

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perjudian adalah suatu tindak pidana yaitu pertarungan sejumlah uang atau barang dimana yang menang mendapatkan uang atau barang yang sudah disepakati untuk taruhan, sebagai bentuk permainan yang bersifat keberuntungan bagi yang bermain dan juga meliputi segala macam pertarungan lainnya. Masalah perjudian dapat merugikan masyarakat dan moral bangsa Indonesia ini, pada dasarnya kejahatan judi ini mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terganggu. Selain itu pengaruh bagi anak-anak dan remaja sangatlah besar. Menurut Suharto dalam Kartono (2001:49) adalah tiap permainan yang mengharapkan untuk menang bergantung pada hal yang kebetulan, nasib peruntungan yang tidak dapat direncanakan serta di perhitungkan. Perjudian menurut (Kartini Kartono) permainan judi adalah pertarungan dengan sengaja, upaya mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan pada permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang tidak atau belum ada hasilnya (Senoaji,2015:4). Perjudian merupakan salah satu kegiatan atau permainan yang dilakukan masyarakat yang hampir semua negara masih populer seperti contoh Amerika Serikat, Italia, Singapura, Cina, Jepang, dan negara lainnya termasuk Indonesia.

Perjudian di Indonesia termasuk tindakan yang melanggar norma agama, moral, kesucilaan, maupun hukum. Serta dapat merugikan kepada pihak yang melakukan perjudian maupun masyarakat serta membahayakan bagi kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Menurut Sirola (2021) salah satu jenis masalah sosial ini telah ada sejak zaman dahulu, judi sabung ayam adalah salah satunya. Judi sabung ayam merupakan permainan dua

ayam jantan dalam satu arena. Salah satu pemain akan menjauh taruhannya dengan memilih ayam jagonya. Sabung ayam juga merupakan salah satu kebudayaan masyarakat Bali untuk ritual yang disebut dengan Tajen. Adapun Judi dadu yang biasa orang Jawa menyebut dengan nama (otok) permainan ini dimainkan menggunakan tempurung kelapa dan 2 buah dadu para pemain memasang uang melawan bandar dengan memilih nomor yang dipasang, Judi Otok merupakan judi tradisional permainan ini biasa dijumpai saat pagelaran wayang pada zaman dahulu, masyarakat yang memainkan kebanyakan orang-orang yang ingin cepat mendapatkan uang dengan menebak dadu. Para penjahat gemar memainkannya serta para pejabat turut bermain dan tersebar luas di seluruh kalangan rakyat Indonesia (Bahari, 2024). Penjelasan tersebut menerangkan bahwa budaya bermain judi telah ada sejak sebelum Indonesia berdiri. Budaya ini terus berlanjut hingga masa sekarang dengan perkembangannya.

Selain bertentangan dengan nilai norma yang ada dalam masyarakat, perjudian juga memberikan dampak buruk dalam kehidupan pribadi. Perjudian dengan sarana teknologi tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya para pengguna alat-alat komunikasi elektronik yang menggunakan internet. Pemerintah dalam fungsinya sebagai pengawasan sosial telah menetapkan aturan-aturan mengenai perjudian dalam rumusan peraturan perundang-undangan yang ada.

Seiring dengan peningkatan pengguna internet, perkembangan media online juga mengalami peningkatan, ditandai dengan tersedianya internet yang mudah diakses di seluruh golongan. Akses internet dapat bermodalkan gadget dan sim card, sehingga orang dapat menikmati semua konten yang tersebar di internet, dari berbagai macam konten dari positif banyak terbarnya lowongan pekerjaan, bisnis online hingga konten negatif seperti promosi judi online. Kondisi ini membuat banyak promosi website judi online yang bertujuan memikat para pengguna internet untuk bermain judi online. Judi online berkembang para

pengguna sosial media ( memiliki pengikut banyak) tergiur mempromosikan situs situs judi online agar para pengikutnya bermain judi online segala macam aplikasi sudah tercemar dengan promosi judi online yang mudah untuk dijumpai di dalam aplikasi. Pada siaran. PERS No. 01/HM/KOMINFO/01/2024 Selasa, 2 Januari 2024 Tentang Putus Akses Lebih Dari 800 Ribu Konten, Gerak Cepat Menteri Budi Arie Berantas Judi Online. Selama 167 hari masa jabatan, Menteri Komunikasi dan Informatika Budi Arie Setiadi telah berhasil memutus akses lebih dari 800 ribu konten judi online berupa situs IP, aplikasi, dan file sharing .

Kominfo pada 17 juli 2023-30 Desember 2023 total di blokir 805.923 konten judi online jumlah situs yang di blokir kominfo pada periode 17-31 juli 2023 30.013 situs, periode 1-31 agustus 2023 sebanyak 55.846 konten , berdasarkan platform, Kementerian Kominfo memutus akses konten judi online pada 596.348 situs dan IP 173.134 platform Meta, 29.257 akun platform file sharing, 5.993 platform Google dan youtube, 367 Platform X, 170 platform Telegram, 15 platform TikTok, 8 platform App Store, dan 1 platform Snack Video Menkominfo menyatakan telah berhasil memblokir lebih dari 5000 rekening bank dan akun e-wallet. Bahkan Menteri Budie Arie memberikan teguran keras pada raksasa teknologi Meta karena masih ditemukan banyak konten judi online di platform tersebut “ Teguran ini mengharuskan meta untuk segera meningkatkan penanganan konten dan iklan dengan muatan perjudian online pada platform yang dikelolanya dalam 1x24jam”, tegas Menkominfo.

Sesuai perkembangan media digital, judi juga beralih yang umumnya secara langsung beralih ke online bisa disebut dengan judi online. Berdasar penelitian yang dilakukan Singh, Mallaram dan Sarkar (2017) judi online mengacu pada berbagai taruhan dan permainan yang ditawarkan melalui perangkat internet , termasuk komputer, gadget, tablet. Modus perjudian online ini didukung oleh kemajuan teknologi, kesediaan internet dan perangkat yang mendukung dan merupakan cara yang berbeda dari sistem perjudian secara langsung yang

dilakukan tatap muka, judi online dapat dilakukan secara pribadi dan dapat dilakukan setiap waktu dapat diakses dimanapun dengan menggunakan koneksi internet. Dalam permainan judi online ada berbagai macam permainan seperti slot yang dimainkan hanya dengan mudah. Perkembangan perjudian ini tidak hanya dilakukan oleh laki-laki dewasa, akan tetapi praktek tersebut dilakukan juga oleh remaja serta tidak memandang jenis kelamin laki-laki maupun perempuan (Zakiah Daradjat dalam Soetjiningsih, 2004 :58).

Penelitian Carton (2015) menyatakan bahwa perjudian merupakan suatu penyakit sosial yang tidak mudah diberantas secara lintas generasi sepanjang sejarah. Dalam konteks ini, masyarakat mengacu pada perilaku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan adat istiadat yang berlaku di masyarakat, atau tidak sesuai dengan perilaku keagamaan, Judi dalam perspektif hukum agama dan hukum negara, judi dalam hukum agama mengutip arti surat Al-Baqarah ayat 219 maka hukum judi adalah haram dan mendapatkan dosa besar bagi yang melakukannya, judi dalam hukum negara perjudian merupakan salah satu tindak pidana dalam pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54 Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040). Bahwa pada hakikatnya perjudian bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara. Peraturan pemerintah ini yang merupakan pelaksanaan Pasal 3 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, mengatur mengenai larangan pemberian. Izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah, baik yang diselenggarakan di kasino,, di tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain. Dengan adanya larangan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, tidak berarti dilarangnya penyelenggaraan permainan yang bersifat keolahragaan, hiburan, dan kebiasaan, sepanjang tidak merupakan perjudian. Seperti diketahui perjudian merupakan kegiatan yang jelas jelas

melanggar hukum dan kerangka hukum yang digunakan untuk memancing kasus perjudian online yaitu pada pasal 27(2) sampai dengan pasal 45(1) Undang-Undang Nomor 27 Tahun 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan transaksi elektronik. Dengan perkembangan teknologi, penanganan yang dilakukan oleh pemerintah dirasa masih kurang efektif dalam pemberantasan judi online. Peralnnya masih banyak dijumpai situs situs baru bermunculan. Walaupun secara tegas judi online atau judi apapun dilarang sesuai peraturan yang berlaku, namun praktik judi online tetap marak. Bahkan judi online yang beredar melalui internet beragam (Kolandai-Matchet & Wenden Abbott,2022). Salah satu pemicunya adalah kemudahan akses. Internet saat ini. Ada dua faktor yang melatarbelakangi perkembangan judi online di tanah air: pertama, upaya preventif yang dilakukan pemerintah masih minim.

Hal tersebut dapat dilihat dari masih banyaknya situs-situs judi online yang masih beroperasi. Pemberantasan judi online harus melibatkan seluruh lapisan masyarakat. Sebuah studi American Psychiatric Association (2013). Bahwa kecanduan judi online memiliki dampak mengakibatkan gangguan mental seperti depresi, kecemasan, dan stres berlebihan apabila mengalami kekalahan, salah satu dampak paling langsung yang dirasakan remaja masalah keuangan. Menurut (Isnaini,2017). Kecanduan judi online merupakan salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi dan aksesibilitas internet, kecanduan judi online adalah sebuah situasi di mana seseorang tidak dapat mengendalikan dirinya untuk terus bermain judi online meskipun mengalami konsekuensi negatif dalam kehidupan pribadi, sosial, dan finansial. Fenomena ini telah menimbulkan banyak dampak buruk pada seseorang yang mengalaminya mulai dari permasalahan keuangan, psikis, dan sosial. Akibatnya banyak dari pelaku judi online mengalami kebangkrutan, hutang yang menumpuk, mengalami stres berat dan memiliki konflik dengan orang terdekat sehingga banyak dari pelaku nekat melakukan kegiatan kriminal seperti merampok, pembegalan, pembunuhan dan sebagainya. Sehingga remaja harus mengontrol diri, kontrol diri mempunyai pengaruh yang besar

terhadap kecanduan judi online. kontrol diri itu sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk mengontrol perilaku mereka terhadap keadaan sekitar (Vitasari, 2016). Remaja Di Desa Timbulrejo ada remaja yang sudah kecanduan judi online . Batasan usia remaja menurut Sary Yessy Nur Endah (2015 ) adalah 12 tahun hingga 21 tahun. Rentang waktu masa remaja terbagi tiga, remaja awal adalah 12-15 tahun, remaja pertengahan adalah 15-18 tahun, dan remaja akhir adalah 18-21 tahun. Menurut Dusek(1997) dan Bezonsky (1981). Perkembangan remaja. Ditandai dengan adanya beberapa tingkah laku, baik tingkah laku positif maupun tingkah laku negatif. Hal ini dikarenakan pada masa ini remaja sedang mengalami masa dari masa anak-anak ke masa remaja. Perilaku suka melawan, gelisah, sering melanda pada masa ini, namun demikian berkembangnya perilaku ini, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh adanya perlakuan dari lingkungan, perkembangan remaja pada tahap ini harus didukung oleh orang tua terhadap kondisi remaja yang mencari jati dirinya. peran orang tua diperlukan sebagai pengatur dan penentu keputusan. Salah satu contoh remaja yang negatif diakibatkan judi online. Menurut Agung (2023) remaja adalah kelompok yang rentang terhadap kegiatan negatif dan dampak jangka panjang rugi jika terlibat dalam aktivitas judi online. remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa, dimana mereka mencari jati diri eksplorasi, dan bereksperimen. Remaja juga mudah terpengaruh oleh lingkungan teman dan media. Dikutip dari Humas Polres Nunukan, Akibat kecanduan Judi online, seorang remaja yang berkonflik dengan hukum nekat melakukan pencurian di sebuah toko, Jumat(02/02/24) Sekitar pukul 22.00 Wita, fenomena ini mengakibatkan keprihatinan terhadap remaja remaja yang candu judi online melakukan segala hal untuk bisa deposit.

Remaja pada masa globalisasi dimana arus informasi sangat deras, remaja banyak yang terjerumus di judi online. Karena mudahnya akses untuk masuk situs judi online yang bermain judi online dapat mengalami berbagai masalah, seperti belajar penurunan akademik, perilaku bermasalah. Kebanyakan remaja memiliki rasa penasaran yang tinggi, emosi yang

labil dan kontrol diri yang rendah, yang membuat mereka mudah tergoda dalam bermain judi online remaja cenderung memiliki kebutuhan akan penghargaan, pengakuan, dan pergaulan, yang membuat mereka terpengaruh bermain judi online, remaja juga cenderung memiliki kebutuhan akan hiburan, kesenangan, dan tantangan yang membuat mereka terjebak di judi online(Pane,2023).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dijelaskan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Fenomena Judi Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Desa Timbulrejo Maguwoharjo?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak terjadi kesalahpahaman antara peneliti dan pembaca oleh sebab itu peneliti memberi batasan masalah dalam penelitian ini akan fokus pada perubahan perilaku remaja dan hanya pada remaja pada desa timbulrejo.

## **1.4 Tujuan penelittan**

- Untuk mengetahui dampak-dampak negatif judi online dan perubahan perilaku dari judi online

## **1.5 Manfaat Penelittan**

Penelitian ini bermanfaat untuk para pembaca sadar akan dampak negatif bermain judi online yang mengakibatkan banyak kerugian untuk diri sendiri. Sebagai acuan pemangku kebijakan untuk memilih langkah yang tepat dalam penanganan judi online.

## **1.6 Sistematika Bab**

Penulisan skripsi memiliki sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika bab.

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan memaparkan tentang penjelasan jenis dan paradigma penelitian, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta teknik validitas data.

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis akan membalas dan menjelaskan tentang profil informan, temuan penelitian, dan hasil pembahasan mengenai perubahan perilaku remaja desa timbulrejo

### **BAB V: PENUTUP:**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran bagi peneliti selanjutnya dan pembaca.