

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perjudian di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Judi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dengan banyaknya jenis-jenis perjudian yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia baik yang di lakukan dengan cara terang-terangan ataupun dengan cara sembunyi-sembunyi.

Definisi perjudian adalah pertarungan 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 pasti hasilnya. (Kartono, 2009)

Dalam Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3 menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya. (Marmosudjono, 1989)

Seiring dengan kemajuan zaman, perjudian semakin berkembang dan semakin mudah untuk dimainkan. Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi membuat semakin banyak cara untuk bermain judi, salah satunya perjudian *online*. pengertian judi *online* adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online* serta menggunakan media elektronik seperti smartphome, laptop, dan perangkat komputer dengan akses internet sebagai perantara. Dengan adanya saran pendukung, maka semakin banyak juga situs-situs yang mempermudah para penjudi untuk melakukan taruhan judi *online* di internet.

Fenomena judi *online* dimulai ketika pandemi covid-19 melanda Indonesia, sebab selama masa pandemi ekonomi masyarakat berkurang secara drastis karena diterapkannya aturan PPKM yang membatasi kegiatan sehari-hari masyarakat. Oleh sebab itu banyak masyarakat mengadu nasib lewat bermain judi *online* dengan tujuan untuk mendapatkan uang secara instan.

Judi *online* merupakan sebuah kejahatan internet atau *cyber crime*. *Cyber crime* adalah kejahatan yang dilakukan di dunia internet atau di dunia teknologi telematika dengan menggunakan alat komputer kemudian menyebutkan beberapa istilah yaitu penyalahgunaan komputer atau kejahatan komputer (*computer crime*, *computer related crime*, *computer assisted crime*). Yen Rimbang, 2020

Menurut Kementrian Komunikasi dan Informatika (2018) sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022 pihaknya telah memutus akses 118.320 konten perjudian di berbagai platform digital. Tidak dipungkiri bahwa fenomena judi *online* begitu

cepat tersebar luas dan penggunaannya semakin beragam, termasuk para mahasiswa. Ketertarikan mahasiswa untuk bermain judi *online* sangat besar dibuktikan dengan sebuah kasus seorang mahasiswa di Jakarta yang sudah bermain judi *online* selama satu tahun dan uangnya habis hingga sampai terlilit hutang. Alasan bermain judi *online* yaitu karena ajakan teman, tergiur mendapatkan kemenangan cepat dan mudah, dan dapat dimainkan kapanpun dimanapun sebab dapat dibuka melalui *smartphone* dengan akses internet. disisi lain judi *online* memberikan dampak negatif bagi penggunaannya yaitu menyebabkan kecanduan, kemudian ketika memiliki uang akan selalu digunakan untuk bermain judi *online*. pada dasarnya judi *online* ini memengaruhi psikologi manusia menjadi penasaran dan akan terus mencoba. Ketika kalah akan merasa penasaran untuk menang dan ketika mengalami kemenangan akan merasakan kegilaan untuk mendapatkan uang yang lebih banyak. Memahami isu mengenai dampak negatif judi *online* yang menyebabkan perubahan perilaku mahasiswa. Hal tersebut relevan dengan Penelitian dari Ryan Putra Pratama bahwa motif bermain dan dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain judi *online* menimbulkan perubahan perilaku mahasiswa Hukum di Universitas Andalas Padang terlihat bahwa mahasiswa terpengaruh judi *online* dari teman pergaulan, diiming-iming menang secara mudah dan cepat dan pada akhirnya menyebabkan kerugian segi materi dan dampak psikologis menjadi kecanduan. (Ryan, 2018)

Peneliti mengamati isu perubahan perilaku mahasiswa akibat judi *online* disebabkan berbagai faktor. Melihat realita di lapangan terdapat perubahan dalam bentuk perilaku terlihat ketika mahasiswa mempunyai uang akan selalu

digunakan untuk bermain judi *online* yang disebabkan oleh kecanduan, bermain judi *online* setiap ada waktu luang, perubahan pola hidup karena terlalu sering bermain judi *online* hingga larut malam, prestasi perkuliahan menjadi menurun sebab fokus bermain judi *online*, dan melakukan utang kepada teman atau pinjaman *online*.

Kota Bandung salah satu Kota terbesar di Indonesia menjadi tempat beberapa perguruan tinggi terkenal dan berprestasi, tetapi tidak dipungkiri bahwa fenomena mahasiswa bermain judi *online* sudah terjadi dan menjadi salah satu permainan yang digemari mahasiswa Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung seperti bermain judi *online* slot, poker, roulette, judi bola, dan permainan lainnya. sebab pergaulan dan gaya hidup yang tinggi menyebabkan mahasiswa tersebut harus memiliki uang tambahan secara cepat dan mudah.

Dampak dari bermain judi *online* menyebabkan perubahan perilaku individu maupun perubahan sosial. Perilaku berjudi memiliki efek negatif terhadap pelaku serta lingkungan sosial. Menurut Coman perilaku judi memiliki efek tidak hanya pada level individu, tetapi pada keluarga dan komunitas. Ketika seorang telah kecanduan judi atau menjadi *phatalogical gambler*, akan memiliki konsekuensi negatif. Seseorang telah dikategorikan masuk dalam *phatalogical gambler* akan mengalami permasalahan dengan keuangan. Selain itu secara sosial akan memiliki masalah, seperti mudah melakukan tindakan kriminal dan mudah terperosok pada penggunaan obat terlarang.

Perubahan perilaku tersebut menyebabkan terjadinya perubahan sosial mahasiswa. Perubahan sosial yang terjadi karena pengaruh perkembangan zaman,

masyarakat secara tidak langsung akan mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat sekitar. Hal tersebut berkaitan dengan konsekuensi atau resiko perubahan harus dikaji dan dikontrol secara baik agar meminimalisir segala bentuk perubahan pada masyarakat baik yang memberikan pengaruh positif dan negatif. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan fenomena judi *online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa. Dengan adanya fenomena judi *online* yang sudah berkembang dan penggunaanya dari berbagai kalangan termasuk mahasiswa, kemudian dampak negatif yang timbul dari bermain judi *online* memberikan kerugian materil maupun moril. Hal tersebut menyebabkan terjadinya perubahan perilaku mahasiswa di Kota Bandung. Berangkat dari fenomena tersebut enelitian ini difokuskan pada dampak negatif dan perubahan perilaku mahasiswa akibat bermain judi *online*.

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini memilki tujuan untuk mengkaji mengenai fenomena judi *online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa di Kota Bandung. Maka dari itu Peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Fenomena Judi *Online* Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa (Kasus Mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung)”

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apa faktor yang melatarbelakangi mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung bermain judi *online*?
2. Bagaimana dampak negatif bermain judi *online* bagi mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung?
3. Bagaimana perubahan perilaku mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung sebelum dan sesudah bermain judi *online*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apa faktor yang melatar belakangi mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung bermain judi *online*.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak negatif bermain judi *online* bagi mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung.
3. Untuk mengetahui bagaimana perubahan perilaku mahasiswa Angkatan 2019-2020 Universitas Pasundan dan Politeknik Negeri Bandung sebelum dan sesudah bermain judi *online*.

## 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan sosiologi dan pengembangan wawasan, khususnya mengenai dampak judi *online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa di Kota Bandung.

### 2. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan bisa menambah gambaran mengenai judi *online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa di Kota Bandung.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi penelitian yang sejenis.

## 1.5 Kerangka Berpikir

Dalam mengkaji fenomena judi *online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa di Kota Bandung menggunakan teori behavioral sosiologi Burrhus Frederic Skinner yang berasumsi bahwa teori ini memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dari tingkah laku yang terjadi di dalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Akibat-akibat tingkah laku diperlukan sebagai variabel independen. Ini berarti bahwa teori ini berusaha menerangkan tingkah laku yang terjadi itu melalui akibat-akibat yang mengikutinya kemudian. Jadi nyata secara metafisik menerangkan bahwa tingkah laku yang terjadi di masa sekarang melalui kemungkinan akibatnya yang terjadi di masa yang akan datang. (Skinner, 2005.)

Konsep dasar behavioral sosiologi yang menjadi pemahamannya adalah reinforcement yang dapat diartikan sebagai ganjaran. Jadi apabila objek

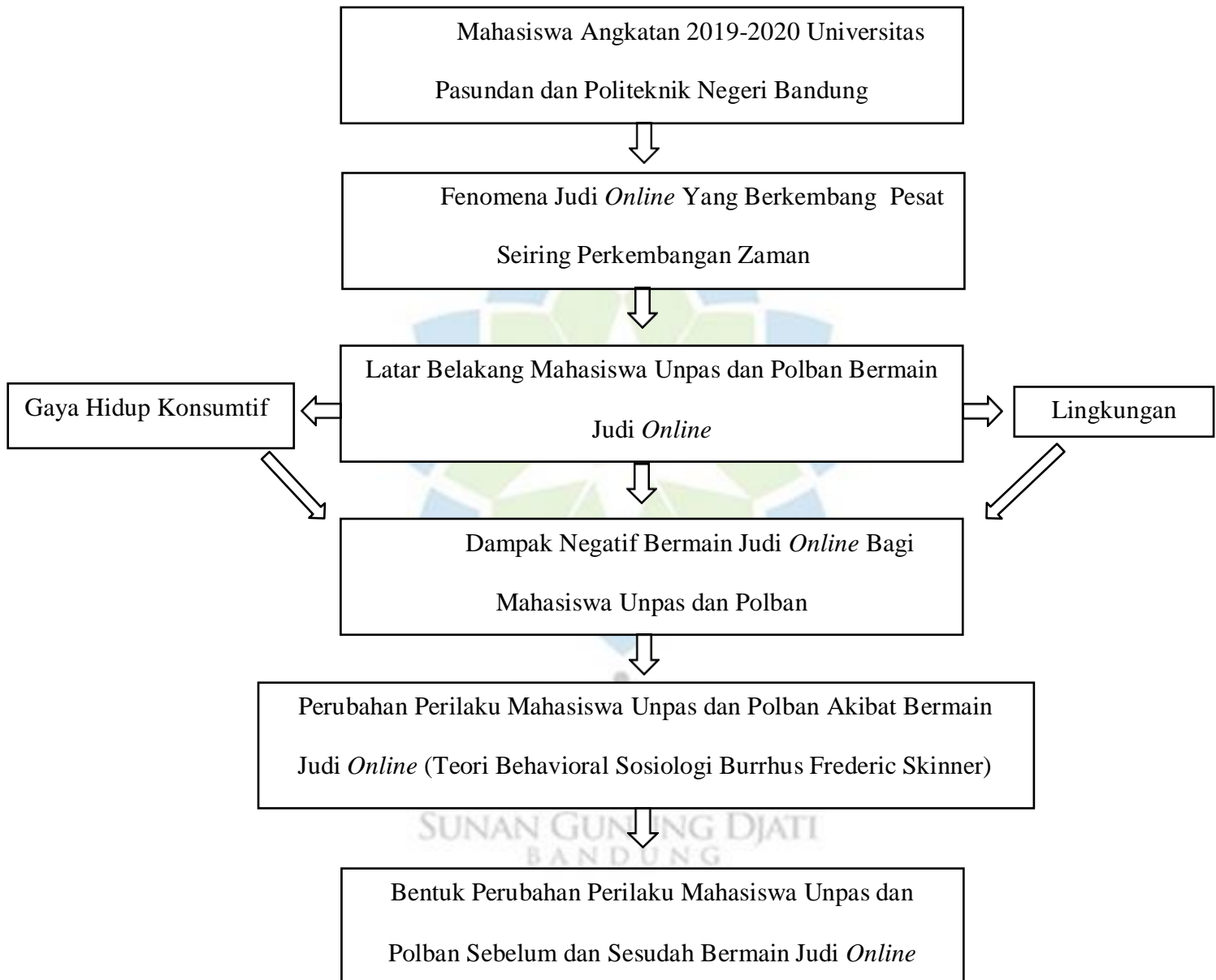
mengulangi tingkah laku maka dapat dikatakan dia mendapatkan ganjaran dan sebaliknya apabila sesuatu ganjaran yang tidak membawa pengaruh terhadap aktor maka tingkah laku tersebut tidak akan diulang. Jika dikaitkan dengan perubahan perilaku mahasiswa akibat judi *online* yaitu ketika adanya pengaruh dari dalam dan luar yang menyebabkan mahasiswa bermain judi *online* merupakan sebab awal kemudian tingkah laku tersebut dilakukan secara terus menerus karena tergiur atas kemenangan yang cepat dan mudah akan tetapi kemenangan tersebut tidak sebanding dengan modal banyak yang sudah dikeluarkan dan menimbulkan dampak negatif yang secara tidak sadar menyebabkan kerugian materil maupun moril, pada akhirnya menyebabkan perubahan tingkah laku yang diakibatkan dari dampak negatif judi *online*.

Perubahan perilaku tersebut ialah merupakan hasil timbal balik dari sebuah hubungan antar individu dengan lingkungannya. Menurut Skinner bahwa tingkah laku aktor ditentukan oleh lingkungan sekitarnya, dan lingkungan baru tersebut tercipta atas ciptaannya sendiri. (Skinner, 2005)



**Gambar 1.2**

Skema Konseptual



## 1.6 Permasalahan Utama

1. Fenomena judi *online* yang sedang berkembang di Indonesia termasuk di Kota Bandung.
2. Banyaknya situs judi *online* yang mudah diakses oleh mahasiswa di Kota Bandung.
3. Adanya ketertarikan mahasiswa untuk bermain judi *online* karena berbagai alasan.
4. Adanya dampak negatif yang timbul akibat bermain judi *online*.
5. Terjadinya perubahan perilaku mahasiswa yang bermain judi *online*.

## 1.7 Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti merangkum hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan referensi, Peneliti memilih beberapa hasil penelitian yang relevan untuk menghindari pengulangan tema, variable dan kerangka penelitian. Berikut ringkasan dari penelitian terdahulu.

**Pertama** penelitian oleh Ramli (2018) "*Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*" studi kasus mahasiswa yang berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar yang dilakukan pada tahun 2018. Ramli mengkaji fenomena judi bola *online* dan respon masyarakat atas fenomena judi bola *online* di kalangan mahasiswa. Ramli menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif.

Ramli mengungkapkan bahwa fenomena judi bola *online* yang dilakukan mahasiswa karena beberapa faktor judi bola *online* dapat dilakukan kapan saja dan dimana yang memberikan rasa aman bagi para pemainnya dan hanya dengan

modal jaringan internet bisa bermain dengan modal sedikit dan untung berlipat apabila menang. Kemudian tanggapan masyarakat mengenai mahasiswa judi bola *online* merasa miris karena yang seharusnya mahasiswa akan menjadi generasi penerus bangsa harus memiliki sikap intelektual yang tinggi dan harus adahukuman agar para mahasiswa jera. Penelitian ini sama dengan penelitian Ramli dalam hal mahasiswa bermain judi *online*. Namun penelitian ini tidak membahas mengenai respon masyarakat mengenai fenomena judi bola *online* seperti yang dikaji sebelumnya.

**Kedua** penelitian oleh Ryan Putra Pratama (2019) "*Judi Online Di Kalangan Mahasiswa*" studi terhadap mahasiswa Hukum Universitas Andalas Padang yang dilakukan pada tahun 2019. Ryan mengkaji permainan dan motif judi *online* di kalangan mahasiswa hukum Universitas Andalas. Ryan menggunakan metode penelitian kualitatif jenis studi lapangan.

Ryan mengungkapkan bahwa mahasiswa melakukan beberapa tahap untuk bisa bermain judi *online* yaitu belajar bermain judi *online* melalui pengalaman dan pengaruh lingkungan, kemudian menjelaskan proses untuk melakukan judi *online*. serta motif sebab akibat mahasiswa melakukan judi *online*. Penelitian ini sama dengan penelitian Ryan dalam hal faktor-faktor mahasiswa bermain judi *online*. Namun penelitian ini tidak membahas mengenai dampak perubahan perilaku mahasiswa yang bermain judi *online*.

**Ketiga** penelitian oleh Zulrahman Rasyid (2019) "*Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta*" yang dilakukan pada tahun 2019. Rasyid menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif.

Rasyid mengungkapkan bahwa mahasiswa terlibat permainan judi *online* karena adanya interaksi sosial, ajakan, rayuan dari teman sebaya yang menyebabkan rasa penasaran dan ketagihan untuk bermain kemudian iming-iming mendapatkan keuntungan besar akan tetapi kenyataan sebaliknya para mahasiswa merugi karena lebih banyak kalah daripada menang, dan melupakan kewajiban sebagai mahasiswa yaitu kuliah dan belajar karena menyebabkan menurunnya prestasi akademik. Penelitian ini sama dengan penelitian Rasyid dalam latar belakang mahasiswa bermain judi *online*. Namun dalam penelitian ini tidak membahas mengenai perubahan perilaku mahasiswa.

