

BAB IV PEMBAHASAN

A. Deskripsi Ruang Lingkup Penelitian

1. Deskripsi Letak Geografis Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta atau yang biasa disingkat dengan sebutan DIY merupakan salah satu propinsi di Indonesia yang memiliki status keistimewaan. Secara astronomi Daerah Istimewa Yogyakarta terletak pada $7^{\circ} 33' \text{ LS} - 8^{\circ} 12' \text{ LS}$ dan $110^{\circ} 00' \text{ BT} - 110^{\circ} 50' \text{ BT}$ yang berbatasan langsung dengan propinsi Jawa Tengah. Luas propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah $3.185,81 \text{ km}^2$ atau sekitar $0,17\%$ dari luas wilayah Indonesia dan merupakan wilayah administrasi terkecil kedua di Indonesia setelah DKI Jakarta. Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri terbagi ke dalam 5 Kabupaten dan 1 Kota di mana setiap Kabupaten atau Kota mempunyai kondisi fisik yang berbeda, yakni:

- a. Kota Yogyakarta, yang merupakan Ibu Kota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Kabupaten Bantul, dengan Ibu Kota Bantul.
- c. Kabupaten Gunung Kidul, dengan Ibu Kota Wonosari.
- d. Kabupaten Kulonprogo, dengan Ibu Kota Wates.
- e. Kabupaten Sleman, dengan Ibu Kota Sleman

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian selatan Pulau Jawa yang dibatasi oleh Samudera Hindia di bagian selatan dan Propinsi Jawa Tengah di bagian lainnya, perbatasan dengan Propinsi Jawa Tengah meliputi:

- 1) Kabupaten Wonogiri di bagian tenggara
- 2) Kabupaten Klaten di bagian timur laut
- 3) Kabupaten Magelang di bagian barat laut
- 4) Kabupaten Purworejo di bagian barat

Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki slogan 'Jogja berhati nyaman' terkenal dengan keramahan-tamahan penduduknya serta banyaknya tempat wisata yang dapat dikunjungi seperti Candi Borobudur, Pantai Parangtritis, serta Malioboro. Selain itu Yogyakarta juga terkenal dengan sebutan sebagai 'kota pelajar', hal ini terbukti dengan banyaknya perguruan tinggi baik negeri maupun swasta yang terdapat di Yogyakarta.

Jumlah perguruan tinggi yang terdapat di Yogyakarta baik negeri, swasta, maupun kedinasan seluruhnya berjumlah sebanyak 136 institusi dengan rincian 21 Universitas, 5 Institusi, 41 Sekolah Tinggi, 8 Politeknik, dan 61 Akademi (<http://www.pemda-diy.go.id/>. Diakses pada tanggal 2 Mei 2014, pukul 20.15).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan secara umum di daerah Samirono, Demangan, serta Gamping karena di sinilah tempat para mahasiswa bermain judi. Tempat untuk bermain judi *online* oleh para mahasiswa terletak disalah satu kost di tengah pemukiman warga yang terletak di daerah Samirono, Demangan, dan Gamping. Tepatnya di daerah Samirono satu tempat kost, di daerah Demangan satu kost, dan di daerah Gamping satu kost. Tempat kost yang terdapat di Samirono memiliki total 14 kamar yang seluruhnya adalah mahasiswa lelaki dan berkuliah di Universitas yang terletak di sekitar daerah Kota Yogya dan Sleman. Dari total 14 mahasiswa yang bertempat di kost tersebut, tidak semua mahasiswa mengikuti permainan judi *online* karena hanya beberapa mahasiswa saja yang ikut dalam permainan judi *online* tersebut. Mereka biasa bermain judi *online* disalah satu kamar kost mahasiswa lain yang memiliki akun untuk masuk ke dalam situs judi, situs judi yang mereka pergunakan adalah IBCbet.com.

Sama halnya dengan mahasiswa yang terdapat di daerah Samirono, mahasiswa yang tinggal di daerah Demangan pun demikian. Tempat kost yang memiliki total 6 kamar tersebut yang seluruhnya adalah mahasiswa lelaki yang juga berkuliah di beberapa Universitas yang terletak sekitar daerah kota Yogya dan Sleman ini tidak seluruhnya bermain judi *online*, karena hanya beberapa mahasiswa yang menyukai dan hobi dengan sepak bola saja yang bermain judi.

Mereka biasa bermain judi *online* disalah satu kamar seorang mahasiswa yang memiliki akun untuk masuk ke dalam situs judi yakni IBCbet.com.

Berbeda dengan mahasiswa yang bertempat kost di daerah Samirano dan Demangan yang bermain judi online bersama dengan beberapa teman mereka. Mahasiswa yang bertempat kost di daerah Gamping hanya bermain sendiri karena ia telah memiliki akun judi pribadi. Berawal dari mengikuti teman yang memiliki akun judi *online* di mana mereka biasa bermain di warnet (warung internet), karena menurutnya bermain di warnet itu menyusahkan dan tidak leluasa akhirnya dia memutuskan untuk membuat akun sendiri agar dapat bermain judi di kostnya tanpa harus bersusah payah ke warnet. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut : “Saya pertama kali bermain judi online di warnet bersama teman, dan sekarang saya telah memiliki akun judi sendiri jadi bisa bermain melalui media modem dan smartphome di kost sendiri tanpa ada yang mengganggu” (Ruben, Minggu: 13/04/2014).

Proses interaksi yang terjadi ketika para mahasiswa akan dan sedang bermain judi *online* berjalan cukup baik, di mana interaksi tersebut berjalan dua arah serta terdapat tanggapan dalam proses interaksi tersebut. Bahkan mereka saling memberikan masukan serta pertimbangan satu sama lain mengenai berbagai hal yang menyangkut judi *online* pada saat itu.

B. Deskripsi Informan

Untuk mendapatkan data yang akurat maka peneliti melakukan metode observasi, partisipasi, dan wawancara. Peneliti sesekali ikut memasang taruhan judi *online* dan mengikuti semua kegiatan mahasiswa ketika bermain judi, selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online*. Informan dari penelitian ini berdasarkan judul yang diangkat oleh peneliti yakni Judi *Online* Pada Kalangan Mahasiswa maka informan terdiri dari satu kategori yaitu mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi *online*.

Informan dalam penelitian ini berjumlah 8 orang, yang terdiri dari seluruh mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi *online*. Dengan jumlah informan tersebut, peneliti sudah banyak mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Populasi diidentifikasi adalah seluruh mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online* yang berada di Yogyakarta, sebab informan yang dibutuhkan adalah mahasiswa yang secara langsung mengetahui dan mengikuti permainan judi *online*. Informan merupakan subjek penelitian yang sangat penting, maka dalam penelitian ini nama asli dari informan sengaja disamarkan dengan menggunakan nama lain untuk melindungi informan terhadap hal-hal yang tidak diinginkan dikemudian hari. Di bawah ini adalah gambaran secara umum tentang identitas informan yang telah peneliti wawancarai. Secara

rinci berikut data informan yang menjadi narasumber berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan:

1. Aril

Merupakan mahasiswa Pasca Sarjana salah satu Universitas Negeri yang terdapat di Yogyakarta, Aril adalah mahasiswa yang berasal dari Makasar. Aril kini sedang menempuh pendidikan hingga semester 2 dan berusia 24 tahun. Ia sudah mengenal judi *online* selama 5 bulan semenjak dia berpindah ke kost yang baru, karena di kostnya yang baru sudah terdapat mahasiswa yang bermain judi *online* sehingga ia pun ikut bermain judi *online* karena rasa sungkan serta sebagai cara ia menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru. Ia sebenarnya sudah sering bermain judi seperti taruhan bola dan judi kartu dengan teman-temannya semenjak masih duduk disekolah menengah namun baru bermain judi *online* ketika pindah ke tempat kost yang baru. Biasanya ia bermain judi hanya pada tengah dan akhir pekan saja karena pada saat itulah banyak pertandingan sepak bola yang dipertandingkan. Apabila ia memenangkan taruhan uang yang diperolehnya biasanya digunakan untuk membeli berbagai macam barang-barang yang menunjang penampilan seperti pakaian, celana, tas, dan sepatu. Selain itu juga biasanya ia gunakan untuk membeli rokok dan menunjang kebutuhan sehari-harinya seperti membeli pulsa dan bensin.

2. Vino

Merupakan mahasiswa salah satu Universitas Negeri yang terdapat di Yogyakarta. Vino juga berasal dari Palembang. Vino kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 8 dan telah berusia 22 tahun, ia mengenal judi *online* selama 1 tahun yang berawal dari teman kuliah. Karena teman kuliahnya lah yang memperkenalkan dan mengajarnya bagaimana aturan main dalam judi *online* sehingga dia tertarik dan hingga kini ia biasa bermain di kost teman. Alasan ia kenapa akhirnya memutuskan untuk ikut dalam permainan judi *online* tersebut dilatar belakangi oleh faktor keuntungan yang menurutnya sangat menggiurkan, karena hanya dengan bermodalkan uang yang menurutnya sedikit maka ia bisa mendapatkan keuntungan yang banyak apabila memenangkannya. Sebenarnya ia sudah sering bermain judi khususnya untuk judi dalam taruhan bola, namun menurut pandangannya keuntungan dalam judi *online* jauh lebih besar apabila dibandingkan dengan judi yang bisasa ia mainkan. Intensitas ia bermain judi *online* tidaklah terlalu sering karen ia hanya bermain ketika akhir pekan saja sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang. Ketika ia memenangkan taruhan, biasanya uang tersebut ia pergunakan untuk bersenang-senang. Dalam hal ini tidak tentu ia pergunakan untuk apa, ketika ia menginginkan sesuatu maka uang tersebut akan ia pergunakan semisal seperti menonton film dibioskop, karaoke, dan lain sebagainya.

3. Junot

Merupakan mahasiswa salah satu Universitas Negeri yang terdapat di Yogyakarta, Junot merupakan mahasiswa yang berasal dari Jawa Tengah tepatnya Purworejo. Junot kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 8 dan telah berusia 22 tahun. Junot merupakan teman kuliah Vino, sama halnya dengan Vino yang mengetahui judi online dari teman kuliah Junot pun demikian. Karena teman kuliahnya lah yang mengajarnya tata cara atau aturan main dalam judi *online*, Junot sudah menganal judi *online* sekitar 10 bulan, sampai sekarang Junot masih bermain judi *online* di kost teman bersama dengan Vino karena ketertarikannya akan keuntungan yang didapat. Alasan yang membuatnya tertarik hingga akhirnya memutuskan untuk ikut dalam permainan judi *online* adalah karena rasa penasaran yang muncul dari dalam dirinya, karena sebelumnya ia belum mengetahui ada permainan judi yang menggunakan sistem online seperti itu. Selain itu juga karena faktor keuntungan, menurutnya keuntungan yang didapatkan lumayan banyak, selain itu juga untuk menambah ketegangan ketika ia menyaksikan suatu pertandingan sepak bola. Ia bermain judi *online* hanya pada saat tengah pekan dan akhir pekan saja, karena pada saat itulah pertandingan besar dipertandingkan. Ketika ia memenangkan taruhan, maka uang yang ia menangkan biasanya ia pergunakan untuk membeli barang-barang yang menunjang penampilan seperti pakaian,

dan celanan, serta untuk membeli barang-barang yang menunjang hobinya seperti gitar karena ia memiliki hobi bermain musik.

4. Narji

Merupakan mahasiswa salah satu Universitas Swasta yang cukup terkenal di Yogyakarta, Narji merupakan mahasiswa yang berasal dari Jawa Tengah tepatnya Kebumen. Narji kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 6 dan telah berusia 21 tahun, ia telah mengenal judi *online* sekitar 8 bulan yang berawal dari teman satu kost. Karena teman satu kostnya yang lebih dulu telah bermain judi *online* kemudia menawarinya untuk ikut bermain serta mengajari bagaimana tata cara atau aturan main dalam judi *online* serta berbagai keuntungan yang mungkin didapatkan hingga membuat Narji tertarik untuk mengikutinya, Narji biasa bermain judi *online* di kost karena sudah terdapat teman yang memiliki akun judi sendiri. Alasan ia kenapa akhirnya memutuskan untuk ikut bermain judi *online* selain karena faktor keuntungan yang menurutnya cukup menggoda apabila memenangkannya juga karena adanya dorongan atau ajakan yang terus datang dari teman satu kostnya yang akhirnya memunculkan rasa tidak enak apabila menolaknya. Dalam bermain judi online, ia tidak tentu waktu karena ia bermain saat ingin saja, terkadang dalam satu minggu bisa sampai tiga kali tetapi terkadang juga tidak sama sekali. Ketika ia memenangkan taruhan dalam permainan judi *online* tersebut, uang yang ia menangkan biasanya ia pergunakan untuk membeli barang-barang

yang menunjang hobinya seperti sepatu futsal dan sepatu sepak bola. Selain itu terkadang juga ia pergunakan untuk membayar hutang kepada teman, meskipun lebih banyak ia alokasikan untuk membeli sesuatu yang akan semakin menunjang penampilannya.

5. Gading

Merupakan mahasiswa salah satu Universitas Swasta yang terdapat di Yogyakarta, Gading merupakan mahasiswa yang berasal dari Jawa Tengah tepatnya Banyumas. Gading kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 4 dan telah berusia 20 tahun, ia telah mengenal judi *online* sekitar 1 tahun yang berawal dari teman satu kostnya yang telah lebih dulu bermain dalam judi *online* kemudian mengajarnya bagaimana cara bermain dalam judi *online* beserta keuntungan yang didapatkan sehingga membuat Gading tertarik untuk mengikutinya hingga sekarang, ia biasa bermain judi *online* di kost karena sudah terdapat teman satu kost yang memiliki akun judi. Alasan utama yang akhirnya membuatnya tertarik untuk ikut dalam permainan judi *online* adalah keuntungan, menurutnya keuntungan yang ia dapatkan ketika memenangkan taruhan cukup lumayan karena dapat untuk menambah uang jajan. Selain karena faktor keuntungan yang menjadi faktor utama, juga didasari oleh rasa solidaritas yang menurutnya dengan keikutsertaannya semakin menambah keakraban di antara mereka. Ia biasa bermain judi *online* setiap akhir pekan dan saat-saat kegiatannya tidak terlalu padat. Ketika ia berhasil memenangkan taruhan dalam

permainan judi *online*, uang yang ia menangkan biasanya dipergunakan untuk membeli barang-barang atau sesuatu yang lain yang ia inginkan. Dalam hal ini ia tidak terpaku akan suatu barang atau kebutuhan, ketika ia menginginkan sesuatu maka uang hasil dari judi *online* tersebut akan ia pergunakan.

6. Darius

Merupakan mahasiswa Pasca Sarjana salah satu Universitas Negeri yang terdapat di Yogyakarta, Darius adalah mahasiswa yang berasal dari Bali. Darius kini sedang menempuh pendidikan hingga semester 2 dan telah berusia 24 tahun, ia telah mengetahui judi *online* semenjak SMA namun ia baru mulai bermain judi *online* semenjak melanjutkan pendidikan S2 di Yogyakarta karena di tempat dia tinggal yakni di kost sudah terdapat mahasiswa yang bermain judi *online* sehingga ia tertarik untuk ikut terlibat di dalamnya. Darius biasa bermain judi *online* di kost karena sudah terdapat teman satu kost yang memiliki akun judi. Alasan yang mendasarinya hingga akhirnya ikut dalam permainan judi *online* adalah adanya keuntungan yang menjanjikan meski belum terdapat suatu kepastian, ketika ia melihat salah seorang teman bertaruh dalam permainan judi tersebut dan kemudian memenangkannya hingga memunculkan ketertarikan dalam dirinya. Selain itu juga karena ia merasa dalam menyaksikan suatu pertandingan sepak bola, ia membutuhkan sebuah dorongan atau tambahan ketegangan yang muncul karena terdapat kepentingan di

dlamnya. Ia biasa bermain judi *online* setiap tengah dan akhir pekan, namun terkadang juga tidak bermain ketika uang yang ia miliki dirasa sedikit. Ketika ia memenangkan taruhan, selain uang yang ia dapatkan dipergunakan untuk membeli kebutuhan primer khususnya sandang juga ia pergunakan untuk membeli kebutuhan yang berhubungan dengan perkuliahan seperti buku. Selain itu menurut penuturanya terkadang juga ia kumpulkan terlebih dahulu untuk menambah tabungan ketika ia ingin membeli sesuatu yang berharga cukup mahal seperti handphone.

7. Duta

Merupakan mahasiswa salah satu Universitas Negeri yang terdapat di Yogyakarta, Duta adalah mahasiswa yang berasal dai DKI Jakarta. Duta kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 10 dan telah berusia 23 tahun, ia telah mengetahui dan mengenal judi *online* hampir sekitar 2,5 tahun yang berawal dari teman satu kostnya yang telah lebih dulu bermain judi *online* kemudian karena rasa penasaran ia mencari tahu bagaimana aturan main serta keuntungan yang didapatkan hingga ia tertarik untuk ikut serta di dalamnya. Duta merupakan mahasiswa yang memiliki pekerjaan sampingan sebagai *receptionist* sebuah hotel di Yogyakarta, maka ia biasa bermain di kost karena terdapat teman satu kost yang memiliki akun judi dan terkadang di tempat kerja ketika waktu senggang dengan meminjam akun judi milik teman. Alasan yang mendasarinya untuk ikut dalam permainan judi

online adalah karena keuntungan yang mungkin didapatkan, ia beranggapan bahwa baik dalam hal yang positif maupun dalam hal yang negatif pasti selalu terdapat sesuatu yang menguntungkan. Dalam bermain judi *online* ia tidak tentu waktu, ketika ia ingin bermain judi maka ia akan memasang taruhan. Ketika ia memenangkan taruhan biasanya uang yang dimenangkan tersebut ia pergunakan untuk membeli rokok, pulsa, dan bensin, ia tidak mempergunakan uang tersebut untuk membeli barang yang lain karena ia beranggapan bahwa uang dari hasil yang tidak baik sebaiknya dipergunakan untuk membeli sesuatu yang cepat habis tetapi tidak masuk kedalam tubuh seperti makanan. Selain itu karena ia juga memiliki pekerjaan sampingan, sehingga hasil dari kerjanya lah yang ia pergunakan untuk membeli kebutuhan yang menunjang penampilannya.

8. Ruben

Merupakan mahasiswa salah satu Universitas Swasta yang terdapat di Yogyakarta, Ruben merupakan mahasiswa yang berasal dari Jawa Tengah tepatnya Banyumas. Ruben kini sedang menempuh pendidikan S1 semester 8 dan telah berusia 21 tahun, ia telah bermain judi *online* sekitar 6 tahun semenjak masih duduk di bangku SMA karena ajakan teman yang telah lebih dulu bermain judi *online*. Kini ia telah memiliki akun judi *online* sendiri yang biasa digunakanya untuk memasang taruhan judi online di kost. Berawal dari pengalaman temannya yang telah bermain judi *online* dan mendapatkan keuntungan

yang cukup besar kemudian memunculkan ketertarikan dalam dirinya untuk mencoba bermain selain karena alasan keuntungan yang mendasarinya akhirnya ia tertarik untuk bermain judi *online* hingga akhirnya ia membuat akun judi pribadi. Karena ia telah memiliki akun judi sendiri sehingga ia dapat dengan bebas bermain judi, intensitasnya dalam bermain judi tidak tentu waktu. Ketika ia ingin bermain dan memiliki cukup uang untuk dipertaruhkan maka ia akan bermain. Uang yang ia dapatkan ketika memenangkan taruhan biasanya ia pergunakan untuk membeli barang-barang yang ia inginkan, barang tersebut tidak tentu tergantung keinginan pada saat itu. Uang yang ia menangkan tidak semua dihabiskan untuk membeli barang-barang yang diinginkan, tetapi juga ia alokasikan untuk memasang judi pada hari berikutnya sehingga ia tidak harus mengeluarkan modal uang lagi ketika ingin bermain judi.

Untuk lebih jelasnya, akan disajikan tabel berupa data informan sebagai berikut:

Tabel 1
Data Informan

No.	Nama (Disamarkan)	L / P	Usia	Jenjang Pendidikan	Lama Bermain	Tempat Bermain
1.	Aril	L	24 tahun	S2, Sem 2	5 bulan	Kost
2.	Vino	L	22 tahun	S1, Sem 8	1 tahun	Kost teman
3.	Junot	L	22 tahun	S1, Sem 8	10 bulan	Kost teman
4.	Narji	L	21 tahun	S1, Sem 6	8 bulan	Kost
5.	Gading	L	20 tahun	S1, Sem 4	1 tahun	Kost
6.	Darius	L	24 tahun	S2, Sem 2	1 tahun	Kost
7.	Duta	L	23 tahun	S1, Sem 10	2,5 tahun	Kost dan tempat kerja
8.	Ruben	L	21 tahun	S1, Sem 8	6 tahun	Kost

C. Analisis Data dan Pembahasan

1. Proses Awal Mahasiswa Mengenal Judi *Online*

Segala sesuatu dalam kehidupan melalui sebuah proses, di mana proses tersebut yang menjadi awal mula dan tahapan untuk terjadinya sesuatu kedepan. Dalam kaitanya dengan kehidupan masyarakat, proses-proses tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah interaksi karena

interaksi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Apabila dua orang bertemu, maka interaksi dimulai pada saat itu juga, mereka saling menegur, berjabat tangan, atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas semacam itu merupakan bentuk dari interaksi sosial, meskipun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara interaksi sosial tetap terjadi karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam perasaan maupun syaraf orang-orang yang bersangkutan karena berbagai macam hal (Soekanto, 2009: 55).

Terkait dengan hal tersebut, mahasiswa sebagai golongan terpelajar dalam keseharian mereka serta dalam berbagai kegiatan yang melibatkan mereka telah terjalin sebuah interaksi sosial antar sesama mahasiswa. Intensitas kebersamaan antar sesama mahasiswa yang sering bertemu membuat hubungan mereka terjalin dengan baik, hal ini membuat proses interaksi yang terjadi diantara mereka dapat berjalan dengan baik karena satu sama lain saling memberikan respon atau tanggapan terhadap apa yang mereka perbincangkan. Interaksi tersebut terjadi dalam berbagai macam hal seperti ketika mahasiswa berada di kampus, ketika sedang di dalam kelas, ketika sebatas berkumpul saat santai, dan lain sebagainya.

Interaksi yang terjadi pada mahasiswa dapat terkait dengan saling menukar informasi yang berkaitan dengan dunia kampus, berkaitan dengan sesuatu yang sedang menjadi *trend*, sebatas saling berbincang

untuk mengisi waktu senggang, bahkan saling bertukar informasi mengenai sesuatu yang menyimpang seperti judi *online*. Dari proses interaksi inilah awal mula mahasiswa yang sebelumnya belum mengetahui akan keberadaan permainan judi *online* kemudian menjadi tahu akan adanya judi *online* tersebut, seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan berikut : “Awal mula saya tahu adanya judi *online* itu dari teman kuliah saya, waktu itu dia sudah bermain judi kemudian dia ngasih tau saya kalo ada permainan judi *online* yang katanya lebih menguntungkan” (Vino, Minggu: 30/03/2014).

Hal senada juga diungkapkan oleh informan lain yang juga sebelumnya ia tidak mengetahui akan keberadaan permainan judi *online* kemudian ia mengenal akan adanya permainan judi *online* dari teman kuliahnya yang telah lebih dahulu bermain judi *online* tersebut, seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : “Sebelumnya itu mas, saya gak tau kalo ada judi *online* seperti ini, kemudian saya punya temen kuliah naah...dia itu sudah sering bermain judi *online* nah dari dia lah kemudian saya tau dan mengenal akan judi *online* ini mas” (Junot, Rabu: 02/04/2014).

Namun ternyata tidak semua mahasiswa yang awal mula mengenal permainan judi *online* berawal dari interaksi dengan teman kuliah, terdapat beberapa mahasiswa yang mengenal judi *online* dari teman satu kost mereka yang telah lebih dulu bermain judi *online*. Sama halnya dengan mahasiswa yang mengenal judi *online* dari teman kuliah,

mahasiswa yang mengenal judi *online* dari teman satu kost mereka juga melalui sebuah proses interaksi. Dalam proses interaksi tersebut terjadi sebuah pertukaran informasi yakni dari mahasiswa yang telah bermain dalam permainan judi *online* kemudian menjelaskan bagaimana tata cara atau aturan main dalam permainan judi *online* dan selanjutnya mendapat respon dari mahasiswa yang belum mengetahui adanya judi *online*, seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut: “Saya awal mula tahu itu dari temen kost mas, terus mereka ngasih tau gimana cara mainnya sampai akhirnya ikutan” (Gading, Minggu: 06/04/2014).

Hal serupa juga diungkapkan oleh salah satu informan lain yang pertama kali mengenal judi *online* dari teman satu kost, seperti yang diungkapkan sebagai berikut :

“Sebelumnya saya tidak pernah merasakan yang namanya judi *online*, kebetulan komunitas tempat tinggal saya itu ada yang berkecimpung di dunia judi *online*. saya pikir tidak ada salahnya untuk ikut bergabung. Akhirnya semenjak itu sampai sekarang saya masih mengikuti permainan judi *online*” (Aril, Minggu: 30/03/2014).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan seperti yang telah paparkan, dapat diketahui bahwa proses awal mahasiswa mengenal adanya permainan judi *online* adalah melalui interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya mereka yang biasa menghabiskan waktu bersama atau teman sebaya yang sudah kenal dengan mereka. Baik itu teman sesama mahasiswa di kampus ataupun teman satu kost

yang juga merupakan mahasiswa dan tentunya lebih dulu mengenal dan bermain dalam permainan judi *online*.

Berlangsungnya proses interaksi yang terjadi pada mahasiswa tersebut didasarkan pada pelbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, dan identifikasi. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung (Soekanto, 2009: 57). Dalam hal proses mahasiswa mengenal hingga terlibat dalam permainan judi *online*, faktor-faktor tersebut bergerak secara terpisah. Apabila faktor-faktor tersebut dijabarkan adalah sebagai berikut :

a. Faktor Imitasi

Faktor imitasi memiliki segi positif apabila seseorang meniru tindakan yang dilakukan oleh orang lain yang mematuhi kaidah dan nilai yang berlaku. Namun, dalam hal ini imitasi yang dilakukan oleh para mahasiswa bukan imitasi yang memiliki dampak positif melainkan imitasi yang berdampak negatif. Karena dalam proses mahasiswa mengenal permainan judi *online* di dalamnya terdapat suatu proses kognisi atau keinginan untuk melakukan dan meniru tindakan seperti yang dilakukan oleh mahasiswa yang telah lebih dulu bermain judi *online* dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang.

Di sini terdapat keinginan dari mahasiswa yang baru mengenal judi *online* untuk ikut terlibat dalam permainan judi *online* yang disebabkan karena berbagai faktor yang membuatnya

tertarik dan faktor-faktor lain yang mendasarinya, sehingga mereka tidak memikirkan apakah hal tersebut akan berdampak positif atau negatif dan termasuk dalam perbuatan menyimpang atau tidak. Yang terpenting adalah mereka memiliki keinginan untuk menirukan apa yang telah diperbuat oleh mahasiswa tersebut.

b. Faktor Sugesti

Faktor sugesti berlangsung apabila seseorang memberikan suatu pandangan atau suatu sikap yang berasal dari dirinya dan kemudian diterima oleh pihak lain sebagai penerima pesan. Mahasiswa yang telah lebih dulu mengenal dan bermain dalam permainan judi *online* dalam proses berinteraksi dengan sesama mahasiswa lain yang tentunya belum mengenal akan permainan judi *online* memberikan suatu pandangan tentang judi *online* beserta tata cara atau aturan mainnya serta berbagai keuntungan yang mungkin didapatkan ketika mereka bermain judi *online* dengan berdasarkan atas sudut pandang pribadi dan dari pengalaman yang pernah mereka rasakan sendiri.

Kemudian pandangan atau sikap tersebut diterima oleh mahasiswa lain yang belum mengetahui dan mengenal judi *online* karena berbagai latar belakang yang mendasari seperti rasa ketertarikan, penasaran, dan sebatas ingin mencobanya saja, sehingga proses sugesti di sini dapat berjalan dengan baik karena

terdapat suatu respon atau tanggapan positif yang dilakukan penerima terhadap pesan atau maksud dari apa yang disampaikan.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain, proses identifikasi dapat berlangsung dengan sendirinya secara tidak sadar maupun dengan disengaja. Meskipun dapat berlangsung dengan sendirinya, proses identifikasi berlangsung dalam suatu keadaan di mana seseorang yang melakukan identifikasi benar-benar mengenal pihak lain yang menjadi idealnya atau orang yang mereka identifikasi. Dalam kaitanya proses identifikasi yang terjadi terhadap mahasiswa dalam berinteraksi, mereka memiliki kecenderungan untuk menjadi sama dengan mahasiswa lain yang telah lebih dulu bermain judi *online* secara sadar maupun tidak sadar. Ketika mereka melakukan identifikasi tersebut dengan mempertimbangkan berbagai macam dampak yang mungkin ditimbulkan setelah mereka ikut dalam permainan judi *online* serta hal-hal lain yang mungkin akan terjadi, dalam proses ini mereka melakukan identifikasi dengan sengaja.

Namun ketika mereka tanpa adanya pertimbangan terlebih dahulu dan langsung memiliki keinginan untuk ikut dalam permainan judi *online* maka mereka melakukan identifikasi secara tidak sadar yang diakibatkan dari perasaan dalam diri mereka yang

sulit untuk diungkapkan serta dari faktor sugesti yang diberikan oleh mahasiswa yang terlebih dahulu mengenal judi *online* yang bejalan dengan baik sehingga tanpa disadari mereka terpengaruh akan hal tersebut. Selain itu, kedekatan yang terjalin antar mahasiswa yang belum mengenal permainan judi *online* dengan mahasiswa yang telah mengenal dan bermain judi *online* juga menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam proses waktu yang cukup lama serta memiliki kedekatan personal yang cukup dekat sehingga menimbulkan kepercayaan akan apa yang mereka katakan.

Interaksi sosial yang terjalin antar sesama mahasiswa dalam proses mereka mengenal hingga terlibat dalam permainan judi *online* lebih bersifat *asosiatif*. Meskipun mereka mengetahui bahwa judi *online* itu merupakan suatu perbuatan yang menyimpang karena dilarang secara hukum negara serta secara sadar mereka juga mengetahui apabila mereka terlibat di dalamnya, maka mereka telah masuk dan menjadi pelaku dalam penyimpangan tersebut, seperti yang diungkapkan informan sebagai berikut : “Kalo boleh jujur sih mas, saya agak kurang setuju ama judi *online* kaya gini, soalnya udah pasti melanggar hukum takutnya kalo sampe kena razia atau apalah ntar kita bisa masuk penjara” (Narji, Rabu: 02/04/2014).

Proses *Asosiatif* di sini terjadi karena dalam proses mahasiswa mengenal hingga muncul suatu keputusan di dalam diri mereka untuk ikut terlibat dalam permainan judi *online* didasarkan atas suatu pertimbangan yang secara sadar mereka lakukan untuk semakin mempererat hubungan diantara mereka. Selain karena memang terdapat mahasiswa yang tertarik untuk mengikuti permainan judi *online*, tetapi juga terdapat mahasiswa yang mengikuti judi *online* karena rasa solidaritas dan rasa tidak enak terhadap teman sepermainan atau teman dalam lingkungan mereka tinggal. Seperti yang ditambahkan oleh informan sebagai berikut: “Sebenarnya saya kurang tertarik mas sama judi *online* kaya gini, bikin duit cepet abis. Tapi karena gak enak aja ama temen kost jadi ikut-ikutan aja lah” (Narji, Rabu :02/04/2014).

Hal senada juga diungkapkan oleh informan lain yang mengikuti permainan judi *online* karena ingin berpartisipasi sebagai salah satu bentuk berinteraksi dengan teman-teman sesama mahasiswa di tempat dia tinggal atau karena rasa tidak enak terhadap teman jika tidak ikut bermain di dalamnya, seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut:

“Ketertarikan saya hanya sebatas ingin bersenang-senang saja, sebagai bentuk partisipasi terhadap teman-teman dalam berinteraksi yang di mana saya berada didalam komunitas itu sehingga bentuk partisipasi saya yaitu ikut bergabung dan bermain” (Arii, Minggu: 30/03/2014).

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap objek penelitian, dapat diketahui bahwa proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan permainan judi *online* berawal dari sebuah proses interaksi yang terjadi dengan sesama mahasiswa. Dalam proses interaksi tersebut terjadi saling menukar dan menerima informasi yang kemudian diterima oleh akal pikiran mahasiswa yang dilanjutkan dengan adanya proses imitasi, sugesti, serta identifikasi yang menjadi salah satu faktor penting dalam proses mahasiswa mengenal hingga muncul suatu ketertarikan dalam diri mereka untuk dapat ikut di dalamnya. Selain itu, kebanyakan para mahasiswa mengikuti permainan judi *online* berdasarkan atas rasa solidaritas yang dimiliki serta rasa tidak enak terhadap teman apabila mereka menolak atau tidak ikut serta.

Rasa solidaritas di sini merupakan interaksi sosial yang bersifat *asosiatif*, tindakan yang mahasiswa lakukan adalah untuk menghindari kemungkinan-kemungkinan terjadinya suatu konflik, ketegangan, atau perpecahan yang mungkin dapat terjadi dalam kelompok mereka. Karena rasa solidaritas yang mereka miliki cukup besar sehingga mereka lebih memilih untuk ikut dalam permainan judi *online* dari pada tidak mengikutinya. Meskipun secara sadar mereka mengetahui bahwa perbuatan atau tindakan yang mereka lakukan tersebut merupakan suatu tindakan yang menyimpang namun mereka tetap melakukannya atas dasar rasa solidaritas yang dimiliki.

2. Faktor Pendorong Mahasiswa Menggunakan Jasa Permainan Judi

Online

Judi termasuk dalam salah satu tindakan yang menyimpang meskipun tidak semua orang mengatakan hal demikian namun judi dianggap sebagai suatu perbuatan yang tidak baik. Tindakan perjudian khususnya judi *online* sudah diatur sesuai dalam UU ITE yang telah disahkan oleh pemerintah Republik Indonesia yang menyatakan bahwa judi *online* sebagai tindakan kriminal dan dapat dikenakan sanksi pidana. Dalam proses terlibatnya mahasiswa kedalam permainan judi *online* tersebut melalui sebuah tahapan, dimulai dengan mereka menganal atau mengetahui akan adanya sebuah permainan judi yang memanfaatkan jaringan internet di mana mereka mengetahui hal tersebut dalam suatu proses interaksi yang dilakukan dengan teman-teman sesama mahasiswa.

Setelah mereka mengetahui akan adanya judi *online* kemudian dalam pikiran mereka terdapat suatu keinginan untuk ikut dalam permainan tersebut karena berbagai alasan, baik itu karena rasa solidaritas terhadap teman karena jika mereka menolak atau tidak ikut bermain judi *online* merasa tidak enak atau mungkin karena mereka benar-benar tertarik akan berbagai keuntungan dan juga kemudahan yang ditawarkan oleh situs judi tersebut. Dari berbagai alasan tersebut kemudian dilanjutkan dengan proses belajar dari mahasiswa yang baru mengenal atau mengetahui akan keberadaan permainan judi *online*

terhadap tindakan yang menyimpang, yakni tata cara atau aturan main dalam judi *online* dari mahasiswa yang telah lebih dulu terlibat dalam permainan tersebut.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Edwin H. Shuterland dalam teorinya *differential association*, menurut Shuterland penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau di antara teman-teman sebaya yang menyimpang (Narwoko & Suyanto, 2010: 112).

Perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan dan bukan juga hasil intelegensi yang rendah atau karena kerusakan otak. Proses penyimpangan yang terjadi pada mahasiswa yang ditunjukkan dengan keterlibatan mereka dalam permainan judi *online* merupakan hasil dari sebuah proses belajar.

Seperti yang diungkapkan oleh Shuterland dalam teori *differential association*, kemahiran yang dimiliki oleh mahasiswa dengan mereka mengetahui bagaimana tata cara atau aturan main permainan judi *online* khususnya dalam pertandingan sepak bola seperti model paket, glek, *poor*, *win-draw-lose*, serta hal-hal apa saja yang harus dilakukan ketika mereka ingin memasang taruhan saat akan bermain judi *online* yang merupakan syarat utama untuk bermain judi seperti terlebih dahulu mentransfer uang ke bandar judi melalui ATM

bank dengan minimal nominal uang sebesar Rp. 100.000 merupakan hasil dari sebuah proses belajar terhadap sebuah tindakan menyimpang yang dilakukan oleh teman-teman sebaya mereka yakni teman-teman sesama mahasiswa. Hal tersebut sesuai seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : “Saya awal mula tahu itu dari temen kost mas, terus mereka ngasih tau gimana cara mainnya sampai akhirnya ikutan” (Gading, Minggu: 06/04/2014).

Dalam proses belajar tersebut secara tidak disadari oleh para mahasiswa, mereka mempelajari suatu norma yang dipahami berbeda sehingga mereka tidak memahami bahwa perilaku atau tindakan yang mereka lakukan dinilai salah oleh orang lain tetapi mereka tidak sadar akan hal tersebut. Ini membuktikan bahwa mereka sendiri telah mengadopsi beberapa norma yang diajarkan oleh sebuah *subculture* menyimpang dan membenarkan apa yang mereka lakukan. Seperti yang diungkapkan salah satu informan yang menganggap bahwa dalam hidup keuntungan tidak hanya diperoleh dari kehidupan yang benar dan sesuai norma saja, tetapi juga dapat diperoleh dari sebuah tindakan yang menyimpang dan mungkin menyalahi aturan serta norma yang berlaku dalam masyarakat di daerah tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut:

“Kalo menurut saya di dunia ini ada hitam dan putih, jadi kalo diputih ada yang menguntungkan pasti di dunia hitam juga ada yang menguntungkan juga seperti judi ini. Kalo saya pribadi sih setuju-setuju aja selama itu sekedar buat hiburan doang” (Duta, Kamis: 10/04/2014).

Proses belajar memiliki dampak yang cukup besar terhadap terbentuknya perilaku seseorang, terutama yang menyangkut keinginan dalam diri mereka untuk terus melakukan sesuatu yang menurut mereka menarik, menyenangkan, atau bahkan dirasa menguntungkan apabila dilakukan. Apa yang pernah mereka pelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi, atau dapat dikatakan bahwa perilaku seseorang akan cenderung diperkuat dan diulangi apabila diikuti oleh pemberian hadiah atau sesuatu yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut :
“Kenapa ya mas aku juga bingung. Mungkin karena pernah menang mas makanya jadi pengen nyoba terus, abis enak kalo menang hehehe”
(Gading, Minggu: 06/04/2014).

Selain hal tersebut keputusan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan menyimpang juga dipengaruhi oleh anggapan bahwa lebih menguntungkan untuk melanggar norma dari pada tidak. Terkadang seseorang juga beranggapan bahwa lebih baik melakukan pelanggaran karena tidak terdapat sanksi atau hukuman yang tegas serta terdapat pembiaran dari orang lain terhadap perbuatan yang menyimpang tersebut. Bahkan jika perbuatan menyimpang itu membawa keuntungan dalam segi ekonomi, maka akan semakin menambah keinginan seseorang untuk melakukan penyimpangan. Seperti yang ditambahkan oleh salah satu informan di mana dia merasa tidak setuju apabila judi

online dikategorikan sebagai suatu tindakan atau perbuatan yang menyimpang, ditambah lagi dengan anggapan bahwa di dalamnya terdapat faktor ekonomis. “Gak, gak setuju, karena dosa atau tidaknya adalah hukum agama. Nah kalo kegiatan judi kaya gini kan lebih bersifat ekonomis dan kesenangan aja, dosa apa enggaknya tu urusan pribadi kita ama tuhan mas” (Duta, Kamis: 10/04/2014).

Meskipun demikian, dalam proses belajar tersebut juga terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi diri seseorang untuk kemudian dijadikan sebuah dasar untuk mereka melakukan penyimpangan. Dalam proses belajar mahasiswa terhadap permainan judi *online* juga terdapat faktor pendorong yang mempengaruhinya, sehingga mereka memutuskan untuk belajar bagaimana tata cara permainan judi *online* agar mereka dapat ikut bermain di dalamnya. Apabila faktor-faktor tersebut dijabarkan adalah sebagai berikut :

a. Faktor Longgarnya Kontrol Dari Orang Tua

Apabila dihubungkan dengan keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online*, jelas terlihat bahwa orang tua para mahasiswa tidak mengetahui kalau anak mereka terlibat dalam permainan judi *online*. Hal ini membuktikan bahwa kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak mereka yang tentunya berada jauh dari keluarga karena meneruskan pendidikan di Universitas yang berada diluar Kota bahkan diluar Pulau sangat longgar. Longgarnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua sesuai dengan apa yang diungkapkan

oleh salah satu informan, di mana orang tuanya tidak mengetahui jika dia terlibat dalam permainan judi *online* sebagai berikut :
“Namanya anak kost-kost’an, jauh dari orang tua syukur-syukur kalo ditelephone makanya orang tua tidak bakalan tau. Pantang kalo orang tua sampai tau” (Darius, Minggu: 06/04/2014).

Padahal seharusnya orang tua juga memiliki fungsi kontrol terhadap anaknya agar mereka menerapkan norma dan nilai yang baik serta sesuai dengan ajaran agama yang dianut agar tidak menjadi seorang penyimpang. Ketika orang tua memberikan kontrol yang bagus terhadap anak-anak mereka dengan selalu memberikan nasihat dan menjaga komunikasi secara rutin maka kemungkinan untuk anak terlibat dalam suatu penyimpangan dapat sedikit diminimalisir. Jadi faktor longgarnya kontrol dari orang tua juga menjadi salah satu faktor pendorong bagi mahasiswa sehingga mereka terlibat dalam permainan judi *online*.

b. Faktor Keuntungan

Bagi para mahasiswa keuntungan merupakan salah satu faktor utama alasan kenapa mereka tertarik hingga terlibat dalam permainan judi *online*. Dengan modal yang cukup kecil yakni hanya berkisar Rp. 25.000,- mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar apabila memenangkannya tanpa melakukan suatu usaha yang berat dan melelahkan. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : “Yaa...udah pasti karena keuntungan yang kita

dapat kalo menang, lumayan juga kan iseng-iseng tapi dapet duit” (Duta, Kamis: 10/04/2014). Ditambahkan juga oleh informan lain yang mengaku ia melihat teman yang bermain judi *online* kemudian mendapatkan keuntungan yang cukup besar sehingga membuatnya tertarik untuk ikut bermain, seperti yang diungkapkan sebagai berikut : “Awal mula saya melihat salah seorang teman kost’an saya yang mempertaruhkan sedikit uang namun mendapatkan hasil yang lumayan banyak dan saya rasa itu menjanjikan. Hitung-hitung bisa buat nambah uang belanja lah” (Darius, Minggu: 06/04/2014).

Keuntungan dalam segi ekonomi memang menarik bagi kebanyakan orang, namun jika hal tersebut didapatkan dengan melakukan sebuah tindakan atau perilaku menyimpang tidak semua orang tertarik untuk melakukan hal tersebut. Dalam hal ini para mahasiswa tertarik terhadap keuntungan yang belum tentu mereka dapatkan karena tidak terdapat sebuah kepastian, namun hal tersebut tidak menutup keinginan mereka untuk ikut dalam permainan judi *online*.

c. Faktor Situasional

Faktor situasional merupakan suatu keadaan yang dapat dikatakan sebagai sebuah pemicu awal perilaku berjudi dikalangan mahasiswa yang disebabkan karena adanya tekanan dari teman-teman sejawat, sebaya, kelompok, atau lingkungan untuk ikut berpartisipasi dalam permainan judi *online*. Tekanan kelompok atau

individu membuat sebagian mahasiswa yang memiliki kedekatan dengan mereka yang telah terlibat dalam permainan judi *online* merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya yakni teman-teman sesama mahasiswa tersebut. Seperti yang telah diungkapkan oleh informan sebagai berikut :
“Ngerti lah mas, mereka malah tertarik dan pengen ikut. Kalo semisal ada yang nolak ntar dikata-katain ‘lanang ora e cuk’ sama temen-temen yang lain biar mereka emosi terus jadinya ikut”
(Gading, Minggu: 06/04/2014).

Dari apa yang diungkapkan oleh informan, faktor situasional yakni tekanan, ajakan, rayuan, atau segala sesuatu yang mengarah agar mereka ikut dalam permainan judi *online* yang datang dari teman sesama mahasiswa yang memiliki kedekatan dengan mereka, ternyata juga menjadi salah satu faktor pendorong untuk kemudian menentukan sikap dan keputusan apakah mereka akan ikut bermain judi *online* atau tidak. Meskti dalam pengambilan keputusan tersebut biasanya tidak didasari oleh pertimbangan yang matang dan lebih mengarah kepada situasi dan kondisi yang mereka rasakan saat itu.

d. Faktor Keinginan Untuk Mencoba

Keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba. Pada proses keterlibatan

mahasiswa dalam permainan judi *online* selain didasari karena faktor keuntungan yang didapatkan, juga didasari karena adanya rasa penasaran serta keinginan untuk mencoba yang muncul dalam diri mereka. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut :
“Awalnya sih cuma pengen tau aja mas terus diajak teman kost buat ikut, disitu sebenarnya kaya ada ‘lingkaran setan’. Kadang kita yang udah ikut susah buat keluar lagi dan akhirnya main sampai sekarang deh” (Duta, Kamis: 10/04/2014).

Sangat masuk akal apabila faktor keinginan untuk mencoba memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keputusan mahasiswa untuk ikut dalam permainan judi *online*. Pada awalnya mereka hanya penasaran karena sebelumnya tidak mengetahui ada sebuah permainan judi yang memanfaatkan jaringan internet seperti judi *online* tersebut, kemudian karena rasa penasaran itu muncullah keinginan untuk mencoba karena adanya kesempatan. Setelah mereka mencoba dan merasakan keuntungan yang didapatkan, maka muncullah keinginan di dalam diri mereka untuk terus bermain judi dan tetap mengikuti permainan judi *online* dikemudian hari.

e. Faktor Persepsi Akan Sebuah Ketrampilan Atau Penguasaan

Ketika seseorang merasa dirinya menguasai atau memiliki sebuah ketrampilan akan sesuatu hal, maka hal tersebut akan menambah kepercayaan diri mereka untuk melakukannya. Hampir semua mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*

mengambil jenis permainan judi sepak bola dari begitu banyak permainan judi yang ditawarkan. Dalam permainan judi *online*, terdapat banyak jenis permainan yang ditawarkan seperti sicbo, poker, blackjack, casino holdem, serta pertandingan olah raga. Namun mereka lebih memilih jenis permainan judi olah raga khususnya sepak bola, hal ini berdasarkan atas pertimbangan ketrampilan, penguasaan, serta pengetahuan yang mereka miliki dari berbagai informasi yang berkaitan dengan sepak bola. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut :

“Saya tertarik karena hadiah uang yang berlipat jika tebakan strategi saya benar dan jitu melihat peluang yang ada, tergantung insting dan strategi yang saya terapkan ketika ada waktu pertandingan itu juga. Saya suka judi online yang sepak bola karena menantang dan saya suka sepak bola” (Ruben, Minggu: 13/04/2014).

Persepsi atas sebuah ketrampilan dan penguasaan membuat mahasiswa yang terlibat permainan judi *online* merasa bahwa dirinya memiliki penguasaan terhadap jenis permainan yang mereka ambil yakni sepak bola. Karena mahasiswa yang bermain judi adalah lelaki yang memiliki hobi sepak bola, jadi mereka merasa jenis permainan judi itulah yang paling mungkin untuk mereka mainkan dengan bekal pengetahuan dalam dunia sepak bola serta segala ketrampilan yang mereka miliki untuk melakukan prediksi dan analisis ketika akan memasang taruhan judi.

f. Faktor Menambah Ketegangan Atau Keseruan

Dalam setiap kehidupan, terkadang seseorang membutuhkan sebuah dorongan agar mereka semakin bersemangat untuk melakukannya. Hal tersebut juga terjadi kepada diri para mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*, selain karena ketertarikan mereka terhadap keuntungan yang merupakan faktor pendorong yang paling mempengaruhi dalam proses mereka terlibat dalam permainan judi *online*. Ternyata juga didasari oleh faktor untuk semakin menambah keseruan dan ketegangan dalam menyaksikan sebuah pertandingan sepak bola. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : “Kenapa yah? Ya karena buat iseng-iseng aja dari pada nonton pertandingan kurang seru gitu, kalo ikut judi *online* kan ada gregetnya. Kalo menang juga bisa sekalian dapat rejeki” (Vino, Minggu: 30/03/2014).

Para mahasiswa dalam menyaksikan pertandingan sepak bola merasa membutuhkan sebuah tambahan motivasi dalam dirinya, jadi mereka tidaknya hanya menyaksikan pertandingan hingga akhir saja tetapi juga terdapat kepentingan di dalamnya. Ketika menyaksikan sebuah pertandingan, terdapat sebuah harapan dalam diri mereka bahwa tim-tim yang mereka pasang taruhan akan memenangkan pertandingan. Ketika hal itu terjadi bukan hanya kepuasan karena tim yang mereka dukung menang, tetapi juga terdapat kepuasan karena mereka juga mendapat keuntungan dari segi ekonomi.

Dari berbagai faktor yang melatar belakangi serta yang mendorong mahasiswa hingga mereka memutuskan untuk ikut bermain dalam permainan judi *online* tidak hanya datang dari dalam diri sendiri yang timbul karena adanya rasa ketertarikan dan keinginan untuk mencoba karena penasaran, namun juga karena adanya faktor keadaan yang memungkinkan mereka untuk melakukannya seperti rasa solidaritas kelompok yang dirasakan sehingga membuat mereka merasa tidak enak apabila menolak permintaan dan ajakan teman serta terdapat kelonggaran dari kontrol yang diberikan oleh orang tua maupun lingkungan sekitar.

3. Dampak yang Dirasakan Mahasiswa Setelah Mengikuti Permainan Judi *Online*

Segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki dampak yang ditimbulkan setelah mereka melakukannya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif yang langsung dirasakan oleh pelaku serta yang dapat dilihat oleh orang-orang di sekitar mereka. Hal tersebut juga terjadi pada mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online*, mereka merasakan dampak yang ditimbulkan dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*. Dampak yang dirasakan adalah resiko dari sebuah keputusan yang mereka ambil, meskipun dampak yang dirasakan dan ditimbulkan dari suatu perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung bersifat negatif ataupun merugikan baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

Permainan judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Dengan keikutsertaan para mahasiswa ke dalam permainan judi *online*, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap diri mereka pribadi. Salah satu dampak yang terpengaruh oleh hal tersebut adalah gaya hidup mahasiswa yang ditunjukkan dengan cara mereka berpakaian.

Para mahasiswa yang masih dibiayai oleh orang tua dengan pemberian uang yang pas atau cukup untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan sehari-hari lainnya, membuat keleluasaan mereka untuk membeli kebutuhan lain diluar kebutuhan kuliah seperti untuk membeli pakaian yang menunjang penampilan mereka menjadi terkendala. Namun, dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online* sedikit membuka peluang tersebut, karena ketika mereka berhasil memenangkan taruhan judi yang dipasang maka mereka akan mendapatkan keuntungan yang cukup besar. Ketika mereka mendapat keuntungan tersebut biasanya mereka pergunakan untuk membeli pakaian, celana jins, sepatu, tas, dan barang-barang lainnya yang dapat semakin menunjang penampilan mereka.

Perubahanan gaya hidup seperti ini dapat terjadi karena adanya tambahan ekonomi yang mereka dapatkan ketika memenangkan taruhan dalam permainan judi *online*. Meskipun dalam kenyataannya mereka lebih sering mengalami kekalahan yang berakibat dengan kerugian, tetapi tidak mempengaruhi akan hal tersebut karena ketika mereka memenangkan taruhan dan mendapatkan keuntungan mereka tidak lagi memikirkan kerugian yang telah mereka alami.

Kerugian yang mereka derita seakan terlupakan oleh keuntungan yang mereka dapat meski apabila dihitung-hitung secara matematis keuntungan yang mereka dapatkan tidak sebanding dengan kerugian yang telah mereka alami. Selain gaya hidup mereka yang sedikit mengalami perubahan, mereka juga merasakan dampak positif yang dapat diamabil dan dirasakan selama keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online* karena pada dasarnya merekalah yang melakukan suatu tindakan atau perbuatan sehingga mereka jugalah yang lebih dapat merasakan apa yang mereka rasakan. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut :

“Memang benar bahwa permainan judi onlie banyak menghabiskan uang, tapi karena kebetulan saya tidak boros untuk hal-hal yang lain sehingga saya berfikir kalau judi *online* itu justru mengajarkan saya untuk hemat walaupun habisnya dijudi online juga” (Aril, Minggu: 30/02/2014).

Dampak positif yang ia rasakan lebih bersifat pribadi, karena masing-masing dari mereka merasakan dampak yang berbeda setelah mengikuti permainan judi *online*. Meskipun tidak semua mahasiswa

merasakan dampak positif, tetapi terdapat mahasiswa yang merasakan hal tersebut. Dampak positif yang dirasakan oleh sebagian mahasiswa terjadi karena ia merasakan manfaat yang dapat diambil setelah mereka mengikuti permainan judi *online* baik karena keuntungan yang mungkin didapatkan maupun dari rasa solidaritas antar teman yang ia rasakan semakin kuat. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut :

“ditinjau dari aspek sosial, melalui judi *online* ini menambah jumlah teman saya menambah jumlah jaringan saya bahkan menambah wawasan saya tentang judi. Teman-teman yang ‘seperguruan’ dengan saya itu memiliki tingkat loyalitas yang tinggi dan sangat *friendly*”
(Darius, Minggu: 06/04/2014).

Apa yang dirasakan oleh beberapa mahasiswa tersebut sah-sah saja, mereka merasakan manfaat atau dampak positif yang dapat diambil dari keikutsertaannya dalam permainan judi *online* karena pada dasarnya merekalah yang lebih tahu terhadap apa yang dirasakan dalam diri mereka. Namun, tidak hanya dampak positif saja yang dirasakan dan didapatkan oleh para mahasiswa dalam keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*. Dampak negatif pun juga mereka rasakan, karena sebenarnya sesuatu yang menyimpang lebih memiliki dampak negatif yang lebih besar dari pada manfaat atau dampak positifnya. Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek seperti dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi atau keuangan mahasiswa, serta dampak terhadap

kepribadian mahasiswa sendiri. Apabila dampak-dampak tersebut dijabarkan adalah sebagai berikut :

a. Dampak Terhadap Prestasi Belajar

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh status karena memiliki ikatan dengan perguruan tinggi, mahasiswa juga merupakan calon intelektual ataupun cendekiawan muda dalam lapisan masyarakat yang sering kali dianggap memiliki status sosial cukup tinggi dalam lapisan masyarakat. Seorang mahasiswa yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan berbagai kegiatan baik di kampus maupun di luar kampus agar mendapat prestasi akademik yang baik seperti yang diharapkan oleh orang tua serta berguna bagi sesama, seharusnya dapat mengatur pola hidupnya dengan baik seperti waktu untuk belajar, bermain bersama teman, mengerjakan tugas, berorganisasi, serta waktu untuk beristirahat.

Namun, hal tersebut tidak terjadi pada mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online*. Meskipun menurut penuturan mereka, dengan mengikuti permainan judi *online* sama sekali tidak mempengaruhi atau mengganggu prestasi akademik mereka di kampus. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut :

“Ditinjau dari aspek akademik, meskipun saya gemar ataupun bisa dikatakan cukup maniak terhadap judi *online* saya tetap memprioritaskan pendidikan karena prestasi akademiklah yang menjadi parameter kontrol antara orang tua saya

dengan diri saya pribadi” (Darius, Minggu: 06/04/2014).

Walaupun menurut penuturan mereka, keikutsertaan dalam permainan judi *online* sama sekali tidak berpengaruh terhadap akademik. Namun dalam proses pengamatan dan observasi yang dilakukan, peneliti mendapati sebuah pola kehidupan yang tidak teratur dalam keseharian mereka. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengulas materi yang diberikan dosen dikampus tidak dipergunakan, mereka justru sibuk dan asik melakukan prediksi terhadap pertandingan sepak bola yang akan mereka pasang taruhan dimalam harinya.

Selain itu demi untuk dapat menyaksikan pertandingan yang dipasangi taruhan, mereka rela bergadang semalaman karena kebanyakan pertandingan di liga-liga Eropa di mana tim-tim Eropalah yang dipasangi taruhan berlangsung pada waktu malam hari bahkan tengah malam waktu Indonesia. Tanpa mereka sadari hal tersebut akan mengganggu kebugaran mereka keesokan harinya, karena rasa lelah dan kantuk yang dirasakan membuat mereka tidak berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tentunya akan berdampak terhadap penguasaan terhadap materi pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap penurunan prestasi akademik mereka.

b. Dampak Terhadap Kesehatan

Permainan dalam judi *online* yang banyak dipilih oleh para mahasiswa untuk dipertaruhkan adalah permainan sepak bola terutama pertandingan yang melibatkan tim-tim eropa yang ditayangkan pada waktu malam hari waktu Indonesia sehingga mereka harus bergadang semalaman bahkan terkadang hingga menjelang pagi untuk dapat menyaksikan pertandingan tersebut. Demi untuk menjaga mata tetap terbuka dan untuk mengusir rasa kantuk yang melanda, biasanya mereka mengkonsumsi kopi dengan bertemankan sebuah rokok. Mereka tidak memikirkan dampak apa yang akan mereka rasakan, yang terpenting bagi mereka adalah dapat menyaksikan pertandingan yang mereka pasang taruhan hingga akhir meskipun harus tidak tidur semalaman.

Pola hidup seperti ini meski mungkin tidak disadari akan berdampak terhadap kesehatan mereka, kebiasaan tidur terlalu larut malam akan berdampak terhadap penurunan fungsi hati di mana salah satu fungsi hati adalah untuk menetralkan racun yang berada di dalam tubuh. Terlebih ditambah dengan mereka mengkonsumsi kopi yang penuh dengan kafein, meskipun kafein baik untuk kesehatan namun apabila dikonsumsi berlebihan akan berdampak buruk terhadap kesehatan.

Apalagi dengan kebiasaan mahasiswa yang merokok sebagai teman minum kopi akan semakin menambah resiko terhadap penurunan kesehatan yang mereka rasakan karena di dalam sebatang rokok terdapat banyak kandungan zat kimia yang dapat mengganggu kesehatan meskipun tidak secara langsung dirasakan melainkan dalam jangka waktu yang cukup panjang. Memaksa tubuh melibihi batas kemampuan untuk tetap segar dan bugar agar dapat melakukan aktifitas dan kegiatan meskipun sudah lelah akan berdampak buruk terhadap ketahanan fisik seseorang. Walau bagaimana pun tubuh manusia juga perlu beristirahat agar kesehatan tetap terjaga serta dapat kembali bugar untuk melakukan aktifitas pada keesokan harinya.

c. Dampak Terhadap Ekonomi

Kebanyakan mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online* tertarik akan keuntungan yang ditawarkan apabila mereka memenangkannya. Keuntungan menjadi salah satu faktor penyebab mereka hingga ikut dalam permainan judi *online*, namun pada kenyataannya sebenarnya harapan yang dimiliki oleh para mahasiswa lebih berlandaskan terhadap keyakinan mereka akan kemenangan, karena pada kenyataannya semua kemungkinan masih dapat terjadi begitupun dengan kemungkinan mereka kalah.

Meskipun mereka telah melakukan prediksi dengan berbagai cara agar memenangkan pertaruhan, namun tetap saja yang namanya prediksi tidak selamanya selalu benar karena masih terdapat kemungkinan lain. Ketika mereka mengalami kekalahan, bukan untung yang didapat tetapi justru kerugian yang mereka peroleh. Kerugian yang mereka dapatkan tentu saja akan berdampak juga terhadap keuangan para mahasiswa yang masih dibiayai oleh orang tua karena menjadi semakin boros dalam melakukan pengeluaran. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan sebagai berikut : “Dampak yang saya rasakan jelas jadi rugi mas, karena saya lebih sering kalah, uang yang tadinya bisa digunain buat beli sesuatu yang lain ini habis gak jelas” (Vino, Minggu: 30/03/2014).

Pada dasarnya, sebenarnya mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online* lebih sering mengalami kekalahan dan berdampak pada kerugian materi. Kerugian yang didapat oleh mahasiswa membuat mereka mengalami kekurangan dalam segi ekonomi yang diakibatkan dari pengeluaran yang meningkat, karena kebanyakan orang tua mereka hanya memberikan uang untuk biaya kuliah dan kebutuhan lain dengan sistem bulanan. Setelah ikut bermain judi *online*, keuangan mahasiswa semakin tidak teratur karena mereka melakukan pengeluaran di luar uang yang diberikan

oleh orang tua sehingga pengeluaran yang mereka lakukan tidak sebanding dengan jumlah uang yang mereka terima.

d. Dampak Terhadap Kepribadian

Kepribadian seseorang dibentuk berdasarkan lingkungan tempat dimana ia tumbuh, ketika lingkungan menerapkan contoh yang baik dengan mentaati semua norma dan nilai yang berlaku maka kepribadian seseorang akan terbentuk untuk ikut melakukannya juga. Begitupun sebaliknya, ketika lingkungan mengajarkan contoh yang kurang baik semisal seperti sering melanggar norma yang berlaku maka kepribadian seseorang akan terbentuk dengan anggapan bahwa dengan melanggar norma bukanlah merupakan suatu masalah yang besar.

Bukan hanya lingkungan saja yang dapat mempengaruhi kepribadian seseorang, faktor teman sepermainan atau teman sebaya pun juga dapat mempengaruhi kepribadian seseorang. Karena biasanya hubungan yang terjalin diantara teman sebaya lebih erat karena disebabkan oleh kesamaan usia, persepsi yang sama terhadap sebuah hal, maupun ego yang sama, sehingga apa yang mereka tangkap dan lihat akan lebih mudah untuk masuk kedalam pola pikir seseorang. Selain itu, faktor keadaan yang dihadapi terkadang juga menjadi salah satu pembentuk dalam kepribadian seseorang karena mau tidak mau ia akan melakukan berbagai cara untuk mengatasi keadaan tersebut.

Para mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online* memiliki kepribadian yang sedikit menyimpang. Dengan mereka ikut dalam permainan judi *online* saja sudah menunjukkan kepribadian yang menyimpang dari diri mereka, ditambah lagi dengan faktor keadaan yang mereka alami ketika mengalami kekalahan dalam taruhan judi *online* yang membuat uang mereka semakin menipis atau berkurang. Keadaan yang mereka alami, baik disadari maupun tidak akan membentuk kepribadian mereka untuk berbuat sesuatu hal yang mungkin dapat dilakukan agar masalah yang mereka alami dapat diselesaikan atau paling tidak dapat sedikit teratasi yakni masalah kekurangan uang. Hal ini sesuai seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : “Kadang kalo kurang ya pinjem ama temen, terus besok kalo udah ada duit baru dibalikin” (Junot, Rabu: 02/04/2014).

Hal yang sama juga dilakukan oleh informan lain, ia terkadang berbohong kepada orang tua untuk mendapat tambahan uang dengan alasan kebutuhan kuliah serta meminjam uang kepada teman untuk menutupi kekurangannya finansialnya. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut : “Biasanya menggunakan cara hutang teman atau berbohong dengan orang tua, cara itulah yang biasanya saya lakukan untuk biyai kehidupan sehari-hari, kuliah dan bermain judi *online*” (Ruben, Minggu: 13/04/2014).

Mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika memasang taruhan dalam permainan judi *online*, sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat mahasiswa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutupi kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online* terhadap kepribadian.

D. Pokok-Pokok Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan temuan-temuan di lapangan yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan catatan dokumen. Adapun pokok-pokok temuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Proses mahasiswa mengenal akan keberadaan judi *online* terjadi melalui sebuah interaksi sosial yang terjadi dengan sesama mahasiswa lain yang lebih dulu telah terlibat dalam permainan judi *online*.

2. Terdapat beberapa mahasiswa yang telah mengetahui akan adanya permainan judi *online* semenjak masih duduk di bangku SMA, namun mereka baru mulai mengikuti permainan judi *online* ketika telah menjadi mahasiswa karena alasan keuangan yang semakin membaik.
3. Longgarnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua menjadi salah satu faktor pendorong keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online* selain faktor-faktor pendorong lain seperti persepsi akan ketrampilan, penambah ketegangan dalam menyaksikan pertandingan sepak bola, keuntungan yang didapatkan, situasional, serta solidaritas.
4. Selain judi *online*, para mahasiswa juga melakukan kegiatan judi lain yakni judi dengan menggunakan kartu dengan uang taruhan sebesar Rp. 500,- sampai Rp. 1.000 untuk mengisi kegiatan ketika menunggu pertandingan sepak bola yang mereka pertaruhkan dimulai pada waktu malam hari.
5. Selama keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi *online*, terdapat dampak yang mereka rasakan baik itu dampak positif maupun dampak negatif meskipun lebih banyak terdapat dampak negatif yang dirasakan. Dampak negatif tersebut berpengaruh terhadap prestasi akademik, kesehatan, keuangan mahasiswa, serta terhadap kepribadian mahasiswa sendiri.