

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, sebab hampir seluruh penjuru dunia telah memanfaatkan teknologi informasi dalam banyak lini kehidupan. Segala jenis informasi yang terjadi di dunia kini dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat, karena terhubung dan terpengaruh oleh teknologi (Pasha, 2023). Terdapat banyak manfaat dari kemajuan teknologi, salah satunya yakni memudahkan manusia untuk bekerja, belajar, dan mencari informasi tertentu.

Teknologi berkembang sangat pesat terutama di bidang komunikasi sehingga hal ini mengharuskan manusia untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman. Kemajuan teknologi di bidang komunikasi memunculkan jenis-jenis temuan baru yang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, misalnya seperti gadget, tablet, laptop, dan internet. Menurut pengguna Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APJII) yang memiliki kelompok usia produktif pada 2017, 16,68% dari kelompok usia antara 13 dan 18 tahun, 49,52% antara 19 dan 34 tahun, dan 29,55% antara 35 dan 54 tahun (Pasha, 2023).

Sebelum era globalisasi, transaksi yang dilakukan oleh masyarakat maupun sosialisasi dengan orang lain, berlangsung secara tradisional. Tak terkecuali, transaksi dalam perilaku menyimpang yang dilakukan oleh masyarakat seperti praktik perjudian. Dulu para pemain judi melakukan transaksi perjudian secara tradisional, namun sekarang perjudian bisa dilakukan secara *online*.

Perjudian *online* memiliki banyak varian permainan yang menawarkan keuntungan secara instan seperti togel *online*, slot *online*, judi bola *online*, kasino *online*, poker *online*, dan domino *online*, dan (Pasha, 2023). Berbagai jenis *game*, kenyamanan serta keamanan yang ditawarkan oleh penyedia judi *online* membuat pemainnya semakin kecanduan. Berkat akses yang mudah, orang dapat bermain di mana saja dalam semua kondisi. Selain akses mudah, judi *online* juga terbilang lebih aman sehingga sulit dilacak oleh penegak hukum. Hal tersebut menyebabkan masyarakat lebih memilih untuk bermain judi *online* daripada judi tradisional. Semua tingkat kelas masyarakat lebih suka bermain judi secara *online*, termasuk

mahasiswa. Cara deposit yang mudah juga menjadi faktor pendukung dalam perkembangan judi *online* di Indonesia (Ali dan Zulkarnain, 2019).

Pada dasarnya, perjudian di Indonesia sudah ada sejak era penjajahan Belanda dan identik dengan hiburan dunia malam. Perjudian di Indonesia berkembang pesat di kalangan masyarakat, baik secara terang-terangan ataupun secara sembunyi-sembunyi. Perjudian, menurut Kartono adalah mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada setiap permainan yang belum diketahui hasilnya (Kartono, 2009). Selain itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjudian diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula (KBBI, 2023). Sementara dalam KUHP pada 303 ayat 3, perjudian diartikan sebagai permainan yang didasarkan pada pengharapan untuk memperoleh kemenangan yang pada umumnya bergantung pada peruntungan saja, dan juga pengharapan itu bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain (Pasha, 2023). Judi *online* diartikan sebagai permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan dan jumlah taruhan yang disepakati oleh pelaku serta menggunakan media elektronik seperti *smartphone* atau laptop. Judi *online* termasuk tindakan *cybercrime* sebagaimana yang tercantum dalam UU ITE No 11/2008 Pasal 27 yang berbunyi, 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 (Pasha, 2023).

Internet tidak hanya membawa dampak positif, namun juga membawa dampak negatif, misalnya seperti penipuan, kecanduan *game online*, judi *online*, kriminalitas, pornografi, dll. Sebagai pengguna aktif internet, peneliti acapkali mendapati iklan-iklan situs judi *online* di banyak halaman *website* lain sehingga dapat dengan mudah mengakses website perjudian yang ada didalam iklan tersebut. Tidak perlu dipungkiri bahwa kecanggihan internet banyak mempengaruhi para pelajar maupun mahasiswa seperti yang peneliti amati, pelajar bolos sekolah untuk

bermain *game online* di warung-warung yang menyediakan akses internet. Selain pelajar yang bolos sekolah, peneliti juga sering melihat mahasiswa yang memanfaatkan internet untuk bermain judi *online*.

Indonesia tercatat sebagai negara dengan partisipan tertinggi dalam judi *online* dengan total 4 juta orang. Sekitar 80 ribu orang masih di bawah umur 10 tahun, 440 ribu berusia 11 tahun sampai 20 tahun, 520 ribu berusia 21 tahun sampai 30 tahun, 1,6 juta orang berusia 30 tahun sampai 50 tahun, dan 1,3 juta orang berusia di atas 50 tahun. Masyarakat Indonesia yang berpartisipasi dalam judi *online* mengalami kenaikan pesat dalam dekade terakhir. Hal ini terbukti dari data yang dilaporkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang menyebutkan 2,7 juta masyarakat mengikuti permainan judi *online* sejak 2017-2022. Sebanyak 2,1 juta orang bertaruh dengan nominal dibawah 100 ribu, yang kebanyakan berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa, ibu rumah tangga, pegawai swasta. Dalam kurun waktu tersebut, perputaran dana dalam permainan judi *online* terkumpul sebanyak 104 Triliun dengan 104 juta transaksi (Katadata.co.id dan GoodStats.id).

Pada tahun 2023, perputaran dana dalam judi *online* meningkat sangat pesat menjadi 327 Triliun dengan total transaksi sebanyak 168 juta selama tahun 2023. Selain perputaran dana, jumlah partisipan dalam judi *online* juga meningkat dari 2,7 juta menjadi 4 juta. Berbagai upaya dilakukan oleh Kementrian Digital dan Informasi (Kemenkomdigi) yang bekerjasama dengan banyak pihak untuk memberantas judi *online*. Kementrian tersebut telah menghapus sebanyak 7,9 juta konten judi *online* atau sekitar 14 ribu situs judi *online* per hari. Usaha yang dilakukan Komdigi bisa disebut cukup membuahkan hasil sebab total dana dalam perputaran judi *online* menurun pada tahun 2024 dengan total 283 Triliun (Katadata.co.id dan GoodStats.id).

Mahasiswa merupakan salah satu pihak yang terlibat dalam lingkaran perjudian *online*. Mahasiswa adalah insan-insan yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi yang dididik untuk menjadi calon intelektual (Gafur, 2015). Di era modern sekarang ini, kemajuan teknologi memudahkan mahasiswa untuk mencari uang secara instan dengan cara bermain judi *online*. Tidak sedikit mahasiswa yang menjadikan perjudian online sebagai sebuah upaya dalam mencari tambahan uang jajan, bahkan sebagai sumber utama untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari

mahasiswa. Hal tersebut dapat dibenarkan sebab berdasarkan pengamatan peneliti terhadap mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura, ditemukan bahwa sejumlah mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura memainkan judi *online* sebagai media dalam mencari tambahan uang saku dan penghasilan utama mereka.

Pada dasarnya, terdapat dua sifat yang melekat pada mahasiswa, yaitu muda dan calon intelektual. Sebagai manusia muda, mahasiswa jarang sekali mengukur resiko yang akan menimpa dirinya. Sementara, sebagai calon intelektual, mahasiswa harus berpikir kritis, dewasa, dan peka terhadap kenyataan sosial (Rasyid, 2017). Kedua sifat tersebut menjadikan mahasiswa berada dalam posisi yang rentan terhadap berbagai pengaruh lingkungan, baik positif maupun negatif. Ketika mahasiswa gagal mengembangkan daya kritis dan kepekaan sosial yang seharusnya menjadi ciri khas intelektual, mereka dapat terjerumus ke dalam perilaku menyimpang yang bertentangan dengan nilai-nilai moral dan norma sosial. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana perilaku mahasiswa dapat dijelaskan melalui teori kontrol sosial. Travis Hirschi menyatakan bahwa tingkah laku seseorang mencerminkan berbagai ragam pandangan tentang kesusilaan (Atmasasmita, 2007).

Teori kontrol sosial adalah suatu teori tentang penyimpangan yang disebabkan oleh kekosongan pengawasan atau pengendalian dalam lingkungan sosial (Hirschi, 1969). Travis menyatakan bahwa pada dasarnya manusia tidak dapat menaati peraturan sehingga perlu adanya kontrol sosial yang diterapkan dalam suatu masyarakat (Annisa, 2022). Perilaku menyimpang dikenal dengan nama *Juvenile Delinquency*, yaitu sebuah kenakalan atau kejahatan yang menjadi penyakit sosial dalam masyarakat. Kenakalan ini disebabkan oleh pengabaian sosial dan adanya dissosialisasi (Hardiyanto dkk, 2018).

Hirschi menyebutkan bahwa teori kontrol sosial digunakan untuk mengetahui penyebab seseorang mampu menaati peraturan-peraturan dan norma-norma. Hirschi menganggap teori ini berpotensi menentukan perilaku seseorang agar sesuai dengan norma sosial di lingkungan tersebut (Reiss dkk., 2022). Dia mengatakan berpendapat ada empat unsur yang membentuk seseorang, yaitu ketirikatan atau kasih sayang (*Attachment*), tanggung jawab (*commitment*), keterlibatan (*involvement*), dan kepercayaan (*belief*). Peran kasih sayang dari keluarga sangat

penting bagi perkembangan anak. Selain itu, tanggung jawab berperan signifikan dengan masa depan sebab seseorang harus memikirkan tanggung jawab atas tindakan yang diambilnya. Keterlibatan atau keikutsertaan seseorang dalam suatu komunitas masyarakat juga berperan penting sebab hal ini dapat membuat seseorang menghormati serta menerapkan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat. Terakhir adalah kepercayaan. Hirschi menyebutkan bahwa kepercayaan seseorang terhadap nilai, norma atau kaidah diperoleh melalui sosialisasi dengan masyarakat (Clinard and Meier, 2011).

Fenomena mahasiswa yang kecanduan judi *online* menunjukkan adanya kesenjangan dalam penerapan kontrol sosial. Teori Kontrol Sosial yang dikemukakan oleh Travis Hirschi menjelaskan bahwa seseorang cenderung melakukan penyimpangan sosial ketika ikatan sosialnya terhadap lingkungan melemah. Lemahnya kontrol sosial dan strategi promosi yang agresif dari penyedia aplikasi judi *online* menjadi faktor pendorong meningkatnya jumlah mahasiswa yang bermain judi *online*.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Trunojoyo Madura (UTM). Sebuah perguruan tinggi negeri yang beroperasi di Kabupaten Bangkalan, Pulau Madura, Jawa Timur. Universitas Trunojoyo Madura memiliki peran penting sebagai pusat pendidikan tinggi di kawasan Madura dengan jumlah mahasiswa yang terus meningkat setiap tahunnya dan berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari *website* Universitas Trunojoyo Madura, jumlah civitas akademika di Universitas Trunojoyo Madura adalah sebanyak 20.293 Mahasiswa, 593 Dosen dan 266 Tenaga Kependidikan (trunojoyo.ac.id). Lingkungan kampus yang mulai terdigitalisasi, didukung oleh ketersediaan akses internet di area kampus serta kepemilikan perangkat gadget yang tinggi di kalangan mahasiswa, menciptakan kondisi yang rawan terhadap paparan perilaku menyimpang, salah satunya yakni judi *online*.

Di balik perkembangan kampus UTM yang signifikan, pengaruh judi *online* sudah merambah ke kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura, baik secara terang-terangan maupun sembunyi-sembunyi. Bentuknya beragam, mulai dari taruhan sepak bola, permainan slot *online*, hingga aplikasi berbasis *game* yang disisipi unsur taruhan uang. Judi *online* kerap dipromosikan melalui media sosial,

situs-situs ilegal, dan bahkan melalui grup pesan instan yang menjangkau mahasiswa dalam bentuk iklan maupun ajakan dari rekan sebaya. Hal ini diperparah dengan lemahnya daya pikir kritis dan minimnya kontrol sosial terhadap aktivitas daring mahasiswa, terutama mereka yang tinggal di kos atau jauh dari pengawasan keluarga.

Penelitian ini perlu dilaksanakan mengingat dampak negatif dari keterlibatan mahasiswa dalam judi *online* tidak hanya bersifat individual, seperti kerugian finansial, gangguan psikologis, dan penurunan prestasi akademik, tetapi juga dapat menimbulkan kerugian institusional jika dibiarkan tanpa penanganan. Mahasiswa sebagai generasi intelektual seharusnya menjadi pelopor dalam penggunaan teknologi yang bijak, bukan terjebak dalam praktik ilegal yang bertentangan dengan hukum dan etika. Selain itu, belum terdapat data empirik maupun kajian akademik yang secara spesifik menyoroti fenomena judi online di lingkungan Universitas Trunojoyo Madura. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab, menjelaskan peran kontrol sosial terhadap mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang terlibat judi *online*, serta merumuskan upaya pencegahan dan penanganan yang relevan dengan konteks sosiokultural kampus. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul Peran Kontrol Sosial Terhadap Mahasiswa yang Bermain Judi *Online* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang menyebabkan Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura kecanduan Judi *online*?
2. Bagaimana peran kontrol sosial terhadap mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang kecanduan Judi *Online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui penyebab mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam kecanduan judi *online*.

2. Untuk mengetahui peran kontrol sosial terhadap mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang kecanduan Judi *Online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah keilmuan sosiologis terkait tentang kontrol sosial terhadap mahasiswa yang bermain judi *online*.

B. Manfaat praktis,

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi masyarakat luas khususnya mahasiswa terkait dengan judi *online*.