

PROSIDING SNPO 2018

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN OLAHRAGA

Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional

SABTU, 08 SEPTEMBER 2018
GEDUNG DIGITAL LIBRARY LANTAI IV
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN



THE
Character Building
UNIVERSITY



Penyelenggara :
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
Prodi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Medan
Prodi Ilmu Keolahragaan Pascasarjana Universitas Negeri Medan



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018
FIK Unimed, 8 September 2018:
Digital Library , Universitas Negeri Medan

PROSIDING

SNPO 2018

Seminar Nasional Pendidikan Olahraga

Tema :

Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional

SABTU, 08 SEPTEMBER 2018
GEDUNG DIGITAL LIBRARY LANTAI IV
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Narasumber :

Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd. (Rektor Universitas Negeri Medan)
Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Kes. (Dekan FIK Universitas Negeri Semarang)
Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S. (Kepala PUSSIS Universitas Negeri Medan)
Dr. Ardi Nusri, M.Kes. AIFO. (Dosen FIK UNIMED)

THE
Character Building
UNIVERSITY



Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Medan



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018
FIK Unimed, 8 September 2018:
Digital Library , Universitas Negeri Medan

PROSIDING SNPO 2018 Seminar Nasional Pendidikan Olahraga

Tema :

**Peningkatan Mutu Guru Dan Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Berbasis Penelitian Nilai-Nilai Kearifan Lokal
Guna Mendukung Prestasi Olahraga Nasional**

Steering Comitee

Dr. Budi Valianto, M.Pd.
Drs. Suharjo, M.Pd.
Dr. Albadi Sinulingga, M.Pd.
Dr. Syamsul Gultom, SKM., M.Kes.
Drs. Mesnan, M.Kes.
Akbar Khusyairi Rambe, S.Pd.
Nasiruddin Daulay, S.Pd.

Organizing Comitee

Abdul Harris Handoko, S.Pd., M.Pd
Togi Parulian Tambunan, S.Pd.
Akbar Zahriali, S.Pd.
Rian Handika, S.Pd.
Sri Astuti, S.Pd.
Alan Alfiansyah Putra Karo-karo, S.Pd.

Editor : Dr. Nurhayati Simatupang, M.Kes.
Dr. Imran Akhmad, M.Pd.

Reviewer :

Dr. Sabaruddin Yunis Bangun, M.Pd. (Unimed)
Dr. Sukendo, M.Kes. (UNJA)
Dr. Syahrudin, M.Kes. (UNM)
Dr. Rahma Dewi, M.Pd. (Unimed)
Dr. Amir Supriadi, M.Pd. (Unimed)

Penerbit :

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan
Jl. Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate Medan
Telp: 061-6625972
E-mail: fik@unimed.ac.id
Website: fik.unimed.ac.id

ISBN 978-602-53100-0-3

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun
tanpa ijin tertulis dari penerbit



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding hasil Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018 pada hari sabtu tanggal 08 September 2018 di Gedung Digital Library Universitas Negeri Medan dapat terwujud.

Buku ini memuat artikel dan hasil penelitian Bapak/Ibu guru / dosen / Mahasiswa Universitas Negeri Medan yang dikumpulkan dan ditata oleh tim dalam kepanitiaan Seminar Nasional Pendidikan Olahraga Tahun 2018. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Medan, Bapak Prof. Dr. Syawal Gultom, M. Pd. yang telah memfasilitasi semua kegiatan Seminar Nasional Pendidikan Olahraga ini.
2. Bapak/Ibu segenap panitia Seminar Nasional Pendidikan Olahraga, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
3. Bapak/Ibu guru, dosen dan mahasiswa penyumbang artikel dan hasil penelitian dalam kegiatan ini.

Semoga buku ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan peningkatan mutu guru dan pembelajaran pendidikan Jasmani olahraga kesehatan berbasis penelitian nilai-nilai kearifan local guna mendukung prestasi olahraga nasional



Medan, September 2018
Dekan FIK UNIMED

Dr. Budi Valianto, M.Pd.
NIP. 19660520 199102 1 001



Upaya Pelestarian Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Pencak Silat Melalui O2SN <i>Gunawan Sinulingga</i>	917
Olahraga Tradisional Silek Tuo Pada Masyarakat Minangkabau <i>Prima Nanda, Sabaruddin Yunis, Agung Sunarno</i>	925
PKM Ibu Rumah Tangga Bidang Massase Kebugaran Di Desa Laut Dendang <i>Suprayitno</i>	934
Permainan Tradisional Begasing Kalimantan Timur (Studi Terhadap Nilai-Nilai Permainan Begasing) <i>Adi Saputra, Albadi Sinulingga, Nurhayati Simatupang</i>	942
Pendampingan Kelompok Pengelola Wisata Pemandian Alam Ancol Desa Buluh Duri <i>Muhammad Faisal Ansari Nasution, Budi Valianto, Aurora Elise Putriku</i>	949
BISNIS DAN INDUSTRI OLAHRAGA	
Bisnis Olahraga Dan Industri Olahraga Di Indonesia <i>Dedek Dermawan</i>	954
Jasa Penyewaan Alat Dan Penjualan Alat Olahraga <i>Teguh Septianto Putra</i>	960
Pelaksanaan Fungsi Manajemen Pada Family Fitness Club Medan <i>Novi Yanti</i>	967
Judi Dilegalkan Dalam Kegiatan Olahraga <i>Andes Martua Harahap</i>	972
Manajemen Kualitas Pelayanan Di Pusat Kebugarab Vizta Fitnes Kota Medan <i>Irwan Ganti tarigan</i>	999





JUDI DILEGALKAN DALAM KEGIATAN OLAHRAGA

Andes Martua Harahap

Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Abstrak. Dalam perkembangan zaman modern sekarang ini ilmu dan teknologi telah berkembang pesat, hal ini juga menguntungkan oleh berbagai pihak yang mampu berada dalam perkembangan tersebut, seperti halnya perjudian yang pada dahulunya harus bertatap muka dengan lawan main namun pada saat ini judi bisa dimainkan oleh semua kalangan di berbagai belahan dunia tanpa harus bertatap muka. Begitupula dalam perjudian dalam olahraga yang berkembang, semakin banyak situs perjudian yang resmi maupun tak resmi yang dibuat dalam dunia maya membuat semua orang dapat mengakses situs tersebut. Namun dengan demikian semakin banyak pula orang yang tertarik dengan olahraga karena dapat mendukung tim-tim kesayangannya bertanding sekaligus mendapatkan keuntungan dari hasil perjudian yang dia lakukan.

Kata Kunci : Judi. Olahraga.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan di masyarakat sering sekali terjadi pelanggaran terhadap norma kesusilaan dan norma hukum. Salah satu dari pelanggaran hukum yang terjadi di masyarakat dewasa ini adalah perjudian. Tindak pidana perjudian adalah tindak pidana yang sudah ada dan berkembang di dalam masyarakat sejak jaman dahulu.. Biasanya yang diramal pada masa itu adalah nasib seseorang pada masa mendatang. Pada saat itu nasib tersebut ditentukan oleh posisi jatuhnya batu, tongkat atau tulang ketika mendarat di tanah. Dalam perkembangan selanjutnya posisi mendarat tersebut dianggap sebagai suatu yang menarik untuk dipertaruhkan. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan pengalaman penulis, sering dijumpai berbagai kejahatan yang timbul sebagai akibat kelanjutan dari kekalahan seseorang bermain judi, khususnya dalam permainan judi sepakbola. Hal ini dapat mengakibatkan bertambahnya jumlah kejahatan yang terjadi di dalam masyarakat.

PEMBAHASAN

Judi atau permainan "judi" atau "perjudian" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah "Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan". Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan tersebut. Sedangkan menurut Kartini Kartono (dalam bukunya patologi sosial: 2001) mengartikan judi adalah taruhan dengan sengaja, yaitu 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 tidak / belum pasti hasilnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa judi itu adalah suatu pengharapan untuk kemenangan dengan mempertaruhkan segala sesuatu yang dianggap berharga seperti uang atau harta dengan tujuan untuk mendapat keuntungan dari permainan tersebut. Pada Pasal 303 ayat (3), disamping secara detil dijelaskan dalam penjelasan Pasal 1 Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Antara lain adalah *rolet, poker, hwa-hwe, nalo*, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu kambing, pacuan kuda dan karapan sapi.

Menurut UU Hukum Pidana Pasal 303 ayat (3) menjelaskan bahwa judi merupakan suatu dari tiap-tiap permainan judi yang dimainkan dan didasarkan dari sebuah pengharapan yang diharapkan oleh para pemain yang memainkan permainan judi tersebut. Judi juga dapat didefinisikan sebagai pertarungan demi mendapatkan kepuasan dalam kemenangan. Secara detail diketahui bahwa di dalam penjelasan pelaksanaan UU nomor 7 tahun 1974 mengenai penertiban judi, yaitu: *rolet, poker, hwa-hwe, sabung ayam, pacuan kuda, nalo*, dll. Di dalam judi sendiri yang dirangkum pada penjelasan di atas mempunyai tiga unsur agar segala perbuatan bisa dikatakan sebagai judi:

1. **Permainan:** Judi sebenarnya merupakan sebuah permainan yang dilakukan hanya untuk bersenang-senang serta menghilangkan penat dan mengisi waktu luang.
2. **Untung-untungan:** Maksudnya adalah didalam sebuah permainan tersebut tidaklah 100% menang atau berhasil membawa keuntungan tersendiri, ada resiko yang harus di tanggung dari pemain itu.
3. **Taruhan:** Jika memainkan permainan apabila anda menaruh sebuah taruhan yang dipakai untuk melengkapi permainan itu dan mendapatkan hadiah dari uang yang ditaruh itu barulah bisa dikatakan sebuah judi. Taruhan tersebut bisa berbentuk uang maupun barang berharga lainnya. Taruhan dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu:
 - Taruhan biasa: taruhan yang dilakukan secara langsung, taruhan ini meliputi: sabung ayam, casino non online, lotre, togel, taruhan bola langsung,



- Taruhan Online: taruhan yang dilakukan dengan menggunakan media perantara yaitu internet, taruhan ini meliputi: taruhan bola online, taruhan olahraga online, poker online, capsa online.

2.2. Sejarah Perjudian

Sampai saat ini belum dapat dijelaskan secara tepat kapan perjudian mulai dikenal oleh manusia. Menurut Cohan (1964), perjudian sudah ada sejak jaman prasejarah. Perjudiaan bahkan seringkali dianggap seusia dengan peradaban manusia. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani kuno.

Para penjudi primitif adalah para dukun yang membuat ramalan ke masa depan dengan menggunakan batu, tongkat atau tulang hewan yang dilempar ke udara dan jatuh ditanah. Biasanya yang diramal pada masa itu adalah nasib seseorang pada masa mendatang. Pada saat itu nasib tersebut ditentukan oleh posisi jatuhnya batu, tongkat atau tulang ketika mendarat ditanah. Dalam perkembangan selanjutnya posisi mendarat tersebut dianggap sebagai suatu yang menarik untuk dipertaruhkan. Alice Hewing (dalam Stanford & Susan, 1996) dalam bukunya *Something for Nothing: A History of Gambling* mengemukakan bahwa orang-orang Mesir kuno sangat senang bertaruh dalam suatu permainan seperti yang dimainkan oleh anak-anak pada masa kini dimana mereka menebak jumlah jari-jari dua orang berdasarkan angka ganjil atau genap. Orang-orang Romawi kuno menyenangi permainan melempar koin dan lotere, yang dipelajari dari Cina. Orang Yunani Kuno juga menggunakan hal yang sama. Selain itu, mereka juga menyenangi permainan dadu. Pada jaman Romawi kuno permainan dadu menjadi sangat populer. Para Raja seperti Nero dan Claudine menganggap permainan dadu sebagai bagian penting dalam acara kerajaan. Namun permainan dadu menghilang bersamaan dengan keruntuhan kerajaan Romawi, dan baru ditemukan kembali beberapa abad kemudian di sebuah Benteng Arab bernama Hazart, semasa perang salib.

Setelah dadu diperkenalkan lagi di Eropa sekitar tahun 1100 - an oleh para bekas serdadu perang salib, permainan dadu mulai merebak lagi. Banyak kerabat kerajaan dari Inggris dan Perancis yang kalah bermain judi ditempat yang disebut Hazard (mungkin diambil dari nama tempat dimana dadu tersebut diketemukan kembali). Sampai abad ke 18, Hazard masih tetap populer bagi para raja dan pelancong dalam berjudi.



2.3. Perjudian di Indonesia

Perjudian di Indonesia punya latar belakang sejarah panjang, setidaknya-tidaknya sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Di bawah kekuasaan Belanda di Indonesia, judi berlangsung dengan sebuah ordonansi yang dikeluarkan residen setempat.

Judi dalam bentuk lotre sudah ada sejak tahun 1960-an yang zaman itu lebih dikenal dengan nama lotre buntut. Pada masa itu, di Bandung ada lotre yang disebut toto raga sebagai upaya pengumpulan dana mengikuti pacuan kuda. Sedangkan di Jakarta semasa Gubernur Ali Sadikin muncul undian lotre yang diberi nama toto dan nalo (Nasional Lotre).

Tahun 1965, Presiden Soekarno mengeluarkan Keppres No 113 Tahun 1965 yang menyatakan lotre buntut merusak moral bangsa dan masuk dalam kategori subversi. Memasuki orde baru, lotre ini terus berkembang. Tahun 1968, pemda Surabaya mengeluarkan lotto (lotre totalisator) PON Surya yang tidak ada kaitannya dengan penyelenggaraan olahraga, hanya berdasarkan undian. Tujuannya menghimpun dana bagi PON VII yang akan diselenggarakan di Surabaya tahun 1969.

Pada tahun 1974, toto KONI dihapus. Pemerintah melalui Menteri Sosial Mintaredja (saat itu) mulai memikirkan sebuah gagasan untuk menyelenggarakan *forecast* sebagai bentuk undian tanpa menimbulkan eksesi judi. Setelah studi banding selama dua tahun, Depsos berkesimpulan, penyelenggaraan *forecast* Inggris dilaksanakan dengan bentuk sederhana dan tidak menimbulkan eksesi judi. Selain itu, perbandingan yang diperoleh penyelenggara tebakan, pemerintah, dan hadiah bagi si penebak 40-40-20.

Tahun 1976, setelah meminta penilaian lagi dari Kejaksaan Agung, Badan Koordinasi Intelijen Negara (Bakin) dan Departemen Dalam Negeri, rencana Depsos untuk menyelenggarakan *forecast* tidak mendapat tantangan dan merencanakan pembagian hasil 50-30-20. Rencana itu belum bisa terlaksana, karena Presiden Soeharto bersikap hati-hati dan meminta untuk dipelajari lebih dalam lagi.

Dibutuhkan waktu sekitar tujuh tahun untuk melaksanakan undian *forecast* ini. Tanggal 28 Desember 1985, kupon berhadiah porkas sepak bola diresmikan, diedarkan, dan dijual. Porkas dimaksudkan menghimpun dana masyarakat untuk menunjang pembinaan dan pengembangan prestasi olahraga Indonesia. Porkas lahir berdasarkan UU No 22 Tahun 1954 tentang undian,



yang antara lain bertujuan agar undian yang menghasilkan hadiah tidak menimbulkan berbagai keburukan sosial.

Berbeda dari Toto KONI, Porkas tidak ada tebakan angka, melainkan penebakan M-S-K atau menang, seri, dan kalah. Perbedaan lain, kalau Toto KONI beredar sampai ke pelosok daerah, maka Porkas beredar hanya sampai tingkat kabupaten dan anak-anak di bawah usia 17 tahun dilarang menjual, mengedarkan, serta membelinya.

Kupon Porkas ini terdiri atas 14 kolom dan diundi seminggu sekali, setelah 14 grup sepak bola melakukan 14 kali pertandingan. Jadwal pertandingan ditentukan oleh PSSI dari jadwal di dalam dan luar negeri. Setiap pemegang kupon yang tahun 1985 senilai Rp 300 menebak mana yang menang (M), seri (S), dan kalah (K). Penebak jitu 14 kesebelasan mendapat hadiah Rp 100 juta.

Pada tanggal 11 Januari 1986, penarikan pertama Porkas dilakukan. Sampai dengan akhir Februari tahun yang sama, dana bersih yang dikumpulkan dari penyelenggaraan Porkas ini mencapai Rp 1 miliar. Pertengahan tahun 1986, pengedaran Porkas dilakukan melalui sistem loket. Para distributor, agen, subagen yang terbukti melakukan penyimpangan dipecat oleh Yayasan Dana Bhakti Kesejahteraan Sosial (YDBKS), sebuah yayasan yang juga mengelola Undian Tanda Sumbangan Berhadiah.

Bulan Oktober 1986, dana Porkas yang terkumpul sudah mencapai Rp 11 miliar, dari target Rp 13 miliar yang ditetapkan hingga akhir tahun. Dari jumlah ini, KONI Pusat mendapat Rp 1,5 miliar, KONI daerah Rp 4,5 miliar, PSSI Pusat Rp 1,4 miliar, Kantor Menpora Rp 250 juta, Asian Games X Seoul Rp 250 juta, administrasi antara Rp 8,5 miliar dan Rp 9 miliar, dan Rp 4 miliar didepositokan sebagai "dana abadi".

Akhir tahun 1987, Porkas berubah nama menjadi Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah (KSOB) dan bersifat lebih realistis. Dalam SOB ada dua macam kupon, kupon berisi tebakan sepak bola. Kali ini yang ditebak pada kupon tidak lagi menang-seri-kalah seperti pada Porkas, tetapi juga skor pertandingan, bahkan skor babak pertama dan babak kedua. Kupon SOB kedua berisi tebakan sepak bola dan tebakan huruf. Dalam kurun waktu Januari-Desember 1987, SOB menyedot dana masyarakat Rp 221,2 miliar.

Pertengahan tahun 1988, Fraksi Karya Pembangunan dan Fraksi Persatuan Pembangunan menyatakan, SOB dan TSSB (Tanda Sumbangan Sosial Berhadiah) menimbulkan akibat negatif. Yakni, tersedotnya dana masyarakat pedesaan dan akan memengaruhi kehidupan perekonomian daerah.



Pertengahan bulan Juli 1988, Mensos Dr Haryati Soebadio dalam rapat kerja dengan Komisi VIII DPR menegaskan, kupon KSOB dan TSSB tahun 1988 diperkirakan menyedot Rp 962,4 miliar dana masyarakat. Artinya, meningkat empat kali dibandingkan dengan hasil penjualan tahun 1987. Tanggal 1 Januari 1989, SOB dan TSSB dihentikan dan diganti permainan baru bernama Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah (SDSB). Tujuan SDSB, menyumbang dengan beriktikad baik dan terbagi atas dua macam kupon; Kupon A seharga Rp 5.000 dengan hadiah Rp 1 miliar, dan Kupon B seharga Rp 1.000 dengan hadiah Rp 3,6 juta. Kedua kupon ini ditarik seminggu sekali dengan jumlah yang diedarkan 30 juta lembar (Kupon A sebanyak 1 juta lembar dan Kupon B sebanyak 29 juta lembar).

Pajak penghasilan lotre-lotre tersebut yang harus dibayar berturut-turut tahun 1986 Rp 2 miliar, tahun 1987 Rp 3 miliar, tahun 1988 Rp 4 miliar, dan tahun-tahun berikutnya Rp 8 miliar. Pada tahun 1991, berdasarkan kesepakatan dengan Dirjen Pajak, pelaksana/ pengelola harus membayar pajak pertambahan nilai (PPN) Rp 13,4 miliar, pajak hadiah undian dan PPh Rp 12 miliar, sehingga total pajak yang harus dibayarkan adalah Rp 25,4 miliar.

Pada tanggal 25 November 1993, pemerintah mencabut dan membatalkan pemberian izin untuk pemberlakuan SDSB tahun 1994. Lotre SDSB di Indonesia berakhir setelah sebelumnya didahului berbagai demonstrasi mahasiswa anti-SDSB.

Setelah itu, Dana Masyarakat untuk Olahraga (Damura), namun ditunda hingga semua persoalan yang menyangkut penggalangan dana masyarakat itu sudah jelas. Selain itu, penundaan dilakukan untuk menunggu keputusan dari Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan DPR

2.4. Awal Mula Taruhan Olahraga

Pada awalnya taruhan olahraga hanya dilakukan pada pertandingan hewan, seperti pacuan kuda dan anjing yang selama ini telah populer. dahulu banyak orang menjadikan taruhan pacuan hewan ini sebagai mata pencaharian untuk menghidupi keluarganya. Dengan seiring berjalannya waktu taruhan olahraga menjadi populer untuk olahraga yang dimainkan manusia. Taruhan bola dilakukan pada semua jenis olahraga terutama jenis olahraga sepak bola di agen judi bola. Orang-orang memasang uang mereka pada taruhan olahraga pada individu atau tim yang sedang bertanding. Untuk pertandingan individu, cabang olahraga yang banyak menjadi taruhan adalah olahraga tinju. Untuk jenis olahraga tim olahraga yang banyak menjadi taruhan adalah bola basket, football dan sepak bola di agen judi bola. Pertandingan yang



diselenggarakan setiap musim, dan setiap minggunya di setiap musim. Orang-orang akan memasang taruhan pada tim yang mereka sukai. Jika pemain judi lebih tertarik pada pertandingan profesional maka tim yang akan menjadi taruhan juga tim yang sudah besar dan profesional. Yang paling marak biasanya saat Piala Dunia. Baik di kampung, kantor dan *cafe*, baik tua maupun muda, sibuk bertaruh dengan menjagokan tim favoritnya masing-masing. Bahkan bermain catur pun kadang dijadikan judi. Sehingga benar kata orang “kalau orang berotak judi, segala hal dapat dijadikan sarana berjudi”, dan jika ditinjau dari jenisnya judi sepak bola termasuk ke dalam kategori jenis judi yang merupakan kebiasaan, karena judi sepak bola adalah efek dari rasa penasaran dan coba-cobadan ini kemudian menjadi kebiasaan seiring dengan makin banyaknya tontonan sepak bola di televisi.

2.5. Judi Bola dalam Perkembangan Taruhan Olahraga

Olahraga cabang sepak bola merupakan hal fenomenal di seluruh dunia. Orang-orang memiliki tim sepakbola favorit mereka masing-masing. Kaos jersey sepak bola yang dijual juga selalu mengalami peningkatan permintaan. Ketika menonton pertandingan sepak bola para fans tidak segan-segan untuk mendandani dirinya dengan atribut tim sepak bola yang disukainya. Jumlah penonton olahraga sepak bola merupakan yang terbanyak dari pada cabang olahraga lainnya. Banyak dari mereka melakukannya hanya untuk sekedar senang-senang namun ada juga dari mereka yang mengambil kesempatan untuk mendapatkan keuntungan dari olahraga sepak bola salah satunya adalah agen judi bola.

2.6. Industri Online Taruhan Olahraga

Bermain taruhan olahraga pada saat ini telah menjadi sebuah industri besar dengan total keuntungan bisa mencapai triliunan rupiah. Apalagi setelah ditemukan teknologi internet yang memudahkan para pemain judi menggunakan jasa judi online yang merupakan cabang dari Agen Sbobet. Cabang olahraga yang paling banyak diminati dalam internet adalah taruhan bola yang banyak tersedia di agen judi bola. Hal ini semakin membuat industri taruhan olahraga menjadi berkembang pesat. Meskipun di beberapa negara, industri ini mendapat larangan karena dilarang oleh undang-undang pemerintah setempat. Namun, ada juga negara yang melegalkan karena pendapatan pajak yang diperoleh cukup besar.

Untuk memenangkan taruhan olahraga sebaiknya pemain judi sudah mengerti mengenai karakteristik cabang olahraga yang dijadikan taruhan. Setiap cabang olahraga memiliki ciri khas masing-masing dan tidak bisa disamakan satu sama lain. Ingat bahwa olahraga bukanlah sesuatu yang bisa diprediksi melalui insting manusia namun telah memiliki skill dan kemampuan



masing- masing tim. Pilihlah website taruhan olahraga yang baik dan professional, jika anda bermain taruhan bola pilihlah agen judi bola yang terpercaya dan sudah berkaliber dalam menyediakan layanan jasa taruhan olahraga.

2.7. Perputaran Uang Dalam Judi Olahraga

Judi olahraga yang paling digemari adalah taruhan sepak bola. Jumlah penggemar yang bertaruh di internet meningkat terus. Kini sedikitnya 3000 situs internet judi olahraga yang dapat diakses oleh pengguna internet Jerman. Namun sangatlah sulit untuk menyebutkan berapa jumlah uang yang dipertaruhkan dalam perjudian. Menurut pakar ekonomi bawah tanah Profesor Friedrich Schneider dari Universitas Linz, setiap tahunnya warga Jerman mempertaruhkan uangnya di internet sampai tiga milyar Euro untuk judi olahraga. Namun berapa yang dipertaruhkan untuk judi sepak bola sendiri tidak mudah ditaksir. Menurut perkiraan Perhimpunan Bisnis Taruhan Jerman, jumlahnya bisa mencapai 1,5 milyar Euro. Kemudian perhimpunan itu memperkirakan, bahwa taruhan untuk setiap permainan rata-rata adalah lima sampai sepuluh Euro. Dan di pasar gelap batasnya tentu terbuka.

Di Jerman taruhan di internet sebetulnya dilarang. Tahun 2008 pemerintah Jerman menetapkan peraturan yang melarang taruhan lewat internet. Negara itu merupakan negara daratan Uni Eropa satu-satunya, yang memonopoli judi olahraga. Oddset, lembaga judi Jerman satu-satunya yang legal, tidak dibolehkan menawarkan jasanya di internet. Karena itu, pengelola judi yang menawarkan jasanya lewat internet kebanyakan berpusat di Inggris dan juga di negara surga pajak seperti Malta atau Gibraltar. Tidak jarang jumlah uang hingga 50 ribu Euro dipertaruhkan setiap permainan lewat internet. Kini pasar taruhan sudah menjadi perdagangan global. Kalangan pakar memperkirakan, di seluruh dunia keuntungan judi bisa mencapai puluhan milyar Euro. Dan keuntungan terbesar dapat dibuat di Asia Timur, dimana tidak ada batas jumlah taruhan serta batas keuntungan. Di Cina sendiri jumlah taruhan untuk judi sepak bola diperkirakan bisa mencapai 50 milyar Euro setiap tahunnya.

Kesimpulan

Dalam perkembangan zaman modern sekarang ini ilmu dan teknologi telah berkembang pesat, hal ini juga menguntungkan oleh berbagai pihak yang mampu berada dalam perkembangan tersebut, seperti halnya perjudian yang pada dahulunya harus bertatap muka



dengan lawan main namun pada saat ini judi bisa dimainkan oleh semua kalangan di berbagai belahan dunia tanpa harus bertatap muka.

Begitupula dalam perjudian dalam olahraga yang berkembang, semakin banyak situs perjudian yang resmi maupun tak resmi yang dibuat dalam dunia maya membuat semua orang dapat mengakses situs tersebut. Namun dengan demikian semakin banyak pula orang yang tertarik dengan olahraga karena dapat mendukung tim-tim kesayangannya bertanding sekaligus mendapatkan keuntungan dari hasil perjudian yang dia lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

<https://rumaysho.com/2126-taruhan-dan-judi-dalam-lomba.html>

<http://www.arahmah.com/news/2015/08/14/astaghfirullah-menteri-pemuda-danolahraga-bolehkan-judi-dalam-sepakbola.html>

<http://matthewaddison.net/agen-judi-bola-dalam-perkembangan-taruhan-olahraga/>

<http://www.dw.com/id/judi-olahraga-bisnis-dengan-omset-milyaran-euro/a-4921807>

http://kidbet.com.au/download/IND_VRG0030_FACT%20SHEETS_How%20has%20gambling%20changed_297X210%20v2_HR.pdf

<http://adln.lib.unair.ac.id/files/disk1/549/gdlhub-gdl-s1-2013-wiboworian-27423-11.judi---.pdf>

<http://digilib.unila.ac.id/275/10/BAB%20II.pdf>

<http://www.kompasiana.com/mertamupu/sea-games-judi-antar-negara-asia-tenggara>

Character Building
UNIVERSITY