

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia adalah Negara hukum (*rechtstaat*), hal ini secara tegas dinyatakan dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 1 ayat 3. Dengan demikian, Negara yang bedasar atas hukum (*rechstaat*) pasti bukanlah Negara atas kekuasaan. Oleh karena itu, kedudukan hukum harus ditempatkan diatas segala-galanya. Setiap perbuatan harus sesuai dengan aturan hukum tanpa kecuali.

Masalah kriminalitas dan perilaku menyimpang dalam suatu masyarakat adalah suatu kenyataan sosial dalam kehidupan masyarakat dari dahulu sampai saat ini. Tingkat kriminalitas dan perilaku menyimpang yang ada diperkotaan maupun yang ada di perdesaan semakin meningkat baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Hal ini disebabkan oleh adanya berbagai perubahan yang sangat cepat diberbagai sektor ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, serta penambahan penduduk yang sangat signifikan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya turut pula mempengaruhi cara berpikir, bersikap, dan bertindak. Salah satunya dengan perkembangan teknologi di dunia yaitu contohnya seperti *smartphone*. Penggunaan *smartphone* saat ini membantu kehidupan manusia mulai dari kehidupan sehari-hari, pekerjaan, dan sebagainya (Faot, 2013: 2). Dengan adanya perkembangan *smartphone* ini dapat menyebabkan perubahan sikap, pandangan dan orientasi warga masyarakat yang mempengaruhi kesadaran hukum dan penilaian terhadap suatu tingkah laku. Apakah perbuatan tersebut dianggap lazim atau bahkan sebaliknya merupakan suatu ancaman bagi ketertiban sosial.

Perbuatan yang mengancam ketertiban sosial yang tergolong kejahatan seringkali memanfaatkan atau bersarankan teknologi.

Perkembangan game dari masa ke masa semakin menunjukkan kemajuannya. Mungkin dulu kita belum mengenal video game, yang dimainkan hanya permainan di dunia nyata seperti permainan tradisional. Tetapi seiring berkembangnya teknologi *smartphone* kini permainan bisa dilakukan dirumah sendiri dengan mengunduh beberapa aplikasi game yang disukai (Fitria: 2012). Salah satu contohnya yaitu game ludo king.

Ludo king merupakan permainan papan yang sama seperti bermain ular tangga. Ludo king ini bisa dilakukan bersama teman atau pun dengan keluarga. Permainan Ludo amat populer dari zaman dahulu hingga saat ini, hanya struktur permainannya saja yang sedikit bervariasi dan lebih modern. Ludo semakin berkembang di era teknologi digital. Versi digital dari permainan ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Jenis permainan Ludo berbentuk *board game* kini banyak dijumpai di *smartphone*. Selain itu, ada juga *developer* kreatif yang mengembangkan game ini menjadi lebih bertema dan menarik untuk dimainkan secara digital (Jurnalposmedia: 2017).

Aturan main dalam permainan Ludo ini harus terdiri dari 2-4 orang yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat *pion* dengan menggunakan dadu. Pemenangnya merupakan pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke tujuan. Pemain juga memiliki opsi untuk memainkan game melawan komputer, melawan teman anda, atau bahkan melawan pemain dari seluruh dunia. Saat memulai permainan, empat *pion* Ludo disusun pada

“rumah” yang sesuai dengan warna yang terdapat di sudut papan. Untuk mengeluarkan *pion* Ludo dari rumah tersebut, setiap pemain harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka yang sama, yaitu angka ‘6’. Pemenang ditentukan dengan melihat siapa yang paling pertama meletakkan seluruh *pion* Ludo ke titik akhir (Jurnalposmedia: 2017).

Permainan ludo biasanya dimainkan hanya untuk hiburan bersama teman-teman. Namun sekarang menggunakan *smartphone* (ludo king) permainan ludo yang dimainkan oleh remaja atau dewasa, permainan ludo ini bukan hanya bertujuan sebagai hiburan saja tetapi sudah disalahgunakan menjadi ajang perjudian. Perjudian itu ialah pertarungan dengan sengaja mempertaruhkan suatu nilai yang berharga yang sebenarnya tidak bermafaat justru menimbulkan kesengsaraan dan penderitaan yang sudah ada menjadi lebih berat lagi seperti mengalami kerugian hingga kemiskinan.

Menurut Kartini Kartono (2001:52) dalam bukunya yang berjudul patologi sosial, perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu dalam peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya pertarungan dalam game. permainan ludo king di katakan perjudian karena perbuatan tersebut memenuhi 3 (tiga) unsur, seperti 1) Permainan/perlombaan, 2) Untung-untungan, 3) Ada taruhan, baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Perjudian ludo king ini berbeda dengan jenis perjudian lainnya, karena biasanya perjudian dilakukan secara sembunyi-sembunyi dari kalangan

masyarakat sekitarnya atau perjudian ludo ini dimanipulasi seperti hanya permainan ludo biasa atau tanda judi.

Adapun sistem perjudian ludo ini biasanya dengan cara apabila pemain menendang atau menyingkirkan pion lawan maka pemain yang pionnya tertendang atau kembali keawal, ia harus membayar sesuai dengan kesepakatan. Kemudian 4 pion yang paling cepat finish maka dia pemenangnya dan mendapatkan uang sesuai dengan kesepakatan para pemain dan biasanya untuk perjudian ludo ini pemain pandai dalam menyembunyikan tanda-tanda perjudian, misalnya dengan memberi uang taruhan setelah permainan selesai, sehingga kasus perjudian ludo ini sulit untuk di periksa oleh pihak kepolisian. Oleh karena itu dalam pemberantasan perjudian ludo dibutuhkan kerjasama dengan semua anggota masyarakat untuk mengawasi dan melaporkan jika ada orang-orang yang melakukan perjudian.

Perjudian jenis ludo king ini banyak terjadi dikalangan masyarakat karena perjudian ludo ini: (1) Mudah atau praktis untuk dibawa kemana-kemana sehingga tidak terlihat jelas barang bukti jika melakukan perjudian: (2) Handphone (HP) sebagai media main game ludo king bukan/tidak bagian dari perjudian umum yang dipakai yang menyebabkan untuk kecurigaan melakukan perjudian sedikit: (3) Judi dengan menggunakan *smartphone* berpotensi dilakukan oleh semua golongan termasuk anak-anak, remaja dan orang tua karena bersifat digital yang pada zaman sekarang HP sudah banyak dimiliki oleh segala golongan. Praktek peerjudian dengan pola berbasis android seperti ludo king yang berkembang saat ini berdasarkan pengamatan awal peneliti, berpotensi untuk memperluas

perilaku menyimpangan perjudian di semua golongan usia, mulai dari orang dewasa, anak-anak, bahkan kaum perempuan; yang mana perilaku penyimpangan perjudian oleh anak-anak bahkan perempuan tidak biasa kita jumpai dalam praktek perjudian yang berkembang selama ini.

Menurut Undang-Undang Hukum Pidana pasal 303 ayat 3, perjudian itu dinyatakan sebagai berikut: Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar, karena pemain lebih pandai atau lebih cakap. Main judi mengandung juga segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya. Sedangkan menurut R.M. Suharto perjudian adalah tiap-tiap permainan yang pengharapan untuk menang bergantung pada hal kebetulan, nasib, peruntungan yang tidak dapat direncanakan serta diperhitungkan. (Suharto, 1993:52).

Kasus perjudian ludo yang pernah diamankan oleh anggota kepolisian yaitu yang terjadi di Tambusai Utara, Rokan Hulu (Rohul) pada tanggal 21 oktober tahun 2017. Menurut laporan wartawan tribun pekanbaru Donny Saputra, warung motel di Simpang Mansyur Desa Tambusai Utara yang terindikasi sebagai lokasi permainan judi baru jenis ludo king, digerebek oleh anggota Polsek Tambusai Utara, Rokan Hulu (Rohul). Dimana, pada penggerebekan dilakukan Sabtu malam (21/10/2017) sekitar pukul 22.45 WIB, anggota Polsek Tambusai Utara menciduk 4 laki-laki yang diduga sedang asik bermain judi jenis ludo king. Ipda Suheri mengaku, pada penggerebekan tersebut polisi sita barang bukti, terdiri

1 smartphone xiami redmi 3 pro warna hitam silver, serta uang tunai Rp 255 ribu. Empat laki-laki dan barang bukti tersebut, langsung digelandang ke Mapolsek Tambusai Utara untuk proses penyidikan lebih lanjut. (TribunRohul : 2017)

Dampak dari perjudian ludo melalui aplikasi HP ini sangatlah merugikan sekali bagi diri sendiri dalam hidup bermasyarakat karena Perbuatan judi merupakan perilaku yang melanggar terhadap kaidah-kaidah, nilai-nilai, dan norma-norma yang ada dalam masyarakat, sehingga akan mendapatkan Sanksi masyarakat misalnya dikucilkan oleh masyarakat, dipergunjingkan, tidak dihargai dan lain sebagainya. Individu yang melakukan tindakan berjudi terdorong motif untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya (*utility maximitation*) bagi kesejahteraan. Ekspektasi itu kemudian membuat dia melakukan spekulasi dengan cara-cara yang destruktif yang menghalalkan segala cara. Pada dasarnya kejahatan itu mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terganggu dan begitu pula perjudian ini, selain itu pengaruh bagi anak-anak sangat besar, mereka akan ikut-ikutan melakukan tindak pidana perjudian yang mereka lihat terjadi dilingkungannya yang menyebabkan rusaknya moral generasi bangsa dan akan menimbulkan kerugian materil bagi mereka yang melakukan.

Terjadi pertentangan dalam masyarakat dalam hal terjadinya tindak pidana perjudian ini. Menurut hukum, bagi mereka yang tidak ikut berjudi tapi mengetahui adanya perjudian disekitarnya seharusnya mereka ikut serta dalam pemberantasan perjudian dilingkungannya yaitu dengan melaporkan kepada pihak berwajib agar para penjudi ini bisa ditangkap dan tindak pidana perjudian dapat

dihilangkan agar tercipta masyarakat yang sehat dan peduli akan hukum dan bagi mereka yang melakukan perjudian haruslah sadar akan dampak negative perjudian dan berusaha tidak melakukan kegiatan perjudian tetapi bersama-sama dan bekerja sama untuk memberantas dan menghapus perjudian disekitarnya.

Menurut perspektif hukum sendiri, tindak pidana perjudian ini sendiri sangat tidak sesuai dengan hukum yang berlaku di negara kita, yaitu diatur dalam KUHP Pasal 303 KUHP jo. Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian: (Hamzah, 2011: 122).

- (1) Dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, barang siapa dengan tidak berhak:
 - a. Dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi sebagai mata pencahariannya, atau dengan sengaja turut campur dalam perusahaan main judi,.
 - b. Dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi kepada umum atau dengan sengaja turut campur dalam perusahaan perjudian itu, biarpun diadakan atau tidak diadakan suatu syarat atau cara dalam hal memakai kesempatan itu.
 - c. Turut main judi sebagai mata pencaharian.
- (2) Jika yang bersalah melakukan kejahatan itu dalam pekerjaannya, maka dapat dicabut haknya melakukan pekerjaan itu.
- (3) Main judi berarti tiap-tiap permainan, yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau

kemungkinan itu bertambah besar karena pemain lebih pandai dan atau lebih cakap. Main judi mengandung juga segala pertaruhan tentang keputusan perombakan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, dan juga segala pertaruhan lain.

Walaupun judi dilarang dan diancam dengan hukuman, masih saja banyak yang melakukannya. Hal itu antara lain karena manusia mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi, sedangkan di sisi lain tidak setiap orang dapat memenuhi hal itu karena berbagai sebab misalnya karena tidak mempunyai pekerjaan atau mempunyai penghasilan lain untuk memenuhi kebutuhan mereka. Atau dapat juga mempunyai pekerjaan tetapi tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pokok mereka. Pilihan mereka untuk menambah kekurangan kebutuhan tersebut adalah antara lain pilihannya melakukan judi dan perjudian, judi menjadi alternatif yang terpaksa dilakukan meskipun mereka tahu risikonya, untuk mencukupi kebutuhannya dan keluarganya.

Berdasarkan pertimbangan dan fenomena maraknya permainan ludo king dijadikan ajang perjudian, maka penulis merasa tertarik untuk mengangkat judul skripsi tentang “**Analisis Kriminologi Terhadap Tindak Penyimpangan Perjudian *GameLudo King* Melalui Aplikasi *Game* Pada *Smartphone* (Studi Kasus wilayah Polsek Tambusai Utara)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis ingin mengkaji tentang:

1. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi perjudian game ludo king di wilayah PolsekTambusai Utara?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi masyarakat melakukan penyimpangan perjudian ludo king di wilayah polsek Tambusai Utara.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan Akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan ilmu hukum.
- b. Kegunaan Praktisi, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu aparat kepolisian dalam upaya menegakkan hukum dalam pemberantasan tindak pidana perjudian. Sekaligus diharapkan juga dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.