### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Fenomena perjudian merupakan salah satu bentuk masalah sosial yang sudah ada sejak zaman dahulu. Selain bertentangan dengan nilai dan norma masyarakat, perjudian juga berdampak negatif terhadap kehidupan pribadi dan kelompok masyarakat. Perjudian berbasis teknologi tumbuh dan berkembang seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna alat komunikasi elektronik internet. Dalam perannya sebagai kontrol sosial, pemerintah menegaskan aturan perjudian dalam merumuskan peraturan perundang-undangan yang ada.

Menurut Adli (2015), judi online adalah permainan judi dengan menggunakan media online untuk bertaruh, dimana permainan tersebut mengharuskan pemain untuk menandatangani syarat permainan dan perjanjian permainan. Jika timnya memenangkan pertandingan, dia berhak atas semua taruhan. Selain itu Isjon mengemukakan pendapat lain, judi online adalah permainan judi yang menggunakan jaringan online dalam proses permainannya, dalam kehidupan masyarakat khususnya mahasiswa judi online tidak asing dengan kehidupan mahasiswa, karena proses perjudian online sangat hampir kehidupan mahasiswa sangat mudah ditemukan bahkan beberapa mahasiswa memainkan hiburan online atau permainan yang menjanjikan untuk menang. Menurut Wahib dan Labib (2005), perjudian online adalah aktivitas sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu

yang bernilai) di mana pemenang menerima uang dari yang kalah. risiko yang diambil tergantung pada kejadian di masa depan dengan hasil tidak diketahui dan hanya ditentukan secara kebetulan keberuntungan Risiko yang diambil tidak dibuat, kalah kerugian dapat dihindari dengan tidak bermain bagian dari perjudian

Bahasa Indonesia adalah "permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan" (Poerwadharminta, 2003). Perjudian adalah resiko dari uang atau harta benda dalam perjudian dengan tujuan untuk mendapatkan uang atau harta benda yang lebih besar dari jumlah asli uang atau harta. Pada dasarnya judi online sama dengan judi lainnya karena ada unsur menang-kalah dan ada nilai yang dipertaruhkan, tetapi ada Internet untuk mereka bermain judi online. Selain menggunakan Internet, juga menggunakan situs judi atau situs judi online, dimana disediakan oleh penyedia layanan judi online yang tersebar di seluruh ruang jaringan

Kemajuan teknologi dan informasi telah berkontribusi pada penyebaran perjudian online. Karena judi online sangat sederhana dan cepat, dapat menyusup ke iklan atau aplikasi komersial dengan taktik yang sempurna. Ekspektasi keuntungan yang besar untuk usaha kecil sangat menarik, meskipun pada kenyataannya, pemain online lebih banyak mengalami kerugian.

### 1.2 Masalah Penelitian

- 1. Mengapa mahasiswa melakukan judi online?
- 2. Bagaimana upaya mahasiswa agar bisa tetap melakukan judi online?

# 1.3 Tujuan Penelitian

- 1. Mendeskripsikan ketertarikan mahasiswa terhadap judi online
- 2. Menjelaskan upaya mahasiswa berjudi online

### 1.4 Manfaat Penelitian

# 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat menambah menambah pengetahuan peneliti danpembaca dengan menggali dan menganalisis masalah yang terjadi dilapangan dan sebagai sarana membongkar perilaku mahasiswa yang bermain judi online sebagai perilaku yang melanggar norma

## 2. Manfaat Praktis

Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan renungan bagimahasiswa khususnya yang terlibat di dalam judi bola online untuk meninggalkan kebiasaan tersebut. Selain karena bertentangan dengan norma baik agama maupun aturan Negara juga sangat merugikan pribadi itu sendiri.