

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjudian merupakan fenomena yang seringkali ditemukan di lingkungan masyarakat. Berdasarkan data Pusat Informasi Kriminal Nasional (Pusiknas) Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) Polri pada periode Januari-Agustus 2022 tercatat sebanyak 2.997 kasus perjudian, terjadi peningkatan dibandingkan tahun 2021 yang tercatat 1.352 kasus perjudian.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, terdapat tiga jenis perjudian yaitu kasino, keramaian, dan kebiasaan. Seiring dengan perkembangan teknologi di Indonesia, perjudian kini dapat diakses melalui internet. Perjudian tersebut dilakukan tanpa harus bertemu bandar. Hal tersebut dikenal dengan sebutan perjudian *online*.

Perjudian *online* merupakan jenis perjudian yang sangat digemari, karena memiliki banyak pilihan jenis, mudah dimainkan, dan dapat diakses dimana saja melalui jejaring internet. Purbo (2007) menyebutkan bahwa judi *online* atau judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet.

Hal tersebut juga sependapat dengan Soesilo (1995) yang menjelaskan bahwa perjudian yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan untuk

menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan, dan pengharapan itu bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.

Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir 566.332 konten judi *online* sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022. Sebanyak 84.484 konten judi *online* diblokir pada 2018. Kemudian, sebanyak 78.306 konten judi *online* pada 2019 diblokir. Jumlah konten judi *online* yang diblokir meningkat menjadi 80.305 konten pada 2020. Kemudian, pada 2021 jumlah konten yang diblokir meningkat drastis menjadi 204.917 konten. Sementara hingga Agustus 2022, sebanyak 118.320 konten telah diblokir.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir beberapa jenis perjudian *online* antara lain; poker *online*, togel *online*, slot, dan permainan judi bola *online*. Berdasarkan data Bareskrim Polri Republik Indonesia pada periode 1 Januari-23 Mei 2022 telah menindak 905 kasus perjudian di wilayah Indonesia. Peminat fenomena perjudian *online* ialah kalangan generasi muda seperti mahasiswa. Seperti yang dikemukakan Subagyo (2022), salah satu pihak yang tertarik untuk melakukan perjudian *online* adalah mahasiswa.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan menyebutkan bahwa pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Pada masa tersebut kalangan generasi muda sangat mudah terpengaruh dan terbawa arus lingkungan pertemanan. Maraknya perjudian secara *online* dapat menjadikan orang tersebut kecanduan.

Fenomena judi *online* memiliki pengaruh buruk di lingkungan masyarakat, terutama kalangan generasi muda. Fenomena judi *online* berdampak pada kriminalitas di lingkungan masyarakat. Terdapat beberapa kasus mengenai dampak dari fenomena judi *online*, seperti kasus yang terjadi di Kota Yogyakarta dimana mantan petugas Otoritas Jasa Keuangan (OJK) kecanduan bermain judi *online* sampai uang tabungan yang dimiliki habis, sehingga melakukan tindakan kriminalitas dengan cara menipu belasan orang dengan modus menawarkan bekerja di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) (<https://shorturl.at/etGM9>).

Berdasarkan kasus tersebut, maka seluruh elemen masyarakat berperan penting dalam mengatasi fenomena judi *online*, tak terkecuali tokoh masyarakat. Tokoh masyarakat ialah seseorang yang memiliki pengaruh besar di lingkungan masyarakat karena memiliki peran penting dalam struktural sosial masyarakat maupun di lingkungan sosial masyarakat. (Rizkia, 2016). Oleh karena itu, tokoh masyarakat begitu dihormati dan disegani di lingkungan sosial masyarakat.

Penjelasan tersebut juga didukung dengan penjelasan bahwa tokoh masyarakat merupakan seseorang yang dianggap berbeda di lingkungan masyarakat karena disegani dan dihormati secara luas oleh masyarakat, selain itu juga dapat menjadi perantara maupun pihak pendukung untuk menyatukan atau menyelesaikan suatu perbedaan maupun permasalahan. (Surbakti, 1992)

Keberadaan tokoh masyarakat mempunyai peranan yang sangat penting sebagai pengendali sosial dalam masyarakat. Peran secara umum dimaknai sebagai sesuatu yang dilakukan seseorang berdasarkan status atau kedudukannya dilingkungannya. Peran merupakan aspek dinamis dari kedudukan atau status. Bila

seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia akan menjalankan suatu peran (Soekanto, 2017).

Dua kategori tokoh masyarakat, yaitu: tokoh masyarakat formal seperti ketua RT/RW dan tokoh masyarakat informal seperti tokoh agama, tokoh adat, tokoh pemuda. Tokoh masyarakat berperan penting dalam menjaga lingkungan masyarakatnya (Syah, 2009). Peran-peran tokoh masyarakat, antara lain; tokoh masyarakat sebagai teladan, *katalisator*, *fasilitator*, *motivator*, penggerak, dan penyuluh. (Pane, 2017)

Di Indonesia keberadaan tokoh masyarakat mempunyai peranan yang sangat penting sebagai pengendali sosial dalam masyarakat. Karena tokoh masyarakat dipandang sebagai ujung tombak ketika di masyarakat terjadi permasalahan, tokoh masyarakat akan menjadi rujukan penyelesaian permasalahan karena dianggap memiliki kapasitas (<https://warta.jogjakota.go.id>).

Salah satu wilayah di Indonesia yang kental dengan adat dan budaya ialah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Sebagai ibukota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Kota Yogyakarta kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar, dan kota pariwisata. Sebutan kota kebudayaan untuk kota ini berkaitan erat dengan peninggalan-peninggalan budaya bernilai tinggi semasa kerajaan-kerajaan tersebut yang sampai kini masih tetap lestari. Sebutan ini juga berkaitan dengan banyaknya pusat seni, budaya, dan nilai-nilai leluhur (<http://dpad.jogjapro.go.id>).

Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) menjunjung tinggi nilai-nilai leluhur, terutama pada tokoh-tokoh masyarakat yang ada seperti tokoh agama,

tokoh adat, sesepuh, dan aparat pemerintahan. Masyarakat beranggapan bahwa tokoh masyarakat memiliki andil besar dalam menentukan keputusan. Seperti salah satu kalurahan yang berada di Kabupaten Sleman dimana tokoh masyarakat masih disegani yaitu Kalurahan Purwomartani.

Persepsi tokoh masyarakat dan tokoh agama menjadi bahan pertimbangan masyarakat, dimana masyarakat segan dan mendiskusikan bersama tokoh masyarakat, seperti kasus kenakalan remaja yaitu hamil di luar nikah. (Faruq, 2016). Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian tentang Peran Tokoh Masyarakat dalam Mencegah Judi *Online* di Kalangan Generasi Muda. Peneliti memilih Kalurahan Purwomartani Kapanewon Kalasan Kabupaten Sleman sebagai lokasi penelitian. Alasan pemilihna lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian karena peneliti bertempat tinggal dilokasi penelitian dan menurut peneliti banyak generasi muda yang melakukan judi *online* walaupun peneliti tidak mempunyai data yang pasti karena judi *online* dilaksanakan secara sembunyi-sembunyi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah utama penelitian ini adalah, “Bagaimana Peran Tokoh Masyarakat Dalam Mencegah Judi *Online* Di Kalangan Generasi Muda Di Kalurahan Purwomartani Kapanewon Kalasan Kabupaten Sleman” selanjutnya untuk lebih memahami fokus permasalahan penelitian tersebut, maka dijabarkan dalam sub-sub permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peran tokoh masyarakat sebagai *motivator* dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda di Kalurahan Purwomartani, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman?
2. Bagaimana peran tokoh masyarakat sebagai *fasilitator* dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda di Kalurahan Purwomartani, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman?
3. Bagaimana peran tokoh masyarakat sebagai *mobilisator* dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda di Kalurahan Purwomartani, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang peran tokoh masyarakat dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda di Kalurahan Purwomartani, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman. Selain itu, penelitian ini ditujukan untuk menemukan alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan topik penelitian melalui usulan program. Tujuan khusus penelitian adalah untuk mengetahui gambaran tentang:

1. Peran tokoh masyarakat sebagai *motivator* dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda di Kalurahan Purwomartani, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman?
2. Peran tokoh masyarakat sebagai *fasilitator* dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda di Kalurahan Purwomartani, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman?

3. Peran tokoh masyarakat sebagai *mobilisator* dalam mencegah judi *online* di kalangan generasi muda di Kalurahan Purwomartani, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman?

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Berikut merupakan penjelasan dari manfaat tersebut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkaya ilmu pekerjaan sosial, memperkaya konsep, dan memperkaya dan mengembangkan konsep peran tokoh masyarakat dalam penanganan masalah sosial, khususnya pencegahan judi *online* yang meliputi peran tokoh masyarakat sebagai *motivator*, *fasilitator*, dan *mobilisator*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi praktisi dalam upaya pemecahan masalah sosial yang dihadapi generasi muda khususnya tentang pencegahan judi *online* di kalangan generasi muda melalui peran tokoh masyarakat sebagai agen perubahan.

1.5 Sistematika Penelitian

Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, memuat tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

- BAB II : KAJIAN KONSEPTUAL, memuat tentang penelitian terdahulu dan tinjauan konseptual.
- BAB III : METODOLOGI PENELITIAN, memuat tentang desain penelitian, penjelasan istilah, latar penelitian, sumber data dan cara menentukannya, teknik pengumpulan data, pemeriksaan keabsahan data, teknik analisa data, serta jadwal dan langkah-langkah penelitian.
- BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, memuat tentang gambaran lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V : USULAN PROGRAM, memuat dasar pemikiran, nama program, tujuan program, sasaran program, pelaksanaan program, meode dan teknik, langkah-langkah pelaksanaan, rencana anggaran biaya, rencana evaluasi, analisis kelayakan dan indikator keberhasilan.
- BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN, memuat tentang gambaran ringkas hasil penelitian dan saran.