

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perjudian, sama halnya dengan pelacuran, telah ada di muka bumi sama dengan peradaban manusia. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan kurawa. Di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani kuno. Keanekaragaman permainan judi dan tekniknya yang sangat mudah membuat perjudian dengan cepat menyebar ke seluruh penjuru dunia.

Sama seperti bangsa-bangsa lain di dunia, perilaku berjudi juga merebak dalam masyarakat Indonesia. Namun karena hukum yang berlaku di Indonesia tidak mengizinkan adanya perjudian, maka kegiatan tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Perjudian dalam masyarakat Indonesia dapat dijumpai di berbagai lapisan masyarakat. Bentuk-bentuk perjudian pun beraneka ragam, dari yang tradisional seperti dadu, sabung ayam, permainan ketangkasan, tebak lagu sampai pada penggunaan teknologi canggih seperti perjudian melalui telepon genggam atau internet. Bahkan kegiatan-kegiatan olah raga seperti Piala Dunia 2002 (World Cup 2002) yang telah berlangsung tidak ketinggalan dijadikan sebagai lahan untuk melakukan perjudian. Perjudian *online* di internet pun sudah sangat banyak dikunjungi para penjudi, meskipun tidak diperoleh data apakah pengguna internet Indonesia sering ngebrowse ke situs-situ tersebut. *Webstakes.com* dan *Aceshigh.com*

merupakan dua nama situs judi *online* yang telah dikunjungi oleh jutaan pengunjung, sebagai mana telah dilansir oleh majalah info komputer (dalam glorianet.org, 2002). Dari sekian banyak jumlah pengunjung yang masuk bukan tidak mungkin bahwa pengunjungnya adalah orang Indonesia.

Niat pemerintah propinsi DKI Jakarta untuk melokalisasikan perjudian ke sebuah tempat di kepulauan seribu beberapa waktu yang lalu, mendapatkan berbagai tanggapan baik pro maupun kontra. Sebagian menyambut baik usulan tersebut dengan alasan agar dapat memonitor kegiatan perjudian seperti yang juga dilakukan oleh negara tetangga seperti Malaysia atau ingin mengulang kembali apa yang pernah dilakukan oleh gubernur DKI tahun 1967 dengan melokalisasi perjudian liar ke tempat-tempat tertentu. Sebagian lagi menentang dengan keras usulan tersebut karena dengan lokalisasi tersebut pemerintah dianggap mendukung perilaku berjudi padahal hal tersebut jelas-jelas dilarang oleh undang-undang. Terlepas dari berbagai pendapat yang pro maupun kontra terhadap perjudian, perilaku berjudi menjadi bahan menarik untuk dikaji lebih lanjut mengingat perilaku tersebut sebenarnya amat sulit diberantas. Keberanian mengambil risiko dan ketangguhan menghadapi ketidakpastian dalam dunia perjudian dan bisnis merupakan dua elemen yang nuansanya sama, kendati dalam konteks yang amat berbeda. Oleh sebab itu, dalam komunitas masyarakat tertentu perjudian tidak dianggap sebagai perilaku menyimpang yang dapat menimbulkan masalah moral dan komunitas. Berbeda dengan pendapat tersebut, DSM-IV yang dikeluarkan oleh American Psychiatric Association (APA, dalam Papu, 2002 ) justru mengatakan bahwa perilaku berjudi dapat dianggap sebagai gangguan kejiwaan yang termasuk dalam Impulse Control