

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penyebaran Covid-19 yang diawali pada tahun 2020 masih terus mewabah hingga sekarang ini di Indonesia. Pemerintah sudah mengupayakan segala upaya agar dapat mencegah adanya penularan coronavirus atau Covid-19. Untuk menanggulangi wabah ini pemerintah berupaya mengeluarkan berbagai aturan seperti pembatasan sosial berskala besar (PSBB), adaptasi kebiasaan baru (AKB) dan new normal. Dalam kebijakan ini mewajibkan masyarakat untuk bisa menepatkan perilakunya mengikuti protokol kesehatan yang telah diatur pemerintah.

Sebagaimana diketahui bahwa semenjak mewabahnya covid-19, sistem Pendidikan di Indonesia juga mengalami dampak yang sangat besar, khususnya dalam hal pembelajaran tatap muka. Pemerintah membuat kebijakan dan mengharuskan kepada setiap sekolah yang ada di Indonesia untuk belajar tidak bertatap muka atau lebih dikenal dengan sistem daring / belajar via online, hal tersebut sesuai dengan peraturan SKB 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021 di masa pandemi covid-19. Pada saat diterapkan sistem pembelajaran secara daring, tentunya salah satu fasilitas yang harus dipersiapkan orang tua untuk menunjang sistem pembelajaran agar berjalan dengan lancar yaitu handphone. Untuk pembelajaran daring anak anak harus mengakses pembelajaran melalui jaringan internet.

Meredanya covid-19 sekitar bulan Mei 2022 menyebabkan transisi dari suatu trasisi ke new normal, sehingga secara perlahan lahan dilihat dari dunia pendidikan pemerintah secara perlahan lahan menerapkan kembali pembelajaran tatap muka dengan tetap mematuhi aturan yang telah dibuatkan oleh pemerintah. Keharusan anak anak dalam mengakses Handphone saat belajar daring ketika mewabahnya covid 19, menyebabkan muncul suatu kebiasaan baru yang melekat pada anak anak tersebut, meskipun sekolah telah melakukan pembelajaran tatap muka penggunaan handphone tetap menjadi suatu kebiasaan bagi anak anak.

Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan ini memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat di dalamnya, jika tetap pada trend seperti saat ini maka permainan judi online akan tetap menjadi pilihan kegiatan bagi sebagian orang. Mengandalkan efektifitas serta aturan atau sistem yang sederhana, judi mendapatkan tempat tersendiri di hati para pelakunya sebagai aktivitas yang sulit untuk ditinggalkan (Ramli, 2018). Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game dalam jaringan (online), selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi online. Menurut Kartono (2014: 58). Dapat diketahui bahwa, sebelum mewabahnya covid 19 judi online sudah menjamur dimana dimana, sebagai salah satu tempat bermain judi online yaitu warung internet (warnet ). Sebagaimana diketahui bahwa ketika anak anak mengakses internet banyak baru yang bisa mereka temui salah satunya yaitu judi online. Terdapat bermacam judi online yang bisa ditemui di internet seperti game casino, 25-in-1

casino, big fish games, roulette, poker online, blackjack 21 hd, domino qiuqiu, high domino serta bermacam judi online lainnya. Higgs Domino merupakan game berbasis Android, Didalamnya terdapat sejumlah pilihan permainan, mulai dari domino, kartu, puzzle, dam, dan slot. Permainan slot inilah yang sangat populer, mulai dari duofuduocai, rezeki nomplok, 5 dragons, dan fafafa. Permainan menjadi semakin menarik karena game Higgs Domino menyediakan fitur 'top up' (isi ulang), 'sedekah', dan 'kirim' chip (koin emas). Pada fitur 'sedekah', chip yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah chip, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika chip dari 'sedekah' tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan fitur 'top up'. Pada fitur ini, pembelian chip dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa. Berikutnya adalah fitur 'kirim' chip. Dengan fitur tersebut, pemain bisa saling berbagi chip. Namun fitur ini juga dimanfaatkan oleh banyak pemain untuk transaksi jual beli. Jika membeli melalui fasilitas 'topup', untuk chip sebanyak 400 miliar harus membayar Rp 60.000, maka dengan sesama pemain harganya lebih murah, berkisar antara Rp 65.000 sampai Rp 80.000 untuk chip 1 B (1 triliun). Peluang jual beli chip ini lah membuat game ini jadi populer dan membuat orang tertarik memainkannya.

(<https://www.ralphlaurencolorful.com/macam-macam-judi-online/>)

Fenomena perjudian pada saat ini bukan menjadi hal asing dalam kehidupan sehari-hari. Berjudi dilakukan oleh siapa saja tidak mengenal usia, jenis kelamin, mau-pun latar belakang sosial ekonomi. Berjudi adalah pertaruhan sengaja terhadap suatu objek bernilai dengan adanya harapan tertentu serta adanya kesadaran terhadap

suatu resiko yang belum pasti dari permainan, perlombaan atau pertandingan yang dipertaruhkan. Sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya menggemari bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan (Soleman, 2008: 31).

Desa Rejai merupakan sebuah desa yang ada di kecamatan Bakung Serumpun, Kabupaten Lingga, Provinsi Kepulauan Riau. Desa Rejai juga merupakan desa padat penduduk dengan jumlah penduduk 1.074 jiwa dengan jumlah KK 349. luas wilayah Desa Rejai sendiri mencapai 1.292,75 km<sup>2</sup>. Di sebelah utara desa Rejai berbatasan dengan desa Tajur Biru, di sebelah selatan desa Rejai berbatasan dengan desa Tanjung Lipat dan di sebelah timur desa Rejai berbatasan dengan desa Baran sedangkan di sebelah barat desa Rejai berbatasan dengan desa Pasir Panjang. Sebagai desa yang dikelilingi oleh laut mayoritas mata pencaharian mereka adalah nelayan.

Desa Rejai memiliki akses pendidikan yang cukup lengkap dari SD, SMP hingga SMA. Anak anak dari desa tetangga seperti desa Mamut, Tanjung Lipat, Baran dan Sebung pun sekolah di Rejai. Mereka sekolah menggunakan kapal pompong dengan biaya 5 ribu per orang, dan sebagian dari mereka ada juga yang menyewa rumah penduduk dengan bayaran perbulan.

Saat mewabahnya covid 19, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pemerintah telah melarang sekolah untuk melakukan pembelajaran tatap muka dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring (surat edaran Kemendikbud Dikti no.1 tahun 2020). Untuk mencegah penyebaran covid-19, WHO memberikan himbauan untuk menghentikan acara- acara yang dapat menyebabkan massa berkerumun. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak siswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara siswa dan guru serta siswa dengan siswa.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone, laptop, komputer, tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Dapat dikatakan bahwa sistem belajar secara online yang diterapkan oleh sekolah-sekolah kepada pelajar, khususnya di desa Rejai yaitu dimulai sekitar Juni 2021, untuk menunjang pembelajaran tersebut anak anak harus di dukung dengan akses internet dengan menggunakan handphone.

Handphone digunakan oleh siswa untuk mengakses tugas tugas yang dibagikan oleh guru ataupun untuk zoom. Hal tersebut menjadi keharusan oleh orang tua untuk

memberikan fasilitas handphone kepada anak agar proses belajar anak secara daring bisa berjalan efektif. Penggunaan handphone sebagai akses dari pembelajaran daring diberlakukan kepada siswa SMP dan SMA di desa Rejai, namun untuk siswa SD pada hari yang ditentukan orang tua hanya pergi ke sekolah untuk mengambil tugas yang diberikan oleh guru yaitu berupa fotocopyan tugas dan tidak diperlukan handphone untuk melakukan aktifitas pembelajaran secara daring. Adapun data siswa di Desa Rejai yang dilihat berdasarkan tingkat pendidikan yaitu sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan Di Desa Rejai**

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1.	Tidak/ Belum Sekolah	1207
2.	SD	173
3.	SMP	184
4.	SMA	176
5.	Sedang/ tamat kuliah	41
	<b>Jumlah</b>	<b>1781</b>

Sumber : Kantor Desa Rejai Tahun, 2022

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa siswa SD di Desa Rejai tidak ada yang memiliki handphone secara pribadi, dalam hal ini bukan berarti anak tersebut tidak pernah menggunakan handphone, handphone yang digunakan biasanya pinjaman dari handphone orang tuanya. Namun untuk anak SMP terdapat sejumlah siswa yang memiliki handphone khusus dibelikan oleh orang tua untuk dirinya sendiri dan sebagian anak juga masih menumpang handphone orang tua khususnya dalam melakukan pembelajaran daring. Sedangkan untuk jenjang pendidikan SMA siswa telah memiliki handphone dengan kepemilikan sendiri, tidak ada yang menumpang handphone orang tua.

Pada saat diberlakukan sistem pembelajaran secara daring anak-anak terbiasa dengan penggunaan handphone, dan hal tersebut menjadi kebiasaan meskipun pembelajaran daring telah dihentikan serta diganti dengan pembelajaran tatap muka, masalah yang terjadi pada pelajar di desa Rejai ketika anak-anak diberikan terdapat sejumlah anak yang menggunakan handphone untuk mengakses judi online. Melalui observasi awal yang dilakukan ditemui bahwa pelajar di desa Rejai yang kerap menggunakan handphone sebagai akses judi online.

Judi online yang menjadi kegemaran bagi pelajar di desa Rejai yaitu Higgs Domino Island yaitu merupakan permainan domino yang berciri khas lokal terbaik di Indonesia. Judi online tersebut merupakan sebuah permainan yang unik dan menyenangkan dengan gameplay yang sederhana juga penuh tantangan, Beragam permainan bisa dimainkan seperti domino gable, qiuqiu, texas. Ada juga sejumlah permainan kartu seperti remi, cangkulan, dan game santai lainnya dengan komponen desain antarmuka yang menawan dan modern membuat suasana permainan menjadi santai dan menyenangkan. Fitur VIP yang lengkap dan nikmati hak istimewa. Sistem Dekorasi dengan bingkai avatar menarik dan efek khusus, tingkatkan pesona Anda di dalam game. Emoticon game yang lucu dan fitur interaktif. Berisi dua game terpopuler yaitu domino gable dan qiuqiu. game santai yang menarik: ludo, wood, jagoan ayam, susun kata dan masih banyak lagi.



*Gambar 1 :Game (Judi Online yang digemari Pelajar SMP di Desa Rejai )*

Sebagaimana diketahui bahwa untuk memainkan judi online tersebut harus menggunakan chip. Banyak banget cara mendapatkan chips gratis di Higgs Domino, tapi banyak juga yang masih merasa kurang puas karena jumlah Chips yang didapatkan terbatas. Chip bisa didapatkan melalui cara top up chip higgs domino pakai pulsa, membeli chip higgs domino pakai pulsa telkomsel, indosat, atau provider lainnya pun simpel banget asalkan telah mendaftarkan nomor handphone di google play store. terdapat juga cara top up higgs domino island lewat e-commerce, cara top up game higgs domino via codashop, cara top up chip higgs domino di minimarket.

Permainan judi online membuat anak menjadi ketagihan atau candu dalam memainkan permainan tersebut, adapun bentuk ketagihan bermain judi online pada anak anak dapat dilihat dari perilaku anak yang setiap hari nya ingin mengakses permainan judi online, anak anak juga bermain tidak mengenal waktu seperti bermain dari pulang sekolah hingga berjam jam, bahkan sampai malam, ketika tidak bisa bermain judi online anak anak gampang marah marah.



Ketika anak-anak telah ketagihan dalam mengakses judi online, permasalahan yang terjadi banyak orang tua yang mengeluhkan anak-anak menghabiskan banyak biaya setiap harinya agar bisa membeli chip untuk mengakses judi tersebut, dengan melakukan pembelian chip melalui pengisian pulsa. Untuk melakukan pembelian chip, bagi pelajar SMA di desa Rejai hal tersebut dikatakan mudah karena pelajar tersebut sepulang sekolahnya bekerja seperti memancing, angkat batu sehingga mereka membeli chip menggunakan uang sendiri. Berbeda dengan pelajar SMP yang uangnya setiap hari harus minta kepada orang tua. Dalam permasalahan tersebut orang tua juga mengakui bahwa orang tua tidak akan memberikan uang apabila digunakan oleh anak untuk melakukan pembelian chip.

Penyimpangan sosial yang masih sering dijumpai dalam masyarakat yakni adanya fenomena perjudian. Berjudi tidak hanya menjadi hobi melainkan sudah menjadi sebuah profesi baru di era sekarang (Martinus Legowo, 2018). Dilihat dari kondisi yang ada di lapangan meskipun orang tua telah menegaskan pelajar SMP yang mengakses judi online tersebut tetap bisa mengakses judi online. Sehingga dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat lebih jauh mengenai distancing terhadap hubungan masyarakat, sehingga peneliti mengambil judul penelitian mengenai “ **JUDI ONLINE PADA KALANGAN PELAJAR (Studi : Pada Siswa Smp Didesa Rejai Kecamatan Bakung Serumpun Kabupaten Lingga)**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut “Mengapa pelajar SMP di desa Rejai menggemari judi online ?.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab pelajar SMP di desa Rejai agar terus bisa mengakses judi online.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pelajar SMP di desa Rejai yang menggemari dalam mengakses judi online.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dan masyarakat desa Rejai Kecamatan Bakung Serumpun untuk mencari solusi terkait permasalahan tersebut.