

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman digital sekarang ini, perkembangan teknologi dan informasi menyebabkan banyak aspek bisa dikerjakan secara digital. Hal tersebut akan memudahkan manusia untuk mengerjakan banyak hal yang mereka kehendaki dengan cara instan, mudah, dan cepat. Banyak dampak positif yang dirasakan manusia dari semua itu. Namun demikian, di lain pihak banyak dampak negatif yang ditimbulkannya, misalnya kasus judi *online*. Kasus perjudian memang bukanlah isu permasalahan sosial baru yang terjadi di masyarakat. Perjudian sudah berlangsung sejak zaman dulu di Indonesia. Salah satu contohnya yaitu sabung ayam yang merupakan bentuk permainan judi tradisional. Berdasarkan cara berlangsungnya, perjudian dapat dibedakan menjadi judi konvensional dan judi *online*. Judi konvensional biasanya dilakukan secara langsung, baik secara terang-terangan atau sembunyi-sembunyi. Sementara itu, judi *online* dilakukan secara *online* melalui sambungan internet, dan pihak penjudi dan bandar tidak perlu bertemu secara langsung.

Pada saat ini, praktik judi *online* semakin berkembang pesat di Indonesia. Berbagai media, baik media cetak atau media elektronik sangat gencar menyuguhkan informasi mengenai penggrebekan rumah atau gedung tempat penyelenggaraan judi *online* atau penangkapan bandar atau pengelola judi *online*. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), sejak tahun 2018 sampai 22 Agustus 2022, pihak Kominfo telah memutus akses terhadap 566.332 konten di ruang digital yang mempunyai unsur perjudian, termasuk di dalamnya akun *platform digital* dan situs yang membagikan konten yang berhubungan dengan aktivitas perjudian. Pada tahun 2018, Kominfo telah melakukan penanganan dan memutus sebanyak 84.484 konten, pada tahun 2019 sebanyak 78.306 konten, pada tahun 2020 sebanyak 80.305 konten, pada tahun 2021 sebanyak 204.917 konten, dan pada tahun 2022 (sampai 22 Agustus 2022) sebanyak 118.3%20 konten (Kominfo, 2022).

Meskipun pemerintah sudah bertindak tegas, akan tetapi hal itu tidak menyebabkan kapok para bandar atau pengelola judi *online*. Judi *online* mengiming-imingi keuntungan yang begitu fantastis dalam waktu cepat. Tidak perlu dengan cara yang sulit, cukup dengan mengoperasikan melalui perangkat pintar, misalnya ponsel atau *computer notebook (laptop)* yang dikoneksikan ke jaringan internet, peserta-peserta judi *online* dapat langsung mengakses konten judi *online* dengan sangat mudah. Hal yang lebih memprihatkan lagi adalah judi *online* ini tampil secara otomatis dengan gampang masuk melalui ke tempat penawaran iklan atau tawaran bisnis yang disamarkan. Operator-operator judi *online* bekerja tidak tanggung-tanggung. Supaya pergerakan aman, mereka akan dapat menaruh data basenya melalui *server* yang ada di luar Indonesia. Tidak hanya itu, warga negara asing yang berada di luar Indonesia, dapat membuat, mengoperasikan, dan mengendalikan judi *online* di tempat mereka berada. Hal inilah yang menjadi salah satu kendala, mengapa judi *online* sangat sulit diberantas di Indonesia.

Generasi muda dan mahasiswa kini menikmati kemudahan teknologi dan berbagai perangkatnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun, sayangnya tidak sedikit dari mereka yang tergoda untuk mencoba perjudian *online*. Meskipun demikian, mahasiswa seharusnya menjadi bagian dari mereka yang secara resmi terdaftar dan mengikuti pelajaran di perguruan tinggi. Perguruan tinggi atau universitas bisa menjadi lingkungan yang mendukung dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan kepribadian mahasiswa, seperti kemampuan berpikir kritis dan kuantitatif, serta meningkatkan moral mereka (Kurniawan, 2014).

Mahasiswa merupakan kelompok dalam masyarakat yang memiliki sifat-sifat khas sebagai manusia muda dan masa depan intelektual. Sebagai manusia muda, mereka cenderung kurang mampu memahami risiko yang mungkin dihadapi. Namun, sebagai calon intelektual, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis terhadap peristiwa sosial di sekitarnya. Sayangnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa judi *online* banyak dilakukan oleh mahasiswa berusia 21-25 tahun (Adli, 2015). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Al Hadi (2018) menyebutkan bahwa

pelaku judi *online* tergolong dalam kategori dewasa awal yaitu yang berusia di antara 20 sampai 39 tahun dan berpredikat sebagai mahasiswa. Supratama (2022) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa di Kota Tanjungpinang ditemukan fenomena meningkatnya penggunaan dan permainan judi *online* Higgs Domino di kalangan mahasiswa, yang dipicu oleh faktor lingkungan sosial. Pelaku judi *online* Higgs Domino pertama kali mengenal permainan ini dari teman sebaya, dan melalui interaksi intensif antar pelaku judi *online*, mereka berbagi informasi tentang cara mengakses, mendownload, membeli dan menjual *chip* pada aplikasi judi *online* Higgs Domino.

Dalam melakukan judi *online*, para pemain pasti akan mengadakan komunikasi dengan pemain judi *online* lainnya. Kontak atau relasi yang mereka lakukan bisa untuk tujuan misalnya menanyakan bagaimana cara bermain judi *online* Higgs Domino yang tepat, bagaimana cara untuk mendapatkan keuntungan yang cepat, bagaimana melakukan pola permainan yang benar untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal, dan masih banyak lagi. Orang yang kita kontak untuk mendapatkan berbagai informasi yang kita inginkan tersebut merupakan suatu jaringan (*networks*). Ketika para pemain judi *online* ini bermain internet dan menggunakan aplikasi judi *online* Higgs Domino, mereka akan masuk ke dalam jaringan yang lebih besar lagi, yang orangnya sudah diketahui atau yang belum diketahui sama sekali.

Dengan terbentuknya jaringan tersebut, analisis jaringan komunikasi dapat dilakukan untuk membantu mengidentifikasi struktur komunikasi yang terbentuk, seberapa banyak individu yang terhubung dengan individu lainnya, serta pengaruh keterhubungan tersebut terhadap perilaku individu. Dengan demikian, menurut peneliti sangat penting untuk dilakukan penelitian bagaimana jaringan komunikasi antar mahasiswa pelaku judi *online* Higgs Domino di Kota Malang.

Hasil dari penelitian ini sangat penting karena ada beberapa alasan berikut ini. Pertama, kegiatan judi *online* dapat menjadi aktivitas yang ilegal di beberapa wilayah, sehingga jaringan komunikasi dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan memantau kegiatan yang mencurigakan, khususnya oleh pihak berwajib misalnya kepolisian. Kedua, kegiatan judi *online* sering kali terkait dengan praktik kejahatan seperti

pencucian uang, pemalsuan identitas, dan penipuan. Dengan mempelajari jaringan komunikasi, penegak hukum dapat mengidentifikasi dan mengambil tindakan terhadap pelaku kejahatan. Ketiga, jaringan komunikasi dapat memberikan informasi yang berharga tentang bagaimana kegiatan judi *online* diorganisir dan dioperasikan. Hal ini dapat membantu peneliti untuk memahami industri judi *online* secara lebih baik, termasuk cara-cara untuk mencegah atau mengatasi masalah yang muncul.

Berdasarkan latar belakang dari berbagai macam permasalahan di atas maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana jaringan komunikasi antar mahasiswa sebagai pemain judi berbasis game *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang. Peneliti juga akan mengidentifikasi, faktor-faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa melakukan permainan judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola jaringan komunikasi antar mahasiswa sebagai pemain judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang?
2. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa melakukan permainan judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pola jaringan komunikasi antar mahasiswa pemain judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang.
2. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mendorong mahasiswa melakukan praktik judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai aspek seperti berikut ini.

1. Manfaat akademis

- a. Diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pola jaringan komunikasi antar pelaku judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di kalangan mahasiswa di Kota Malang.
- b. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru mengenai dampak buruk yang diakibatkan oleh judi *online*.

b. Bagi Peneliti

- i) Diharapkan dapat memenuhi syarat sebagai pemenuhan tugas akhir.
- ii) Diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan pedoman untuk berperilaku baik dan tidak terjerumus ke hal-hal yang negatif seperti menjadi pelaku judi *online*.

c. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan wawasan tentang judi *online*, dampak buruk yang ditimbulkannya sehingga masyarakat akan selalu waspada terhadap berbagai tindak perjudian, termasuk judi *online* yang mungkin bisa terjadi di lingkungannya.

d. Bagi Pemerintah

Diharapkan dengan semakin maraknya kegiatan judi *online*, pemerintah selalu dapat meningkatkan pengawasan dan memberikan sanksi yang tegas terhadap bandar atau pelaku judi *online*.