

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

perkembangan zaman di era sekarang, atau dimana orang-orang menyebut dengan zaman era digital tidak diragukan lagi mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat dan canggih. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya hal yang mengharuskan menggunakan teknologi. Meskipun banyak orang juga yang menolak menggunakan teknologi, tetapi kita mau tidak mau harus menggunakan demi sebuah kemajuan. Perkembangan teknologi sekarang ini menjadikan internet menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan internet kita bisa mengakses dengan mudah. Akan tetapi penggunaan internet ini kian sering juga disalahgunakan, bukan hanya untuk hal yang positif melainkan untuk hal negatif. Seperti banyak anak yang memakai internet hanya untuk memainkan game online sehingga mereka kecanduan dan bolos sekolah. Hal ini sangat disayangkan karena dapat mempengaruhi para pelajar.

Perkembangan kemajuan teknologi yang semakin canggih, di balik itu membuat terjadinya peluang akan terjadinya kejahatan. Banyak kejahatan menggunakan teknologi sebagai sasaran. Dengan menggunakan data informasi seseorang, orang dapat melakukan tindak kejahatan. Seperti kejahatan penipuan, pembajakan, dan lain sebagainya. Selain itu banyak juga kejahatan yang menggunakan teknologi sebagai fasilitas, seperti tempat

perjudian, pornografi dan lain sebagainya. Dengan adanya situs-situs perjudian ini orang-orang semakin gampang untuk mengakses dan memainkannya, dan tidak ada batasan untuk usia alias orang siapapun bisa mengaksesnya.

Perjudian itu sendiri merupakan taruhan dari uang atau barang dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan utama untuk melipat gandakan uang tambahan atau juga berupa barang materi yang telah dipertaruhkan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia atau KBBI, perjudian ialah permainan dengan menggunakan uang sebagai bahan taruhan, perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi (Dekdikbud, 1999: 419). Ada beberapa negara yang melegalkan perbuatan perjudian, dimana negara tersebut memandang perjudian adalah hal yang sudah biasa bahkan memfasilitasi dengan membangun tempat judi yang biasa disebut casino. Beberapa negara tadi diantara lain yakni, Amerika, Singapura, Kanada, Finlandia dan Irlandia.

Sedangkan di Indonesia, pelaku perjudian dianggap sebagai perbuatan illegal dan perbuatan yang menyimpang dan melanggar sanksi. Indonesia merupakan negara hukum yang memiliki beberapa peraturan, maka ada juga hukum yang mengatur tentang perilaku perjudian. pasal 303 ayat (3) KUHP, mengatakan bahwa perjudian itu dinyatakan sebagai berikut : judi segala apapun pertaruhan yang lain-lain akan diancam pidana pemenjaraan paling lama 10 (sepuluh) tahun atau pidana denda paling banyak ( Rp. 25 juta. ) Selain itu Indonesia memiliki Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik atau disingkat sebagai UU ITE yang menjelaskan

dalam pasal 27 ayat 2 dan pasal 45 ayat 1 UU no 11 Tahun 2008 yang mengatakan bahwa : setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dikenakan ancaman pidana penjara paling lama enam tahun dan denda paling banyak yakni (RP. 1 Miliar )

hukum yang mengatur perjudian, tindakan hukum akan tindakan kriminal di jejaringan sosial internet masih belum bisa dilakukan secara efektif dan maksimal. Apalagi dengan kemajuan teknologi, membuat orang-orang mudah mengakses dan akhirnya terlibat dalam suatu perjudian. Banyak situs-situs yang menyelenggarakan tempat perjudian online yang membuat perjudian online semakin berkembang dan menyebar luas ke berbagai macam wilayah. Selain itu dengan perjudian online ini dapat membuat menjadi lebih praktis, aman, nyaman, tanpa melalui syarat apapun dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa adanya rasa keawatiran akan adanya oknum pihak berwajib yang mengetahui mereka melakukan perjudian online.

Malang merupakan salah satu kota Pendidikan yang banyak kumpulan mahasiswa dari berbagai macam perguruan tinggi. Tindakan perjudian melalui situs internet atau perjudian online ini kian sering dilakukan oleh banyak orang, mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Khususnya perjudian di tingkat kalangan mahasiswa. Hal ini menjadi permasalahan yang serius, karena dapat mengganggu fungsi sosial

mahasiswanya sebagai mahasiswa kritis, aktif dan sebagai calon intelektual muda. Selain mengganggu fungsi sosial, perjudian ini membuat mahasiswa yang berbohong kepada orang tuanya bahkan mencuri Ketika kehabisan uang saku untuk melakukan perjudian. Berdasarkan penjelasan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian “Prilaku dan Problem psikososial Mahasiswa di Kota Malang dalam Perjudian Online”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, pokok pemersalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana potret perilaku dan Problem psikososial mahasiswa di Kota Malang dalam melakukan perjudian online?
2. faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa di Kota Malang yang terlibat dalam perjudian online?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari pemaparan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran perilaku dan problem psikososial mahasiswa di Kota Malang dalam melakukan perjudian online.
2. Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan mahasiswa di kota malang yang terlibat perjudian online.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian ini yang diharapkan oleh peneliti yakni dapat bermanfaat bagi peneliti maupun bermanfaat bagi pembaca, baik secara akademis maupun praktis, sebagai berikut:

##### 1. Manfaat secara akademis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi pengetahuan terkait perjudian online pada kalangan mahasiswa di Kota Malang, serta dapat memberikan pandangan kepada peneliti selanjutnya.

##### 2. Manfaat secara praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan rujukan penelitian berikutnya dengan tema dan konteks yang sama. Selain itu dapat menjadi rujukan bagi lembaga-lembaga terkait, dalam memberikan kebijakan bagi mahasiswa yang terlibat dalam perjudian online.