

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

manusia telah berbaur dengan orang lain dalam sebuah wadah yang dikenal sebagai masyarakat sejak kelahirannya ke dunia. Sebagai bagian dari masyarakat, ada peraturan yang dikenal sebagai norma, yang meliputi norma kesopanan, norma kesusilaan, dan norma hukum. Kita tidak boleh melanggar norma-norma tersebut ketika mencari rezeki. Namun, ada saja oknum yang mencari rezeki dengan cara yang tidak sesuai dengan hukum dan apa yang telah digariskan oleh Allah SWT, seperti berjudi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), judi adalah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhannya (seperti bermain dadu atau kartu).

Namun, permainan judi telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Dahulu, permainan judi hanya dapat dimainkan dengan minimal dua orang yang harus memenuhi kriteria tertentu. Anda sekarang dapat berjudi tanpa harus bertemu dengan pemain lain. Judi online tidak hanya memfasilitasi pertemuan antar pemain, Namun, tingkat kebebasan dalam permainan judi online menambah daya pikatnya. Judi online dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan jaringan internet, dan ada berbagai penyedia layanan (situs web) yang tersedia dengan mudah untuk bermain judi.

Telepon genggam (gadget) berbasis Android merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengakses meja judi online. Selain kemampuan untuk menjelajahi situs judi hanya dengan koneksi internet, gawai memiliki kemampuan lain yang memungkinkan untuk dibawa kemana-mana, memungkinkan Anda untuk masuk ke meja judi kapan saja dan dari lokasi mana saja. Ancaman hukuman penjara maksimal enam tahun dan denda Rp.1.000.000.000,- sesuai dengan Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016. "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud

dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)," demikian bunyi pasal tersebut.

Perjudian adalah gangguan sosial yang termasuk dalam definisi kejahatan. Meningkatnya perjudian akan merusak tatanan sosial masyarakat, karena perjudian dilarang dalam Islam, dan tindakan perjudian dan taruhan dianggap sebagai dosa atau tindakan kriminal. Godaan setan untuk menolak perintah Allah adalah perjudian. Karena itu adalah kejahatan yang keji dan menghancurkan. Menurut Kartono (2015), perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang secara historis sulit diberantas dari generasi ke generasi. Karena efek yang ditimbulkan dikembalikan kepada penggunanya, kehadiran permainan judi online sebagai perkembangan teknis yang berbahaya di ranah elektronik harus ditangani dari berbagai sudut pandang. Ketika mereka menemukan bahwa kerugian yang mereka derita sangat besar bagi mereka, maka pengaruhnya terhadap penggunaan judi online akan terlihat jelas. Beberapa contoh anak-anak yang menggunakan judi online termasuk membuang-buang uang saku dan terpaksa kelaparan di sekolah; juga, ada siswa yang harus menjual komputer mereka karena kalah bermain judi. Ada beberapa kerugian dalam berpartisipasi dalam perjudian online. Di negara-negara kaya, hampir semuanya telah menjadi tragedi.

Di era modern ini, sangat penting untuk mensosialisasikan tentang internet sehat atau internet yang baik, karena internet tidak dapat memilih informasi yang merugikan, oleh karena itu individu yang menggunakan internet dan media sosial harus lebih cerdas dan bijak dalam penggunaan internet. Internet dapat memberikan pengaruh positif dan dampak negatif. Seperti halnya situs-situs

pornografi dan Perjudian online yang masih tersebar luas di internet dan mudah diakses oleh banyak orang harus disosialisasikan melalui media sosial atau secara langsung, agar seseorang lebih memahami bagaimana menggunakan internet dengan baik dan benar. Akan sulit untuk menghentikan seseorang masuk atau terjerumus ke dalam hal-hal yang buruk di internet, satu-satunya solusi adalah dengan memblokir situs-situs yang berbahaya tersebut agar tidak dapat diakses lagi. Jika hal ini terjadi pada orang dewasa, mungkin orang dewasa akan lebih cepat sadar dan lebih bijak untuk tidak terus membuka situs-situs berbahaya tersebut. Jika hal ini terjadi pada remaja atau anak-anak, mungkin mereka akan mencoba segala cara untuk mendapatkan akses

mereka penasaran dan kecanduan untuk mencoba terus. disini penulis ingin menggambarkan bagaimana jika seorang remaja sudah kecanduan sesuatu yang negatif dengan membuat film pendek, dengan cerita film pendek yang di perankan oleh seorang remaja yang masih mencari jati dirinya dan masih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar dan selalu menyelesaikan masalah dengan masalah yang baru dan tidak pernah berani jujur apabila sudah berbuat kesalahan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis akan membagi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi dampak negatif judi online?
2. Medium karya apa yang di pakai?

## **C. Batasan Masalah**

Dalam karya ini, penulis akan membatasi masalah sebagai berikut agar tidak terjadi penyimpangan atau perluasan pokok bahasan agar lebih terfokus dan membantu pembahasan sehingga tujuan dari karya ini terwujud, penulis akan membatasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana lingkungan sekitar dapat mempengaruhi untuk bermain judi online.
2. Bagaimana memvisualisasikan dampak negatif judi online melalui media film pendek.

## **D. Tujuan Berkarya**

Setiap orang memiliki tujuan dan aspirasi dalam hidupnya. Namun, beberapa orang menggunakan uang sebagai alat untuk membantu mereka mencapai impian tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan dasar dan melanjutkan hidup, manusia bekerja keras untuk mendapatkan uang. Namun, biasanya manusia memiliki keinginan yang melampaui kebutuhan dasar, seperti harta benda yang dipamerkan di lingkungan sekitar sebagai simbol status. Banyak orang termotivasi oleh fenomena ini untuk mencoba memuaskan ego mereka dan menemukan cara untuk menonjol dan diperhatikan oleh lingkungan mereka. Namun, tidak semua orang bercita-cita untuk melangkah lebih jauh. Janji untuk meraih kesuksesan dengan cepat, terutama melalui perjudian online atau meminjam uang, menggoda

sebagian orang. Ironisnya, pencapaian cepat seperti itu sering kali diikuti dengan hasil yang negatif.

Melalui sebuah film pendek, penulis berusaha untuk memvisualisasikan bagaimana seseorang bisa terperosok dalam perangkap perjudian online. Lingkungan dan dorongan untuk mendapatkan kepuasan instan mendorong individu tersebut untuk mencoba perjudian online. Namun, ketidaktahuan akan konsekuensi negatif yang mungkin timbul dari tindakan tersebut dapat membawa dampak buruk dalam hidupnya. Film ini menggambarkan secara dramatis bagaimana individu tersebut terlibat dalam perjudian online dan bagaimana dampak negatifnya secara bertahap merusak kehidupannya. Terjebak dalam siklus perjudian, ia merasakan euforia dan kesenangan sesaat ketika menang, namun merasakan penderitaan yang mendalam ketika mengalami kerugian. Ketenangan batin dan kesejahteraan secara perlahan tergerus oleh ketergantungan ini. Dengan kisah ini, penulis berharap untuk memberikan gambaran yang kuat tentang bahaya dan konsekuensi negatif dari ketergantungan pada perjudian online. Dengan menggambarkan perjalanan individu dari hasrat instan hingga akibat buruk yang berkelanjutan, film pendek ini bertujuan untuk memberikan pelajaran berharga kepada penonton mengenai pentingnya kesadaran akan dampak tindakan impulsif dan keputusan yang ceroboh dalam kehidupan nyata.

## **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembaca dalam melihat proses penulisan tugas akhir ini, maka penulis membuat sistematika penulisan ini dalam 4 bab yang terdiri dari :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, gagasan berkarya, sistematika penulisan dan alur berpikir.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas mengenai teori umum, teori khusus dan referensi karya seniman.

### **BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA**

Membahas mengenai konsep karya, proses penciptaan karya dimulai dari awal pembuatan karya sampai dengan hasil akhir karya.

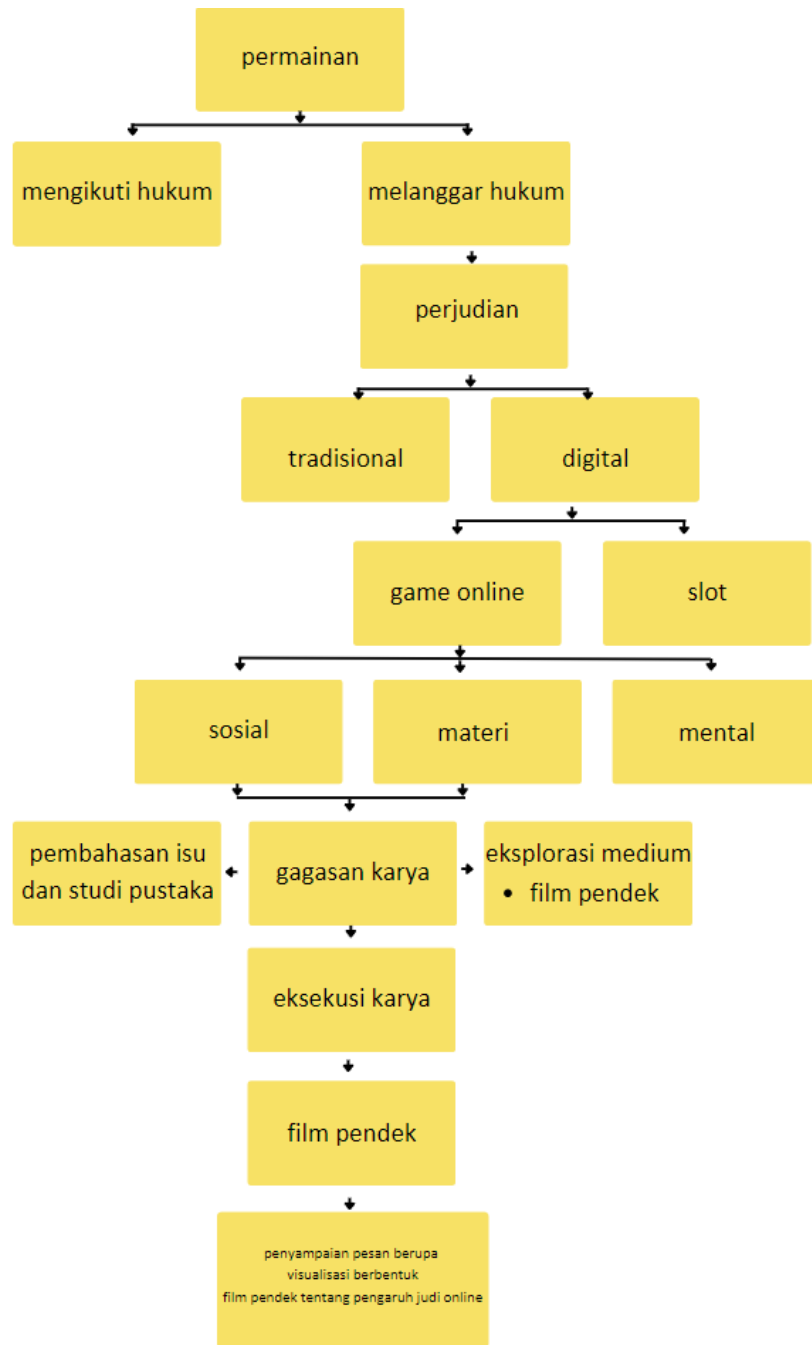
### **BAB IV KESIMPULAN**

Membahas mengenai kesimpulan dari hasil penulisan dan proses pengkaryaan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi keterangan referensi pengkaryaan dari sumber terkait seperti jurnal, artikel, buku, internet, *website* dll.

## F. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka berpikir