

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dewasa ini, telah membawa berbagai dampak dan perubahan dalam kehidupan manusia. Globalisasi sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Kemudahan untuk berkomunikasi jarak jauh dapat dilakukan dengan mudah sejak munculnya teknologi komunikasi yang lebih modern. Proses globalisasi tersebut membuat suatu fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya yang dikenal sekarang ini dengan internet.

Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern. Dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat *cyber* seperti berfikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya.

Melalui internet, manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lain di seluruh dunia dengan mudah tanpa harus saling berhadapan muka. Selain itu juga

dapat dirasakan adalah mudahnya memperoleh informasi dari berbagai belahan negara di dunia dan oleh karenanya manusia memiliki wawasan yang lebih luas. Percepatan kemajuan teknologi informasi khususnya media internet, dirasakan banyak memberikan manfaat seperti dari segi keamanan, kenyamanan dan kecepatan.

Contoh sederhana, dengan dipergunakan internet sebagai sarana pendukung dalam pemesanan/reservasi tiket (pesawat terbang, kereta api, hotel, pembayaran tagihan telepon, listrik) telah membuat konsumen semakin nyaman dan aman dalam menjalankan aktivitasnya. Kecepatan melakukan transaksi perbankan melalui *e-banking*, memanfaatkan *e-commerce* untuk mempermudah melakukan pembelian dan penjualan suatu barang serta menggunakan *e-library* dan *e-learning* untuk mencari referensi atau informasi ilmu pengetahuan yang dilakukan secara *online* karena dijumpai oleh teknologi internet.

Selain berdampak positif, tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia, khususnya kaum remaja yang belum mampu menyaring segala macam bentuk arus globalisasi terutama penggunaan internet. Internet yang diharapkan dapat membantu dalam memudahkan segala macam kegiatan dan pekerjaan justru disalahgunakan penggunaannya oleh kaum remaja. Para pengguna internet justru dapat membuat berbagai macam kejahatan seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme.

Dengan kreatifitas yang tinggi dan penggunaan metode-metode yang canggih, para pengakses internet akhirnya dapat menciptakan berbagai macam situs permainan elektronik atau yang sering disebut *game online*. Situs-situs tersebut dapat dengan mudahnya diakses oleh seluruh pengguna internet. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang kita sebut *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dan pelanggan yang seringkali dijumpai adalah kaum remaja, terutama laki-laki yang berusia sekitar 15-21 tahun.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, *game online* yang pada awalnya hanya berupa permainan saja, kemudian dikembangkan kembali menjadi sebuah media permainan yang dapat menghasilkan uang atau yang sering disebut perjudian *online*. Para pengguna internet dapat mengakses situs-situs yang menyediakan permainan-permainan judi tersebut seperti Pokerdewa.com, Paigowpokeronline.net dan tangkas88.com.

Cara bermain pada permainan-permainan judi *online* tersebut yaitu para pengguna mendaftar dengan Nama Pengguna (*Username*) dan Kata Kunci (*Password*) yang disetujui oleh pengelola website (*admin*) yang kemudian melakukan deposit melalui bank yang telah ditentukan pengelola. Setelah mengonfirmasi deposit kepada pengelola, pengguna langsung bisa bermain dalam judi *online* tersebut.

Ada pula bentuk judi *online* seperti taruhan bola, setelah mendaftar para pengguna kemudian mentransfer deposit. Setelah melakukan konfirmasi, deposit langsung bisa menaruh taruhan dengan pengelola yang juga berperan sebagai bandar judi *online* tersebut. Contoh lainnya adalah permainan *Poker Online*, yaitu bentuk judi *online* yang sangat sering dimainkan. Hampir di semua warnet, sering terlihat penjudi yang asyik menghabiskan waktu dengan bermain Poker. Trend-nya sekarang adalah Poker88, Texas Poker, dan Dewa Poker. Judi Poker tersebut dikelola oleh orang Indonesia. Sementara pengguna internet dari negara lain tidak bisa bermain dikarenakan sistem pembayaran memakai bank lokal.

Dari dunia perjudian, selama ini kita sering mendengar adanya bandar judi togel tertangkap polisi atau dipergoki masyarakat, karena merupakan penyakit masyarakat yang berpengaruh besar kepada kesenjangan sosial. Judi togel tersebut juga tak ketinggalan ikut serta dalam perjudian di dunia maya yang dilakukan oleh orang-orang yang sudah ketagihan dengan perjudian. Caranya sama dengan judi *online* lainnya yaitu setelah mentransfer deposit ke nomor rekening pengelola website, pengguna dapat langsung sesukanya memasang nomor yang diyakini. Sementara itu, pembayaran dari hasil permainan judi *online* ini bisa dilakukan dengan sistem *withdraw* (penarikan). Kemudian hanya menunggu beberapa menit, uang pun masuk ke rekening pengguna.

Sehubungan dengan tindak pidana di dunia maya yang terus berkembang, pemerintah telah melakukan kebijakan dengan terbitnya Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-

Undang ITE) yang diundangkan pada tanggal 21 April 2008. Undang-undang ITE merupakan payung hukum pertama yang mengatur khusus terhadap dunia maya (*cyber law*) di Indonesia. Substansi/materi yang diatur dalam Undang-Undang ITE ialah menyangkut masalah yuridiksi, perlindungan hak pribadi, azas perdagangan secara *e-commerce*, azas persaingan usaha-usaha tidak sehat dan perlindungan konsumen, azas-azas hak atas kekayaan intelektual (HaKI) dan hukum Internasional serta azas *Cybercrime*. Undang-undang tersebut mengkaji *cyber case* dalam beberapa sudut pandang secara spesifik, fokusnya adalah semua aktivitas yang dilakukan dalam *cyberspace* seperti perjudian, pornografi dan pengancaman.

Hadirnya permainan judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Apa dan bagaimana dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi *online* adalah terkurasnya uang jajan dan terpaksa harus menahan lapar disekolah, selain itu ada juga mahasiswa yang harus menjual laptop dikarenakan kalah bermain judi. Banyak sekali hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat bermain judi *online* tersebut. Sudah menjadi tragedi di dunia maju, dimana segala sesuatu hampir dapat dicapai dengan ilmu pengetahuan, sehingga hilangnya keyakinan beragama dan pengatur moral yang dimiliki seseorang.

Sebagai manusia modern seharusnya kita mampu membatasi sejauh mana perkembangan teknologi tersebut dapat membawa dampak baik atau buruk bagi kehidupan kita. Dilingkup mikro, efek judi *online* dapat mempengaruhi kondisi keuangan keluarga, sebab menimbulkan gejala ketagihan pada penggunanya. Sementara di level makro, kegemaran bermain judi *online* timbul dari pengaruh satu orang kepada orang lain, sehingga dampak negatif akan semakin meluas.

Tabel 1.1
Responden Dalam Bermain Judi *Online*
Berdasarkan Usia

No	Usia (tahun)	Frekuensi	%
1	10-14	0	0
2	15-17	3	30
3	18-21	7	70
	Jumlah	10	100

Sumber : Hasil Penelitian Pendahuluan Lapangan, 2013

Dalam penelitian pendahuluan ini, Proses wawancara dilakukan oleh peneliti kepada 10 Orang remaja pengguna judi *online* di RT 05 lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung. Hasil dari wawancara tersebut ditemukan bahwa karakteristik pengguna judi *online* berdasarkan usia, hampir setengahnya adalah yang berusia 15-17 tahun (30 %) dan yang berusia 18-21 tahun (70 %). Usia 18-21 tahun yang banyak meminati atau gemar menggunakan game judi *online* dalam jumlah lebih banyak, dibandingkan anak yang berusia 15-17 tahun. Usia 18-21 tahun

adalah usia yang mana remaja mempunyai peluang waktu yang banyak untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik daripada bermain judi secara *online*.

Dibutuhkan bimbingan dan arahan penuh dari lingkungan sekitarnya baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Kecenderungan jumlah anak yang berusia 15-17 tahun dilihat dari persentase tabel lebih sedikit, dikarenakan rata-rata mereka masih sekolah. Dari hasil temuan di lapangan penulis menarik kesimpulan bahwa perlu adanya pembatasan oleh orang tua kepada remaja dalam bermain *game online*.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap 10 remaja pengguna judi *online* di RT 05 lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung juga ditemukan bahwa waktu mereka bermain internet yang dikategorikan menjadi empat, yaitu: pagi (05.00-11.00), siang (12.00-16.00), sore (17.00-20.00), dan malam (20.00-05.00). Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan diperoleh beberapa hal berikut, yaitu:

1. Ada beberapa rata-rata remaja mengakses internet pada waktu pagi dan siang hari dengan persentase sebesar 30 persen atau sebanyak 3 orang.
2. Rata-rata remaja di RT 005 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya memiliki waktu bermain internet pada sore dan malam hari dengan persentase sebesar 70 persen (7 orang).

Frekuensi atau lamanya waktu yang dihabiskan oleh responden dalam sehari pada remaja di RT 03 lingkungan 003 Sepang Jaya Kedaton Bandar Lampung yaitu lebih dari lima jam . Hal ini dikarenakan rata-rata mereka banyak mengakses situs Judi *online* dalam sehari hanya sekitar 3-6 jam/hari. Dari

penelitian lapangan, ditemukan beberapa alasan dan tujuan kaum remaja mengakses situs-situs judi *online*.

Tabel 1.2
Alasan Responden Mengakses Situs Judi *Online*

No.	Jawaban	Frekuensi	%
1	Mudah menghasilkan uang	6	60
2	Mengisi kekosongan waktu	3	30
3	Coba-coba	1	10

Sumber : Hasil Penelitian Pendahuluan Lapangan, 2013

Adapun tujuan kaum remaja bermain game *online* dikarenakan alasan mudah menghasilkan uang sebesar 60%, sedangkan bagi mereka yang tujuannya untuk mengisi kekosongan waktu 30%, dan tujuan mereka karena coba coba sekitar 10%. Dari hasil temuan di lapangan penulis menarik kesimpulan bahwa setiap anak mempunyai tujuan masing-masing dalam bermain judi *online*.

Masalah perilaku negatif remaja adalah masalah yang harus segera diperhatikan dan harus segera ditangani. Permasalahan perilaku negatif remaja ini tidak hanya di desa ataupun dikota-kota besar saja, tetapi dimana-mana. Menurut para ahli, ada dua bentuk perilaku negatif remaja atau kenakalan remaja yaitu penyimpangan perilaku yang bersifat amoral (contoh: membohong, membolos, kabur dari rumah) dan penyimpangan perilaku melanggar hukum (contoh: mencuri, berjudi, percobaan pembunuhan).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul “Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Judi *Online* di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis memfokuskan penelitian ini pada sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

Untuk menjawab penelitian tersebut dibutuhkan sub fokus yang mempertanyakan mengenai dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dalam aspek norma moral dan dalam aspek norma hukum di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari penyimpangan perilaku yang bersifat moral di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung?

2. Bagaimana sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari penyimpangan perilaku yang melanggar hukum di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Untuk menjelaskan sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari aspek moral di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.
- b. Untuk menjelaskan sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* dilihat dari aspek hukum di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya dan mengembangkan konsep-konsep, teori, dan prinsip di dalam pendidikan khususnya pendidikan kewarganegaraan pada kajian tentang pendidikan nilai moral yang berkaitan dengan teknologi informasi yang semakin berkembang, serta masalah penyimpangan perilaku remaja di dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

b. Secara Praktis

1. Masyarakat

Mendukung dan bekerja sama membangun kesadaran masyarakat dalam meningkatkan nilai dan moral remaja di lingkungan sekitar.

2. Keluarga

Mengoptimalkan kesadaran orang tua dalam mengawasi kegiatan remaja sesuai nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

3. Remaja

Mengoptimalkan kesadaran diri tentang dampak teknologi dalam pendidikan nilai dan moral.

E. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu yang digunakan masih termasuk dalam rumpun ilmu pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang mengkaji tentang pendidikan nilai, moral dan budi pekerti.

2. Ruang Lingkup Subyek Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Remaja di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah Sikap remaja terhadap dampak negatif kebiasaan bermain judi *online* di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di RT 05 Lingkungan 003 Kelurahan Sepang Jaya Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian dilakukan sesuai dengan surat riset/surat ijin penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan FKIP Universitas Lampung sampai dengan selesai.