

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat dalam beberapa dekade silam, telah memberikan berbagai dampak kepada kehidupan manusia sehari-hari. Proses adaptasi dan adanya kreativitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup, meningkatkan serta mendorong manusia untuk melakukan penemuan-penemuan terbaru dalam teknologi. Dengan teknologi yang berkembang pesat pada dewasa ini banyak informasi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia dapat dengan cepat diketahui dan diakses oleh masyarakat yang juga berada diberbagai belahan dunia. Kemajuan teknologi ini mempermudah masyarakat dari semua kalangan dan semua benua untuk melakukan banyak aktivitas (Wahyuningsih, 2014). Salah satu hasil penemuan akibat hal tersebut adalah internet. Dalam perkembangan internet terdapat banyak fungsi yang dapat diakses masyarakat, yaitu sebagai sarana bertukar informasi, mengakses link pendidikan, hiburan, dan banyak hal lain yang mempermudah masyarakat dalam kehidupan sehari-hari .

Internet pada saat ini sangatlah mudah untuk di akses, dengan kemudahan akses ini menyebabkan setiap orang dari berbagai golongan, ras, ataupun umur di seluruh dunia dapat menggunakan internet, kapanpun dan dimanapun selama memiliki gawai atau perangkat serta koneksi. Pengaruh akibat kemudahan dalam mengakses internet memiliki dampak positif yang saat ini sudah kita rasakan, seperti mudahnya dalam berkomunikasi tanpa harus melihat jarak dan waktu, perpindahan informasi yang cepat, sebagai saran bisnis, sarana hiburan, dll. Selain berdampak positif, kemudahan dalam mengakses internet juga memiliki dampak negatif tersendiri seperti, pencurian, pengancaman, pornografi, pemerasan, perjudian sampai dengan media penyebaran paham terorisme yang saat ini dikenal dengan kejahatan dalam dunia maya yaitu *Cyber Crime*.

Kejahatan dalam dunia maya merupakan sebuah kejahatan yang mengacu pada tingkat keamanan akses yang dilakukan oleh masyarakat dan juga tindakan-tindakan ilegal yang terkoneksi kedalam jaringan internet yang merugikan banyak pihak (pengguna internet). Kejahatan dunia maya ini dapat dilakukan tanpa memerlukan kontak fisik dengan seseorang sehingga dapat terjadi kapan saja dan tidak dibatasi oleh jarak. Menurut Amar (2017), salah satu bentuk kejahatan dunia maya yaitu perjudian *online*. Judi *online* termasuk kedalam kejahatan dunia maya karena kegiatan judi ini menggunakan perangkat gadget dan jaringan internet sebagai sarana untuk melakukan perjudian yang mana merugikan orang lain.

Achmad Zurohman dkk., t.t. menjelaskan internet memang telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan manusia, akan tetapi kemajuan zaman, menyebabkan penyalahgunaan internet oleh pihak-pihak tertentu untuk memperoleh keuntungan pribadi. Perkembangan internet belakangan ini, cenderung dimanfaatkan secara negatif oleh orang-orang yang tak bertanggung jawab, dimana hanya dipakai untuk tujuan memperoleh keuntungan pribadi. Hal ini dapat dilihat dengan suburnya situs-situs judi *online* di Indonesia, para penyelenggara atau biasa di sebut sebagai bandar, berlomba-lomba membuat situs-situs judi *online* yang menarik serta terkesan menjanjikan kemenangan bagi para pemain, tanpa memikirkan dampak sosial, ekonomi, hukum, dan bahkan terhadap kehidupan pribadi pemain judi *online* tersebut.

Kemudahan dalam menggunakan internet dimanfaatkan oleh pihak-pihak tidak bertanggung jawab atas permainan judi *online*. Pada awalnya masyarakat hanya mengakses *game online*, namun dalam *game* tersebut diselipkan iklan-iklan perjudian dan karena rasa ingin tahu yang besar terhadap judi *online* membuat masyarakat mencoba bermain judi *online*. Berjudi adalah sebuah pertaruhan disengaja yang berbahaya. Hal ini dianggap sama berharganya dengan uang, dengan adanya risiko dan harapan atau ekspektasi perjudian (Kartono, 2009). Ketidakpastian mengenai hasilnya kemudian membuat masyarakat bermimpi dari pemain yang tidak sesuai

dengan realita. Hal ini menyebabkan ketegangan yang berbeda antara kenyataan dan masing-masing pemain.

Kemajuan teknologi saat ini juga mempengaruhi kebiasaan bermain game dan metode pembayaran. Sebelumnya, game ini mengharuskan pemain untuk bertemu langsung atau membayar menggunakan uang sungguhan. Namun, perjudian kini memanfaatkan kemajuan teknologi Internet, lebih tepatnya mereka menggunakan jaringan web, sehingga para pemainnya online, Anda tidak harus bertatap muka. Dalam perjudian *online* anda tidak hanya mengandalkan keberuntungan saja, namun harus bisa memanfaatkannya taktik dan mampu menerapkan strategi dalam setiap permainan judi *online*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perjudian adalah sebuah kegiatan yang berupa permainan dengan memakai uang atau benda berharga lainnya yang dipakai sebagai taruhan seperti dadu, judi kartu, lotre, judi bola, dan lain sebagainya. Perjudian adalah tindakan memasang sebuah taruhan dalam suatu permainan atau situasi tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan substansial sebagai timbal balik akibat taruhan tersebut. (Lubis: 2015). Sedangkan judi *online* adalah bentuk adaptasi dari para pelaku penyelenggara praktik perjudian, terhadap perkembangan teknologi internet, sehingga memungkinkan para pelaku atau pemain judi *online* bermain judi atau bertaruh secara virtual. Dalam sebuah situs judi *online* terdapat semua jenis judi konvensional seperti poker, remi, togel, tebak dadu, slot, dll.

Salah satu hal yang membuat maraknya judi *online* juga karena semakin mudahnya akses kedalam permainan dan metode pembayaran yang mudah. Jika sebelumnya permainan judi mengharuskan pemain untuk bertemu langsung dan menggunakan uang asli atau *cash* untuk pembayaran, pada dewasa ini permainan judi memanfaatkan kemajuan teknologi, sehingga tanpa adanya tatap muka semua pemain dapat berjudi dan membayar melalui pembayaran online, seperti *m-banking*, *e-wallet*, dan metode pembayaran dengan uang elektronik lainnya.

Menurut Seasia Stat, Indonesia menempati urutan pertama jumlah pemain judi *online* slot di Asia Tenggara dengan jumlah 201,122 pemain judi *online*, berselisih jauh dengan negara Kamboja di urutan kedua dengan jumlah pemain sebanyak 26,279 pemain. Judi *online* slot sendiri adalah permainan judi melalui internet, dalam permainan seorang pemain diharuskan memutar gulungan mesin virtual untuk mendapatkan simbol-simbol yang telah ditentukan untuk mendapatkan kemenangan (Muhamad Adli, 2015).



Gambar 1 Data Seasia

Judi *online* di Indonesia pada akhir-akhir ini telah menjadi sebuah fenomena baru di masyarakat. Hal ini terjadi karna adanya pertumbuhan pemain atau penjudi secara masif. Menurut data Pusat Pelaporan dan Analisi Transaksi Keuangan (PPATK), terdapat 2.761.828 masyarakat atau sekitar 2,7 juta masyarakat indonesia bermain judi *online* sejak 2017-2020. Lebih lanjut PPATK dalam JUMATAN (Jumpa PPATK Pekan) menyebutkan bahwa pada pertengahan 2024 sudah tercatat kurang lebih 4.000.000 pemain judi *online* di indonesia. Menurut data yang dinyatakan ini mengungkapkan bahwa pemain judi online slot di indonesia tidak hanya di lakukan oleh orang dewasa saja melainkan dilakukan juga oleh anak-anak. PPATK merinci bahwa pemain judi online yang berusia 10-20 tahun sebanyak 11%, yaitu kurang lebih 80.000 orang, lalu 21-30 tahun terdiri sebanyak 13% atau kurang lebih

520.000 orang. Usia 30-50 tahun sebesar 40% yaitu 1.640.000 orang, dan diatas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000.

Berdasarkan data serta penjelasan terkait fenomena judi *online* slot yang terjadi di negara Indonesia, serta masih sedikitnya penelitian yang mengkaji tentang judi *online* terutama dalam perjudian menggunakan mesin atau slot. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengamati lebih lanjut tentang judi *online* slot pada kalangan pemuda yang di tuangkan dalam judul “Judi *Online* Slot Pada Pemuda (Studi Kasus Kampung Bulak Budi Bhakti Kota Jakarta Barat)“. Dan selanjutnya penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi para penegak hukum serta pihak yang berwenang tentang bagaimana seharusnya langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan fenomena judi *online* slot.

Max Weber pada tahun 1922 melalui karyanya yang berjudul *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism* beliau menjelaskan terkait tindakan sosial. Dimana menurut weber menjelaskan bahwa dilakukan dengan mempertimbangkan makna yang diberikan oleh individu terhadap situasi tertentu, dan tindakan itu sendiri dipengaruhi oleh konteks sosial serta reaksi orang lain untuk, selanjutnya weber membagi teori tindakan sosial ini menjadi 4 tipe utama yaitu tindakan rasionalitas instrumental, tindakan rasionalitas nilai, tindakan afektif, dan tindakan tradisional. Peneliti merasa bahwa teori ini cocok sebagai pisau bedah dalam menganalisis terkait sebuah fenomena judi *online* slot di kalangan pemuda di Kampung Bulak Budi Bhakti Kota Jakarta Barat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat di tentukan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi judi *online* slot di Kampung Bulak Budi Bhakti di Kota Jakarta Barat ?
2. Bagaimana latar belakang terjadinya judi *online* slot pada kalangan pemuda di Kampung Bulak Budi Bhakti di Kota Jakarta Barat terjadi ?

3. Bagaimana dampak dari judi *online* slot kepada para pemuda di Kampung Bulak Budi Bhakti di Kota Jakarta Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah penelitian diatas, dapat di rumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kondisi judi *online* slot di Kampung Bulak Budi Bhakti Kota Jakarta Barat
2. Untuk mengetahui latar belakang terjadinya judi *online* slot pada kalangan pemuda di Kampung Bulak Budi Bhakti Kota Jakarta Barat
3. Untuk mengetahui dampak dari judi *online* slot kepada para pemuda di Kampung Bulak Budi Bhakti Kota Jakarta Barat

D. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa hal yang diharapkan memiliki dampak baik secara akademis serta praktis dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat akademis (Teoritis)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam pada bidang ilmu sosial, sertadapat menjadi bahan referensi dalam penelitian tentang fenomena judi *online* slot dimasa yang akan datang.

2. Kegunaan praktis

Penelitian ini menjadi media oleh penulis sebagai diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pihak-pihak terkait, terutama pihak penegak hukum sebagai acuan bagaimana tindakan yang tepat dalam menyelesaikan persoalan fenomena judi *online* slot yang perkembangannya sangat masif, terutama di kalangan pemuda.

E. Kerangka Berfikir

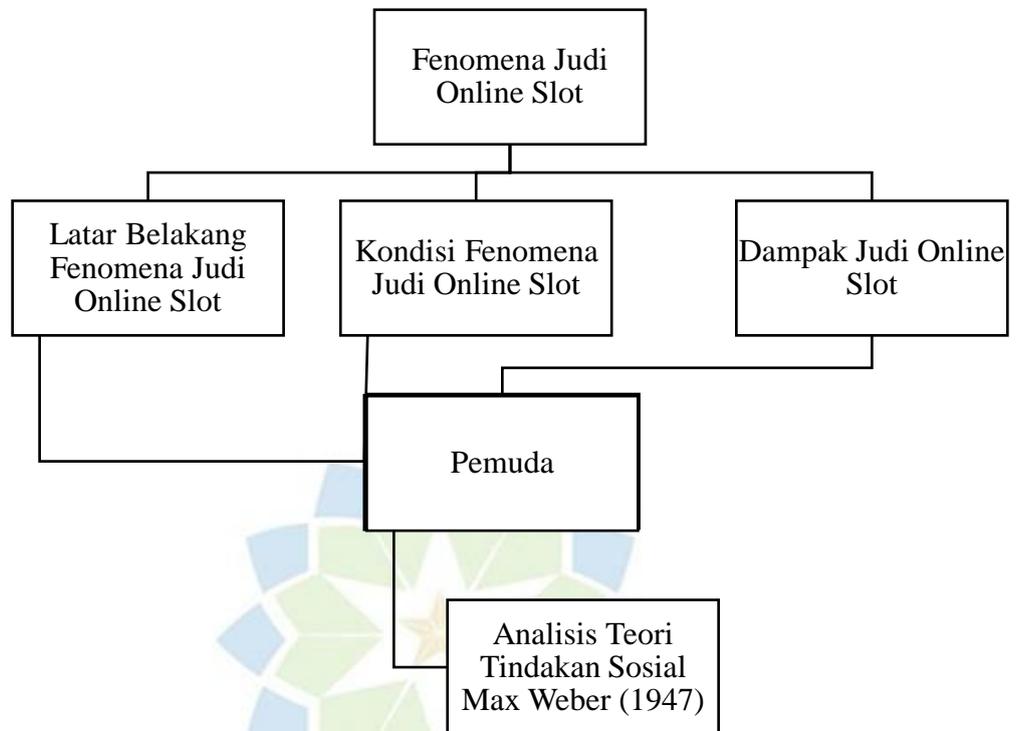
Penelitian ini akan memakai Tindakan Sosial dari Max Weber (1947), Penggunaan Teori Tindakan Sosial dari Max Weber (1947) sebagai grand teori dalam penelitian ini digunakan untuk memahami lebih jauh tentang apa saja motivasi dan tujuan para aktor dalam hal ini adalah pemuda dalam

penelitian ini bermain judi *online* slot. Dalam hal motivasi adalah hal-hal apa saja yang melatarbelakangi para pemuda di lokasi penelitian bermain judi *online* slot, lalu tujuan yang di maksud dalam hal ini adalah sesuatu hal yang ingin digapai atau dituju oleh para pemuda di lokasi penelitian sehingga mereka bermain judi *online* slot.

Dalam teori tindakan sosial (1947) dari Max Weber, peneliti akan mencoba melihat motivasi-motivasi yang menyebabkan fenomena judi *online* slot. Weber menjelaskan bahwa tindakan sosial merupakan sebuah tindakan yang dilakukan oleh manusia, tindakan nyata yang bersifat membatin dan subyektif, tindakan berpengaruh positif, tindakan diarahkan kepada orang lain dan tindakan merupakan respon akibat tindakan dari orang lain.

Herman (2015) dalam karyanya menyebutkan bahwa weber membagi tindakan sosial menjadi 4 konsep yaitu : Tindakan rasionalitas instrumental merupakan tindakan yang berorientasi terhadap instrumental, tindakan rasionalitas orientasi nilai adalah tindakan yang dilakukan berdasarkan orientasi terhadap sebuah nilai, tindakan afektif adalah tindakan yang didasari oleh kecanduan (afeksi), tindakan tradisional adalah tindakan sosial yang didasari terhadap kondisi yang sudah ada sejak dahulu.

Selanjutnya peneliti ingin menuangkan penjelasan-penjelasan tersebut kedalam skema konseptual. Berikut adalah Skema konseptual yang akan di gunakan dalam penelitian ini,



Gambar 2 Kerangka Berfikir