

**JUDI SEPAK BOLA *ONLINE* PADA KALANGAN MAHASISWA DI
YOGYAKARTA**

RINGKASAN SKRIPSI



Oleh :
Agung Kurniawan
10413241035

**JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

JUDI SEPAK BOLA *ONLINE* PADA KALANGAN MAHASISWA DI YOGYAKARTA

Oleh: Agung Kurniawan dan V. Indah Sri Pinasti, M. Si

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.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hampir di seluruh penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Segala aspek kehidupan terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia. Keterbatasan jarak yang memisahkan antara satu individu dengan individu lain dapat di kesampingkan dengan semakin berkembangnya teknologi, jika zaman dahulu dalam berkomunikasi hanya dapat menggunakan surat dan *telephone* sekarang sudah dapat menggunakan *video call* maupun *skype* yang memungkinkan dua individu untuk saling bertatap muka di depan layar *handphone* atau komputer untuk saling bertukar informasi sehingga kendala jarak yang jauh tidak begitu terasa.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai varian temuan baru dengan keunggulannya masing-masing seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan *internet* yang akan semakin menarik minat masyarakat untuk menggunakannya sehingga menambah ketergantungan mereka terhadap teknologi. Kebanyakan dari mereka yang tertarik akan perkembangan teknologi komunikasi merupakan penduduk dengan usia produktif, yakni usia antara 20 sampai 29 tahun. Menurut data dari BPS tahun 2010, jumlah penduduk usia produktif yang terdapat di Indonesia adalah sebanyak 41, 871, 7 juta jiwa dari total keseluruhan penduduk yakni sebesar 237, 641, 326 juta jiwa (BPS, 2010).

Sebagian dari masyarakat Indonesia, memang sangat tertarik dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan mereka terlebih dengan media internet di dalamnya. Animo masyarakat terhadap media internet sebagai sarana untuk memudahkan kegiatannya sangat besar, tercatat sekitar 63 juta jiwa penduduk Indonesia menjadi pengguna internet di mana 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial (Kemeninfo,

2013). Sejalan dengan perkembangan teknologi, kreativitas manusia pun ikut berkembang. Ladang bisnis jual beli yang dahulu hanya dapat dilakukan di *swalayan, mall*, toko, maupun pasar sekarang dapat dilakukan menggunakan media *online* dengan membuat website penjualan ataupun dengan memanfaatkan media jejaring sosial. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari adanya internet, namun sangat disayangkan dengan begitu banyaknya manfaat yang didapat juga memunculkan kreativitas manusia dalam bentuk yang menyimpang.

Pengamatan peneliti sebagai pengguna internet aktif, menemukan sebuah fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Peneliti menyoroti sebuah fenomena yang menarik di tengah masyarakat dalam bentuk permainan judi *online*. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan judi *online* dalam bentuk website.

Penyedia jasa permainan judi *online* memberikan kemudahan bagi para pelaku untuk melakukan transaksi judi. Bersamaan dengan kemajuan zaman, permainan judi *online* pun cukup mengalami perkembang. Hal tersebut dapat terjadi karena permainan ini memang memberikan kemungkinan keuntungan yang cukup besar apabila memenangkannya serta sangat praktis untuk dilakukan. Selain dikarenakan faktor perkembangan fasilitas yang mendukung, sebenarnya permainan ini juga berdasarkan permainan judi yang sudah sangat melekat dengan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan ini memang sangat menarik perhatian bagi sebagian orang untuk ikut terlibat di dalamnya, jika tetap pada *trend* seperti saat ini maka permainan judi *online* akan tetap menjadi pilihan kegiatan bagi sebagian orang. Mengandalkan efektifitas serta aturan atau sistem yang sederhana, judi mendapatkan tempat tersendiri di hati para pelakunya sebagai aktivitas yang sulit untuk ditinggalkan. Di Indonesia, judi merupakan salah satu akar budaya yang sangat kental walaupun sifatnya laten karena secara hukum masih bersifat ilegal sebagaimana tertuang dalam UU No 7/1974 Pasal

303 KUHP yang menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Permainan judi *online* merupakan salah satu dari jenis tindakan *cybercrime* sebagaimana tertuang dalam UU ITE No 11/2008 Pasal 27 yang berbunyi bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana.

Sekarang judi pun beralih ketempat yang sedikit lebih elit, karena dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi *online*.

Permainan judi *online* masuk dalam salah satu perilaku penyimpangan sosial yang terdapat di masyarakat, karena pada beberapa kelompok masyarakat menganggap perilaku berjudi merupakan sesuatu yang tidak baik dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Dengan hanya menyebut namanya saja kita dapat menduga bahwa yang disebut dengan perilaku menyimpang merupakan perilaku yang dilakukan oleh warga masyarakat dan dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan, atau norma sosial yang berlaku. Secara sederhana memang dapat dikatakan bahwa seseorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat minimal disuatu kelompok atau komunitas tertentu perilaku atau tindakan tersebut diluar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, atau norma sosial yang berlaku (Narwoko & Suyanto, 2010: 97-98).

Tindakan atau perilaku menyimpang yang dilakukan oleh seseorang tidak selalu tindak kejahatan besar seperti merampok, korupsi, menganiaya, atau membunuh. Melainkan juga dapat hanya berupa tindakan pelanggaran kecil-kecilan seperti berkelahi, suka meludah sembarangan, berpacaran hingga larut malam, makan dengan tangan kiri, serta berjudi (Narwoko & Suyanto, 2010: 98-99). Perilaku menyimpang tidak selalu merupakan sebuah tindak kejahatan ketika tidak terdapat sebuah peraturan hukum yang mengatur tindakan tersebut. Perilaku

menyimpang yang dilakukan oleh seseorang biasanya dilakukan karena terdapat sesuatu yang membuatnya tertarik serta mereka beranggapan bahwa lebih menguntungkan melakukan sebuah penyimpangan dari pada tidak, selain karena tidak adanya penegakan hukum dan sanksi yang jelas dalam mengatur tindakan atau perilaku tersebut.

Penyimpangan yang dilakukan oleh para mahasiswa dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*, dapat terjadi karena terdapat sesuatu yang membuat mereka tertarik yakni kemungkinan keuntungan yang akan didapatkan serta mereka merasa akan lebih menguntungkan apabila mereka melakukannya dari pada tidak meskipun tidak terdapat sebuah kepastian di dalamnya. Mahasiswa yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa, terpengaruh oleh adanya situs permainan judi *online*.

Mereka yang banyak memenuhi pangsa pasar media internet karena kebutuhan pembelajaran kuliah, interaksi melalui media jejaring sosial, serta tuntutan pergaulan. Membuat keseharian mereka tidak lepas dari internet, membuat mereka mampu dengan mudah menemukan hingga terjerumus akan sebuah penyimpangan dunia *cyber*. Memang tidak dapat dipungkiri, bahwa sesuatu yang menyimpang biasanya menarik bagi sebagian orang baik karena mereka tertarik untuk melakukannya, karena terdapat keuntungan yang mungkin didapatkan atau karena mereka penasaran dan sebatas ingin tahu serta ingin mencobanya saja.

Ketersediaan website judi *online* yang dengan mudah dapat diakses membuat para mahasiswa dapat dengan leluasa mengikuti hingga terlibat dalam permainan judi *online* tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan melalui interaksi dengan teman-teman sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*. Sehingga di sini peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui hal tersebut beserta faktor yang mendasari sehingga mereka terlibat dalam permainan judi *online*, serta dampak yang ditimbulkan setelah dengan keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*.

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Mahasiswa

Definisi mahasiswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, dalam peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu (Wibowo, 2013: 15).

B. Pengertian Perjudian

Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartono, 2009: 55-58).

C. Pengertian Judi *Online*

Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini di mana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *online*.

D. Pengertian Perilaku Menyimpang

Ketika suatu perilaku dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu kelompok masyarakat, maka perilaku tersebut akan dianggap sebagai sesuatu yang menyimpang. Norma, pada hakikatnya merupakan sebuah rumusan pandangan mengenai perilaku yang seharusnya dilakukan atau yang seharusnya tidak dilakukan (Siahaan, 2009: 9).

E. Pengertian *Cyber Crime*

Cybercrime merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer. Kejahatan tersebut dibedakan menjadi dua kategori yakni arti sempit dan dalam arti luas. *Cybercrime* dalam arti sempit adalah kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan *cybercrime* dalam arti luas mencakup

kejahatan terhadap sistem, jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana komputer (Widodo, 2013: 12).

F. Teori Interaksi

Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial, karena interaksi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang dengan kelompok manusia. Interaksi sosial juga dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk hubungan yang dibangun antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat di mana interaksi juga merupakan sebuah proses sosial yang secara sengaja dibentuk untuk memenuhi kebutuhan sosial (Soekanto, 2006: 55).

G. Teori Belajar

Teori ini menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, 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 dari teman-teman sebaya yang menyimpang (Narwoko dan Suyanto, 2007: 112-114).

III. METODE PENELITIAN

A. Bentuk Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (Lexy J. Moleong, 2005), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut kedua tokoh tersebut, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tentang judi sepak bola *online* pada kalangan mahasiswa di Yogyakarta dilaksanakan selama tiga bulan (Maret 2014 – Mei 2014) di beberapa rumah kost di Yogyakarta.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi sepak bola *online*.

D. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data utama dan sumber data tambahan. Sumber data utama penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai dan dicatat melalui catatan tertulis. Sedangkan sumber data tambahan diperoleh dari arsip, buku-buku, jurnal, foto dokumentasi yang dapat memperkuat data yang diperoleh.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui pengamatan berperan serta, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan berperan serta adalah cara pengambilan data dengan terjun langsung atau terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diteliti. Teknik wawancara yang digunakan yaitu dengan menggunakan petunjuk umum atau panduan wawancara. Jenis wawancara ini mengharuskan pewawancara membuat kerangka dan garis besar pokok-pokok yang dirumuskan tidak perlu ditanyakan secara berurutan. Teknik Dokumentasi di sini adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data tambahan atau data pendukung melalui dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian.

F. Teknik *Sampling*

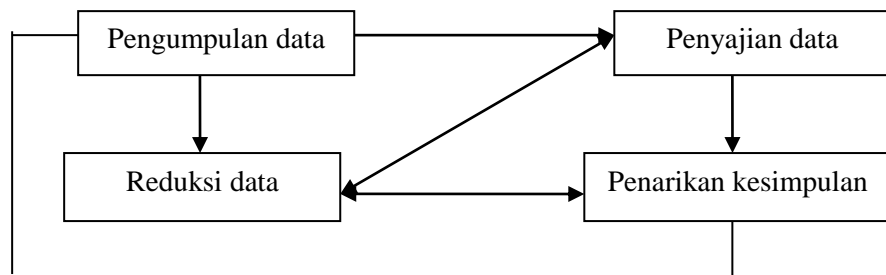
Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan sampelnya. Sugiono (2011), teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terlibat atau mengikuti permainan judi *online*.

G. Validitas Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan menguji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi dan pemeriksaan teman sejawat. Teknik triangulasi yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber yang berarti peneliti membandingkan data dan mengecek kebenaran suatu informasi yang diperoleh melalui metode yang lain seperti observasi dan pengamatan. Teknik ini dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman (2005), analisis data kualitatif terdiri atas empat alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.



Teknik analisis data Miles dan Huberman

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, 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 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*.

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. Dalam hal proses mahasiswa mengenal hingga terlibat dalam permainan judi *online*, faktor-faktor tersebut bergerak secara terpisah. Dimulai dengan 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.

Kemudian yang kedua adalah faktor sugesti, faktor ini 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.

Sedangkan 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.

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. 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.

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. Faktor pendorong yang pertama adalah 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.

Faktor pendorong yang kedua adalah keuntungan, 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*.

Faktor pendorong yang ketiga adalah 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.

Faktor pendorong yang keempat adalah 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.

Faktor pendorong yang kelima adalah persepsi akan sebuah ketrampilan, 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.

Sedangkan faktor pendorong yang terakhir adalah untuk menambah ketegangan, 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.

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.

Selama keikutsertaan mereka dalam permainan judi sepak bola *online*, mereka juga merasakan dampak yang dirasakan. 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. 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.

Perubahan 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.

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. 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.

Dampak yang pertama adalah dampak terhadap prestasi belajar, 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 dipasang taruhan, mereka rela bergadang semalaman karena kebanyakan pertandingan di liga-liga Eropa di mana tim-tim Eropalah yang dipasang 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.

Dampak yang selanjutnya adalah 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. 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.

Selain itu, mereka juga merasakan dampak terhadap ekonommi karena pada dasarnya 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.

Kemudian dampak yang terakhir merupakan akibat dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi online adalah dampak terhadap kepribadian, Mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika, 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.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian mengenai judi sepak bola online ini menunjukkan bahwa permainan judi *online* yang dilakukan oleh para mahasiswa merupakan hasil dari sebuah interaksi yang terjadi diantara mereka yang semakin diperkuat dengan adanya sugesti yang kemudian memunculkan identifikasi dan imitasi. Hal tersebut kemudian dilanjutkan dengan adanya proses belajar sebuah perilaku atau tindakan yang menyimpang yakni terhadap segala aturan main dalam permainan judi *online* tersebut. Hal tersebut merupakan konsekuensi dari kemahiran seseorang terhadap sesuatu yang ia pelajari.

Dalam proses mereka menentukan keputusan untuk ikut ke dalam permainan judi *online*, dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadi pendorong mereka dalam mengambil sebuah keputusan hingga akhirnya mereka memutuskan untuk ikut terlibat dalam permainan judi *online* tersebut seperti keuntungan, rasa penasaran, situasional, serta longgarnya kontrol dari orang tua. Dampak positif hanya mereka rasakan sesaat, yakni saat memenangkan taruhan. Sedangkan dampak negatif akan lebih banyak mereka rasakan seperti dampak terhadap prestasi belajar dan kesehatan.

B. Saran

1. Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu. Jangan mudah terpengaruh akan kemungkinan-kemungkinan menarik yang mungkin didapatkan karena segala kemungkinan belum ada yang pasti terlebih terhadap sesuatu yang bersifat menyimpang serta melanggar nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.
2. Seyogyanya sebagai orang tua yang memiliki kewajiban untuk mengawasi anak agar dapat tumbuh menjadi manusia yang baik serta bermanfaat bagi Bangsa dan Negara, sebaiknya dalam melakukan pengawasan dan kontrol dapat lebih ditingkatkan lagi. Meskipun terkendala jarak, tetapi semua itu dapat diminimalisir dengan kemajuan teknologi. Komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak serta nasihat yang diberikan oleh orang tua akan mempengaruhi kepribadian seorang anak. Kontrol sosial yang ketat namun tidak membuat anak merasa tertekan akan memperkecil kemungkinan seorang anak untuk melakukan sebuah penyimpangan.
3. Masyarakat sebagai tempat terjadinya segala proses dalam kehidupan seharusnya harus mampu memberikan kontrol dan pengawasan terhadap manusia lain sebagai sesama anggota dalam masyarakat. Ketika pengawasan dan kontrol sosial diterapkan dan diawasi dengan ketat oleh masyarakat sekitar terhadap nilai dan norma yang baik, maka kemungkinan untuk dapat terjadinya sebuah penyimpangan dapat sedikit diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama.
- Andi Hamzah. 2008. *KUHP dan KUHP-Edisi Revisi 2008*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budi Suhariyanto. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime) Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burhan Bungin. 2008. *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- B. Simandjuntak. 1981. *Pengantar Krimonologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito.
- Darmawan, Toni. 2013. Faktor Penyebab Maraknya Judi Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa FISIP Universitas Lampung). *Skripsi S1*. Tidak diterbitkan: FISIP, Universitas Lampung.
- Gema, Ari Juliano. 2000. *Cyber Crime: Sebuah Fenomena Kejahatan di Dunia Maya*. Diakses dari <http://www.theceli.com/dokumen/jurnal/ajo/a002.shtml>. Pada tanggal 20 Desember 2013, pukul 20:20 WIB.
- Hassanah, Hetty. 2013. Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Majalah Ilmiah UNIKOM*. Volume 8 (No. 2).
- Hengky Adin Rivai. 2008. Fenomena Perempuan Pekerja Seks Komersial Dengan Menggunakan Aplikasi Chatting Internet Relay Chat mIRC di Yogyakarta. *Skripsi S1*. Tidak diterbitkan: FIS, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Husaini, U dan Setiady, A. P. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indra, Safitri. 1999. *Tindak Pidana di Dunia Cyber. Insider, Legal Journal From Indonesian Capital & Investment Market*. Diakses dari

http://business.fortunecity.com/buffett/842/art180199_tindakpidana.html.
Pada tanggal 20 Desember 2013, pukul 20:15 WIB.

- J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto. 2010. *Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Jokie M. S. Siahaan. 2009. *Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi*. Jakarta: Malta Printindo.
- Kartini Kartono. 2009. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles dan Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nawawi Arief, Berda. 2003. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Nugraha Dwi Saputra. 2008. Judi Sepak Bola di Turnamen Komite Nasional Pemuda Cup Kecamatan Banjarharjo, Kabupaten Brebes. *Skripsi SI*. Tidak diterbitkan: FIS, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soehartono, I. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soerjono Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suyitno dan Murhadi. 2007. *Pengenalan Penelitian*. Yogyakarta: Unit Kegiatan Mahasiswa Penelitian.
- Wibowo, Rian Pambudi. 2013. Perilaku Mahasiswa FISIP yang Melakukan Judi Bola Online. *Skripsi SI*. Tidak diterbitkan: FISIP, Universitas Airlangga.
- Widodo. 2013. *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Yunuz, G. 2009. *Binushacker*. Diakses dari <http://www.binushacker.net/polemik-dan-kontroversi-uu-ite.html>. Diakses pada tanggal 20 Desember 2013, pukul 20:17.