk menang atau kalah namun masih terdapat kemungkinan untuk menang. Emosi-emosi akan lebih memuncak penuh ketegangan disertai perasaan tidak menentu yang kontradiktif sehingga memunculkan rangsangan atau nafsu untuk terus bermain judi yang dapat memunculkan suatu pola kebiasaan dan menimbulkan rasa ketagihan atau kecanduan bermain judi.

Stanford Wong dan Susan Spector (1996), dalam buku *Gambling Like a Pro*, membagi 5 kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:

1) *Sociable Games*

Dalam *Sociable Games*, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa, atau pun tegang. Walaupun para penjudi selalu ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan

hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, *Baccarat*, *BlackJack*, *Pai Gow Poker*.

2) *Analytical Games*

Analytical games sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian seperti pacuan kuda, *Sports Betting* (sepakbola, balap mobil dan motor).

3) *Games You Can Beat*

Dalam *games you can beat* penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha keras untuk dapat menguasai permainan, dalam kategori ini penjudi menantang kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini

adalah : *Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting.*

4) *Escape from Reality*

Pada permainan *escape from reality*, para pemain yang menjalankan *slot machine* atau *video games* dalam waktu yang cukup lama akan merasa seperti terbawa ke alam lain. Permainan ini bukan hanya menyuguhkan hal-hal yang menarik tetapi juga membuat penjudi terbuai menunggu hasil yang tidak terduga, meski penjudi pada akhirnya selalu mengalami kekalahan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Slot Machines dan Video Games.*

5) *Patience Games*

Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka *patience games* merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Lottery, Keno, Bingo* (Hasanah. 2012: 232-234).

Kemudian untuk memahami bahwa berjudi termasuk dalam perilaku patologis, maka perlu dipahami kadar atau tingkatan dari penjudi tersebut di mana pada dasarnya terdapat tiga tingkatan tipe penjudi, yaitu :

a) *Sosial Gambler*

Penjudi tingkat pertama adalah para penjudi yang masuk dalam kategori 'normal' atau sering kali disebut dengan istilah *sosial gambler*, yaitu penjudi yang sekali-kali pernah ikut membeli lotere, bertaruh dalam pacuan kuda, bertaruh dalam pertandingan bola, permainan kartu atau yang lainnya. Penjudi tipe ini pada umumnya tidak memiliki efek yang negatif terhadap diri sendiri dan komunitasnya, karena mereka pada umumnya masih dapat mengontrol dorongan yang ada pada dirinya. Perjudian bagi mereka dianggap sebagai pengisi waktu atau hiburan semata dan tidak mempertaruhkan sebagian besar pendapatan mereka ke dalam perjudian.

b) *Problem Gambler*

Perjudian tingkat kedua disebut sebagai penjudi 'bermasalah' atau *problem gambler*, yaitu perilaku berjudi yang dapat menyebabkan terganggunya kehidupan pribadi, keluarga, maupun karier meskipun belum ada indikasi mereka mengalami gangguan kejiwaan. Para penjudi jenis ini

seringkali melakukan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah kehidupan.

c) *Pathological Gambler*

Penjudi pada tingkat ketiga ini disebut sebagai *pathologis* atau *pathological gambler*. Ciri-ciri penjudi tipe ini adalah ketidmampuannya melepaskan diri dari dorongan-dorongan untuk berjudi. Mereka sangat terobsesi untuk berjudi dan secara terus menerus terjadi peningkatan frekuensi berjudi serta jumlah taruhan tanpa dapat mempertimbangkan akibat-akibat negatif yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut baik terhadap diri sendiri, keluarga, karier, maupun dengan lingkungan sekitarnya (Kartono, 2009: 59-63).

c. **Tinjauan Judi *Online***

Pada dasarnya judi *online* sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah-menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan, namun yang membedakan judi *online* dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *online*. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi *online* juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian *online*

yang banyak tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan kemudahan dengan berbagai macam model permainan judi di dalamnya seperti situs IBCbet.com, SBObet.com, Bwin.com dan lain sebagainya.

Model taruhan atau cara untuk dapat memasang uang yang akan dipertaruhkan dalam permainan judi *online* juga berbeda dengan permainan judi yang lain. Jika dalam permainan judi lain seperti judi kartu dan sabung ayam, uang taruhan dengan nominal uang yang telah mereka sepakati sebelumnya langsung dipasang pada saat itu juga tanpa melalui sebuah tahapan atau perantara sehingga pihak yang menang akan langsung mendapat uang taruhan.

Berbeda dengan judi kartu dan sabung ayam, dalam permainan judi *online* pelaku terlebih dahulu harus melakukan transfer uang yang akan dipertaruhkan melalui rekening bank yang telah ditentukan oleh pihak penyedia jasa judi *online* dengan minimal uang yang telah ditentukan. Sebelum melakukan transfer uang terlebih dahulu harus memberitahukan kepada master agen yakni pihak yang menerima uang transfer taruhan dengan terlebih dahulu *login* atau masuk ke dalam situs master agen dengan memasukan *user name* dan *password* pribadi yang mereka miliki. Barulah setelah itu mereka dapat melakukan transfer uang taruhan kepada pihak penyedia jasa judi *online* yang kemudian uang

tersebut akan masuk ke dalam akun judi pribadi dan dapat digunakan untuk memasang taruhan dalam permainan judi *online* tersebut.

Jenis permainan yang ditawarkan dalam situs judi *online* bermacam-macam seperti permainan poker, *sicbo*, *roulet*, dan juga pertandingan olah raga seperti sepak bola, tenis, basket, dan lain sebagainya. Model pemasangan taruhan dalam permainan judi *online* khususnya dalam pertandingan sepak bola juga bermacam-macam seperti sistem taruhan menang-kalah-seri, tebak skor, taruhan dengan *voor*, serta bola jalan. Kalah-menang-seri adalah model taruhan yang dilakukan beberapa saat sebelum *kick off* dimulai di mana para petaruh harus sudah memasang uang taruhan mereka, sedangkan model taruhan tebak skor adalah taruhan menebak hasil akhir skor pertandingan yang dimainkan. Untuk sistem bola jalan adalah model taruhan yang dapat dilakukan ketika dan selama pertandingan itu berlangsung, sedangkan untuk model taruhan *voor* terdapat beberapa sistem seperti:

1. *Voor* 1/4

Pada model ini keuntungan uang untuk hasil seri yang diberikan kepada suatu tim, misalnya uang taruhan yang dipasang sebesar Rp. 500.000 pada pertandingan Brazil vs Indonesia dan Indonesia di berikan *voor* 1/4. Ternyata hasil akhir dari pertandingan tersebut seri, maka apabila kita

memasang taruhan untuk Brazil kita kalah 1/2 dari uang taruhan kita yakni sebesar Rp250.000.

2. *Voor 1/2*

Pada taruhan ini hasil akhir pertandingan baik menang, kalah, atau seri uang taruhan akan didapat dengan penuh, misalnya pada pertandingan Inggris vs Jepang di mana Jepang diberikan *voor 1/2* dengan uang taruhan sebesar Rp 100.000. Apabila Inggris menang dengan skor 1-0 maka pihak yang memasang taruhan untuk Inggris akan mendapatkan uang taruhan penuh yakni sebesar RP. 100.00, namun apabila Jepang mampu menahan imbang atau seri bahkan mengalahkan Inggris maka pihak yang memasang taruhan untuk Jepang akan memenangkan penuh uang taruhan sebesar Rp. 100.000.

3. *Voor 3/4*

Pada taruhan ini apabila hasil pertandingan berakhir dengan selisih 1 gol maka akan diperoleh 1/2 dari uang taruhan, misalnya uang taruhan sebesar Rp. 300.000 dalam pertandingan Italia vs Australia dengan kemenangan 1-0 untuk Italia, maka pihak yang memasang taruhan untuk Italia akan memenangkan setengah dari jumlah uang taruhan yakni sebesar RP. 150.00, jika menang 2-0 maka akan mendapat semua uang taruhan. Sebaliknya apabila hasil pertandingan adalah seri maka pihak yang memasang taruhan untuk Australia akan mendapat

kemenangan dengan uang sebesar yang dipertaruhkan yakni Rp. 300.000

4. *Voor* 1

Adalah kemenangan dengan selisih 2 gol untuk tim yang memberikan *voor*, misalnya uang taruhan Rp 200.000 pada pertandingan Perancis vs Mesir dengan hasil akhir pertandingan 1-0 untuk kemenangan Perancis maka artinya taruhan berakhir seri atau tidak ada pihak yang kalah dan menang. Tetapi apabila hasil pertandingan berakhir dengan skor 2-0 atau selisih dua gol atau lebih untuk kemenangan Perancis maka pihak yang memasang taruhan untuk Perancis akan menang penuh sebesar Rp 200.000. Sebaliknya untuk pihak yang memasang taruhan untuk Mesir apabila hasil pertandingan berakhir seri maka ia akan mendapat uang kemenangan penuh sebesar Rp. 200.000.

Setelah mereka memasang uang taruhan dengan minimal uang sebesar Rp. 25.000, Apabila mereka memenangkan taruhan dalam permainan judi *online* tersebut baik dengan sistem menang-seri-kalah, tebak skor, bola jalan, maupun *voor*, maka mereka akan mendapatkan uang taruhan sesuai dengan kelipatan uang yang mereka pasang tergantung pada sistem taruhan yang diambil dan secara otomatis langsung masuk ke dalam rekening pribadi mereka yang tadi digunakan untuk mentransfer uang deposit kepada *master* agen. Uang dari hasil kemenangan dalam permainan judi *online*

tersebut dapat diambil melalui ATM (Angsuran Tunai Mandiri) secara langsung selama 24 jam sehari, jadi tidak ada batasan waktu untuk mengambil uang hasil taruhan tersebut.

d. Perilaku Menyimpang

Apabila berbicara mengenai penyimpangan, maka perhatian akan tertuju terhadap perilaku yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh masyarakat. Tindakan atau perilaku yang dianggap menyimpang sendiri sebenarnya sangat beragam, Hal ini tergantung dari siapa yang menentukan perilaku tersebut serta di mana tempat perilaku tersebut terjadi. Ketika suatu perilaku dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu kelompok masyarakat, maka perilaku tersebut akan dianggap sebagai sesuatu yang menyimpang. Norma, pada hakikatnya merupakan sebuah rumusan pandangan mengenai perilaku yang seharusnya dilakukan atau yang seharusnya tidak dilakukan (Siahaan, 2009: 9).

Apa yang dianggap menyimpang terkadang hanyalah sebuah mode atau kebiasaan baru, karena ketika perilaku atau tindakan tersebut baru terjadi memang akan dianggap menyimpang dari nilai, norma, dan kebiasaan yang terdapat pada masyarakat. Namun, dalam perkembangannya anggapan tersebut dapat berubah seiring dengan semakin banyaknya orang yang melakukan tindakan atau perilaku tersebut. Tidak semua anggota masyarakat dapat dengan mudah dianggap menyimpang, beberapa diantaranya melakukan tindakan tersebut karena berbagai alasan.

Meskipun seseorang melakukan sebuah perilaku yang dianggap menyimpang, tetapi ketika perilaku tersebut dilakukan oleh orang lain belum tentu mendapat pandangan yang sama. Hal ini dapat terjadi akibat dari adanya reaksi yang diberikan atas perilaku menyimpang yang dilakukan berbeda-beda terhadap individu yang berbeda. Misalnya kebiasaan berjudi yang dilakukan oleh masyarakat etnis tertentu, bagi mereka berjudi merupakan sebuah tradisi yang dilakukan untuk menyatukan anggota keluarga atau masyarakat sehingga dianggap bukan merupakan sebuah penyimpangan.

Anggota masyarakat yang mempunyai status sosial tinggi jika berperilaku menyimpang sering mendapat reaksi yang berbeda. Padahal pada masa sekarang ini, banyak masyarakat yang kaya dan terhormat melakukan sebuah penyimpangan dan pelanggaran hukum. Ketika mereka melakukan hal tersebut, mereka tidak terkena cap sebagai pelaku penyimpangan serta lolos dari jeratan hukum. Semisal dalam kaitanya dengan perjudian, apabila masyarakat kelas bawah melakukan permainan judi seperti judi kartu remi maka hal tersebut akan dianggap sebagai sebuah pelanggaran, tetapi apabila hal tersebut dilakukan oleh masyarakat kelas atas maka hal tersebut akan dianggap sebagai hal yang biasa saja dan bukan merupakan sebuah pelanggaran. Oleh karena itu, secara tidak langsung terjadi sebuah diskriminasi dalam menentukan seseorang sebagai pelaku penyimpangan (Siahaan, 2009: 10).

Dalam menentukan suatu tindakan atau perilaku termasuk kedalam tindakan menyimpang atau tidak serta kondisi yang dianggap sebagai sebuah penyimpangan, terdapat empat sudut pandang yang dapat digunakan untuk menjadi kategori tersebut. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut dari keempat sudut pandang berikut:

1) Pandangan Statistik

Menurut pandangan ini, penyimpangan bukanlah perilaku rata-rata atau yang banyak terjadi. Namun sebaliknya, penyimpangan adalah perilaku yang sangat jarang terjadi atau secara sederhana dapat dikatakan sebagai hal yang luar biasa. Pandangan ini mengasumsikan semua perilaku adalah benar, penyimpangan menunjukkan pada perilaku yang secara statistik berbeda dari perilaku kebanyakan orang. Jadi bukan pada benar atau salah, baik atau buruk, tetapi lebih pada kecenderungan angka statistik semata yang jarang terjadi.

2) Pandangan Absolutisme

Pandangan ini mengasumsikan bahwa masyarakat memiliki aturan dan dasar yang jelas dan anggotanya sepakat tentang perilaku yang dianggap menyimpang karena acuan perilaku normal diterima secara luas. Penyimpangan secara universal dianggap sebagai kegagalan penyesuaian diri individu terlepas dari perbedaan norma budaya dan subbudayanya. Pandangan ini beranggapan bahwa penyimpangan tetaplah penyimpangan yang terjadi karena keadaan saki medis, kejahatan, dan sakit jiwa.

3) Pandangan Reaktivis

Para reaktivis melihat penyimpangan sebagai perilaku atau kondisi yang dilabelkan menyimpang oleh orang lain. Penyimpangan adalah cap yang diberikan terhadap seseorang yang perilakunya telah dicap sebagai penyimpangan oleh orang lain. Para reaktivis mencoba mendefinisikan penyimpangan secara sosial, interaksi antara penyimpangan dan masyarakat sebagai agen pengendali sosial dan konsekuensi dari interaksi tersebut. Mereka menganggap bahwa perilaku menyimpang atau tidak menyimpang tergantung pada reaksi masyarakat yang menyaksikan perilaku tersebut.

4) Pandangan Normatif

Menurut pandangan ini penyimpangan adalah pelanggaran terhadap norma yang telah menjadi standar penting. Pelanggaran norma sering digambarkan sebagai reaksi atau sanksi dari pengendalian sosial. Sanksi merupakan wujud tekanan dari masyarakat agar individu mematuhi norma di mana norma tidak muncul begitu saja di dalam masyarakat melainkan norma tercipta, dijaga, dan disebarluaskan dari satu orang dengan orang lain dalam bermasyarakat, atau dibuat oleh satu orang kemudian diterapkan pada banyak orang. Lebih jauh lagi, norma dan penyimpangan berhubungan langsung dengan struktur masyarakat. Hal ini dikarenakan norma dimiliki oleh masing-masing kelompok kecil dalam masyarakat.

e. Tinjauan Kejahatan Mayantara (*Cyber Crime*)

Teknologi merupakan salah satu produk dari *modernitas* yang telah mengalami kemajuan begitu pesat. Pada penghujung abad ke-20 telah diketemukan beberapa karya di bidang teknologi di mana salah satunya adalah internet. Kehadiran internet memberikan dampak yang luar biasa terhadap manusia. Pada awalnya, teknologi khususnya internet merupakan sesuatu yang bersifat netral. Maksudnya di sini bahwa teknologi itu bebas nilai, tidak dapat dilekati sifat baik maupun sifat jahat. Akan tetapi pada perkembangannya, ternyata internet membawa sisi negatif dengan membuka peluang munculnya pihak-pihak untuk menyalahgunakannya. Kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan internet sering disebut dengan istilah *cybercrime*.

Kejahatan dunia maya atau yang sering disebut dengan istilah *cybercrime* adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet. *Cybercrime* dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dengan korban kejahatan.

Dalam beberapa literatur, *cybercrime* sering diidentikan dengan *computer crime*. Menurut Indra Safitri (1999), kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan pada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas keamanan dari sebuah informasi yang disampaikan serta diakses oleh pelanggan internet. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Ari Juliano Gama (2000) yang menyatakan bahwa *cybercrime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operasinya yang dilakukan sebagai dampak negatif adanya aplikasi internet.

Berdasarkan laporan kongres PBB X/2000 dinyatakan bahwa *cybercrime* atau *computer-related crime* mencakup keseluruhan bentuk baru dari kejahatan yang ditujukan pada komputer, jaringan komputer, dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang sekarang dilakukan dengan menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer (Arief, 2003: 259).

Cybercrime merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan konvensional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer. Kejahatan tersebut dibedakan menjadi dua kategori yakni *cybercrime* dalam

arti sempit dan *cybercrime* dalam arti luas. *Cybercrime* dalam arti sempit adalah kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan *cybercrime* dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana komputer (Widodo, 2013: 12).

Sesungguhnya masih banyak terdapat perbedaan di antara para ahli dalam mendefinisikan dan mengklasifikasikan kejahatan komputer atau *cybercrime*, namun dari beberapa pengertian dan klasifikasi para ahli terdapat kesamaan dalam beberapa hal. Untuk memudahkan klasifikasi *cybercrime* tersebut, maka dari klasifikasi beberapa ahli dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang atau wilayah *cyber (cyber space)*, sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku terhadapnya.
- 2) Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apapun yang terhubung dengan internet.
- 3) Perbuatan tersebut menyebabkan kerugian material maupun immaterial.
- 4) Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan *internet* beserta aplikasinya
- 5) Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional atau melintasi batas negara (Wahid dan Labib, 2005: 76).

Cybercrime adalah setiap aktifitas seseorang maupun sekelompok orang yang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan kejahatan dan komputer sebagai sarana kejahatan. Salah satu bentuk nyata dari *cybercrime* adalah judi *online*, seiring dengan berkembangnya internet membawa konsekuensi terhadap terbukanya kebebasan berekspresi di dunia maya. Dalam hal transaksi judi pun demikian, payung hukum tentang kejahatan di dunia maya juga masih sedikit terlebih lagi mengenai transaksi elektronik khususnya di Indonesia yang juga masih lemah dalam penegakan hukumnya, sebab jika mengadili pelaku *cybercrime* khususnya judi *online* masih terjadi kebingungan dasar hukum mana yang akan digunakan. Sehingga yang terjadi di berbagai tempat sekarang ini banyak muncul agen-agen judi yang memanfaatkan penggunaan internet, seperti situs judi *online* dengan alamat cibetlink.com, homebet88.com, indosbobet.com, dan dewapoker.com yang merupakan agen judi *online* asal Indonesia.

Bahkan terdapat beberapa situs judi *online* yang berasal dari luar negeri dan dilindungi oleh negara asal pengembang situs tersebut seperti SBOBET.com, 368bet.com dari Amerika Serikat, IBCBET.com dari Philipina, serta bet365.com, dan williamhill.com yang berasal dari Inggris. Mereka adalah situs bandar judi *online go public* besar di dunia yang di *backing* atau dilegalkan oleh negara asal situs tersebut di mana negara yang

memberikan *backing* adalah negara maju yang jauh memiliki kemajuan dalam hal teknologi informasi dan komunikasi di dunia maya.

Permainan judi *online* masuk kedalam salah satu bentuk *cybercrime* karena pelakunya menguasai penggunaan internet dan perbuatannya sering melintasi batas negara, selain itu permainan judi *online* juga tidak dapat di pastikan yuridiksi negara mana yang berlaku. Situs judi *online* yang terus berkembang dapat membahayakan masyarakat dan generasi muda, sehingga kemudian pemerintah Indonesia mengesahkan UU ITE untuk dijadikan pertimbangan dalam menangani kasus hukum di dunia maya.

2. Kajian Teori

a. Teori Interaksi

Manusia merupakan makhluk sosial, di mana sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat menjalani hidupnya secara sendiri tanpa bantuan manusia lain sehingga manusia memiliki ketergantungan terhadap manusia lain. Ketergantungan ini kemudian menyebabkan manusia melakukan interaksi dengan sesama manusia, agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Dari interaksi inilah kemudian lahir sebuah konsepsi kehidupan kolektif yang disebut sebagai masyarakat. Masyarakat merupakan kumpulan dari manusia yang hidup pada suatu tempat yang sama.

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi tidak akan mungkin ada suatu kehidupan bersama. Bertemunya satu individu dengan individu lain secara badaniah saja tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Interaksi sosial adalah proses di mana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain.

Banyak ahli sosiologi sepakat bahwa interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Max Weber melihat kenyataan sosial sebagai sesuatu yang didasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosial. Ketika berinteraksi, seseorang atau kelompok sebenarnya tengah berusaha atau belajar bagaimana memahami tindakan sosial orang atau kelompok lain (Narwoko dan Suyanto, 2010: 20).

Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial, karena interaksi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang dengan kelompok manusia. Interaksi sosial juga dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk hubungan yang dibangun antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat di mana

interaksi juga merupakan sebuah proses sosial yang secara sengaja dibentuk untuk memenuhi kebutuhan sosial (Soekanto, 2006: 55).

Secara teoritis sekurang-kurangnya terdapat dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata bergantung dari tindakan, tetapi juga bergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek terpenting dari komunikasi adalah apabila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perikelakuan orang lain (Narwoko dan Suyanto, 2010: 16).

Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada pelbagai faktor seperti imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut bisa bergerak sendiri-sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung. Apabila ditinjau secara lebih mendalam khususnya pada faktor imitasi, mempunyai peran yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku, namun imitasi juga memungkinkan terjadinya hal-hal negatif seperti tindakan-tindakan yang menyimpang apabila imitasi yang didapat dari proses interaksi sosial tersebut meniru tindakan atau perilaku yang melanggar nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat (Soekanto, 2006: 57-58).

Dalam perjalanannya mahasiswa mengenal hingga mereka ikut terlibat dalam permainan judi *online* pasti melalui sebuah tahapan, di mana tahapan tersebut terjadi karena adanya sebuah proses interaksi sosial yang terjadi. Dalam interaksi sosial tersebut baik disadari maupun tidak, terjadi suatu usaha untuk belajar bagaimana memahami tindakan sosial yang dilakukan oleh kelompok, individu, maupun pihak lain agar ia dapat memahami maksud dari apa yang disampaikan. Proses interaksi ini kemudian dilanjutkan dengan adanya imitasi, sugesti, dan identifikasi dari pihak pertama kepada pihak kedua terhadap tindakan, kebiasaan, dan perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan. Di sinilah teori interaksi akan digunakan dalam penelitian ini, yakni untuk mengkaji bagaimana proses interaksi yang terjadi sehingga mahasiswa mengenal akan permainan judi *online*.

b. Teori Belajar atau *Differential Association*

Segala sesuatu dalam kehidupan pasti akan melalui sebuah proses, begitu juga dengan penyimpangan. Untuk menjadi penyimpang seseorang akan melalui sebuah proses atau tahapan, seseorang tidak menjadi penyimpang hanya dengan melakukan suatu perbuatan yang menyimpang saja. Pada dasarnya setiap perilaku dapat dikatakan sebagai penyimpangan apabila perilaku tersebut melanggar norma yang dianut masyarakat pada umumnya. Penyimpangan bukanlah sebuah perilaku yang unik, melainkan

hanya sebuah perilaku yang melanggar suatu norma dalam masyarakat.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penyimpangan memiliki sifat relatif, karena secara sederhana suatu perilaku dapat dikatakan menyimpang apabila menurut anggapan besar sebagian masyarakat minimal di suatu kelompok masyarakat atau komunitas tertentu perilaku atau tindakan tersebut dianggap berada di luar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai dan norma sosial yang berlaku.

Secara normatif, definisi perilaku menyimpang adalah tindakan atau perilaku yang menyimpang dari norma-norma, di mana tindakan-tindakan tersebut tidak disetujui atau dianggap tercela dan akan mendapatkan sanksi negatif dari masyarakat (Narwoko dan Suyanto, 2007: 106). Penyimpangan juga disebut sebagai deviasi. Deviasi atau penyimpangan diartikan sebagai tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata dari rakyat kebanyakan (populasi) (Kartono, 2009: 11).

Pemahaman tentang bagaimana seseorang atau sekelompok orang dapat berperilaku menyimpang dapat dipelajari dari berbagai perspektif teoritis, di mana paling tidak terdapat dua perspektif yang dapat digunakan untuk memahami perilaku menyimpang yakni melalui teori perspektif individualistik dan teori-teori sosiologi.

Teori individualistik berusaha mencari penjelasan tentang perilaku menyimpang melalui kondisi yang secara unik memengaruhi individu, sedangkan teori sosiologi berupaya menggali kondisi-kondisi sosial yang mendasari sehingga terjadi sebuah penyimpangan.

Salah satu teori yang berlandaskan sosiologis adalah teori belajar atau sosialisasi yang dikemukakan oleh Edwin H. Shuterland. Teori ini menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, menurut Shuterland penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau dari teman-teman sebaya yang menyimpang.

Apabila dijabarkan, maka dapat terlihat bahwa Shuterland melalui teorinya berpendapat bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan dan bukan juga hasil dari intelegensi yang rendah atau karena kerusakan otak. Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh seseorang, dipelajari ketika terjadi interaksi dengan individu-individu lain dalam proses komunikasi.

Ketika melakukan interaksi, maka terdapat hubungan antara individu dengan kelompok yang erat atau intim. Proses

mempelajari perilaku menyimpang pada setiap individu berbeda, tergantung pada frekuensi, durasi, prioritas, dan intensitas masing-masing, namun dalam proses belajar tersebut melibatkan semua mekanisme yang berlaku di dalam setiap proses belajar. Ini artinya tidak terdapat proses belajar yang instan dan unik untuk memperoleh cara-cara berperilaku menyimpang melainkan melalui tahapan-tahapan dalam proses belajar tersebut (Narwoko dan Suyanto, 2007: 112-114).

Tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan mereka ikut terlibat dalam permainan judi *online* dapat dikatakan sebagai perilaku atau tindakan menyimpang. Tindakan menyimpang yang dilakukan oleh para mahasiswa ini terjadi karena adanya proses belajar yang dilakukan oleh mereka. Proses belajar ini dapat terjadi karena adanya keinginan dari individu yakni mahasiswa untuk mengetahui atau agar mereka dapat melakukan apa yang menurut mereka menarik sehingga mereka dapat melakukan hal tersebut. Dalam penelitian ini, teori belajar atau *differential association* akan digunakan untuk mengkaji proses penyimpangan yang terjadi sehingga mahasiswa terlibat dalam permainan judi *online*.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dengan berbagai kajiannya akan menjadi masukan untuk melengkapi penelitian ini. Penelitian relevan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha Dwi Saputra, mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta tentang Judi Sepak Bola di Turnamen Komite Nasional Pemuda Indonesia Cup Kecamatan Banjarharjo, Kabupaten Brebes. Penelitian ini mengkaji tentang faktor yang menyebabkan munculnya perjudian di turnamen KNPI CUP, serta untuk mengetahui reaksi dari masyarakat sekitar terhadap perjudian tersebut. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, penelitian ini menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*).

Hasil penelitian ini adalah faktor yang mendasari munculnya perjudian di turnamen KNPI CUP yakni adanya kontrol sosial dari masyarakat yang longgar sehingga memungkinkan munculnya tindakan perjudian tersebut, sedangkan reaksi masyarakat sekitar terhadap adanya perjudian tersebut cenderung acuh sambil melindungi diri dan keluarga mereka supaya tidak terlibat dalam perjudian dan melemparnya kepihak yang dianggap lebih bertanggung jawab untuk mengatasi masalah perjudian tersebut.

Dari deskripsi hasil penelitian yang relevan ini, dapat diketahui bahwa penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya yaitu sama-sama meneliti tentang tindakan perjudian, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha Dwi Saputra adalah masyarakat yang terlibat dalam judi di turnamen KNPI CUP yang

terletak di Kecamatan Banjarharjo, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* di Kota Yogyakarta.

2. Penelitian yang dilakukan Hengky Adin Rivai mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta. Tentang Fenomena Perempuan Pekerja Seks Komersial Dengan Menggunakan Aplikasi Chatting Internet Relay Chat mIRC di Yogyakarta. Penelitian ini mengkaji tentang faktor-faktor yang mendorong munculnya praktik prostitusi di mIRC yang dilakukan oleh pekerja seks komersial, selain itu juga untuk mendeskripsikan proses transaksi seks yang dilakukan oleh perempuan pekerja seks komersial dengan memanfaatkan mIRC. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik *snowball sampling*.

Hasil dari penelitian ini adalah kemunculan pekerja seks yang menggunakan mIRC disebabkan karena beberapa faktor yakni keamanan dan privasi karena identitas mereka sebagai pekerja seks kecil kemungkin diketahui keluarga, kemudahan karena hanya menggunakan internet mereka bisa menawarkan jasa pelayanan seks, dan keuntungan karena mereka secara langsung bertransaksi dengan calon pelanggan tanpa melalui perantara sehingga uang yang diperoleh hanya untuk diri mereka sendiri.

Dari deskripsi hasil penelitian yang relevan, dapat diketahui bahwa penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan

penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya yaitu sama-sama meneliti tentang penyalahgunaan atau dampak negatif dari adanya jaringan *internet*, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis dari penyalahgunaan jaringan *internet* tersebut, jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Hengky Adin Rivai adalah pekerja seks komersial melalui aplikasi *chatting internet*, sedangkan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan adalah adanya judi *online* dalam bentuk website.

C. Kerangka Pikir

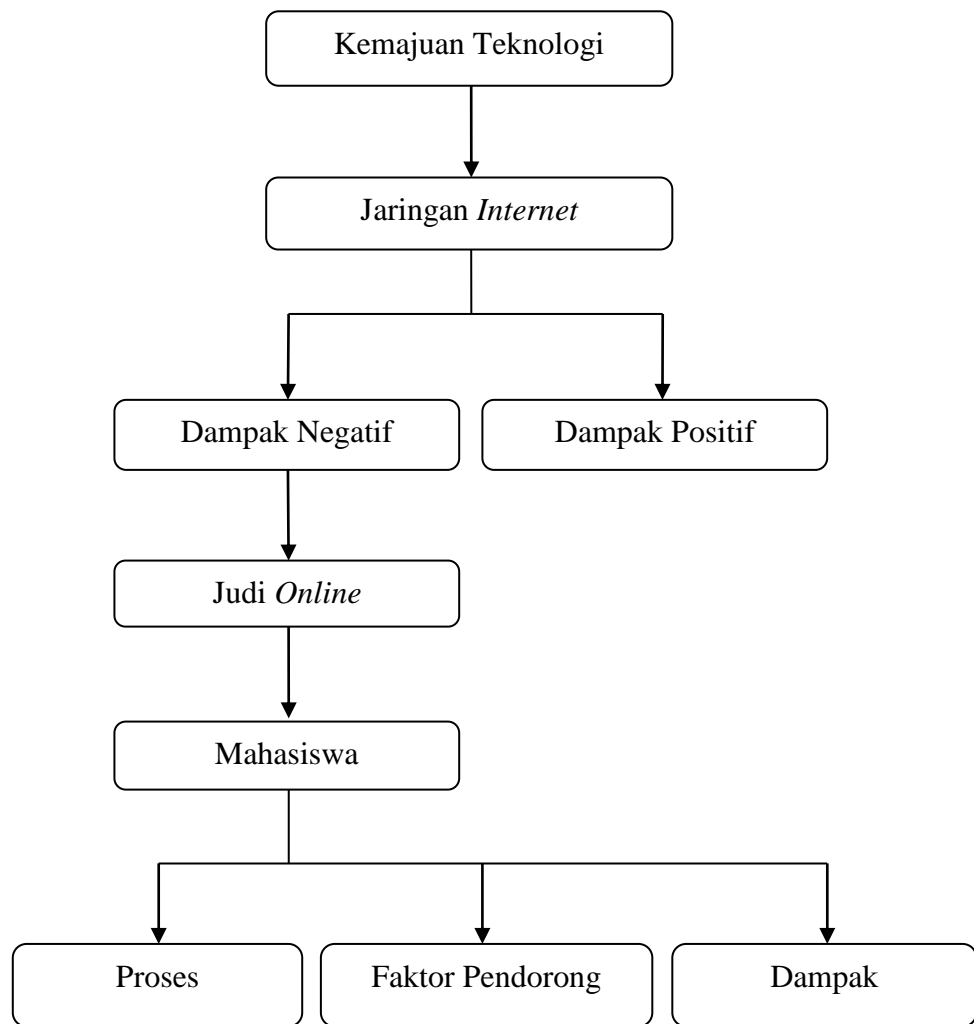
Dalam penelitian ini dikembangkan suatu konsep atau kerangka pikir dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Dengan adanya kerangka pikir ini maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian akan lebih terarah karena telah terkonsep secara jelas.

Kerangka pikir yang menjadi garis besar dalam penelitian ini adalah judi *online* pada kalangan mahasiswa. Beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan pesat, hampir dalam segala bidang terjamah akan perkembangan teknologi tersebut. Munculnya berbagai penemuan baru memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bidang komunikasi dengan diketemukannya internet yang memberikan dampak yang cukup besar. Dengan adanya internet bukan hanya memberikan manfaat terhadap kehidupan manusia, namun juga memunculkan dampak negatif yang tidak

dapat dihindari. Salah satu dampak negatif yang muncul dari adanya internet adalah muncul website permainan judi *online*.

Mahasiswa sebagai salah satu pengguna internet aktif, juga ikut terpengaruh dari adanya dampak negatif internet tersebut. Dampak negatif dari adanya internet yang berpengaruh terhadap mahasiswa ditunjukkan dengan adanya keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online*. Yogyakarta sebagai daerah yang terkenal dengan sebutan ‘kota pelajar’ di mana terdapat banyak Universitas yang menjadi tujuan pelajar untuk melanjutkan jenjang pendidikan ke Perguruan Tinggi, dengan banyaknya mahasiswa yang terdapat di Kota Yogyakarta dan posisi mereka sebagai pengguna internet aktif memperbesar peluang mereka untuk terlibat dalam permainan judi *online*.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana proses mahasiswa mengenal permainan judi *online*, faktor pendorong yang menyebabkan mereka tertarik untuk ikut dalam permainan judi *online*, serta dampak yang dirasakan setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*.



Bagan 1. Kerangka Pikir