

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permainan judi sudah lama dikenal dari beratus tahun yang lalu, pada saat kejayaan kerajaan-kerajaan di Jawa dan juga di daerah luar yang menyelenggarakan perjudian dengan bermacam bentuk seperti, sabungan ayam, karapan sapi, aduan buah kemiri, dan lain-lain (Kartini Kartono, 2013). Menurut Kartini Kartono (2013), “Perjudian dapat didefinisikan sebagai tindakan sengaja untuk mempertaruhkan nilai atau benda yang dianggap berharga, dengan kesadaran akan adanya resiko dan harapan tertentu dengan hasil peristiwa-peristiwa seperti permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya” (h.58).

Seiring dengan maraknya kemajuan zaman dan teknologi, perjudian juga semakin berkembang dan mudah untuk dilakukan. Permainan judi yang awal mulanya hanya berbentuk sebuah taruhan permainan kecil yang tidak melibatkan uang sebagai bahan taruhan, hingga permainan yang melibatkan uang atau benda berharga yang bernilai sebagai bahan taruhan, seperti bermain kartu, lotere atau undian. Seiring dengan perkembangan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi juga membuat semakin mudahnya akses untuk bermain judi, salah satunya adalah perjudian *online* (Rejeki, 2013).

Judi *online* pada dasarnya sama saja dengan perjudian pada umumnya, hanya saja permainan judi dilakukan dengan menggunakan media telekomunikasi seperti *smartphone*, laptop, dan perangkat komputer yang dapat terkoneksi dengan internet. Sudah banyak situs-situs yang dapat di akses dengan mudah bagi para penjudi untuk melakukan permainan judi *online* dan bertaruh secara online di internet (Sulistya, 2024).

Dasarnya judi *online* juga menjadi salah satu tindakan kriminal. Menurut Moeljanto “Kriminalitas atau kejahatan merujuk pada tindakan yang dilarang oleh suatu peraturan hukum, yang disertai dengan ancaman atau sanksi pidana khusus bagi pelanggarnya. Istilah ini juga dapat didefinisikan sebagai perbuatan yang

melanggar aturan hukum dengan ancaman pidana, baik itu dilakukan oleh individu atau terkait dengan perilaku seseorang yang mengakibatkan suatu kejadian tertentu.” (Moeljatno, 2002 : 54).

PPATK atau Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan sendiri menunjukkan suatu peningkatan drastis dalam perputaran uang pada transaksi judi online dari tahun ke tahun. Pertumbuhan dan partisipasi masyarakat dalam permainan judi online sangatlah besar. Lebih dari 2,7 juta masyarakat mengikuti permainan judi online dari tahun 2017 sampai tahun 2022. Sebanyak 2.1 juta masyarakat Indonesia dengan penghasilan rendah juga terlibat dalam permainan judi online dengan nominal kecil di bawah 100 ribu rupiah. Dengan kategori sebagai pelajar, mahasiswa, buruh, petani, ibu rumah tangga, pegawai swasta, dan lain-lain (Wirareja & Sa’adah, 2024).

Pada paragraph diatas, pelajar dan mahasiswa masuk dalam kategori profesi yang melakukan aktifitas perjudian online di bawah 100 ribu rupiah. Dari data yang didapatkan oleh PPATK, sebaran pemain dengan rentang usia antara 10-20 tahun adalah sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, dan rentang usia 21-30 tahun adalah sebesar 13% atau 520.000 orang (PPATK, 2024).

Pada data yang didapatkan oleh PPATK memiliki hubungan yang erat dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDG's) salah satunya yaitu *No Poverty* (Tanpa Kemiskinan) dan *Decent Work and Economic Growth* (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi). Judi online sering kali membuat individu dengan penghasilan rendah semakin terjat dalam siklus kemiskinan. Meskipun nominal taruhan terlihat kecil, akumulasi kerugian dapat mengganggu stabilitas ekonomi keluarga. Hal ini menghambat pencapaian SDG 1 yang bertujuan mengakhiri kemiskinan dalam segala bentuk (United Nations, 2015).

Tidak bisa dipungkiri lagi, judi *online* sudah tidak jadi hal baru bagi semua kalangan khususnya mahasiswa/pelajar. Pada survey yang telah penulis lakukan terhadap 35 mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, 5 diantaranya merupakan pelaku atau pemain perjudian *online*. Pada data yang

penulis dapatkan terdapat beberapa kasus atau dampak yang didapatkan dari perjudian *online* ini. Dampaknya antara lain adalah:

1. Pelaku merasa bahwa perjudian online memiliki dampak negatif terhadap kesejahteraan.
2. Terdapat bermacam-macam alasan mengapa pelaku melakukan judi *online* antara lain adalah dapat mendapatkan uang instan.
3. Sebagian pelaku mulai mengenal perjudian *online* dari internet (sosial media dan web *illegal*) sebagian lagi dari teman sepermainannya.

Fenomena perjudian online pada mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia kampus UPI di Cibiru yang penulis temukan dalam sebuah jurnal juga sangatlah memprihatinkan. Bahwasannya di dapatkan data dari 81 responden sadar dan terlibat dalam perjudian online. Dari 81 responden tersebut didapatkan 75 orang yang menyebutkan bahwasannya mereka mengetahui judi online dan 6 orang sisanya tidak mengenal judi online. Maka dapat diketahui bahwasannya judi online telah menjadi topik yang cukup *popular* di kalangan mahasiswa UPI kampus di Cibiru. Belum lagi dari 75 responden yang mengetahui judi online, 74 orang pernah melakukan atau terlibat dalam kegiatan perjudian online. Dapat dilihat dari data tersebut bahwa tingkat keterlibatan perjudian online pada mahasiswa UPI kampus di Cibiru sangatlah tinggi. Dari para responden yang terlibat dalam perjudian online, sebagian besar mengaku cukup sering bermain dalam sebulan terakhir. Saat ditanya tentang perasaan mereka setelah berjudi online, respon yang diberikan sangat beragam. Sebanyak 13 orang merasa bahagia, 40 orang merasa biasa saja, dan sisanya merasa menyesal. Saat ditanyakan apakah mereka merasa kecanduan setelah bermain judi online. Hasilnya menunjukkan bahwa 10 orang tidak merasa kecanduan, sementara sisanya yaitu 64 orang merasa kecanduan. Hal ini mengindikasikan bahwa beberapa mahasiswa mulai menyadari dampak negatif dari perjudian online (Fitriya et al., 2024).

Terlihat bahwa dampak yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwasannya perjudian *online* memberikan akibat yang sangat merugikan bagi para mahasiswa

dan lingkungannya. Dengan demikian, diperlukan sebuah media informasi tentang bahaya judi online pada mahasiswa Kampus UPI di Cibiru.

Maka dari itu, peneliti ingin membuat sebuah media informasi dengan merancang Iklan Layanan Masyarakat berbasis *motion graphics* untuk memberikan informasi tentang bahaya judi online kepada mahasiswa. Nantinya Iklan Layanan Masyarakat tersebut akan di sebarakan melalui platform streaming YouTube dan di promosikan di Instagram story. Iklan Layanan Masyarakat sendiri telah banyak digunakan karena dianggap sebagai media yang menarik dalam menyampaikan suatu pesan (Wahyudi & Kusuma, 2021).

Dalam penelitian kali ini peneliti membuat iklan layanan masyarakat menggunakan *motion graphics*. Sebelumnya sudah banyak ditemukan iklan layanan masyarakat yang menggunakan *motion graphic* sebagai salah satu sarana media penyampaian pesan. Tetapi setelah peneliti mencari cukup dalam di beberapa platform internet, belum ada iklan layanan masyarakat yang menggunakan *motion graphic* yang mengangkat tentang bahaya judi online pada mahasiswa. *Motion graphics* sendiri juga merupakan salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan suatu informasi. Serta *motion graphics* dianggap efektif, gambar objek lebih fleksibel, lebih menarik, serta penyampaian informasi dianggap lebih komunikatif. (Prihatmoko et al., 2024).

Contoh iklan layanan masyarakat yang menggunakan *motion graphic* dalam perancangannya yaitu penelitian dari Luqman Wahyudi dan Monica Revias Purwa Kusuma dengan judul “Perancangan Motion Graphics Iklan Layanan Masyarakat: Stop Penolakan Pemakaman Korban Covid-19.”. Pada penelitian ini mendapatkan hasil berupa karya *motion graphics* yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat agar tidak menolak atau lebih menerima pemakaman jenazah Covid-19 di lingkungan mereka, serta mendorong masyarakat untuk aktif berbagi informasi terkait prosedur pemulasaraan jenazah Covid-19 sesuai dengan SOP yang berlaku.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang penulis telah paparkan, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya judi online pada mahasiswa?
2. Bagaimana hasil uji respon mahasiswa UPI Kampus di Cibiru terhadap perancangan Iklan Layanan Masyarakat berbasis *motion graphic* sebagai media informasi tentang bahaya judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang Iklan Layanan Masyarakat berbasis *motion graphics* tentang bahaya judi online
2. Memberikan informasi kepada mahasiswa tentang bahaya dan dampak judi online pada mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan terlaksananya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa serta Kampus UPI di Cibiru untuk menggunakan media Iklan Layanan Masyarakat berbasis *motion graphics* yang telah dibuat sebagai media informasi tentang bahaya dan dampak judi online pada mahasiswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pedoman penulisan karya ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia yang berada di peraturan rektor kampus Universitas Pendidikan Indonesia Nomer 7867/UN40/HK/2019. Susunan penulisan karya ilmiah adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis memberikan informasi seperti latar belakang untuk penelitian yang dilakukan. Bagian ini juga mencakup topik lain termasuk seberapa signifikannya penelitian ini, bagaimana perumusan

masalahnya, tujuan penelitian, lalu struktur penulisan pada penelitian yang penulis akan lakukan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Suatu karya tulis harus mempunyai bab kajian pustaka, karena bab ini menjelaskan topik atau isu yang dibahas dalam penelitian lalu diberikan konteks yang jelas di dalamnya. Bagian ini menjadi salah satu yang paling penting dalam sebuah penelitian. Pada bagian ini berisi hal yang pastinya berkaitan dengan penelitian yang akan dibuat. Seperti model penelitian yang digunakan dan hubungan antar variable yang di teliti semuanya termasuk kedalam bab ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini mencakup metode penelitian yang akan dioaka, alur penelitian, pendekatan instrument, proses analitik, serta metode ataupun prosedur pengumpulan data akan dibahas pada bagian ini.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bagian dari penelitian yang membahas hasil dari penelitian yang akan dilaporkan di bagian ini. Informasi tentang subjek penelitian yang dilakukan dapat diperluas dengan pembahasan temuan penelitian.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini temuan dan kesimpulan penelitian dijelaskan di bagian kesimpulan, disertai saran untuk studi tambahan atau penilaian terhadap pekerjaan yang telah diselesaikan.