

JUDI SEPAK BOLA *ONLINE* PADA KALANGAN MAHASISWA DI YOGYAKARTA

Oleh:
Agung Kurniawan
10413241035

ABSTRAK

Perilaku menyimpang merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang berlandaskan atas berbagai alasan. Sama halnya dengan mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*, secara sadar mereka mengetahui bahwa perjudian termasuk dalam perilaku menyimpang yang dipandang tidak baik oleh sebagian masyarakat serta dilarang oleh hukum negara, namun hal tersebut tidak menutupi ketertarikan mereka untuk ikut serta di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan (1) proses mahasiswa mengenal permainan judi *online*, (2) faktor pendorong yang mendasari sehingga mereka tertarik untuk ikut dalam permainan tersebut, serta untuk (3) menggambarkan dampak yang diterima mahasiswa setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memilih lokasi di Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan berperan serta, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Informan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terdapat di Yogyakarta dan terlibat langsung dalam permainan judi *online*. Pemilihan informan dilakukan dengan prinsip *purposive sampling*. Untuk pemeriksaan keabsahan data yang diperoleh di lapangan, peneliti menggunakan dua teknik yaitu triangulasi metode dan pemeriksaan melalui diskusi dengan rekan sejawat. Adapun teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi empat tahap yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi *online* berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang telah lebih dulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi *online*. Dari proses interaksi tersebut, kemudian memunculkan rasa ketertarikan dalam diri mereka untuk ikut serta di dalamnya yang didorong atas beberapa hal, diantaranya adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah ketrampilan, serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi *online*, mereka juga merasakan dampak yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian.

Kata Kunci: Perilaku Menyimpang, Mahasiswa, Judi *Online*, Interaksi Sosial.