

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Judi ataupun perjudian sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat baik desa maupun perkotaan. Judi merupakan suatu tindakan mempertaruhkan harta atau uang untuk mendapatkan keuntungan. Fenomena perjudian sudah ada sejak dahulu hingga sekarang, motif dari orang yang melakukan judi pun sangat beragam, diantaranya kesulitan mendapatkan pekerjaan, himpitan kebutuhan ekonomi, dan harga kebutuhan pokok meningkat (Oktaviani, 2018). Berjudi secara umum merupakan suatu tindak kejahatan. Hal ini diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 yang berbunyi “perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain”.

Berdasarkan KUHP tersebut bahwa pada dasarnya setiap permainan yang mengandung unsur adu nasib dan mengharapkan keuntungan termasuk dalam judi. Perjudian juga mencakup segala taruhan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang meskipun orang tersebut tidak ikut dalam permainan secara langsung, misalnya taruhan dalam sabung ayam, taruhan dalam pacuan kuda, taruhan dalam sepak bola, dan taruhan dalam permainan lainnya.

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi dan modernisasi seperti saat ini, teknologi informasi dan komunikasi saat ini menyediakan banyak kemudahan bagi manusia. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi mendorong pertumbuhan dalam berbagai aspek kehidupan manusia berkembang dengan pesat, aspek tersebut seperti pendidikan, ekonomi, politik, sosial, dan budaya masyarakat. Bahkan hadirnya teknologi informasi dan komunikasi ini juga menambah perjudian semakin berkembang pesat. Perjudian dengan memanfaatkan teknologi seperti saat ini dikenal dengan judi *Online* (Suparmi, 2019).

Judi *Online* merupakan jenis judi yang cukup populer dan banyak digemari oleh masyarakat saat ini. Hal ini karena judi *Online* mudah untuk dimainkan dan memiliki banyak sekali pilihan jenis permainan yang dapat dilakukan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Judi *Online* juga mudah dilakukan dimana pun dan kapanpun bagi peminatnya. Judi *Online* dapat dilakukan di rumah, di kantor, di pasar, di cafe dan ditempat lain yang diinginkan oleh para penjudi. Kemudahan judi *Online* ini meningkatkan masyarakat pemula dan juga menambah candu bagi para penjudi. Hal lain yang menjadikan judi *Online* populer dan banyak peminat adalah judi *Online* mudah diakses dengan bermodalkan laptop atau *smartphone* yang canggih dan terkoneksi dengan internet. Situs dalam internet yang mudah diakses dan juga banyaknya server yang menyediakan berbagai jenis judi *Online* menjadikan para penjudi semakin bersemangat untuk menaruh taruhannya dan mengharapkan keuntungan yang lebih besar.

Jenis judi *Online* yang beraneka ragam memiliki tujuan untuk menarik minat masyarakat dan juga menjadikan para penjudi tidak bosan untuk berjudi. Setiap judi memiliki peraturan tersendiri dan memiliki berbagai hadiah yang disediakan. Maraknya judi *Online* menjadikan orang yang suka judi semakin menjadi pecandu judi. Ketika bermain judi online tidak selamanya mendapatkan keuntungan, bahkan banyak dari para penjudi juga menderita kerugian yang cukup besar.

Seiring dengan perkembangan zaman, kasus judi *Online* di lingkup masyarakat terus terjadi, meskipun tindak pidana kasus judi *Online* juga diatur dalam UU ITE No 11 Tahun 2008. Di Indonesia sendiri, tahun 2023 kasus judi *Online* yang berhasil terungkap sebanyak 1.987 kasus, dan per Maret 2024 sebanyak 1.158 kasus (humas.polri.go.id). Banyaknya kasus judi *Online* yang terungkap oleh kepolisian tersebut menandakan bahwa para penjudi *Online* masih ada hingga saat ini. Bahkan, para penjudi *Online* tidak memandang usia, tidak hanya orang dewasa, para remaja saat ini pun banyak yang melakukan judi *Online*.

Berdasarkan hasil prasurvei di Kota Metro yaitu di Kecamatan Metro Barat diperoleh informasi bahwa terdapat lima remaja yang melakukan judi *Online*. Menurut DS bahwa DS sudah 3 bulan melakukan judi *Online*. Meskipun kesempatan memenangkan judi kecil, DS tetap saja melakukannya. DS mengaku penasaran dengan hadiah Jackpot yang ditawarkan oleh server, sehingga DS melakukan judi terus menerus meskipun kalah.

Hal serupa juga dialami oleh PR, bahwa PR juga merasa penasaran dengan hadiah-hadiah yang ditawarkan. Keinginan untuk menang membuat PR lupa diri dan tidak mampu mengendalikan keinginannya untuk main judi. Menurut pengakuan PR bahwa dalam sehari, PR mampu menghabiskan sejumlah Rp. 50.000-100.000 rupiah untuk bermain judi. Sulit untuk menahan diri untuk tidak bermain judi, PR juga tidak tenang jika sehari tidak bermain judi.

Berdasarkan hasil prasurvei di atas dapat dikemukakan bahwa masyarakat yang melakukan perjudian *Online* tidak hanya terjadi pada kaum dewasa saja. Sekarang ini kaum remaja pun sudah mulai bermain judi *Online*. Alasan untuk bermain judi *Online* pun sangat beragam mulai dari ingin memenangkan hadiah besar, menambah uang saku, dan juga karena sudah menjadi kebiasaan bermain judi *Online*. Kasus judi *Online* di kalangan remaja ini tentunya sangat disayangkan sekali, remaja yang seharusnya menjadi generasi bangsa, harus terlibat dengan perjudian. Pada dasarnya remaja yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan tidak seharusnya bermain judi, dan dapat mengarahkan perilakunya ke perilaku yang lebih baik. Orang yang judi dan sudah mengalami kecanduan akan sulit untuk disembuhkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Kasus Pada Remaja Yang Terlibat Judi *Online* Di Kota Metro Tahun 2024”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu bagaimana studi kasus remaja yang terlibat judi *Online*. Sehubungan dengan fokus masalah tersebut maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apa jenis judi *Online* yang dimainkan oleh remaja di Kota Metro?
2. Darimana sumber dana yang digunakan remaja untuk melakukan judi *Online*?
3. Apa faktor yang menyebabkan remaja melakukan judi *Online*?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui jenis judi *Online* yang dilakukan oleh remaja di Kota Metro.
- b. Untuk mengetahui sumber dana yang digunakan untuk bermain judi *Online*.
- c. Untuk mengetahui faktor penyebab remaja melakukan judi *Online*.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat yang dijadikan setting atau latar dilakukannya penelitian. Dalam penelitian ini lokasi penelitian berada di kecamatan Metro Barat Kota Metro. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut, karena peneliti menemukan permasalahan terkait remaja yang bermain judi *Online*. Remaja tersebut sudah sering memainkan judi *Online*.