

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai salah satu negara dengan kemajuan teknologi yang pesat, Indonesia tidak terlepas dari arus informasi global yang diperlukan untuk mengetahui fenomena-fenomena sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Oleh sebab itu masyarakat hendaknya berusaha untuk memenuhi kebutuhannya melalui media massa, baik yang cetak maupun elektronik. Media massa yang termasuk di dalamnya televisi, radio dan internet.

Salah satu media massa yang paling populer adalah televisi. Televisi merupakan sumber informasi yang paling banyak dipakai di dalam masyarakat, seperti sekarang ini kotak ajaib hampir mencakup semua lapisan mulai dari kalangan orang berkecukupan sampai masyarakat menengah ke bawah masyarakat yang tinggal di kota sampai pedalaman desa sekalipun. Semua bisa menikmati televisi dengan semua acara unggulan yang ada. Inilah keunggulan kotak ajaib ini dibanding dengan media yang lainnya, karena menampilkan gambar dan suara menyerupai nyata.

Mayoritas penduduk Indonesia sekarang sudah bisa menyaksikan tayangan di televisi pilihannya pun beragam, mulai dari acara musik, sinetron, infotainment, ajang pencarian bakat, *reality show* berita olahraga, bahkan tayangan olahraga itu

sendiri secara *live*. Dari sekian banyak acara yang ada, rata-rata masyarakat lebih berminat kepada tayangan olahraga, yakni lebih tepatnya tayangan sepak bola.

Sepak bola adalah tayangan yang paling populer, olahraga yang paling digemari di dunia ini mampu menarik beberapa penggemar baru. Situs *most-popular.net* (2006, March 20) berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) pada tahun 2001 menyatakan bahwa sepakbola adalah olahraga paling populer dimainkan hari ini. Survei ini menunjukkan bahwa lebih dari 240 juta orang memainkan olahraga sepakbola di lebih dari 200 negara di hampir setiap bagian dunia.

Natakusumah (2009) menyatakan bahwa saat pertama kali sepakbola modern digagas dan kemudian disebarluaskan oleh orang Inggris ke segala penjuru dunia, mungkin tak ada yang mengira kalau suatu saat nanti sepakbola akan menjadi sebuah kekuatan maha dahsyat yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan di dunia ini. Sepakbola mungkin hanya sebuah permainan, namun efek dari permainan tersebut telah jauh merasuk ke bidang-bidang lain seperti ekonomi, keagamaan, teknologi informasi, hiburan, politik, dan sosial.

Kepopuleran sepak bola kini telah merambah ke berbagai dunia termasuk di Indonesia, hal ini didasari saat penghelatan piala dunia 2010 di Afrika Selatan, secara keseluruhan.

jumlah penonton TV di 10 kota besar di Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas meningkat dari rata-rata 6 juta menjadi mendekati 6,3 juta orang, seiring dengan meningkatnya populasi televisi dari 46,7 juta menjadi 49,5 juta orang. Bagaimanapun, persentase penonton TV terhadap populasi TV atau total rating menurun dari 12,9 pada 2009 menjadi 12,7 pada 2010, (<http://kpi.co.id>. Diakses tanggal 19 Januari 2013)

Tayangan sepak bola tidak hanya digemari oleh kalangan orang dewasa saja, anak-anak, wanita, pelajar, mahasiswa semua menyukai tayangan olahraga sikulit bundar ini. Ini terlihat dari banyak nya anak-anak dan wanita saat menghadiri acara nonton bareng yang di laksanakan di *cafe-cafe* yang tersebar di berbagai kota-kota besar di Indonesia.

Namun sayangnya, olahraga sepak bola kini bukan semata tayangan olahraga yang menarik, tetapi sepak bola kini telah menjelma menjadi ajang perjudian ilegal. Karena kini berbagai media telah banyak menyiarkan tentang prediksi skor, rekor pertemuan kedua tim dengan presentase kalah/menang, dari *head to head* atau rekor pertemuan kedua tim ini bisa menjadi acuan para penjudi untuk melaksanakan perjudian. Bentuk dari pertaruhan sendiri bisa berupa uang, pulsa, rokok, atau barang-barang lainnya. dimana yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib dan setiap bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut main. Banyaknya hasil yang di dapatkan pemenang tergantung pada hasil kesepakatan kedua belah pihak. Permainan akan dikatakan judi apabila memenuhi syarat sebagai berikut: *Pertama*, ada harta yang di pertaruhkan. *Kedua*, adanya permainan yang dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. dan *Ketiga*, pihak yang menang mendapatkan barang atau harta yang dipertaruhkan, sedangkan yang kalah kehilangan hartanya. Namun dalam perkembangannya kini perjudian bola telah merasuk ke hampir semua kalangan termasuk mahasiswa. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa yang mengikutinya baik yang hanya sekedar ikut-ikutan atau sudah menjadi gaya hidup mahasiswa itu sendiri. Seharusnya mahasiswa menunjukkan intelektualitasnya bahwa perjudian merupakan tolak ukur rendahnya moral

generasi bangsa. Sebagaimana yang di ketahui bahwa mengikuti perjudian merupakan suatu tindakan yang jelas melanggar hukum.

Dalam perspektif hukum, dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengenai batasan perjudian sendiri diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP sebagai berikut :

“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. Di situ 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”. (Buku kitab Undang-Undang hukum acara pidana)

Ancaman pidana perjudian sebenarnya sudah cukup berat, yaitu dengan hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah).

Banyak mahasiswa melakukan judi bola karena tergiur keuntungan dari perjudian tersebut, disamping itu ada beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan judi bola, antara lain, faktor ekonomi, sosial, situasional, probalitas kemenangan, dan keterampilan.

Pada mulanya perjudian bola yang dilakukan mahasiswa hanya untuk mengisi kesibukan waktu senggang guna menghibur hati, lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang, yaitu barang taruhan berupa uang. Dan dampak yang ditimbulkan perjudian diantaranya terobsesi dengan suatu kemenangan yang

diinginkan, selalu ingin menaikan taruhan mesti jelas tidak pernah menang, tingkat emosi meningkat karena efek selalu kalah, berbohong kepada siapapun hanya karena ingin mendapatkan kemenangan dan yang paling parah adalah tindak kriminalitas seperti mencuri, menipu orang lain serta ketergantungan akut yang merupakan efek dari perjudian tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, didapatkan fakta bahwa perjudian tidak hanya dilakukan masyarakat biasa melainkan di kalangan mahasiswa, maka dari uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti apa faktor penyebab terjadinya judi bola di kalangan mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apa saja faktor-faktor penyebab maraknya perjudian sepak bola di kalangan mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah, untuk mengetahui faktor-faktor penyebab maraknya perjudian sepak bola di kalangan mahasiswa.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap ilmu pengetahuan secara umum dan ilmu sosial khususnya sosiologi yang berkaitan dengan masalah sosial.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan suatu sumbangan dan informasi terhadap mahasiswa yang ingin melakukan penelitian ini lebih lanjut.