

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perjudian sudah ada sejak 2.300 SM dimulai dari negara china dan menyebar keseluruh penjuru dunia. Di Indonesia perjudian sudah ada sejak zaman kerajaan-kerajaan di jawa kuno, hal ini tergambar dalam relief Parthayajna yang ada di dinding Candi Jago, Malang. Salah satu bentuk perjudian pada masa itu diantaranya seperti sabung ayam. Sampai pada masa modern perjudian semakin berkembang di Indonesia sejak kedatangan VOC sekitar tahun 1620 yang mengizinkan judi di benteng Batavia. Perjudian diberikan izin karena memberikan keuntungan yang besar bagi VOC dengan diberlakukannya pajak yang tinggi di rumah – rumah judi yang ada. (Rindawati, 2022)

Pada masa kemerdekaan rumah-rumah judi ditutup dan perjudian dilarang oleh pemerintah, namun perjudian masih dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Sampai sekarang perjudian di Indonesia terus mengalami perkembangan mulai dari jenis dan bentuk dari judi itu. Pada saat ini perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional tetapi mulai bermunculan perjudian *online*. Judi *online* di Indonesia mulai berkembang sejak tahun 90an sampai sekarang. Judi *online* menjadi pilihan bagi para pemain judi untuk dimainkan karena sangat mudah diakses hanya dengan menggunakan ponsel dan tidak mudah diketahui oleh orang lain.

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, perlombaandan kejadian-kejadian yang tidak atau belum tentu hasilnya. Pada pasal 303 BIS ayat (1) yang menyatakan bahwa : diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah; (a) barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303; (b) barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ijin dari penguasa yang bermwenang yang telah memberikan izin untuk mengadakan perjudian itu.

Dalam pasal 303 BIS tersebut jelas dinyatakan bahwa perjudian dalam bentuk apapun yang tanpa izin merupakan sebuah kejahatan dan bentuk pelanggaran hukum. Permainan judi online merupakan salah satu dari jenis tindakan *cybercrime* sebagaimana tertuang dalam UU ITE No 19 tahun 2016 pasal 31 yang berbunyi bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana.

Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau

permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya” (Hasanah, 2022).

Judi *online* ini merupakan salah satu bentuk penyimpangan perilaku sosial yang terjadi dalam masyarakat. Sebagian besar masyarakat Indonesia masih menganggap judi dalam bentuk apapun merupakan suatu yang tidak baik dan bertentangan dengan norma-norma yang ada (Narwoko, 2016).

Pada umumnya dampak yang ditimbulkan dari permainan *online* merupakan dampak negatif ke berbagai aspek kehidupan pelakunya baik sosial, fisik dan mental. Dampak sosialnya adalah hubungan pelaku dengan kehidupan sosialnya seperti hubungan dengan teman, saudara dan keluarga menjadi renggang, dampak aspek mental adalah karena sudah kecanduan dengan permainan judi *online* tersebut maka yang ada dipikirkannya hanyalah bagaimana bisa menyelesaikan permainan tersebut, selain itu akan muncul dampak sulit konsentrasi, insomnia dan mengabaikan tanggungjawab seperti pekerjaan. Pelaku yang sudah kecanduan permainan *online* juga akan menjadi pribadi yang acuh, apatis terhadap lingkungan sekitar (Asriadi, 2014).

Keikutsertaan seseorang pada judi online, dikarenakan adanya iming-iming keuntungan yang akan diperoleh secara cepat dengan memainkan judi online meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalamnya. Saat ini perjudian *online* banyak diminati dari berbagai kalangan masyarakat, mulai dari orangtua, pekerja, mahasiswa sampai remaja. Yang disayangkan keterlibatan remaja dan mahasiswa dalam tindak perjudian *online* ini sangat merugikan bagi masa depan (Pratama, 2022).

Maraknya perjudian online yang terjadi dalam masyarakat saat ini tidak lepas dari perkembangan teknologi saat ini. Dengan adanya perkembangan teknologi mempermudah orang-orang dalam melakukan berbagai hal mulai dari komunikasi, hiburan dan lain sebagainya. Teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan pesatnya, teknologi sudah menjadi kebutuhan bagi setiap individu dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Teknologi mempengaruhi kesemua aspek kehidupan masyarakat, dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi memberikan kemudahan bagi setiap orang melakukan komunikasi jarak jauh. Pada saat ini jarak bukanlah suatu halangan bagi orang untuk melakukan komunikasi saling bertukar informasi (Machsun, 2015).

Hal ini semakin berdampak pada saat tiga tahun terakhir, dimana dunia dilanda pandemic covid-19 yang membatasi ruang gerak aktifitas manusia di luar rumah, sehingga produk komunikasi menjadi satu satunya alat untuk berkomunikasi dan menghilangkan rasa kejenuhan akibat pembatasan sosial yang diberlakukan. Menurut data dari badan pusat statistik tahun 2021, jumlah penduduk usia produktif yang terdapat di Indonesia adalah sebanyak 190.83 juta jiwa (63%) dari total keseluruhan penduduk yakni 274,36 juta jiwa (BPS, 2022).

Adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi sekarang ini bermunculan produk-produk komunikasi yang memberikan manfaat bagi penggunaanya seperti laptop, smartpone, tablet dan internet. Produk-produk komunikasi tersebut semakin menarik minat masyarakat untuk menggunakannya sehingga menambah ketergantungan mereka terhadap teknologi. Kebanyakan dari

mereka yang tertarik akan perkembangan teknologi komunikasi merupakan penduduk dengan usia produktif, yakni usia antara 20 sampai 29 tahun.

Dewasa ini, penggunaan internet tidak hanya dimanfaatkan dalam hal-hal yang positif saja, namun ternyata sebagian pengguna internet menggunakan internet untuk melakukan kegiatan yang negatif seperti judi *online* dalam berbagai bentuk baik dalam bentuk aplikasi maupun website. Dengan adanya internet dan produk-produk komunikasi memberikan ruang bagi penyedia jasa judi *online* melakukan bisnisnya. Perjudian *online* semakin hari semakin berkembang, mulai dari kemudahan dalam mengakses situs judi *online* serta permainan judi yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat khususnya di Indonesia (Supratama et al., 2022).

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.

Para pengguna internet yang notabennya merupakan kaum usia produktif yang meliputi pelajar, mahasiswa, dan para pekerja. Mereka merupakan para pengguna internet aktif yang kemungkinan besar dapat terjerumus dalam sebuah penyimpangan dunia *cyber*. Pada dasarnya perilaku manusia memang mudah tertarik dengan sesuatu hal yang dilarang, karena mereka beranggapan bahwa hal tersebut dapat memberikan keuntungan secara cepat.

Saat ini kejahatan *cyber* menjadi salah satu bentuk kejahatan yang timbul karena adanya perkembangan teknologi, dalam dunia *cyber crime* dikenal berbagai jenis diantaranya *Identity Theft*, *Carding*, *PUPs (Potentially Unwanted Program)*, *Cyber Extortion*, dan *Cyberstalking*. Perjudian online merupakan salah satu contoh *cyber crime* yang jenisnya dapat dikategorikan sebagai jenis *cyber crime Identity Theft*. *cyber crime Identity Theft* adalah kejahatan yang dilakukan dengan menyamar sebagai orang lain untuk mendapatkan keuntungan. Perjudian merupakan bentuk dari *cyber crime Identity Theft* karena terkadang para pemain judi menggunakan akun-akun dengan memakai nama samaran. Hal ini dilakukan untuk menyamarkan identitas asli dari si pemain agar tidak mudah diketahui oleh orang lain.

Pelaku biasanya akan melakukan teknik peretasan pada *website* korban dan mengakses server *website*-nya untuk mendapatkan informasi pribadi yang tersimpan. Jenis *cybercrime* yang satu ini biasanya menargetkan toko *online*, *website membership*, dan berbagai jenis *website* yang umumnya menampung banyak data pribadi pelanggan dalam proses layanannya. Jenis *cybercrime* ini juga dapat menargetkan pengguna akhir secara langsung melalui aktivitas yang dilakukan di internet.

Kemudahan dalam mengakses situs-situs maupun aplikasi judi *online* yang dengan mudah dapat diakses membuat para masyarakat dapat dengan leluasa mengikuti hingga terlibat dalam permainan judi *online* tersebut. di platform *online* banyak terdapat situs-situs judi *online* yang merupakan perusahaan-perusahaan besar diantaranya adalah *Sbobet*. *Sbobet* merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan

anda semua untuk bisa melakukan taruhan bola secara online dengan aman, praktis dan nyaman karena bisa dilakukan melalui smartphone android, ios maupun portable komputer (Machsun, 2015).

Para pemain judi bola *online* tidak bisa langsung berhubungan dengan sbobet, karena untuk bisa bertaruh sbobet harus melalui agen judi bola online yang menjadi partner resmi sbobet. Para agen resmi tersebut nantinya dapat membantu kita semua dalam melakukan pendaftaran untuk mendapatkan akun bermain di judi bola online sbobet. Proses yang terjadi di website sbobet adalah pengisian kredit atau modal (*deposit*) hingga pencairan dana (*withdraw*). Agen Bola adalah penghubung antara platform judi dengan para pemain. Pihak agen bola menerima dan membayar taruhan judi online terpercaya via bank lokal resmi online Indonesia ataupun e-money seperti Ovo, Dana, GoPay dan Link Aja.

Selain data akan aman bermain judi bola online dengan agen yang resmi dan juga mendapatkan banyak bonus yang tidak didapatkan dari perjudian bola di agen darat, Bonus yang diterima biasanya berasal dari penambahan deposito atau ketika memenangkan pertaruhan, Bisa saja jumlah dari kemenangan dikali beberapa kali lipat, Bahkan, tidak hanya bonus, biasanya selalu banyak promo yang membuat semakin tertarik untuk bermain judi bola online. Banyak sekali promo yang ditawarkan. Situs agen bandar judi online akan mengeluarkan promo bagi new member, tidak hanya itu saja, akan tetapi bisa dapat promo deposit sangat menguntungkan.

Perjudian menimbulkan berbagai dampak kepada penggunanya diantaranya adalah munculnya sikap adiksi (Kecanduan) jika seseorang yang sudah mengenal judi maka ia akan melakukan judi secara terus menerus untuk memenuhi hasrat tersebut. dampak lain dari perjudian adalah akan menimbulkan ketergantungan dengan alkohol. Dengan demikian akan menimbulkan berbagai bentuk tindakan kejahatan lainnya (Anggreini, 2020).

Perjudian online merupakan salah satu bentuk dari kejahatan dunia maya atau disebut dengan *cyber crime* . Yang mana penyebab munculnya kasus judi *online* adalah dari dalam diri pelaku sendiri yang memiliki sifat atau bakat untuk melakukan tindakan penyimpangan atau pelanggaran hukum. Dan faktor dari luar seperti ekonomi, pergaulan dan sarana prasarana serta kemajuan teknologi yang mendorong pelaku untuk melakukan perjudian *online* (Hutasoit & Swardhana, 2019).

Dengan berkembangnya Kota Tanjungpinang serta diikuti dengan meningkatnya mobilisasi penduduk, bermunculan tempat-tempat hiburan seperti *kafe* atau kedai kopi yang menyediakan berbagai fasilitas, Mulai dari dekorasi yang *instagramabel*, menu makanan dan minuman yang variatif serta kemudahan untuk mengakses internet dan ada juga yang sampai menyediakan proyektor. Sebagian besar pengunjung merupakan masyarakat umum yang usianya mulai dari remaja, mahasiswa sampai dengan orang dewasa. Biasanya pengunjung *kafe* atau kedai kopi tidak hanya datang untuk sekedar menikmati makanan atau minuman saja atau hanya sekedar nongkrong bersama teman dan sahabat, namun pengunjung juga memanfaatkan sarana yang disediakan yakni internet gratis untuk berbagai keperluan.



Di Kota Tanjungpinang terdapat beberapa kedai kopi atau *kafe* yang cukup terkenal di kalangan masyarakat Kota Tanjungpinang. Diantaranya adalah kedai kopi batman yang berada di Jl.Pemuda No.12-13, kedai kopi biss di Jl.Raja Ali H, kedai kopi w&w di Jl.Ahmad Yani, kedai kopi rasa yang berada di Jl.H.Ungar dan kedai kopi hawaii yang ada di jl.Basuki Rahmat dan kedai kopi blete di Jl.IR.Sutami.

Beberapa kedai kopi dan *kafe* tersebut merupakan tempat yang ramai dikunjungi masyarakat Kota Tanjungpinang untuk sekedar nongkrong dan menikmati makanan dan minuman serta memanfaatkan fasilitas internet gratis untuk memainkan game online atau bahkan bermain judi bola online. Dari hasil pengamatan sementara jumlah pengunjung di kedai kopi tersebut yang dengan jelas memainkan judi bola online ada sebanyak 2 (dua) sampai 3 (tiga) orang.

Serta melalui interaksi dengan pengguna internet di kedai kopi tersebut, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa para pemain judi bola online ini saling berhubungan satu sama lainnya, biasanya interaksi pemain judi bola ini dimulai dari pertemanan dari satu kostan, perkuliahan ataupun teman satu tongkrongan. Dimana biasanya pemain yang sudah mengetahui tata cara permainan judi bola online ini akan mengajak dan mengajarkan temannya yang tertarik untuk ikut serta dalam judi bola online tersebut.

Selain itu perjudian *online* khususnya judi bola ini semakin disukai karena adanya beberapa oknum yang menawarkan jasa sebagai penyedia jasa pinjaman dana taruhan dengan kesepakatan seperti jika memperoleh keuntungannya akan dibagi dua. Adanya kemudahan dalam mendapatkan dana taruhan atau saldo dalam akun judi

bola *online* tersebut menjadi salah satu alasan mengapa perjudian *online* semakin berkembang dan peminatnya semakin bertambah luas.

Dan saat ini para penyedia jasa judi *online* yang memanfaatkan moment piala dunia yang sedang berlangsung. Hal ini menambah minat bagi para pelaku judi *online* yang sudah kecanduan judi maupun yang baru mulai dikarenakan situasi saat ini. Tidak hanya pada momen piala dunia saja namun maraknya perjudian bola online ini juga terjadi pada saat diadakannya pertandingan-pertandingan sepakbola lainnya seperti, Liga Spanyol, Liga Inggris serta pertandingan derby, Liga antar negara dan lain sebagainya.

Para pengunjung merupakan pengguna smartphone, sehingga memungkinkan untuk mengakses dan memainkan permainan bola *online* yang mengarah pada perjudian. Dan ternyata ada beberapa masyarakat tersebut pernah memainkan judi bola *online* dari berbagai situs atau website yang ada. Berbagai faktor yang mendorong orang-orang tersebut memainkan judi bola *online* mulai dari motif ekonomi, hiburan atau hanya sekedar menyalurkan hobi bermain bola.

Jika seseorang sudah mulai kecanduan dengan permainan judi bola ini biasanya para pemain menggunakan akun anonim atau menggunakan nama-nama tertentu dengan tujuan untuk menyamarkan identitas aslinya. Permainan judi *online* lebih diminati karena bersifat tertutup artinya para pemain dapat memainkannya dimana saja tanpa diketahui oleh orang lain.

Oleh karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran *cyber crime* pada praktek judi bola online di tanjungpinang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana perilaku menyimpang yang terjadi pada lingkungan judi bola online di Kota Tanjungpinang?
2. Bagaimana cyber crime pada praktek judi bola online di Tanjungpinang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku menyimpang yang terjadi pada lingkungan judi bola online di Kota Tanjungpinang
2. Untuk mengetahui bagaimana cyber crime pada praktek judi bola online di Tanjungpinang

Bagaimana cyber crime pada praktek judi bola online di Tanjungpinang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.2 Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan ilmu tentang perilaku manusia yang berkaitan dengan judi online, serta dapat dijadikan sebagai kajian ilmiah bagi semua pihak yang akan meneliti tentang kajian sosiologi.

### 1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mmeberikan manfaat dalam perkembangan penulisan yang terkait dengan ilmu sosiologi seperti:

1. Sebagai sumbangan ilmu bagi perkembangan dalam ilmu sosiologi yang berhubungan dengan permasalahan yang terjadi
2. Sebagai bahan pedoman bagi pemikiran khususnya mahasiswa yang berhubungan dengan perilaku judi bolo online
3. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait dengan perilaku judi bola online.

