

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema konseptual.....	11
----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Informan	45
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	49
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	54
Tabel 4.2 Kelompok Umur Kelurahan Cipadung	55



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi selain mempermudah komunikasi secara efisien, juga melahirkan berbagai akibat buruknya pesatnya teknologi salah satunya adalah judi *online*. Dalam beberapa tahun terakhir, industri perjudian *online* telah tumbuh pesat, mempengaruhi berbagai aspek Masyarakat. Perjudian *online* dapat memiliki dampak signifikan terhadap masalah kesehatan mental, masalah keuangan, kecanduan, dan kerusakan hubungan pribadi. Perkembangan digitalisasi di era *modern* saat ini mendorong kemajuan teknologi dan informasi yang memberikan dampak positif atau negatif bagi kehidupan manusia. Dari kedua dampak tersebut, nanti akan jauh lebih dominan terlihat pada perubahan dalam masyarakat, dan masyarakat harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut, suka maupun tidak suka. Hal ini karena perubahan dan perkembangan tidak dapat dihindari atau dilawan, bahkan nyatanya memang harus dihadapi. Pesatnya digitalisasi menjadi medium perubahan sosial, dan berkontribusi terhadap timbulnya kerugian yang lambat laun akan merubah proposisi konteks dari struktur sosial juga (Shabur & Marnelly, 2022). Teknologi mampu merubah pola pikir, sikap dan perilaku manusia kearah yang lebih universal dan terbuka sesuai dengan karakteristik kemajuan teknologi, bahkan perubahan tersebut mendorong transformasi kehidupan melalui kontak sosial dan komunikasi (Soekanto, 1986). Berbagai pengaruh yang ditimbulkan harus mampu dikontrol dengan mempertimbangkan dampak positif dan negatif atas keputusan pemanfaatan

teknologi (Ekasari, P., & Dharmawan, 2012). Pertumbuhan teknologi melahirkan berbagai macam layanan teknologi informasi serta komunikasi dengan bermacam layanannya, perihal internet adalah bagian dari perkembangan teknologi tersebut. Namun, kemajuan teknologi juga berdampak pada gaya hidup masyarakat, yang membuat semua ketergantungan. Salah satu contohnya adalah teknologi *smartphone* atau telepon canggih, yang menyebabkan manusia menjadi kecanduan, kebingungan, kekhawatiran, dan konflik negatif lainnya, baik terbuka maupun tertutup yang disebabkan oleh masalah mempertahankan adaptasi dan belum sepenuhnya bisa dalam ruang penyesuaian. Bahkan sejumlah besar orang memperoleh kebiasaan perilaku yang menyimpang dari standar sosial dan memungkinkan mereka bertindak kapan pun mereka suka tanpa memperhatikan orang lain. Salah satu contohnya ialah, dimana perjudian sudah merajalela dan terus berkembang di masyarakat saat ini, perlu lebih dikenali.

Perjudian menjadi salah satu dampak negatif perkembangan dari pesatnya teknologi. Tidak memungkiri bahwa di zaman sekarang yang sudah sangat berkembang dengan pembawaan era globalisasi, serta dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi ini, semakin banyak bentuk-bentuk perjudian yang dilakukan oleh Masyarakat, bahkan yang lebih parahnya lagi hal tersebut diarahkan kepada penyimpangan perjudian *online* (Putra & Jonyanis, 2017). Padahal secara sadar, perkembangan teknologi informasi akan memberikan dampak terhadap model permainan judi dari yang awalnya bertemu secara langsung, namun saat ini dapat dilakukan menggunakan media internet agar dapat dilakukan secara *online* (Risnawati et al, 2015). Secara sadar, perjudian telah pindah ke tingkat yang sedikit

lebih makmur dan lebih mewah karena teknologi telah maju. Perjudian tidak perlu lagi disembunyikan, berkat kemajuan teknologi. Setiap orang akan dapat memainkan judi *online* hanya dengan beristirahat di depan komputer atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. Sistem komputerisasi mencakup semua elemen kehidupan, termasuk sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan infrastruktur yang beragam yang tersebar hampir merata di seluruh Dunia, dan salah satunya termasuk memfasilitasi pengembangan permainan judi atau judi *online*.

Perjudian didefinisikan sebagai tindakan mempertaruhkan uang atau harta benda dalam suatu permainan dengan tujuan mendapatkan uang atau harta benda lebih banyak dari sebelumnya. Judi juga disebut sebagai permainan dimana pemainnya mempertaruhkan uang atau barang dengan cara memilih salah satu pilihan dari daftar pilihan dimana hanya ada satu pilihan yang benar dan itu akan menjadi pemenang, dan yang kalah akan memberikan taruhan kepada pemenang yang bertaruh. jumlah ditentukan sebelum dimulainya taruhan. Game ini sudah ada sejak zaman kuno dan berkembang seiring dengan evolusi peradaban manusia di Bumi. Sejak zaman prasejarah, perjudian yang tercatat di Inggris telah diidentifikasi, misalnya, di antara Bushman Afrika Selatan, Aborigin Australia, dan Indian Amerika, tempat mereka mengenal dan memainkan permainan dadu. Kemudian, sejak zaman Yunani kuno, berbagai jenis permainan judi dan tata cara memasang taruhan yang sangat mudah telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Permainan judi ini adalah salah satu yang tertua di hampir setiap Negara di Dunia, namun perjudian ini lebih dikenal dengan baik

sebagai permainan keberuntungan. Padahal di Indonesia sendiri, perjudian pada dasarnya adalah perbuatan yang melanggar nilai-nilai agama, moral, kesusilaan, dan hukum. Hal seperti ini pun ditulis dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dan menurut pasal 303 KUHP ayat 3, bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.

Menurut Kartono (2014) perjudian ialah suatu pertaruhan secara sengaja terhadap sesuatu yang bernilai dengan sadar tentang resiko atau pertaruhan dalam permainan, perlombaan, pertandingan atau segala kejadian yang belum bisa diketahui hasilnya sesuai dengan prediksi. Kemudian berhasil atau tidak prediksi relatif berbeda-beda oleh penjudi. Ketidakpastian tentang hasil ini menyebabkan banyak angan-angan, yang dapat menyebabkan hilangnya harapan dan kecemasan pada setiap penjudi. Sedangkan menurut Adli (2015), ia mengemukakan bahwa judi *online* ialah judi yang menggunakan internet dalam melakukan pertaruhan, dengan ketentuan bahwa penjudi harus berkomitmen terhadap perjanjian apa yang dipertaruhkan. Kemenangan atas pertaruhan akan memberikan keuntungan untuk penjudi, dan bila kalah maka lawan bermainnya harus menyerahkan apa yang dipertaruhkan termasuk barang, benda lain, atau bahkan uang dalam jumlah yang berlipat dari hasil kemenangan permainan judi tersebut (Ishaq, 2002).

Seperti yang diketahui, hal yang biasa jika setiap orang yang bermain pada perjudian *online* mau ini memiliki perbedaan dari setiap tujuan yang mereka miliki. Ada yang memang hanya usil karena sedang tidak berada dalam posisi yang sibuk,

bertujuan supaya bisa menggandakan uang atau mendapatkan keuntungan yang berlipat. Karena semakin banyak uang atau produk yang dipertaruhkan, maka semakin banyak pula uang yang Anda dapatkan. Akibatnya, orang dapat memenuhi kebutuhan hidup melalui perjudian.

Apalagi saat ini perjudian sepak bola saat ini marak terjadi karena adanya perhelatan terbesar di dunia yaitu ajang Piala Dunia Qatar 2022. Piala Dunia menjadi kompetisi terbesar di Dunia diselenggarakan empat tahun sekali oleh FIFA dengan 32 Negara yang lolos masuk ke dalam kompetisi. Selain itu terdapat fakta menarik bahwa penyelenggaraan Piala Dunia tidak dapat dipungkiri bahwa praktik-praktik judi bola selalu terjadi dan dilakukan selama kompetisi selesai. Perhelatan tersebut sangat dinanti tidak hanya penggemar sepak bola seluruh dunia saja, namun juga para kelompok yang menjadikan ajang taruhan dan mengadu nasib terhadap hasil pertandingan (Septiyana, 2022). Piala Dunia Qatar menghasilkan perputaran uang judi sebesar 35 miliar US dollar atau sekitar 545 triliun rupiah, meningkat mencapai 65% dibandingkan perhelatan Piala Dunia Rusia 2018 (Tim Riset CNBC, 2022).

Tingginya minat untuk melakukan judi bola pada Piala Dunia Qatar 2022 berkaitan dengan peningkatan situs *booking* judi *online*, dan ajang Piala Dunia Qatar menjadi ajang yang dilegalkannya judi *online* oleh Pemerintah Federal Amerika Serikat (Barclay, 2022). Menariknya perjudian bola *online* tidak hanya terjadi di luar Negeri saja, namun di Indonesia pun marak dilakukan dengan taruhan skala besar sampai kecil (Tamami, 2022). Pertaruhan Piala Dunia Qatar 2022 banyak dilakukan oleh kaum muda terutama mahasiswa. Fenomena perjudian

mahasiswa yang menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi banyak terjadi dengan bermacam-macam alasan seperti, mencari keuntungan atau bahkan tuntutan ekonomi yang mengharuskan bermain judi supaya mendapatkan keuntungan yang lebih daripada sebelumnya.

Realitas di atas memiliki relevansi dengan penelitian oleh Daman Hari Lubis, dan Syahrizal (2013) dengan judul “Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili di Kecamatan Tampan”, bahwa dalam skripsi tersebut ditunjukkan bahwa fenomena perjudian bisa mengakibatkan penyimpangan baik yang secara sadar atau tidak sadar oleh para mahasiswa itu sendiri, serta akan mempengaruhi lingkungan sosialnya.

Pada awalnya perjudian bola *online* yang dilakukan oleh para mahasiswa awalnya dilakukan hanya untuk kesenangan saja dengan jumlah taruhan sedikit (Putra & Jonyanis, 2017). Namun lama kelamaan akan menjadi kebiasaan, sehingga menjadi candu untuk terus melakukan taruhan mulai dari kecil sampai besar. Model perjudian sepak bola *online* antara lain: *mix parlay* (menang-seri-kalah), tebak skor, taruhan *voor*, dan taruhan jalanan. Adapun model taruhan yang sering digunakan oleh mahasiswa adalah dengan *mix parlay* dengan alasan modal yang dikeluarkan kecil, namun keuntungan didapatkan secara besar.

Fenomena perjudian bola ditunjukkan pada spesifikasi penelitian ini oleh mahasiswa yang berkuliah di salah satu perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Salah satu tempat yang akan diteliti yaitu di Kost *Essa Dormitory* menunjukkan rata-rata mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan

Gunung Djati Bandung melakukan perjudian *online* terhadap pertandingan Piala Dunia Qatar 2022. Hasil observasi awal menunjukkan model perjudian yang sering digunakan adalah model *mix parlay* atau *voor* dengan jumlah taruhan mulai dari ratusan ribu hingga jutaan, atau biasa yang disebut dengan taruhan kombinasi. Berdasarkan observasi awal di Kost *Essa Dormitory* melalui wawancara bahwa para mahasiswa sering melakukan kegiatan perjudian bola *online* menggunakan uang hasil pemberian orang tua atau didapatkan dari hasil bekerja, adapun nominal yang digunakan untuk berjudi mulai dari Rp50.000 sampai Rp1.000.000. Perjudian dilakukan secara rutin setiap pertandingan Piala Dunia Qatar 2022 semakin tinggi babak kualifikasi yang dilakukan, semakin besar juga taruhan yang dikeluarkan. Lebih parahny terdapat mahasiswa yang terus melakukan transaksi setiap harinya saat ada pertandingan, akibatnya menjadikan mahasiswa tersebut mengalami permasalahan ekonomi. Namun, disisi lain hasil wawancara lain menunjukkan bahwa seringkali para mahasiswa mendapatkan hoki dengan keuntungan mencapai jutaan rupiah.

Menurut Soleman (2008) penyimpangan akan memberikan dampak negatif baik secara psikis, fisik dan sosial yang merugikan seorang individu atau kelompok. Dalam permainan judi bola *online* akan berpengaruh besar terhadap psikis karena kesalahan berpikir dalam mendapatkan keuntungan, fisik menjadi terganggu akibat kecanduan dan lingkungan sosial menjadi rusak karena perilaku menyimpang perjudian *online*. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wibowo (2013) bahwa dampak negatif perjudian *online* oleh pelaku dapat menimbulkan ketagihan untuk terus bermain judi online tanpa memikirkan kerugian yang telah didapatkan. Tanpa

disadari juga akibat sering melakukan judi *online* yang dilakukan dini hari dapat mengganggu aktifitas dan produktifitas keesokan harinya. Bahkan tidak jarang pelaku judi *online* melakukan tindak kriminal akibat kebutuhan memenuhi keinginan melakukan permainan judi yang membutuhkan modal.

Berkaitan dengan perhelatan Piala Dunia Qatar 2022 mendorong praktik perjudian bola *online*. Menjadi menarik bahwa kegiatan perjudian juga marak terjadi di kalangan mahasiswa yang telah menjadi bagian dari gaya hidup. Berdasarkan penjelasan diatas membuat peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Dampak Judi *Online* Piala Dunia Qatar 2022 terhadap Gaya Hidup Mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung di Kost *Essa Dormitory*)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan utama, diantaranya:

- 1.2.1 Gaya hedonisme di kalangan mahasiswa yang mengakibatkan tingginya tingkat perjudian.
- 1.2.2 Mahasiswa yang ingin mendapatkan keuntungan secara instan melalui judi *online* akan mengganggu pikiran, mental dan fisik individu.
- 1.2.3 Perjudian dapat meningkatkan kriminalitas seperti berbohong, mencuri, merampok, dan sebagainya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang sudah dipaparkan oleh peneliti di atas, maka dapat dikemukakan, sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana fenomena judi bola *online* piala dunia Qatar 2022?
- 1.3.2 Bagaimana gaya hidup mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung di Kost *Essa Dormitory*?
- 1.3.3 Bagaimana dampak judi bola *online* piala dunia Qatar 2022 terhadap gaya hidup mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung di Kost *Essa Dormitory*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah peneliti sebutkan pada sub bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1.4.1 Untuk mengetahui fenomena judi bola *online* piala dunia Qatar 2022
- 1.4.2 Untuk mengetahui gaya hidup mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung di Kost *Essa Dormitory*.
- 1.4.3 Untuk mengetahui dampak judi bola *online* piala dunia Qatar 2022 terhadap gaya hidup Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung di Kost *Essa Dormitory*

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas. Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Manfaat hasil teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan pada Ilmu Sosiologi, selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tambahan serta dapat mengembangkan khazanah pengetahuan, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk masyarakat umum yang ingin mengetahui dampak judi *online* sepak bola terhadap gaya hidup mahasiswa.

1.5.2 Manfaat dari segi praktik

Secara praktis, penelitian ini diharapkan berguna pula untuk mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung di Kost *Essa Dormitory* sebagai evaluasi juga gambaran bagi mahasiswa terhadap dampak judi online sepak bola, serta menjadi bahan pertimbangan bagi mahasiswa untuk meninggalkan judi *online*.

1.6 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini dikembangkan suatu konsep atau kerangka pikir dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Dengan adanya kerangka pikir ini maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian akan lebih terarah karena telah terkonsep secara jelas. Kerangka pikir yang menjadi garis besar dalam penelitian ini adalah judi *online* pada kalangan mahasiswa. Beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan pesat, hampir dalam segala bidang terjamah akan perkembangan teknologi tersebut. Munculnya berbagai penemuan baru memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bidang

komunikasi dengan ditemukannya internet yang memberikan dampak yang cukup besar.

Penelitian ini pun akan dilakukan relevansi terhadap penggunaan teori perilaku sosial dari seorang tokoh lama yaitu Elizabeth Bergner Hurlock, yang menurutnya bahwa interaksi fisik dan psikologis seseorang dengan orang lain, atau sebaliknya, untuk memuaskan diri sendiri atau orang lain sesuai dengan tuntutan masyarakat, disebut sebagai perilaku sosial. Sejalan dengan pendapat Allport dalam Gunawan (2001) bahwa tingkah laku ialah organisasi yang dinamis dengan sistem psikofisik dengan menentukan dan mengadakan penyesuaian terhadap lingkungan khas Perilaku manusia tidak lepas terhadap keadaan individu dengan lingkungannya berada (Walgito, 2004).

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana proses mahasiswa mengenal permainan judi *online*, faktor pendorong yang menyebabkan mereka tertarik untuk ikut dalam permainan judi *online*, serta dampak yang dirasakan setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*.

Gambar 1.1 Skema konseptual

