

II. LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teoritis

1. Pengertian Sikap

Sikap dapat bersifat positif dan negatif. Sikap positif memunculkan kecenderungan untuk menyenangi, mendekati, menerima, atau bahkan mengharapkan kehadiran objek tertentu. Sedangkan sikap negatif memunculkan kecenderungan menjauhi, membenci, menghindari, ataupun tidak menyukai keberadaan suatu objek.

Sikap juga dapat membentuk perorangan (individual) ataupun berbentuk sikap sosial. Sikap individual adalah sikap yang diyakini oleh individu tertentu. Sedangkan sikap sosial adalah sikap yang diyakini (dianut) sekelompok orang terhadap suatu objek.

Menurut Gibson Ivancevich dan Donnely (1986:57) “sikap merupakan faktor yang menentukan perilaku karena sikap itu berhubungan dengan persepsi, kepribadian, belajar, dan terhadap motivasi.”

Sikap (attitude) adalah kesiapan mental yang terorganisasi lewat pengalaman yang mempunyai pengaruh tertentu terhadap tanggapan seseorang orang, objek dan situasi yang berhubungan dengannya.

Menurut Thurstone dalam Bimo Walgito (2003:109) “ sikap adalah suatu tingkat afeksi baik yang bersifat positif maupun negatif dalam hubungannya dengan objek-objek psikologis. Afeksi yang positif senang, sedangkan afeksi negatif adalah afeksi yang tidak menyenangkan”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap merupakan organisasi pendapat, keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang relatif ajeg, yang disertai adanya perasaan tertentu, dan memberikan dasar kepada orang tersebut untuk membuat respon atau berperilaku dalam cara tertentu yang dipilihnya.

a. Fungsi Sikap

Sikap yang sudah berkembang dalam diri seseorang (menjadi bagian dari dirinya dalam kehidupan sehari-hari) akan cenderung dipertahankan dan sulit sekali diubah, karena mengubah sikap yang sudah mendasar berarti mengadakan penyesuaian baru terhadap objek atau situasi yang dihadapi.

Menurut Katz dalam Bimo Walgit (2003:111) terdapat empat fungsi sikap, antara lain:

1. Fungsi instrumental atau penyesuaian / manfaat

Fungsi ini berkaitan dengan sarana-tujuan. Sikap merupakan sarana untuk mencapai tujuan. Orang selalu memandang sejauh mana objek sikap dapat digunakan sebagai sarana atau alat dalam rangka pencapaian tujuan.

2. Fungsi pertahanan ego

Merupakan sikap yang diambil oleh seseorang untuk mempertahankan egonya. Sikap ini diambil oleh seseorang pada waktu orang yang bersangkutan terancam keadaan dirinya.

3. Fungsi ekspresi nilai

Sikap yang ada pada diri seseorang merupakan jalan bagi individu untuk mengekspresikan nilai yang ada dalam dirinya. Dengan mengekspresikan diri, seseorang akan mendapatkan kepuasan dengan menunjukkan keadaan dirinya.

4. Fungsi pengetahuan

Individu mempunyai dorongan ingin dimengerti dengan pengalaman-pengalamannya untuk memperoleh pengetahuan. Elemen-elemen dari pengalamannya yang tidak konsisten dengan yang diketahui oleh individu akan disusun kembali atau diubah sedemikian rupa sehingga menjadi konsisten.

Menurut Harry C. Triandis (1994:181) sikap mempunyai fungsi, yaitu:

1. Membantu orang memahami dunia disekelilingnya dengan mengorganisir dan menyederhanakan masukan yang sangat kompleks dari lingkungan.
2. Melindungi harga diri (*self-esteem*) orang dengan memungkinkan mereka menghindari dari kenyataan-kenyataan yang kurang menyenangkan sehubungan dengan diri mereka.

3. Membantu orang menyesuaikan diri dalam dunia yang kompleks ini, dengan membuat mereka cenderung bertindak laku (yang diterima lingkungannya) untuk memaksimalkan ganjaran positif (*positive reinforcement*) dari lingkungan.
4. Memungkinkan orang mengekspresikan nilai-nilai atau pandangan hidupnya yang mendasar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi sikap merupakan sikap yang sudah berkembang dalam diri seseorang menjadi bagian dari dirinya akan cenderung dipertahankan dan sulit sekali untuk diubah. Mengubah sikap yang sudah mendasar berarti mengadakan penyesuaian baru terhadap objek untuk situasi yang dihadapi.

b. Ciri-Ciri Sikap

Sikap merupakan faktor yang ada dalam diri manusia yang dapat mendorong atau menimbulkan perilaku tertentu. Meskipun demikian, sikap mempunyai segi-segi perbedaan dengan pendorong-pendorong lain yang ada dalam diri manusia tersebut. Oleh karena itu, untuk membedakan sikap dengan pendorong-pendorong lain, ada beberapa ciri atau sifat dari sikap tersebut. Adapun ciri-ciri sikap tersebut antara lain:

a. Sikap tidak dibawa sejak lahir

Manusia saat dilahirkan belum membawa sikap-sikap tertentu terhadap sesuatu objek, karena sikap tidak dibawa sejak lahir. Hal ini berarti bahwa sikap tersebut dalam perkembangan individu yang bersangkutan, sehingga sikap cenderung berubah. Meskipun sikap

dapat mengalami perubahan, tetapi sikap mempunyai kecenderungan yang stabil.

b. Sikap selalu berhubungan dengan objek sikap

Sikap selalu terbentuk atau dipelajari dalam hubungannya dengan objek-objek tertentu, yaitu melalui proses persepsi terhadap objek tersebut. Hubungan yang positif atau negatif antara individu dengan objek tertentu akan menimbulkan sikap tertentu pula dari individu terhadap objek tersebut.

c. Sikap dapat berlangsung lama atau sebentar

Apabila sikap telah terbentuk dalam dan merupakan nilai dalam kehidupan seseorang, maka secara relatif sikap tersebut akan lama bertahan pada diri seseorang yang bersangkutan. Tetapi apabila sikap tersebut belum terlalu mendalam ada dalam diri seseorang, maka sikap tersebut relatif tidak bertahan lama dan sikap tersebut akan mudah berubah.

d. Sikap mengandung faktor persamaan dan motivasi

Sikap terhadap suatu objek akan selalu diikuti oleh perasaan tertentu yang bersifat positif dan negatif. Selain itu, sikap mempunyai daya dorong bagi individu untuk berperilaku secara tertentu terhadap objek yang dihadapinya.

e. Perubahan sikap

Sikap terbentuk dalam perkembangan individu, sehingga faktor pengalaman individu mempunyai peranan yang sangat penting dalam rangka pembentukan sikap individu yang bersangkutan.

Pembentukan dan perubahan sikap seseorang dapat ditentukan dengan dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu (*intern*) berupa selektif untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar, dan faktor dari luar (*ekstern*) berupa keadaan kondisi yang berasal dari luar individu maupun individu dengan kelompok.

Sikap seseorang masih dapat dibentuk dan diubah melalui berbagai cara, antara lain:

1. Adopsi, yaitu kejadian dan peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus-menerus yang lama-kelamaan secara bertahap diserap ke dalam diri individu dan mempengaruhi terbentuknya suatu sikap.
2. Integrasi, yaitu pembentukan sikap terjadi secara bertahap dengan berbagai pengalaman yang berhubungan dengan suatu hal tertentu, sehingga akhirnya terbentuk sikap mengenai hal tersebut.
3. Trauma, yaitu pengalaman yang tiba-tiba dan mengejutkan, yang menimbulkan kesan mendalam pada jiwa bersangkutan.
4. Generalisasi, yaitu pengalaman traumatik yang dialami seseorang pada beberapa hal tertentu yang dapat menimbulkan sikap negatif yang sejenis.

Menurut Bimo Waigito (2003:121) “berkaitan dengan pembentukan atau perubahan sikap, terdapat beberapa faktor yang dapat mengubah sikap, antara lain:

1. Faktor kekuatan atau *force*

Kekuatan atau *force* dapat memberikan situasi yang mampu mengubah sikap. Kekuatan ini dapat bermacam-macam bentuknya, misalnya kekuatan fisik, ekonomi, dan yang berwujud peraturan sejenisnya.

2. Berubahnya norma kelompok

Norma yang ada dalam kelompok menjadi norma dari orang yang bersangkutan yang tergabung dalam kelompok tersebut, sehingga akan membentuk sikap tertentu, setiap langkah yang dapat diambil untuk membentuk atau mengubah sikap dapat dengan cara mengubah norma kelompok.

3. Berubahnya *membership group*

Individu yang tergabung dalam berbagai macam kelompok yang ada dalam masyarakat, baik karena kepentingan bersama atau tujuan bersama maupun karena alasan yang lain atau mampu mengubah norma yang ada dalam diri individu karena berubahnya *membership group*.

4. Berubahnya *reference group*

Berubahnya *reference group* atau kelompok acuan dapat mengubah sikap seseorang, karena mereka mempunyai peranan penting dalam kehidupan individu.

5. Membentuk kelompok baru

Terbentuknya kelompok baru berarti membentuk norma yang baru pula, sehingga memungkinkan terbentuknya sikap. Dengan

adanya norma-norma baru, masing-masing individu perlu mengadakan penyesuaian yang baik, agar tidak menimbulkan persoalan-persoalan dalam hidupnya.

2. Pengertian Remaja

Remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003: 26).

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu :

1. Remaja Awal (Umur 10-14 Tahun)

Karakteristik remaja awal yaitu mengalami percepatan pertumbuhan fisik dan seksual. Mereka sering membandingkan sesuatu dengan teman sebaya dan sangat mementingkan penerimaan oleh teman sebaya. Hal ini mengakibatkan cenderung mulai mengabaikan pengaruh yang berasal dari lingkungan rumah.

2. Remaja Menengah (Umur 15-17 Tahun)

Remaja menengah memiliki karakteristik, yaitu berkembangnya kesadaran diri, khususnya pada remaja putri. Mereka mulai memperhatikan pertumbuhan fisik dan memiliki citra tubuh yang cenderung salah.

3. Remaja Akhir (Umur 18-21 Tahun)

Remaja akhir ditandai dengan kematangan atau kesiapan menuju tahap kedewasaan dan lebih fokus pada masa depan, baik dalam bidang

pendidikan, pekerjaan, seksual, dan individu. Karakteristik remaja akhir umumnya merasa nyaman dengan nilai dirinya dan pengaruh teman sebaya sudah mulai berkurang (Krummel, dkk 1996).

Agus Sujanto (1996:65) mengemukakan beberapa hal yang harus diperhatikan oleh orang tua dalam perkembangan remaja:

Pertama, pada setiap perkembangan remaja selalu mengalami diferensiasi baru baik jasmani maupun rohaninya. Hal ini tampak jelas bila kita memperhatikan gerakan remaja. Mula-mula remaja kecil menerima sesuatu dengan kedua tangannya, tetapi dalam perkembangannya, ia dapat menerima sesuatu itu hanya dengan satu tangan dan dalam perkembangan selanjutnya bahkan hanya dengan beberapa jari saja.

Kedua, yang perlu kita ketahui adalah bahwa setiap sesuatu fase yang dialami oleh remaja merupakan masa peralihan atau masa persiapan bagi masa selanjutnya. Tiap fase antara remaja yang satu dengan remaja yang lain, tidak sama. Inilah sebabnya mengapa sering dikatakan bahwa tiap remaja mempunyai irama perkembangannya sendiri-sendiri.

Ketiga, yang perlu kita ketahui adalah bahwa perkembangan yang dialami oleh remaja adalah perkembangan jasmani dan rohani. Oleh karena itu, dalam membantu perkembangan remaja, orang tua, dan guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan ini agar selalu dalam keseimbangan sehingga tidak terjadi kelainan pada remaja.

Keempat, yang perlu sekali diketahui oleh para orang tua ialah dalam keluargalah remaja itu berkembang. Oleh karena itu, keluarga menduduki

tempat terpenting bagi terbentuknya pribadi remaja secara keseluruhan yang akan dibawa (hasil pembentukannya itu) sepanjang hidupnya. Keluargalah pemberi bentuk watak, pemberi dasar keagamaan, penanaman sifat, kebiasaan, hobi, cita-cita dan sebagainya. Sedangkan lembaga-lembaga lain hanyalah sekedar membantu, melanjutkan, memperbanyak, dan memperdalam apa yang diperoleh dari keluarga.

3. Tinjauan Terhadap Perilaku Menyimpang Remaja

Konsep perilaku mencakup beberapa aliran atau pandangan antara lain yang dikenal sebagai paham *holisme* dan *behaviorisme*. Paham *holistic* menekankan bahwa perilaku itu bertujuan (*purposive*), yang berarti aspek *intrinsik* (niat, tekad, azam) dari dalam diri individu merupakan faktor penentu yang penting untuk melahirkan perilaku tertentu meskipun tanpa adanya perangsang (*stimulus*) yang datang dari lingkungan (*naturalistic*). Sedangkan pandangan *behaviouristik* menekankan bahwa bentuk-bentuk perilaku itu dapat dibentuk melalui proses pembiasaan dan pengukuhan dengan mengkondisikan *stimulus* dalam lingkungan (Abin Syamsudin Makmun, 2002:24).

A.S Kesumajana dalam Ratih Puspitasari (2005:31) mengemukakan bahwa “perilaku adalah tingkah laku tiap orang ketika sedang sendirian atau sedang bergaul dengan sesama makhluk, terutama dengan keluarga dan remaja saudaranya serta bergaul dengan sesama manusia dalam segala bentuk pada sembarang tempat, waktu, dan keadaan.”

Berkeenan dengan hal ini, Singgih D. Gunarsa dan Y. Singgih D. Gunarsa (2004:1-4) mengungkapkan bahwa:

Perilaku adalah setiap cara reaksi atau respon manusia, makhluk hidup terhadap lingkungannya. Perilaku adalah aksi, reaksi, terhadap perangsangan dari lingkungan. Maka, perilaku perlu dipelajari dalam hubungan dengan lingkungannya. Perilaku seseorang juga mengalami perubahan, bahkan perubahan yang kira-kira sama akan terlihat pada umur dalam batas-batas tertentu. Akhirnya, terlihat bahwa manusia mengalami suatu perkembangan perilaku, yang dilatar belakangi oleh perkembangan jiwa.

Untuk memahami perilaku manusia, dapat dipakai cara, seperti observasi. Sedangkan agar mengerti penyebab perilaku orang lain dapat dilakukan dengan analog, yaitu dengan mencari bentuk perilaku pada diri sendiri dan melihat latar belakang yang menyebabkan terwujudnya perilaku tersebut pada diri sendiri.

a. Pengertian Perilaku Menyimpang

Kartini Kartono (1999:12) mengemukakan pendapatnya bahwa “perilaku menyimpang ini sebagai perilaku abnormal yaitu “tingkah laku yang tidak adekuat, tidak bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya dan tidak sesuai dengan norma sosial yang ada”. Perilaku menyimpang merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma dalam suatu kelompok, sekolah, atau masyarakat tertentu.

Becker sebagaimana dikutip oleh Horton dan Hunt (1996:191) mengemukakan bahwa:

Penyimpangan bukanlah suatu kualitas dari suatu tindakan yang dilakukan orang, melainkan konsekuensi dari adanya peraturan dan penerapan sanksi yang dilakukan oleh orang lain terhadap perilaku tindakan tersebut. Dengan kata lain penyimpangan adalah setiap perilaku yang dinyatakan sebagai suatu pelanggaran terhadap norma-norma kelompok atau masyarakat.

Simandjuntak sebagaimana dikutip oleh Sudarsono (1991:114) mengemukakan bahwa “Suatu perbuatan itu disebut *delinquent* apabila perbuatan-perbuatan tersebut bertentangan dengan norma-norma yang ada pada masyarakat dimana ia hidup, suatu perbuatan yang anti sosial dimana di dalamnya terkandung unsur-unsur anti normatif”.

Sementara Kartono (2003:12) mengemukakan “tingkah laku yang abnormal atau menyimpang ialah tingkah laku yang tidak bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya dan tidak sesuai dengan norma sosial yang ada”. Bentuk perilaku menyimpang dapat berupa melanggar aturan, melanggar norma hukum dapat yang juga disebut sebagai penyimpangan primer dan penyimpangan sekunder.

Lemart dalam Horton dan Hunt (1996:199) mendefinisikan “penyimpangan primer adalah perbuatan penyimpangan yang dilakukan oleh seseorang dalam bentuk aspek kehidupan lainnya lalu berlaku konformis.” Perbuatan menyimpang itu demikian kecilnya sehingga sangat mudah untuk dimaafkan atau begitu gampang untuk disembunyikan, sehingga orang tersebut tidak diidentifikasi sebagai pelaku penyimpangan secara terbuka. Sedangkan penyimpangan sekunder

adalah suatu perbuatan yang oleh masyarakat diidentifikasi sebagai perbuatan yang menyimpang seperti perkosaan, penyalahgunaan obat, pencurian dan lain-lain. Kartono (2003:34) menyebutkan urutan-urutan peristiwa yang menyebabkan terjadinya penyimpangan sekunder yaitu:

1. Dimulai dengan deviasi primer.
2. Muncul kemudian reaksi-reaksi sosial, hukuman, dan sanksi.
3. Pengembangan dari deviasi-deviasi primer.
4. Reaksi sosial dan penolakan yang lebih hebat dari masyarakat.
5. Pengembangan deviasi lebih lanjut, disertai pengorganisasian yang lebih rapi, timbul sikap bermusuhan serta dendam penuh kebencian terhadap masyarakat yang menghukum mereka.
6. Kesabaran masyarakat sudah sampai pada batas akhir.
7. Timbul reaksi kebencian di pihak si penyimpang.

b. Bentuk-Bentuk Perilaku Menyimpang Remaja

Masalah perilaku menyimpang remaja adalah masalah yang harus segera diperhatikan dan harus segera ditangani. Permasalahan perilaku menyimpang remaja ini tidak hanya di desa ataupun dikota-kota besar saja, tetapi dimana-mana.

Menurut Gunarsa (1986: 20-22) bentuk-bentuk dari perilaku menyimpang remaja atau kenakalan remaja adalah sebagai berikut:

i. Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral (primer)

Penyimpangan perilaku yang bersifat amoral dan asosial dan tidak teratur dalam undang-undang sehingga tidak dapat digolongkan sebagai pelanggaran hukum, antara lain:

1. Pembohong, memutarbalikkan fakta dengan tujuan menipu orang.
2. Membolos, pergi meninggalkan sekolah tanpa izin.
3. Kabur meninggalkan rumah tanpa izin orang tua.
4. Memiliki benda berbahaya, seperti pisau, pistol, dan lain-lain.
5. Bergaul dengan teman yang memberi pengaruh buruk.
6. Kebiasaan menggunakan bahasa tidak sopan.
7. Minum-minuman keras atau menggunakan narkoba.

ii. Penyimpangan perilaku melanggar hukum (sekunder)

Penyimpangan perilaku yang dianggap melanggar undang-undang dan digolongkan sebagai pelanggaran hukum, antara lain:

- 1) Pencurian dengan maupun tanpa kekerasan.
- 2) segala bentuk perjudian dengan menggunakan uang.
- 3) Percobaan pembunuhan.
- 4) Menyebabkan kematian orang lain, turut serta dalam pembunuhan.
- 5) Pengguguran kandungan.
- 6) Penggelapan barang.
- 7) Penganiayaan berat yang mengakibatkan kematian seseorang.
- 8) Pemalsuan uang dan surat-surat penting.

4. Tinjauan Terhadap Permainan Judi *Online*

a. Pengertian Permainan

Menurut Kartini Kartono (1995:117-121) ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan, yaitu sebagai berikut :

1. Teori Rekreasi, dikembangkan oleh Schaller dan Nazaruz yaitu 2 orang sarjana Jerman diantara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capai sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan tadi bisa mengembalikan kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.
2. Teori Pemungghahan (Ontlading Stheorie), menurut sarjana Inggris Herbert Spencer, permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya energi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk pada diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu, energi tersebut “mencair” dan “menunggah” dalam bentuk permainan. Teori ini disebut juga sebagai teori “kelebihan tenaga. Maka permainan merupakan katup-pengaman bagi energi vital yang berlebihan.
3. Teori Atavistis, sarjana Amerika Stanley Hall dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan) yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan

kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.

4. Teori Biologis, Karl Groos, sarjana Jerman menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri.
5. Teori Psikologis Dalam, menurut teori ini, permainan merupakan penampilan dorongan-dorongan yang tidak disadari pada anak-anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting menurut Alder ialah dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau libido sexualis. Alder berpendapat bahwa permainan memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri yang fiktif. Dalam permainan juga bisa disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaan-perasaan rendah hati. Permainan merupakan satu fenomena/gejala yang nyata. Yang mengandung unsur suasana permainan.

Kebanyakan dari remaja sekarang ini justru bermain internet dengan intensitas waktu yang lebih lama dibandingkan jam belajar yang diharuskan. Intensitas dalam penggunaan internet adalah frekuensi atau

lamanya waktu yang dihabiskan oleh responden untuk bermain internet dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Horrigan (2000:10) “terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.” Tiga kategori pengguna internet berdasarkan intensitas internet yaitu:

- 1) Heavy users (lebih dari 40 jam per bulan)
- 2) Medium users (antara 10 sampai 40 jam per bulan)
- 3) Light users (kurang dari 10 jam per bulan)

b. Pengertian Judi *Online*

Dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Pasal 303 ayat (3) KUHP yang dimaksud dengan permainan judi adalah “Segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula”.

Dalam bahasa Inggris judi ataupun perjudian yaitu “*play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening*, dan yang terlibat dalam permainan disebut *a gamester* atau *a gambler* yaitu, seseorang yang bermain demi uang”.

Perjudian menurut Kartini Kartono (1999:12) 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.”

Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP menyatakan sebagai berikut:

“Permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan, dalam perlombaanperlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain”.

Menurut Nandang (2004:1) menyebutkan bahwa “*Online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer.”

Kesimpulan yang didapat dari pernyataan diatas yaitu judi *online* merupakan permainan pertaruhan uang yang dengan sengaja dilakukan oleh para pemain judi *online* walaupun mereka menyadari adanya resiko yang akan diambilnya kelak. Contohnya, seperti permainan yang berdasarkan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa dalam permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak

atau belum pasti hasilnya melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

c. Situs-Situs Game Judi *Online*

Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia. Dalam games, penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha ekstra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini, penjudi menganggap kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan jenis judi ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan.

Contoh yang termasuk dalam kategori ini adalah :

a. Poker Dewa (<http://www.pokerdewa.com>)

Dewa poker adalah situs poker uang asli. Menurut beberapa sumber, dewa poker berasal dari Indonesia dan memiliki pengguna sebanyak 4.377.094 pengguna. Cara bermainnya seperti biasa, seperti bermain Texas Holdem Poker di Facebook namun sebelum bermain dewa poker ada yang harus diperhatikan, yaitu pengguna harus mempunyai kartu ATM BCA dan minimal saldonya adalah Rp.50.000. Setelah itu, membuat akun untuk mendapatkan *User Name* (Nama Pengguna) dan

Password (Kata Kunci) untuk masuk ke situs tersebut. Sama seperti membuat email, namun nomor rekening dalam formulir tersebut harus diisi dengan jelas. Kemudian memasukkan saldo yang ada di rekening yang akan menjadi modal dalam permainan ini. Dan jika pengguna tersebut menang lalu ingin keluar dari permainan, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*". Dan uang yang kita menangkan sudah dapat di ambil di ATM yang ditentukan.

b. Pai Gow Poker (<http://www.paigowpokeronline.net>)

Pai Gow Poker adalah penggabungan antara permainan poker dengan strategi domino. Dalam permainan pai gow poker di gunakan 53 kartu termasuk joker kemudian para *player* akan dibagi 7 kartu. Cara mendaftarnya sama seperti membuat email dan akun-akun internet lainnya, namun nomor rekening dalam formulir tersebut harus diisi dengan jelas.

Cara bermain yang pertama adalah memasukan taruhan pada lingkaran taruhan di meja, batasan taruhan dalam meja adalah minimal 2 dollar sampai dengan maksimal 100 dollar untuk setiap permainan. Setelah itu, klik "*Deal*". Kemudian aturlah kartu pegangan anda dengan memindahkan 2 kartu ke tempat tertinggi kedua dari 5 kartu pegangan anda, lalu klik "Selesai" untuk memilih *dealer* mengatur kartu pegangannya. Setelah itu, anda akan melihat kartu pegangan *dealer* dan semua taruhan akan di tetapkan. Apabila *player* menang akan mendapat bayaran 1 banding 1 dipotong komisi oleh Bandar sebesar 5 persen dan

apabila permainan *Tie* atau tidak menang dan tidak kalah, taruhan *player* akan dikembalikan. Jika pengguna tersebut menang dan mendapatkan chip banyak lalu ingin keluar, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*" dan uang yang kita menangkan sudah bisa di ambil di ATM yang ditentukan.

c. 88 Tangkas (www.88tangkas.net)

Situs judi *online* ini dilakukan dengan cara pelaku menyetor sejumlah uang berkisar Rp 100.000,00 (seratus ribu rupiah) sampai 400.000,00 (empat ratus ribu rupiah) melalui ATM BCA ke nomor rekening yang telah ditentukan, setelah itu pelaku dapat membuat *password* dan *username* untuk bermain situs judi ini. Kemudian pelaku mengikuti permainan yang ditentukan yang beraneka ragam seperti tebak gambar atau huruf. Apabila menang maka uang yang telah ditransferkan bertambah Rp 10.000,00 (sepuluh ribu rupiah) sedangkan apabila kalah maka uang pelaku berkurang Rp 5.000,00 (lima ribu rupiah). Jika pengguna tersebut menang dan mendapatkan chip banyak lalu ingin keluar, maka pengguna hanya klik "*withdraw chip*". Kemudian uang yang kita menangkan sudah bisa di ambil di ATM yang ditentukan.

5. Sikap Remaja Terhadap Dampak Negatif Kebiasaan Bermain

Judi Online

Perilaku menyimpang remaja sebenarnya bisa berupa verbal dan fisik, aktif dan pasif, langsung dan tidak langsung. Perbedaan antara verbal dan fisik adalah antara menyakiti secara fisik dan meyerang dengan kata-kata

sedangkan aktif atau pasif membedakan antara tindakan yang terlihat dengan kegagalan dalam bertindak. Seperti halnya saat para remaja bermain judi *online* karna kecanduan, walaupun permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi tetapi tanpa disadari *Judi Online* memiliki banyak dampak negatif untuk diri remaja itu sendiri, yaitu :

1. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para *gamer* yang intinya adalah pengendalian diri.
2. Kehidupan real menjadi berantakan, seperti nilai pelajaran, tugas kampus, dipecat, dsb.
3. Membuat orang terisolisir dengan lingkungan sekitar. Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain judi *online* sehingga lupa akan kehidupan nyatanya.
4. Jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis. Mengkhayal dan pikiran yang selalu tertuju pada *game* adalah efek negatif yang ditimbulkannya. Mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku.
5. Melakukan tindakan ilegal mendorong remaja untuk melakukan tindakan ilegal, seperti penipuan, pencurian, atau penggelapan, guna memperoleh uang untuk berjudi. (Sumber : <http://www.psychologytoday.com>)

Hubungan fungsional antara penggunaan permainan *game online* dengan perilaku menyimpang moral anak dilihat berdasarkan waktu, frekuensi, lokasi dan biaya. Pengguna dalam menentukan waktu bermain judi *online* tidak terbatas akibat seringnya menggunakan *game online*. Oleh karena itu,

pengaruh buruk permainan judi *online* dapat diatasi dengan adanya dorongan dari keluarga, sekolah dan masyarakat dalam membentuk prososial remaja.

Pertama, keluarga khususnya orang tua perlu lebih intensif pendekatannya kepada anak remaja dalam menanggapi pengaruh judi *online*. Misalnya, orang tua membuat sebuah peraturan mengenai waktu bermain judi *online*.

Kedua, sekolah pun perlu ikut andil dalam merubah kebiasaan remaja yang kurang dalam prestasi belajarnya akibat terlalu banyak bermain judi *online*. Bagaimana pun juga sekolah adalah rumah kedua bagi para siswa, karena hampir setengah hari dihabiskan di sekolah. Sekolah dapat memberikan intensif belajar sehingga kesempatan anak untuk bermain judi *online* sangat kurang. Misalnya, anak setiap hari diberi pekerjaan sekolah dan tugas-tugas kelompok. Bagi remaja yang gemar bermain judi *online* dapat diberikan tugas untuk mencari dampak dari bermain judi *online*. Tugas ini memang dikhususkan bagi remaja yang bermain judi *online*.

Ketiga, masyarakat khususnya orang-orang yang mempunyai warung internet (warnet) *online* dapat memberikan kontribusinya dalam menanggulangi efek buruk dari permainan judi *online* terhadap remaja dengan cara filterisasi situs situs dan link internet yang dapat membuat perilaku menyimpang remaja.

6. Tinjauan Terhadap Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Sebelum ada Undang-Undang ITE, tindak pidana perjudian telah diatur dalam KUHP, dalam hal ini termuat pada Pasal 303 (KUHP). Menurut Pasal 303 KUHP, yang dihukum adalah pihak yang mengadakan atau memberi

kesempatan bermain judi sebagai mata pencaharian, pihak yang sengaja memberi kesempatan bermain judi kepada umum serta turut bermain judi sebagai mata pencaharian.

Sementara itu, Pasal 303 KUHP diterapkan pada orang yang mempergunakan kesempatan untuk bermain judi sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP. Tindak pidana yang diatur dalam Pasal 303 KUHP hanya meminta aparat untuk membuktikan bahwa telah terjadi perjudian dan orang yang ditangkap adalah bandarnya, atau setidaknya terlibat dalam suatu praktik perjudian. Terkait dengan aspek hukum yang berlaku dalam transaksi *e-commerce* terutama dalam upaya untuk melindungi konsumen, Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE) telah mengatur mengenai pranata hukum dan ketentuan-ketentuan yang mengakomodasi tentang perdagangan elektronik yang merupakan salah satu ornamen utama dalam bisnis. Dengan adanya regulasi khusus yang mengatur perjanjian virtual ini, maka secara otomatis perjanjian-perjanjian di Internet tersebut tunduk pada Undang-Undang No 11 tahun 2008 dan hukum perjanjian yang berlaku.

Sebagaimana dalam perdagangan konvensional, *e-commerce* menimbulkan perikatan antara para pihak untuk memberikan suatu prestasi. Implikasi dari perikatan itu adalah timbulnya hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh para pihak yang terlibat. disebutkan dalam BAB VII tentang perbuatan yang dilarang yang terdapat dalam pasal 27 Undang-Undang ITE sebagai berikut :

Undang-Undang ITE

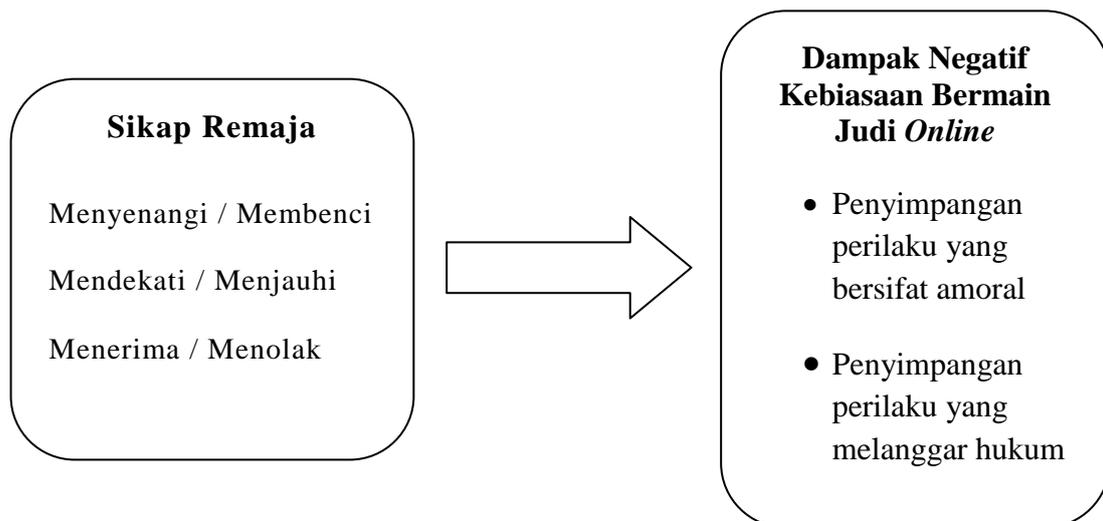
Pasal 27

- (1) 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 yang melanggar kesusilaan.
- (2) 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.
- (3) 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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
- (4) 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 pemerasan dan/atau pengancaman.

Dalam Undang-Undang ITE ini disebutkan tentang perbuatan yang dilarang yang terdapat dalam pasal 27. Di sini terlihat upaya negara untuk melindungi warga negaranya dari bahaya tindakan perjudian *online* yang makin marak pada masa sekarang ini (karena teknologi semakin berkembang) serta untuk menekan laju perjudian *online* yang telah berkembang. Tetapi didalam prakteknya, pasal demi pasal ini dianggap rancu oleh masyarakat. Hal tersebut dikarenakan pasal-pasal ini tidak menerangkan dengan pasti maksud dari penjelasan pasal tersebut.

B. Kerangka Pikir

Sikap merupakan kecenderungan seseorang untuk bertingkah laku terhadap suatu objek yang dapat menimbulkan perasaan menyukai atau menolak suatu objek, sikap sangat menentukan cara hidup seseorang dalam bermasyarakat. Penulis berpendapat bahwa permainan judi *online* dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku remaja, seperti penyimpangan perilaku yang bersifat amoral dan penyimpangan perilaku melanggar hukum. Maka dari itu diperlukan adanya pengawasan dan filterisasi situs-situs dan link yang memfokuskan terhadap permainan judi *online* yaitu dengan cara menutup akses link-link tersebut agar tidak dapat diakses oleh para remaja dibawah usia 21 tahun. Selain itu juga, diperlukan kesadaran diri dari remaja dengan dibantu pendekatan dan pengawasan orangtua kepada anak-anaknya melalui pemberian perhatian yang lebih didalam lingkungan keluarga.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir