

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Permainan judi *online* yang dilakukan oleh para mahasiswa merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka. Intensitas kebersamaan antar sesama mahasiswa yang sering bertemu membuat hubungan mereka terjalin dengan baik, hal ini membuat proses interaksi yang terjadi diantar mereka dapat berjalan dengan baik karena satu sama lain saling memberikan respon atau tanggapan terhadap apa yang mereka perbincangkan.

Interaksi sosial ibaratkan sebuah mata uang yang memiliki dua sisi, apabila dalam interaksi tersebut melibatkan berbagai hal yang membawa kepada ketaatan peraturan, norma, serta nilai yang berlaku dalam masyarakat maka interaksi tersebut akan memiliki dampak yang positif. Namun, interaksi juga memiliki sisi lain yang dapat berdampak negatif, seperti yang terjadi pada para mahasiswa yang ikut dalam permainan judi *online*. Dalam proses interaksi yang terjadi diantara mahasiswa terdapat proses tukar-menukar informasi yang bersifat negatif, karena informasi tersebut berisikan sesuatu yang lebih bersifat terhadap bentuk penyimpangan sosial. Dari proses interaksi tersebutlah awal mula mahasiswa mengenal akan keberadaan permainan judi *online*.

Setelah mahasiswa mengetahui keberadaan permainan judi *online* melalui interaksi yang terjadi diantar mereka, kemudian dilanjutkan dengan proses belajar akan aturan main yang berlaku dalam permainan judi *online*. Proses belajar yang dilakukan oleh para mahasiswa dilakukan dengan rasa sadar, sehingga penyimpangan yang mereka lakukan dengan ikut serta dalam permainan judi *online* merupakan hasil dari sebuah proses belajar dan bukanlah hasil dari kerusakan otak atau keturunan. Namun dalam proses mereka menentukan keputusan untuk ikut ke dalam permainan judi *online*, dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadi pendorong mereka dalam mengambil sebuah keputusan. Faktor-faktor tersebut dapat datang dari hal-hal yang menarik perhatian mereka namun juga dapat muncul dari hal-hal lain yang didasari atas berbagai alasan seperti rasa solidaritas, keuntungan, rasa penasaran, hingga keinginan untuk sebatas mencoba saja.

Selama keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi *online*, mereka juga merasakan dampak yang mereka terima. Dampak tersebut ada yang bersifat positif bagi diri mereka, meskipun lebih banyak yang bersifat negatif karena pada dasarnya sesuatu atau perbuatan yang menyimpang akan berdampak negatif terhadap pelaku ataupun masyarakat sekitar. Dampak negatif yang dirasakan oleh para mahasiswa antara lain berdampak pada akademik, dan kepribadian mereka meskipun lebih banyak berdampak terhadap keadaan ekonomi para mahasiswa yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka alami.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa

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. Bagi Orang Tua

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. Bagi Masyarakat

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 Pesada.
- 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.

http://www.pemdadiy.go.id/berita/mod.php?mod=userpage&menu=&page_id=2090. Diakses pada tanggal 2 Mei 2014, pukul 20.15.