

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak tahun 2019 akhir yang merupakan awal munculnya pandemi segala bentuk aspek kehidupan masyarakat mengalami kendala, tidak hanya kesehatan, sosial budaya, pariwisata, perekonomian bahkan pendidikan pun mengalami hal yang sama. Banyak aspek masyarakat yang kesulitan menghadapi hal ini. Kita dituntut untuk segera beradaptasi dengan keadaan yang dimana segala bentuk kegiatan mesti dilakukan secara terkekang atau terbatas. Mulai dari kesehatan, ekonomi, pariwisata, sosial budaya bahkan pendidikan pun mengalami hal yang sama. Namun ditengah pandemi sendiri yang segala bentuk kegiatan dilaksanakan dengan pengoptimalan teknologi, faktanya dilapangan masih banyak sekali dijumpai fenomena dan permasalahan yang mengarah kepada pemanfaatan teknologi yang tidak tepat.

Seperti adanya perilaku yang dianggap menyimpang bahkan sampai tindak kriminal. Perilaku menyimpang terjadi pada segala usia dan semua kalangan masyarakat mulai dari kalangan masyarakat bawah, menengah bahkan masyarakat kelas atas. Mulai dari *cyber crime* yang merupakan kejahatan yang terjadi di internet, orang dapat meretas data-data penting, selain itu juga penipuan-penipuan yang terjadi dimana-mana, pencemaran nama baik, perjudian online, *bullying* dan masih banyak lagi. Menurut data dari POLRI, bulan April tahun 2020 setidaknya ada 937 kasus

yang dilaporkan. Dari 937 kasus tersebut ada tiga kasus dengan angka tertinggi yaitu kasus *propocative, hate content and hate speech* yang paling banyak dilaporkan, sekitar 473 kasus. Kemudian disusul oleh penipuan *online* dengan 259 kasus dan konten porno dengan 82 kasus. Perjudian sendiri pada masa pandemi juga mengalami trend peningkatan banyak sekali dijumpai kasus-kasus baik itu mulai dari perjudian biasa sampai perjudian *online*. Hingga saat ini ada sebanyak 55 situs perjudian *online* yang sudah ada di Indonesia dan tentunya masih banyak juga yang belum diketahui oleh pihak yang berwajib. Seperti kasus yang baru-baru ini dilansir dari media Pikiran Rakyat.Com polisi melakukan penangkapan 22 pemain judi *online* chip Higgs Domino di berbagai tempat di Lhokseumawe, Aceh. Mereka ditangkap dari sejumlah warung kopi (warkop) dan kafe. Tim Satreskrim Polres Lhokseumawe juga mengamankan barang bukti yakni 22 unit smartphone yang dipakai untuk bermain aplikasi Higgs Domino. Mereka juga menyita uang tunai sebesar Rp570.000. Kasus penangkapan terhadap tindak pidana perjudian *online* ini juga tidak sekedar ditemukan di beberapa daerah tetapi hampir seluruh daerah di Indonesia.

Berdasarkan KBBI permainan judi ialah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan, perjudian juga dimaknai dengan kegiatan berjudi, (Depdikbud 1989) Berjudi juga diartikan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta yang berharga dalam permainan tebakan berdasarkan keberuntungan, dengan tujuan mendapatkan keuntungan dari permainan. Menurut Kartini Kartono, perjudian ialah pertaruhan secara sengaja yakni mempertaruhkan satu nilai atau suatu yang dianggap berharga

dengan sadar menyadari adanya resiko dan harapan harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian kejadian yang belum diketahui hasilnya (Kartono 2009) Sementara itu judi *online* sendiri diartikan sebagai permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Perjudian sendiri merupakan kegiatan perilaku menyimpang yang juga mampu mengarah pada tindak kriminal. Sebagaimana halnya sebuah perilaku yang bisa disebut menyimpang ialah perilaku tersebut bisa mengakibatkan kerugian baik untuk diri sendiri bahkan orang lain juga. Perilaku menyimpang lebih mampu mengakibatkan terjadinya pelanggaran terhadap norma-norma, aturan-aturan, nilai-nilai, dan bahkan hukum. (Cohen 1992) mengatakan bahwasanya penyimpangan bisa dijelaskan sebagai setiap perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak-kehendak pada masyarakat ataupun kelompok tertentu.

Penyimpangan merupakan perbuatan yang tidak mengindahkan norma, dan penyimpangan ini terjadi apabila seseorang atau sebuah kelompok tidak mematuhi patokan-patokan yang berlaku di masyarakat, biasanya masyarakat mengaitkan penyimpangan dengan istilah perilaku negatif, seperti tindak pidana dan kebrutalan. Namun, orang-orang yang bertindak terlalu jauh dari patokan umum masyarakat bisa juga disebut sebagai perilaku menyimpang. Pada kenyataannya sebagian besar dari anggota masyarakat banyak yang melakukan pelanggaran terhadap nilai dan norma yang berlaku didalam sebuah masyarakat, tak terkecuali mahasiswa. Pelanggaran kepada nilai dan norma yang sudah berlaku dimasyarakat

diketahui dengan istilah penyimpangan sosial atau istilah yang sering juga digunakan dalam perpektif sosiologi ialah *Social pathology* (patologi sosial). (Kartono, Patologi Sosial 2 2008).

Akibat dari penyimpangan sosial ini, mampu memunculkan bermacam permasalahan kehidupan masyarakat yang selanjutnya dikenal dengan terminologi penyakit sosial. Setiap perbuatan yang bisa dikatakan tidak sesuai dengan nilai dan norma maka akan disebut sebagai suatu perilaku menyimpang dan setiap perbuatan dikatakan melakukan penyimpangan akan digambarkan sebagai menyimpang atau *deviant*, (Siahan 2009 : 5).

Landasan hukum terkait peraturan terhadap tindakan perjudian agar adanya efek jera serta adanya ketakutan sebagai bentuk pengendalian permasalahan sosial maupun tindak kriminal sosial untuk tidak kembali mendekati perjudian biasa maupun *online* ini. Penanganan tindak perjudian *online* ini berbeda halnya dengan perjudian biasa karena perjudian *online* merupakan suatu sistem yang canggih, sehingga para pelakunya pun rata-rata berasal dari kaum yang mengerti teknologi. Bahkan pemerintah juga membuat regulasi atau aturan dengan bermaksud mengancam bahkan menjerat pelaku yang melakukan perjudian *online*. Yakni terdapat dalam pasal 27 Ayat 2 Undang-undang nomor 19 tahun 2016. Tentang informasi dan transaksi elektronik yang bunyinya “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat sehingga dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan

perjudian. Sedangkan ancaman pidana bagi pelanggarnya diatur didalam pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Pasal 27 ayat (1) dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). (Munawaroh 2022)

Pelaksanaan kuliah secara daring dimasa pandemi terkesan mendadak, kurang produktif, dan kurang efektif. Bahkan dalam kehidupan mahasiswa ditengah pandemi pemanfaatan teknologi tak semuanya digunakan dalam sebuah kegiatan yang positif menunjang pendidikan, sehingga tak jarang ditemukan kasus maupun permasalahan dalam ranah teknologi yang mengarah kepada sesuatu yang sifatnya negatif dan tidak baik seperti mengarah kepada penyimpangan sosial. Misalnya beberapa kasus yang pernah terjadi tahun 2021 yang di lansir dari media Tribun Medan yakni penangkapan seorang mahasiswi yang bekerja sebagai agen perjudian *online* di Kota Binjai (Putri 2021). Kemudian juga dilansir dari laman media Ruai.Com dimana mahasiswa KKU terjerat hutang ratusan juta karena perjudian *online* (Ruai 2021), dan masih banyak lagi kasus-kasus pemanfaatan teknologi tidak yang tidak tepat yang mengarah pada perilaku menyimpang yang menjerat mahasiswa pada masa pandemi.

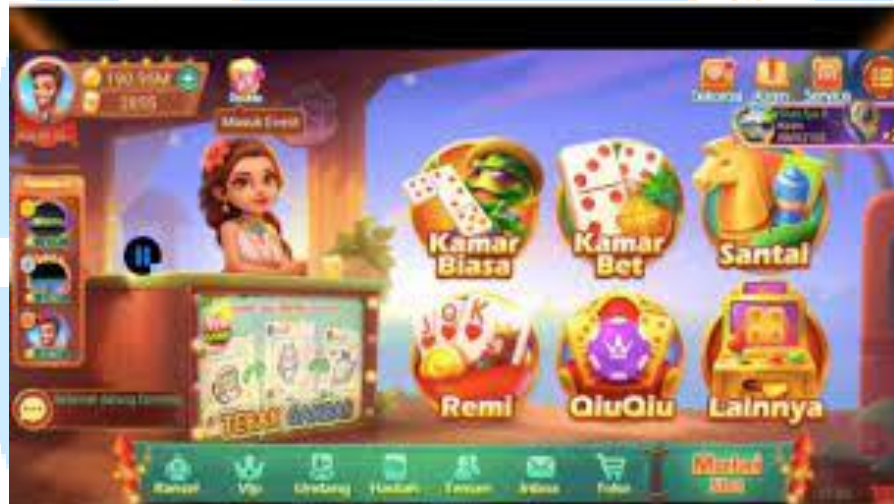
Fenomena permainan game judi *online* Higgs Domino yang sangat digemari oleh masyarakat tak terkecuali mahasiswa-mahasiswa yang menempuh pendidikan yang ada di Kota Tanjungpinang yang dikenal dengan Higgs Domino dimana aplikasi

tersebut merupakan sebuah aplikasi yang bisa dan mampu digunakan untuk melakukan permainan game judi *online*. Dilansir dari media ulasan (M.D.Yasir 2021) penelusuran yang dilakukan oleh tim ulasan, mendapatkan tanggapan beragam dari berbagai kalangan, di antaranya mahasiswa dan pekerja. Contohnya R mahasiswa yang berkuliah di salah satu perguruan tinggi kota Tanjungpinang yang mengaku bermain game online hanya untuk hiburan. Ketertarikan R bermain game judi *online* Higgs Domino ini adalah faktor teman. Dirinya mengaku bisa menghabiskan uang sebanyak Rp70.000 untuk sekali transaksi saja. Dimana bahwa memang dengan adanya fenomena ini menyebabkan adanya penyimpangan yang baik disadari ataupun tidak oleh para mahasiswa.

Higgs Domino Island atau biasa juga disingkat Higgs domino merupakan permainan game judi yang dapat di mainkan secara *online*. Artinya seseorang jika ingin melakukan permainan. Game ini hanya harus memiliki kuota internet pada smartphone nya, sehingga game ini menjadi ketertarikan apalagi bagi seseorang yang memang suka memainkan permainan judi kartu poker, domino, slot dan lainnya. Higgs Domino ini merupakan game yang beberapa tahun terakhir banyak diminati, terutama oleh pemain Indonesia. Layaknya permainan judi yang lainnya, game Higgs Domino Island mampu memberikan fitur taruhan atau istilah dalam game nya yaitu BET di hampir setiap permainan yang ada. Maka dari itu, jika pemain mengalami kekalahan, taruhan atau bet yang di berikan akan diambil dan akan mengurangi jumlah uang koin atau chip yang dimiliki untuk bermain. Akan tetapi menariknya

permainan Higgs Domino ini ialah menyediakan fitur top up, guna mempermudah untuk melakukan transaksi penambahan koin atau chip dengan menggunakan uang asli. Permainan-permainan yang ditawarkan di dalam Game Higgs Domino ini misalnya, kartu Gapple (Domino), kartu Remi (Poker), Qiu-qiu, Catur dan masih banyak lagi. Disini jelas bahwasanya memang game judi *online* Higgs Domino ini masuk dan meracuni semua kalangan masyarakat bahkan para mahasiswa.

Gambar 1. Tampilan Game Higgs Domino Island



Sumber : www.topbos.com

Bahkan media-media sosial dan media konvensional juga sering menginformasikan tentang adanya fenomena marak permainan game judi ini, baik mulai dari kasus atau fenomena dikalangan masyarakat kelas bawah, menengah bahkan sampai masyarakat kelas atas yang juga diberitakan. Semenjak marak dan viralnya game ini banyak sekali terjadi pemberitaan terkait masalah ini, mulai dari

hanya sekedar himbauan kepada masyarakat agar tidak lagi bermain game yang arahnya besar kepada perjudian ini, dari beberapa pemberitaan yang ada.

Berikut tabel pemberitaan yang memberitakan tentang maraknya fenomena permainan judi ini :

Tabel 1. . Pemberitaan media tentang fenomena judi Online Higgs Domino di Provinsi KEPRI

NO	BERITA	SUMBER
1	Bandar Dan Pemain Chip Higgs Domino Ditangkap Di Batam, Pelaku Untung Rp 15 Juta Sebulan	<i>Tribunbatam.Id</i>
2	PROJO Kepri: Ironi, Pemain Game Higgs Domino Ditangkapi Tapi Judi Berkedok Gelper Dibiarkan	<i>Owntalk.Co.Id</i>
3	Tekini, Game Online Higgs Domino Semakin Viral Di Tanjung Balai Karimun	<i>Potretnusantara.Id</i>
4	Judi <i>Online</i> Higgs Domino Rambah Kalangan Pemerintahan, Dewan Pendidikan Tanjungpinang Risau.	<i>Voi.Id</i>
5	Higgs Domino Island, Diantara Hobi Dan Judi	<i>Antaraneews.Com</i>

Sumber : *Olahan peneliti 2022*

Selain membuat para penggemarnya ketagihan, permainan game berbasis android dan IOS, para pemain game ini biasanya menggunakan smartphone atau HP ada juga yang terkadang menggunakan laptop dan juga mengharuskan para

pemainnya memiliki chip (koin emas). Bila chip koin emasnya habis, sistem menyediakan sarana top up (isi ulang). Harga top up cukup membuat kantong mahasiswa langsung menjadi tipis, yakni Rp.60.000 hingga Rp70.000 per 1 Billion coin emas. Para pemain Higgs Domino menyebut top up langsung dari penyedia aplikasi Higgs Domino tersebut dengan sebutan “chip Ungu. Game ini menawarkan berbagai permainan slot yang kemudian digemari oleh seluruh kalangan termasuk mahasiswa. Di Kota Batam dan Tanjung Pinang sendiri harga chip Higgs cukup mahal yakni 1 B chip ditawarkan mulai dari 60- 70 ribu. Bahkan mencari chip sendiri sangat mudah ditemui banyak tempat-tempat yang menyediakanya termasuk konter.

Sebenarnya sebelum adanya game ini juga banyak game perjudian *online* yang tumbuh dimasyarakat, hanya saja yang membedakannya yakni kepopulerannya game ini, game judi online Higgs Domino ini pada masa pandemi memang sangat populer hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa game judi ini di dwnload oleh 50.000.000 (*lima puluh juta unduhan*) orang seluruh pemain di dunia termasuk Indonesia, game ini sendiri dirilis pada *12 November 2018*. Dengan keunggulan Kemudahan Top up, karena setelah di lakukan observasi ke beberapa konter dan warung yang sebagai bandar game, bisa ditemukan dengan mudah. Berbeda dengan game judi lain yang konter dan warung tidak ada menyediakan Top up.

Dengan kata lain memang game judi *online* Higgs Domino saat ini bisa dikatakan sebagai game judi *online* paling populer. Yang kemudian juga membuat game judi *online* ini paling populer ialah karena game ini mampu berbagi chip atau

koin mas dengan teman sepermainan. Berbeda dengan game lain, game ini menyediakan wadah untuk sesama pemain buat berbagi. Artinya sesama pemain bisa saling memberikan chip, sehingga banyak pemain yang merasa dimudahkan dengan hal ini. Karena jika mereka pandai memainkan game ini hanya dengan modal berbagi chip dari teman mereka bisa mendapat keuntungan. Berikut beberapa daftar game perjudian online yang sebelumnya juga pernah tumbuh dimasyarakat :

Tabel 2. Perbandingan Unduhan Game Judi Online di Playstore

NO	GAME PERJUDIAN ONLINE	UNDUHAN DI PLASYTORE
1	25-in-1 Casino (<i>rilis 8 september 2011</i>)	1.000.000 + dwnload
2	Big Fish Casino (<i>rilis 4 Agustus 2011</i>)	10.000.000 + dwnload
3	Roulette (<i>rilis 13 November 2017</i>)	1.000.000 + dwnload
4	Poker Online (<i>rilis 22 Oktober 2014</i>)	5.000.000 + dwnload
5	Blackjack 21 HD (<i>rilis 26 Oktober 2015</i>)	10.000.000 + dwnload
6	Sic Bo (<i>rilis 3 November 2017</i>)	100.000 + download
7	Baccarat (<i>rilis 10 Juli 2015</i>)	500.000 + download
8	Jackpot Party slots Kasino (<i>rilis 3 Juni 2013</i>)	10.000.000 + dwnload
9	Sportsbook (<i>rilis 16 November 2015</i>)	100.000 + download
10	Domino Qiu-Qiu (<i>rilis 10 Februari 2017</i>)	1.000.000 + download

Sumber : *Internet Playstore (Olahan Peneliti) 2022*

Fenomena pada mahasiswa-mahasiswa di Kota Tanjungpinang yakni adanya berbagai fakta bahwa memang mereka sudah sangat mampu memahami permainan game judi *online* tersebut sehingga memudahkan mereka meraih keuntungan. Berdasarkan observasi lapangan memang banyak ditemukan game judi *online* pada

beberapa mahasiswa baik itu dirumah nya maupun di kedai-kedai kopi. Mereka biasanya membeli chip di konter-konter terdekat sebagai modal dalam melakukan permainan. Kemudian setelah mendapat keuntungan dari permainan maka mereka kemudian menjual lagi chip itu ke teman ataupun ke konter yang menerima. Untuk keuntungan yang mereka dapatkan dari permainan game judi ini memang sangat beragam mulai dari puluhan ribu, ratusan, hingga bahkan jutaan rupiah bisa mereka dapatkan.

Berdasarkan observasi kelapangan melalui wawancara singkat bahwasanya memang para mahasiswa yang sering melakukan jual beli chip domino menggunakan uang dari kiriman orang tua, dan ada juga yang memang sudah bekerja, kisaran kiriman uang yang didapatkan mahasiswa tersebut berbagai macam, ada yang memang lebih dari satu juta (Rp.1.000.000) sekaligus dengan uang makan satu bulan, dan ada juga yang kurang bahkan satu juta, namun mereka masih saja tetap melakukan perjudian dengan jual beli chip Domino. Setidaknya paling sedikit satu kali seminggu, dan lebih parahnya lagi bisa setiap hari melakukan transaksi.

Sehingga menyebabkan permasalahan ekonomi bagi para mahasiswa. Berdasarkan wawancara singkat bahwa memang tidak dipungkiri mahasiswa yang melakukan perjudian *online* Higgs Domino ini terkadang juga mendapat banyak keuntungan, seperti salah satu narasumber sampaikan bahwa kalau memang lagi hoki(beruntung) satu hari mampu menghasilkan lebih dari Rp.500.000 dan juga terkadang bahkan jika mendapatkan Jackpot besar mampu menghasilkan

Rp.2.700.000. Maka dari itu hal ini lah yang terkadang membuat candu dan membuat penasaran para pemainnya seperti mahasiswa. Karena disana banyak hadiah seperti *Jackpot, Big Win, Mega Win, Super Win*, maupun *Scatter* . Sehingga hal ini yang kemudian merebak dan menjamur pada hampir seluruh mahasiswa dalam hal penelitian ini pada mahasiswa Kota Tanjungpinang. Adapun daftar Universitas / Perguruan Tinggi dan pemetaan secara geografisnya yang ada di Kota Tanjungpinang yakni :

Tabel 3. Daftar Universitas/Perguruan Tinggi Yang Ada di Kota Tanjungpinang

NO	UNIVERSITAS	ALAMAT
1	STAI MIFTAHUL ULUM TANJUNGPINANG	JL.IR.SUTAMI
2	STIKES HANGTUAH TANJUNGPINANG	JL.NALA
3	STISIPOL RAJA HAJI TANJUNGPINANG	JL.RAJA HAJI FISABILILAH NO.48
4	STTI TANJUNGPINANG	JL.BRIGJEND KATAMO NO.92
5	STIE PEMBANGUNAN	JL.R.H.FISBILILLAH NO.34
6	STAI MIHTAFUL ULUM TANJUNGPINANG	JL.KEPODANG IV KM.11
7	UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI	JL.POLITEKNIK KM.24
8	AKBID ANUGRAH BINTAN	JL.NUSANTARA KM.13

Sumber : *Internet (temansekolah.com)*

Gambar 2. lokasi Pada Peta Geografis Letas Universitas/Perguruan Tinggi Yang Ada Di Kota Tanjungpinang



Sumber: *Internet (temansekolah.com)*

Sebenarnya penelitian tentang perjudian sudah bisa banyak ditemui, misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Arbi 2017) yang merupakan Mahasiswa UMRH yang dimana penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 yang tentunya sebelum adanya pandemi. Dimana penelitian ini juga mengarah kepada perjudian *online* dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Politik UMRH, yakni perjudian bola *online*. Dijelaskan bahwa para mahasiswa melakukan perjudian *online* melalui beberapa situs *website* yang ada di internet, dengan melakukan taruhan mereka mendapatkan baik kemenangan maupun kekalahan. Bedanya pada penelitian ini yakni perjudian nya menggunakan sebuah aplikasi pada smartphone. Higgs Domino ini sendiri sudah ada sejak sebelum adanya pandemi dan sudah banyak juga dimainkan. Namun beberapa tahun terakhir semenjak pandemi di Indonesia mewabah sehingga memperbanyak waktu masyarakat termasuk mahasiswa di rumah sehingga game judi *online* Higgs Domino semakin meningkat. Tercatat bahwa game ini sudah termasuk kategori game

besar dan sudah diunduh lebih dari lima puluh juta kali unduhan dan hampir seluruh kalangan masyarakat melakukan permainan.

Secara jelas bahwasanya judi baik secara langsung maupun online merupakan permainan yang banyak memiliki unsur negatif, maka dari itu juga fenomena yang menjadi permasalahan dan meresahkan ini semestinya dicari faktor penyebab dan pendorong nya karena hal seperti ini mampu merusak generasi baik dikalangan remaja, pelajar bahkan mahasiswa yang diharapkan menjadi sebuah elemen penting bagi perubahan bangsa. Karena mahasiswa memiliki peran dan fungsi dalam masyarakat. Sedangkan judi secara umum merupakan permainan yang tidak relevan dengan para mahasiwa dan bisa menghancurkan perekonomian, kesehatan dan kejiwaan, serta sebagai pemicu terjadinya tindakan yang tak sesuai dengan norma – norma dan nilai-nilai seperti ,perampokan atau pencurian, perhutangan uang, pembohongan kepada orang tua, keterlibatan utang piutang ,pegadaian dan penjualan barang berharga yang mereka miliki.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penulisan Skripsi ini rumusan masalah yang dapat disusun ialah sebagai berikut:

Apa yang menjadi faktor penyebab game judi online Higgs Domino marak terjadi ditengah pandemi covid-19 pada lingkungan Mahasiswa di Kota Tanjungpinang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

Untuk mengetahui apa faktor penyebab game judi online Higgs Domino marak terjadi ditengah pandemi covid-19 pada lingkungan mahasiswa di Kota Tanjungpinang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mampu mempunyai banyak manfaat baik dalam kehidupan sosial masyarakat secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun manfaat yang ditargetkan tercapai yakni sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini nantinya akan diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan ilmiah bagi pembaharuan dan perkembangan disiplin ilmu sosial khususnya ilmu sosiologi terkait permasalahan sosial yang terjadi.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran kepada masyarakat luas khususnya mahasiswa terkait permasalahan yang terjadi, sehingga akan menjadi pedoman maupun catatan pada masyarakat dan mahasiswa agar permasalahan seperti ini bisa diminimalisir.

- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan tema maupun topik pada penelitian kali ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

Penelitian ini mampu menambah ilmu pengetahuan peneliti, khususnya ilmu tentang kajian sosial terkait melihat fenomena sosial yang ada dimasyarakat serta mampu mencari solusi guna meminimalisir permasalahan yang terjadi.

