

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berperan penuh dalam perkembangan kehidupan manusia saat ini. Kemajuan teknologi yang pesat sangat membantu kehidupan manusia, bahkan adapun yang bisa menciptakan peluang untuk menghasilkan pundi-pundi rupiah tanpa harus meninggalkan rumah. Namun, perlu adanya kewaspadaan dan kesadaran akan kemajuan dari teknologi yang ada saat ini, karena *impact* yang didapat bisa berubah menjadi sebuah ancaman tersendiri. Hadirnya judi *online* sebagai dampak dari perkembangan teknologi yang negatif. Judi *online* merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi yang mengaplikasikan judi ke media internet atau *smartphone* sebagai perantaranya (Supratama et al., 2022).

Judi menurut KBBI ialah sebuah permainan yang menggunakan harta benda sebagai taruhan. Sedangkan berjudi merupakan permainan yang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan secara kebetulan yang memiliki tujuan untuk memperoleh sejumlah keuntungan yang lebih besar dibandingkan jumlah nilai pada semula (Departemen Pendidikan Nasional, 2005:479). Menurut Kartini Kartono perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Jadidah et al., 2023).

Sejarah perkembangan perjudian sudah ada sejak tahun 2300 sebelum masehi dan terdapat judi lotre di Cina Kuno. Pada tahun 500 sebelum masehi permainan dengan jenis dadu mulai berkembang yang diyakini ditemukan oleh pahlawan mitologi Yunani Kuno pada masa perang Troy. Kemudian pada tahun 800 sebelum masehi ditemukan bahwa permainan kartu sudah muncul di Cina. Sejarah perkembangan judi di Indonesia sendiri dimulai pada abad ke 14 yang masih berlanjut sampai saat ini. Jenis-jenis judi yang paling populer di Indonesia seperti sabung ayam, remi, dadu, dan togel. Aktivitas perjudian ini bisa dilakukan secara sembunyi-sembunyi (Firnando & Legowo, 2021).

Perkembangan digitalisasi yang terjadi membuat segala sesuatu dapat diakses dengan mudah menggunakan smartphone. Hal ini mendorong peningkatan pemain judi *online* dari berbagai kalangan usia dan tanpa mengenal jenis kelamin. Mengacu pada data yang dimiliki PPATK pada bulan Oktober 2023 mengatakan transaksi judi online melonjak 52,69% daripada tahun 2022, yakni mencapai Rp. 104,42 Triliun. Pemerintah telah mengambil tindakan dengan menutup situs-situs judi *online*, akan tetapi situs-situs baru bermunculan dengan nama lain. Celakanya, dengan kemudahan yang ada, perjudian kini dilakukan secara terang-terangan di mana saja dan kapan saja, terlebih lagi beberapa influencer melakukan promosi secara luas melalui platform yang mereka gunakan (Bakhtiar & Adilah, 2024). Hal itu dapat ditunjukkan berdasarkan data pada tahun 2023 dari Drone Emprit pada laman narasi.tv yang menyebutkan bahwa Indonesia menduduki sebagai negara peringkat 1 sebagai pemain judi *online* terbanyak di Dunia.

Salah satu jenis judi *online* yang marak saat ini adalah *higgs domino island*. *Higgs dominoIsland* adalah salah satu bentuk dari judi *online* slot yang marak pada

era saat ini, *higgs domino island* mempunyai banyak bentuk model permainan. Meskipun dengan mempunyai bentuk model permainan yang ditawarkan, *higgs domino island* atau judi *online* slot ini tidak memiliki pola permainan yang kompleks sehingga para pemain merasa tidak perlu membutuhkan banyak waktu untuk memahami pola permainan, serta para pemain tidak perlu mempelajari lagi untuk memenangkan keuntungan sebanyak-banyaknya (Agrippina & Nugrahawati, 2020).

Higgs domino island ini menyediakan akses untuk saling berbagi koin atau chip ke teman sepermainan, chip tersebut tidak dapat digunakan untuk kepentingan atau keperluan lain kecuali untuk *higgs domino island* itu sendiri. Oleh karena itu, pakar hukum pidana dari Universitas Riau yaitu Erdianto Effendi menyatakan bahwa pembelian dan penjualan chip juga dapat dikualifikasi sebagai perjudian. Sesuai dengan aturan yang berlaku, pemain judi bisa dijerat dengan pasal 303 KUHP, sedangkan perjudian *online* tertulis dalam pasal 27 ayat 2 di mana undang-undang ITE. Fenomena perjudian sendiri bukanlah suatu hal yang baru dan tidak asing dalam kehidupan masyarakat, perjudian ini sudah ada pada zaman sejak dahulu dan sudah dilakukan secara turun temurun, hanya saja cara dan bentuk atau jenis permainannya berbeda-beda (Nabila et al., 2024). Pada awal peredaran tahun 2018, *higgs domino island* ini sangat jarang dijumpai dimasyarakat, namun dimulai pada pertengahan tahun 2021 seketika menjadi heboh dan viral. Tidak dapat dimungkiri, para remaja akhir juga menggemari *higgs domino island* ini (Lestari, 2022).

Masa remaja akhir ialah masa yang mana adanya sebuah peralihan dari masa remaja ke masa dewasa muda. Banyak remaja akhir menggunakan fasilitas dari

kecanggihan internet ini hanya untuk mengakses *game online* dan yang paling buruknya mereka melakukan ataupun mengikuti permainan judi *online* tersebut. Dengan demikian, hal ini dapat menjadi suatu masalah karena aktivitas perjudian itu sendiri baik dilakukan secara *online* maupun *offline* ialah sebuah perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang adalah perilaku seseorang atau individu maupun kelompok masyarakat yang dinilai tidak sesuai dengan kebiasaan, norma atau tata aturan yang berlaku. Penyimpangan adalah konsep masalah sosial yang berkaitan dengan pelanggaran norma, artinya ialah sesuatu yang dianggap sebagai masalah sosial karena menyangkut hubungan manusia dengan nilai-nilai dan merupakan ancaman atau gangguan terhadap tujuan kehidupan masyarakat. Seperti yang diketahui bahwasanya remaja akhir adalah harapan bagi sebuah bangsa dan negara untuk menjadi penerus bangsa yang baik serta diharapkan untuk dapat memberikan kontribusi perubahan yang lebih baik ke depannya bagi bangsanya, harapan ini tentunya sulit untuk dicapai apabila para remaja akhir ini tidak seperti apa yang diharapkan atau mempunyai kebiasaan negatif atau buruk yang dapat menjadi sebuah masalah sosial di mana salah satunya adalah seperti melakukan judi *online* tersebut (Sahputra et al., 2022).

Desa Pakukerto adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Kabupaten atau Kota Pasuruan sendiri terkenal dengan sebutan Kota Santri, yang mana terdapat banyak pondok pesantren yang tersebar di wilayah ini, keberadaan pondok pesantren ini membuat lingkungan yang cukup religius, kegiatan keagamaan yang kuat seperti tahlilan, pengajian, dan perayaan hari-hari besar Islam membuat identitas keislaman masyarakat Pasuruan semakin kuat. Akan tetapi dengan julukan sebagai Kota Santri, ternyata terdapat perilaku-

perilaku menyimpang yang terjadi pada remaja akhir di Pasuruan ini, seperti bermain judi *online*. Desa Pakukerto sendiri terbilang desa yang sangat aktif dengan kegiatan keagamaannya yang kuat seperti adanya pengajian rutin, berbagi kegiatan sosial yang juga mempererat ukhuwah antar warga, perayaan maulid nabi, santunan bagi anak yatim-piatu atau kaum dhuafa dan al-banjari. Akan tetapi, dibalik berbagai macam aktivitas keagamaan ini. Aktivitas perjudian yang dilakukan secara *online* juga dapat ditemukan di Desa Pakukerto yang di mana aktivitas tersebut banyak dilakukan oleh para remaja akhir. Fenomena ini menandakan bahwasannya walaupun kegiatan keagamaan yang begitu kuat dan aktif, tantangan sosial seperti melakukan aktivitas judi *online* masih menjadi masalah yang mesti mendapatkan perhatian yang serius dari semua pihak. Perilaku menyimpang ini dapat terjadi di mana pun dan dilakukan oleh siapa pun. Tentu terdapat faktor penyebabnya, sejauh mana penyimpangan itu terjadi, besar atau kecil dampaknya, dalam skala luas atau sempit tentu akan memengaruhi terganggunya keseimbangan kehidupan dalam masyarakat (Said et al., 2024).

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Fenomena Judi *Online Higgs Domino Island* Dikalangan Remaja Akhir (Studi Pada Pelaku Judi *Online* di Desa Pakukerto Kecamatan Sukorejo Kabupaten Pasuruan)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana fenomena judi *online higgs domino island* pada remaja akhir di Desa Pakukerto?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana fenomena judi *online higgs domino island* pada remaja akhir di Desa Pakukerto.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan teori asosiasi diferensial dari Edwin H. Sutherland dan Donald R. Cressey diharapkan mampu memberikan pemahaman baru terhadap masyarakat luas serta dapat dijadikan acuan dalam menganalisis studi yang berkenaan dengan penelitian ini.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti Lanjutan

Dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dengan tema yang sama.

b. Bagi Akademik

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai penambah referensi bagi para pembaca untuk menambah wawasan dan pengetahuan umum, khususnya bagi mahasiswa jurusan Sosiologi.

1.5 Definisi Konsep

1.5.1 Judi *Online*

Judi *online* merupakan judi yang menggunakan media internet untuk melakukan pertarungan. Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah harta atau uang ke dalam permainan yang tidak pasti. Pada dasarnya perjudian *online* sama dengan perjudian *offline* karena di dalam permainan tersebut terdapat unsur kalah-menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun hanya menggunakan media *smartphone* atau *laptop* yang dapat diakses hanya menggunakan jaringan internet (Hakim et al., 2023).

1.5.2 Higgs Domino Island

Higgs domino island adalah sebuah aplikasi judi *online* yang bisa di unduh melalui *google* dan dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*. *Higgs domino island* mempunyai banyak bentuk model permainan seperti Domino QiuQiu, FAFafa, Olympus, dan lain-lain. *Higgs domino island* sebuah permainan *online* yang menggunakan istilah *chip* sebagai mata uang yang digunakan oleh para pemain. Fungsi dari *chip* atau koin tersebut adalah sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam permainan (Tyas & Adi, 2023).

1.5.3 Remaja Akhir

Remaja akhir menurut Hurlock adalah remaja dengan usia 18-21 tahun. Ini adalah periode transisi penting di mana individu memasuki tahap awal kedewasaan dan mengalami banyak perubahan fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Remaja akhir merupakan periode yang penting dalam perkembangan individu, di mana mereka mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dan tanggung jawab dewasa. Ini adalah waktu di

mana banyak aspek dari identitas dan tujuan hidup mereka mulai membentuk diri mereka sendiri, dan di mana mereka mengalami transisi yang penting dari masa remaja ke dewasa (Khairiyyah & Rina, 2024).

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi menggunakan “*social situation*” atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu; tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*). Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, dan penelaahan dokumen (Sugiyono, 2016). Penelitian ini melakukan observasi pada fenomena yang akan diteliti. Selanjutnya peneliti akan mengamati, wawancara, mencatat, menggali informasi dari berbagai sumber dan dilanjutkan dengan menyusun semua data yang diperoleh dari subjek dan informan maupun sumber lainnya dan berikutnya akan diolah dan dianalisis.

1.6.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah. Studi kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang,

lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut (Astari, 2017).

1.6.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Pakukerto, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia. Penelitian ini untuk memperoleh data atau informasi yang lebih lengkap dengan maksud agar hasil penelitian benar-benar valid. Alasan yang mendorong peneliti mengambil penelitian ini ialah karena ditemukan remaja akhir yang melakukan praktik judi *online* di Desa Pakukerto.

1.6.4 Subjek Penelitian

Subjek ialah pelaku utama dalam penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini subjek penelitian adalah para pelaku judi *online higgs domino* dengan memiliki syarat atau kriteria yaitu remaja akhir berusia 19 tahun sampai 21 tahun. Teknik penentuan subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* teknik ini dilakukan dengan sengaja memilih subjek yang memiliki karakteristik atau kualitas tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dengan kata lain, sampel dipilih secara selektif berdasarkan pertimbangan yang terkait dengan masalah penelitian yang sedang diteliti. (Sugiyono, 2016).

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi adalah kegiatan yang sistematis terhadap gejala baik fisik maupun mental. Penilaian ini dilakukan pada awal identifikasi lokasi penelitian dengan melakukan prasurvei hingga dilakukan pengambilan data. Teknik observasi

ini memungkinkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian (Nasution, 1992). Pada teknik observasi ini, peneliti melakukan pengamatan langsung melalui survey ke lokasi penelitian yaitu dengan tujuan untuk melihat keadaan dan kondisi lokasi penelitian.

b) Wawancara

Teknik wawancara pada dasarnya dilakukan dengan dua bentuk yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik terstruktur dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, sementara wawancara tidak terstruktur timbul apabila jawaban berkembang di luar pertanyaan-pertanyaan terstruktur namun tidak lepas dari permasalahan penelitian (Nasution, 1992).

c) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mempelajari berbagai sumber dokumentasi. Penggunaan teknik ini dimaksudkan untuk mengungkapkan peristiwa, objek, dan tindakan-tindakan yang dapat menambah pemahaman peneliti terhadap gejala-gejala masalah yang diteliti. Dokumentasi ini memunculkan kemungkinan adanya perbedaan atau inkonsistensi hasil wawancara dan observasi dengan hasil yang terdapat dalam literatur.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Analisa data merupakan proses berkelanjutan terhadap data-data yang telah diperoleh atau terkumpul di lapangan. Pada analisa data membutuhkan analisis secara mendalam terhadap data yang tersurat maupun tersirat (Sugiyono, 2016). Kemudian peneliti menggunakan tiga tahapan analisa data yaitu:

a) Reduksi Data

Pada tahap ini berfokus pada penyeleksian dan pemilihan data. Data yang telah diperoleh peneliti selanjutnya akan dipilih dan dirangkum kembali data-data yang termasuk ke dalam inti sari yang menjadi fokus penelitian judi *online higgs domino*, dengan tujuan agar peneliti dapat lebih mudah dalam proses pengumpulan data.

b) Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses berupa mengumpulkan beberapa data yang telah diperoleh oleh peneliti dan kemudian diklasifikasikan ke dalam bentuk tabel sehingga dapat mempermudah peneliti dalam mengolah data yang telah diperoleh.

c) Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan ini dilakukan oleh peneliti ketika telah menyelesaikan kedua tahapan sebelumnya yaitu reduksi data dan proses penyajian data yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam kedua tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti akan memunculkan sebuah kesimpulan awal yang bersifat sementara, yang nantinya akan tetap mengkaji data-data pendukung sehingga dapat memunculkan kesimpulan yang mutlak.

1.6.7 Uji Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif, kriteria utama dari hasil penelitian adalah valid, kredibel serta objektif. Keabsahan data merupakan konsep yang penting dalam penelitian. Dalam penelitian ini digunakan metode triangulasi untuk uji keabsahan data. Triangulasi adalah suatu teknik yang memiliki tujuan untuk mengecek tentang

kebenaran data yang diperoleh dari sumber atau teknik yang lain (Prayitno, 2021). Pada penelitian ini menggunakan jenis triangulasi sumber, yaitu menguji kredibilitas dengan mengecek data yang telah diperoleh dari lapangan dari beberapa sumber yang kemudian dianalisa untuk mendapatkan kesimpulan.

