

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi serta informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hampir disemua penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari setiap manusia. perkembangan teknologi dan komunikasi kemudian melahirkan berbagai penemuan baru yang memiliki keunggulan tersendiri, seperti telepon pintar tablet, laptop dan juga internet yang akan semakin menarik minat masyarakat untuk menggunakannya, sehingga meningkatkan minat masyarakat terhadap teknologi, perkembangan teknologi komunikasi mayoritasnya adalah penduduk usia produksi, antara 20 sampai 29 tahun. Berdasarkan data BPS 2010, penduduk yang usianya subur di Indonesia berjumlah 41.871.17juta atau 237.641 jta (BPS,2010).

Kemajuan zaman juga membawa dampak terhadap terbukannya pintu kebebasan berekpresi dan juga berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk disunia maya. Dalam hal transaksi pun demikian, seakan tidak ada batsannya seiring dengan teknologi digital yang saat ini semakin canggih. Salah satunya yaitu internet yang mana adaah media dari modernisasi yang telah melakukan hamper segala sesuatu dalam kehidupan orang secara praktis. Termasuk kejahatan yang terjadi didunia maya juga semakin besar dengan meraneka jenis kejahatan modus, sementara itu tindakan hukum tentang kejahatan diduniamaya masih kurang ditegaskan, apalagi mengenai transaksi elektronik, barang dan lainnya yang berada di situs-situs internet pada saat ini. Banyak sekali kejahatan yang menggunakan teknologi informasi sebagai fasilitas dan sasaran, contohnya pencurian account, pemalsuan, penipuan, pornografi, perjudian dan juga masih banyak lagi tindakan kriminal yang bisa dilakukan secara mudah melalui situs-situs internet yang terdapat pada perkembangan zaman pada saat ini. Salah saatu pemanfaat media internet yang akan dibahas secara rinci dan deskriptif adalah tindakan perjudian melalui situs internet atau perjudian online.

Perjudian adalah taruhan dari uang atau barang dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk melipat gandakan uang tambahan atau juga berupa barang

materi yang telah dipertaruhkan. Dikatakan perjudian sebagai pemain judi yaitu dengan memilih satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang dari taruhan mereka yang kalah. Adapun jumlah taruhan maupun peraturan permainannya tentu saja sudah ditetapkan sebelum taruhan dimulai (Rasyid,2017)

Sekarang ini banyak masyarakat yang menerima judi sebagai salah satu di antara jalan keluar untuk mencapai suatu tujuan yang dikehendaki. Misalnya ingin kaya secara cepat dan mendapatkan hasil sebanyak-banyaknya dengan tenaga dan biaya yang cukup ringan. Ada juga pandangan lain yang berpendapat dan cenderung cara berfikir terhadap judi hanya ditinjau semata-mata dari segi ekonomi saja, sehingga menganggap judi sebagai kebutuhan dan dapat diterima guna memenuhi kebutuhan ekonominya, dengan demikian mereka cenderung untuk menggunakan filsafah menghalalkan segala cara. Dengan berfikir dari segi ekonomi memang tepat sekali untuk mempercepat masuknya dana, dengan waktu yang relative singkat, dengan berjudi uang akan mengalir dengan gampang.

Dari hal diatas bahwa perjudian adalah perilaku yang melibatkan adanya resiko kehilangan sesuatu yang berharga dan melibatkan interaksi sosial serta adanya unsur kebebasan untuk memilih apakah akan mengambil resiko tersebut atau tidak. Perjudian sekarang ini tidak hanya dilakukan secara tersembunyi dan dengan proses yang sangat sulit, dengan tersediannya perjudian online di beberapa situs internet serta banyaknya pilihan permainan dan triknya yang sangat mudah untuk dilakukan. Selain itu, kegiatan perjudian online tersebut dapat dilakukan dengan praktis, aman dan nyaman dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa ada rasa kekhawatiran terhadap oknum pihak berwajib, karena hukum tentang kriminal di jejaring sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal.

Tempat dan sarana yang memanfaatkan jaringan internet, hal ini yang merupakan sebagai adanya perjudian online dimana pelaku dapat melaksanakan berjudi atau bermain kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan situs-situs perjudian yang tersedia di jejaring internet dengan menawarkan kemudahan dengan

berbagai macam model permainan judi didalamnya, seperti judi poker online, tegel. Dan qiu-qiu.

Situs-situs perjudian online sudah mulai menargetkan banyak para remaja umumnya, karena lebih mudah untuk memikat mereka dengan hadiah gratis dan diskon. Perjudian online melibatkan transfer dana online yang memerlukan pertukaran informasi melalui internet. Dan para pengguna dengan mudahnya mengakses penggunaan dari situs-situs web perjudian online tersebut.

Terlebih khususnya pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura banyak yang telah terlibat dalam permainan judi online. 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 (Dermawon, 2013)

Menurut Sarwono (1978) mahasiswa merupakan setiap orang atau individu yang secara resmi telah terdaftar untuk mengikuti pembelajaran di perguruan tinggi negeri maupun swasta dengan batas usia sekitar 17-30 tahun. Mahasiswa adalah suatu kelompok yang ada dalam suatu masyarakat untuk memperoleh status karena memiliki ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa merupakan satu golongan dari masyarakat yang mempunyai dua sifat, yaitu manusia muda dan calon intelektual. Sebagai calon intelektual, mahasiswa harus mampu untuk berpikir kritis terhadap kenyataan sosial, sedangkan manusia muda, mahasiswa sering kali tidak mengukur resiko yang akan menimpa dirinya. Kewajiban yang paling penting bagi mahasiswa adalah belajar. Belajar adalah syarat mutlak untuk mencapai tujuan ilmiah. Jadi dapat digaris bawahi bahwa mahasiswa adalah status yang disandingkan oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual dan siap mengabdikan apa yang diperoleh dari perguruan tinggi pada masyarakatnya, serta ilmu kesosialnya untuk mewujudkan masyarakat yang sejahtera dan lebih baik lagi.

Hasil observasi terkait dengan aktivitas penggunaan internet pada sebagian mahasiswa diantaranya adalah pencarian informasi melalui penelusuran di web-web tertentu. Dan salah satu fungsi utama dari internet itu sendiri bagi mahasiswa adalah sebagai suatu sumber informasi ilmu pengetahuan (informasi ilmiah) untuk menunjang bagian akademiknya, diantaranya membantu menyelesaikan semua tugas- tugas perkuliahan dan melengkapi sebagian materi yang diperlukan yang ada diperkuliahan. Kemampuan yang ada pada internet untuk menyediakan akses yang cepat terhadap beragam berita, jurnal, serta artikel ilmiah dan databes lainnya sehingga menjadikan Internet sebagai sumber dari informasi yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat.

Namun, dengan terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi online adalah salah satu permasalahan yang besar karena hal tersebut akan sangat mengganggu fungsi sosial mahasiswa sebagai mahasiswa yang kritis, aktif dan juga sebagai calon intelektual muda. Hal tersebut terjadi karena salah satu kurangnya pengawasan orang tua karena berada dalam tanah perantauan, serta lingkungan teman yang mana awalnya perjudian online hanya dilakukan oleh beberapa orang saja namun semakin menyebar luas karena pemain judi online menunjukkan keuntungan yang diperoleh dan sistem carannya yang sangat praktis, akhirnya sebagian temannya tertarik dan ikut serta dalam permainan judi online tersebut.

Dalam perjudian online di kalangan mahasiswa, praktek tersebut terjadi secara bersama-sama baik di lingkungan kos maupun saat berkumpul di warung kopi yang mana kegiatan tersebut sudah diagendakan secara non formal di setiap harinya karena notebene hubungan perkawanan mereka terjalin cukup kuat. Hal tersebut sulit dihindari karena kelekatan antar kawan mahasiswa itu membentuk suatu perasaan saling membutuhkan antar satu teman dengan yang lain, sehingga perkawanan terus berlangsung dan akhirnya kebiasaan judi online berlangsung di setiap agenda perkumpulan mereka. Bahkan perkawanan yang terjalin di dalam komunal mereka tidak hanya terbatas pada perkawanan perjudian saja, teman-teman mahasiswa lain non penjudi pun juga turut dekat dan terjadi hubungan timbal balik.

Realita yang ada menunjukkan bahwa tidak bisa dipungkiri hubungan perkawanan yang intens antar mahasiswa turut mempermudah praktik judi online di kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang aslinya bukan seorang pemain judi akhirnya ikut serta menjadi unsur yang memudahkan urusan mahasiswa yang sibuk berjudi, seperti membantu mengerjakan tugas, mengabsenkan teman-teman yang tidak masuk karena ketiduran, serta berbagai peran lainnya. Hubungan saling mendukung tersebut terjadi karena ada hubungan timbal balik keuntungan yang didapatkan. Mahasiswa yang tidak bermain judi, tapi juga membantu mahasiswa penjudi dalam hal perkuliahan mendapatkan imbalan makan gratis dan juga ngopi secara gratis atau bisa juga mendapatkan pinjaman uang jika mereka butuh.

Judi online menjadi pilihan bagi mahasiswa tersebut bukan tanpa sebab, melainkan karena alasan potensi keuntungan secara instan yang didapatkan. Mereka bisa mendapatkan uang yang cukup lumayan dalam sekali transaksi ketika beruntung. Sehingga permainan judi terus dilakukan berulang kali karena dampak secara finansial dapat membantu mereka untuk mencukupi kebutuhan hidup, sekalipun harus menanggung resiko seperti kurangnya waktu belajar, kurang waktu istirahat serta tugas-tugas perkuliahan yang akhirnya terbengkalai. Hal serupa juga dapat dilihat berdasarkan penelitian Machsun dkk (2015) bahwa para mahasiswa yang melakukan permainan judi online memperoleh dampak yang beraneka ragam, baik dari keuangan, aktivitas akademik terganggu yang kemudian berpengaruh pada nilai hasil akhir semester, dan kesehatan terganggu karena kebanyakan begadang untuk bermain judi online.

Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat di dalamnya. Jika tetap pada kebiasaan yang seperti ini, maka perjudian online akan menjadi pilihan kegiatan bagi sebagian orang yang malas untuk bekerja. Dengan berkembangnya teknologi perjudian sekarang ini tidak perlu bersembunyi hanya dengan duduk santai di depan HP atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet maka pelaku bisa melakukan kegiatan perjudian online tersebut. dan juga penyedia perjudian online telah menyediakan kemudahan bagi para pelakunnya untuk melakukan suatu

transaksi judi. Oleh sebab itu tidak bisa dipungkiri dengan kemajuan zaman seperti ini, game perjudian online pun sangat cukup mengalami perkembangan yang cukup pesat.

Perjudian 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 perjudian dapat menghambat pembangunan nasional yang beraspek material-spiritual. Karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas bagi para pelakunya. Sedangkan pembangunan membutuhkan individu yang bekerja keras dan bermental kuat (Rasyid,2017))

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa terdapatnya fasilitas situs judi online di internet memang sangat mudah sehingga para pelaku khususnya remaja dan mahasiswa bisa leluasa untuk mengakses game perjudian tersebut dengan kemudahan dan berkembangnya teknologi pada saat ini. Untuk hal ini sangat menarik untuk diteliti, sehingga peneliti mengambil judul Mahasiswa dan Judi Online (Studi Khusus praktek judi online dikalangan Mahasiswa UTM).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang mana telah peneliti paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana praktek judi online dikalangan mahasiswa UTM dilakukan ?
2. Bagaimana dampak sosial akibat judi online di kalangan mahasiswa UTM?

1.3 Tujuan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab terjadinya judi online, serta proses pelaksanaan judi online dikalangan mahasiswa UTM.

1.4 Manfaat penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat atau menambah pengetahuan terhadap pembaca diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan pengetahuan dan bahan literature bagi keilmuan sosial dan untuk menunjang ketersediannya literature untuk penelitian yang berkaitan dengan masalah judi online dikalangan mahasiswa.

2. Manfaat praktis

Untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca terutama mahasiswa sosiologi tentang judi online dikalangan mahasiswa UTM. Agar praktek judi online dikalangan mahasiswa dapat diketahui dari sisi modharatnya dan manfaatnya., serta dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang peneliti peroleh dari perkuliahan di Universitas Turojoyo Madura.