

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan penemuan internet pada saat ini menjadi suatu kebiasaan mahasiswa dalam menjalani hidupnya. Tidak dapat dipungkiri lagi teknologi dan internet sangat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan banyak pekerjaan yang dimilikinya. Perkembangan zaman ini didukung dan dilengkapi dengan hiburan. Salah satu hiburan yang memanfaatkan teknologi ialah *game online*. Banyak jenis *game online* yang tersedia, bahkan banyak juga *games-games* yang mendukung judi *online* di dalamnya.

Dikutip dari berita *online*, Mahkamah konstitusi.id (mkri.id), mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara hukum. Hal tersebut dapat dilihat dari pasal 1 ayat (3) ditegaskan bahwa negara Indonesia adalah negara hukum. Di Indonesia sendiri, perjudian telah dilarang dalam pasal 27 ayat 2 juncto Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi *online*, diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak Rp 1 miliar. Dari data kuesioner yang didapatkan, terdapat 86 dari 103 responden tidak mengetahui ancaman pidana yang terkait dengan praktik judi *online*. Penelitian yang dibuat oleh Boli, V. P (2018), ditemukan bahwa terdapat 22 mahasiswa dari 43 mahasiswa terlibat permainan judi *online*, hal ini disebabkan karena kurangnya media informasi yang ada, pengaruh interaksi lingkungan, pemikiran judi *online* sebagai sarana untuk mendapatkan keuntungan, dan juga rasa penasaran untuk mencoba. Hal ini mengartikan bahwa setengah dari jumlah responden bermain judi *online* karena tidak ada media informasi yang menyatakan bahwa judi itu dilarang. Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi keuangan (PPATK), sebanyak 2,8 juta masyarakat Indonesia bermain judi *online*, dan 2,2 juta diantaranya merupakan mahasiswa, ibu rumah tangga, hingga petani.

judi merupakan sebuah permainan dimana setiap pemainnya bertaruh dan mempertaruhkan apa yang dimilikinya dan hanya akan ada satu pemenang yang memperoleh semua hadiah yang menjadi taruhnya. Sedangkan judi online merupakan perjudian yang dilakukan secara online atau dengan internet.

Dari data yang didapatkan dan dikutip dari berita *online*, tribunsumbar.com, mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* rentan mengalami stress, kecemasan, dan depresi tinggi. Dalam contoh kasus hukum, penelitian yang dilakukan oleh Ricky putra (2018), seorang mahasiswa nekat mencuri motor milik temannya yang kemudian dijual dan digunakan untuk bermain judi *online*. Hal ini sangat disayangkan, mengingat harusnya mahasiswa yang merupakan masa depan negara, justru terjerumus dalam judi *online* yang dimana membuat dirinya sendiri terjerat kedalam masalah hukum, gangguan jiwa, kesehatan mental, dan lain sebagainya.

Dari buku yang berjudul Psikologi Siber yang dibuat oleh Ahmad Saifuddin (2023), mengatakan bahwa terdapat 7 faktor yang menyebabkan seseorang untuk bermain judi *online*. Artikel yang dibuat oleh Gabriel Femedita (2023), menyebutkan bahwa kurangnya edukasi dan media informasi, serta pengawasan dari orangtua menjadi faktor utama maraknya judi *online* di kalangan generasi muda. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Boli, V. P (2018), mengatakan bahwa masalah yang menyebabkan mahasiswa bermain judi *online* adalah karena kurangnya media informasi yang ada. Dari data yang di dapatkan, menjelaskan bahwa kurangnya media informasi yang cukup dan juga menarik menjadi faktor utama yang menyebabkan maraknya judi *online* di kalangan mahasiswa.

Dari sini diketahui bahwa mahasiswa bermain judi *online* karena tidak adanya media informasi yang cukup mengenai dampak judi *online*, sehingga penulis memberikan solusi dengan cara membuat media informasi digital yang bertujuan untuk memberikan informasi serta menyadarkan mahasiswa mengenai dampak yang didapatkan melalui judi *online*. Media informasi menjadi salah satu alat komunikasi informasi yang efektif, hal ini didukung oleh pernyataan Ditjen Perbendaharaan Kemenku RI (KPPN Meulaboh), mengatakan bahwa media sosial menjadi salah satu alat komunikasi dan informasi organisasi yang baik dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan media informasi digital mengenai judi *online* terhadap mahasiswa.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang ditentukan oleh penulis untuk dapat lebih memfokuskan penyelesaian masalah tersebut ialah sebagai berikut:

1) Demografis

1. Usia : 18 - 28 Tahun
2. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
3. Pendidikan : Mahasiswa – Kerja tahap awal
4. Status Ekonomi : SES B – SES A
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Bahasa yang Digunakan : Bahasa Indonesia

2) Geografis

- a) Negara : Indonesia
- b) Daerah : Tangerang / Banten

3) Psikografis

Perancangan media informasi digital mengenai judi *online* ini dirancang khusus untuk menargetkan mahasiswa yang suka bermain gadget dan suka dengan *game online* dengan mempertaruhkan apa yang dimilikinya. Mahasiswa yang suka beraktivitas melalui gadget yang dimiliki, mengikuti perkembangan zaman, suka dengan segala hal yang berbaur praktis dan juga instant, memiliki sikap untuk berani mengambil keputusan yang cepat tanpa adanya pertimbangan serta mahasiswa yang tidak mengetahui dampak dan bahaya dari judi *online*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka dapat dilihat bahwa tujuan penelitian adalah:

Merancang media informasi berbasis *online* mengenai judi online kepada mahasiswa.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat pembuatan tugas akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Penulis

Dengan pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapatkan pengetahuan lebih mengenai judi *online* beserta dampaknya yang sangat merugikan. Selain itu penulis mengetahui cara dalam merancang sebuah media informasi yang strategis dan dapat dengan mudah dimengerti oleh masyarakat.

2. Masyarakat dan Mahasiswa

Dengan pembuatan tugas akhir ini, penulis berharap Masyarakat dan mahasiswa mampu mengetahui dan menganalisis lebih jauh lagi mengenai judi *online*. Selain itu penulis juga berharap bahwa masyarakat dan mahasiswa dapat meningkatkan kesadaran mengenai bahaya dan dampak yang ditimbulkan dari judi *online* tersebut.

3. Universitas Multimedia Nusantara

Dengan pembuatan tugas akhir ini, penulis berharap bahwa karya ini dapat menjadi referensi media informasi mengenai perancangan media informasi yang baik dan benar, selain itu penulis juga berharap bahwa penelitian ini juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan reputasi dari kampus Universitas Multimedia Nusantara.