

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Perjudian menurut Kartono (2013) adalah pertarungan yang dilakukan dengan sengaja yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya. Perjudian pada mulanya untuk mengisi waktu luang guna menghibur hati setelah melakukan suatu aktivitas. Meskipun termasuk melanggar norma agama dan melanggar hukum negara, tetapi perjudian tetap dilakukan demi memperoleh suatu kepuasan. Fenomena perjudian di Indonesia saat ini bukan hanya sebagai aktivitas hiburan saja, tetapi perjudian sudah menjadi kebiasaan yang sulit ditinggalkan. Ada juga orang yang berpikiran bahwa judi dapat dijadikan sebagai cara untuk memperoleh uang dengan cara yang cepat dan singkat.

Perjudian dulu dilakukan dengan bertemu secara langsung atau tatap muka. Namun seiring berkembangnya teknologi saat ini berbagai macam perjudian dapat ditemui. Ada beberapa macam perjudian yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung di antaranya lempar gelang, lempar uang (koin), pancingan, domino, lempar bola, adu ayam, adu kerbau, adu kambing, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, adu kelinci, dan adu merpati. Jika diperhatikan perjudian yang berkembang di masyarakat yaitu ada yang menggunakan hewan

dan kartu. Kemajuan teknologi saat ini, khususnya teknologi informasi telah membuka ruang kehidupan manusia semakin luas dan tanpa batas. Kini telepon, radio, komputer, dan televisi sudah dapat digabung menjadi satu yang disebut internet. Perkembangan internet dari tahun ke tahun semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan.

Pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan, pada tahun 2014 mencapai 82 juta orang, tentu saja mengalami kenaikan dari tahun 2013 yang mencapai angka 71,19 juta orang, dan tahun 2012 berjumlah 63 juta orang. Awal tahun 2014 ini, 80 persen dari jumlah tersebut didominasi oleh para remaja (okezone.com diakses pada tanggal 05 September 2014). Jumlah pengguna internet akan terus bertambah seiring mudahnya koneksi internet dan semakin murah, serta semakin tersedianya laptop, *handphone*, hingga *iPhone*. Internet memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunanya karena memuat warna, suara, gerakan, tidak terbatasnya waktu akses, sangat variatif dan ketidakterbatasan informasi. Ketertarikan seseorang pada internet tergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu.

Perkembangan zaman saat ini segala sesuatu dapat diakses melalui internet. Hampir seluruh perguruan tinggi memasang jaringan internet, rumah-rumah mulai mengakses internet, dan berbagai usaha ikut memasang iklan di internet, sebenarnya masyarakat sedang menuju pintu gerbang informasi dunia. Keadaan ini tentu amat menggembirakan kepada kelompok-kelompok masyarakat tertentu, penguasaan teknologi ini benar-benar dimanfaatkan untuk pengembangan usaha, dunia pendidikan, jaringan informasi. Namun pada

kelompok masyarakat luas, terutama remaja, jaringan internet lebih banyak digunakan untuk hiburan dan pergaulan. Pada kelompok remaja internet lebih banyak menyisakan informasi-informasi yang tidak menguntungkan mereka, ternyata banyak remaja yang mengakses gambar-gambar erotik dan porno dari situs-situs yang ada di internet (Bungin, 2005). Tidak menuntut kemungkinan remaja juga membuka situs-situs lain seperti judi *online*. Perjudian dengan menggunakan internet memiliki beberapa kelebihan yang paling jelas adalah kenyamanan jauh lebih besar, karena orang bisa bermain kapan saja, di manapun tanpa harus pergi keluar. Kemudian, bentuk-bentuk taruhan judi *online* tidak memiliki kesamaan dengan yang manual, tanpa bertemu secara langsung perjudian dengan *online* bisa dilakukan (wordpress.com diakses pada tanggal 07 September 2014).

Adanya keamanan dan kenyamanan menjadikan seseorang tertarik untuk beralih dari perjudian yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung ke perjudian menggunakan fasilitas internet atau biasa disebut judi *online*. Ada beberapa jenis judi *online*, di antaranya: *poker*, *kasino online*, judi bola *online*. *Poker* adalah permainan kartu bukan keberuntungan melainkan permainan akal, pemahaman yang mendalam dan kombinasi menghitung, menggertak dan menipu. Sehingga, menuntut otak yang tajam untuk menjadi pemenang. Kemudian, judi bola *online* adalah pertarungan yang paling luas dan paling besar, apalagi dihitung-hitung bisa jutaan dolar perputaran uang setiap tahun dalam berbisnis judi bola *online*. Judi bola *online* meliputi pertandingan-pertandingan lokal sampai level

internasional atau pertandingan tertinggi di ajang piala dunia. ([www.webpegah.net](http://www.webpegah.net) diakses pada tanggal 10 September 2014).

Perjudian bola *online* biasanya dilakukan pada pertandingan-pertandingan lokal sampai internasional seperti Indonesia Super League (ISL), *English Primer League* (EPL), *champion*, liga Eropa, dan ajang Piala Dunia. Perjudian bola *online* bisa dilakukan kapan saja yang paling marak dilakukan biasanya pada saat ajang Piala Dunia berlangsung. Banyak sekali situs-situs yang menawarkan judi bola *online* antara lain sbobet, ibcbet, 338a, mansion88, dan guvinta. Prosedur untuk bermain judi bola *online* yaitu para pemain terlebih dahulu mendaftarkan ke admin *website* judi bola *online*. Setelah itu administrator mengintruksikan sejumlah petunjuk bagi anggota baru. Sesuai dengan intruksi admin diharuskan untuk melakukan deposit terlebih dahulu melalui bank. Administrator mewajibkan anggota yang ingin mengikuti judi bola *online* itu untuk mentransfer biaya registrasi sekaligus deposit ke rekening pelaku. Setelah anggota melakukan transfer uang barulah anggota mendapat *user id* dan *password*. Perjudian bola *online* bisa dimainkan sendiri dirumah dan bersama biasanya dilakukan di kampung, warung-warung, *cafe*, sibuk bertaruh dengan menjagokan tim favoritnya masing-masing, terbukti dengan kasus-kasus yang terjadi di Surabaya bahwa selama Piala Dunia 2014 ini, polisi berhasil mengamankan 117 tersangka dari 97 kasus judi. Kebanyakan adalah kasus judi bola *online* ([Suarasurabaya.net](http://Suarasurabaya.net) diakses pada tanggal 12 September 2014). Pelaku judi bola *online* bisa dilakukan oleh siapapun termasuk mahasiswa. Salah satu kasus judi bola *online* yang dilakukan dua mahasiswa di sebuah perguruan tinggi swasta. Telah terbongkar

oleh kepolisian, keduanya berperan sebagai pengepul dan pemain judi bola *online*. Tersangka dijerat pasal 303 KUHP dengan hukuman di atas lima tahun penjara ([www.republika.co.id](http://www.republika.co.id) diakses pada tanggal 12 September 2014).

Kasus judi bola *online* tidak hanya terjadi di Surabaya saja, tetapi terjadi di beberapa daerah lain salah satunya di daerah Madura. Meskipun Madura memiliki kebudayaan religi tentang kepatuhan, ketaatan atau kefanatikan pada agama Islam yang dianut terbentuk sudah lama. Secara harfiah orang Madura memang sangat patuh menjalankan syariat agama seperti menjalankan sholat lima waktu, berpuasa, zakat, berjihad, dan hasrat untuk menunaikan kewajiban naik haji besar sekali (Rifai, 2007). Kefanatikan orang Madura terhadap agama Islam menandakan bahwa orang Madura melarang aktivitas perjudian karena perjudian termasuk melanggar norma agama tetapi masih dapat ditemukan aktivitas perjudian di daerah Madura tidak terkecuali yang dilakukan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura sebagai pelaku judi bola *online*. Ketika melakukan observasi di lapangan (tanggal, 15 Juni 2014 – 19 Juni 2014) peneliti menyaksikan bagaimana seorang mahasiswa dengan asyiknya bermain judi bola *online* dalam jangka waktu yang lama tiga sampai empat jam. Peneliti tidak hanya menemukan 1 mahasiswa tetapi menemukan 3 mahasiswa yang melakukan itu, tidak menuntut kemungkinan jumlah tersebut lebih banyak dari yang diketahui peneliti. Mahasiswa sering bermain judi bola *online*, sulit untuk meninggalkan aktivitas berjudinya karena ada rasa penasaran terhadap hasil pertandingan yang sedang berlangsung. Subjek terbangun saat tidur hanya untuk melihat hasil pertandingan. Usaha yang dilakukan supaya dapat melakukan perjudian yaitu

dengan menjual barang, dan berbohong kepada orang lain. Penyebab dari mereka melakukan perjudian secara terus-menerus karena faktor kemenangan yang diperoleh sehingga keinginan bermain judi bola *online* dilakukan secara terus-menerus supaya memperoleh keuntungan lebih besar. Kekalahan menjadi faktor penyebab untuk melakukan judi secara terus-menerus supaya dapat mengejar kembali uang yang sudah hilang untuk taruhan. Aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang disebut adiksi, ketagihan atau kecanduan.

Menurut Young (1996) kecanduan merupakan suatu tingkahlaku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya. Pendapat lain tentang adiksi atau ketagihan menurut Albert & Munafo (2011) ketagihan mengacu kepada perilaku-perilaku yang memuat ciri-ciri perilaku-perilaku adiktif tetapi tidak melibatkan pemakaian zat atau agen farmakologis (kadang-kadang dilukiskan sebagai kecanduan-kecanduan kimiawi, untuk membedakannya dari kecanduan-kecanduan behavioral). Proses otak yang terlibat di dalam problem *gambling* mirip dengan yang terjadi pada perilaku-perilaku adiktif kimia. Problem *gambling* dihubungkan dengan derajat keberhasilan yang dialami setelah pengalaman-pengalaman awal. Hal tersebut dapat dipandang sejalan dengan bukti bahwa risiko ketergantungan pada zat-zat dihubungkan dengan efek-efek yang dialami ketika suatu obat digunakan untuk pertama kalinya.

Perilaku adiksi juga terlihat dari hasil wawancara awal dengan *key informan* yang pertama pada (tanggal 8 Juli 2014) bahwa alasan mengikuti judi bola *online* karena hadiah yang ditawarkan situs judi bola *online* itu besar. Cara

yang dilakukan supaya dapat mengikuti judi bola *online* yaitu berhutang kepada temannya yang terpenting bisa ikut judi bola *online*. Waktu yang digunakan untuk bermain judi bola *online* tiga jam terkadang sampai lebih dari tiga jam lebih. Jumlah taruhan yang digunakan mulai puluhan ribu sampai ratusan ribu ke atas, apalagi ketika menang jumlah taruhannya semakin besar. Pada saat memasang taruhan subjek tidak tidur sampai larut malam, ini dilakukan berulang-ulang kali dan terpikirkan oleh judi bola *online*. Dari hasil wawancara awal dengan *key informan* yang kedua pada (tanggal 10 Juli 2014) bahwa alasan mengikuti judi bola *online* lebih seru dibandingkan dengan judi lewat bandar, karena lewat bandar masih memberikan uang ke bandar dan dilakukan saat pertandingan tertentu saja. Cara yang dilakukan untuk mengikuti judi bola *online* yaitu dengan menjual barang yang dimiliki dan berhutang. Waktu yang digunakan untuk bermain judi bola *online* biasanya satu jam sampai dengan empat jam itupun tidak di depan laptop secara terus menerus. Jumlah taruhannya bertahap mulai dari lima puluh ribu sampai di atas seratus ribu, ketika menang jumlah taruhan semakin dibesarkan dan ketika kalah jumlah taruhannya bertambah besar untuk mengejar kekalahannya. Subjek terbangun pada saat tidur hanya untuk melihat hasil pertandingan dan terkadang tidak tidur sampai larut malam.

Dari hasil wawancara awal dengan kedua *key informan* menunjukkan bahwa mereka bermain judi bola *online* karena adanya hadiah yang ditawarkan situs judi bola *online* lebih besar dibandingkan lewat bandar. Adapun kalau lewat bandar hanya pertandingan tertentu saja. Sedangkan waktu yang digunakan untuk bermain judi bola *online* tidak sebentar, mereka bermain mulai satu jam sampai

dengan empat jam. Jumlah taruhannya mulai dari lima puluh ribu sampai di atas seratus ribu, ketika menang jumlah taruhan lebih besar dan berlipat-lipat dari jumlah taruhannya. Subjek tidak tidur sampai larut malam itu dilakukan berulang-ulang kali dan terbangun hanya untuk melihat hasil pertandingan.

Atas dasar uraian pada latar belakang di atas dirasa perlu untuk dilakukan penelitian mengenai adiksi judi bola *online* pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah ingin mengungkap tentang bagaimana dampak adiksi judi bola *online* pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura?

## **C. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Pertama penelitian berupa jurnal yang ditulis oleh Rian Pambudi Wibowo dengan judul “Perilaku Mahasiswa Fisib yang Melakukan Judi Bola *Online*”. kesimpulan dalam penelitian ini adalah awalnya para pemain judi bola *online* berawal dari coba-coba, keluarga dari para pemain judi bola *online* tidak mengetahui jika anggota keluarganya menjadi kecanduan bola *online*. Pemain judi bola *online* memiliki anggapan bahwa judi bola *online* hanya sebagai hiburan. Selain itu, judi bola *online* membawa dampak yang negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan dari judi bola *online* tidak hanya dalam masalah

ekonomi. Selain dampak materiil, dampak psikis yang timbul adalah rasa ketagihan untuk terus bermain judi bola *online*.

Kedua tentang penelitian yang ditulis oleh Muhammad Ghazali dengan judul ”Judi Kupon Togel Kaitannya dengan Disharmonisasi Kehidupan Rumah Tangga Kunsumenya di Jogjakarta”. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa kebanyakan dari subjek yang melakukan perjudian awalnya mempunyai motivasi untuk mengikuti judi sebagai kegiatan coba-coba atau sekedar ingin tahu. Namun pada kelanjutannya subjek mengalami ketagihan (*addicted*) untuk mengikuti judi karena telah terkondisikan dengan kekalahan ataupun kemenangan sebelumnya. Perilaku berjudi membawa pengaruh terhadap kemerosotan moral, meningkatnya tindak kriminalitas, menurunnya tingkat perekonomian atau kesejahteraan keluarga, berubahnya pemikiran dan perilaku menjadi irasional.

Perbedaan dan keunikan penelitian ini dengan penelitian tersebut di atas adalah fokus penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengungkap tentang bagaimana dampak adiksi judi bola *online* pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. Subjek yang seharusnya memanfaatkan waktunya untuk kuliah ternyata waktunya digunakan untuk melakukan judi bola *online*. Uang yang diberikan oleh orang tua untuk biaya pendidikan juga digunakan untuk mengikuti judi bola *online*.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik ingin membahas lebih dalam lagi tentang adiksi judi bola *online* pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap tentang bagaimana dampak adiksi judi bola *online* pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini:

##### **1. Manfaat teoritis**

- a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengetahuan ilmu psikologi, khususnya dalam bidang psikologi abnormal yang berhubungan dengan permasalahan di masyarakat seperti perilaku judi bola *online*.
- b. Dapat dijadikan sebagai referensi serta dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui gambaran mengenai judi bola *online*.

##### **2. Manfaat praktis**

###### **a. Bagi Mahasiswa**

Memberikan informasi kepada mahasiswa dalam memahami dampak adiksi yang ada pada pelaku judi bola *online*. Sehingga mahasiswa tidak akan melakukan perjudian ketika mengetahui dampak yang ditimbulkan dari adiksi judi bola *online*.

###### **b. Bagi Orang Tua**

Memberikan pengawasan uang yang diberikan kepada anak-anak mereka, supaya uang yang seharusnya digunakan untuk biaya

pendidikan tidak digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang memberikan dampak negatif bagi anak mereka.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan informasi atau referensi bagi penelitian berikutnya tentang adiksi judi bola *online* pada mahasiswa.

d. Bagi Perguruan Tinggi

Dengan memberikan arahan dan bimbingan pada saat perkuliahan kepada mahasiswa untuk menghindari perilaku menyimpang yang menjurus pada tindakan kriminalitas seperti judi bola *online*.