

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Judi biasanya dilakukan didunia nyata dengan uang dan pemain (pejudi) yang *real*. namun seiring dengan berkembangnya teknologi internet, banyak perjudian yang dilakukan secara online, perjudian di dunia maya sulit dijerat sebagai pelanggaran hukum apabila hanya memakai hukum nasional suatu negara layaknya di dunia nyata, hal ini disebabkan tidak jelasnya tempat kejadian perkara karena para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet.

Kemajuan zaman seperti saat ini telah membawa dampak terhadap terbukanya pintu kebebasan berekspresi dan berkreasi bagi kalangan masyarakat, termasuk di dunia maya. Pada perkembangannya, ternyata penggunaan internet tidak hanya membawa dampak positif tetapi bisa membawa sisi negatif, dengan membuka peluang munculnya tindakan-tindakan anti-sosial dan perilaku kejahatan yang selama ini dianggap tidak mungkin terjadi, salah satu contoh dari dampak negative di internet adalah judi online.

Perjudian atau taruhan dari uang atau sesuatu dari bahan nilai pada sebuah peristiwa dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk memenangkan uang tambahan atau barang materi, yang mana perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional, akan tetapi banyak terdapat pada dunia *Cyber* yang berskala global, di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani kuno.

Keanekaragaman permainan judi dan tekniknya yang sangat mudah membuat penjudi dengan cepat menyebar keseluruh penjuru dunia.

Perjudian memang sudah ada di muka bumi ini beribu-ribu tahun yang lalu. Dalam bermain pun kadang-kadang tanpa sadar telah melakukan perbuatan yang mengandung unsur perjudian secara kecil-kecilan, misalnya dalam bermain sepakbola, siapa yang menang akan mendapatkan hadiah tertentu, yang kalah akan memberikan atau melakukan sesuatu sesuai kesepakatan. Semua itu menunjukkan bahwa dalam permainan tersebut ada unsur perjudian, ada sesuatu yang dipertaruhkan dalam permainan itu.

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, meskipun demikian, berbagai macam dan bentuk perjudian dewasa ini sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi.

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana pasal 303 ayat (3) mengartikan taruhan (judi) adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat pemenang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Main judi mengandung segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan dan permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba demikian pula dengan pertaruhan

lainya.(Kartini dalam Patologi Sosial, 2013:58)

Salah satu bentuk perjudian yang marak terjadi sekarang ini adalah judi sepakbola, sepakbola merupakan sebuah sarana olahraga yang banyak dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat dari anak-anak, baik yang masih sekolah dasar, remaja, para mahasiswa dan juga orang tua tentunya terutama kaum laki-laki yang menyukai permainan ini.

Permainan sepakbola memang sangat menarik untuk dinikmati, karena permainan ini tidak hanya dilihat dari sudut pandang olahraga, akan tetapi sepakbola bisa dijadikan sebagai model dalam kehidupan sosial, sebagaimana aktifitas mahasiswa dalam mengikuti permainan taruhan sepakbola, disamping menikmati tayangan televisi yang menyajikan pertandingan sepakbola, para mahasiswa penggemar sepakbola juga memanfaatkan pertandingan tersebut menjadi sebuah ajang pertaruhan. Taruhan tersebut berupa uang, barang-barang berharga yang dimiliki mahasiswa, seperti jam tangan, telepon seluler, televisi dan bahkan laptop dan lain sebagainya. Untuk mahasiswa yang melakukan taruhan secara online maka mereka akan menggunakan Arena taruhan sepakbola ini di situs-situs judi online, salah satunya adalah situs *liga365*.

Liga365 merupakan salah satu media judi online yang marak terjadi sekarang ini di kalangan mahasiswa, didalam situs *liga365* terdapat berbagai macam pilihan perjudian mulai dari sepakbola, poker, togel, dan domino. Dari semua jenis perjudian yang ditawarkan situs *liga365* tersebut, yang menjadi favorit ataupun yang sering dimainkan mahasiswa yang berdomisli di Jl. Relu/Keruntung Kecamatan Medan Tembung adalah permainan sepakbola.

Akan tetapi para mahasiswa juga dapat memainkan permainan lainnya, bukan hanya sekedar permainan sepakbola saja tetapi bisa juga memainkan permainan poker ataupun domino, hal ini sesuai dengan selera para mahasiswa tersebut, seperti halnya pada mahasiswa di salah satu Perguruan Tinggi yang ada di daerah Pancing, Kevin berusia 23 tahun adalah seorang mahasiswa yang melakukan judi online pada situs *liga365* yang memainkan judi sepakbola. Hampir setiap waktu apabila ada pertandingan sepakbola yang dia sukai dia selalu melakukan judi sepakbola. Kevin mengatakan “tidak menyenangkan apabila hanya menonton sepakbola saja tetapi tidak ikut taruhan, apalagi yang ditonton adalah tim besar dan tim kesayangan”. Dari aktivitas judi sepakbola yang Kevin lakukan ternyata berdampak bagi perkuliahannya dan aktivitas judi tersebut kemungkinan akan membuatnya sering mengabaikan perkuliahannya.

Layaknya Kevin, melalui pengamatan sementara hal serupa juga terjadi pada para mahasiswa lainnya bukan hanya mahasiswa yang kuliah di salah satu universitas yang ada di daerah pancing saja tetapi mahasiswa yang kuliah di universitas lainya juga ikut bermain judi online, hampir semua mahasiswa yang mempunyai akun situs judi online seperti ketagihan ataupun candu dan tidak bisa menahan diri untuk tidak memainkan judi online tersebut, hal ini kemungkinan besar akan berdampak negatif pada mahasiswa yang aktif bermain judi online tersebut terhadap perkuliahannya, untuk itu disini penulis merasa tertarik untuk menemukan jawaban dari kemungkinan yang ditimbulkan dari aktivitas permainan judi online tersebut terhadap mahasiswa pengguna judi online.

Adapun kegiatan judi online ini biasanya dilakukan mahasiswa di kostan mereka sendiri dengan menggunakan labtop yang terhubung dengan internet(memakai Modem) untuk mengakses situs *liga365* akan tetapi ada juga sebagian mahasiswa yang mengaksesnya dengan menggunakan *wi-fi* yang ada di kampus mereka sendiri, seperti di kampus yang merupakan kampus keguruan akan tetapi *wi-fi* kampus tersebut bisa digunakan mahasiswa untuk membuka ataupun mengakses situs judi *liga365*. tidak adanya pengawasan dari orangtua karena para mahasiswa tersebut kost di tempat yang jauh dari orangtua membuat mahasiswa dengan leluasa bisa bertindak sesuai keinginannya sendiri dan memiliki perilaku menyimpang seperti kegiatan judi online yang mereka lakukan tanpa diketahui oleh orangtua dan tidak adanya larangan membuat mereka semakin tidak terkontrol dalam melakukan kegiatan judi tersebut.

Sebagaimana yang di ketahui bahwa mahasiswa merupakan harapan bagi bangsa untuk menjadi penerus bangsa yang baik dan dapat memberikan perubahan yang lebih baik kedepannya, harapan ini tentunya tidak akan bisa tercapai apabila mahasiswa tersebut tidak seperti yang diharapkan atau mempunyai sifat negatif seperti sebagian mahasiswa yang berdomisili di jl. Rela yang aktif melakukan perjudian. Perjudian yang dilakukan mahasiswa tersebut dilakukan secara online dan biasanya menggunakan situs *liga365* untuk bermain judi, hal ini tentunya telah menjadi sebuah masalah sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas maka penulis tertarik untuk melihat fenomena judi online yang terjadi dikalangan mahasiswa yang berdomisili di Jl. Rela/ Keruntung. Untuk itu penulis mengangkat penelitian

dengan judul **“Fenomena Judi Online Situs *Liga365* di Kalangan Mahasiswa yang Berdomisili di Jl. Relu/Keruntung Kecamatan Medan Tembung”**

1.2. Identifikasi Masalah :

1. Judi merupakan penyakit masyarakat
2. Kemajuan teknologi memunculkan perjudian secara online
3. Sepakbola sebagai ajang taruhan bermain judi
4. Situs *liga365* sebagai wadah mahasiswa untuk bermain judi
5. Fenomena judi online situs *liga365* pada kalangan mahasiswa

1.3. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu :

“Fenomena Judi Online Situs *Liga365* di Kalangan Mahasiswa yang Berdomisili di Jl. Relu/Keruntung Kecamatan Medan Tembung”

1.4. Perumusan Masalah :

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah judi online situs *liga365* itu ?
2. Faktor-faktor apakah yang penyebab mahasiswa bermain judi online di situs *liga365*?
3. Bagaimana cara mahasiswa mengakses situs judi online *liga365* ?
4. Apa dampak negatif judi online bagi mahasiswa ?

1.5. Tujuan Penelitian :

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui judi online situs *liga365*
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang penyebab mahasiswa bermain judi online di situs *liga365*
3. Untuk mengetahui cara mahasiswa mengakses situs judi online *liga365*
4. Untuk mengetahui dampak negatif judi online bagi mahasiswa

1.6. Manfaat Penelitian :

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Untuk mempertajam kemampuan penulis dalam penulisan karya ilmiah, menambah pengetahuan dan mengasah kemampuan berpikir terhadap fenomena dan masalah sosial secara lebih baik.

2. Secara Akademis

Untuk memberikan sumbangan yang positif terhadap kajian dan bacaan dilingkungan mahasiswa dan memberikan masukan dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.