BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perjudian atau permainan judi merupakan sebuah permainan yang sudah ada sejak dulu. Permainan judi di Indonesia sudah dikenal sejak beratus-ratus tahun yang lalu, sejak masa kejayaan kerajaan-kerajaan di jawa dan daerah-daerah luar yang menyelenggarakan perjudian melalui macam-macam bentuk sabungan misalnya, sabungan ayam, kambing, karapan sapi, aduan buah kemiri, aduan biji sawo, dan lain-lain (Kartini Kartono, 2013). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perjudian diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan uang sebagai taruhan. Menurut Kartini Kartono (2013), "perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya" (h.58). Dalam hukumonline.com, Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat 3 menyatakan bahwa:

Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Seiring dengan kemajuan zaman, perjudian pun semakin berkembang dan semakin mudah untuk dilakukan. Kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi, membuat semakin banyak cara untuk bermain judi, salah satunya perjudian *online*. Perjudian *online* merupakan permainan judi yang dilakukan melalui media telekomunikasi seperti *smartphone*, *laptop* dan perangkat komputer yang terkoneksi ke jaringan internet. Dengan adanya sarana yang menjadi pendukung, maka semakin banyak juga situs-situs yang mempermudah para penjudi untuk melakukan taruhan secara *online* di internet.

Pada dasarnya perjudian *online* merupakan salah satu tindakan kriminal. Tindak kriminal diartikan sebagai sebuah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum yang mana larangan itu akan disertai sebuah bentuk hukuman atau pemberian sanksi kepada pelaku yang melanggar aturan tersebut (Moeljatno, 2002). Seperti dikutip dari hukumonline.com, Undang-Undang Republik Indonesia No.11 Pasal 27 ayat 2 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengartikan perjudian *online* adalah "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian". Selain itu, dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.7 Pasal 1 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana yang berhubungan dengan perjudian adalah sebuah kejahatan.

Saat ini, perjudian *online* sudah tidak menjadi hal yang baru di kalangan mahasiswa. Melalui hasil *survey*, yang dilakukan terhadap 50 mahasiswa, terdapat 22 mahasiswa yang yang menjadi pelaku atau terlibat dengan perjudian *online*. Dari data tersebut, terdapat beberapa dampak yang dihasilkan dari keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online*. Dampak tersebut diantaranya adalah :

1. Kurangnya waktu istirahat membuat mereka menjadi malas kuliah karena keasyikan bermain judi *online* sampai pagi.
2. Menggunakan uang yang seharusnya digunakan untuk keperluan lain sebagai modal untuk bermain judi *online.*
3. Sering meminjam uang kepada teman karena uang yang dikirim oleh orangtuanya habis digunakan untuk bermain judi *online.*
4. Menggadaikan barang milik mereka demi mendapatkan uang untuk bermain judi *online.*

Dampak yang terjadi diatas menjukkan bahwa perjudian *online* memberikan akibat yang merugikan mahasiswa serta lingkungannya. Dengan demikian, maka perlu dilakukan sebuah tindakan atau upaya persuasi berupa kampanye sosial yang bertujuan untuk mengurangi serta membujuk mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak terlibat dalam perjudian *online* tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang masalah diatas, maka hal-hal yang dapat diidentifikasikan sebagai permasalahan menyangkut perjudian *online* dikalangan mahasiswa antara lain :

1. Adanya dampak-dampak negatif yang dihasilkan dari keterlibatan mahasiswa setelah bermain judi *online.*
2. Mahasiswa menyalahgunakan media telekomunikasi sebagai sarana untuk melakukan perjudian *online.*
3. Adanya situs-situs yang tersedia dan mempermudah mahasiswa untuk melakukan perjudian *online.*

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat ditetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana memberikan upaya persuasi tentang kampanye sosial mengenai bahaya dari perjudian *online* kepada para mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online.*

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dibuatlah suatu pembatasan masalah dalam perancangan. Hal ini dilakukan agar penelitian lebih tertuju pada permasalahan perjudian *online* yang terjadi di kalangan mahasiswa di daerah Sekeloa Kota Bandung.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan penelitian dan manfaat perancangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

I.5.1 Tujuan Penelitian

1. Menginformasikan kepada mahasiswa tentang dampak negatif dari perjudian *online.*
2. Mengurangi serta membujuk mahasiswa untuk tidak terlibat dalam permainan judi *online.*

3. Menginformasikan kepada mahasiswa tentang hukum-hukum yang mengatur perjudian *online.*

I.5.2 Manfaat Perancangan

1. Mahasiswa mengetahui dampak negatif yang dapat terjadi akibat dari pejudian *online.*
2. Agar mahasiswa tidak terlibat dalam perjudian *online.*
3. Agar mahasiswa tidak menyalahgunakan media telekomunikasi.