

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjudian secara istilah adalah aktivitas mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan sengaja, di mana pelakunya menyadari adanya risiko serta harapan tertentu terhadap hasil dari permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian yang hasilnya belum pasti. Di Indonesia, praktik perjudian telah ada sejak era penjajahan Belanda. Pada masa itu, perjudian umumnya terkait dengan hiburan dan dunia malam. Saat ini, perjudian di Indonesia telah berkembang pesat dengan berbagai jenis yang beredar di masyarakat, baik yang dilakukan secara terbuka maupun secara tersembunyi (Anggreini, 2021).

Perilaku masyarakat dalam melakukan perjudian telah berkembang seiring dengan perubahan gaya hidup digital dan kemudahan akses teknologi. Judi, yang pada awalnya merupakan aktivitas terbatas pada tempat-tempat fisik seperti kasino kini telah bertransformasi menjadi bagian dari interaksi *online*. Dalam masyarakat yang melakukan permainan judi *online* tidak hanya dilihat sebagai aktivitas ekonomi, tetapi juga sebagai bentuk hiburan yang sering kali melibatkan elemen komunitas, seperti grup media sosial atau bahkan *live streaming* permainan. Fenomena ini menciptakan pola interaksi baru dimana pemain dapat berbagi pengalaman, strategi, dan kemenangan sehingga memperkuat ikatan sosial di antara sesama penggiat judi (Hadi, 2020).

Perilaku masyarakat yang melakukan perjudian membawa stigma sosial dan kerentanan terhadap kecanduan serta marginalisasi terutama ketika individu yang terlibat dalam judi *online* mulai mengalami kesulitan ekonomi atau sosial akibat kecanduan. Disisi lain, perilaku masyarakat yang melakukan permainan judi *online* juga mencerminkan paradoks masyarakat modern yang mengagungkan kesuksesan instan, namun sering kali mengabaikan risiko dan dampak negatifnya. Dalam kerangka perilaku masyarakat yang lebih luas, judi *online* bisa dilihat sebagai ekspresi dari ketidakpastian ekonomi serta keinginan untuk menemukan jalan pintas menuju kekayaan di tengah kompetisi sosial yang semakin ketat

(Lestari, 2022).

Perjudian banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia, dikarenakan perjudian bisa dilakukan oleh siapapun tanpa memandang usia, salah satunya seperti judi *online* banyak diminati oleh remaja karena usia remaja masih sangat mudah tergoda dengan hadiah ataupun diskon gratis. Kurangnya peraturan yang ketat dapat menyebabkan maraknya praktik perjudian yang tidak diatur, yang mengarah pada pengeluaran uang yang tidak tepat dan pemborosan waktu. Selain itu, perjudian *online* juga meningkatkan risiko dalam hal transfer dana yang sering kali dilakukan tanpa pengawasan atau regulasi yang memadai, sehingga berpotensi menimbulkan kerugian finansial. Transaksi keuangan yang dilakukan secara digital ini tidak hanya rentan terhadap penyalahgunaan, seperti penipuan atau pencurian data tetapi juga memicu masalah finansial bagi individu yang terlibat terutama mereka yang tidak memiliki kontrol yang baik atas pengelolaan keuangannya (Sobri, 2024).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan di berbagai bidang, termasuk dalam aspek budaya, salah satunya adalah perjudian. Seiring dengan kemajuan teknologi, perilaku perjudian yang dulunya terbatas pada ruang fisik kini semakin meluas ke ranah digital. IPTEK juga telah membuka peluang bagi kejahatan siber (*cybercrime*) seperti modus penipuan, pencurian data, pencurian uang, hingga judi *online* (M. Ramli AT, 2019).

Praktik perjudian pada masa sebelum ada perkembangan teknologi yaitu dimana beberapa masyarakat melakukan permainan judi konvensional seperti perjudian togel, sepak bola, *billiard*, sabung ayam, dan lain-lain, permainan judi konvensional ini banyak dilakukan secara tertutup dilingkungan masyarakat. Dengan adanya perkembangan teknologi dapat membawa dampak yang signifikan yaitu dapat membantu masyarakat dalam segala hal, termasuk dalam dunia maya. Seiring berkembangnya teknologi digital, internet menjadi media yang sangat praktis dalam kehidupan sehari-hari. Melalui internet, masyarakat kini memiliki akses yang lebih luas untuk menyampaikan pendapat, melihat berbagai informasi, dan berkreasi tanpa batasan ruang dan waktu. Salah satu sektor yang merasakan dampak revolusi digital ini adalah industri perjudian konvensional ke perjudian

online (Rasyid, 2017).

Judi online adalah sebuah platform atau sarana yang menggunakan jaringan internet, memungkinkan para pemain untuk berjudi kapan saja dan di mana saja. Selain itu, akses untuk bermain judi online tergolong mudah karena tidak memerlukan persyaratan yang rumit, sehingga siapa saja dapat melakukannya dengan nyaman, aman, dan praktis. Jenis permainan yang tersedia di situs-situs judi online juga sangat beragam mulai dari permainan judi poker, judi bola, judi kasino, judi *higgs domino island*, judi *pragmatic*, dan lain-lain (Rasyid, 2017).

Fenomena judi *online pragmatic* menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir ini dikarenakan lingkungan dan banyaknya iklan judi *online pragmatic* yang dicitrakan akan memberikan uang secara cepat, mudah dan variatif dengan cara melakukan deposit di website judi *online* tersebut, sehingga masyarakat yang melihat iklan tersebut berharap akan mendapatkan uang tambahan seperti yang di paparkan dalam iklan judi *online pragmatic*, dan ada juga selebgram atau artis yang mempromosikan judi *online*, yang bisa menghegemoni masyarakat untuk bermain permainan judi *online* tersebut karena memiliki pengikut (*followers*) banyak yang menjadikan masyarakat percaya akan judi *online* tersebut, seperti salah satu kasus yang diunggah oleh Idn Times Sumut yaitu seorang selebriti Instagram berusia 18 tahun asal Kabupaten Aceh yang ditangkap Subdit V Tipidter Siber Diktoray Reserse Kriminal Khusus (Dit Reskrimsus) Kepolisian Daerah (Polda) Aceh, yang di duga telah mempromosikan Judi *online*.

Menurut pengakuan beberapa situs penyedia judi *online* ataupun blog, mengatakan bahwa permainan dari *pragmatic play* sering memberikan keuntungan yang sangat besar sehingga banyak diminati oleh para penggemarnya. *pragmatic* sendiri mempunyai ciri khas yang dapat menarik perhatian, dan cukup mudah untuk dimainkan. Cara memainkannya sama dengan menggunakan mesin slot konvensional pada umumnya yaitu hanya dengan menekan satu tombol, lalu mesin slot akan berputar menampilkan gambar dan pada kondisi tertentu dapat memberikan keuntungan berlipat ganda. Penyediaan layanan perjudian *online* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan transaksi perjudian. Oleh

karena itu tidak dapat dipungkiri bahwa judi *online* juga berkembang sangat pesat dizaman sekarang ini (Jamiel, 2022).

Saat ini khususnya mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura telah banyak yang terlibat dalam perjudian *online*. Mahasiswa adalah orang yang terdaftar untuk mengikuti pelajaran di Universitas. Perguruan tinggi dan Universitas dapat menjadi wahana dan wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan karakternya. Hal ini sangat penting dalam keterampilan verbal, pemikiran kritis, dan praktik moral. Mahasiswa berasal dari kata “maha” yang berarti tingkatan tertinggi yang dalam hal ini, tingkatan tertinggi dari kalangan siswa. Siswa yang berarti peserta didik dalam tingkatan pendidikan tertentu (Gumilang, 2021).

Keterlibatan mahasiswa dalam perjudian online menjadi masalah serius karena secara signifikan mengganggu peran sosial mereka sebagai individu yang kritis, aktif, dan calon intelektual muda. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengawasan dari keluarga, terutama bagi mahasiswa yang berasal dari luar kota Madura. Faktor lain yang berkontribusi adalah pengaruh lingkungan, di mana awalnya hanya segelintir orang yang terlibat dalam perjudian online, tetapi praktik ini dengan cepat menyebar ke orang lain. Hal ini sering didorong oleh promosi keuntungan yang terlihat menarik serta sistem permainan yang sangat praktis (Sobri, 2024).

Saat peneliti melakukan observasi dilapangan, peneliti sendiri menyaksikan bahwa mahasiswa yang bermain perjudian *online pragmatic* tanpa sadar membangun perilaku konsumerisme yang tinggi tanpa disadari itu sangat merugikan bagi pemain karena didalam judi *online pragmatic* tidak ada kemenangan yang nyata, perilaku konsumerisme dalam perjudian *online pragmatic* yaitu membeli produk atau simbol (*scatter*) secara terus menerus dan selalu merasa tak puas hingga mengakibatkan pemain melakukan apapun agar bisa membeli produk atau simbol itu seperti melakukan hutang ke teman tongkrongannya lalu menggadaikan hp, laptop, hingga motornya, yang sangat merugikan bagi dirinya sendiri, lingkungan sekitarnya hingga keluarganya.

Peneliti menggunakan teori hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard, menurut peneliti teori ini sangat relevan dengan fokus penelitiannya karena hiperealitas menciptakan satu kondisi yang didalamnya kepalsuan berbaaur dengan keasliannya (Hidayat, 2021). Melihat dari perjudian *online pragmatic* ini tidak ada kemenangan yang nyata, tetapi karena adanya beberapa iklan yang meyakinkan masyarakat dengan melakukan permainan judi *online pragmatic* ini bisa mendapatkan kemenangan penuh yang mengakibatkan masyarakat terhegemoni oleh promosi yang dikembangkan kekuatan kapitalis yang menganggap realitas semua sebagai realitas yang nyata, mereka pada umumnya tanpa sadar membangun perilaku konsumerisme yang radikal, seperti melakukan deposit secara terus-menerus, yang selalu tidak puas untuk membeli dan mengonsumsi berbagai produk industri budaya. Sinergistik adalah pola yang biasanya dikembangkan oleh konsumen tatkala mereka telah larut dalam pusaran hasrat yang terjejali oleh dunia simulasi yang tak pernah berhenti memproduksi tanda-tanda seperti yang didalam judi *online pragmatic* ini adalah “scatter” (Suyanto, 2017).

Berdasarkan literatur dan hasil studi pendahuluan yang telah dijelaskan, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji permasalahan ini dalam sebuah penelitian ilmiah dengan judul **“Judi Online Pragmatic Dikalangan Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura Dalam Perspektif Hiperrealitas Jean Baudrillard”**. Penelitian ini dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai kesan yang didapat dalam melakukan permainan *game judi online pragmatic*, serta perubahan perilaku yang dialami mahasiswa melalui pengalamannya dalam bermain *game judi online pragmatic*.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. “Bagaimana perilaku Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang melakukan permainan judi *online pragmatic* dalam perspektif hiperrealitas?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang melakukan permainan judi *online pragmatic* dalam perspektif hiperrealitas.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam ranah judi *online pragmatic* dikalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard.

1. Manfaat teoritis.

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat memberikan sumbangsih pemikiran maupun ilmu guna memperkaya wawasan mengenai permainan judi *online pragmatic* dikalangan mahasiswa dalam perspektif hiperrealitas. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi di bidang sosiologi dalam penelitian yang sejenis di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui bagaimana permainan judi *online pragmatic* dikalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard yang dapat mengubah perilaku mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dan dapat memberikan upaya untuk mencegah mahasiswa yang akan bermain permainan judi *online pragmatic*.