

VISUALISASI DAMPAK NEGATIF BERMAIN JUDI ONLINE DALAM BIDANG SOSIAL DAN MATERI BERUPA FILM PENDEK

VISUALIZATION OF THE NEGATIVE IMPACTS OF ONLINE GAMBLING ON SOCIAL AND MATERIAL ASPECTS THROUGH A SHORT FILM

Muhammad Yafi Adrian¹, Donny Trihanondo², Adrian Permana Zen³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

myadrian@student.telkomuniversity.ac.id, @donnytrihanodo@telkomuniversity.ac.id,
@adrianpermatazen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Permainan judi online melibatkan pertarungan uang maupun barang berharga dengan harapan meraih hadiah besar, yang sangat bergantung pada faktor keberuntungan. Namun, jika keberuntungan tak berpihak, risiko kehilangan semua taruhan menjadi sangat tinggi, bahkan bisa mengakibatkan kebangkrutan. Mudahnya akses ke judi online melalui perangkat elektronik seperti ponsel dan komputer yang terhubung ke internet semakin meningkatkan popularitasnya. Sebuah karya film pendek berjudul "Harapan dan Realita" merupakan bagian dari proyek akhir yang mengisahkan kisah seseorang yang terperangkap dalam perjudian online, mengakibatkan ketergantungan dan munculnya berbagai masalah dalam hidupnya. Film ini memberikan wawasan mengenai risiko yang dihadapi oleh kalangan remaja yang terlibat dalam judi online. Dalam film ini, penekanan diberikan pada aspek sinematografi guna menyajikan pengalaman visual yang mendalam. Tujuan dari karya ini adalah untuk menggambarkan perasaan dan pengalaman individu sebelum, selama, dan setelah terlibat dalam judi online melalui media film pendek. Melalui elemen sinematografi, film ini menyampaikan bagaimana perubahan emosi dapat tercermin dalam lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci : Judi Online, Film Pendek, Sinematografi

Abstract: Online gambling involves wagering money or valuable items with the hope of winning substantial prizes, heavily reliant on luck. However, if luck is not on one's side, the risk of losing all bets becomes significantly high, even potentially leading to bankruptcy. The ease of accessing online gambling through electronic devices like phones and computers connected to the internet further boosts its popularity. A short film titled "Hope and Reality" is part of a final project, narrating the story of an individual trapped in online gambling, resulting in addiction and the emergence of various problems in their life. This film provides insights into the risks faced by young people involved in online gambling. In this film, emphasis is placed on the aspect of cinematography to deliver a profound visual experience. The purpose of this work is to portray the feelings and experiences of individuals before, during, and after engaging in online gambling through the medium of a short film. Through elements of cinematography, the film conveys how changes in emotions can be reflected in the surrounding environment.

Keywords : Online Gambling, Short Film, Cinematography

PENDAHULUAN

Adli (2015) mendefinisikan judi online sebagai taruhan melalui internet, memerlukan persetujuan penjudi terhadap aturan permainan dan risiko yang terkait. Hasil tim yang sukses memberikan penjudi seluruh jumlah taruhan. Isjoni (2002) juga menggambarkan judi online sebagai melibatkan penggunaan internet dalam permainan. Bagi para mahasiswa, judi online telah menjadi hal yang umum, menyatu dengan kehidupan mereka, menawarkan aksesibilitas tinggi. Beberapa mahasiswa bahkan melihatnya sebagai hiburan sekaligus peluang untuk meraih hasil yang menguntungkan. Sebaliknya, Wahib dan Labib (2005) menggambarkan perjudian sebagai aktivitas sosial di mana sejumlah uang (atau aset berharga) dipertaruhkan, dan pemenang memperoleh keuntungan dari para pecundang.

Risiko yang tidak dapat diprediksi hanya muncul akibat peristiwa di masa depan yang terjadi secara kebetulan. Lebih baik untuk menghindari daripada harus mengambil hal berisiko pada hasil seperti itu. Upaya mencegah kerugian dapat dilakukan dengan tidak terlibat dalam praktik perjudian sama sekali. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "judi" didefinisikan sebagai "permainan yang melibatkan taruhan uang" (Poerwadhar Minta, 2003). Perjudian merupakan tindakan mengambil risiko finansial atau aset dalam permainan peluang, dengan tujuan memperoleh lebih dari yang ditaruhkan. Meskipun perjudian online memiliki kesamaan dengan perjudian konvensional dalam hal menang-kalah dan nilai yang dipertaruhkan, perjudian online dapat diakses melalui internet. Aktivitas perjudian online tergantung pada koneksi internet dan platform yang diberikan oleh penyedia layanan. Banyak layanan permainan daring tersebar di seluruh dunia maya.

Situs permainan seperti IBCbet.com, SBObet.com, Bola88.com, dan Liga365.com menawarkan beragam jenis permainan.

Sejak lahir, manusia hidup dalam lingkungan masyarakat, di mana terdapat standar perilaku seperti norma kesopanan, kesusilaan, dan hukum. Penting bagi kita untuk menghormati norma-norma ini ketika kita mencari nafkah. Meskipun demikian, terdapat individu yang memilih metode yang ilegal dan bertentangan dengan prinsip-prinsip keagamaan, seperti berjudi. Menurut KBBI, judi merujuk pada aktivitas permainan yang melibatkan penggunaan uang atau barang berharga sebagai taruhan, seperti dalam permainan dadu atau kartu.

Tetapi, perkembangan teknologi telah memengaruhi dunia perjudian. Pada masa lampau, permainan judi mengharuskan setidaknya dua orang yang memenuhi

persyaratan tertentu. Kini, Anda dapat terlibat dalam judi tanpa harus berinteraksi langsung dengan pemain lain. Perjudian daring tidak hanya memungkinkan interaksi antar pemain, tetapi juga menawarkan fleksibilitas yang menarik. Permainan ini bisa diakses di mana dan kapan saja melalui internet, dengan berbagai penyedia layanan (situs web) yang mudah dijangkau.

Telepon genggam berbasis Android merupakan perangkat yang digunakan untuk mengakses perjudian online. Selain kemampuan browsing situs judi melalui internet, gadget ini portabel dan memungkinkan individu untuk terlibat dalam permainan judi dari berbagai tempat dan kapan saja. Menurut Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016, pelanggaran tersebut dapat mengakibatkan hukuman penjara maksimal enam tahun dan denda hingga Rp1.000.000.000,-. Pasal ini menyatakan bahwa, "Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan dan/atau membuat informasi elektronik yang berisi perjudian seperti yang dijelaskan dalam Pasal 27 ayat (2) dapat dihukum dengan penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda hingga Rp1.000.000.000,00."

Perjudian, yang termasuk dalam kategori kejahatan dan gangguan sosial, memiliki efek negatif yang merusak struktur sosial. Larangan atas perjudian dalam Islam disebabkan pandangan bahwa itu merupakan dosa dan tindakan kriminal. Menurut Kartono (2015), perjudian sulit diatasi karena telah menjadi penyakit sosial yang terus berlanjut. Perkembangan teknologi membawa perjudian online, yang harus dievaluasi dari berbagai sudut pandang karena sifatnya yang berbahaya. Dampak buruknya pada pengguna menjadi lebih nyata saat kerugian besar terjadi. Sebagai contoh, anak-anak yang membuang uang saku dan menderita kelaparan di sekolah, serta ada yang terpaksa menjual komputer mereka setelah mengalami kekalahan dalam judi. Terdapat banyak kerugian dalam perjudian online, dan ini telah menjadi tragedi di banyak negara kaya. Pada zaman modern ini, sangat penting untuk memperluas kesadaran tentang praktik penggunaan internet yang sehat, sebab internet tidak memfilter informasi yang berpotensi merugikan. Oleh karena itu, mereka yang memanfaatkan internet dan media sosial seharusnya memiliki sikap yang cerdas serta bijak. Dampak internet bisa bersifat positif dan negatif, termasuk dalam hal konten seperti situs-situs pornografi dan perjudian online yang dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan. Upaya sosialisasi terkait hal ini patut dilakukan melalui media sosial atau interaksi langsung untuk memastikan pemahaman yang tepat dalam penggunaan. Menghalangi akses individu terhadap konten berbahaya di internet merupakan tugas yang rumit, dan langkah tunggal yang dapat diambil adalah dengan memblokir situs-situs tersebut. Orang dewasa mungkin lebih cepat

menyadari risiko serta mampu menghindari situs-situs berbahaya, namun pada remaja atau anak-anak, mungkin akan diperlukan usaha yang lebih gigih untuk mengontrol akses mereka.

Mereka merasa penasaran dan terjebak dalam kecanduan, ingin terus mencobanya. Penulis bermaksud menggambarkan bagaimana seorang remaja terperosok ke dalam lingkaran kecanduan yang merugikan melalui sebuah film pendek. Dalam cerita film ini, seorang remaja terlibat yang sedang berusaha mencari identitasnya, rentan terpengaruh oleh lingkungan, dan selalu menangani masalah dengan menimbulkan masalah baru, tanpa mau mengakui kesalahan dengan jujur.

Menurut Syamsudin Adi Dzahabi, judi merujuk pada "permainan atau undian dengan mempertaruhkan uang atau barang berharga, dengan pemenang dan yang kalah." Al-Qur'an dalam Surat Al-Ma'idah ayat 90 melarang perjudian dan aktivitas seperti minum khamar, berjudi, dan mengundi nasib dengan panah-panah. Tindakan ini dianggap sebagai perbuatan yang buruk dan sebaiknya dihindari.

METODE PENELITIAN

Setiap individu memiliki tujuan dan aspirasi dalam hidupnya. Beberapa orang menggunakan uang sebagai alat untuk mencapai impian tersebut. Usaha keras dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dasar dan meraih cita-cita. Namun, sering kali hasrat manusia melebihi kebutuhan dasar, seperti kepemilikan harta sebagai simbol status di lingkungan sekitar. Banyak yang terdorong oleh fenomena ini untuk memuaskan ego dan mencolokkan diri di lingkungan mereka. Meski demikian, tidak semua orang memiliki ambisi yang serupa. Harapan sukses instan, terutama melalui perjudian online atau peminjaman uang, menggoda beberapa individu. Akan tetapi, hasilnya seringkali tidak sesuai dengan ekspektasi.

Melalui film pendek ini, penulis menciptakan gambaran bagaimana seseorang bisa jatuh ke dalam perangkap perjudian online karena pengaruh lingkungan dan dorongan kepuasan instan. Namun, kurangnya kesadaran akan konsekuensi negatif dari tindakan tersebut dapat merugikan hidup individu tersebut. Film ini dengan dramatis mengilustrasikan bagaimana seseorang terlibat dalam perjudian online dan dampak negatifnya. Terperangkap dalam siklus perjudian, ia merasakan kegembiraan saat menang, tetapi juga merasakan penderitaan saat mengalami kerugian. Ketenteraman batin dan kesejahteraan perlahan-lahan terkikis oleh ketergantungan ini. Penulis ingin memperingatkan tentang risiko ketergantungan perjudian online melalui gambaran ini.

Dengan menggambarkan perjalanan dari keinginan instan hingga akibat buruk yang terus berlanjut, film ini bertujuan memberikan pelajaran tentang dampak dari tindakan impulsif dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Karya

Penulis berencana membuat sebuah film pendek dengan genre drama fiksi. Dalam film ini, berbagai isu seperti perjudian online, ketergantungan, dinamika keluarga, dan aspek keagamaan akan diangkat secara terhubung. Penulis percaya bahwa karya ini akan menyajikan sudut pandang yang beragam terhadap genre film tersebut. Isu-isu yang akan dibahas melibatkan fenomena perjudian online yang menjangkau berbagai lapisan masyarakat, dari pekerja kantoran hingga pedagang kaki lima, dan tanpa memandang usia. Pemilihan judul ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan akan fenomena tersebut serta keinginan untuk mengajukan pertanyaan tentang nilai-nilai dan pilihan dalam hidup. Kemudian, manusia cenderung terpicu oleh peluang mudah untuk memperoleh uang tanpa usaha keras, dan seringkali mereka mengandalkan faktor keberuntungan. Selain itu, keinginan untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitar juga menjadi pendorong kuat dalam kehidupan manusia. Akan tetapi, pandangan ini kadang-kadang mengakibatkan manusia mengabaikan nilai-nilai moral dan spiritual serta melupakan potensi yang dimilikinya. Penulis akan menggambarkan hal ini melalui konsep keagamaan yang mengupas aspek-aspek tersebut. Petikan ayat dari Al-Qur'an, seperti surat Al-Ma'idah ayat 90 yang membahas tentang perjudian, akan diintegrasikan ke dalam film untuk menyampaikan pesan mendalam.

Sinopsis dari film ini menceritakan tentang kehidupan 2 orang pemuda yaitu kakak dan adiknya yang merantau sang kakak sibuk untuk mencari kerja untuk biaya hidup dirinya dan untuk mengkuliahkan adiknya, namun suatu saat sang adik ingin membalas kebaikan sang kakak dengan cara memberikan sesuatu di hari ulang tahunnya namun adik menempuh jalur instan yaitu memainkan judi online. Di awalnya sang adik mendapatkan keuntungan dan membelikan makanan yang enak untuk sang kakak tetapi sang adik malah keterusan memainkan judi online tersebut sehingga dia terjebak di lubang hitam perjudian, sang adik mendapatkan banyak masalah dari di kerjar rentenir, terlilit hutang sampai harus menipu sang kakak dan mencuri uang tabungan sang kakak. Adik pun diusir oleh kakaknya dan tidak punya tujuan arah untuk hidup, lalu adik pun meminta pertolongan terakhir kepada Tuhan yang Maha Esa untuk diberikan kesempatan kedua

untuk merubah jalan hidupnya sampai akhirnya seorang ustadz mendatangnya dan memberikan sebuah ayat al-quran yaitu al-ma'idah ayat 90 seketika dia terbangun dari mimpi seakan akan di kembali ke masa lalu sebelum dia melakukan judi online, dan mensyukuri bahwa tuhan memberikan kesempatan kepada dirinya.

Cerita film ini mengikuti perjalanan dua pemuda, seorang kakak dan adik. Kakaknya merantau untuk mencari nafkah dan biaya kuliah adiknya. Sang adik berusaha membalas budi kakaknya dengan hadiah ulang tahun, namun ia memilih jalur instan melalui judi online. Awalnya, adik mendapat keberuntungan dan menghadahi kakaknya dengan hidangan lezat. Tetapi, keterusan berjudi online membuatnya terjerumus dalam perangkat perjudian. Rentenir mulai mengejarnya, hutang menumpuk, dan adik harus menggunakan manipulasi dan pencurian untuk menghadapi masalah ini. Akibatnya, kakak mengusir adiknya, dan sang adik merasa kehilangan arah dalam hidupnya. Dalam keadaan putus asa, sang adik memohon kepada Tuhan untuk kesempatan kedua guna merubah hidupnya. Seorang ustadz menghadirkan ayat Al-Qur'an, Al-Ma'idah ayat 90, yang membuka matanya akan bahaya judi. Melalui pengalaman mimpi, sang adik menyadari kesalahannya dan bersyukur atas kesempatan yang diberikan Tuhan.

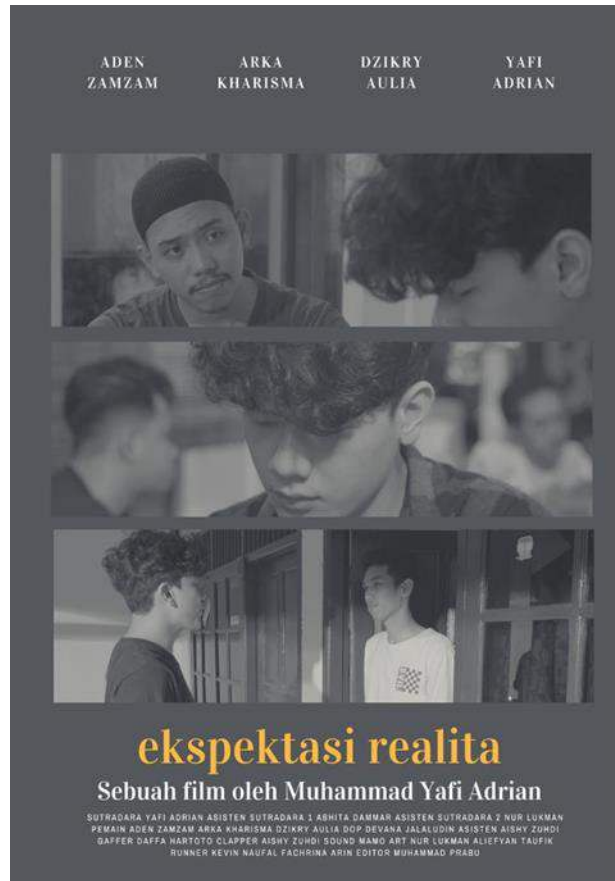
Dari segi panjangnya, film pendek berbeda dengan film panjang. Disebut sebagai film pendek karena waktu tayangnya yang singkat, yaitu 15 menit atau 30menit. Tidak hanya itu, tidak seperti film panjang yang dibuat oleh para profesional, prosedur pembuatan film sangat singkat (Wahan Computer, 2008). Mekanisme produksi untuk film pendek dan film panjang sebetulnya sebanding. Mekanisme produksi film diartikan sebagai prosedur yang sering digunakan dalam proses pembuatan film pada umumnya (Mabruri, 2010). Jadi, masih ada hal-hal yang harus dipikirkan saat memproduksi film panjang dan pendek. Dalam setiap film, ada plot yang berfungsi sebagai fondasi untuk alur cerita.

Menurut Jacob (1979), plot berfungsi sebagai dasar untuk mendorong perkembangan cerita. Walaupun ada hubungan erat antara keduanya, narasi tidak dapat dianggap sebagai alur cerita; alur cerita muncul sebagai materialisasi konkret dari plot. Teori Joseph V. Mascelli A.S.C. mengupas elemen-elemen krusial yang membentuk estetika sinematik yang halus dalam produksi film. Para pembuat film harus melakukan pengaturan teliti pada setiap adegan, mempertimbangkan aspek-aspek seperti sudut kamera dan komposisi visual. Konsep sinematik yang dibahas meliputi Sudut Kamera, Komposisi, Kontinuitas, Close Up, dan Pematangan.

Hasil Karya

Berikut adalah hasil dari film pendek berjudul "Ekspektasi Realita" yang telah diproduksi oleh penulis. Anda dapat mengaksesnya melalui tautan berikut:

<https://drive.google.com/file/d/1YhkxukjaqcjKE4n8GmqfMjnLf9SNR6N8/view?usp=sharing>



Gambar 1 Poster Karya Film Karya: Muhammad Yafi Adrian Media : Video Judul: Ekspektasi Realita (Sumber : Adrian, 2023)

Pemilihan judul karya "Ekspektasi Realita" didasari oleh latar belakang bahwa banyak orang yang terlibat dalam perjudian memiliki harapan untuk menang, tetapi kenyataannya seringkali mengalami kerugian. Penggambaran dampak negatif dari judi online dijelaskan dalam visualisasi; dampak lingkungan yang mempengaruhi minat seseorang dalam bermain judi online terlihat pada (Gambar 2).



Gambar 2 Cuplikan tertarik bermain judi online
(Sumber : Adrian, 2023)

Permasalahan umum yang sering muncul meliputi kehilangan benda berharga dan uang, terperangkap dalam hutang pinjaman online, serta mengalami isolasi dari keluarga seperti yang ditunjukkan pada (Gambar 3), dan juga dari teman, seperti yang diperlihatkan pada (Gambar 4).



Gambar 3 Konflik terjadi dengan kakak
(Sumber : Penulis)



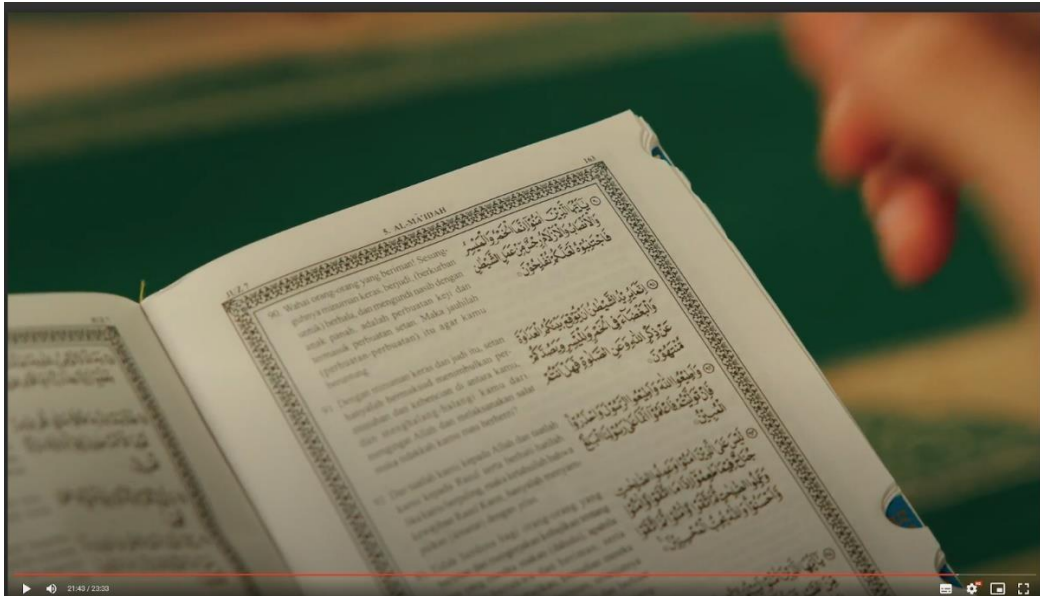
Gambar 4 Cuplikan konflik disebabkan bermain judi online
(Sumber : Adrian, 2023)

Kembali pada jalur yang benar melalui (Gambar 5) adalah salah satu cara untuk mengatasi permasalahan perjudian. Seorang penjudi mungkin sudah tidak dapat lagi mencari pertolongan dari manusia, sehingga hanya Tuhan yang dapat memberikan bantuan.



Gambar 5 Bertemu dengan seorang marbot masjid
(Sumber : Adrian, 2023)

Penulis memilih film sebagai media untuk lebih mudah menceritakan dan mengilustrasikan dampak dari judi online dalam kehidupan. Durasi film pendek ini adalah 22 menit dengan resolusi 1080p, seperti terlihat pada (Gambar 6).



Gambar 6 Durasi Karya Tugas Akhir
(Sumber: Adrian, 2023)

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat disimpulkan adalah bahwa kita sebagai manusia harus selalu bersyukur atas nikmat dan keberkahan yang telah diberikan, serta menghindari perasaan ketidakpuasan yang berlebihan. Sebagai manusia, kita juga perlu berhati-hati terhadap keinginan kita. Meskipun rezeki telah ditentukan oleh Allah SWT, tetapi kita juga perlu berusaha dan bekerja untuk mencapai tujuan finansial dan impian kita. Penting untuk tidak menyerah dengan mudah dan menghindari pencarian jalan pintas untuk mendapatkan uang, serta bijaksana dalam memilih siapa yang kita percayai. Keberuntungan bukanlah aspek yang selalu ada setiap hari, keberuntungan dapat habis dan mengakibatkan kerugian yang besar. Oleh karena itu, sebagai manusia, lebih baik berusaha keras dengan sebaik-baiknya, karena ada peluang bagi mereka yang berupaya. Penulis menyusun konsep ini menjadi sebuah film pendek berjudul "Ekspektasi Realita," menggunakan media yang telah diterima positif oleh berbagai kalangan. Film pendek ini mengusung genre drama dan memiliki daya tarik karena keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, penulis berusaha menghasilkan cerita drama yang inovatif dengan mengintegrasikan berbagai unsur genre yang berbeda. Dalam film ini, isu tentang judi online diangkat dalam karya yang berjudul "Ekspektasi Realita." Hal ini membawa tantangan tersendiri, mulai dari mendalami aspek kehidupan yang tidak boleh bergantung pada keberuntungan serta merangkai pesan tentang tidak menguntungkannya bermain judi online, hingga memahami proses penciptaan film yang efektif. Melalui film ini, penulis berharap semakin banyak orang yang menyadari bahaya

bermain judi online dan menghentikan praktik tersebut. Ini disebabkan dampak negatifnya tidak hanya terasa oleh pemain, tetapi juga lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Panuju, R. (2019). Film sebagai proses kreatif. Inteligensia Media.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Pengantar Teori Film. Deepublish.
- Javandalasta, P. (2021). 5 Hari Mahir Bikin Film. Batik PublisherJavandalasta, P. (2021).
- Brown, B. (2016). Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors. Taylor & Francis.
- Joseph V. Mascelli A.S.C (2010). MemahamiCinematography.Cataloguing:British Library.
- Panuju, R. (2019). Film sebagai proses kreatif. Inteligensia Media

Jurnal

- ASRIADI, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Ramadhani, P., & Syukur, A. (2021). Unsur Pidana Dalam Game Online HIGGS Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan Di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif. Juripol (Jurnal Institusi Politeknik GaneshaMedan), 4(2), 331-341.
- Fachrozy, A., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Berjudul "Juara ". Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, 1(1), 353-362.
- Ryansyah, M., Trihanondo, D., & Kusumanugraha, S. (2023). Penyutradaraan Dalam Film Pendek Eksperimental 180 Degrees. eProceedings of Art & Design, 10(1).
- Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022, March). Perkembangan Seni Fotografi Dan Sinematografi Serta Tantangannya Pada Era Pasca Pandemi Covid-19. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi BisnisTeknologi) (Vol. 5, pp. 33-41).
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). Journal of Educational Social Studies, 5(2), 156-162. Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Pengantar Teori Film. Deepublish.

Pasra-Nim, J. I. M. M. I. (2011). Lokalisasi Perjudian Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Website

Antelope Studio. (2020, Maret). Pengertian Film Pendek dan Panjang Durasinya, diakses pada 25 Maret 2022 <https://studioantelope.com/apa-itu-film-pendek/>.

Dr. Rosidah .N. (2016). Konstruksi Penanggulangan Perjudian Di Indonesia, Pustaka Magister, Semarang, diakses pada 30 June 2023
<https://repository.lppm.unila.ac.id/14617/1/nikmah%20rosidah%2C%20konstruksi%20penanggulangan%20perjudian%20indonesia.pdf>

