

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Definisi perjudian adalah pertaruhan 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 pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan 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.

Indonesia mempunyai hukum untuk mengatur transaksi elektronik yaitu: Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) Undang-undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE adalah UU yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum. Permainan judi online merupakan salah satu dari jenis tindakan cybercrime sebagaimana tertuang dalam UU ITE No 11/2008 Pasal 27 yang berbunyi bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana.

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 Kementerian 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 penggunanya 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.

Sedangkan dalam Qanun Aceh tindak pidana perjudian disebut dengan maisir, sebagaimana yang telah diatur dalam Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat. Dalam Qanun Jinayat ini, unsur utama maisir adalah

taruhan, untung-untungan, dan kesepakatan yang kalah membayar yang menang.

Dalam Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014, penjelasan tentang Maisir perbuatan yang mengandung unsur taruhan dan/atau unsur untung-untungan terdapat dalam Bab 1 Pasal 1 Nomor 22 yang menjelaskan bahwa Maisir adalah yang dilakukan antara 2(dua) pihak atau lebih, disertai kesepakatan bahwa pihak yang menang akanmendapat bayaran/keuntungan tertentu dari pihak yang kalah baik secara langsungatau tidak langsung.

Kota Lhokseumawe salah satu Kota 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 Malikussaleh seperti bermian judi online slot, poker, roulet, judi bola, dan permianan 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 memilki 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 penggunaannya 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 Lhokseumawe. Berangkat dari fenomena tersebut penelitian ini difokuskan pada dampak negatif dan perubahan perilaku mahasiswa akibat bermain judi online.

Penelitian ini tidak hanya mengkaji pengaruh judi online terhadap perilaku mahasiswa, tetapi juga memiliki keterkaitan erat dengan administrasi publik. Hal ini terlihat dari bagaimana hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan dalam penyusunan kebijakan publik, khususnya kebijakan pendidikan dan perlindungan generasi muda. Administrasi publik berperan dalam merancang kebijakan preventif (sosialisasi, edukasi digital, patroli siber) maupun represif (pemblokiran situs, penegakan hukum) untuk menanggulangi dampak negatif judi online. Dengan demikian, penelitian ini mendukung fungsi administrasi publik dalam proses perumusan, implementasi, dan evaluasi kebijakan yang berorientasi pada kepentingan masyarakat luas.

Jadi, permasalahan dalam penelitian ini yaitu tentang maraknya pemain judi online yang dilakukan oleh mahasiswa yang berdampak pada pengaruh perubahan

perilaku mahasiswa tersebut baik dalam segi pendidikan, kesehatan mental dan perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti melakukan riset terhadap dampak dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji mengenai fenomena judi online terhadap perubahan perilaku mahasiswa di Kota Lhokseumawe. Maka dari itu Peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul **“Pengaruh Game Judi Online Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Universitas Malikussaleh”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa yang menjadi kendala beberapa mahasiswa Universitas Malikussaleh bermain judi online?
2. Apakah terjadi perubahan perilaku pada mahasiswa Universitas Malikussaleh setelah dan sesudah bermain judi online?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui faktor yang menjadi kendala beberapa mahasiswa Universitas Malikussaleh bermain judi online?
2. Untuk mengetahui perubahan perilaku beberapa mahasiswa Universitas Malikussaleh sebelum dan sesudah bermain judi online.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan diharapkan

juga bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengaruh game judi online terhadap perubahan perilaku mahasiswa.

2. Secara praktis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, gambaran dan informasi mengenai pengaruh game judi online terhadap perubahan perilaku mahasiswa sehingga dapat menjadi referensi sebagai penelitian selanjutnya yang sejenis.

### **1.5 Hipotesis Penelitian**

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : Pengaruh menggunakan situs game judi online tidak mempengaruhi perubahan perilaku mahasiswa
2. Hipotesis Kerja ( $H_a$ ) : Pengaruh Menggunakan Situs Game Judi Online Mempengaruhi Perubahan Perilaku Mahasiswa.