**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Dalam pergaulan sehari-hari, manusia tidak bisa lepas dari nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, baik masyarakat yang berada di perkotaan maupun masyarakat yang berada di pedesaan. Dalam antropologi hukum menganggap bahwa manusia hidup bermasyarakat ada hukum yang mengaturnya dan hukum itu mengikuti kehidupan manusia bermasyarakat[[1]](#footnote-2). Apabila semua anggota masyarakat mentaati norma dan nilai tersebut, maka kehidupan masyarakat akan tenteram, aman, dan damai. Namun dalam kenyataannya, sebagian dari anggota masyarakat ada yang melakukan pelanggaran-pelanggaran terhadap norma dan nilai tersebut. Pelanggaran terhadap norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat dikenal dengan istilah penyimpangan sosial atau istilah yang sering digunakan dalam perspektif psikologi adalah patologi sosial (*social pathology*). Akibat penyimpangan sosial ini, memunculkan berbagai permasalahan kehidupan masyarakat yang selanjutnya dikenal dengan penyakit sosial.

Setiap perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma akan disebut sebagai perilaku menyimpang dan setiap pelaku yang melakukan penyimpangan akan digambarkan sebagai penyimpang atau *deviant*.[[2]](#footnote-3) Norma sesungguhnya sangat penting dalam menjaga ketertiban. Norma dianggap sebagai budaya ideal atau sebagai harapan bagi individu dalam situasi tertentu. Norma budaya yang ideal dapat ditentukan dari pembicaraan atau dari melihat sanksi dan reaksi yang diberikan.[[3]](#footnote-4) Sosiologi pada dasarnya mempelajari tatanan masyarakat dari sisi yang baik. Namun, apabila kemudian berbicara tentang penyimpangan, kita akan membahas mengenai tatanan masyarakat dari sisi yang buruk. Tidak hanya sosiologi, masalah sosial dan kriminologi juga turut andil dalam mengkaji pelanggaran norma atau penyimpangan. Inilah yang kemudian diperkenalkan sebagai sosiologi perilaku menyimpang.[[4]](#footnote-5)

1

Penyimpangan adalah kesakitan atau menyimpang dari norma sehat yang lebih ditetapkan oleh banyak orang. Orang atau situasi yang berbeda dengan harapan yang ditetapkan ini dianggap sakit. Bagi para ahli patologi, masalah sosial atau penyimpangan adalah pelanggaran terhadap harapan moral.[[5]](#footnote-6) Penyimpangan sosial dari sekelompok masyarakat atau individu akan mengakibatkan masalah sosial, kejadian tersebut terjadi karena adanya interaksi sosial antar individu, individu dengan kelompok, dan antar kelompok.[[6]](#footnote-7) Interaksi sosial adalah tindakan, kegiatan, atau praktik dari dua orang atau lebih yang masing-masing mempunyai orientasi dan tujuan. [[7]](#footnote-8)Interaksi sosial berkisar pada ukuran nilai adat-istiadat, tradisi dan ideologi yang ditandai dengan proses sosial yang diasosiatif. Adanya penyimpangan perilaku dari mereka terhadap pranata sosial masyarakat. Masalah sosial adalah sebuah gejala tau fenomena yang muncul dalam realitas kehidupan masyarakat. Dalam kehidupan keseharian fenomena tersebut hadir bersamaan dengan fenomena sosial yang lain, oleh sebab itu untuk dapat memahaminya sebagai masalah sosial, dan membedakannya dengan fenomena yang lain dibutuhkan suatu identifikasi.[[8]](#footnote-9) Masalah sosial timbul karena individu gagal dalam proses sosialisasi atau individu karena adanya beberapa cacat yang dimilikinya, dalam sikap dan berperilaku tidak berpedoman pada nilai - niali sosial dan nilai-nilai kepercayaan yang ada dalam masyarakat.[[9]](#footnote-10) Ketidaksesuaian antar unsur-unsur kebudayaan masyarakat dapat membahayakan kelompok sosial, kondisi ini berimplikasi pada disfungsional ikatan sosial.

Permainan judi merupakan perbuatan yang menyimpang dalam kehidupan masyarakat. Judi yang menyengsarakan masyarakat harus dicegah dan diberantas, atau diupayakan agar tidak dilakukan, mengingat akibatnya pada masyarakat.[[10]](#footnote-11) Sama seperti bangsa-bangsa lain di dunia, perilaku berjudi juga merebak dalam masyarakat Indonesia. Namun karena hukum yang berlaku di Indonesia tidak mengijinkan adanya perjudian, maka kegiatan tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Beberapa orang melakukan dan memilih tindakan judi karena mereka dihantui oleh masa depan yang suram tindakan judi kemudian dijadikan jalan pintas untuk menggapai masa depan yang terang.[[11]](#footnote-12) Perjudian dalam masyarakat Indonesia dapat dijumpai diberbagai lapisan masyarakat. Bentuk-bentuk perjudian pun beraneka ragam, dari yang tradisional seperti perjudian dadu, sabung ayam, judi togel *offline* sampai pada penggunaan teknologi canggih seperti judi melalui internet. Bahkan kegiatan-kegiatan olahraga tidak ketinggalan dijadikan sebagai lahan untuk melakukan perjudian. Terlepas dari berbagai pendapat yang pro maupun kontra terhadap perjudian, perilaku berjudi menjadi bahan menarik untuk dikaji lebih lanjut mengingat perilaku tersebut sebenarnya amat sulit diberantas. Perjudian di satu pihak sangat terkait dengan kehidupan dunia bawah kita (*underworld*), tapi di pihak lain dilegalisasi (*legitimated world*), dan seakan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari dunia rekreasi dan hiburan. Keberanian mengambil risiko dan ketangguhan menghadapi ketidakpastian dalam dunia perjudian dan bisnis merupakan dua elemen yang nuansanya sama, kendati dalam konteks yang amat berbeda. Oleh sebab itu, dalam komunitas masyarakat tertentu perjudian tidak dianggap sebagai perilaku menyimpang yang dapat menimbulkan masalah moral dalam komunitas. Berbeda dengan pendapat yang dikeluarkan oleh *American Psychiatric Assocation* (APA) justru mengatakan bahwa perilaku berjudi dapat dianggap sebagai gangguan kejiwaaan. Hal ini didasarkan atas kriteria perilaku yang cenderung dilakukan secara berulang-ulang tanpa dapat dikendalikan, sudah mendarah daging dan sulit untuk ditinggalkan.[[12]](#footnote-13)

Maraknya judi dimasyarakat jelas akan merusak berbagai sistem sosial masyarakat itu sendiri. Ironisnya, di Indonesia khususnya di Provinsi Sulawesi Selatan para penjudi ini didominasi oleh kalangan menengah kebawah yang kehidupan ekonominya pas-pasan. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai akses dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda. Perjudian merupakan salah satu penyakit menular masyarakat yang dalam proses sejarah dari generasi kegenerasi tidak mudah diberantas.

Berdasarkan peninjauan dilapangan dilingkungan masyarakat sehari-hari, terdapat berbagai hal yang mendorong mengapa melakukan perjudian. Ada yang hanya sekedar iseng, menambah uang saku bahkan untuk mata pencaharian. Pengeluaran untuk perjudian cenderung lebih besar dari pada pemasukannya. Tetapi hal itu tidak menjadi penghalang bagi pelaku perjudian, faktanya ketagihan untuk mendapat keuntungan dalam perjudian. Berbagai macam bentuk perjudian yang sudah begitu merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi maka sebagian masyarakat cenderung bermasa bodoh dan seolah-olah memandang perjudian sebagai sesuatu hal yang wajar, tidak melanggar hukum, sehingga tidak perlu dipermasalahkan, bahkan sebagian dari mereka berpendapat bahwa perjudian itu hanyalah sebuah pelanggaran kecil.

Dengan hadirnya internet yang merupakan pengembangan teknologi infomasi dan komunikasi, maka semakin mudah mengakses berbagai informasi secara internasional. Internet merupakan *Interconnection Networking* secara global karena merupakan jaringan komputer dalam skala internasional. Internet merupakan salah satu sumber yang bisa mengetahui apa yang ingin kita ketahui, karena dengan menggunakan internet seseorang dapat mengakses informasi-informasi secara cepat dan mudah. Bahkan berbagai sumber informasi dari berbagai media dapat dimodifikasi melalui internet. Perkembangan teknologi yang semakin modern dan canggih ini bukan hanya memberi manfaat bagi penggunanya tapi juga menimbulkan pengaruh yang negatif bagi penggunanya, terutama bagi kalangan banyak orang. Informasi-informasi atau situs-situs yang dapat diakses dari internet ada yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan tapi ada juga yang dapat merusak mental dari kalangan masyarakat yaitu situs-situs perjudian . Dengan adanya internet yang dapat mempengaruhi sisi baik dan sisi jelek dari pengguna internet baik itu dikalangan anak-anak, orang dewasa, serta orang tua.

Disini yang terjadi di Provinsi Sulawesi Selatan yang berada di Kabupaten Soppeng tepatnya di Kecamatan Lalabata akibat berkembangnya teknologi infomasi dan komunikasi atau biasa disebut dengan internet, sering disalah gunakan oleh masyarakat, dimana mereka menggunakan internet sebagai tempat perjudian. Perjudian yang dilakukan oleh di internet sering disebut dengan perjudian *online.* Perjudian *online* yang terjadi di Kabupaten Soppeng sudah merebak disemua kalangan masyarakat baik anak-anak, orang dewasa, maupun orang tua. Didalam perjudian *online* ini mereka dapat bermain permainan judi yang mereka sukai atau dalam arti mereka ahli dalam permainan tersebut. Anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah SMP dan SMA ini hobbinya dalam permaian perjudian *online* adalah *poker.* Dimana permaian *poker* ini mereka dapat memainkannya di akun sosial media mereka yaitu *facebook.* Orang dewasa yang pengetahuannya luas tentang internet disini dalam perjudian *online* mereka sering memainkan permainan judi *poker,* judi online bola , dan *casino online*. Sedangkan orang tua yang sudah mengerti tentang internet, biasa melakukan pemasangan nomor undian atau sering disebut togel di internet pula. Kebanyakan penjudi *online* ini di Kabupaten Soppeng ini melakukan perjudian ini sebagai mata pencaharian mereka karena mereka menganggap bahwa dengan cuma duduk-duduk didepan layar komputer atau laptop bisa menghasilkan uang tanpa melakukan pekerjaan keras. Mereka dapat memainkan permaian perjudian *online* ini dimana saja dan kapan saja mereka mau memainkannya dan tempat biasanya untuk melakukan perjudian *online* ini ialah warnet (warung internet), café atau warkop, dan rumah mereka masing-masing dalam artian tempat mereka sudah difasilitasi oleh jaringan untuk mengakses internet. Diperparah lagi disini anak-anak yang masih menginjak bangku sekolah akibat parjudian *online* ini mereka jarang masuk sekolah dan lebih memilih pergi ke warnet untuk melakukan perjudian *online poker* karena mereka bisa mendapakan uang sendiri dengan melakukan permainan *poker* tersebut.

Melihat kondisi tersebut tentunya menarik untuk kemudian dilakukan penelitian lebih lanjut berupa pendalaman kondisi yang berangkat dari uraian di atas. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik mengangkat judul skripsi tentang perjudian *online* di Kabupaten Soppeng.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diangkat beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Apakah alasan penjudi di Kabupaten Soppeng melakukan perjudian *online* ?
2. Bagaimana prilaku penjudi *online* di Kabupaten Soppeng ?
3. Bagaimana dampak perjudian *online* dalam kehidupan para pelaku penjudi di Kabupaten Soppeng ?
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui alasan penjudi di Kabupaten Soppeng melakukan perjudian *online.*
2. Untuk mengetahui bagaimana prilaku penjudi *online* di Kabupaten Soppeng.
3. Untuk mengetahui dampak perjudian *online* dalam kehidupan para pelaku penjudi di Kabupaten Soppeng.
4. **Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah :

1. Manfaat secara teoritis, yaitu sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk melahirkan konsep ilmiah yang diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, menambah dan melengkapi pembendaharaan koleksi karya ilmiah serta memberikan kontribusi pemikiran yang menyoroti dan membahas tentang pengaruh budaya perjudian *online* yang terjadi di Indonesia.
2. Manfaat secara praktis, yaitu diharapkan memberikan masukan kepada masyarakat bagaimana pengaruh perjudian *online* tersebut, dimana perjudian online pada masa sekarang ini sudah terjadi diseluruh kalangan masyarakat dan memberikan dampak negatif pada pekalu perjudian *online*.
1. Hilman Hadikusuma. 2004. *Pengantar Antropologi Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 29 [↑](#footnote-ref-2)
2. Jokie Siahaan. 2009. *Prilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi*. Jakarta: PT Indeks, hlm. 5. [↑](#footnote-ref-3)
3. *Ibid*, hlm. 21. [↑](#footnote-ref-4)
4. *Ibid,* hlm. 6. [↑](#footnote-ref-5)
5. *Ibid,* hlm. 99-100. [↑](#footnote-ref-6)
6. Soejono Soekanto. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hlm. 312. [↑](#footnote-ref-7)
7. Nurani Soyomukti. 2010. *Pengantar Sosiologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hlm. 315 [↑](#footnote-ref-8)
8. Soetomo. 2013. *Masalah Sosial dan Upaya Pemecahannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 28. [↑](#footnote-ref-9)
9. *Ibid*, hlm. 78. [↑](#footnote-ref-10)
10. <http://dimaslova.wordpress.com/2008/11/23/karya-ilmiah-upaya-penanggulangan-perjudian> (Diakses 03 Februari 2015 pukul 12:28 WITA) [↑](#footnote-ref-11)
11. http://suhadirembang.blogspot.com/2010/09/perjudian-dalamkajianterdahulu.html (Diakses 28 Januari 2015 23:10 WITA) [↑](#footnote-ref-12)
12. [http://www.e-psikologi.com/epsi/sosial\_detail.asp?id=278/. (Diakses 03 Februari 2015](http://www.e-psikologi.com/epsi/sosial_detail.asp?id=278/.%20(Diakses%2003%20Februari%202015) pukul 21:15 WITA) [↑](#footnote-ref-13)